Bake de Normales en Blender.

Voy a explicarlo con un ejemplo fácil, total después es igual para todo los demás.

1- Lo primero que haremos es posicionarnos en la vista TOP (7 del teclado numérico) y crear un plano, a este lo subdividimos 2 o 3 veces (es solo para darle algo de resolución, seguramente un personaje tendrá varios polígonos de por si).

Salimos del modo Edición (Tecla Tab) y lo movemos 2 unidades blender en X (tecla "G", luego "X" y movemos hasta que haya un cuadro entero de la grilla entre el centro y su arista. Ahora duplicamos este plano con las teclas Shift + "D" y restringimos en X con la tecla "X" y lo posicionamos espejado o sea 2 unidades blender del otro lado del centro. Deberia de quedarles asi:



2- Ahora esculpimos una de ellas, por ejemplo la de la derecha, para esto la seleccionamos y aplicamos algunos niveles de Multires (no muchos, acostumbren a no sumar muchos niveles.. mata maquinas eso).



Seleccionen Sculpt y hagan lo que quieran. Algo asi:

3- Ahora viene el verdadero Bake... y empezaremos así.

Lo primero que deben hacer es al plano que no esculpieron agreguen un material nuevo. Ahora dividan la UI para poner el UV/Image Editor pongan ese plano (no el esculpido) en modo Edit (tecla Tab) seleccionen todos los vértices (tecla "A") y presionen la tecla "U", esto les abrirá un desplegable del cual seleccionaran Unwrap.

Ahora en el panel UV/image Editor el menu Image seleccionen New y OK esto les hará un fondo negro.

		Auto Smooth	(TexMesh:
	稽 Edit Exte	mally	🕑 Sticky 🛛 🛛 Make
	—————————————————————————————————————	ate into one image 🛛 Retopo	UV Texture New
	Nueva imagen	Render on Active	🗊 🗊 UVTex 🗙
UV/Image Editor		it Image Importer	w Vertex Color New
	Open	Alt O	
<u> </u>	New	Alt N	
📕 Global 😑 💽 🖉 🖊 🙋	🕒 – View Select (Image) U\	/s 🗢 💽 Double Sided	
		Panels	
ic 🔊 Blender			2

Después de esto deberían tener algo asi:



Esto del Unwrap es paso imprescindible, así que les aconsejo a los que vayan a usarlo en modelados orgánicos o humanoides practiquen como hacer los Unwraps (no es nada del otro mundo) Salimos de Edit (Tab).

Ahora podemos hacer el bake.

4- Lo primero es poner ambos planos (o modelos) en el mismo espacio.

Para esto solo nos fijamos que el cursor 3D este en el centro (no es esencial que sea en el centro, pero queda prolijo) para ponerlo en el centro solo presionen Shift + "C", ahora seleccionen cualquier plano y presionen Shift + "S" les aparecerá esto:

Seleccionen Selection  $\rightarrow$  Cursor y el plano saltará al centro.. Hagan lo mismo para el restante.

Esto es muy importante, ambos modelos deben ocupar el mismo espacio.



Ahora deben seleccionar primero el esculpido y luego el liso.

Ahora vayan al panel de Render (Tecla F10) encuentren la pestaña Bake y ahí activen Normal, Selected to active y Tangent en vez de Camera (esto ultimo es para para que sea mejor para animacion).



Presionen Bake y si todo salio bien deberían tener algo así:



Ahora vuelvan a separar los planos y al liso le aplican la normal. Agregan una nueva textura, la aplican al mapeado UV y a Nor

▼ Te>	dure	Мар	Input	Map 1	Го
Glob	Obje	ct UV:			
UV	Orco	Stick	Win	Nor	Refl
Stre	ss Ta	angent		From	Dupli
Flat	Cube		<b>◄</b> 0	fsX 0.00	00 🕨
Tube	Sphe		<b>∢</b> 0	fsY 0.00	)O 🕨 🕨
			• •	fsZ 0.00	)0 🕨 🕨
X	Y Z		<b>∢</b> s	izeX 1.0	0
X	YZ		4 s	izeY 1.0	)0 🕨
X	Y Z	:	. s	izeZ 1.0	)0 🕨 🕨
	Y Z		s s	ize2 1.0	0

Col	Nor C:	sp Cm	nir Re	f Spec	Amb
Hard	RayMir	Alpha	Emit	TransLu	Disp
Stencil	Neg No	RGB (	Mix		÷
			Col 1.00	)0	
R 1.000			Nor 2.00	) "	
G 0.000	I I		Var 1.00	00 💻 00	
			D: 0.0		

Suban un poco el nivel de Nor a mas de 1

En el panel de Textura agreguen una tipo Image, carguen la que hicieron y en el panel Map Image seleccionen Normal Map y tangent al lado.

🔻 Map Image					
МірМар	Gauss	iuss Interpi		Rot90	
UseAlpha	Calc	:Alpha NegAlph:		Alpha	
Min  Filter: 1.000 Normal Map Tangent  Kend Clip ClipCube Repeat Checker					
Mirr 🔹 Xrep	ieat: 1 🛛 🕨	Mirr 🔳	Yrepea	at: 1 🕨	
MinX 0.	000 🔊	🔹 м	axX 1.0	00	
MinY 0.	000	. м	axY 1.0	00	

Ahora pongan el Shader Textured GLSL en Game y jueguen con la luz para que vean que el efecto es impecable.

## Debería ser así:



Tutorial Libre difusión creado por Matias Ferrini (aka OberonKing)