Baken einer Normalmap basierend auf einem Highpoly-Modell

Für die folgende Anleitung gibt es meines Erachtens zwei Anwendungsbreiche innerhalb des TF-Modelling. Einerseits lassen sich so Details von LOD 0 auf die anderen LODs "retten" andererseits kann man ein Highpoly-Modell erstellen, das weit mehr Tris enthält als Trainfever "verträgt". Grundsätzlich erhält man am Ende eine korrekte Normalmap.

Für den Prozess werden zwei Objects benötigt:

- Highpoly-Modell (Bsp LOD 0)
- Low(er)poly-Modell (Bsp LOD 1)

Legt die beiden Objects in einen separaten Arbeitslayer, damit euch sonst nichts stört (im Objectmode die beiden Teile auswählen und dann [m] drücken)
Beide Objects habe ich wie am Modell im Raum positioniert, ihre Origins sind deckungsgleich, das heißt, sie werden ineinander verschachtelt dargestellt.
Der etwas nervige Part ist, die UV-Map halbwegs deckungsgleich zu mappen (siehe Bild 1,2). Außerdem erstelle ich in diesem Menü noch eine leere schwarze Textur, die ich Normalmap nenne.
Jetzt Brauchen wir noch einen "Cage". Dazu dupliziere ich das Lowpoly-Model, benenne das Duplikat in "Cage" um und skaliere es mit 5.

zum Baken brauchen wir jetzt noch das Nodes-Menü. Hier fügen wir ein Node Image Texture ein und wählen unsere Normalmap in diesem Node aus. Wichtig ist, dass das Node Fenster ausgewählt bleibt, dadurch weiß Cycles, wo das Ergebnis hin soll.
Im Object-Mode wählen wir nun zuerst das Highpoly-Modell aus und dann mit gedrückter Shifttaste das Lowpoly-Modell.

Dann stellen wir die Bakingoptionen wie im Bild ein (man kann hier auch etwas herumspielen) und backen.

Falls etwas unklar ist, meldet euch, dann versuche ich es klarer darzustellen.