

# サブスタンスペインター テクスチャをマスクとしてインポート及びマッピングする方法

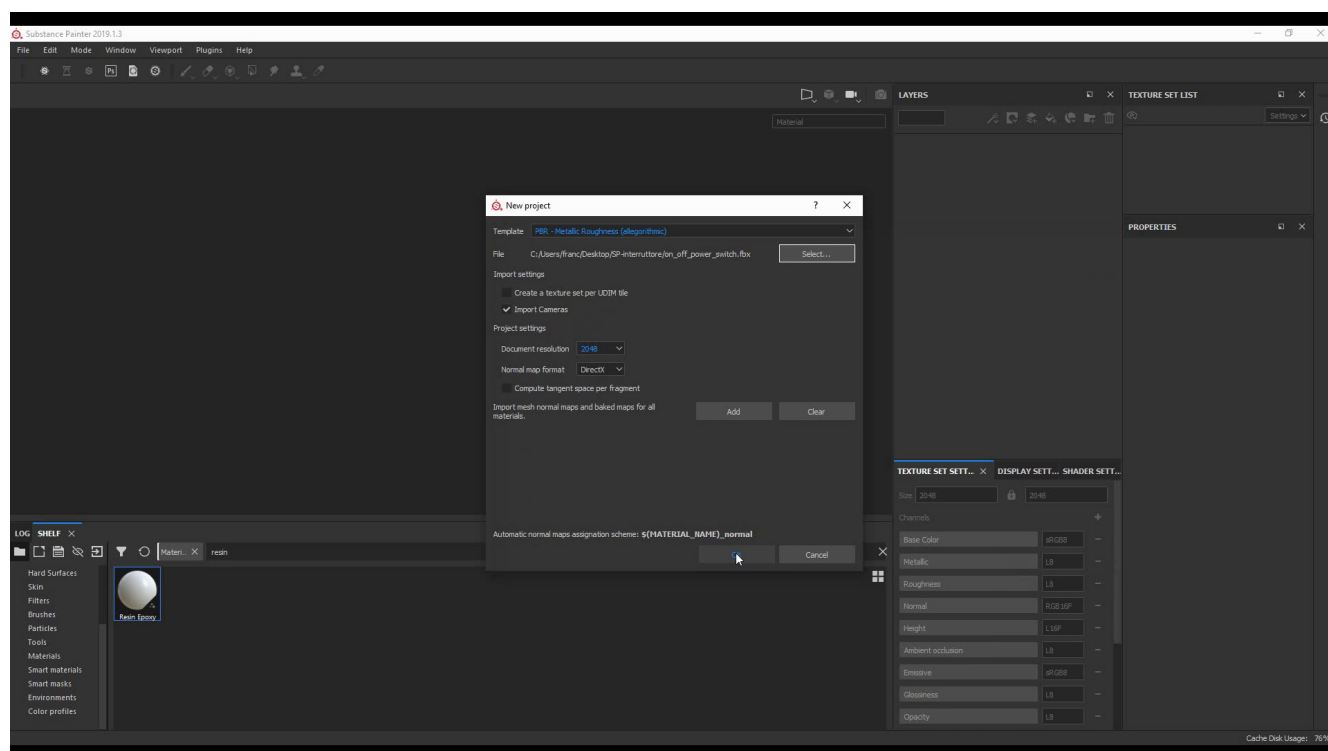


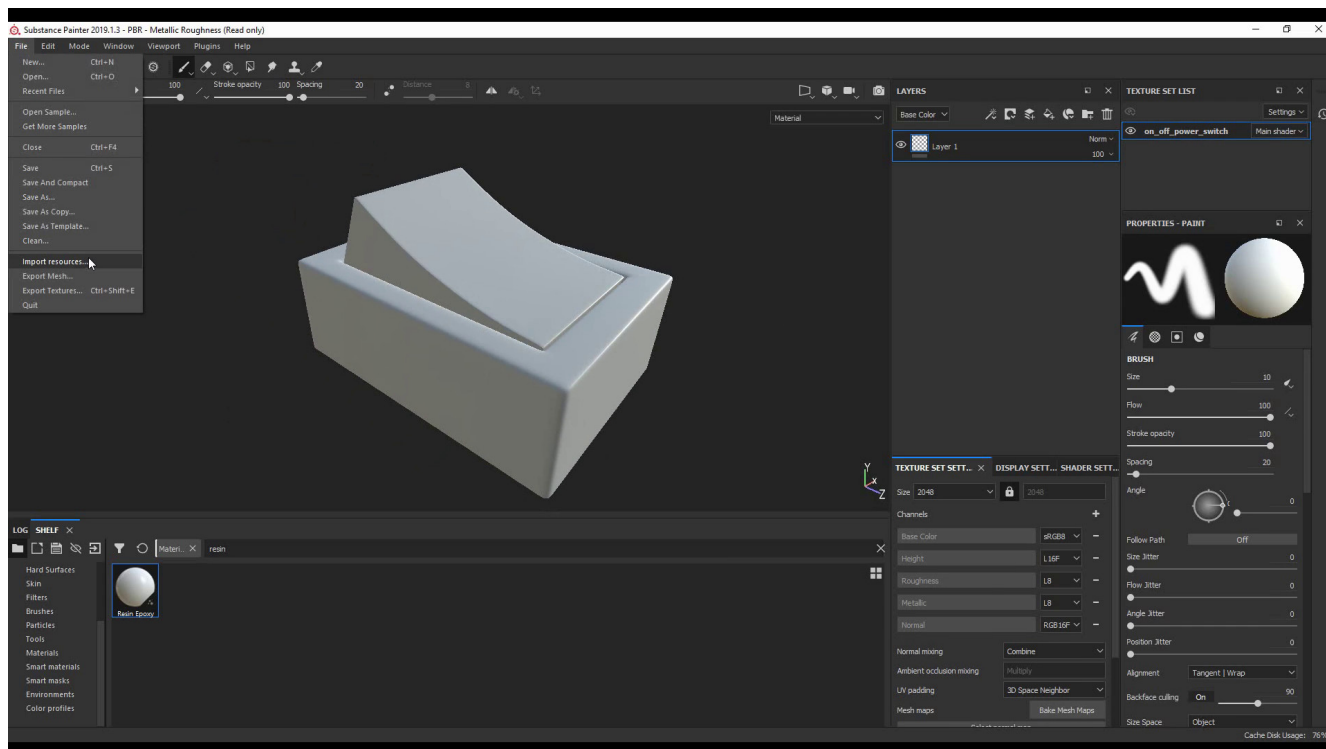
このチュートリアルで使用する3Dモデル: on-off power switch  
(<https://sketchfab.com/3d-models/on-off-power-switch-4d34bfa7b33f41c196c815bf216adcae>)

