

Texturing Shading II

Кот Ученый

- [Текстуриг Кот ПМ](#)
- [IN&OUT](#)

Текстурирование Кот ПМ

ВЕРСИЯ SUBSTANCE PAINTER 11.0.1

ЦВЕТОВОЕ ПРОСТРАНСТВО - [ACES-cg](#)

АРТ-ГАЙД

Можно найти вот тут -

P:\kot\development\assets\wis_dev\texture_guide\texture_guide_art_output_img\v001

Ftrack

СОЗДАНИЕ ПРОЕКТА

ПОСЛЕ СОЗДАНИЯ ПРОЕКТА ОБЯЗАТЕЛЬНО ДОБАВЬТЕ ЗАЛИВОЧНЫЙ СЛОЙ В КОТОРОМ БУДУТ ВКЛЮЧЕНЫ ВСЕ КАНАЛЫ

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

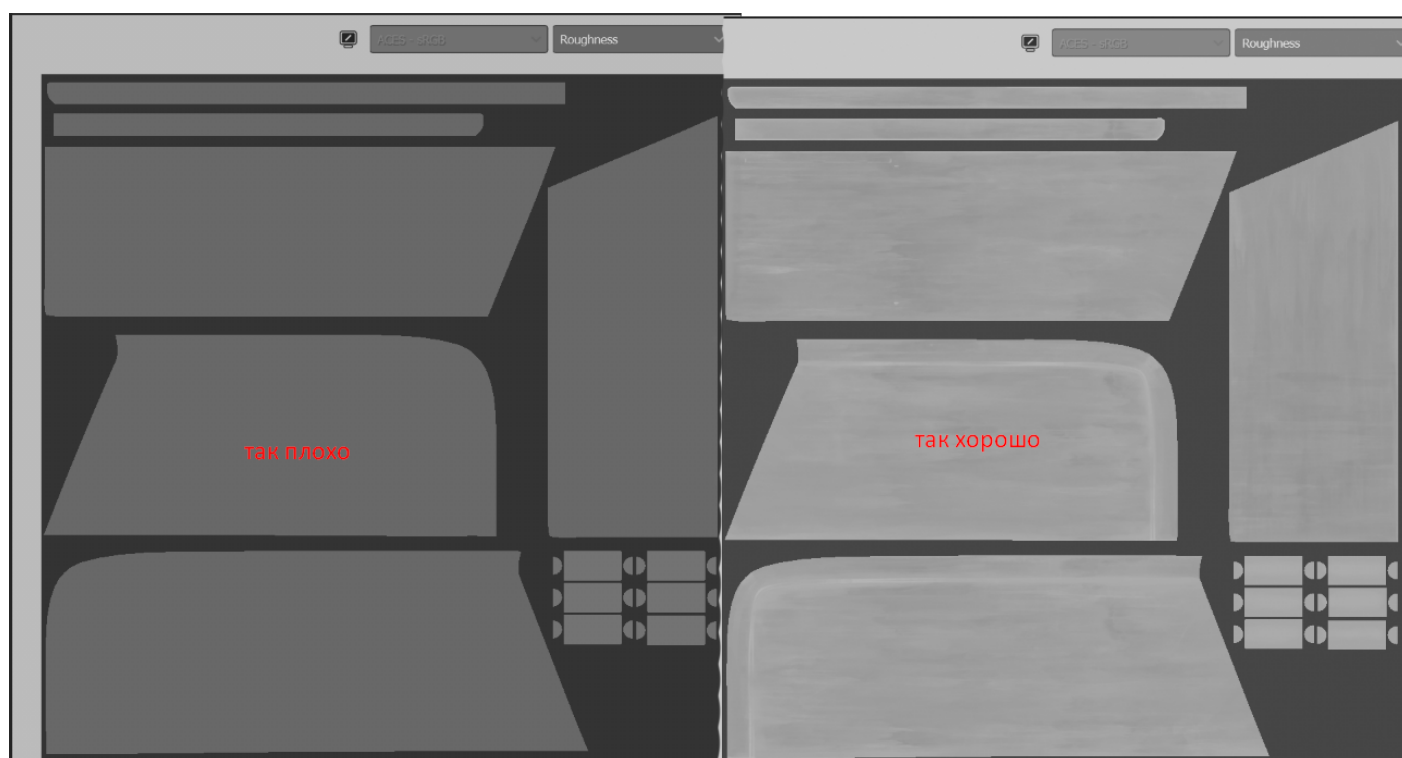
uniform color

ГДЕ НАЙТИ КОНЦЕПТ

ПОРЯДОК СДАЧИ\ПРИЕМКИ РАБОТЫ

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.

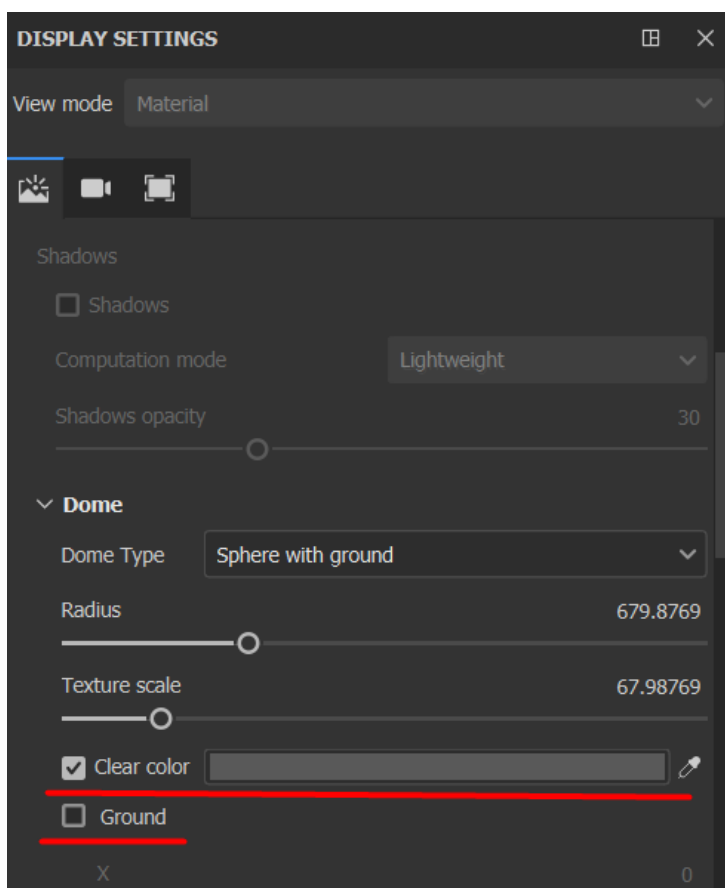
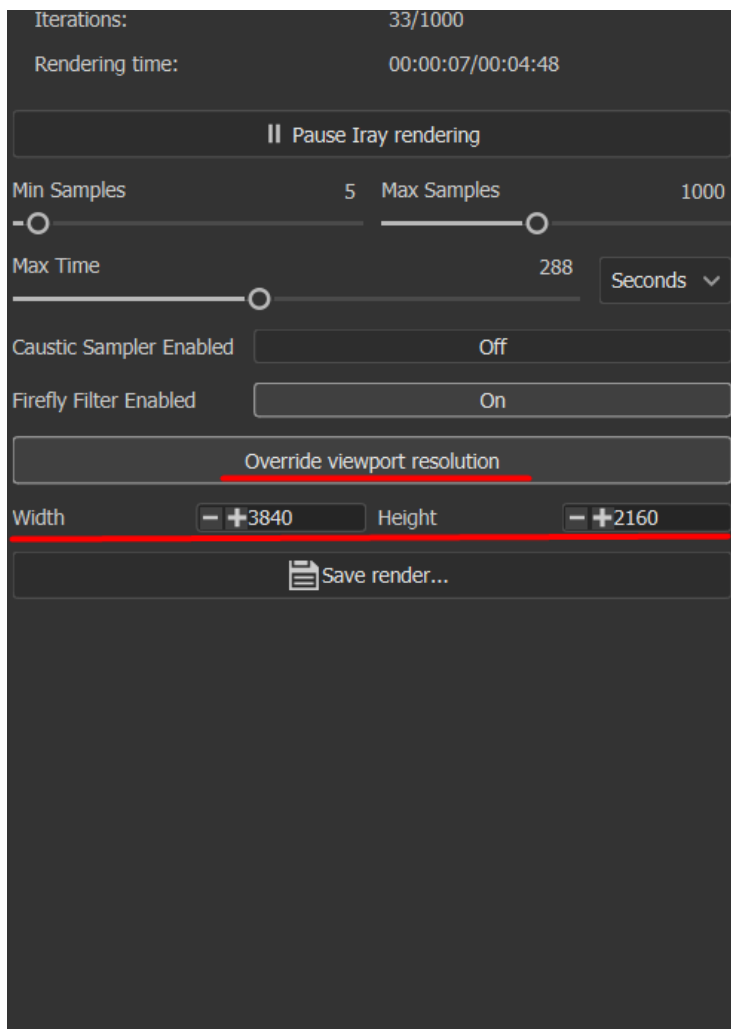


