

2020

ISSN 1433-2620 > 24. Jahrgang >> www.digitalproduction.com

Publiziert von Pixeltown GmbH

Deutschland € 17,90

Österreich € 19,-

Schweiz sfr 23,-

3

DIGITAL
PRODUCTION

DIGITAL PRODUCTION

MAGAZIN FÜR DIGITALE MEDIENPRODUKTION

MAI | JUNI 03:2020



Ausbildung

Was macht eine gute VFX-Uni aus?

Tests

Eizo, Philips, Soundweaver, Woosh und Akeytsu

Projekte

Mulm, The Witcher, Marvel Heros, Walking Dead: Maya

und vieles mehr

Flame, Blender, InstaLOD, Nuke 12.1, Topaz und mehr



Add-ons für Substance Designer: Teil 2

Nachdem ich mich für die vorherige Ausgabe auf die Reise begab, zu erforschen, was es alles an Zusatzwerkzeugen für Substance Designer gibt, bin ich durch viele Tiefen der verschiedenen Market Places gewandert. Wie schon im ersten Teil angemerkt, machen es einem die fehlenden Möglichkeiten, eine Suche feiner einzuschränken, nicht gerade leicht, wirklich das Gesuchte zu finden. So musste ich mich durch Unmengen an unterschiedlichen Produkten wühlen. Der kleine positive Lichtblick dabei ist immerhin, dass man Sachen findet, nach denen man eigentlich gar nicht gesucht hat. In diesem zweiten Teil möchte ich neben kaufbaren Add-ons auch auf ein paar Tools eingehen, die man kostenlos erwerben kann oder aber auch selber einen Preis definieren kann, den man dem Autor zukommen lassen möchte.

von Mike Kuhn

Substance Designer Utility Node Pack

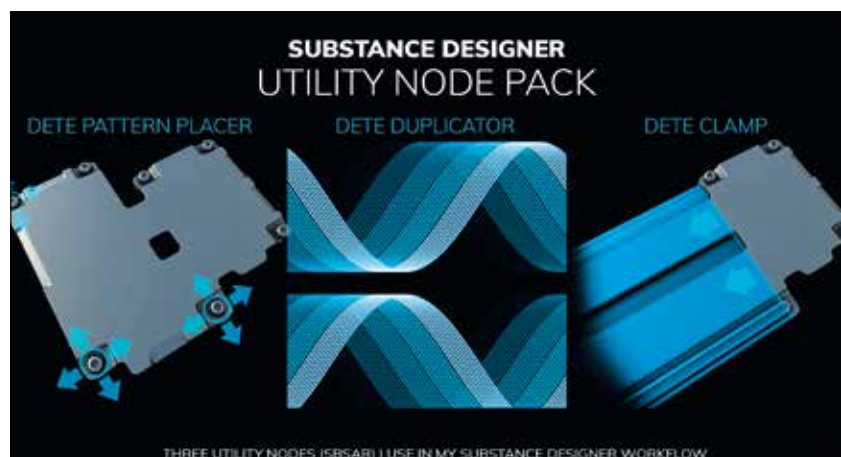
- ▷ Link: bit.ly/designerutility
- ▷ Preis: 25 US-Dollar

Daniel Thiger ist unter den Substance-Designer-Artists kein Unbekannter. Mit seinen Werken versetzte er schon viele Leute ins Staunen. Auch er hat einen Satz an Hilfsmitteln veröffentlicht. Das Substance Designer Utility Node Pack beinhaltet drei verschiedene SBSAR-Dateien, die jeweils unterschiedliche Funktionen ausführen.

