

Basi di Substance 3D Painter | Far risaltare i dettagli dei Materiali con il filtro Sharpen

www.francescomilanese.com --- 2025 --- [GUMROAD \(PDF\)](#)

video version: <https://youtu.be/nL9rQilW4Zo>

Questo PDF è disponibile gratuitamente; sentitevi liberi di condividerlo con altri!

[Iscrivetevi al mio canale Youtube](#) e attivate le notifiche per ricevere gli aggiornamenti sui nuovi video!



Salve a tutti! In questo brevissimo videotutorial di base su Substance 3D Painter vedremo come mettere in risalto i dettagli dei materiali mediante l'utilizzo del filtro Sharpen.

A video sto mostrando degli esempi di rendering, realizzati in Blender con le Textures esportate da Painter, nei quali sono visibili gli effetti di questo filtro.



Basi di Substance 3D Painter | Far risaltare i dettagli dei Materiali con il filtro Sharpen

www.francescomilanese.com --- 2025 --- [GUMROAD \(PDF\)](#)

video version: <https://youtu.be/nL9rQilW4Zo>

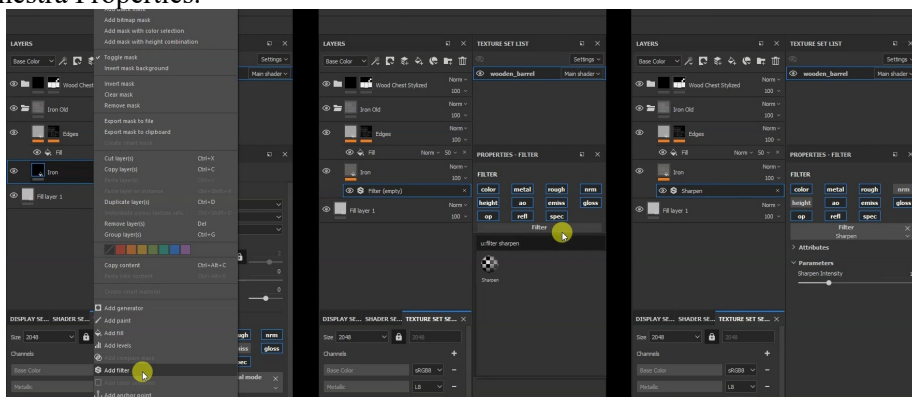
Come potete intuire, questo filtro è particolarmente utile con Materiali che presentano fibre e striature, come il legno, oppure con Materiali che presentano imperfezioni, graffi, ammaccature e altri dettagli del genere, come il metallo rovinato presente nel modello 3D del barile che sto mostrando a video.



Vedremo, in particolare, due modalità di applicazione del filtro, ossia per singolo Layer e per l'intera pila di Layers, in questo caso con la modalità Passthrough.

Il tutorial è stato registrato con una versione di Substance Painter un po' vecchiotta, ma è valido anche con le versioni più recenti di 3D Painter.

La prima modalità di applicazione che dobbiamo esaminare è quella per Layer. Aggiungere il filtro Sharpen al Layer selezionato è semplicissimo, in quanto è sufficiente fare click col tasto destro sul Layer, scegliere Add Filter dal menù del Layer, e specificare infine il filtro Sharpen nel menù Add Filter che apparirà nella finestra Properties.



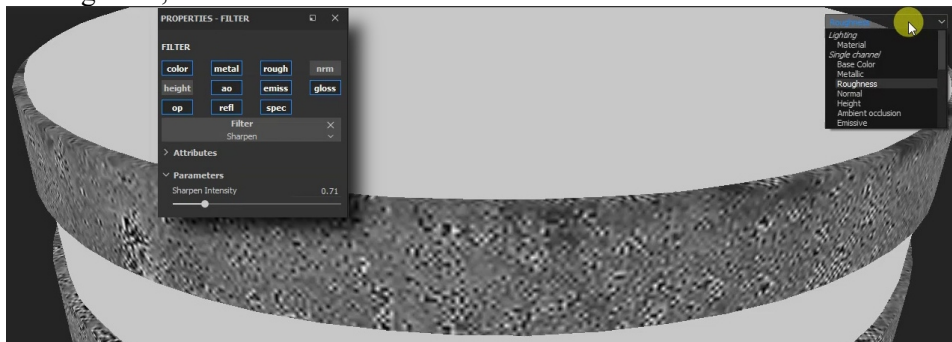
Come potete vedere, l'unico parametro presente per il filtro è Intensity, dal significato intuitivo. In linea generale, è sconsigliabile impostare un valore maggiore di 1 per questo parametro, perché l'effetto finale potrebbe risultare eccessivamente disturbato.



