

使用 SUBSTANCE PAINTER

进行

皮肤的绘制

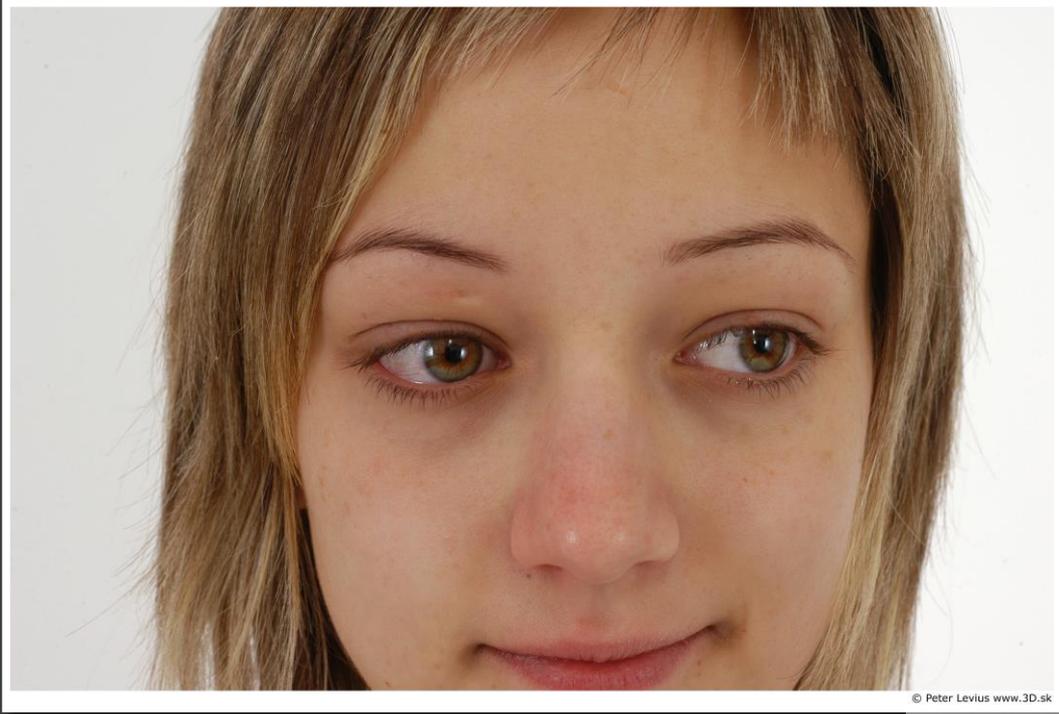
仅限Virtuos内部交流使用

Amazon



皮肤是千差万别的，在很长一段时间里，在业界去模拟一个真实的皮肤一直都是一件很困难的事情，感谢前辈们的经验，我们掌握了并能熟练的使用照片进行投射去制作特定的皮肤贴图。

- So, how shall we start?
- First of all, we may need to know basic knowledges about skin, and try to find some regularities
- Then, we'll think about what kind of tools that could be used for simulating good results
- After that we can get our painting start

