**Substance Painter**

1. [Горячие клавиши](#SP_горячие_клавиши).
2. [Запекание текстур](#SP_запекание_текстур).
3. [Основные приемы](#SP_основные_приемы).

Полезные видео

<https://www.youtube.com/watch?v=Fo-YpLmEkkU>

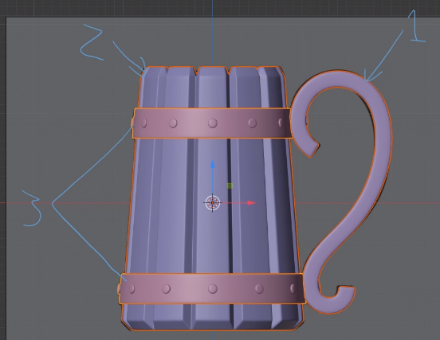
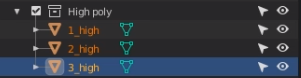
**Substance Painter**.

|  |  |
| --- | --- |
| **Горячие клавиши.** | |
|  |  |
|  |  |
| выбор текстурного сета | **Ctrl + Alt + ПКМ** |
| копирование слоя | **Ctrl + D** |
| Быстрое отображение слоя маски | **Alt** + щелчок по маске |
| вид материала | **M** |
| Размер и жесткость кисти | **Ctrl + ПКМ (Двигать право/лево или вверх/низ)** |
| Текучесть кисти | **Ctrl + ЛКМ (Двигать право/лево)** |
| Наслаивание кисти | **A** |
| Повернуть наконечник кисти | **Ctrl + ЛКМ (вверх/низ)** |
| Прямая линия | **ЛКМ + Shift + ЛКМ** |
| Управление трафаретом | **S + (см подсказки)** |

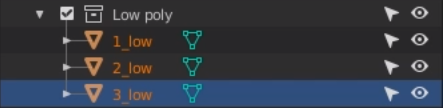
**Импорт моделей из 3D редакторов.**

Рассмотрим основные приемы.

1. Создается модель высокого разрешения (High poly). Группируем меши логичным образом и называем их с каким-то одним префиксом (здесь \_high).

1. Строим низкополигональную модель (Low poly) путем упрощения High poly.

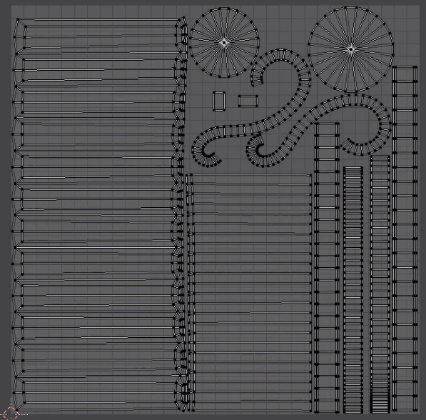
 

У названий мешей меняем префикс на \_low не меняя названия.

1. Добиваемся максимального совмещения этих моделей



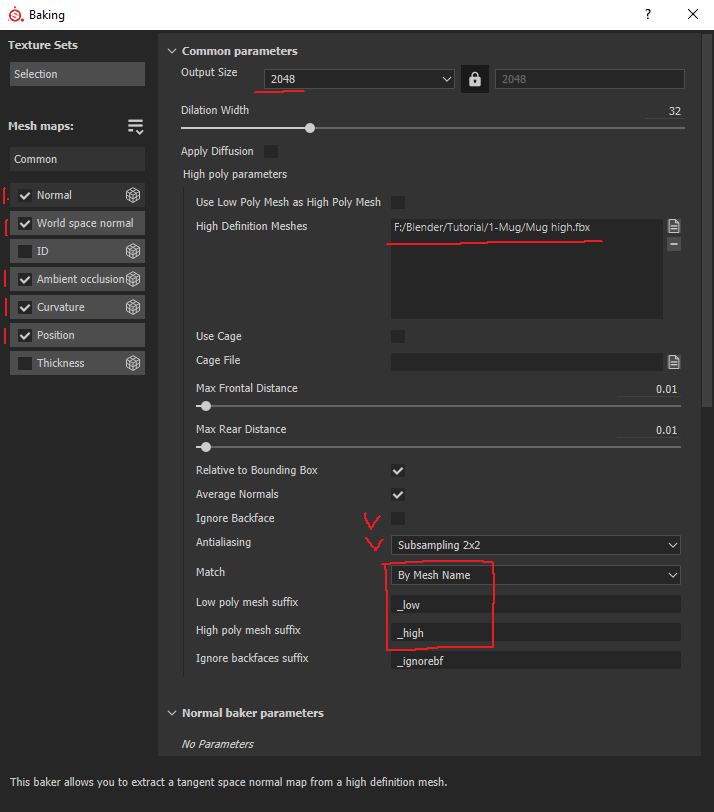
1. Делаем развертку **UV Mapping** для **Low Poly**.

