

Substance 3D Painter の基礎
シャープフィルターを使用してマテリアルのディテールを強調する方法
www.francescomilanese.com --- 2025 --- [GUMROAD \(PDF\)](#)
ビデオバージョン : <https://youtu.be/8Kq8jCx6DdU>

この PDF は無料です。 気軽にシェアしてください！

[私の YouTube チャンネルを登録して](#)、新しい動画の更新を受け取るために通知をオンにしてください！



皆さん、こんにちは！ この短い基礎的なビデオチュートリアルでは、Substance 3D Painter のシャープフィルターを使用して、マテリアルのディテールをどのように強調するかを学びます。

画面には、Substance Painter からエクスポートされたテクスチャを使用して Blender で作成したレンダリング例を表示しています。これらの例では、このフィルターの効果を示しています。



Substance 3D Painter の基礎

シャープフィルターを使用してマテリアルのディテールを強調する方法

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

ビデオバージョン : <https://youtu.be/8Kq8jCx6DdU>

ご覧の通り、このフィルターは、木材のような繊維や筋があるマテリアル、または、傷、凹み、その他の細かいディテールを持つマテリアル（現在画面に表示されているバレルの 3D モデルの摩耗した金属のようなもの）に特に有用です。



このチュートリアルでは、フィルターを適用する 2 つの方法に焦点を当てます。一つは単一のレイヤーに適用する方法、もう一つは **Passthrough** モードを使用してレイヤー全体に適用する方法です。

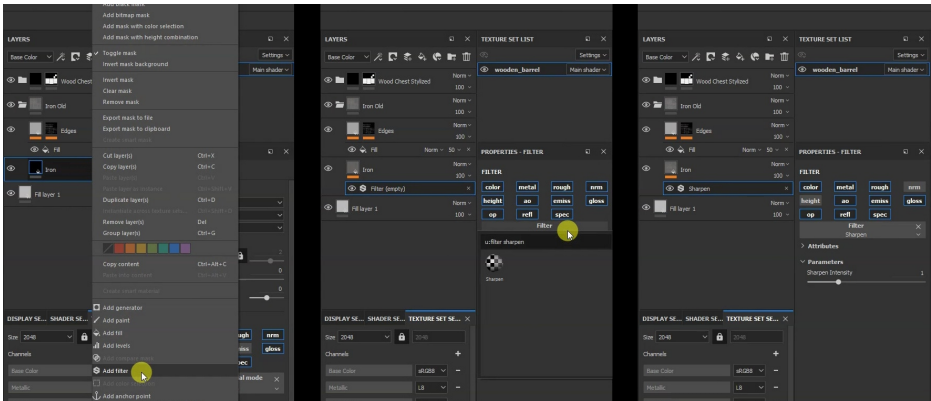
このチュートリアルは、少し古いバージョンの Substance Painter で録画されていますが、現在の Adobe Substance 3D Painter の新しいバージョンでも手順は同じです。

最初に探るべき適用方法は、個別のレイヤーに対するものです。選択したレイヤーに **Sharpen** フィルターを追加するのは非常に簡単です。

レイヤーを右クリックし、レイヤーメニューから **Add Filter** を選択します。

その後、**Properties** パネルに表示される Add Filter メニューで **Sharpen** フィルターを指定します。

Substance 3D Painter の基礎
シャープフィルターを使用してマテリアルのディテールを強調する方法
www.francescomilanesse.com --- 2025 --- [GUMROAD \(PDF\)](#)
ビデオバージョン : <https://youtu.be/8Kq8jCx6DdU>



ご覧の通り、このフィルターで利用できる唯一のパラメーターは **Intensity** です。この値は直感的に分かるものですが、一般的には 1 を超える値を設定することは推奨されません。最終的な効果が過剰にノイズが多くなる可能性があるためです。



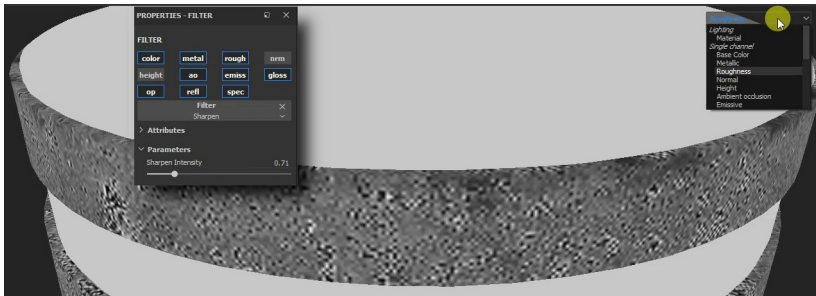
効果に適した強度を決定するには、ライティングの方向やオブジェクトからのカメラ距離を調整しながら試してみてください。