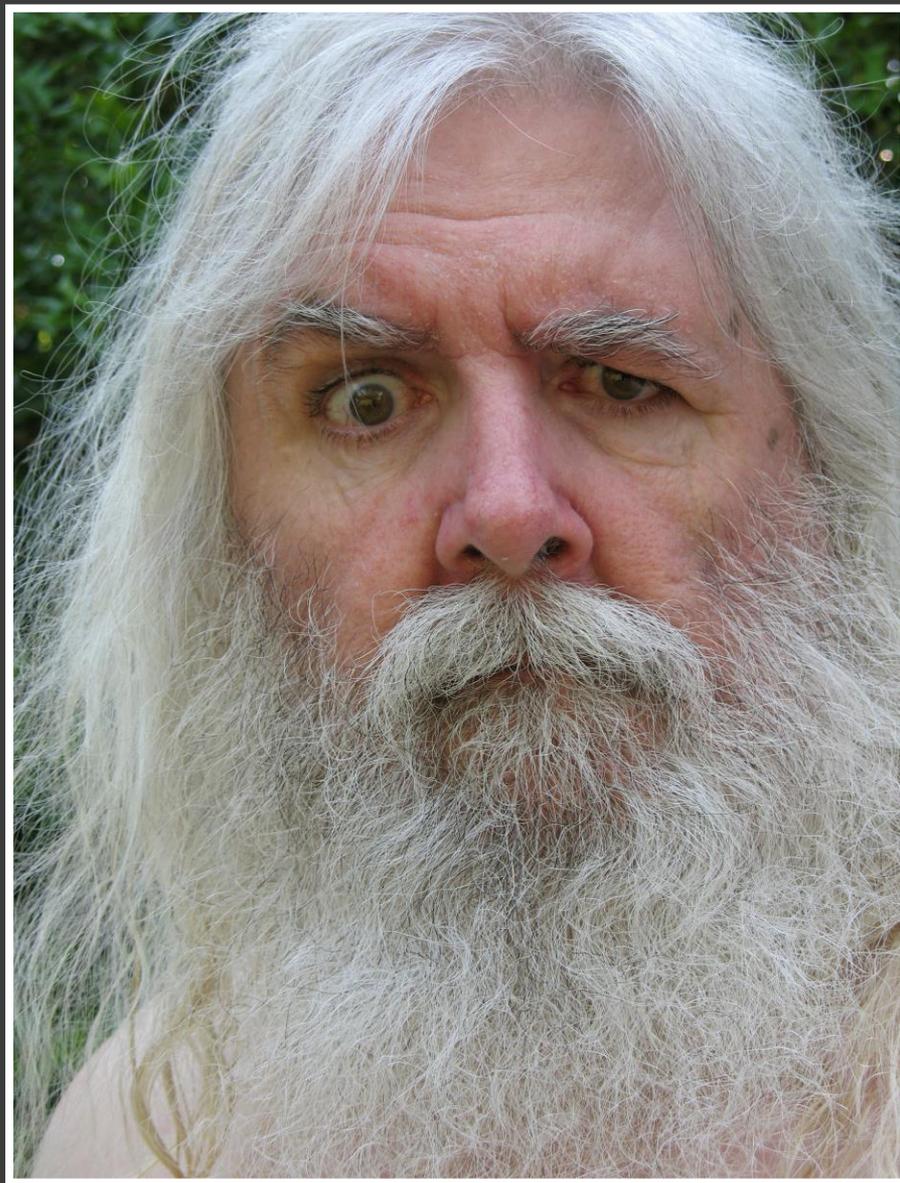


当一件复杂事情开始，先观察，思考，分析，把零碎的东西铺出来

- 一一**列举**，看到啥列啥，铺开
- 归纳**（哪些有联系，哪些有共性，分成大块）
- 针对大分类的解决方法
- 个例处理完善
- 整体调整



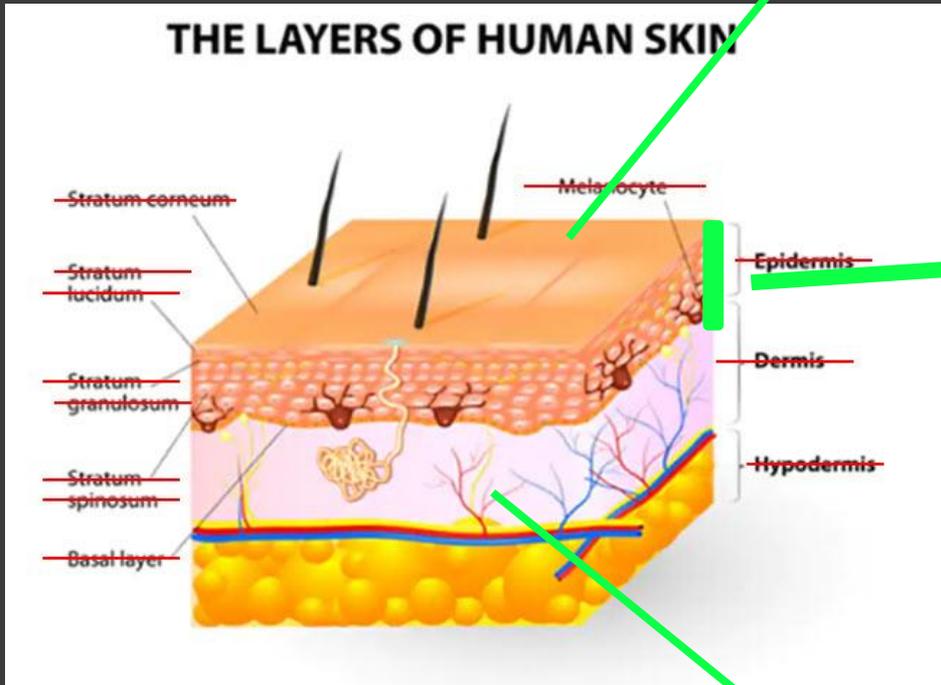
化繁为简，由简入繁，整体统一



我们怎么办呢，怎么入手呢

A, 解剖 (分析思路)