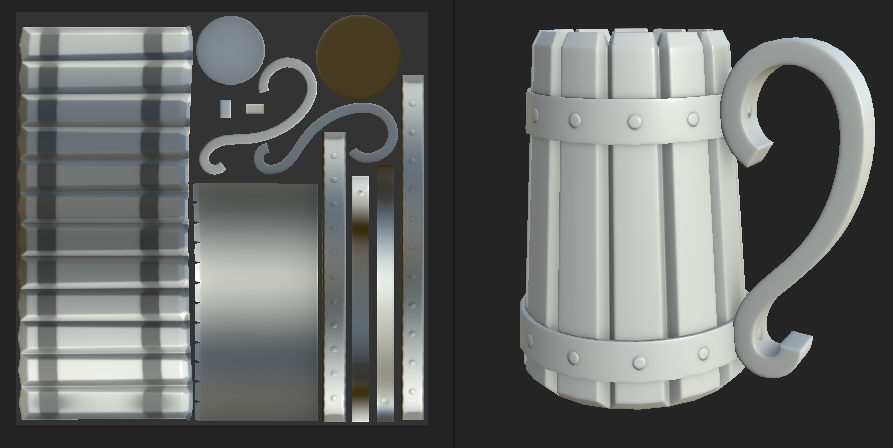


1. Экспортируем модели в .fbx формат по отдельности. B Blender есть возможность экспорта только выделенных объектов.
2. Импортируем **Low Poly** в SP.



1. Запекаем.

