

APUNTE PARA EL BAKE DE LA OCLUSIÓN AMBIENTAL EN BLENDER

GEKKONIDAE

LA OCLUSIÓN AMBIENTAL (AO) ES UN TIPO DE ILUMINACIÓN QUE NO UTILIZA NINGUNA LÁMPARA Y DA UNA LUZ UNIFORME EN TODAS DIRECCIONES. LOS CONTROLES SE ENCUENTRAN EN LOS PANELES WORLD Y LOS COLORES SE PUEDEN VARIAR EN ESOS MISMOS PANELES. TAMBIÉN FUNCIONA SI USAMOS LÁMPARAS PERO EL TIEMPO DE RENDER ES MAYOR.

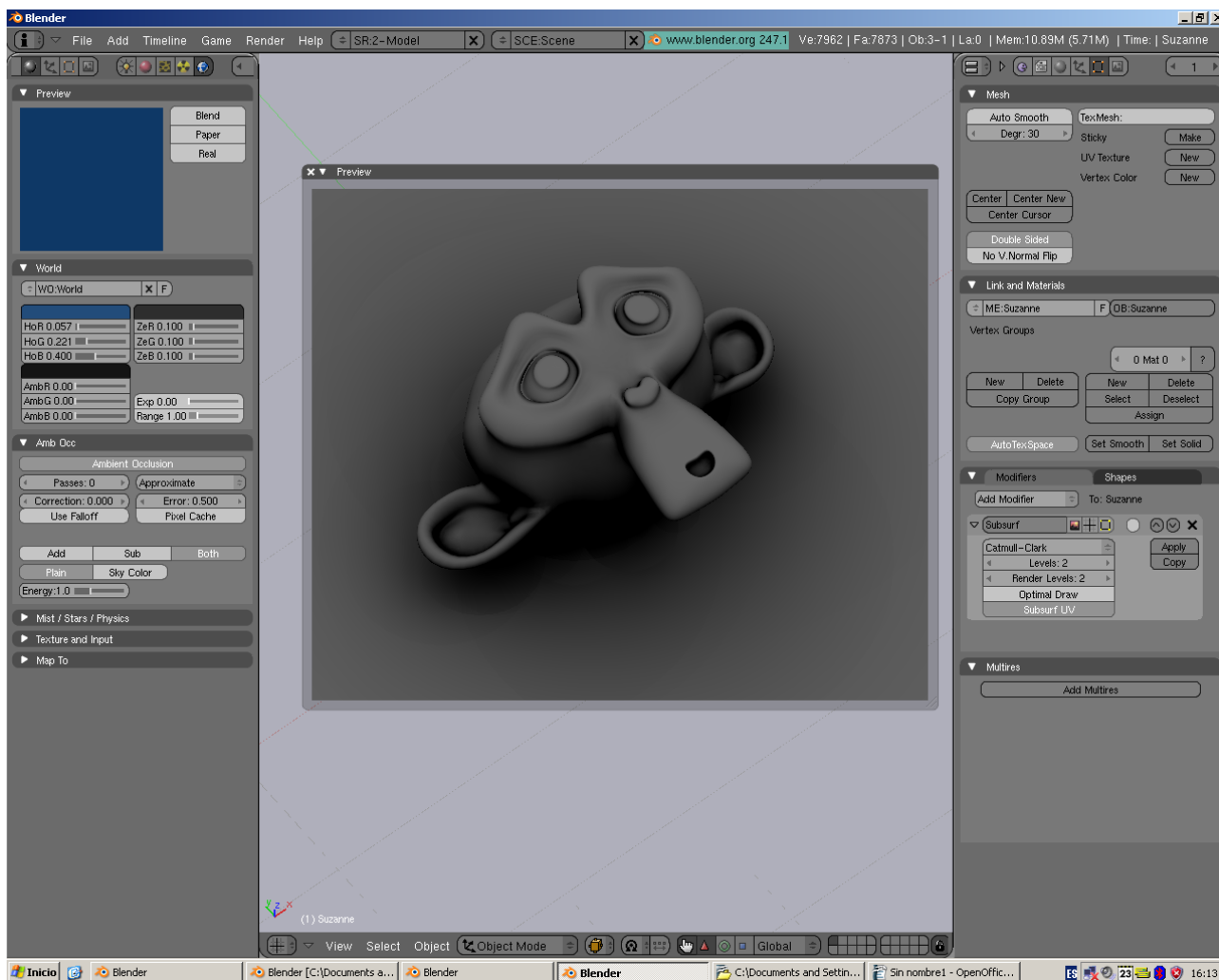
HAY DOS TIPOS, RAYTRACE Y APROXIMATE. LA ÚLTIMA DA UN BUEN RESULTADO CON TIEMPOS DE RENDER MUY RÁPIDOS INCLUSO EN LA VENTANA DE PREVIEW.