Wie schon im ersten Artikel dieser Serie erwähnt, können die SBSAR-Dateien einfach in den Graphen gezogen werden und agieren dann dort wie ein normaler Substance Node. Das erste Werkzeug in dieser Sammlung ist

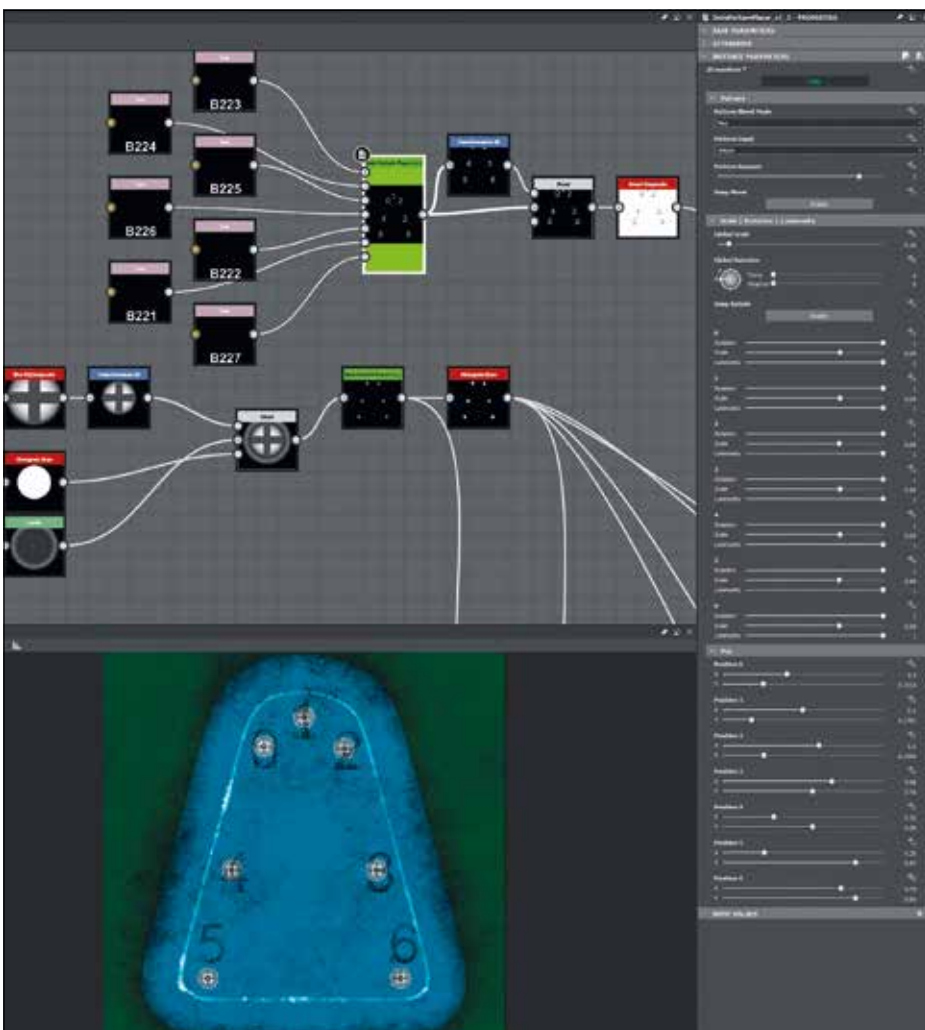
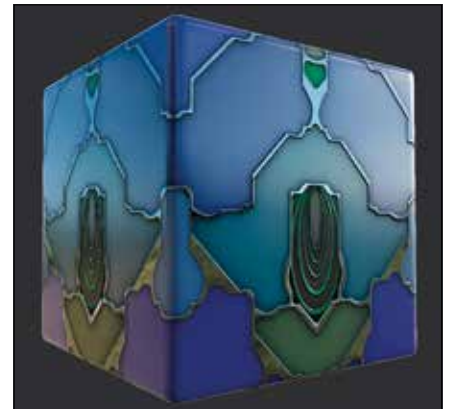
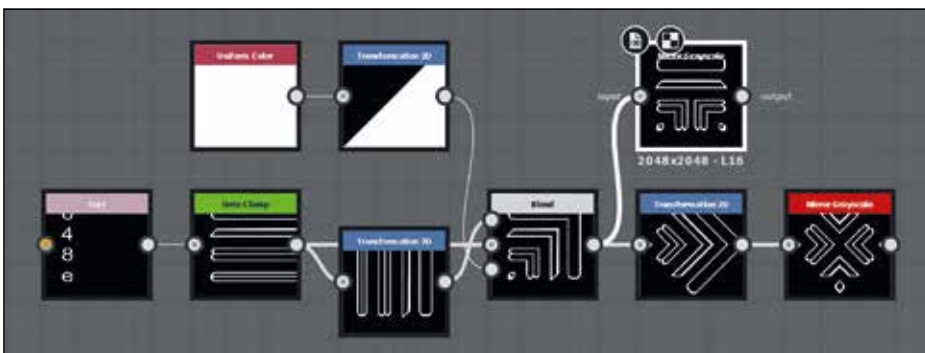
der Dete Duplicator. Wie der Name schon aussagt, dupliziert dieser Knoten das eingespeiste Muster. Direkt unter den Blend-Modi stellen wir ein, wie viele Instances wir gerne hätten. Das obere Limit liegt bei 16. Ab dann kommen die interessanten Einstellungen. Der Instance Offset in X sowie in Y definiert dann, in welche Richtung die Duplikate verteilt werden. Wenn die Schaltfläche für die Instance Luminance eingeschaltet ist, werden die Duplikate jeweils einen Tick dunkler.

