



Forum: Questions & Réponses

Topic: Bake Normal/Tangent - 2.55beta

Subject: Bake Normal/Tangent - 2.55beta

Posté par: DEF13

Contribution le : 1/12/2010 13:56:20

Bon alors là, je perds plus que la patience !

En ce moment, je bosse sur un gros contrat et je dois modéliser un objet complexe ... Bla bla bla ...

J'ai commencé la mod avec Blender 2.55 beta, mais vu le nombre d'outils manquant, buggés ou dont la totalité des fonctions n'ayant pas étaient portées (ctrl+S ou la coupe au couteau, pour ne citer qu'eux), j'ai dû me résoudre à terminer ma mod avec la version 2.49b. Passons ...

Mais voilà, il y a des formes que ne peut même pas modéliser avec la méthode polygonale ; je me suis donc naturellement tourné vers le Sculpt Mode pour en extraire et mapper les normals ...

Mais voilà depuis la MàJ de Mac OSX 10.6.5, les rendus de la 2.49b bugs ! Du coup, je transferts mon modèle vers la 2.55. Je prépare mon set up UV, je sculpte mes formes dans mon modèle de base et je fais un baking ... et là, impossible de sortir un baking Normal Tangent, il reste mauve sans aucune élévation !

Existe-t-il une solution ? Si je ne suis pas le seul Mac User dans ce cas, dites moi comment vous avez solutionné le problème.

Mes configs :

un MacBookPro / Nvidia 8600 / 4Go Ram / 512Mo Vram / Mac OSX 10.6.5

un iMac / Ati Radeo HD2600 / 4Go Ram / 256Mo Vram / Mac OSX 10.6.5

Note 1 :

Note 2 : Sinon avez vous trouvé un logiciel OSX pour faire générer de Normal Map.