

Tutoriel Substance Painter - Matière marbrée avec le générateur Dripping Rust



Le modèle 3D utilisé dans ce tutoriel : Cigar (<https://sketchfab.com/3d-models/cigar-2d66f61e59664acbb26b1dd26635e239>)

Bonjour à tous!

Dans ce tutoriel, créé avec la version 2019 de Substance Painter, je vais vous montrer comment j'ai utilisé un générateur pour ajouter des zones claires à la texture d'un matériau.

A titre d'exemple, j'utilise le modèle 3D d'un cigare ; comme vous pouvez le voir dans l'image ci-dessous, il n'y a pas de matériau pour la surface externe.

Tout d'abord, j'ajoute un matériau Cardboard en le faisant glisser de l'onglet Shelf Materials vers le haut de l'onglet Layers. Comme je souhaite utiliser plus de matériaux pour cette surface, je ne crée pas de masque pour le matériau, mais je crée un Group à partir du matériau en cliquant avec le bouton droit sur Cardboard et en choisissant Group Layers.

Ensuite, je crée le masque pour la matière avec un clic droit sur le nouveau groupe et "Add Black Mask".

Pour affecter le groupe à la surface de l'objet, je sélectionne le masque, passe en mode "Polygon Fill", puis sélectionne "UV Chunk Fill" (dans l'onglet Properties) avec une couleur blanc pur, puis clique sur la surface externe du objet.

Je change la taille de la Texture sur la surface : je sélectionne la matière Cardboard et, dans l'onglet "Properties - Fill", je porte la valeur de Scale à 2 et je change la couleur en RGB 0.3, 0.18, 0.09.

Pour ajouter des patchs colorés plus clairs, je procède comme suit : je duplique le matériel que je viens de créer en le sélectionnant et en appuyant sur la séquence CTRL + C et CTRL + V (un simple copier-coller), ce qui placera la copie sur le Cardboard matériel d'origine, le tout au sein du groupe.

Je change la couleur de ce matériau en RGB 0,4, 0,24, 0,12, pour le rendre plus clair.

Le moment est venu de créer le masque pour appliquer la matière par patchs, à l'aide d'un Generator, c'est-à-dire l'outil Substance Painter qui... eh bien, génère des données, en effet, à partir de certaines caractéristiques de la géométrie de l'objet.

Tout d'abord, je crée un masque noir pour le matériau Cardboard supérieur.

Pour ajouter un générateur au masque, je sélectionne le masque (pas le matériau en carton !) dans Layers, puis je fais un clic droit et choisis "Add Generator" dans le menu qui apparaîtra.

J'ai défini Dripping Rust dans l'onglet Properties du générateur; mais attention ici : comme vous pouvez le voir, le générateur utilise certaines "Image Inputs" (comme Curvature, Ambient Occlusion, Position), qui ne sont PAS disponibles pour le moment, donc le résultat n'est pas intéressant...

Pour générer rapidement ces maps, je procède comme suit : dans l'onglet Texture Set Settings, je clique sur le bouton « Bake Mesh Maps », puis je clique sur « Bake [material name] Mesh Maps » dans l'onglet qui va apparaître, laissant les paramètres par défaut (ils sont OK, pour ce projet).

Comme vous pouvez le voir, Substance Painter a créé quelques maps (cartes), parmi lesquelles celles demandées par le générateur (qui les reconnaîtra automatiquement) ; le résultat est bien plus intéressant que le précédent, car le masque généré par Dripping Rust (visible dans l'aperçu dans Layers) est basé sur la géométrie de l'objet.

Bon, en théorie le tuto est terminé, mais avant de fermer je vous montre aussi comment j'ai ajouté quelques reliefs à la carte Height de l'objet : dans l'onglet Materials, je recherche "Paper Diagonal Displacement" et le fais glisser dans le groupe de matériaux , en le positionnant en bas du groupe.

Je change la valeur Scale à 3, après quoi je désactive tous les canaux sauf la Height, car je ne m'intéresse qu'aux crêtes.

Pour régler l'intensité de l'effet, j'agis sur la "Height Range" du Matériau, dans la section "Basic Parameters" de l'onglet Properties - Fill. L'effet devient évident en orientant adéquatement l'éclairage de la scène, que je modifie en appuyant sur SHIFT et en faisant un clic droit.

Et bien c'est tout pour ce tuto ! À bientôt!