皮上, 伤疤, 雀斑, 痘痕, (毛细血管) 等



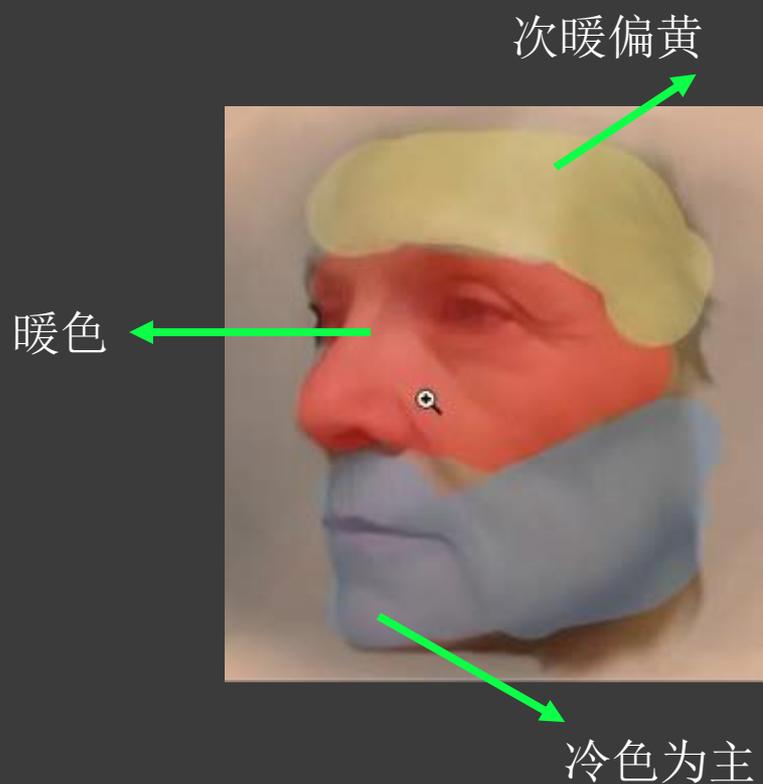
我叫这个: Skin Surface
表 (biǎo) 皮

皮下, 血管, 骨骼, 肌肉, 脂肪等

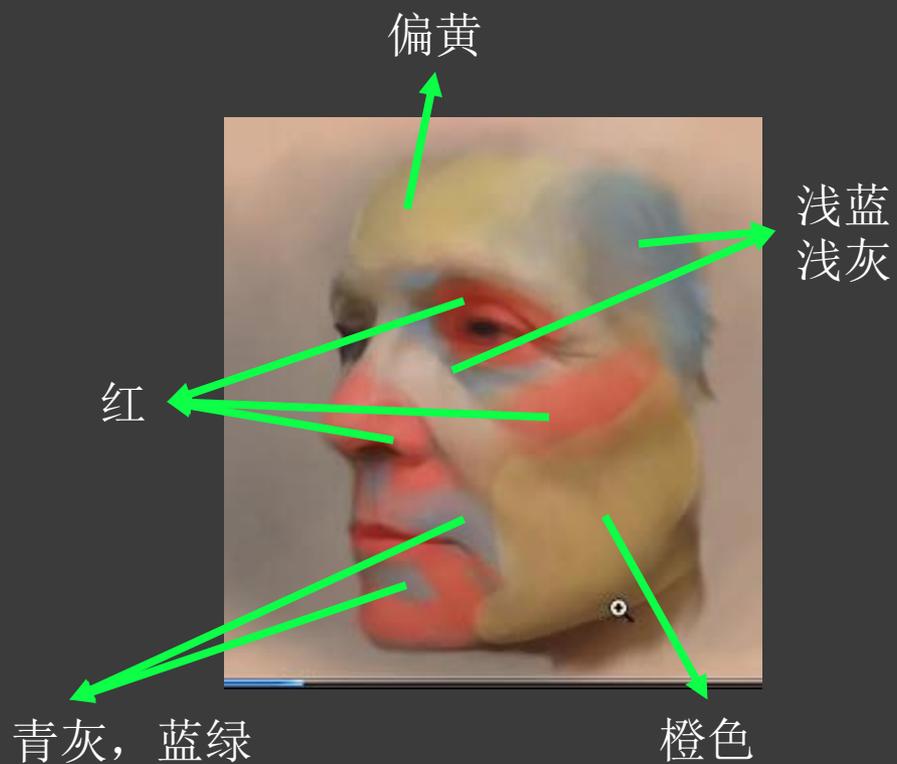
所以我们不妨从以下3个大块模拟皮肤的颜色及细节

- 皮上颜色
- 表皮颜色
- 皮下颜色

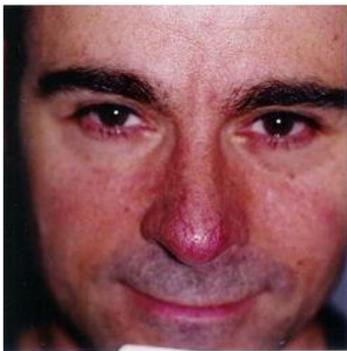
B, 色彩规律 (概括归纳)



