

Substance Painter Tutorial - Gesprenkeltes Material mit dem Dripping Rust Generator

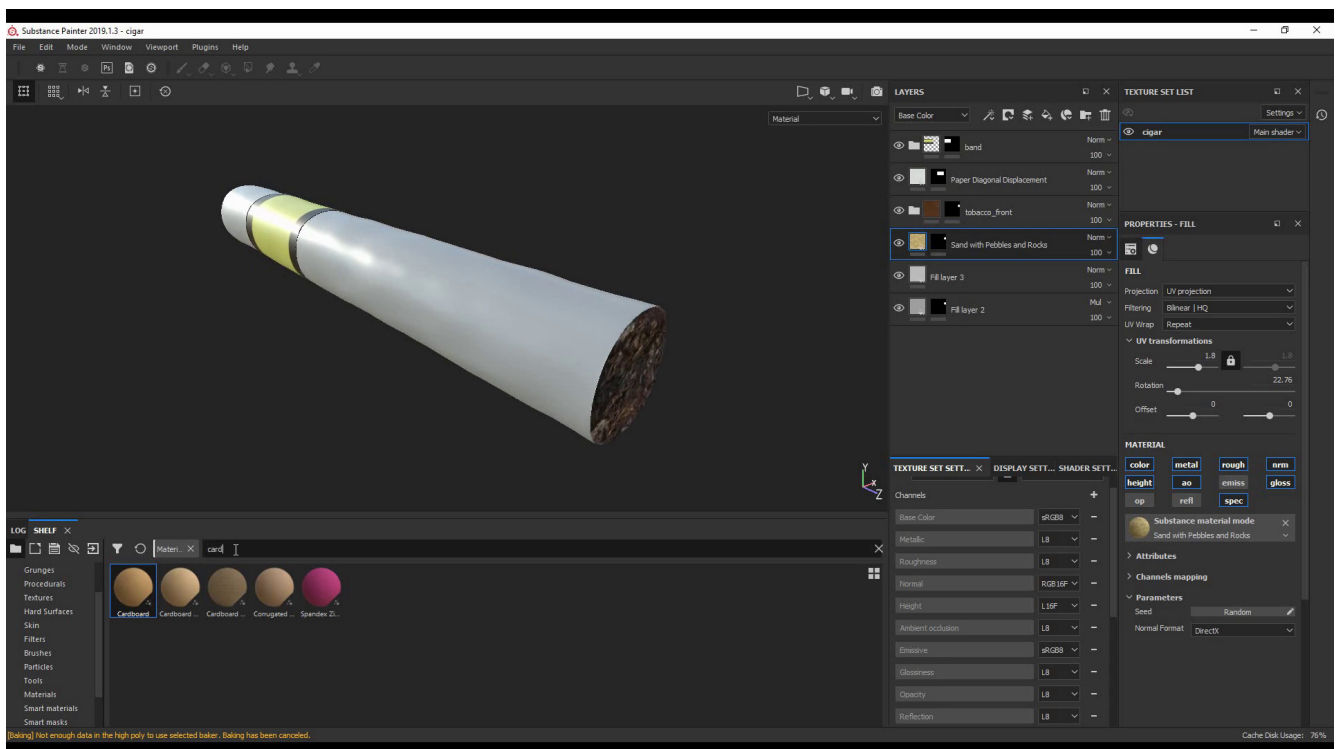


Das in diesem Tutorial verwendete 3D-Modell: Cigar (<https://sketchfab.com/3d-models/cigar-2d66f61e59664acbb26b1dd26635e239>)

