

Substance Painter 2019 - GeneratorsとFiltersを使用してオブジェクトのエッジを変更する方法



このチュートリアルで使用される 3D モデル： Wooden bridge
(<https://sketchfab.com/3d-models/wooden-bridge-9e24d27408c341f28d79d1190e2768c2>)

みなさん、こんにちは!

このチュートリアルでは(これは、Substance Painterの2019年バージョンで作成しました) “Generator”を使用してオブジェクトのエッジを変更する方法を見てみましょう;最も正確に, 私たちは “Metal Edge Wear Generator”と “Invert”と “Blur” フィルターについて話しましょう.

私は前のチュートリアルでSubstance Painterの “Generators”について話しました(葉巻の3Dモデルに “Dripping Rust”を使用したもの);そのチュートリアルでは、 “Generators”とは何か、なぜジオメトリの “Bake”を作成する必要があるのかを説明しました, これもこのチュートリアルで行います, これを行う前に、そのチュートリアルをご覧くださいになることをお勧めします.

さて、プロジェクトを見てみましょう:ここで様式化された橋の3Dモデルがあります, 形状は複雑ではないという意味で;ウッドタイプの素材を使う必要があります, しかし、さまざまな木の板の端と中央部分の違いも紹介する必要があります, たとえば、中央部分の彩度を下げ、縁の木材のレリーフと歪みを強調します.

まず、基本的な木材をオブジェクトに提供します;この例では、 “Paldao Wood”を選択しています. “Height”の値, この場合、過剰です, だから私はそれらを “Height Range”の値まで下げています, “Properties Fill Parameters”で, たとえば0.08に;さらに、マテリアル (UVレイアウトが良いため、マッピングを修正する必要がない) の繰り返しを増やして、値を3に “Scale”します.

木の色を少し薄くします,このように: “Properties Fill Parameters” タブ, “Wood Color” をクリックして, “S” パラメーターの値を下げます (彩度を意味します), 0.62 (デフォルト値) から 0.35 に変更します. この材料は、木材の内部部品には適しています. 混乱を避けるために、名前を “inner” に変更しましょう.

このマテリアルを複製してオリジナルの上に配置し, “Layers” タブで “outer” (外部) に名前を変更します.

素材の複製により、表面全体の高さのレリーフが強調されていることにすぐに気づきました. これについては後で話します.

外部効果をオブジェクトのエッジに制限するためのマスクが必要です; そのマテリアルに黒マスクを追加しましょう (効果的にそれをオフにします).

エッジのカバーを作成するには, マスク (注意: マテリアルではなくマスク上) を右クリックし, “Add Generator” を選択します. generator には “Metal Edge Wear” を選択します.

結果は残念です; “Dripping Rust Generator” に関する論文, 理由を知っています; “Bake Mesh Maps” をクリックしましょう次に, “Texture Set Settings” タブで, “Generator” に必要なマップの基本的な “Bake” を作成する.

注意: “outer” は “inner”, と同じ色を持っているので, “outer” の彩度値を 0.62 に戻して変更してみましょう. さらに, “Height Range” の値を大きくして, レリーフを強調します (ここでは誇張して, 0.15 にしています).

これらの操作の最後に、新しい結果は以前の結果とは非常に異なり, “inner” のマテリアルの視覚化を非アクティブ化することで、それをさらに理解することができます.

出発点としては悪くありませんが、少なくとも2つの改善を加えることができます。たとえば、“inner”と“outer”のコントラストを作るために、マスクを少しフェードまたはぼかすことができます。さらに、“inner”（現在オブジェクトの表面全体に適用されている）をエッジから完全に除外できます。

まず、“outer”のマスクのエッジをぼかすことから始めましょう。マスクの“Metal Edge Wear Generator”を選択し、右クリックして“Add Filter”を選択します。

“Filter”は、一般に、関連付けられている情報を変更するツールです。この場合、情報は基本要素、つまり“Metal Edge Wear Generator”によって生成されたマスクです。

フィルターは現在空です。したがって、“Properties Filter”では、自分に合った効果、つまり“Blur”を選択します。

エフェクトは、マテリアルのプレビューでビデオにすぐに表示されます。“Properties Filter”の“Blur Intensity”パラメーターに作用することにより、強度を変えることができます。

エッジを“outer”で処理するため、達成したい他の変更は、“inner”のマテリアルをエッジから除外することです。

実際には、達成したいのは、基本的に“outer”に使用されるマスクの反転バージョンである“inner”マスクです... はい、あなたが正しい: マップを反転させるためにフィルターが必要です? Substanceには“Invert”フィルタがあります!

まず、この方法で、“inner”で使用されたのと同じマスクを“outer”で使用してみましょう: “outer”マスクを右クリックし、“Copy Mask”を選択します、次に、“inner”マスクを右クリックします(まだマスクがない) その後、“Add black mask”を選択します、したがって、黒い空のマスクが作成されます。

“Filter”と“Generator”で外側のマスクをコピーするには、“inner”の黒いマスクを右クリックし、“Paste into mask”を選択します。何が起きるかをよりよく理解するために、“Layers”タブで“outer”のマテリアルの視覚化を一時的に無効にします。

[さて、おそらく右クリックすると“**Invert Mask**”に気づくでしょう ... それは本当です、それは私がフィルターで達成したいのと同様の効果を得ます、ただし、別のツール (“**Levels**”) を使用する、これについては別の機会に説明します。このチュートリアルでは、ジェネレータとフィルタのみについて話しましょう!]

“inner”マテリアルの“**Metal Edge Wear Generator**”を右クリックして、“**Add Filter**”を選択します。

新しいフィルター (空) は、“**Generator**”フィルターと“**Blur**”フィルターの間に正確に配置されます。

“**Properties Filter**” タブで、“**Invert**”を選択します。このようにして、ジェネレーターは (外側の場合と同様に) エッジのマスクを作成し、その後反転して最終的に“**Blur**”を適用します。特に、“**Blur Intensity**”の値は自由に操作できます。これは、“outer”フィルターの値とは無関係です (ちなみに、この時点で再アクティブ化することもできます) 。

まとめ: このチュートリアルでは、“**Metal Edge Wear Generator**”を使用してオブジェクトのエッジをすばやく分離する方法を確認し、少しのマテリアルの摩擦をシミュレーションする方法を確認しました (この場合、色の彩度を変更し、同じ高さの2つのわずかに異なるバージョンを使用した“**Height**”のレリーフ) 最後に、“**Generators**”を使用して作成されたマスクに“**Blur**”フィルターと“**Invert**”フィルタを提供して、それらを変更します。

これで、このチュートリアルは以上です。すぐに会いましょう!