

# Texturing Shading II

## ??? ?????

- [Текстуриг Кот ПМ](#)



TEXTURE SET LIST   LAYERS ×

Base color ▾



BASE LAYER

Norm ▾

100 ▾

TEXTURE SET SETTINGS   PROPERTIES - FILL ×



Rotation

Offset

0

0

MATERIAL

- color
- height
- rough
- metal
- nrm

Material mode

No Resource Selected

Or

Base color

uniform color

Height

uniform color

0

Roughness

uniform color

0.3

Metallic

uniform color

0

Normal

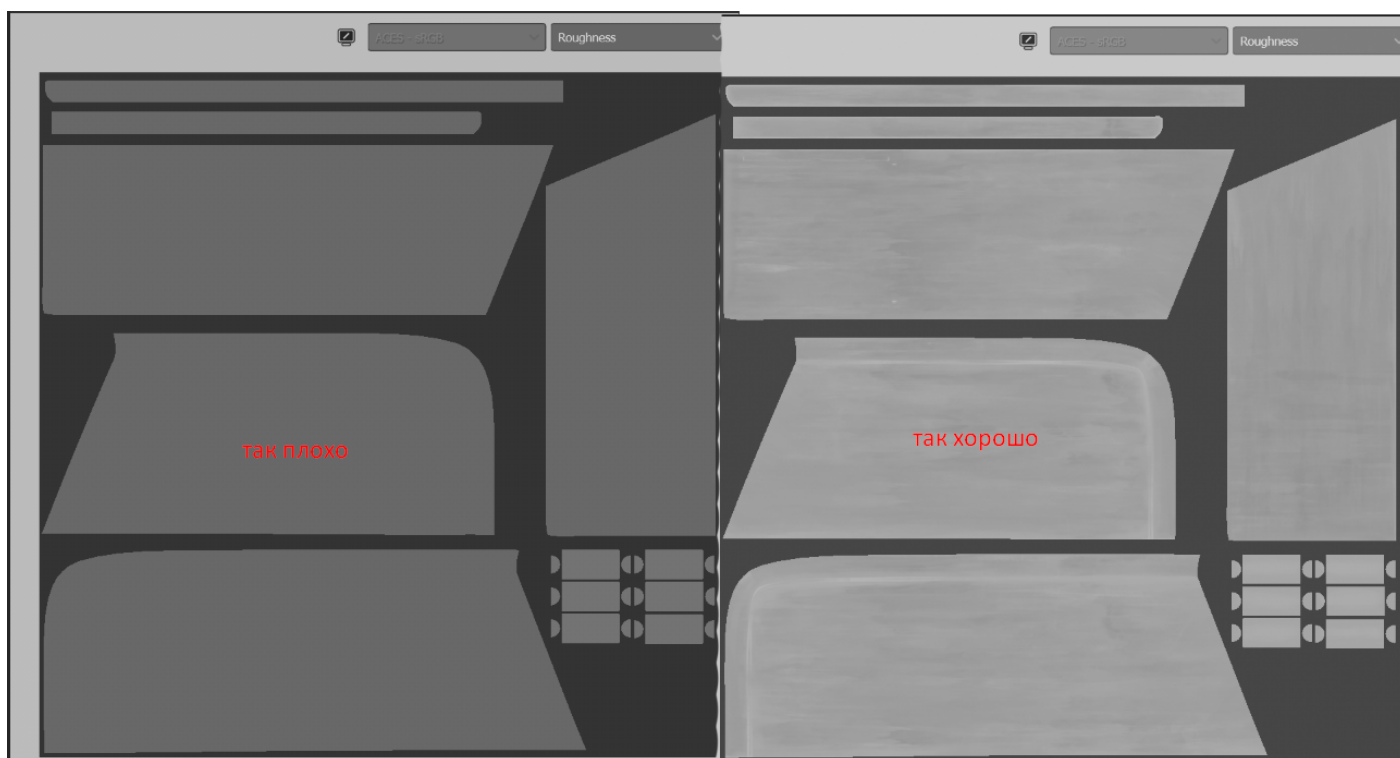
uniform color

??? ????? ????????

????????? ??????\????????? ????????

Закончив работу в первую очередь убедитесь в том что во всех каналах присутствует какая-то информация. Карты roughness и height+normal в большинстве случаев не должны быть однотонными и должны сочетаться с информацией заданной в канале base color

**Карта нормалей должна быть в меру сдержанной по значениям во избежание артефактов на рендере.**



**СТАРАЙТЕСЬ ПОЖАЛУЙСТА ДАВАТЬ СЛОЯМ ЛОГИЧНЫЙ НЕЙМИНГ ДЛЯ ТОГО ЧТОБЫ ОТКРЫВ ВАШ ПРОЕКТ МОЖНО БЫЛО ПОНЯТЬ ГДЕ ЧТО НАХОДИТСЯ!!!**

??????

