



[정규과정] Substance Painter, 사실적 재질 표현에 다가가다!

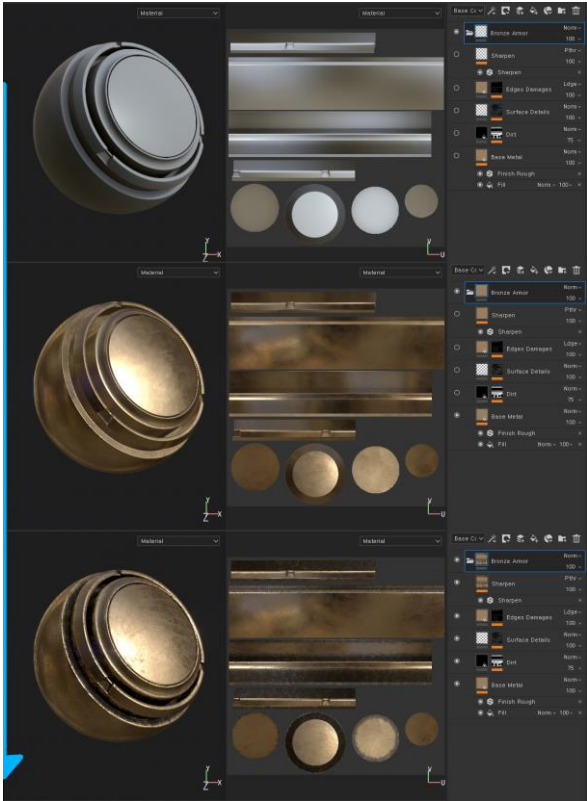
주제 : 서브스탠스 페인터 스마트메터리얼 활용

서브스탠스 페인터 스마트메터리얼의 활용 방법을 소개합니다.

튜터 김주호

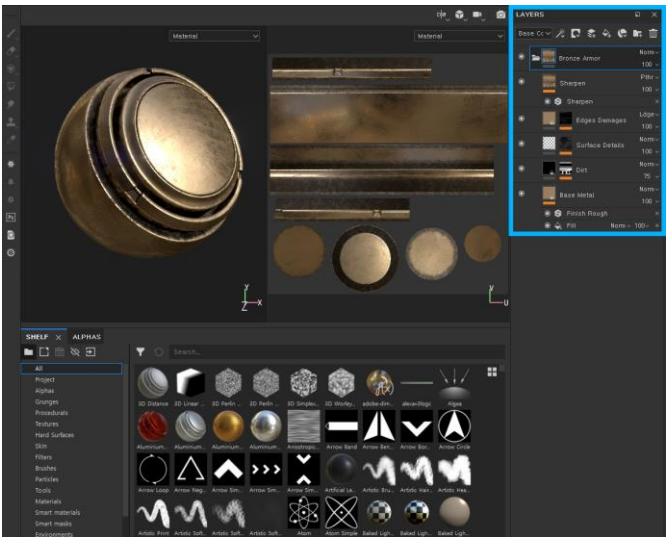
< 서브스탠스 페인터 >

서브스탠스 페인터는 PBR(Physical Based Rendering) 방식의 텍스처 제작 프로그램으로 SHELF 창에 있는 여러 항목들을 사용하여 오브젝트에 텍스처를 입히는 방법을 사용한다.