Da ist dann auch der Punkt, wo die unterschiedlichen Blending Modes ihren





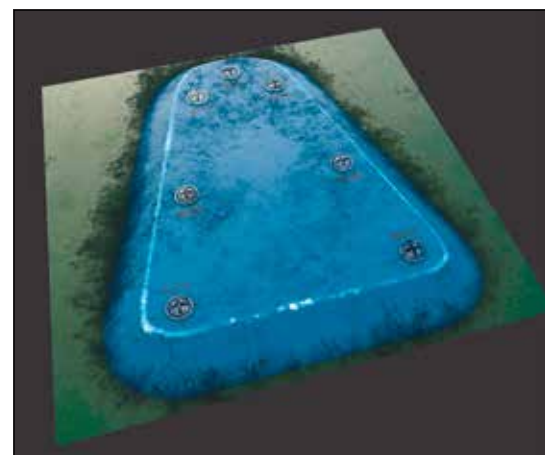
Über den Dete Duplicator kann ein Muster mehrfach in gewünschter Richtung und Größe dupliziert werden.



Mit dem Dete Pattern Placer lassen sich in einem Node mehrere Muster platzieren.

Einsatz finden. Zur Verfügung stehen Max, Min und Add. Während Max (auch bekannt als Lighten) immer den hellsten Wert der Ebenen berücksichtigt, wird Min (Darken) immer die dunkelsten Werte von allen Ebenen wählen, und Add wird die hellen Bereiche addieren. So können die jeweilig gewünschten Effekte genauer kontrolliert werden. Allerdings wurde mir dann von Daniel Thiger mitgeteilt, dass bei der Nutzung vom Min-Blend-Modus die Instance Luminance nicht verwendet werden sollte.

In der Scale-Abteilung direkt darunter kann die prinzipielle Größe des Eingabebildes eingestellt werden sowie die jeweilige proportionale Skalierung der nächsten Instanz zur vorherigen. Auf Wunsch kann man das auch noch getrennt in der X-Achse und



