

07

Gerando Normalmap

Transcrição

Agora que o modelo já tem o **UVs** aberto com o **Unfold**, e outro copiado para o **Lightmap**, poderemos gerar o **Normalmap** com o modelo "yoda_cabeca_HIGHPOLY". Abriremos as configurações em "Model > Get > Property > Ultmapper".

O **Ultimapper** foi aplicado, e uma janela de configuração será aberta. Em "General > High resolution source > Pick" pegaremos a fonte em alta resolução, clicando em "Pick" e no arquivo "yoda_cabeca_HIGHPOLY". Em **Type**, usaremos o formato **Targa**, marcaremos a opção **Normal in Target Space**. Na seção **Options**, colocaremos a resolução em **1024**, e em **Quality** colocaremos **Highest**.



Com tudo devidamente configurado, clicaremos em **Compute** para que o *Softimage* calcule a distância entre o **LowPoly** para o **HighPoly**. Após o término do cálculo, clicaremos em **Generate**. O **Normalmap** foi gerado, mas aparentemente nada foi alterado no Yoda, mesmo renderizando segurando-se a tecla **Q** e selecionando a área da cabeça.



Com a cabeça selecionada, vamos em "Model > Get > Material > Phong". Na janela aberta, acrescentaremos uma cor verde para o Yoda. Em "Explorer > Scene_Root > yoda_cabeca_lowpoly" renomearemos o **Material** para "yoda com normalmap".

Com o "yoda com normalmap" selecionado, pressionaremos a tecla **7** para abrir o **Render Tree**. Em seguida iremos em "Nodes > Bump > XSINormalMap3", e o conectaremos no **Bump Map** do "yoda_com_normalmap".



Com duplo clique em "XSINormalMap3", abriremos as configurações, e em "New" selecionaremos o **Normalmap** que geramos. Por fim, em **Texture Projection** colocaremos o primeiro "UVs" e desabilitaremos **Unbased Normal Map**, em **Tangents** colocaremos "Tangents" e desabilitaremos o **Unbase Tangents**.

Selecionando a área da cabeça e pressionando a tecla **Q**, veremos o Yoda com aparência em alta resolução. Essa é a importância do **Normalmap**, em que temos um objeto leve, porém com muitos detalhes.



Esse processo pode ser utilizado para todos os objetos! Infelizmente, por motivos legais, não podemos usar o Yoda em **HighPoly** nos projetos.