

サブスタンスペインター2019 ドリッピングラストのジェネレーターでの染みがついたマテリアルの作成



このチュートリアルで使用される3Dモデル: Cigar (<https://sketchfab.com/3d-models/cigar-2d66f61e59664acbb26b1dd26635e239>)

皆さん、こんにちは！

このチュートリアルでは、ジェネレーターを使用してマテリアルのテクスチャに明るい色の染みを付ける方法を見ていきたいと思います。

今回は、例としてシガールの3Dモデルを使おうと思っています。ご覧の通り、モデルの表面に、マテリアルは付いておりません。

始めに、カードボードのマテリアルを、ShelfのMaterialsメニューからLayersメニューの一番トップまでドラッグ&ドロップして、追加します。この表面にマテリアルを何枚かを付けたいと思っているので、マテリアルにつけるマスクではなく、マテリアルのグループを作成します。カードボードの上を右クリックをしてGroup Layer(s)を選択します。

ここで、先ほど作成したグループを右クリックをして「Add Black Mask」を選択したら、マテリアルのためのマスクを作成します。

ここからグループをオブジェクトの表面と結合させたいので、「UV Chunk Fill」(Propertiesメニュー)タイプの「Polygon Fill」モードに白色を適用して変更します。すると、オブジェクトの表面をクリックします。

ここで**表面**のテクスチャの**大きさ**を調節します。カードボードの材料を選択して、「**Properties – Fill**」メニューで、**Scale**を**2**に、**色**を**RGB 0.3**、**0.18**、**0.09**に変更します。

ここからもう少し**明るい色**の染みを付けたいと思います。まず**作成**した材料を複製します。材料を選択して、単純なコピーと同じように、キーボードの**CTRL+C**と**CTRL+V**を押します。すると、グループの中に、**元**のカードボードの材料の**上**に新しくコピーした材料ができます。この材料の**色**を、**RGB 0.4**、**0.24**、**0.12**に変更して、更に明るくします。

ここで、**染みがついた材料を付けるためのマスクを作成**します。サブスタンスペインターのジェネレーターとは、オブジェクトの**形状**によってデータを発生してくれる**機能**（ジェネレーター）です

マスクにジェネレーターを追加したいので、**Layers**でマスク（**注意**：カードボードの材料ではない！）を選択し、**右クリック**をして出てくるメニューの「**Add Generator**」を選びます。

ジェネレーターの**Properties**メニューで、**Dripping Rust**を選択します。ここでご注目いただきたいのが、ジェネレーターが幾つかの「**Image Inputs**」（**Curvature**、**Ambient Occlusion**、**Position**）を使用しているようですが、これらはまだ作成しておらず、エフェクトも面白くありません。

そのため、簡単にこれらのマップをジェネレートします。**Texture Set Settings**メニューの「**Bake Mesh Maps**」ボタンをクリック、出てくる画面に「**Bake**（オブジェクト名）**Mesh Maps**」を選択します。このプロジェクトの場合、設定はデフォルトでも大丈夫です。

ご覧の通り、サブスタンスペインターが幾つかのマップを作成してくれました。その中に、ジェネレーターが必要と判断したマップもあります（自動認識されています）。先ほどのエフェクトよりも面白くなっているでしょう。これは、ドリッピンググラストにジェネレートされたマスク（**Layers**のプレビュー画面でも表示されている）がオブジェクトの形状に基づいているからなのです。

これで、チュートリアルは終了になりますが、おまけとして、オブジェクトの **Heigh** マップにリリーフ（彫り）の追加の仕方をお見せしたいと思います。マテリアルメニューで、「**Paper Diagonal Displacement**」を検索し、ドラッグしてマテリアルのグループの一番下の部分にドロップします。

Scaleの数値を3に変更し、マテリアルのエフェクトはリリーフのみしかいらないので、**Heigh**以外のチャンネルを全て除去します。

エフェクトの強度調節は、**Properties – Fill**メニューの「**Basic Parameters**」セクションで、マテリアルの「**Height Range**」の数値を変更します。

これで以上です！ではまた！