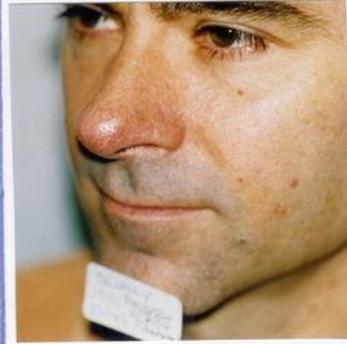
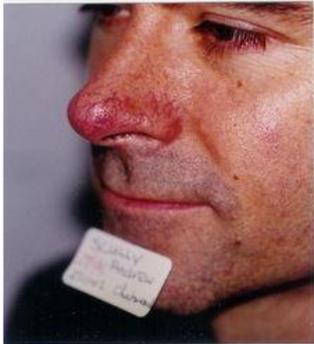
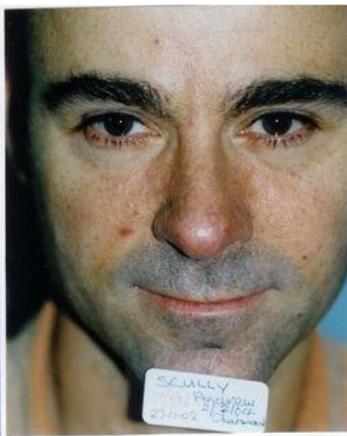
冷暖区域



色彩分布



Face Capillaries
Before

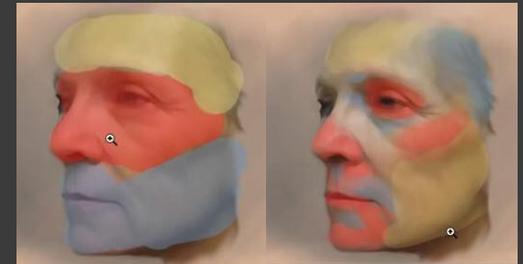


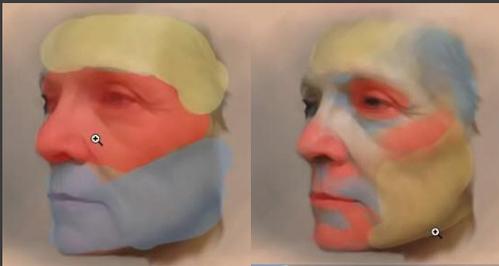
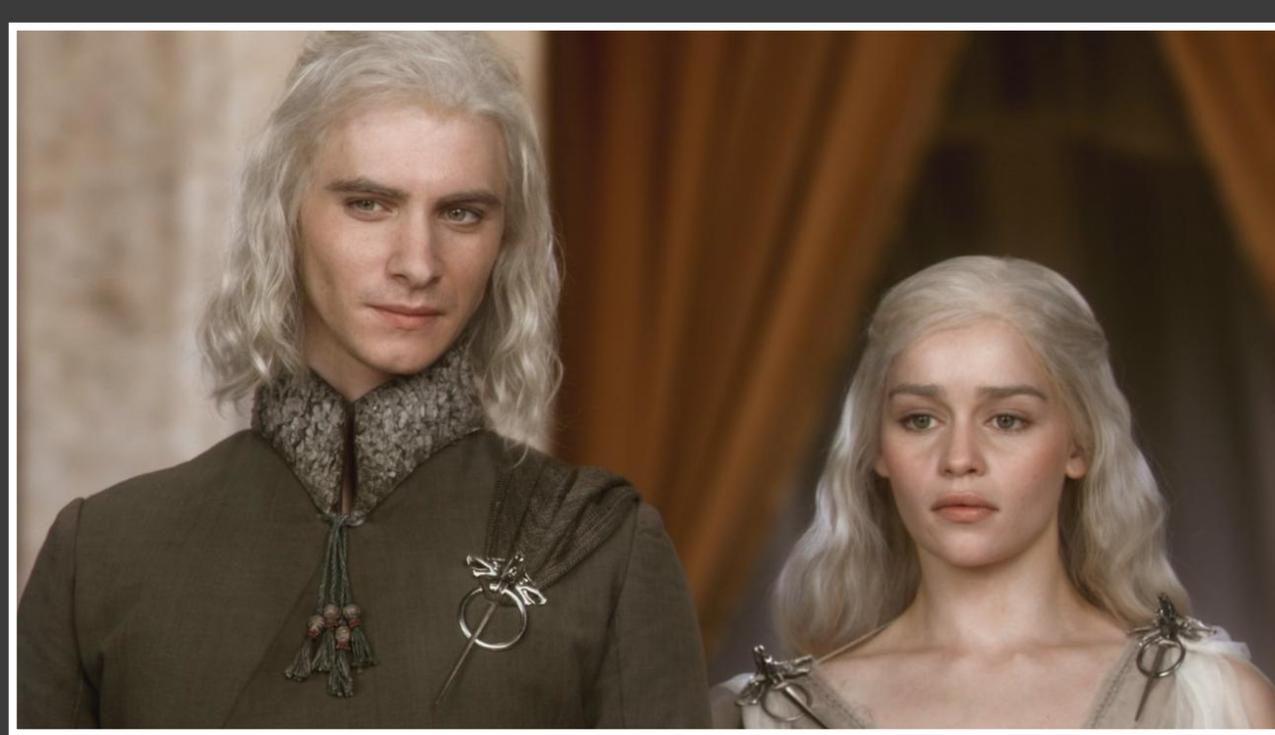
After 3
treatments