LO QUE VOY A HACER ES AJUSTAR UNA AO, LUEGO SOBRE EL UNWRAP DE UNA MALLA COCINARÉ (BAKE) ESA ILUMINACIÓN Y QUEDARÁ CONVERTIDA EN TEXTURA.

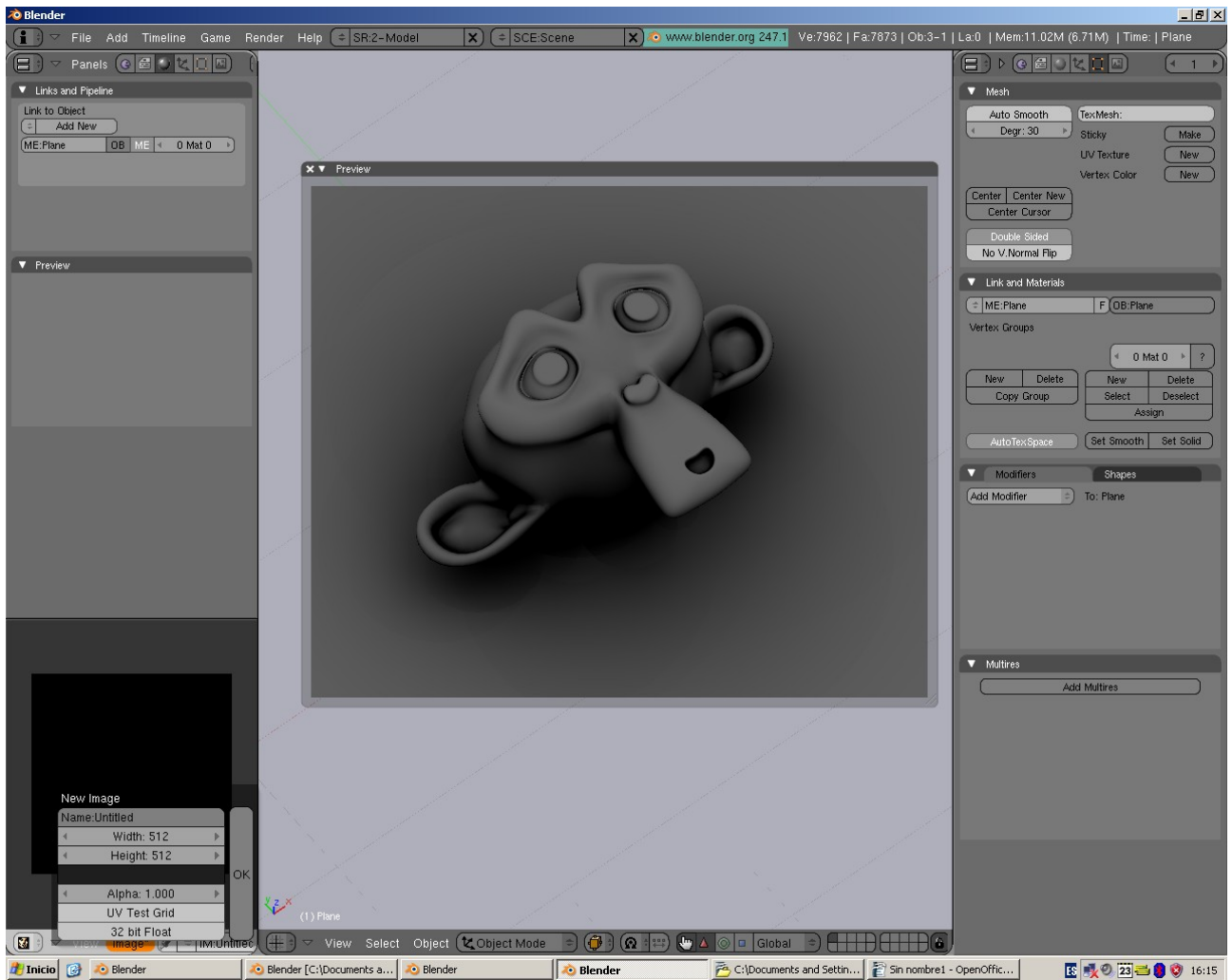
A CONTINUACIÓN SE APLICA ESA TEXTURA A LA MALLA Y YA SE PUEDE DESACTIVAR LA AO Y USAR UNA LUZ NORMAL PARA LA ESCENA. SI PONEMOS EL VISOR EN MODO TEXTURED PODREMOS VERLA EN ÉL.