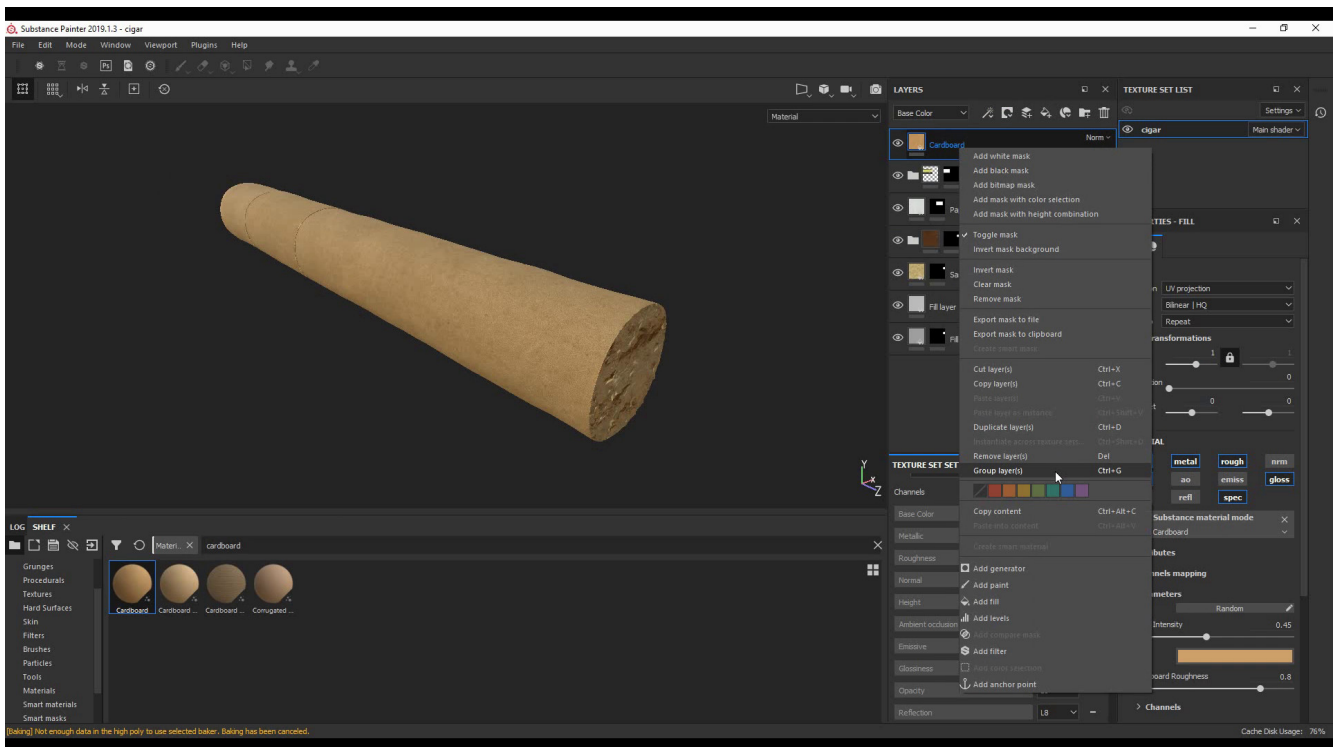
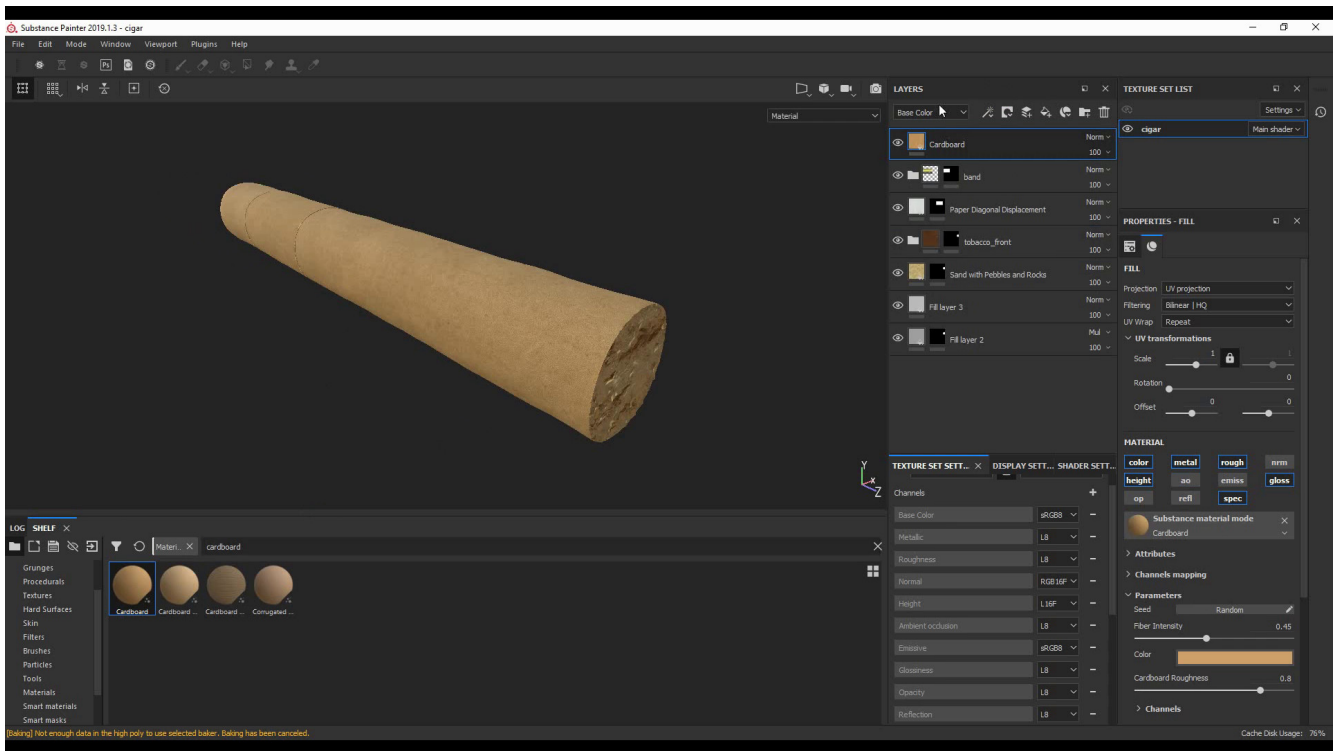
Hallo, an alle!