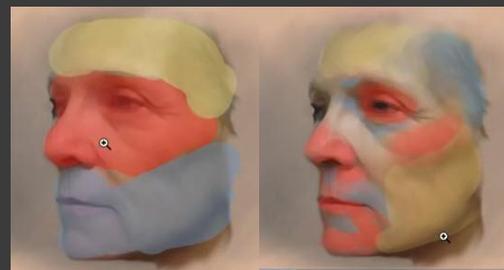


暴力的观察学习方法：

看病态，看夸张







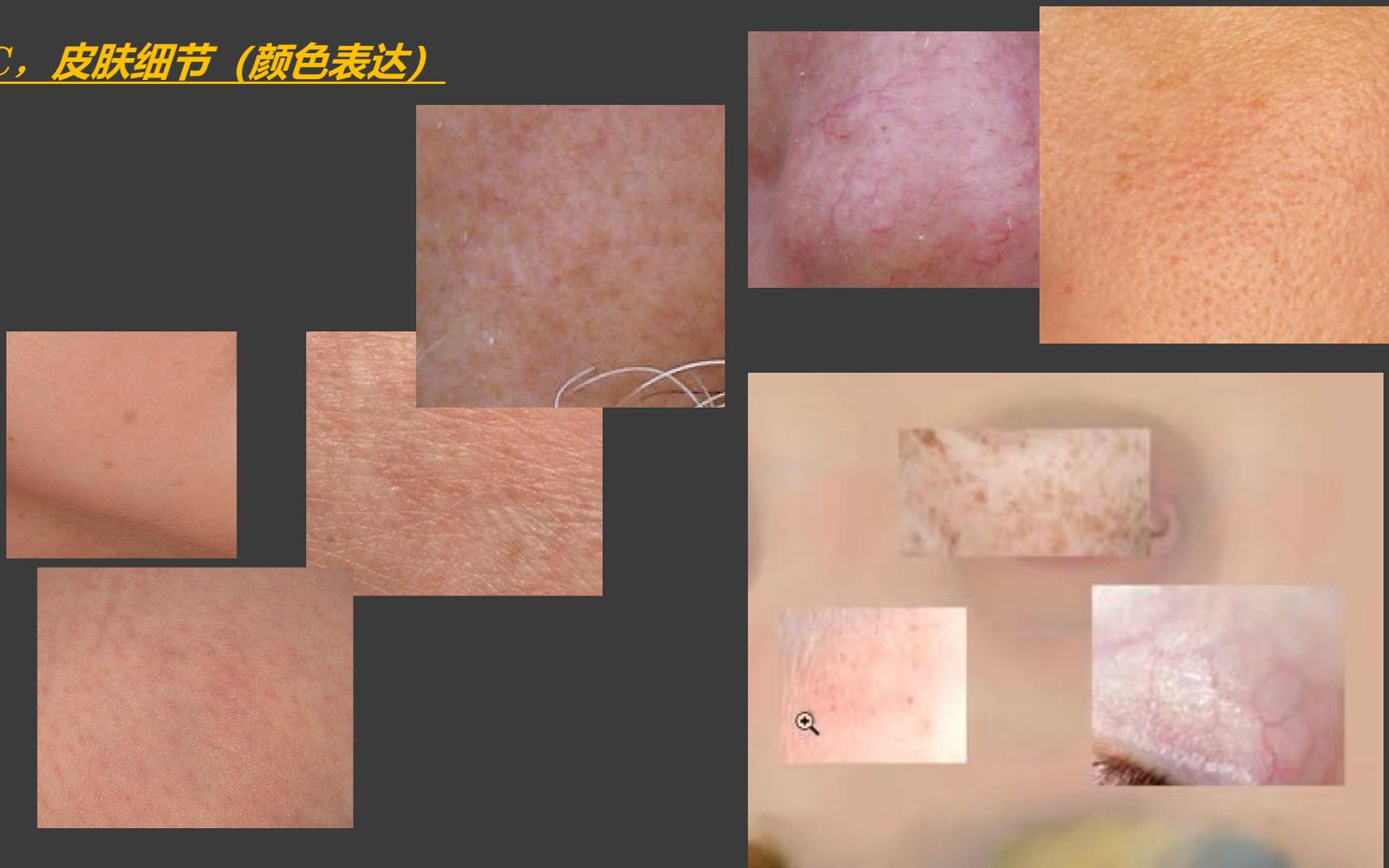
油画

文雅的观察学习方像，行而有效



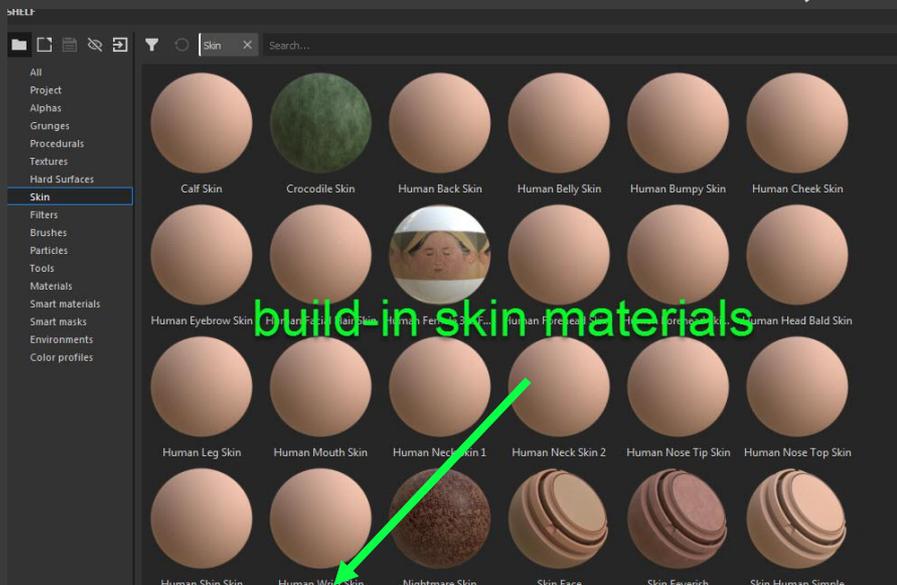
优秀的3D贴图都有着丰富的颜色变化

C, 皮肤细节 (颜色表达)