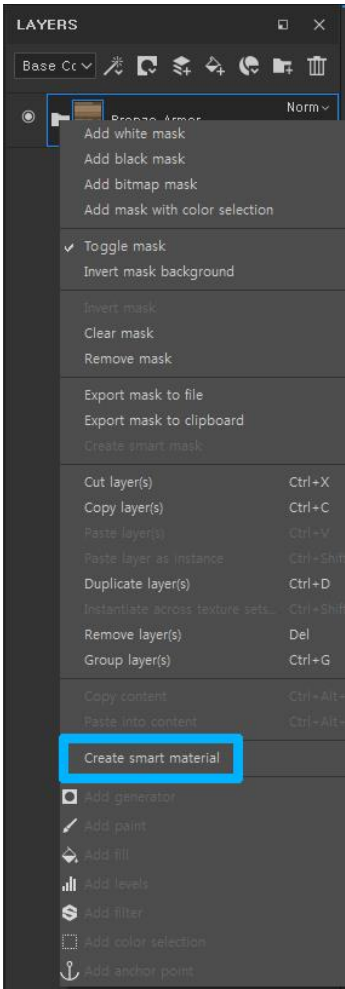
< 레이어를 올리는 방식의 제작 >

사용자는 첨부이미지와 같이 의도에 맞게 SHELF의 항목을 하나하나 선택하여 적용해 나가면서 레이어를 쌓아 원하는 결과물을 얻는다.



< 스마트메터리얼 >

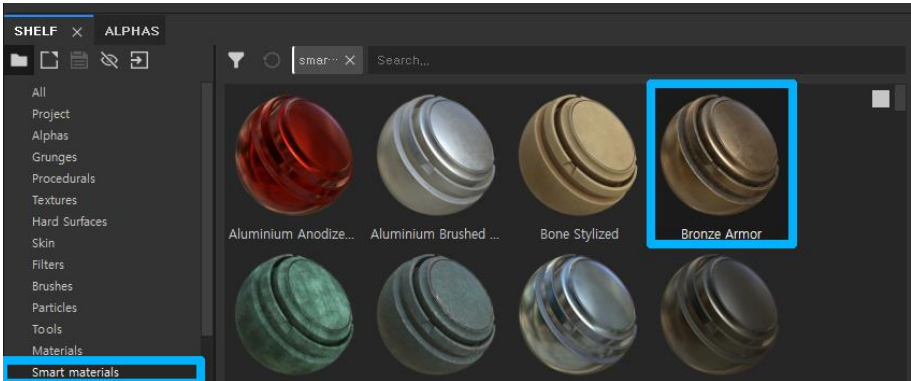
이렇게 하나의 오브젝트에 여러 레이어를 쌓아 만들어낸 결과물 형태는 '레이어' 창에 그 과정이 남게 되는데 이것을 '스마트메터리얼'의 형태로 만들어 별도로 저장하고 불러오는 것이 가능하다.



〈 스마트메터리얼 만들기 〉

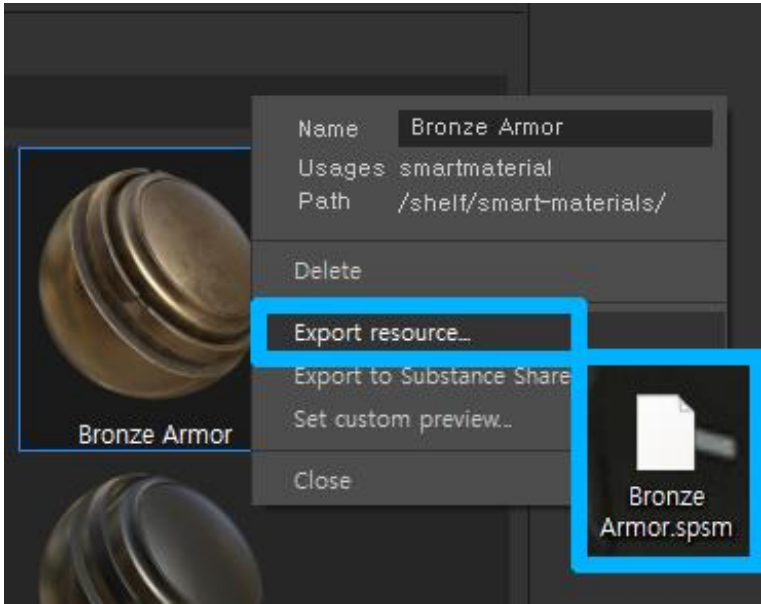
레이어 윈도우에서 폴더를 하나 만들어서 사용자가 작업한 레이어들을 그 안에 담는다.