СТАРАЙТЕСЬ ПОЖАЛУЙСТА ДАВАТЬ СЛОЯМ ЛОГИЧНЫЙ НЕЙМИНГ ДЛЯ ТОГО ЧТОБЫ ОТКРЫВ ВАШ ПРОЕКТ МОЖНО БЫЛО ПОНЯТЬ ГДЕ ЧТО НАХОДИТСЯ!!!

ПАБЛИШ

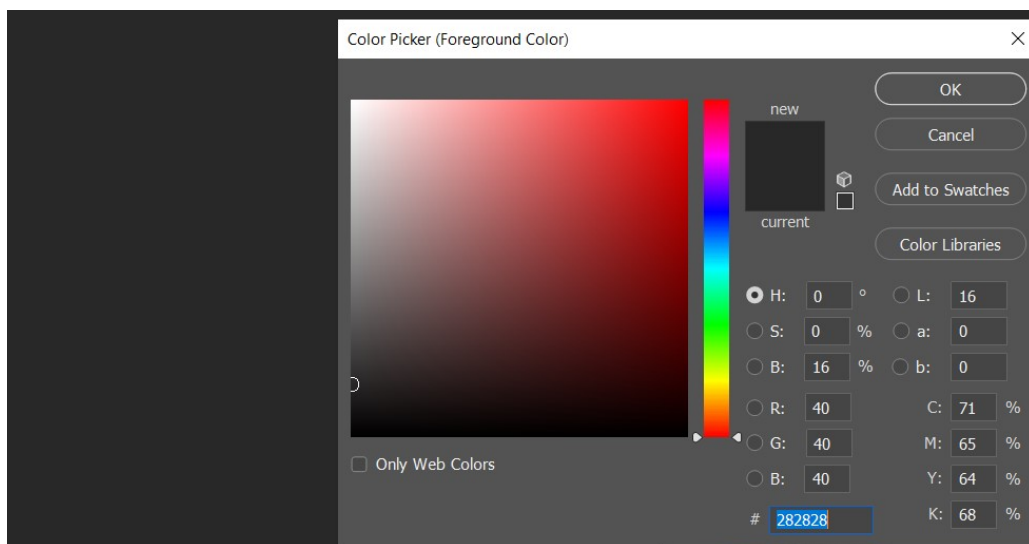
Рендер текстур в Substance Painter

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



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

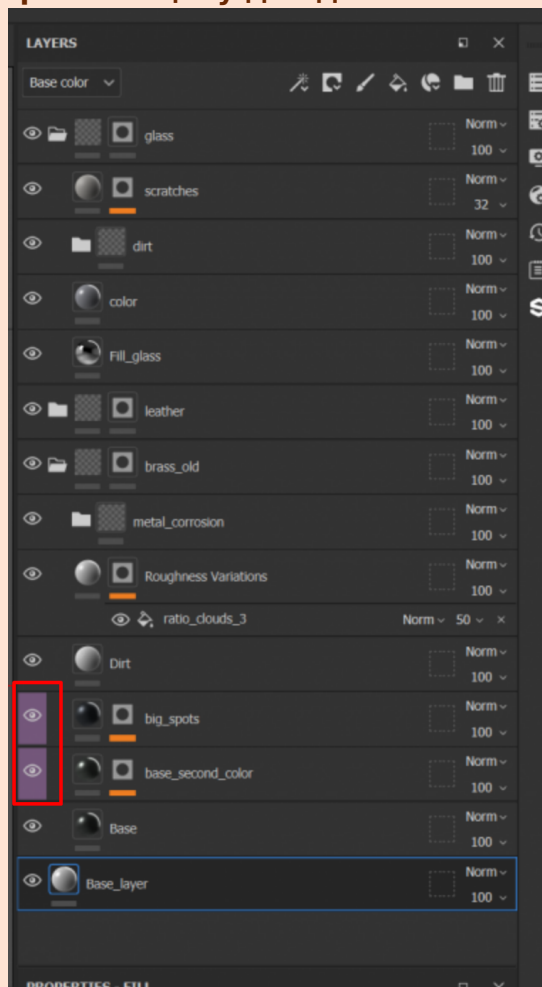




Ваш проект будет проверять лид, а возможно кто-то будет доделывать. Поэтому пожалуйста используйте логичный нейминг для слоев и в целом стройте чистую и понятную иерархию, чтобы остальные артисты могли разобраться в вашем проекте.

Старайтесь сильно не раздувать проект

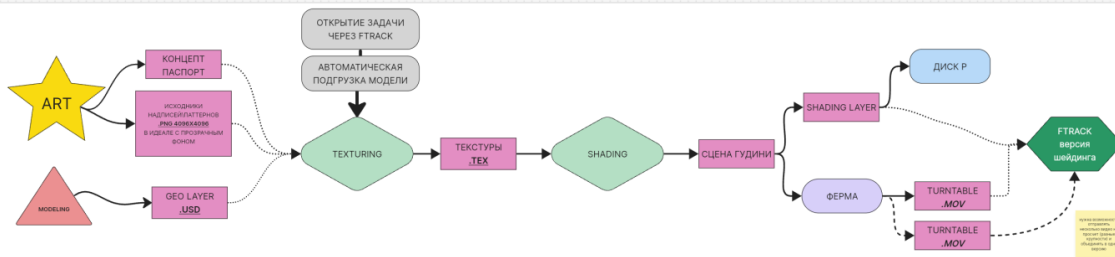
Если проект правится, необходимо поправленные слои отметить фиолетовым цветом и так сохранить сцену для дальнейшей проверки лидом.