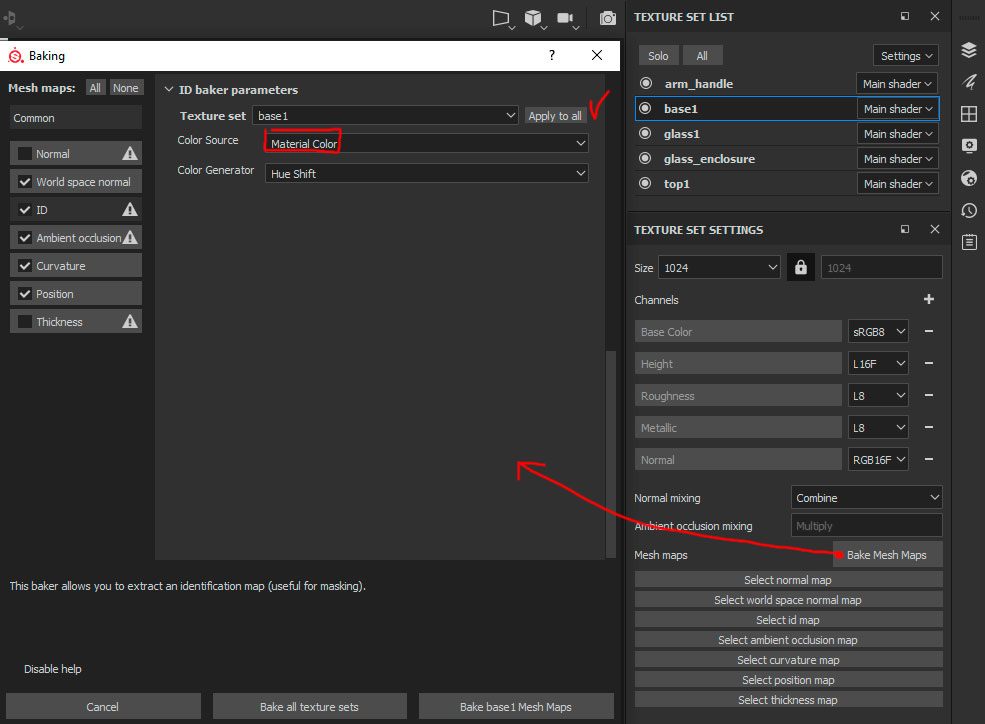




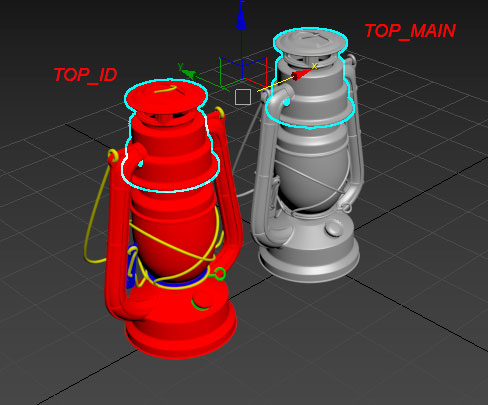
В данном случае у нас получается один текстурный сет, поэтому при наложении материалов придется создавать **маску по мешам**.

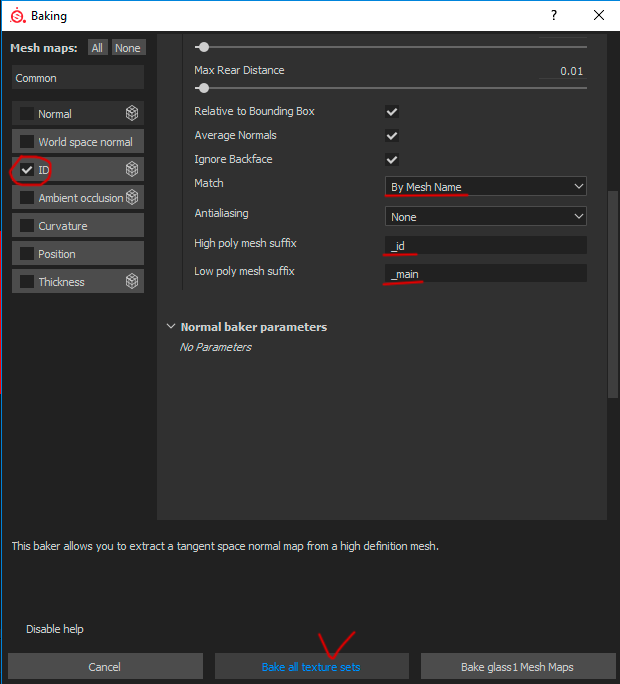
**Запекание текстур.**

Если используется мультитекстурирование, то в параметрах для ID следует указать параметры источника, а именно **Color Source** -> **Material Color**.



Если подготовлены модели с соответствующими префиксами, то это нужно указать.





**Apply Diffusion** – предотвращает швы при смене разрешения.

**Основные приемы**.

Построение материалов в основном базируется на применении масок к слоям. Отображение слоев накладывается в порядке снизу вверх и корректируется маской.

Модель может состоять из одного меша и иметь различные материалы (ID) – они будут отображены в TEXTURE SET LIST, а может быть так, что материалов нет и модель состоит из нескольких мешей – в этом случае TEXTURE SET LIST содержит всего одно поле. Короче говоря, текстурный сет содержит материалы с различными ID.

Каждый текстурный сет имеет свои слои, настройки и шейдер.

