

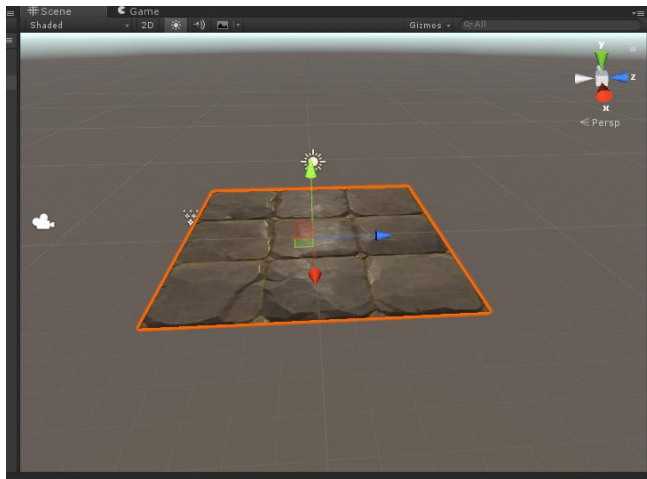
简单材质烘焙插件教程

Made by 林春华

1, 首先, 支持烘焙的材质现在暂时只有 **TA/BumpedAOSpecular** 后面如果需要可以为更多 shader 添加支持。

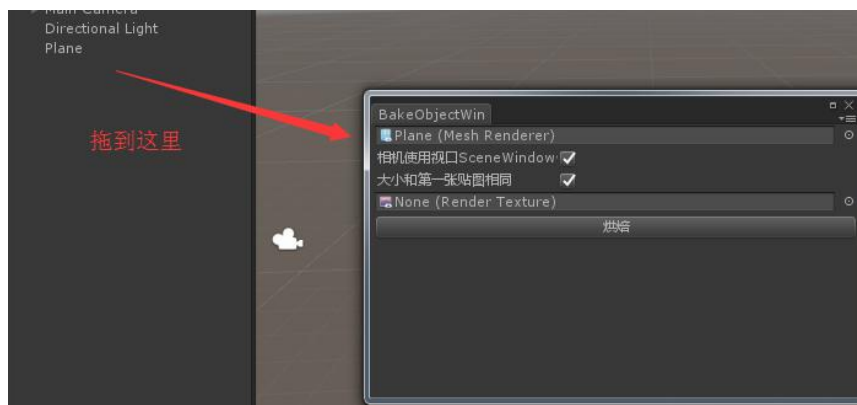
2, 在场景中添加一个平面。拖入要烘焙的材质。

***注:** 多个物体共用一个材质的情况, 烘焙一次就够了。



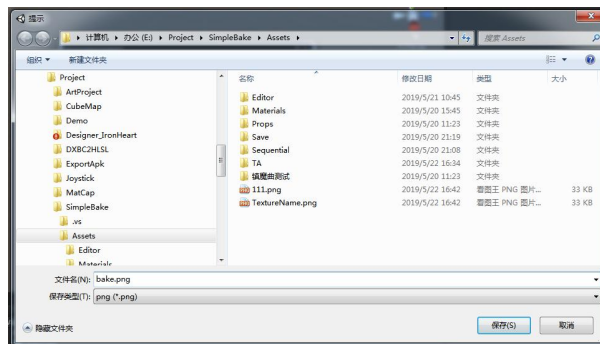
在 SceneWindow 里面调整好要产生高光的视角。应为高光是会根据光源变化而变化的, 但我们记录的光照信息是固定的。

3, 打开烘焙工具。选择平面。点击烘焙。

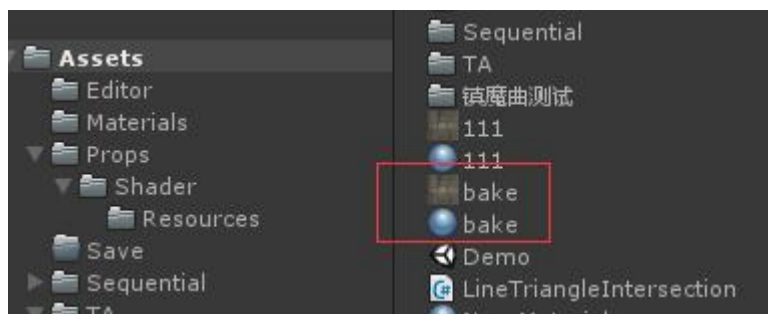


4，保存

最后点击烘焙。
弹出保存对话框。



最后在你保存的文件夹看到多了保存的图片和材质。



5，把这个材质拖到刚才烘培的 plane 上。可以看到烘培出来的效果。烘培的图片是跟主贴图一样大小的。如果主贴图很小。高光的精度也会因为主贴图的分辨率有所下降。