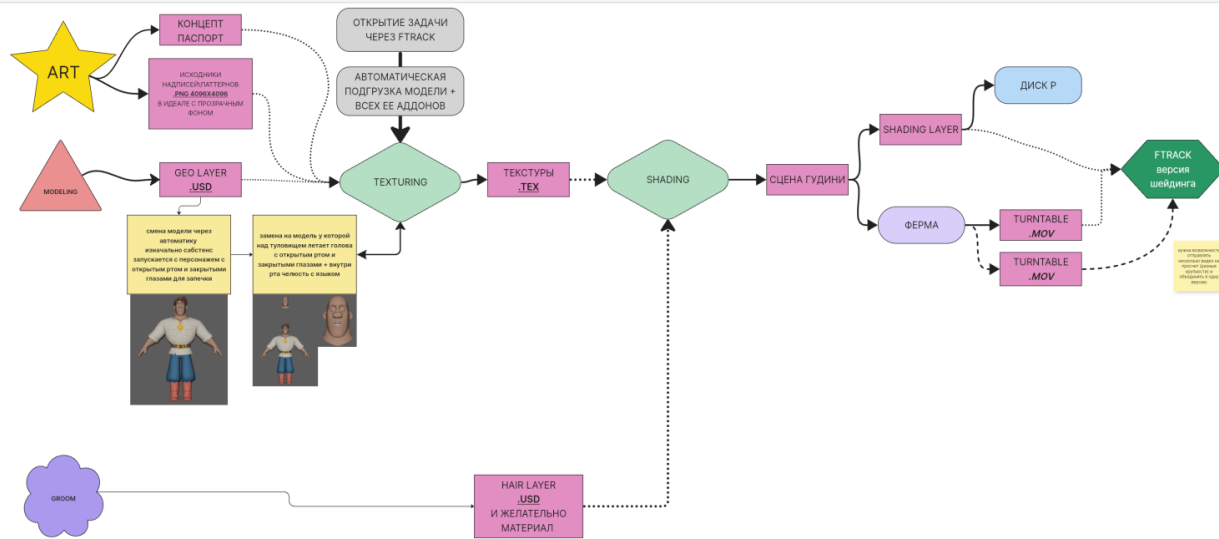
Если от лида придут **правки** к задаче, необходимо их выполнить и повторить этапы создания новых ракурсов (где будут отражены поправленные части и общий вид модели), и паблиша аутпута сцены.

