

Substance Painter -指向性マスクを作成するLight Generator



このチュートリアルで使用される3Dモデル: Japanese Toro lanterns (<https://sketchfab.com/3d-models/japanese-toro-lanterns-9bbd21f84ebd437098dca0b0ca3e5fcb>)

こんにちは、みなさん!

このビデオチュートリアルは、**Substance Painter**の2019バージョンで作られました、実用的な例を用いて、**Light generator**を調べます。

そして、**Generators**や**Map Baking**処理などのトピックは当然のことと考えています; 私はいくつかの以前に公開されたビデオチュートリアルでこのトピックをカバーしました。

Light generatorを使用すると、仮想宇宙のポイントからシーンに配置されたオブジェクトに向かっていくつかの光線をシミュレートして**layer mask**を作成できます(仮想宇宙の太陽や指向性光と同様), そのため、ディレクショナル**masks**の生成に使用できます, ie: ポイントの白は、光線によって正面からヒットし、徐々に暗くなります---しかし、発電機の名前にだまされないように注意してください("**Light**"):これらの光線は、**layer mask**のみを生成し、オブジェクトの色やシーンの照明に影響を与える:これらは完全に異なる効果です!

私はすぐに実用的な例で、**Light**で生成されたマスクの基本的な側面を示すつもりです。

オブジェクトを挿入した(a "**TORO**", 伝統的な和の提灯) そして、私はそれを提供しました "**Concrete Plain Brushed**" 材料.

今、私は材料層スタックの上に"**Iceland Snow**"材料を追加します; アイデアは、オブジェクトの一部にのみ"雪"材料を追加することです(降雪の中で最もさらされたもの), しかし、明らかに、この時点で新しい材料は完全に最初のものをカバーしています; したがって、マスクが必要です。

次に、黒いレイヤーマスクを**"Snow"**素材に追加し、マスクを右クリックして**Light generator**を追加します。

何か問題がある: 生成されたマスクは完全に白く、新しい材料は以下のものをカバーしています; 一目で、我々はマップのカップルが欠落していることに気づく(**generator**の**Properties tab**で),

だから私は**"Texture Set Settings"**で**"Bake Mesh Maps"**をクリックし、少なくとも私たちに興味のある2つのマップを作成する**Substance**を持っています(**World space normal**と**Position**, この場合).

仮想宇宙における物体の様々な顔の向きに関する情報を集める**"World space normal"**,**"Position"**は座標に関する情報を収集します(特に身長値).

これらの2つのマップは、**Light generator**によって、シーンの向きと高さに基づいて、オブジェクトの面がどの程度影響を受けるかを決定するために使用されます; 向きに関しては、実際には、ジェネレータの**Properties**で、光源の「光線」の方向を**"Horizontal Angle"**と**"Vertical Angle"**で、座標に関する情報を変更することができます。(**"Position"**マップに格納される) ジオメトリの下部に影響を与えるかどうかを決定できるため、**"Light Attenuation"**パラメータを修正するのに便利です。

マスクに対するジェネレータの効果はありますが(したがって、材料の適用に関して) は、3D ビューの**Material mode**ではっきりと表示されます。(特に**"Iceland Snow"**素材をアクティブにして非アクティブ化した場合、違いに気付きます), **"Mask"**モードに切り替えることをお勧めします(レイヤーマスクを選択した後), なぜなら、私の意見では、傾きと減衰係数に関連する2つのパラメータを変更することによって、**Light generator**の"光線"がヒットした場所と強度をよりよく理解することができます。

Mask表示モードでは、2つのパラメータの効果を直接観察することもできます、**"Highlight Glossiness"** と **"Highlight Level"**,これは、私たちは、光の強度を増幅または減衰することができます。(したがって、生成されたマスクのグレーレベルは、関連する材料の多かれ少なかれマークされた用途に変換されます)、光線によって直接影響を受けない面でも。

したがって、**Light generator**にはパラメータが少ないですが、効果の適用にかなりの柔軟性が与えられます。したがって、私は、この発電機の使用の他の可能な例を考えることを勧めします。

残念ながら、輝きがすべて金であるとはかぎ付けではありません: **Light** ジェネレータは、オブジェクト自体のオクルージョンを考慮に入れていないので、ランタンの内側の表面でさえも光線の影響を受けていることに気付きます: 実際、**Light**はジオメトリの面の向きに基づいています... そして、ランタンの中の人々はまだ上向きです。

これらの面を手動で除外するには、さまざまな方法で進めることができます; これらの1つは、例えば、グループに"雪"材料を含め、最初にグループに白い層マスクを提供し、次にブラシやポリゴン選択ツールなどで、私たちに興味のない領域を手動で除外するなどで構成されます。 (**"UV Chunk Fill"**,私の場合は、明らかに0に設定され、黒をクリックするマスクの**"UV islands"**を作ります)。

最後に、他のジェネレータと同様に、フィルタやその他のエフェクトを**Light**に供給することが可能です。たとえば、**Blur filter**を追加してマスクのエッジをぼかし、フィット感が見える場合は境界線領域の鮮明さを減らすことができます。

まあ、それはあまりにも、このチュートリアルのためのすべてです!じゃあね!