

Retopo / UV Mapping in 3D Coat mit Baking in Substance

Hi,

wie angekündigt wollte ich euch mal ein wenig zeigen wieso ich [3D Coat](#) so toll finde für den Bereich [UV Mapping](#) und [Retopo](#).

Ich habe hierzu nun ein paar Videos gedreht während ich eine recht einfache Shorts dieser Prozedure unterziehe.

Es ist ein recht einfaches Objekt was denke ich mal aber auch gut ist, so kann man den Workflow auf recht einfache Weise folgen.

Ich werde vor den Videos ein paar Randnotizen geben damit Ihr wisst was auf euch zu kommt oder aber vielleicht mal ein Sprung im Video versteht.

Alle Videos sind ohne Sprache, denke viel zu erklären gibt es da auch nicht.

Das erste Video geht so um die 10 Minuten ca. und zeigt in etwas erhöhter Geschwindigkeit einfach nur wie ich das [Retopo](#) der Hose vorgenommen habe.

Es gibt ein kleinen Schnitt weil mein Aufnahme Programm abgeschmiert ist.

Ich habe das komplette [Retopo](#) eigentlich nur mit 3 Werkzeugen durchgeführt. Punkte und Linien, Quadrat zum setzen der Quads und den Magnetpinsel zum ausrichten einiger Vertexpunkte.

Mehr nicht außer Symmetrie welche ich am Ende ausschalten musste um Korrekturen durchzuführen da die Hose nicht symmetrisch ist.

Das ganze Video läuft recht gleich ab, wer es sich komplett ansehen will gerne, aber es wird kein unerwartetes Ende nehmen [IMG:<https://www.unrealengine4.de/wcf/images/smilies/biggrin.png>]

Achja die Hose ist nur ein Teilstück falls ihr euch wundern solltet wieso einige Sachen fehlen.

Fragen beantworte ich gerne, weitere Videos mit dem weiteren Verlauf werden folgen, viel Spaß beim Einblick in 3D Coat

Hier der [UV](#) Part.

Die Hose von vorher wurde hier jetzt einfach Mundgerecht zerlegt. Auf der rechten Seite seht Ihr wie am Ende die fertige [UV Map](#) aussieht.

Blaue und Rote Bereiche zeigen die Verzerrungsstärke an.

Und zu guter Letzt, leider ohne Explosionen [IMG:
<https://www.unrealengine4.de/wcf/images/smilies/biggrin.png>] der Part wo ich den Kram in Substance [Bake](#).
Nicht wundern das die Hose auf mal eine Schnalle hat [IMG:
<https://www.unrealengine4.de/wcf/images/smilies/smile.png>]

Ihr seht hier einen einfachen kurzen Ablauf, Auswahl [LowPoly](#) mit [UV](#), Auswahl des Highpolys und zum Schluss etwas die Bereiche des Cages einstellen da ich keinen mitgegeben habe.
Dann ein Probepoke der Normalmap auf 1024, hier sieht man gut ob man noch an den Werten drehen muss oder nicht (Artefakte beim [Bake](#)).
Nachdem die Werte wohl so passen stelle ich noch die ID Map ein und [bake](#) auf 4096 alle Maps.
Die Größe der Maps hat nichts mit den späteren Export zu tun aber so stelle ich sicher das ich bis 4096 exportieren könnte wenn ich wollen würde und die Ergebnisse sind natürlich genauer.

Dann ein kleiner Schnitt...ihr wollt sicher nicht warten [IMG:
<https://www.unrealengine4.de/wcf/images/smilies/smile.png>] und dann die Betrachtung des Ergebnisses ...
Fertig.

Nichts wirklich wildes ein schneller einfacher Workflow vom [Highpoly](#) bis zum texturierungsfertigen [Lowpoly](#).
Die Hose hatte mal einige Millionen Polys und besteht jetzt mit Schnalle aus ca. 1500 Polys.

Hier noch mal die fertige Hose, mit Hilfe der ID Map ging die Texturierung fast wie allein und damit endet dann auch unser Ausflug [IMG:<https://www.unrealengine4.de/wcf/images/smilies/smile.png>]