In diesem Tutorial, das mit der 2019-Version von **Substance Painter** erstellt wurde, zeige ich Ihnen, wie ich einen **Generator** verwendet habe, um der Textur eines Materials Lichtflecken hinzuzufügen.

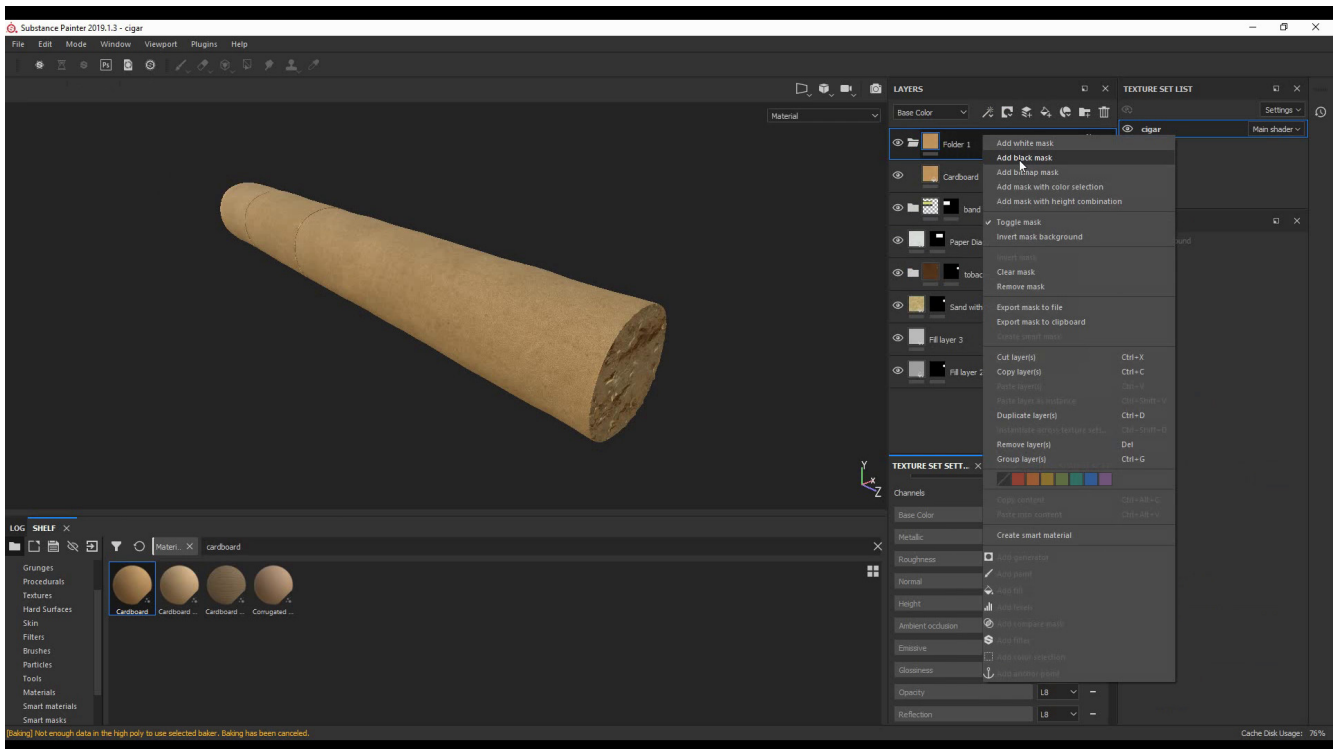
Als Beispiel verwende ich das 3D-Modell einer Zigarre. Wie Sie in der Abbildung unten sehen können, gibt es kein Material für die äußere Oberfläche.