해당 폴더에서 폴더모양의 아이콘 부분을 선택한 후에 우클릭을 하여 아래쪽에 보이는 ‘Create smart material’을 누른다.



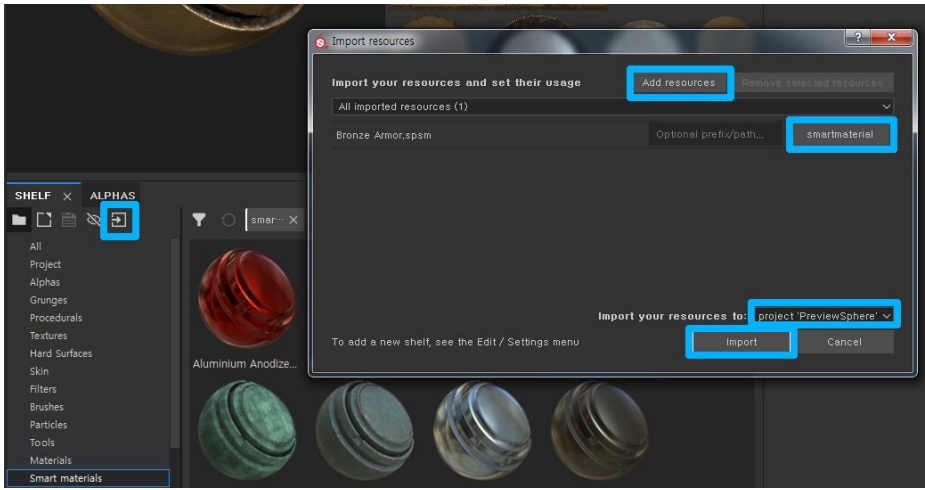
〈 스마트메터리얼 생성 〉

그러면 이미지와 같이 SHELF 윈도우의 Smart materials 항목에 사용자가 만든 폴더명과 같은 이름으로 새로운 스마트메터리얼이 생성되는 것을 확인 할 수 있다. 이렇게 만든 스마트메터리얼을 이제부터는 기존에 있던 다른 스마트메터리얼처럼 다른 오브젝트들에도 자유롭게 사용할 수 있다.



< 스마트메터리얼 내보내기 >

이렇게 만든 스마트매터리얼을 사용자의 다른 PC나 노트북에서도 사용하려고 하거나, 동료에게 전해줘야 할 경우가 있을 것이다. 이럴 때에는 해당 스마트메터리얼을 우클릭하여 Export resource를 해주면 이미지와 같이 spsm(Substance Painter Smart Materials) 확장자를 갖는 파일로 추출 할 수 있다.



< 스마트메터리얼 가져오기 >

SHELF 윈도우에서 화살표 모양의 Import resources 아이콘을 누르면, 창이 나타나는데 그곳에서 Add resources를 눌러서 저장한 스마트메터리얼을 지정해준다. 그러면 이미지와 같이 스마트페터리얼의 이름이 나타나고 리소스의 유형도 자동으로 'smartmaterial'로 인식되어 처리되는 것을 볼 수 있다. 하단의 리소스 저장방식을 용도에 맞게 정한 후에 Import를 눌러주면 다른 PC에서도 동일한 스마트메터리얼을 가져오는 것을 확인 할 수 있다.

〈스마트메터리얼 활용〉

스마트메터리얼은 다른 SHELF 항목들과는 다르게, 둘 이상의 텍스처링 작업들이 포함되어 있어서 포토샵의 액션이나, 그래픽 프로그램의 매크로와 같은 특징을 갖고 있다.

서브스탠스 페인터에서 기본으로 제공하고 있는 스마트메터리얼을 사용하는 것 뿐만 아니라, 자신이 직접 만든 메터리얼, 인터넷에 공유되어 있는 메터리얼들도 활용하면 작업에 도움이 될 것이다.