皆さん、こんにちは！

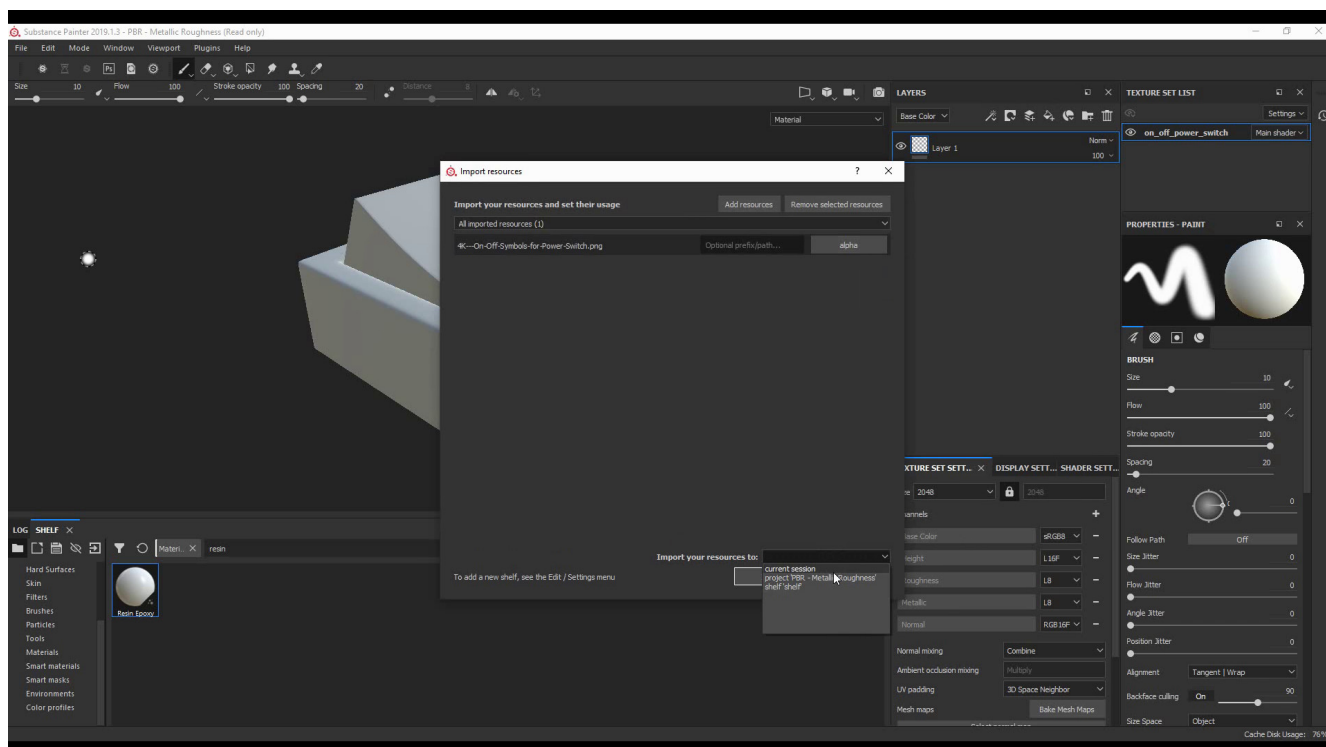
の動画では、サブスタンスペインター2019で、あるマテリアルにもう一つのマテリアルをつけるために、マスクとしてインポートする方法とマッピング上で編集する方法を一緒に見ていきたいと思います。今回は、透明な背景に白色で描かれた模様のPNG画像とオブジェクトのUVマップを使っていきます。