Properties パネルでは、効果を適用するチャンネルを選択または解除できます。テストを行う際には、1 つずつチャンネルをオンまたはオフに切り

Substance 3D Painter の基礎
シャープフィルターを使用してマテリアルのディテールを強調する方法
www.francescomilanese.com --- 2025 --- [GUMROAD \(PDF\)](#)
ビデオバージョン : <https://youtu.be/8Kq8jCx6DdU>

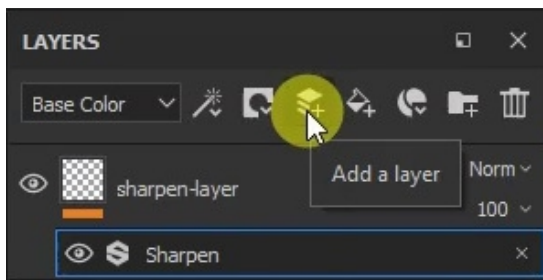
替えたり、**3D ビュー**の表示モードを変更して、チャンネルごとの違いを分離して確認するのが役立ちます。

例えば、フィルターは **Base Color** チャンネルではうまく機能するかもしれませんが、**Roughness** では強すぎるように見えることがあります。



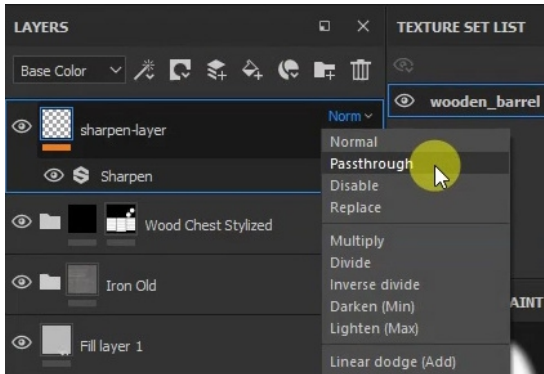
その逆も同様です。一般的に、**Roughness** と **Glossiness** は、Metallic および **Specular** のワークフローでエクスポートされるテクスチャに矛盾が生じないように、両方を有効または無効にする必要があることを覚えておいてください。

Sharpen フィルターを単一のレイヤーに適用する方法を見てきましたが、マテリアルのすべてのレイヤー、またはその一部のサブセットに適用するにはどうすればよいのでしょうか？ 解決策は、Sharpen フィルターを必要とするレイヤーの上に空のレイヤーを配置し、この空のレイヤーにフィルターを適用することです。注意してください！ 追加するのは空のレイヤーであり、**Fill Layer** ではありません。

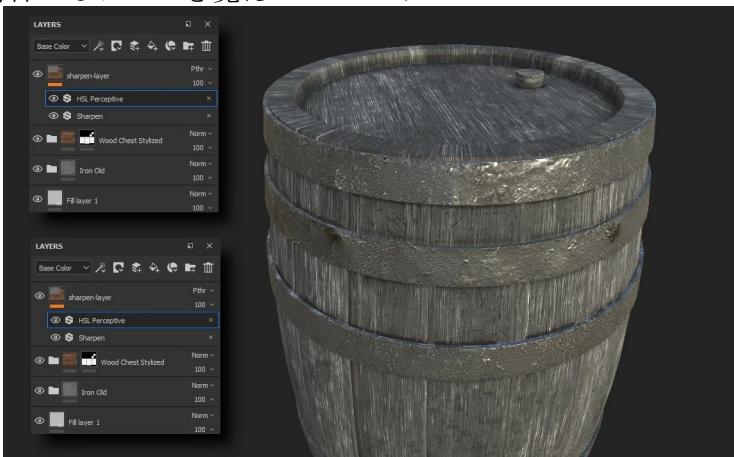


Substance 3D Painter の基礎
シャープフィルターを使用してマテリアルのディテールを強調する方法
www.francescomilanesi.com --- 2025 --- [GUMROAD \(PDF\)](#)
ビデオバージョン : <https://youtu.be/8Kq8jCx6DdU>

しかし、新しいレイヤーに Sharpen フィルターを適用しても、シーン内で効果が見えない場合があります。これは、このレイヤーの **Blending Mode** をデフォルトの **Normal** から **Passthrough** に変更する必要があるためです。このモードにより、レイヤーのフィルターやツールが下のすべてのレイヤーに適用されます。



Passthrough モードでの空のレイヤーの使用は、他のフィルターにも有効です。そのため、マテリアルの複数のレイヤーに別のフィルターを適用したい場合にも、これを覚えておいてください！



以上で、この非常に短いビデオチュートリアルは終了です！お役に立てたことを願っています。それではまたお会いしましょう！