IN&OUT

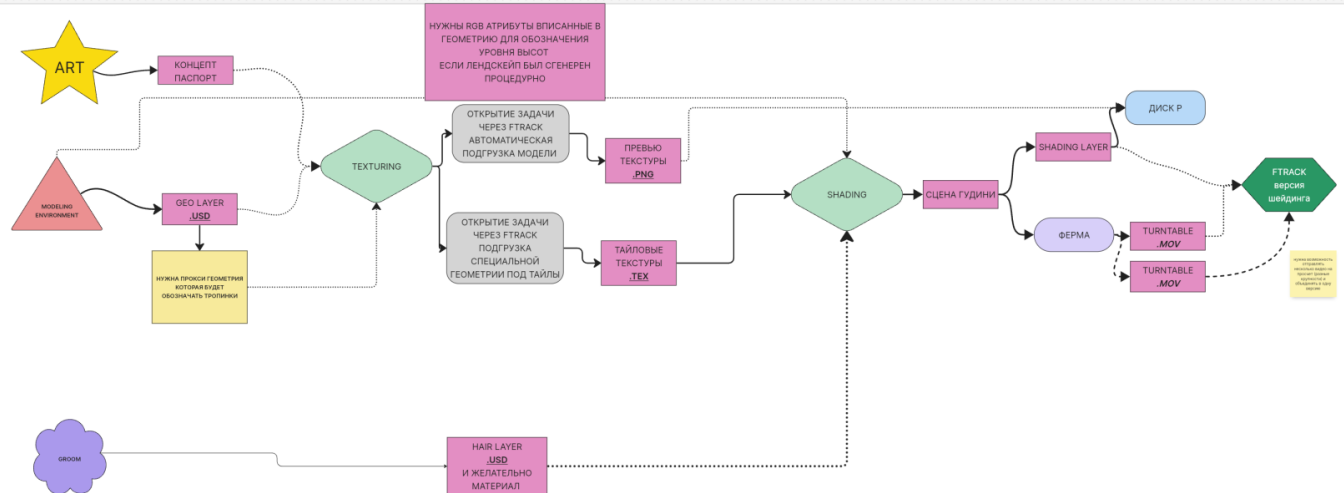
PROPS