まず、サブスタンスペインターで新規プロジェクトを作ります。自分の好みに合うテンプレート（私の場合はPRBメタリック）、プロジェクトの解像度（私の場合は2K）、それから使用する3Dモデルを選びます。





次に、画像テクスチャをプロジェクトにインポートします：ファイルメニューで、リソースインポートを選択すると、選択画面が出てきます。ここで「リソースを加える」（Add resources）をクリックします。



「undefined」から「alpha」に変えて、画像テクスチャを現在のセッションにインポートします。

表示されているマスクの制限箇所だけにマテリアルを付けるために、まず基礎になるマテリアルを表面全体に付けます。

この場合、「black slate」をマテリアルメニューから「Shelf in Layers」の画面にドラッグ&ドロップします。

これからつけるマテリアルは、「Resin Epoxy」を使ってみたいと思います。普通よりしわくちやになるような感じがいいので、マテリアルを「Materials in Layers」から、「Black Slate」の上にドラッグアンドドロップします。それから、「Resin Roughness」（粗さ）を0.24から0.26に変えます。

次にここでは、「Resin Epoxy」のマテリアルを電源のスイッチ（オブジェクト）の表面全体ではなく、透明な背景に描かれた模様のPNGテクスチャをマスクとして特定の場所にのみしか付けたくありません。なので、「Layers」の「Resin Epoxy」を右クリックをして、「Add bitmap mask」を選びます。そして、画像の名前を検索して、好きなものを選択します。

マスクとは、透明背景な背景に白色で描かれた画像です。そのため、マスクについてるマテリアルからは、白色の部分のみしか付きません。

これから、マスクをオブジェクトにつけていきます。「Layers」にある新しく作成したマスクの「Fill」をクリックして、それから視点の角度を「3D」から「3D | 2D」に変更します。

テクスチャの大きさは、マスクの角をドラッグして調節し、2Dの画面に映し、調節中に比率をそのまま残したいときは、キーボードのSHIFTを押したままで作業します。

こうすると、マスクがオブジェクトの何か所にも映っているように見えてくるのです。Layersにあるマスクに「Fill」を選択して、「Properties - Fill」のメニューを探し、「UV Wrap」を「Repeat」から「None」に変更します。

こうすると、マスクの模様が2Dの画面にある四角で囲まれた部分にしか出てこなくなります。好みでマスクの大きさの調節とオブジェクトのUVマップでの位置の調節をし完成させます。

完成です！ご覧のとおり、「Resin Epoxy」は完全にマテリアルになっていると言えます。ここから、**Properties – Fill**のセクションをクリックすると、マテリアルの**PBR**チャンネルをつけたり消したりすることができます。様々なマテリアルのエフェクトをつけたり、またはそのほかのマテリアルのエフェクトを付けたりすることもできます（この場合、「Black slate」を使用）。

これでチュートリアルは以上です！また今度！