**Unity3D烘焙灯光贴图后，阴影及法线的问题与解决方法**

Posted on 2013年02月25日 by U3d / [Unity3D 软件操作](http://www.unitymanual.com/category/manual/unity3d-%e8%bd%af%e4%bb%b6%e6%93%8d%e4%bd%9c)/被围观 342 次

在Unity3D中烘焙灯光贴图，若模型的材质中有法线贴图，那么烘焙后法线效果就会消失，解决的办法如下：

1.在Edit-ProjectSettings-Player中的otherSettings里面RenderingPath参数调为DeferredLightting。但是这样烘焙后灯光和阴影仍然可以移动，感觉跟没烘焙一样。阴影依然是实时的，唯一的区别是物体自身有了明暗表现。

2.就是在烘焙参数中的Mode选择 Directional Lightmaps，这样烘焙以后阴影被烘焙到了物体上，且物体还保持了本身的法线效果，4.0后新增加的功能。

总结第一种方法，只烘焙了物体自身的明暗效果，阴影仍然使用实时的。第二种既烘焙了自身的明暗还烘焙了阴影，还保留了法线纹理。