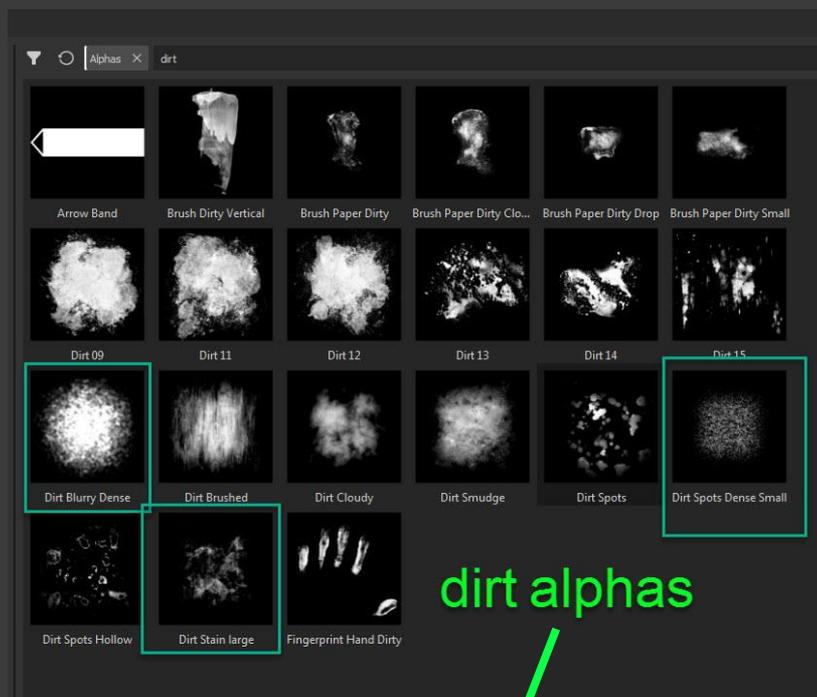


归纳：颜色呈现的主要形态基本可分为：点状，块状，网状

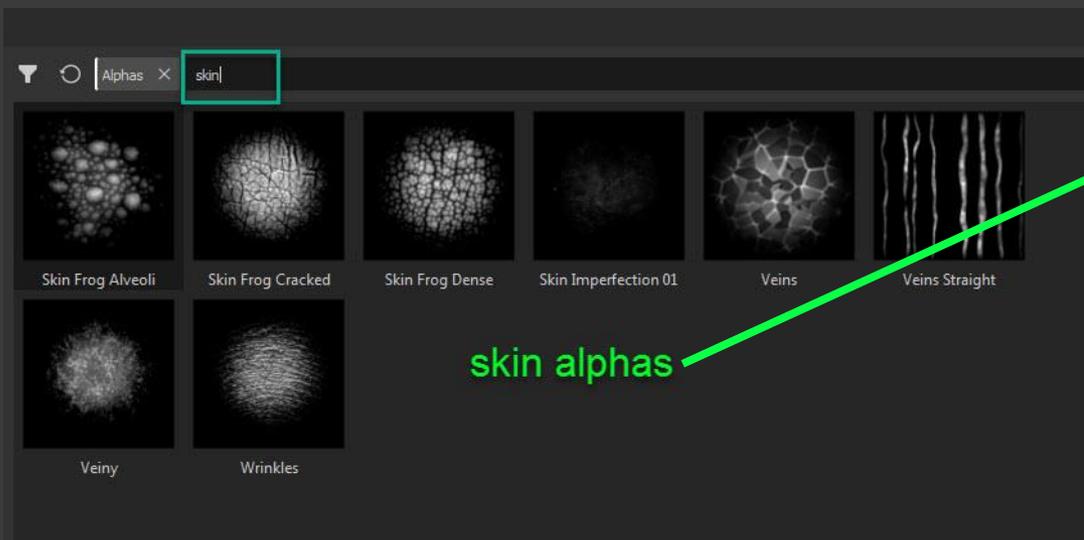
2, 工具 的选择

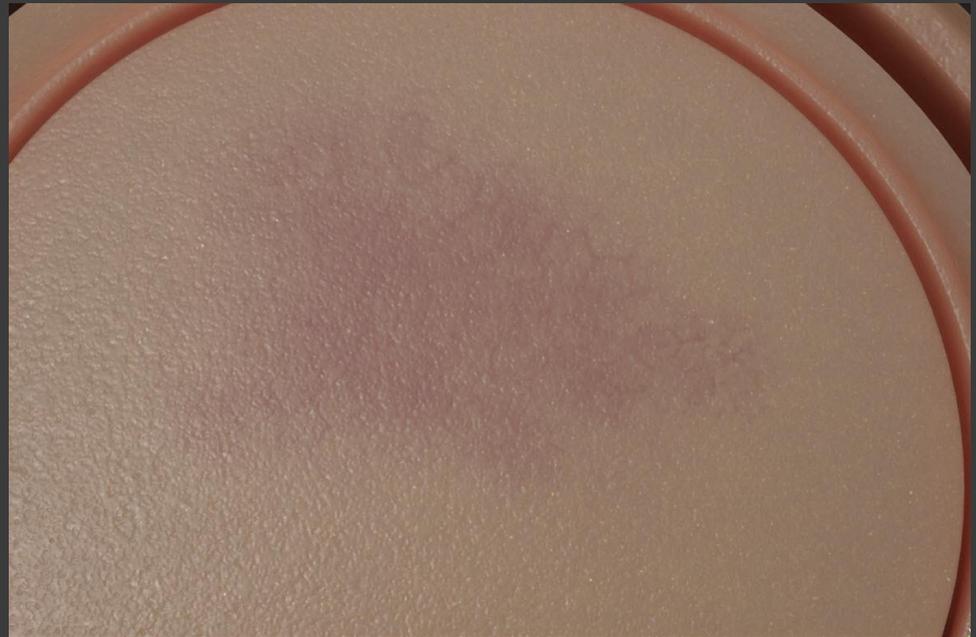
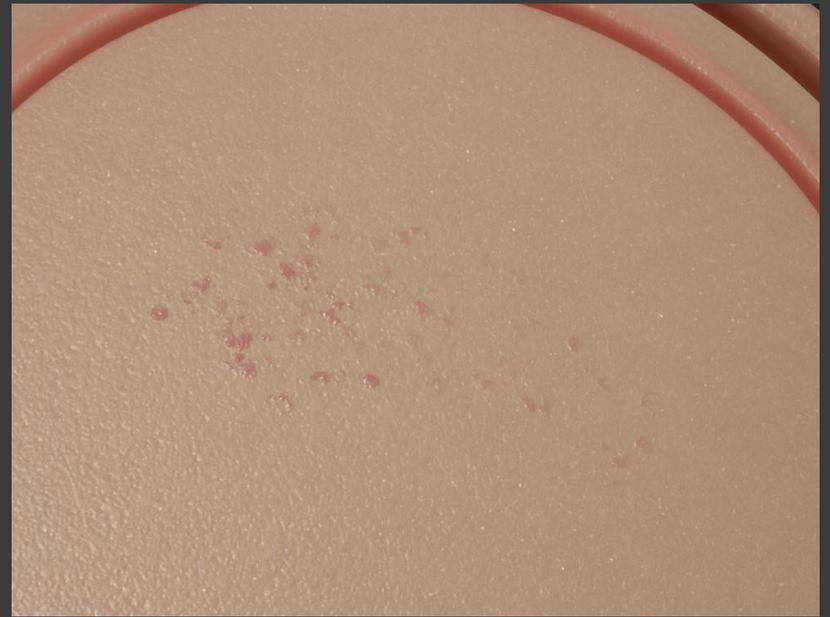
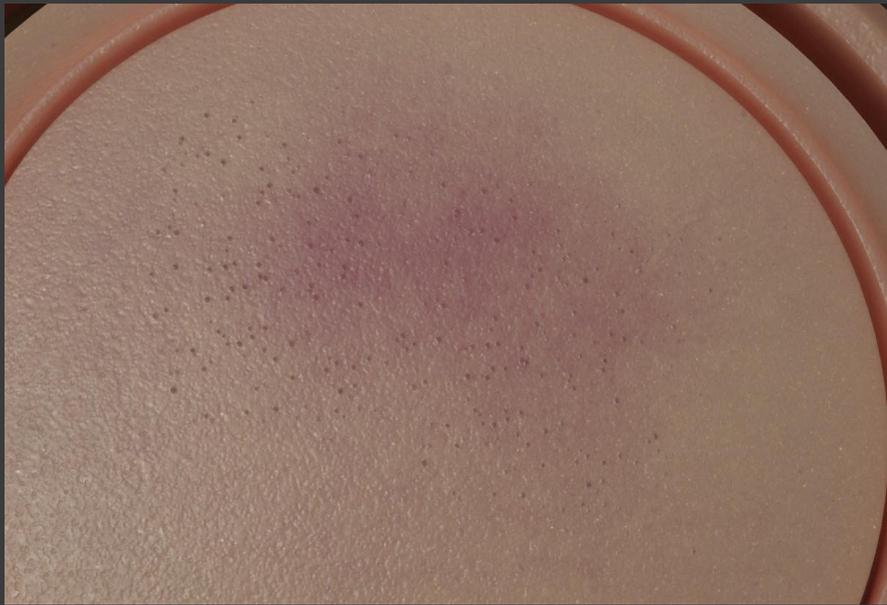


