

著者の新しいチュートリアルや 3D モデルの更新情報を知りたい場合は、彼の YouTube チャンネルを購読してください (<https://www.youtube.com/@FrancescoMilanese85>).

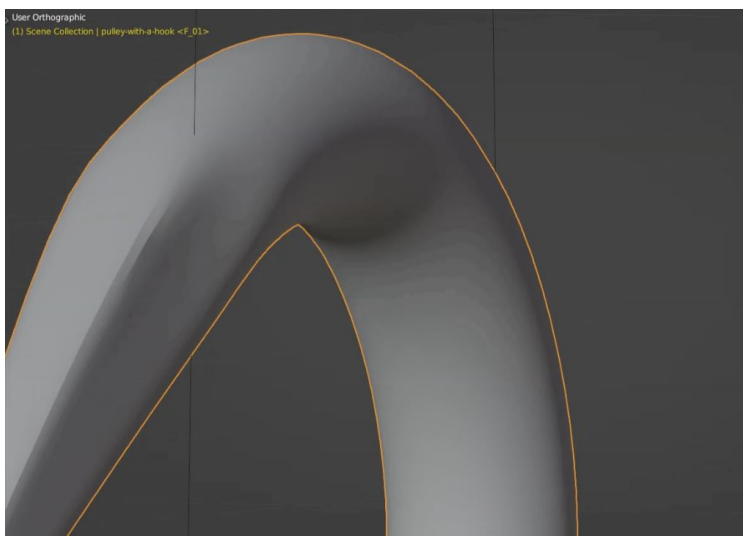
この PDF は無料です。気軽にシェアしてください！

皆さん、こんにちは！

このチュートリアルでは、私が Blender 3 で Substance Painter からのテクスチャを適用する際に遭遇した奇妙な芸術作品を示し、それらをどのように修正するかをご紹介します。

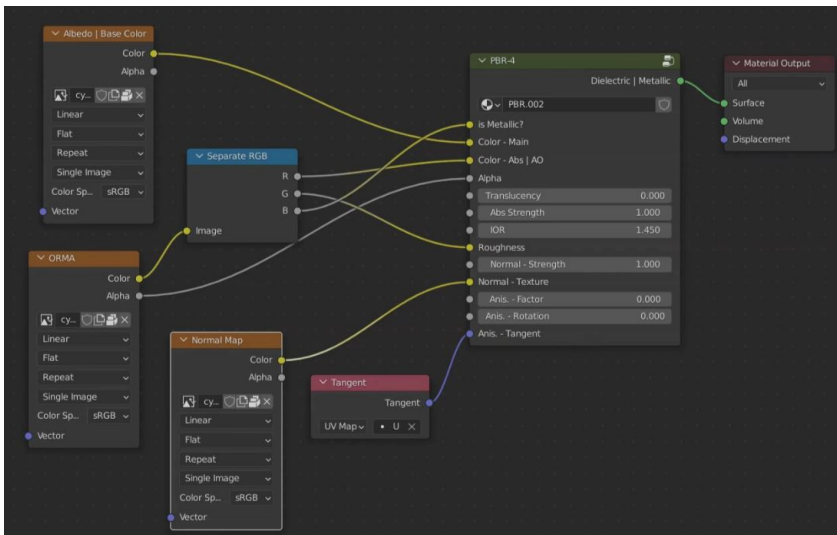
ちなみに、ここで使用するレンダリングエンジンは Cycles です。

オブジェクトを見てみましょう。ご覧の通り、これは単純なプーリーとフックです。ジオメトリは問題ありません：フリップしたノーマルやダブル頂点、ジオメトリがなく、トポロジーは OK で、シェーディングは Smooth に設定され、Auto Smooth がオンになっています。



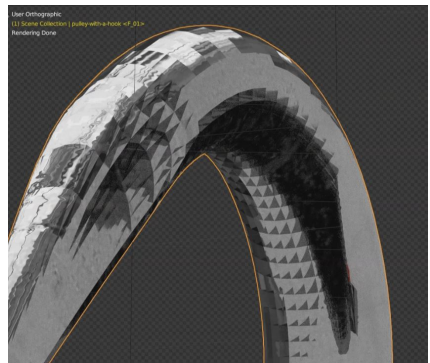
UVs、マテリアル、テクスチャについては、UVs はオーバーラップしておらず、私は3つのテクスチャ: Albedo、Normal、そして名前が示すように、Occlusion、Roughness、Metallic、そして Alpha マップを RGBA チャンルの画像に格納する特別なカラーテクスチャである ORMA を含む単一の PBR マテリアルを使用しています。