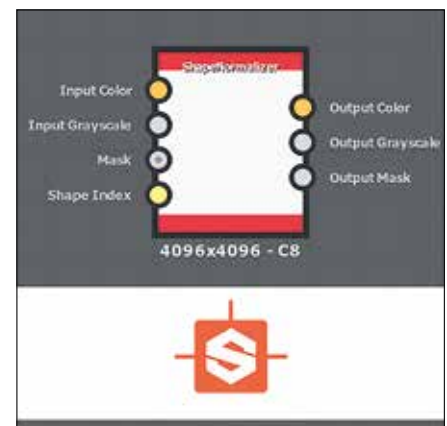


Hier kommt dann das Hilfsmittel **Resize Bitmap** ins Spiel. Es fragt in seinen Einstellungen nach den wirklichen Dimensionen des Eingangsbildes und passt es dann entsprechend an. Zusätzlich haben wir noch die Optionen, ein bilineares Filtering zu nutzen oder auch nicht sowie das Resultat automatisch an die Ausgabegröße anzupassen. Ein sehr schönes Feature ist das Austauschen der eingegebenen Werte der Breite und Höhe per Knopfdruck. Sind wir doch mal ehrlich: Wenn Murphys Gesetz in Aktion treten kann, wird es das tun. Eine 1-Klick-Lösung für solche Fehler ist ein gern gesehenes Zubrot.

Shape Normalizer und Atlassator

- ▷ Link: bit.ly/Normalizer_Gumroad
- ▷ Preis: 0 US-Dollar/Pay what you want
- ▷ Link: bit.ly/gumroad_jumpeter
- ▷ Preis: 5 US-Dollar

Der **Shape Normalizer** Node von Andrea Giampietro aka Jumpeter ist ein weiteres angenehmes Werkzeug für Faule. Die eigentliche Funktion ist sehr einfach und ließe sich auch manuell in Substance Designer oder einem anderen Bildbearbeitungsprogramm bewerkstelligen. Man füttert es mit



der Y-Achse definieren. So lassen sich eine Vielzahl an interessanten Musterverteilungen kreieren. Der **Global Offset** darunter verschiebt das ganze Konstrukt dann seitlich oder vertikal, was ja nach den oberen Einstellungsmöglichkeiten fast schon langweilig klingt, aber nicht immer ganz unwichtig ist.

Bei meinen Experimenten hatte ich gelegentlich dunkle Streifen im Resultat. Als ich Daniel Thiger darauf ansprach, sagte er, das könne passieren, wenn das Muster die Außenränder durchkreuzt. Da scheint was dran zu sein, jedoch tauchen die auch nicht immer auf. Somit habe ich diesen Teil wohl noch nicht so voll und ganz verstanden. Nichtsdestotrotz habe ich nach ein bisschen Experimentieren eine ganz Menge an interessanten Mustern aus diesem Node herausgeholt. Eine einfache, aber abgerundete Raute ergab verschiedene Muster in Richtung SciFi, Kunst aus Lateinamerika als auch abstrakte Leiterbahnen. Also werde ich da mal alles durchjagen, was ich finde, um zu sehen, was entsteht und wo ich das dann irgendwann brauchen könnte.

Der **Dete Clamp** funktioniert wie eine Art seitliches Extrusionswerkzeug ab einer definierten Linie im Eingangsbild. Diese Trennlinie kann im 2D-View frei verschoben werden, um die Position zu definieren, ab der der Einfluss dieses Werkzeugs greift. Natürlich gibt es die Möglichkeit, einzustellen, ob die Auswirkung horizontal oder vertikal erfolgen soll, ebenso wie ein Wechsel der Richtung. Dadurch lassen sich sehr einfach Formen erstellen, für die man normalerweise etliche Knoten bräuhete.

In unserer Konversation zu Fragen und Funktionen zu seinen Produkten erwähnte Daniel Thiger auch die Idee, unterschiedliche Textbausteine als Input zu nutzen, was sich als hervorragende Idee erwies. Wenn man erst mal die Möglichkeiten entdeckt hat, wird man gerne auf Erforschungsreise gehen, um den Input mit den unterschiedlichsten Formen zu füttern. Auch die Resultate vom **Dete Duplicator** lassen sich mit diesem Knoten noch mal eine Stufe weiterbringen. Bei all diesen Tests stellte sich heraus, dass diese beiden Tools schon für sich eine Menge an Möglichkeiten bieten. Interessant wird es jedoch, beide miteinander zu kombinieren.