可以用这些做毛孔细节



可以用这些alpha笔刷绘制颜色







bakes



上底色，添加次级细节，通常我们可能用到textureingXYZ



皮下颜色



加表皮



皮上颜色

添加特征细节





包含信息：

基本结构

皱纹，细纹（包含结构明显的唇纹）

独特结构

大致的毛孔

bakes



1, 可以通过XYZ投射, 或者使用sp毛孔材质球获得-分离图层的-完整毛孔细节

在SP中进行Normal细节制作

- 1, 使用块状笔刷, 绘制区域色彩变化, 可适当夸张
- 2, 绘制皮下静脉血管



绘制表皮以下色彩

补充spp图层截图说明

1, 肤色最好先设定浅色



添加表皮



绘制表皮以上细节

1, 毛细血管密集区域加强

2, 刀疤, 雀斑, 黑头等

3, 毛孔细节调节



个性化

1, 地域性特征

2, 习惯性特征

3, 职业性特征

4, 性格化特征

沿海居民



沙漠居民



调节肤色，完成

[点我观看](#)**流程视屏**

寻人启事

流程视频，于近日离家出走，
至今未归，
望有知情者，扫描以下二维码
输入3位以上数字，点击支付
感激涕零



好处

1, 肤色容易更换, 可满足现在及未来需要批量更换肤色的项目需求

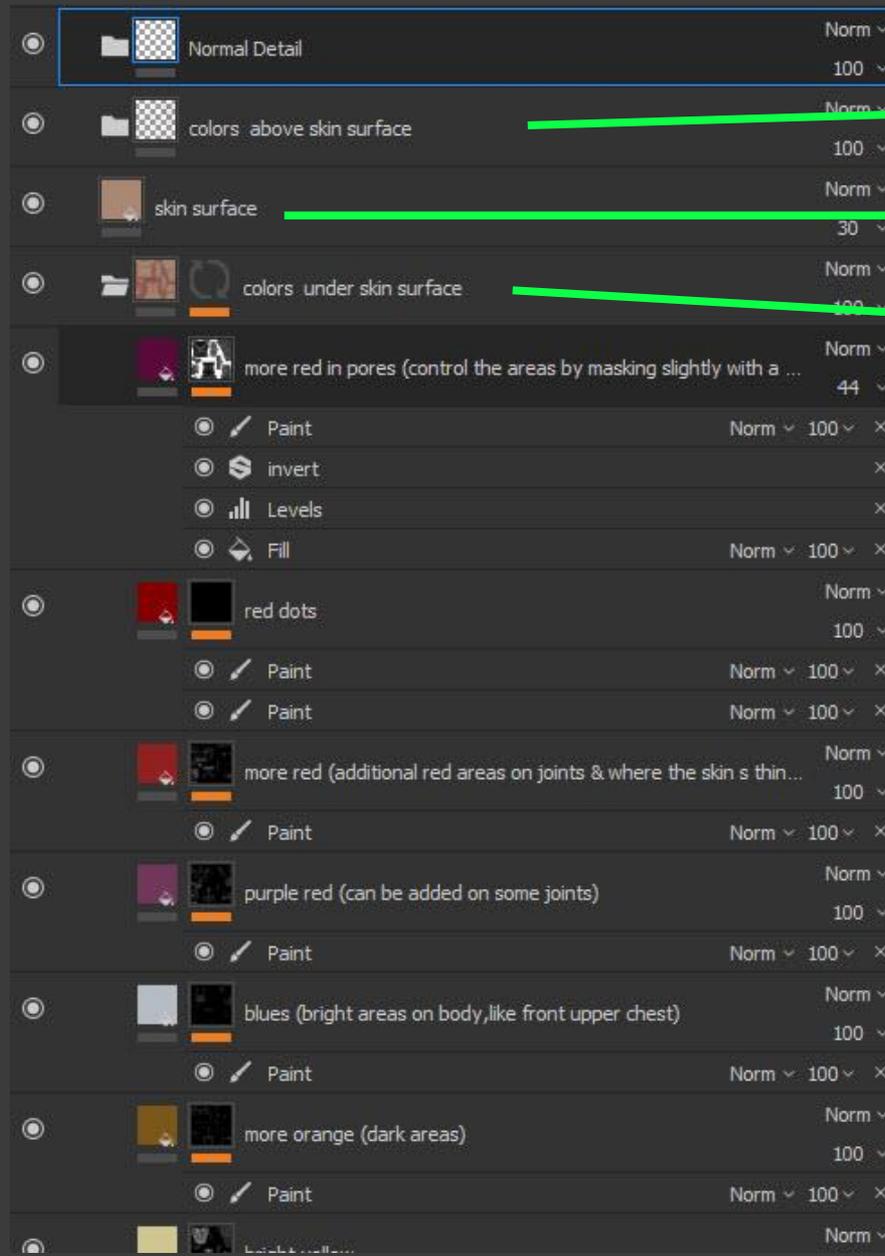


2, 每一个的颜色细节都系统的分离在不同的图层或组, 非常适合修改和编辑, 配合不同的mesh和bake, 达到快速制作新头的目的



使用同一个spp模板, 更换模型
及烘焙, 修改相应图层, 能快速
得到另一个头





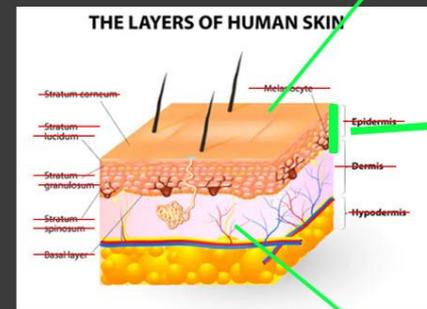
sp中的图层结构

Colors above skin surface

The skin surface

Colors under skin surface

Every detail are separated in different layer, and can be found in 3 primary folders, easy to control and modifie



Above the surface, include scar, freckle, resh...

I call this Skin Surface

Under the surface, include vessel, fat...

(Page. 4)

3, texture size can be switched arbitrarily without losing quality.
也不会受到找素材的以及素材图片清晰度的困扰,



4096

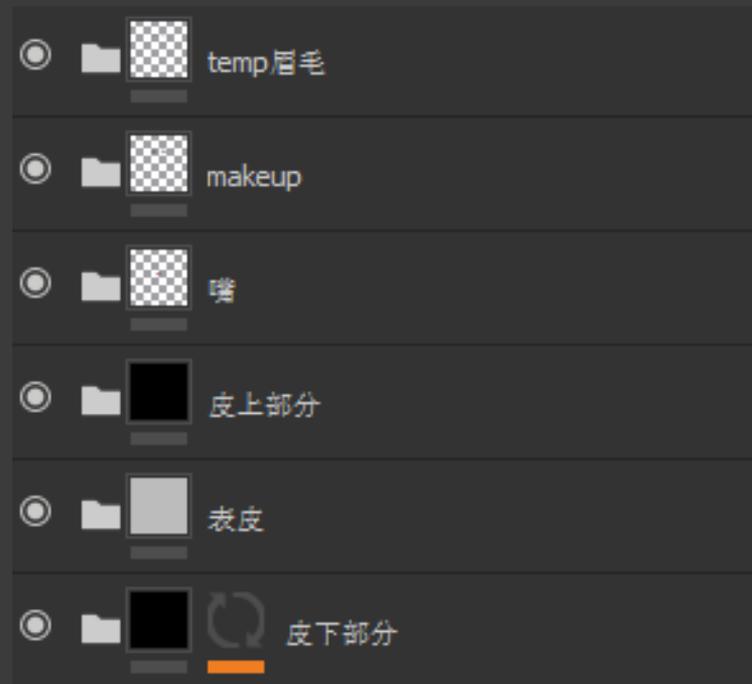
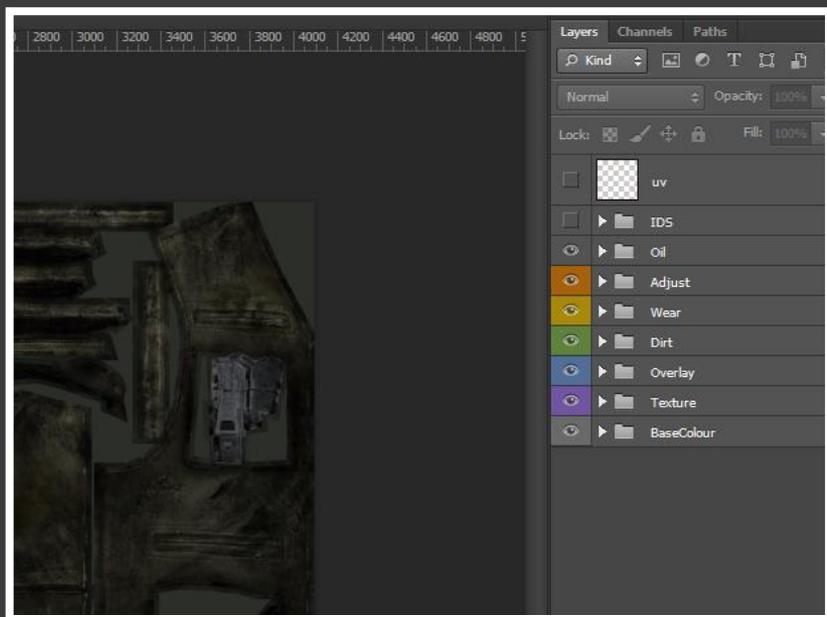