Zunächst füge ich ein **Cardboard**-Material hinzu, indem ich es von der Registerkarte **Shelf Materials** an den Anfang der Registerkarte **Layers** ziehe. Da ich mehr Materialien für diese Oberfläche verwenden möchte, erstelle ich keine Maske für das Material, sondern erstelle eine **Group** ausgehend vom Material, indem ich mit der rechten Maustaste auf **Cardboard** klicke und **Group Layer(s)** auswähle.



Dann erstelle ich die Maske für das Material mit einem Rechtsklick auf die neue Gruppe und drücke dann **"Add Black Mask"**.



Um die Gruppe der Oberfläche des Objekts zuzuordnen, wähle ich die Maske aus, wechsele in den Modus "**Polygon Fill**", wähle dann "**UV Chunk Fill**" (auf der Registerkarte **Properties**) mit reiner weißer Farbe und klicke dann auf die äußere Oberfläche des Objekts.

Ich ändere die Größe der Textur auf der Oberfläche: Ich wähle das **Cardboard**-Material aus und auf der Registerkarte "**Properties - Fill**" bringe ich den Wert von **Scale** auf 2 und ändere die Farbe auf **RGB 0.3, 0.18, 0.09**.

Um klarere farbige Flecken hinzuzufügen, gehe ich wie folgt vor: Ich dupliziere das gerade erstellte Material, indem ich es auswähle und die Sequenz **CTRL + C** und **CTRL + V** (ein einfaches Kopieren und Einfügen) drücke, wodurch die Kopie auf dem ursprünglichen Kartonmaterial liegt. Alles innerhalb der Gruppe.

Ich ändere die Farbe dieses Materials auf **RGB 0.4, 0.24, 0.12**, um es klarer zu machen.

Es ist an der Zeit, die Maske zu erstellen, um das Material in Patches anzuwenden. Dafür werden wir einen **Generator**, das ist ein **Substance Painter**-Werkzeug, welches Daten generiert, welche von einigen Merkmalen der Geometrie des Objekts ausgehen.

Zuerst erstelle ich eine schwarze Maske für das obere **Cardboard**-Material.

Um der Maske einen **Generator** hinzuzufügen, wähle ich die Maske (nicht das **Cardboard**-Material!) in **Layers** aus, dann klicke ich mit der rechten Maustaste und wähle "**Add Generator**" aus dem Menü, das angezeigt wird.

Ich stelle **Dripping Rust** auf der Registerkarte **Properties** des **Generator** ein; aber seien Sie hier vorsichtig: Wie Sie sehen können, verwendet der Generator einige "**Image Inputs**" (wie **Curvature**, **Ambient Occlusion**, **Position**), die derzeit NICHT verfügbar sind. Deswegen ist das Ergebnis nicht sehr interessant...

Um diese Karten schnell zu generieren, gehe ich wie folgt vor: Auf der Registerkarte **Texture Set Settings** klicke ich auf die Schaltfläche "**Bake Mesh Maps**", dann klicke ich auf "**Bake [material name] Mesh Maps**" in der Registerkarte, die angezeigt wird, und belasse die Standardeinstellungen (sie sind in Ordnung, für dieses Projekt).

Wie Sie sehen können, hat **Substance Painter** einige Karten erstellt, unter denen wir die haben, die vom Generator angefordert werden (der sie automatisch erkennt). Das Ergebnis ist viel interessanter als das vorherige, da die durch **Dripping Rust** erzeugte Maske (sichtbar in der Vorschau in **Layers**) auf der Geometrie des Objekts basiert.

Nun, theoretisch ist das Tutorial vorbei, aber bevor wir aufhören, zeige ich Ihnen noch, wie ich der **Height**-Karte des Objekts einige Reliefs hinzugefügt habe: In der Registerkarte **Materials** suche ich nach "**Paper Diagonal Displacement**" und ziehe es in die Gruppe der Materialien und positioniere es am unteren Rand der Gruppe.

Ich ändere den **Scale**-Wert auf 3, danach deaktiviere ich alle Kanäle außer **Height**, da ich nur an den Graten interessiert bin.

Um die Intensität des Effekts einzustellen, verändere ich die "**Height Range**" des Materials im Abschnitt "**Basic Parameters**" der Registerkarte **Properties - Fill**. Der Effekt wird deutlich, indem die Beleuchtung der Szene angemessen

ausgerichtet wird. Die Beleuchtung ändere ich durch Drücken von **SHIFT** und Rechtsklick.

Nun, das ist alles für dieses Tutorial!

Bis bald!