Выбрать конкретный текстурный сет **Ctrl+Alt+ПКМ**.

|  |  |
| --- | --- |
|  | |
| **Добавить свойство материала (канал)**. | В **TEXTURE SET SETTINGS -> Channel + ->** Добавить, например, **Opasity** для прозрачности или (Ambient Occlusion, Diffuse, Emission, …)**.** |
| **Создать свой шейдер для текстурного сета**. | В **TEXTURE SET LIST** выбираем необходимый сет.  В **TEXTURE SET SETTINGS** -> Shader Instance: New Shader Instance  В **SHADER SETTINGS** переименовываем и назначаем нужный шейдер. Например, **pbr-metal-rouch-with-alpha-blending** для стекла. |
| Instance материала | 1.20.02 Выбрать материал (слой) сета -> ПКМ -> Instantiate Across Texture Sets  Этот материал скопируется на те сеты, которые вы выберете и его изменение впредь будет отображаться на всех этих сетах. |
| **Маски** | |
| Создать маску | **ПКМ по слою** -> **Create Black Mask** (LAYERS: Add Black Mask)  Есть несколько видов масок, Black Mask полностью перекрывает содержимое слоя |
| Удалить маску | **ПКМ -> Remove Mask** |
| Маска на элемент модели (полигональное заполнение) | **2.13.44**  **Делаем Fill Layer для заливки.**  **ПКМ по слою** -> **Create Black Mask**  **Выбрать маску. Меню Polygon Fill – Fill Mode: Mesh Fill**  **Щелкаем по нужным элементам объекта.**  **Фактически мы делаем заливку меша.**  **Этим способом разделяются различные элементы модели, если мы не делали ID материала.** |
| Маска с настраиваемыми параметрами (различные градиенты и т.п.) | **ПКМ** по маске -> **Add Generator** -> Выбрать **Mask Editor** |
| Маска - изображение | **ПКМ по маске -> Add Fill** -> Выбрать, например, процедурную текстуру дерева Wood 01 |
| Маска по цветовой разметке (ID) | **2.08.18** |
|  |  |
| **Paint (01.23.04)**  Для разукрашивания обычно выбирают материалы **color**, **height**, **rough**. Выдавливание регулируется параметром карты height.  Для рисовки используется чистый слой без заполнения (Add Layer), либо любой слой (с маской или без), но с добавлением эффекта **Add Paint**.  Нужно помнить, что при добавлении нового слоя цвет является доминирующим, а высоты смешиваются (добавляются)! Если не нужно, чтобы канал высот влиял на новый слой, нужно изменить для него режим смешивания (например, на Normal). Такая же ситуация и Ambient Occlusion. | |
| Быстро менять размер кисти | Ctrl+ПКМ & left to right |
| Быстро менять жесткость кисти | Ctrl+ПКМ & up/down |
| Быстро менять текучесть (Flow) краски | Ctrl+ЛКМ & left to right |
| Наслаивание (отключить) | A |
| Повернуть наконечник кисти | Ctrl+ЛКМ & up/down |
| Сохранение кисти (с материалом и без) | 1.34.46 |
| Положение кисти | 1.37.16 |
| Рисовка в 2D | 1.38.46 |
| **Трафарет (01.42.50)** | |
|  |  |
|  |  |
| **Клонирование (1.52.02)** | |
| Клонировать область | **V** |
|  |  |
| **Анкерная система** | |
|  |  |
| **Примеры применения эффектов** | |
| Generator | **0.28.25, 0.50.23, 1.06.07 MG Dirt**  **0.39.57, 0.43.34, MG Mask Editor (подсветка граней)**  **1.06.55 MG Mask Editor (входные изображения)**  **0.47.27, 1.03.53 Light (эффект общей посветки)**  **1.09..55** |
| Fill | **0.30.52 Grange Paint Scratched (царапины)**  **0.34.01 BnW Spots (пятнистость)**  **0.42.22 Grange Rust Fine**  **0.44.36, 0.48.10, 1.03.00 Grange Concrete Old**  **1.01.55 Grange Map 004 (пятнистоть)** |
| Filter | **HSL Perceptive (цветокоррекция)** |
| Paint | **1.45.22** |

Платны й контент (материалы)

<https://gumroad.com/plyczkowski>

Материалы в наличии (SOFT\3D):