

# Substance Painter Tutorial - Unschärfen von Layer Masks mit dem Blur-Filter



Das in diesem Tutorial verwendete 3D-Modell: Dolphin  
(<https://sketchfab.com/3d-models/stylized-dolphin-64d31c19921c40a2916ca9e6deec8770>)

Hallo, an alle!

In diesem Tutorial möchte ich Ihnen eine einfache Verwendung des **Blur-Filters** in **Substance Painter** zeigen, indem ich ihn, in diesem Fall, auf ein paar **layer masks** anwende. Insbesondere werde ich den Filter verwenden, um die Bereiche (und damit die Intensität der Anwendung) von zwei verschiedenen Materialien, die auf eine einzige Geometrie angewendet werden, zu verwischen.

Das 3D-Modell, das ich verwende, ist in der Tat nur ein **OBJEKT** mit einem **UV-Layout** (dh das Abwickeln der gesamten Oberfläche des Modells), das einen offensichtlichen "Schnitt" zeigt. Dieser Schnitt dient dazu, sozusagen das "oben" und "unten" des Delfins zu trennen, mit der Absicht, ihm verschiedene Texturen (eine hellere Tönung der gleichen Farbe im unteren Teil) zu verleihen.

Das Ergebnis muss stilisiert und nicht fotorealistisch sein, also können wir einfach ein **Resin Epoxy**-Material für sowohl den oberen, als auch für den unteren Teil verwenden. In diesem Fall verwende ich insbesondere **RGB 0,339; 0.328; 0,353** für den oberen Teil und **RGB 0,431; 0.409; 0,431** für den unteren Teil...

... Es gibt jedoch ein ziemlich offensichtliches Problem: Die Trennung zwischen den beiden Teilen ist wirklich zu ausgeprägt!

Es gibt natürlich verschiedene Möglichkeiten, ein solches Problem zu lösen. Was ich Ihnen zeigen werde, ist sicherlich nicht der einzige Weg oder die beste Methode für diese Art des Problems, aber es kann uns in ähnlichen Fällen helfen. Diese Methode besteht darin, die Maske der beiden Ebenen zu verwischen, um auf die benachbarten Geometrien jeder Ebene zu überlaufen, wobei jedoch der Effekt mit einem Farbverlauf angewendet wird (was in der Tat auf die Unschärfe der Maske zurückzuführen ist).

Tatsächlich wissen wir, dass eine Ebenenmaske ihre Ebene mit 100 % Intensität in den weißen Punkten anwendet und sie überhaupt nicht in den schwarzen Bereichen anwendet, so dass sie proportional in den grauen Bereichen angewendet wird. Wir wissen auch, dass die Masken, die mit der **UV Chunk Fill**-Methode aufgetragen werden (die ich in einem zuvor veröffentlichten Tutorial beschrieben habe), die ausgewählten **UV**-Inseln mit reinem Weiß füllen, so dass wir auf die benachbarten Bereiche (auf die Geometrie) einwirken können, indem wir die Kanten dieser Bereiche verwischen.

Ok, los gehts: Wählen Sie die Ebenenmaske des ersten Materials, klicken Sie mit der rechten Maustaste auf die Maske (Achtung: auf der Maske, nicht auf dem Material!), und wählen Sie dann "**Add Filter**" aus dem Menü, das auf dem Bildschirm angezeigt wird.

Klicken Sie dann auf der Registerkarte **Properties - Filter** (die sich auf den neu erstellten Filter bezieht, der als **Filter** (leer) gekennzeichnet ist, da er noch leer ist) auf **Filter** und wählen Sie **BLUR**.

An dieser Stelle bleibt nur noch, mit dem Parameter **Blur Intensity** des Filters zu spielen, um die Intensität der Unschärfe zu definieren: um zu definieren, wie stark die Maske überlaufen muss. Achtung allerdings: Für ein besseres Ergebnis muss der Filter auch auf das benachbarte Material aufgebracht werden, um auch dieses zu überlaufen, um eine bessere Mischung zu erhalten.

Die Wirkung des **Blur**-Filters auf Ebenenmasken kann direkt beobachtet werden, indem Sie den **Mask**-Modus aus dem **CHANNEL**-Menü einer **2D**- oder **3D**-Ansicht auswählen (nachdem Sie die Ebenenmaske eines Materials ausgewählt haben). Sehen Sie sich insbesondere an, wie sich die Intensität der Maske entlang der Grenzen der Materialien ändert, wenn sich der Wert des Parameters **Blur Intensity** ändert.

Das praktische Beispiel in diesem Tutorial ist wirklich sehr einfach, könnte aber auch in anderen Kontexten nützlich sein (insbesondere bei der Definition von organischen Materialien, wie in diesem Fall).

So, das war's! Bis bald!