



Forum: The Blender Clan 'tchat

Topic: Calculer des Normal maps Tangent space directement dans Blender.

Subject: Re: Baker des Normal maps Tangent space

Posté par: meltingman

Contribution le : 19/10/2007 18:03:42

..

zut zut, je suis en train de tester et la j'ai un pti soucis..

bon, je poste peut etre trop rapidement , si je trouves j'editerais..masi:

-alors.. j'ai remplacé le mes de base par le mien.

- j'ai re assigné le nouveau mat a mon objet

- j'ai sculté mon mesh (a ce propos on peu desactiver le [from edge split] du modificateur > [Edge split] pendant le scult).

et le remettre apres..ca accelere le sculte

.

- bon, je crée ma nouvelle image [Nmap_pix.png] (c'est bon png?)

- j'assigne mon depliage a celel nouvele image

- le depliage est bien assigné (si je peint le map, mon dessin est aussi coliré).

- lance le bak et la

.. mon uv disparais et le mesh n'y est plus assigné alors forcement :

[Not image found to bake to]

voila, je vais voir ce que ca donne avec un mesh qui n'avais pas eu d'uvmaps auparavent...

et chercher pour quoi ca fait ca..

j'ai deja essayé dasn tous les sens qui me parraisaient logique (assigner depuis le mesh de depart, reassigner le cube de depart enfin.bug!).

++