Per determinare la giusta intensità dell'effetto, fate varie prove modificando sia l'orientamento dell'illuminazione che la distanza della telecamera dall'oggetto.

Nella scheda Properties è possibile selezionare o deselectare i canali sui quali verrà applicato l'effetto. Nel fare le prove, selezionando o deselectando un singolo canale alla volta, può essere utile cambiare la modalità di visualizzazione nella vista 3D, proprio per isolare un canale alla volta ed esaminare le differenze.

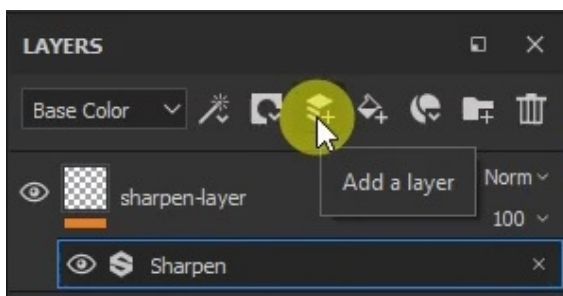
Ad esempio, il filtro potrebbe andare bene su Base Color ma risultare eccessivo su Roughness, o viceversa.



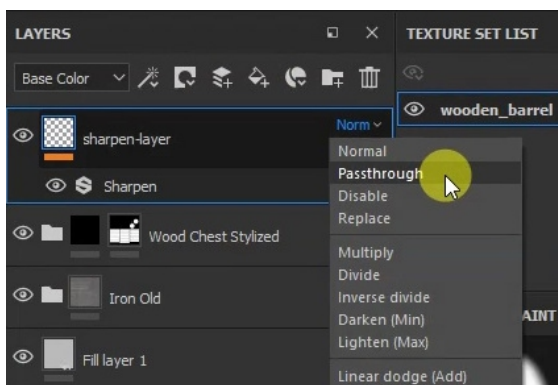
Ricordate che, in linea generale, Roughness e Glossiness dovrebbero essere o entrambi attivati oppure entrambi disattivati, per evitare incoerenze tra le Textures esportate per i due workflow Metallic e Specular.

Abbiamo visto come applicare Sharpen per un solo Layer, ma come fare per applicarlo a tutti i Layers di un Material o, almeno, ad un loro sottogruppo?

La soluzione consiste nel posizionare un Layer vuoto più in alto di tutti i Layers che dovranno utilizzare il filtro Sharpen e fornire questo filtro al Layer vuoto. Fate attenzione ad aggiungere un Layer vuoto, non un Fill Layer!



Ad ogni modo, dopo aver fornito il filtro Sharpen al nuovo Layer, non vedremo alcun effetto nella scena. Ciò è dovuto al fatto che la modalità di applicazione di questo Layer va cambiata da quella di default, che è Normal, a Passthrough, che applica i filtri e gli strumenti del Layer a tutti i Layer che si trovano sotto di esso.

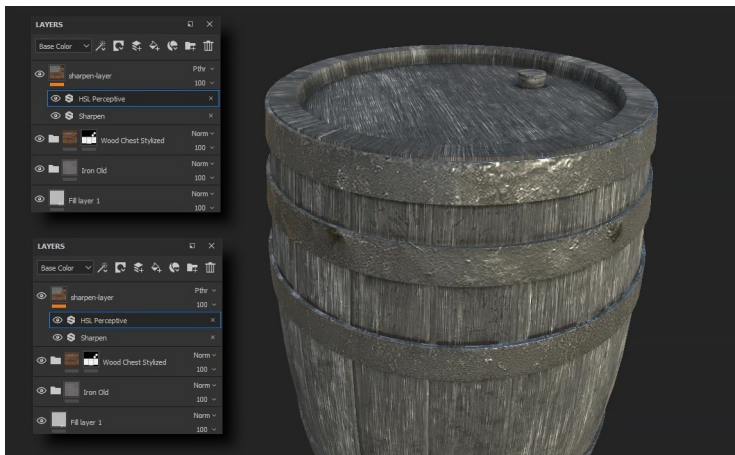


Basi di Substance 3D Painter | Far risaltare i dettagli dei Materiali con il filtro Sharpen

www.francescomilanese.com --- 2025 --- [GUMROAD \(PDF\)](#)

video version: <https://youtu.be/nL9rQilW4Zo>

L'utilizzo di un Layer vuoto in modalità Passthrough funziona ovviamente anche per gli altri filtri, quindi tenetela a mente se volete applicare un altro filtro a più Layers di un Material!



Bene, per questo brevissimo videotutorial è tutto! Spero vi sia stato utile!
A presto!