Mit dem **Pattern Placer** lassen sich innerhalb nur eines Knotens bis zu acht gleiche oder auch verschiedene Formen platzieren. Neben der jeweiligen Position, Größe und Rotation lassen sich auch eine globale

Größe und Rotation für alle Muster gemeinsam definieren.

Somit ist der hauptsächlich Einsatzort für dieses Werkzeug das Platzieren von Nieten, Klammern, Schrauben oder auch Texten. Natürlich muss es hier nicht aufhören. Auch Schmutz oder Schäden lassen sich damit, ganz ähnlich wie Decals, einfach und gezielt verteilen. Eine weitere Technik mit dem **Pattern-Placer-Knoten** ist das Erstellen von komplexeren Formen, für die man ansonsten mehrere 2D-Transform und Blend Nodes bräuhete

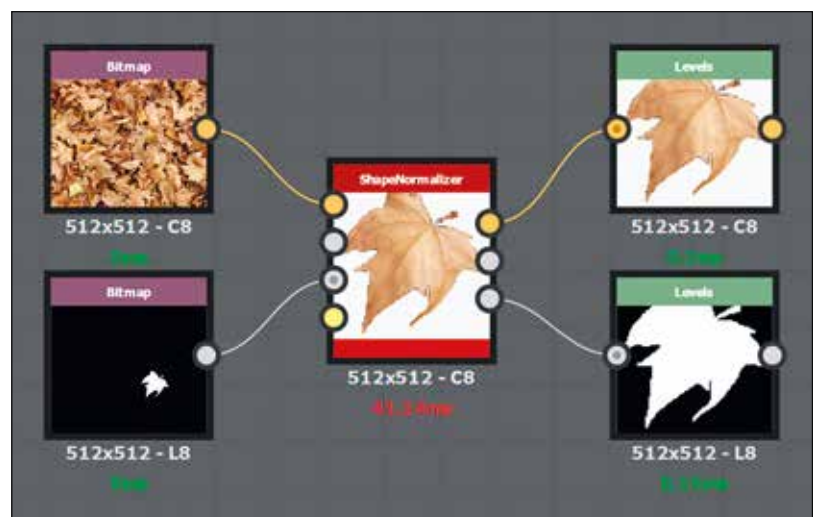
Dieser Node wäre noch schöner, wenn man als Ausgabe zusätzlich noch Masken erhalten würde, um so das nachträgliche Compositing zu erleichtern. So muss man halt die Ausgabe noch mal durch einen **Histogram Scan Node** oder einen **Levels Node** schicken, um sich die Masken selber zu erstellen.

Resize Bitmap

- ▷ Preis: 0 US-Dollar/Pay what you want

Substance Designer ist ein mächtiges Werkzeug. Somit lässt sich damit natürlich wesentlich mehr anstellen als nur das Erstellen von tollen Materialien oder das Texturieren von Modellen. Es ist auch ein wunderbares Tool, um einfach nur zerstörungsfrei Bilder zu bearbeiten.

Allerdings kann man da sehr schnell auf ein initiales Problem stoßen. Substance Designer arbeitet eigentlich aus Prinzip immer nur quadratisch. Somit kann ein importiertes Bild gleich mal verzerrt werden, weil es in das Raster von Substance Designer gedrängt wird.