ESA AO COCINADA SE PUEDE USAR PARA SIMULAR LA ILUMINACIÓN Y/O PARA SIMULAR SUCIEDAD UNA VEZ EDITADA EN GIMP. PARA SIMULAR ILUMINACIÓN, SIEMPRE QUE EL MUNDO ESTÉ EN BLANCO Y NEGRO, SE LLEVA A GIMP Y SE CONVIERTE EL COLOR BLANCO A ALPHA CON LO QUE AL APLICARLA PERMITE VER OTRAS TEXTURAS QUE LLEVE EL MATERIAL. PARA ELLO HABRÁ QUE GUARDARLA COMO PNG.

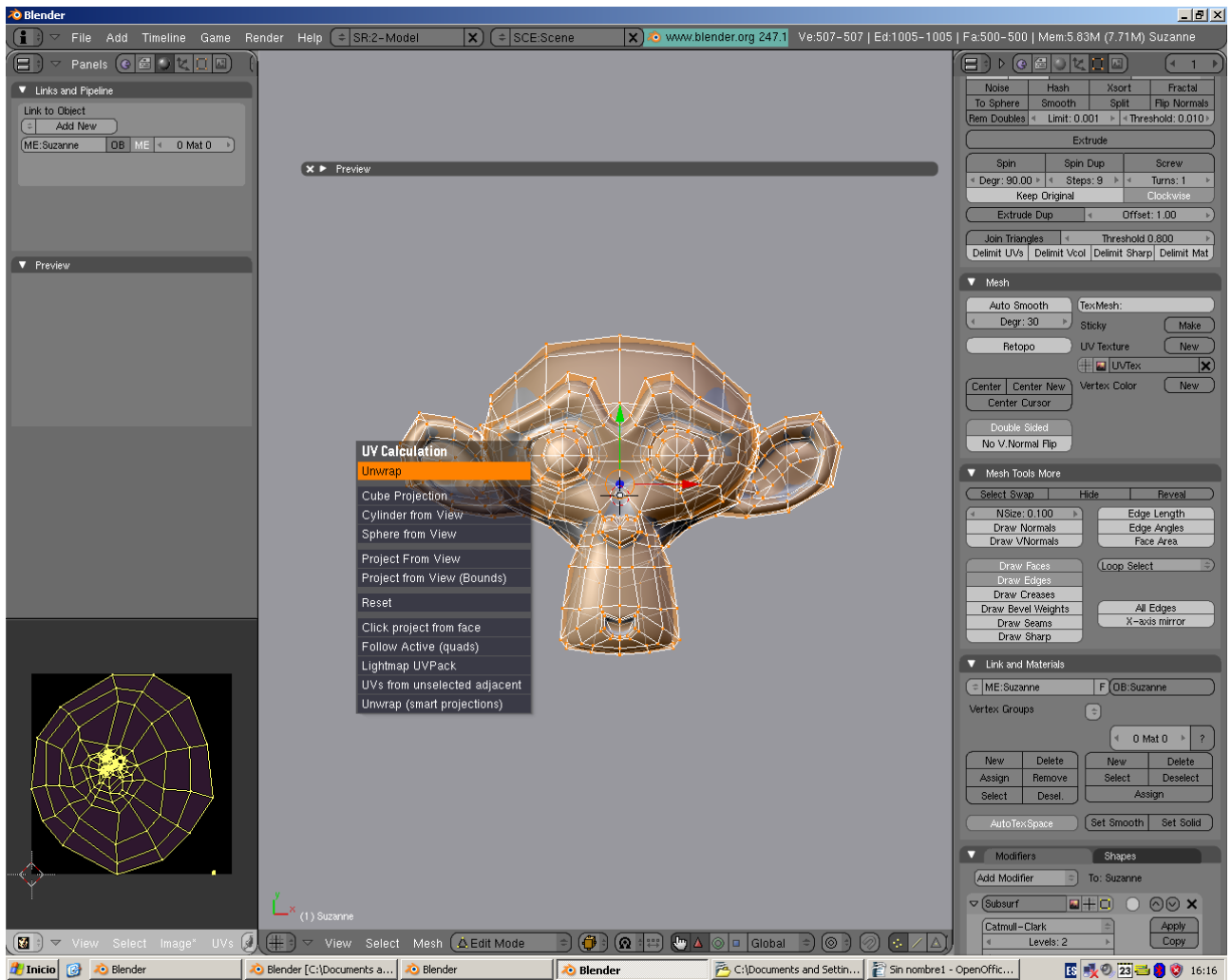
1-CONFIGURACIÓN PARA UNA AO MUY RÁPIDA EN EL PREVIEW.