2048



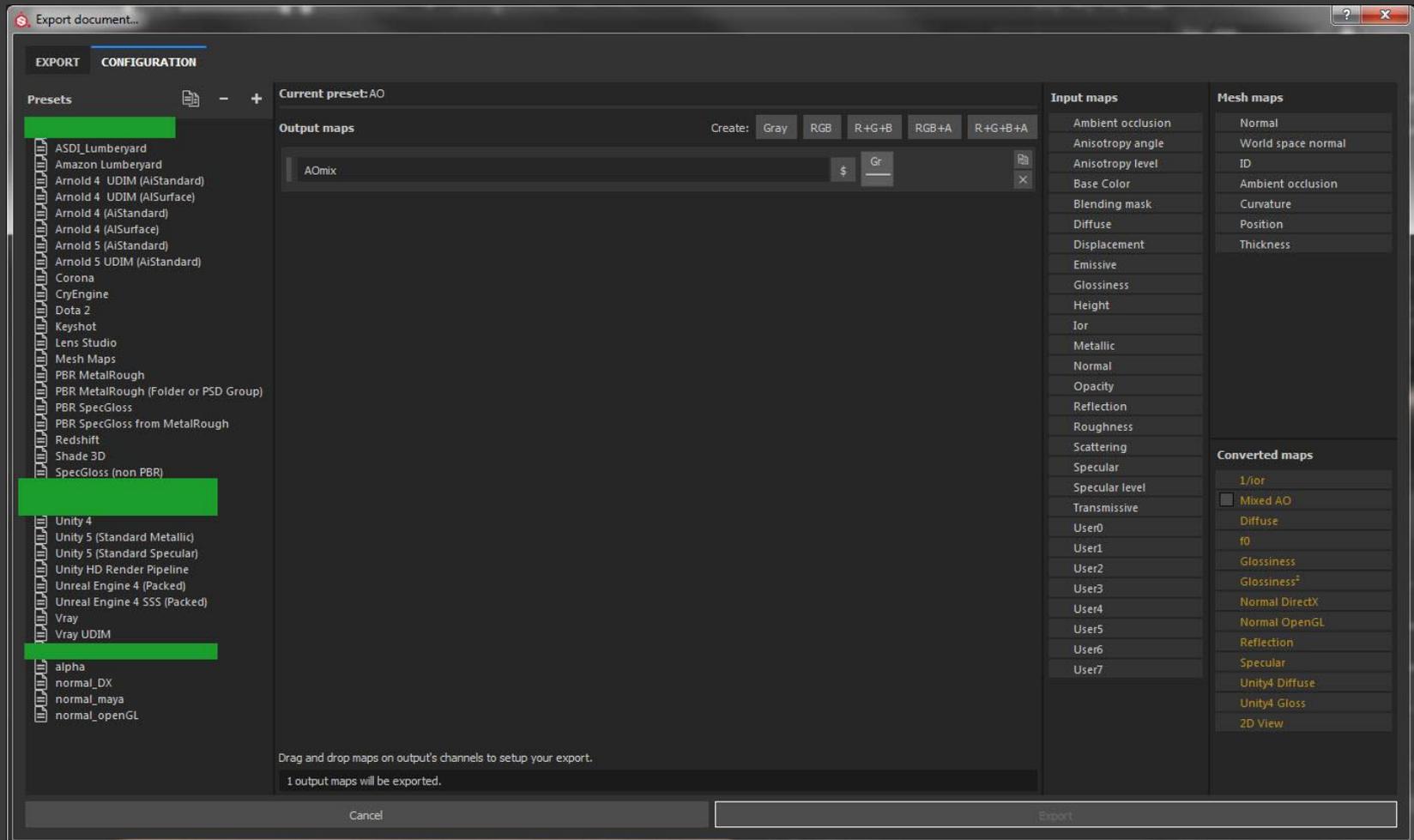
1024





好的图层结构，永远都会事半功倍

4, Textures can be exported for different engine directly



SPP模板

模板，
为什么是spp模板？不是智能材质球？

软件在不断改善，希望今后也能更加方便实用

SP使用问题

- 1, 彩色的花图
- 2, 蓝屏
- 3, 闪退
- 4, 效果错位, 区块性丢失

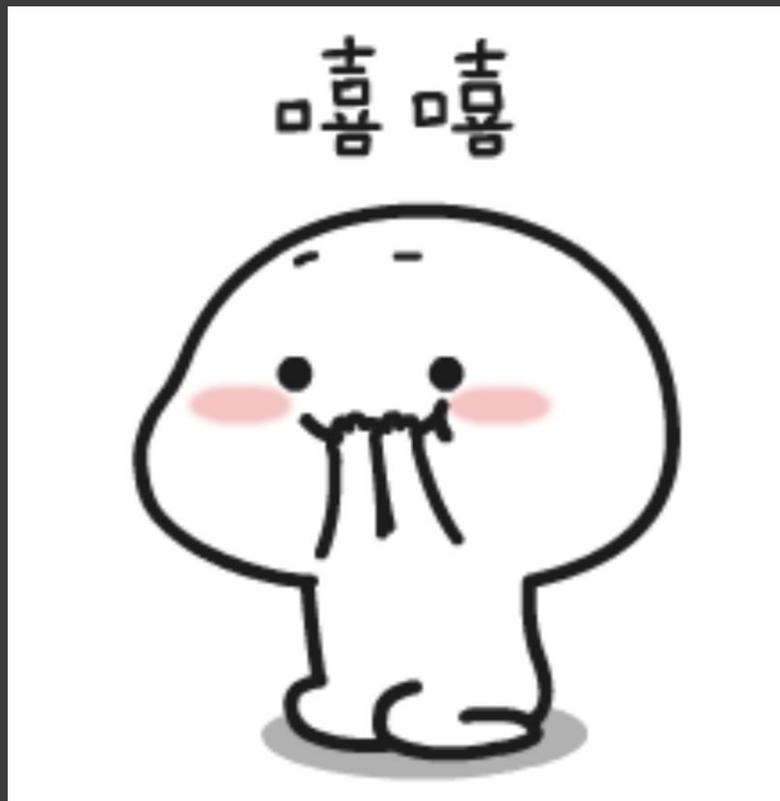
方法千万条，分析最重要
训练莫嫌多，临阵方自如

郭帆
刘慈欣

流浪地球

A FRANTGWO FILM
THE WANDERING
EARTH

讲台机用不了SP，不用演示勒，今天好嗨心！



麻麻说，要吃好睡好玩好，还要知道说谢谢：)