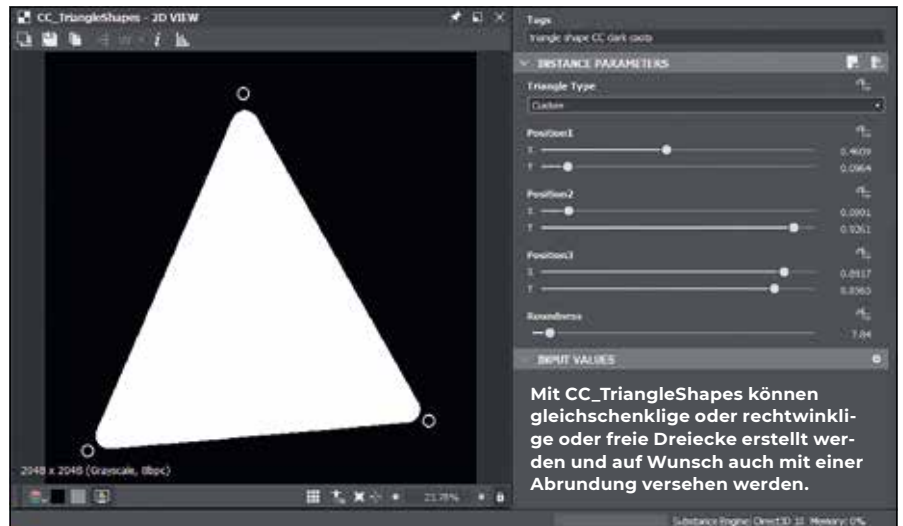
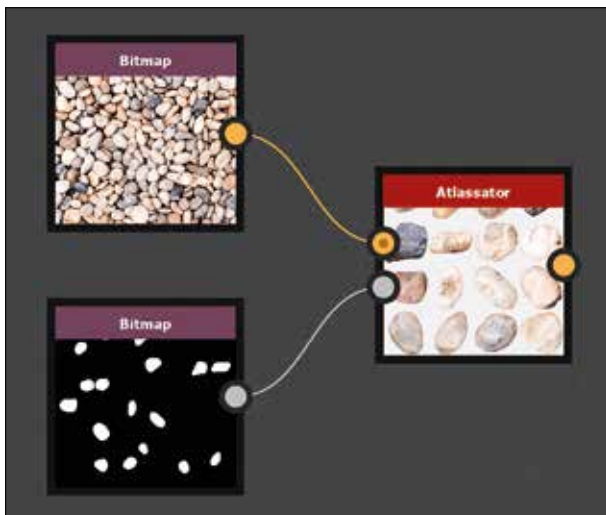
Der **ShapeNormalizer** liefert ein skaliertes, zugeschnittenes Bild aus einem Eingabebild und einem maskierten Bereich.

einem Bild und einem Schwarz-Weiß-Bild, auf dem ein weißer Bereich, also eine Maske ist, und der Shape Normalizer Node schneidet den entsprechenden Teil des Bildes aus und skaliert das Resultat bildfüllend als neue Ausgabe mit Alpha-Kanal und gibt auch eine ebenso große Maske aus.

Natürlich muss man immer noch die Maske erstellen, aber man spart sich den Rest. Da Substance Designer nicht wirklich über ein integriertes Malwerkzeug verfügt, ist man hier wohl am Besten mit dem SVG Node bedient, über den man sehr kontrolliert eine saubere Umrandung malen kann. Alternativ kann man diese Maske auch in einem externen Programm erstellen und in das Projekt importieren.

Nach meinen ersten, eigentlich fast erfolgreichen Versuchen fiel mir jedoch auf, dass die Ausgabebilder verzerrt waren. Das lag natürlich daran, dass das Eingabebild nicht quadratisch war im bevorzugten Sinne von Substance Designer. Damit euch das nicht passiert, habe ich in diesem Artikel den Resize Bitmap Node bereits erwähnt. Der hilft nämlich sehr in diesem Workflow, um ein sauberes, brauchbares Ergebnis zu erhalten.

Der Shape Normalizer Node ist ziemlich sicher ein Baustein zu einem seiner anderen Tools, welches man auf Gumroad erwerben kann. Dabei handelt es sich um den Atlasator Node. Ein Texture Atlas wird gerne in Games genutzt, um zum Beispiel eine einzelne Textur zu haben, auf der eine Ansammlung von verschiedenen Blättern von Bäumen, verschiedene Gräser, unterschiedliche Schäden oder was auch immer verteilt sind. Auf diese Art muss die Game Engine nur eine Textur laden und kann damit gleich eine ganze Gruppe von Objekten versorgen. Der Vorteil von diesem Atlasator Tool ist, dass der Anwender gleich mehrere Bereiche auf einem Bild mit Masken versehen kann und es entsteht automatisch ein Atlas, in dem die resultierenden freigelegten Bilder sauber angeordnet sind.