これらのチャンネルはグレースケールの画像に格納されているため、ディスクスペースを節約するためにこのテクスチャを Substance Painter からエクスポートし、その後、Cycles でチャンネルを分離します。

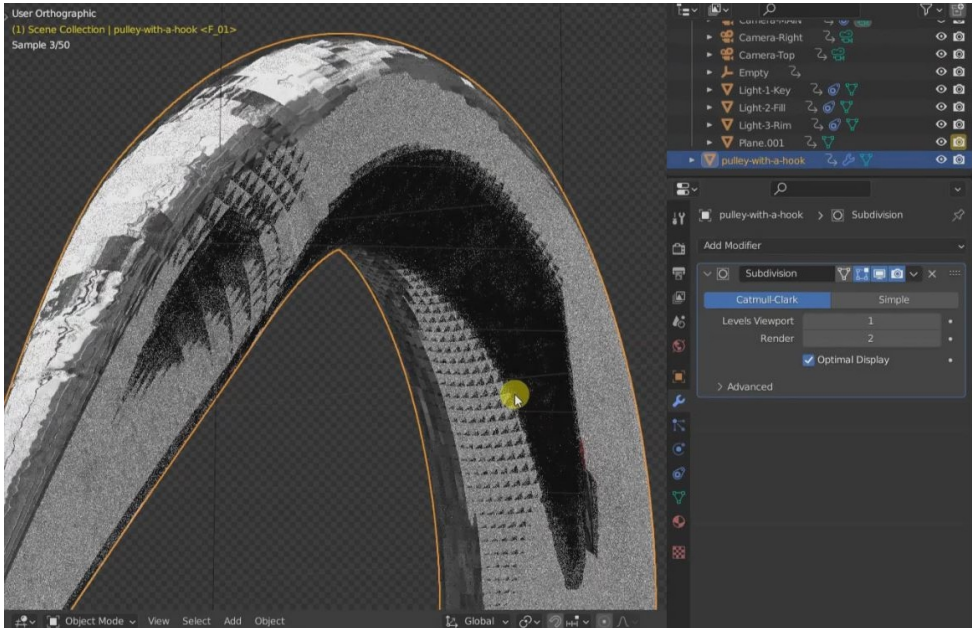


しかし、レンダリングモードに切り替えると、表面に奇妙な芸術作品が見えます: 面が三角形に見えたり、ギザギザに見えます。

ほとんどの場合、これはノーマルや Smoothing オプションが原因か

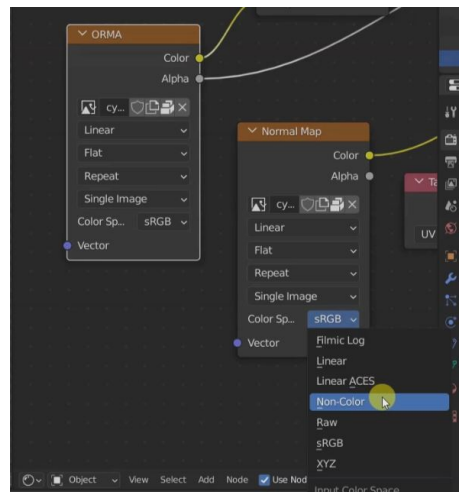


かもしれませんが、ここでは Auto Smooth オプションは問題ありません、 Edge Split 修飾子は無意味で、 Subdivision Surface 修飾子は事態をさらに悪化させるでしょう。



したがって、これはジオメトリに起因するものではないことはわかりますが、レンダリング設定に起因するものでもありません： Object Shading タブの Shadow Terminator パラメーターや Render Properties タブの他のパラメーターを変更してもこの問題は解決しません。

これはノーマルに関連していることは確信していますが、それらは問題ありません…



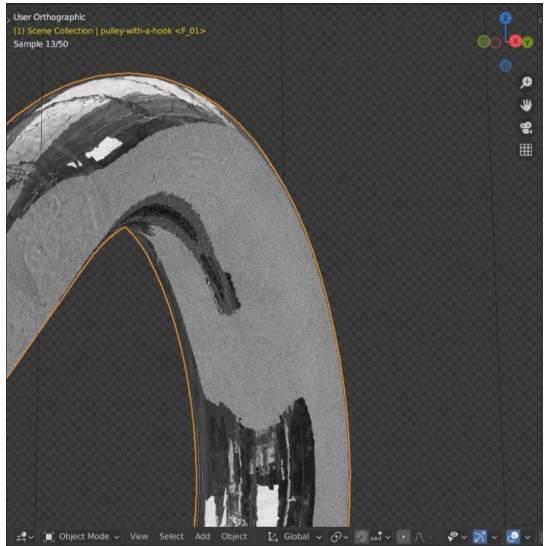
...実際には、ノーマルマップがマテリアルに適用される方法に関連しています：実際、私がノーマルマップをロードする Input Image ノードには、Color Space と呼ばれるパラメーターがあります。

これは、ベースカラーのイメージテクスチャには sRGB が設定されていますが、ここではノーマルマップを扱っているので、Non-Color data に切り替えますと...