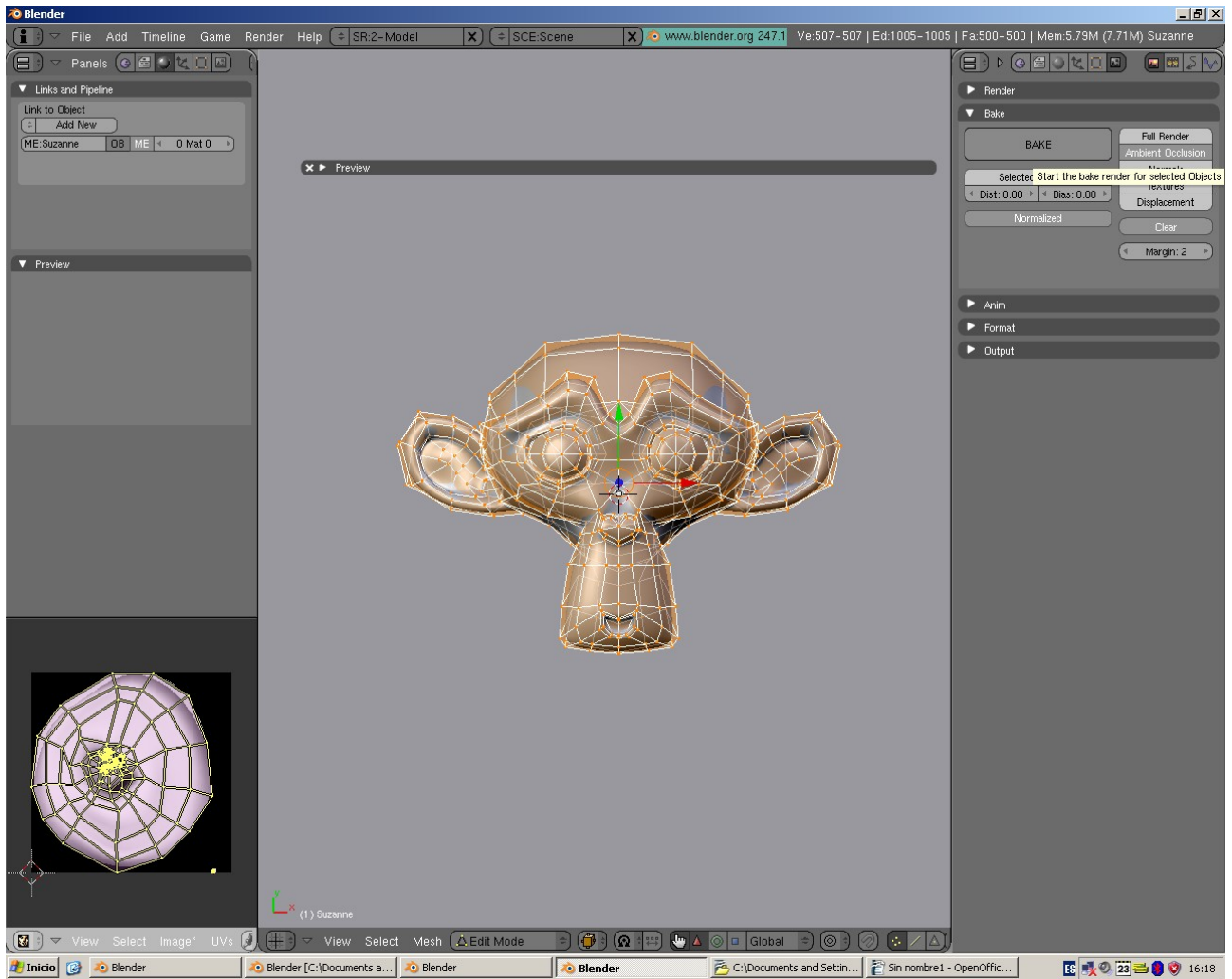
2-CREACIÓN DE UNA TEXTURA NUEVA DE 512X512



