



Forum: Questions & Réponses

Topic: Bake Normal/Tangent - 2.55beta

Subject: Re: Bake Normal/Tangent - 2.55beta

Posté par: zeuro

Contribution le : 1/12/2010 15:04:48

Citation :

DEF13 a écrit:

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 ...

Le shear, est shift+ctrl+alt+S, maintenant. Ctrl+S correspond maintenant au standard pour sauver.

Le knife est bien present mais il faut garder la touche K enfoncée.

Shift+K, est le midpoints.

Citation :

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.

Pour une map tangent, il te faut 2 meshes : 1 high poly , 1 low poly et tu fais un bake select to active. Mais n'arrives pas à faire un rendu avec ton modifier multies? sculpt trop lourd ?