## ?????? ???? ??? Substance Painter

После того, как работа над текстурами завершилась, нужно отрендерить готовый ассет с разных ракурсов. Для этого используем следующие настройки и сохранить в png:

Iterations:33/1000

Rendering time:00:00:07/00:04:48

|| Pause Iray rendering

Min Samples5

Max Samples1000

Max Time288

Seconds

Caustic Sampler Enabled

Off

Firefly Filter Enabled

On

Override viewport resolution

Width-+3840

Height-+2160

Save render...

DISPLAY SETTINGS

View modeMaterial

Shadows

☐ Shadows

Computation modeLightweight

Shadows opacity30

▼ Dome

Dome TypeSphere with ground

Radius679.8769

Texture scale67.98769

☒ Clear color

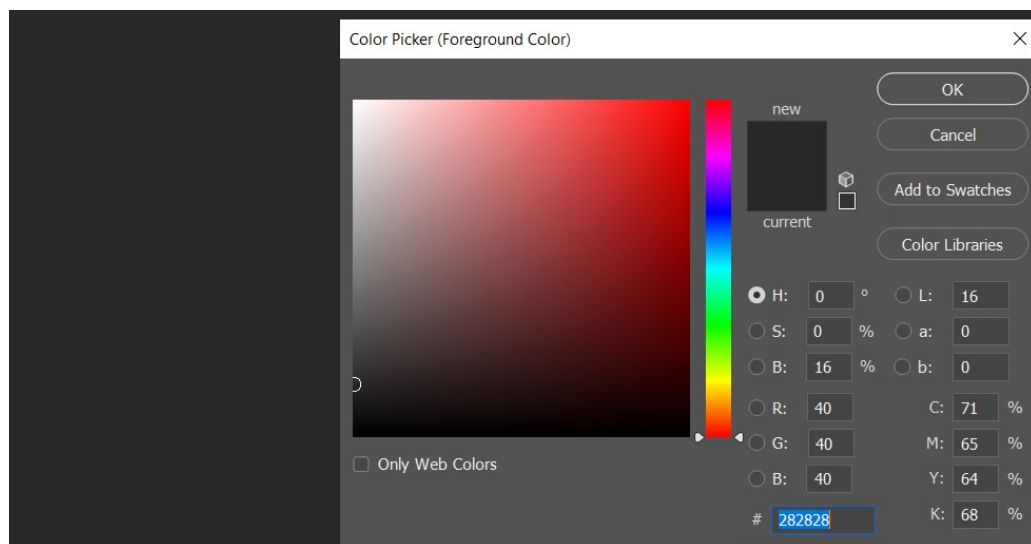
☐ Ground

X

0

Стоит сделать несколько ракурсов, чтобы отразить общий вид ассета, а так же все важные текстурные детали.

После рендера нужно соединить все ракурсы в Photoshop, используя в качестве подложки стандартный серый фон (см. параметры на скрине ниже). размер изображения - 3840x2160

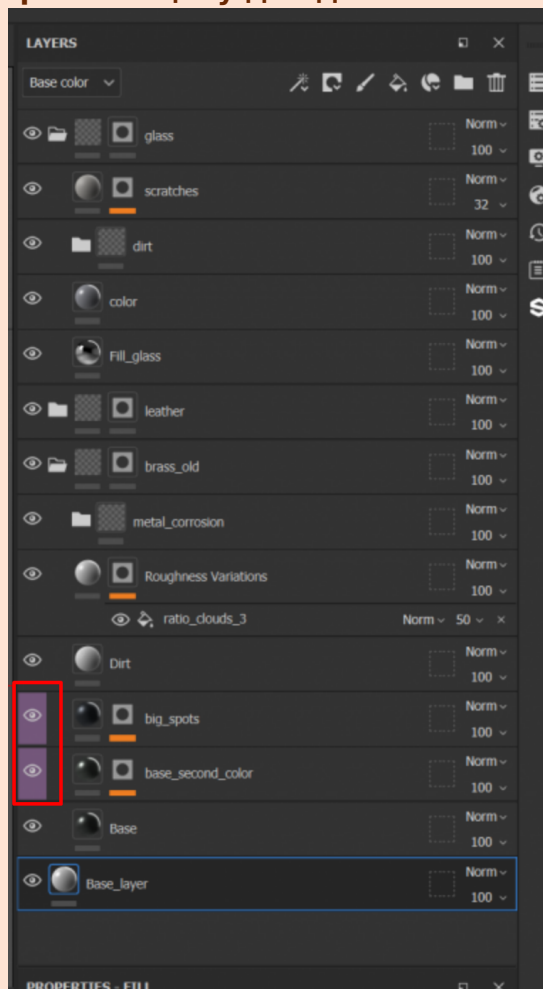




Ваш проект будет проверять лид, а возможно кто-то будет доделывать. Поэтому пожалуйста используйте логичный нейминг для слоев и в целом стройте чистую и понятную иерархию, чтобы остальные артисты могли разобраться в вашем проекте.

Старайтесь сильно не раздувать проект

Если проект правится, необходимо поправленные слои отметить фиолетовым цветом и так сохранить сцену для дальнейшей проверки лидом.



Если от лида придут **правки** к задаче, необходимо их выполнить и повторить этапы создания новых ракурсов (где будут отражены поправленные части и общий вид модели), и паблиша аутпута сцены.