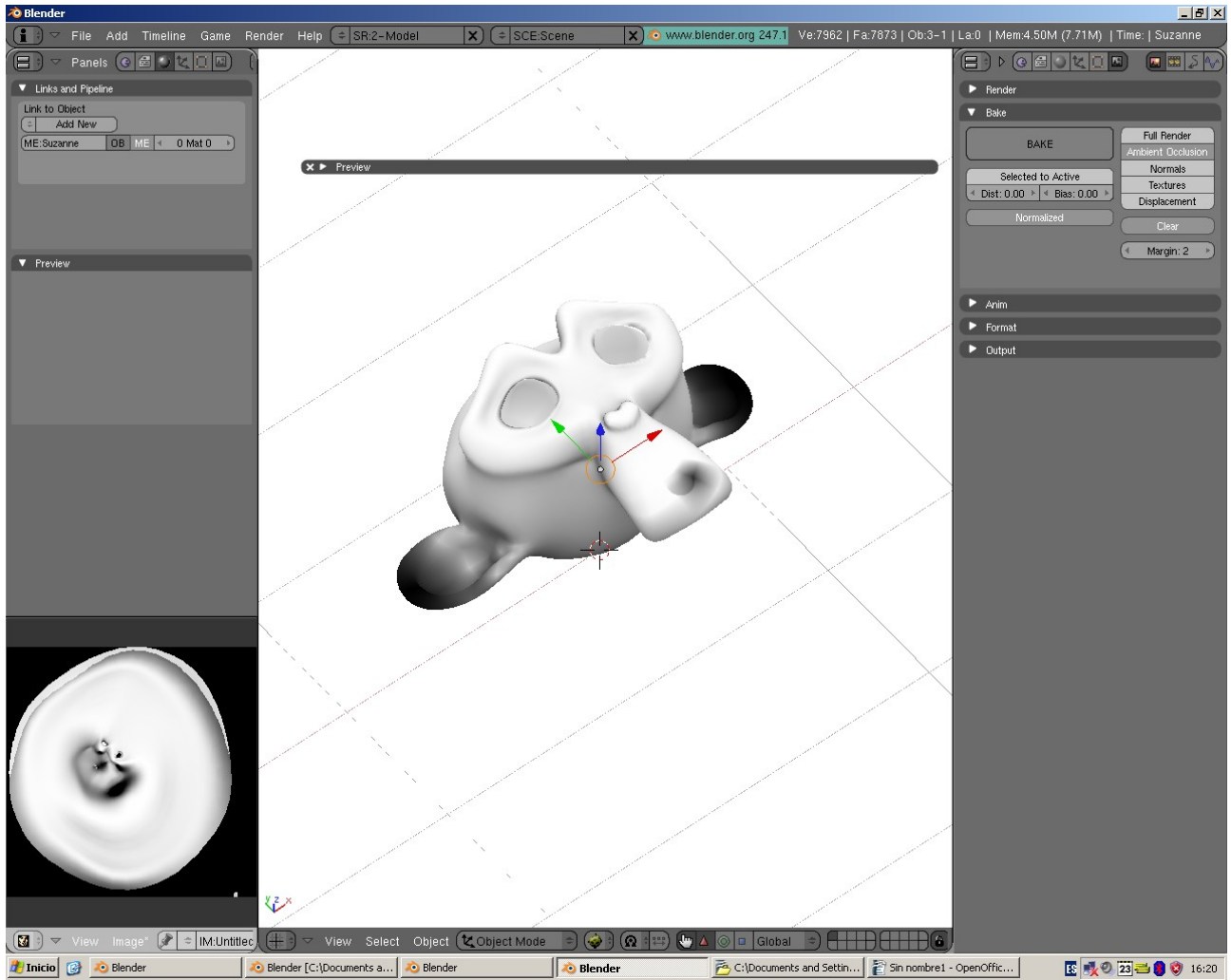
3-UNWRAP A LA MALLA,USANDO LA PRIMERA OPCIÓN,POR EJEMPLO.