...奇妙な芸術作品が消えました！

したがって、オブジェクト上にこの奇妙な芸術作品を見た場合は、このパラメーターも確認してみてください！

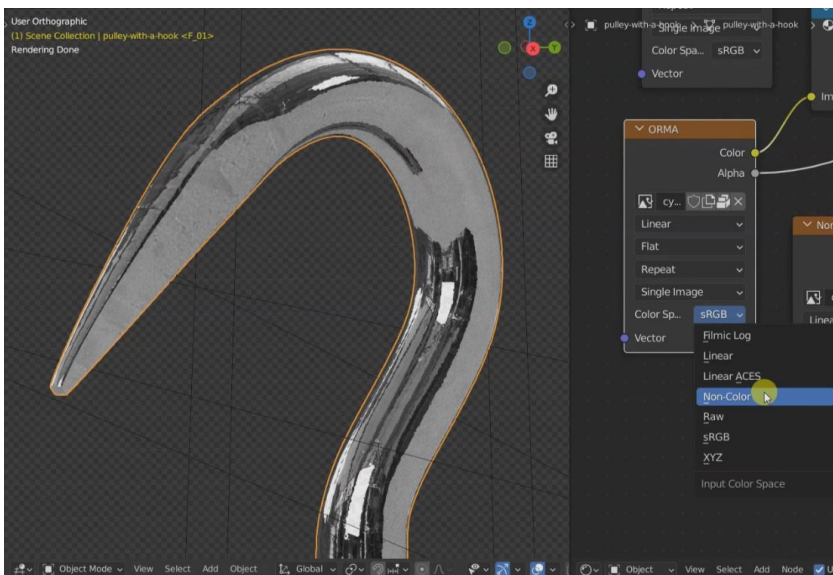
しかし、待ってください：
まだ他にもあります！



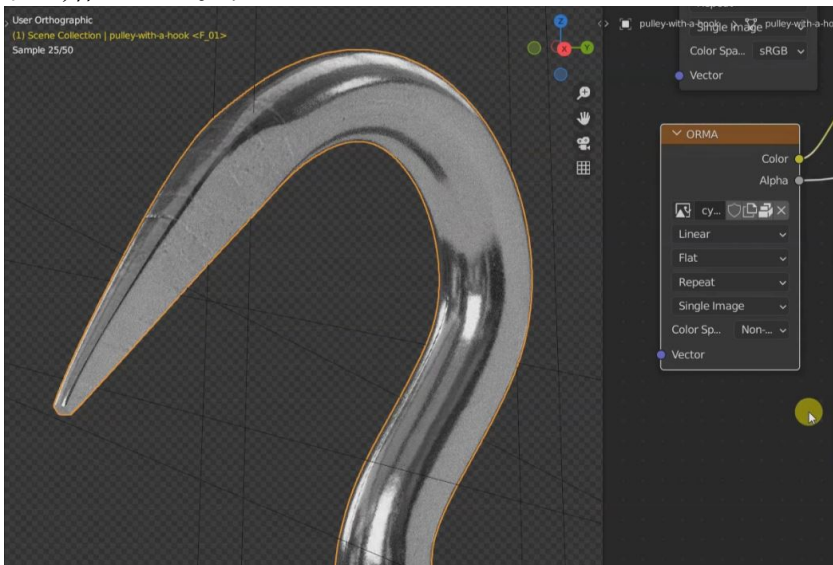
Substance Painter のオブジェクトプレビューを見ると、Roughness が Cycles で得られるものとは異なることがわかります。

これは、ORMA テクスチャの Color Space、つまり私が Roughness データなどを格納する場所が原因である可能性があることを今では知っていますので、Non-Color Data に切り替えることができます、そして...

BLENDER #002 - (Cycles) で sRGB と Non-Color Data Normal Maps による奇妙な芸術作品
www.francescomilanese.com --- 2024 --- <https://youtu.be/0fSZ0tyfSvM>



...さあ、始めましょう！



では、それが全てです！ またお会いしましょう！