



Forum: The Blender Clan 'tchat

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

Subject: Re: Baker des Normal maps Tangent space

PostÃ© par: Zelouille

Contribution le : 19/10/2007 18:11:03

Citation :

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

Effectivement, quand on importe un mesh, son mat d'origine semble venir avec. Il faut donc réassigner le mat "mat_UV_baker" au mesh.

(pour la prochaine release j'essairai en liant le mat à l'objet plutot qu'au mesh. ça devrait régler ce soucis).

Citation :

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

En fait, c'est plutot prévu de sculpter le mesh avant de l'importer ici. Le mesh s'importera avec ses différents niveau de multires, donc pas de soucis.

Citation :

[Not image found to bake to]

L'éternel probleme du baking.. on comprend pas toujours pourquoi on obtient ce message.

Bref, il semblerai qu'il faille régler l'affichage du multires sur **1**. Assigner la texture dans l'uv. Puis lancer le baking.

PS :

Il semblerai qu'il faille activer le *Edge Split* seulement dans le cas d'un mesh en "set solid". J'vais continuer à tester...