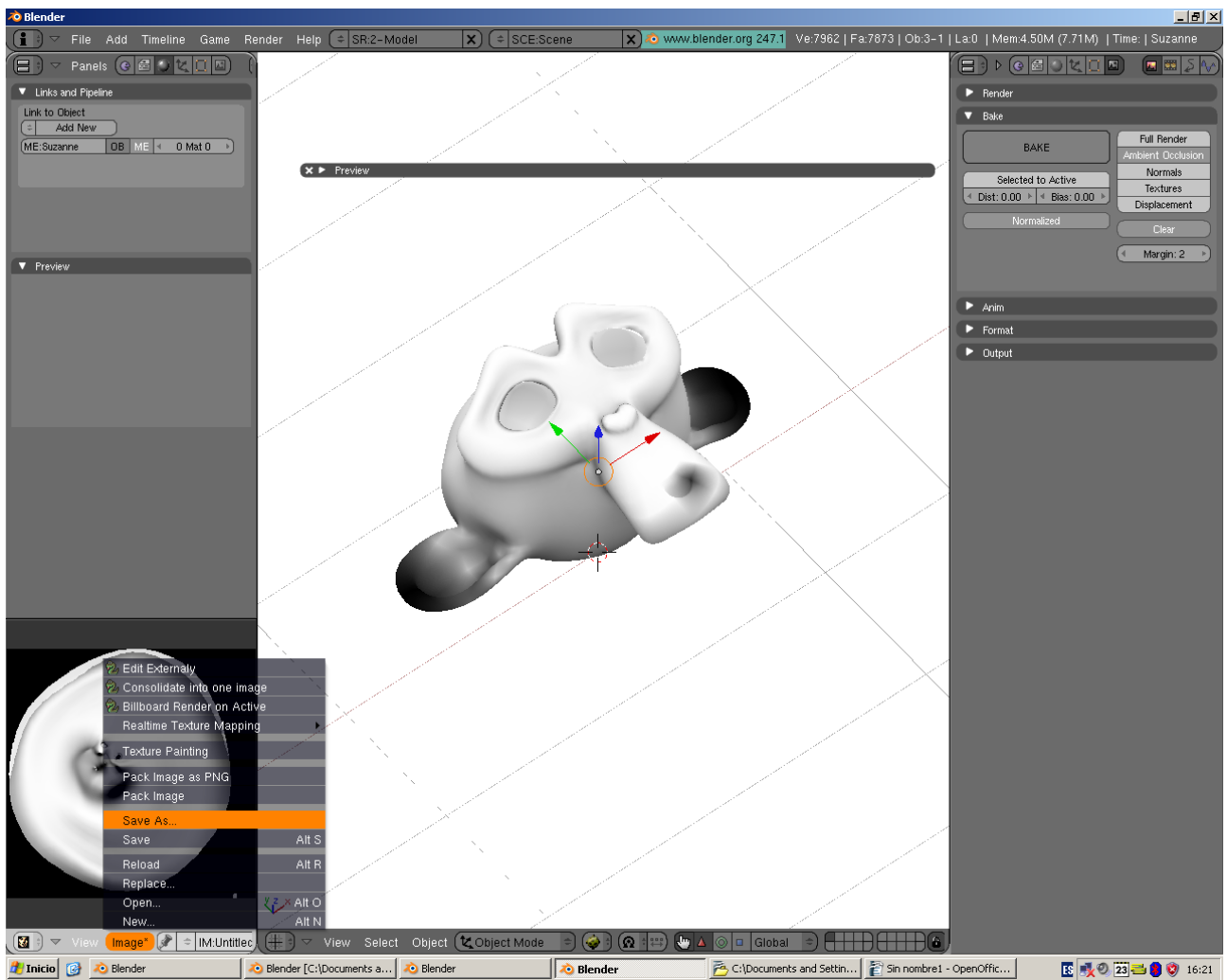
4-BAKE DE LA AO,USANDO LOS BOTONES DEL PANEL BAKE.EN EL EDITOR DE IMAGEN VA APARECIENDO LA AO BAKEADA.