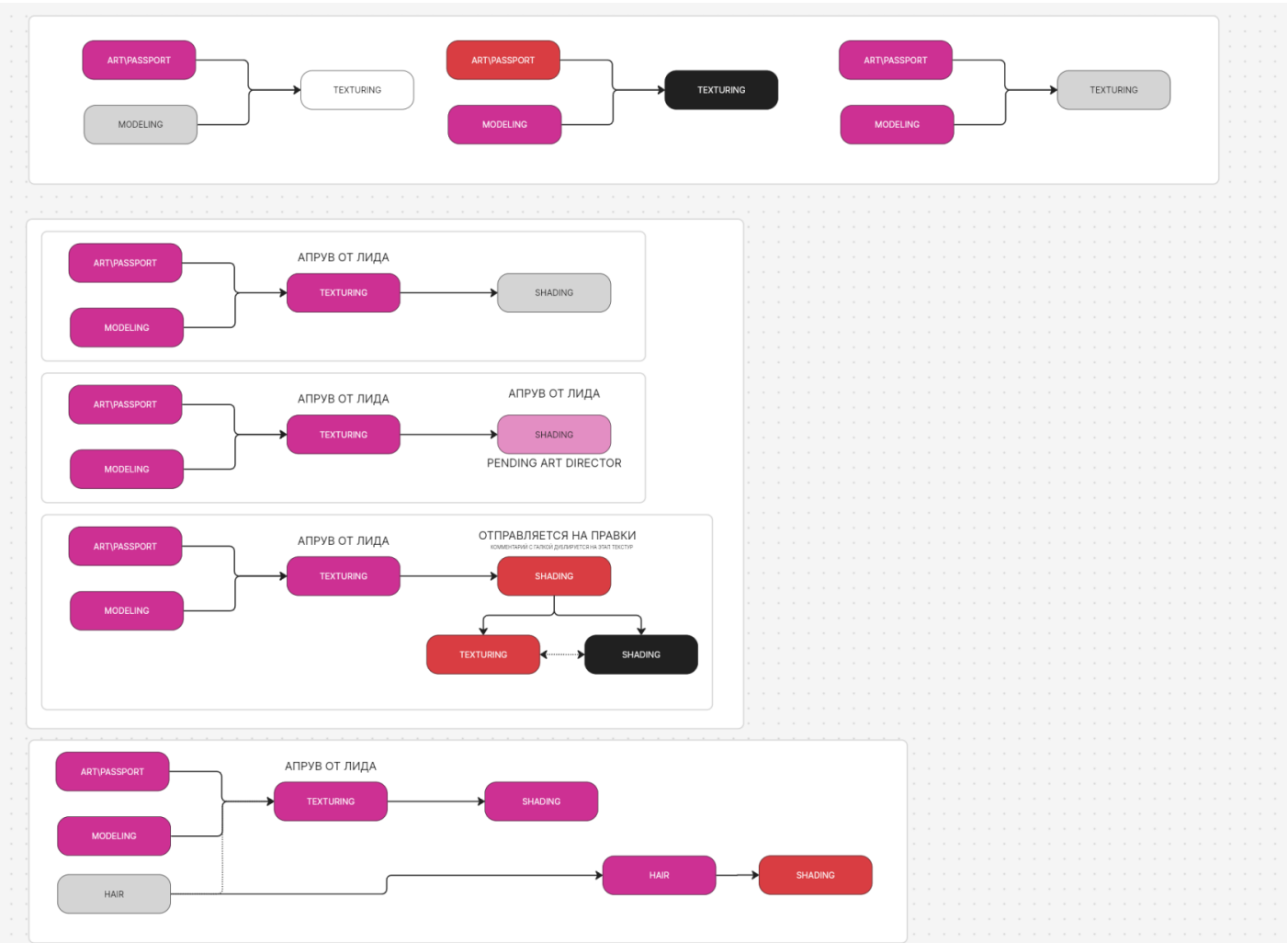


CHARACTER



GROUND





МОДЕЛИНГ