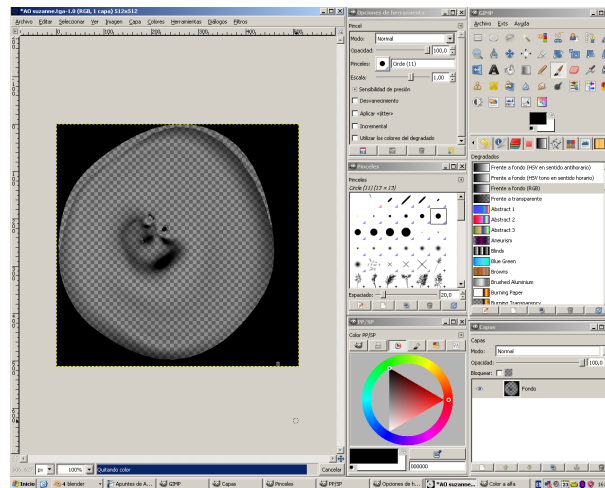
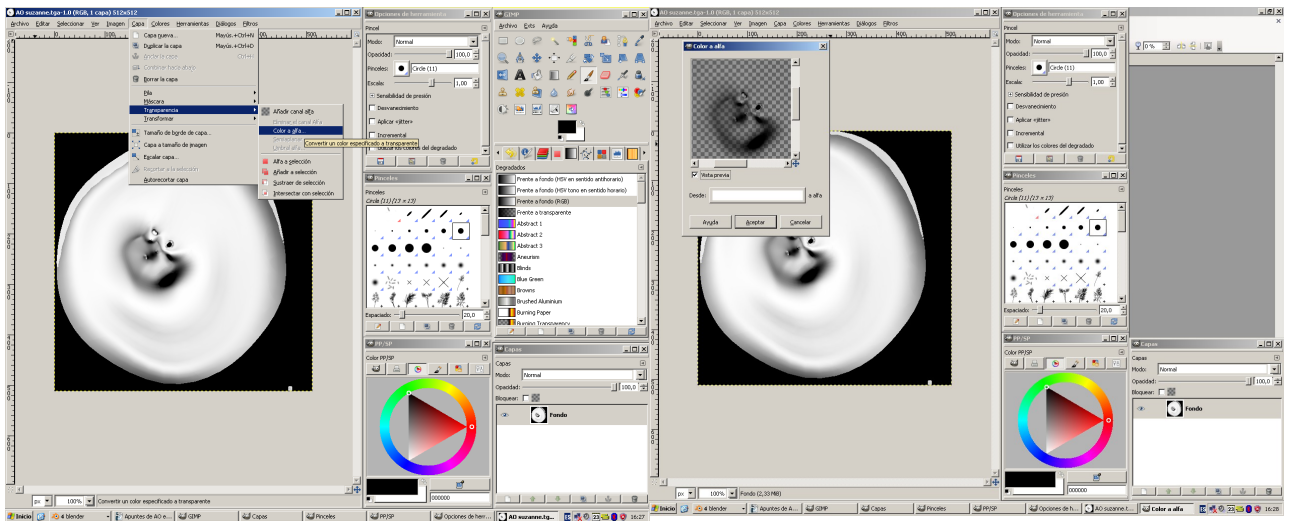
5-ENTRANDO EN MODO TEXTURED SE PUEDE VER LA MALLA CON LA AO BAKEADA.



6-GUARDAMOS LA IMAGEN DE LA AO BAKEADA PARA PODER CREAR UN ARCHIVO QUE PODAMOS CARGAR EN UNA RANURA DE MATERIAL O EDITAR EN GIMP.YO USO PNG.



7-ABRO LA IMAGEN EN GIMP Y ELIJO EL BLANCO COMO ALPHA.GUARDO LA IMAGEN RESULTANTE PNG CON OTRO NOMBRE POR SI QUIERO SEGUIR USANDO LA PRIMERA PARA OBTENER UNA CAPA DE SUCIEDAD POR EJEMPLO.



SE PUEDE USAR TAL CUAL O METER EN OTRA CAPA LA TEXTURA DIFUSA Y APLANARLAS LAS DOS EN UNA. EL MISMO PROCESO SE PUEDE USAR PARA COCINAR UN MAPA DE NORMALES,USANDO MULTIRES HAREMOS EL UNWRAP DE LA MALLA EN SU ESTADO DE LOW POLY Y EL BAKE LO HAREMOS DEL HIGH POLY.LA IMAGEN RESULTANTE SERÍA DE ESTE TIPO.