Mit CC_TriangleShapes können gleichschenklige oder rechtwinklige oder freie Dreiecke erstellt werden und auf Wunsch auch mit einer Abrundung versehen werden.



CC_TriangleShapes Node

- ▷ Link: bit.ly/triangleshapes
- ▷ Preis: 0 US-Dollar/Pay what you want

Während ein Dreieck als keine so schwierige Form erscheint, müssen in Substance Designer doch mehrere Knoten zum Einsatz kommen, um ein solches zu erstellen. Eine der einfachsten Methoden ist wahrscheinlich ein gedrehtes Rechteck, welches dann mit

einem Blend Node von einer Seite beschnitten wird. Ach ja, im Nachhinein hätte ich auch den Polygon Node benutzen können. Jedoch wären auch mit dieser Methode die Rundungen weitere Extraschritte.

Mit dem Triangle Shapes Node ist es ein Leichtes, mithilfe der drei Punkte in der 2D-Ansicht die Ecken des zu erstellenden Dreiecks zu jeglicher gewünschten Form zu positionieren. In den Eigenschaften des Knotens kann

man dann noch über einen Schieberegler den Ecken eine Rundung verpassen. Sollte einem der Sinn nach einem gleichmäßigen Dreieck stehen, lässt sich das in dem Rollout für den Triangle Type einstellen. Als weitere Grundformen findet man dort auch Isoceles für gleichschenklige Dreiecke sowie Right Angle für ein Dreieck mit einem rechten Winkel. Bei den beiden zuletzt genannten Formen benötigt man nur noch zwei der Kontrollpunkte, um die gewünschte Form zu definieren. Jedoch ist dieser Knoten ein wenig gierig mit den Ressourcen und ist somit eher geeignet für Substances, die man nicht als interaktives Material in ein Game einbinden würde.

Shape Constructor v 1.0

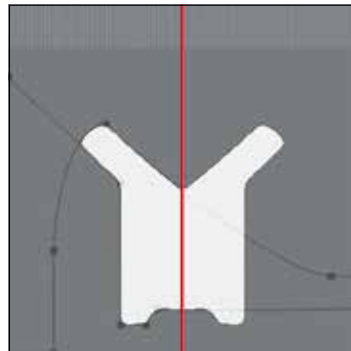
- ▷ Link: bit.ly/shapeconstructor
- ▷ Preis: 0 US-Dollar/Pay what you want

Der Shape Constructor (ich weiß ja, dass meine Rechtschreibung nicht immer eine Eins verdient, aber ich werde hierfür von jetzt an das Wort Constructor verwenden) von Stas Mikhailov ermöglicht die Erstellung von sehr komplexen Formen, die ansonsten eine Unmenge an Nodes bräuchten, um überhaupt in die Nähe der gewünschten Form zu gelangen. Die Handhabung ist auf Anhieb nicht sofort verständlich. Jedoch hat der Autor freundlicherweise ein paar Bilder beigefügt, welche die Einstellungen zeigen, ein typisches Setup und ein animiertes GIF, in dem der Workflow gezeigt wird. Zudem finden wir in dem Paket noch eine Beispiel-szene, welche der Anwender studieren kann.

Wenn man das Grundprinzip erkennt, ist die Nutzung auch sehr einfach. Prinzipiell wird der Shape Constructor Node von zwei Curve Nodes gefüttert, welche die obere und untere Form der zu erstellenden Shape definieren. Dazu sollten die beiden Curve-Knoten ein Eingabemuster mit einem Verlauf von links

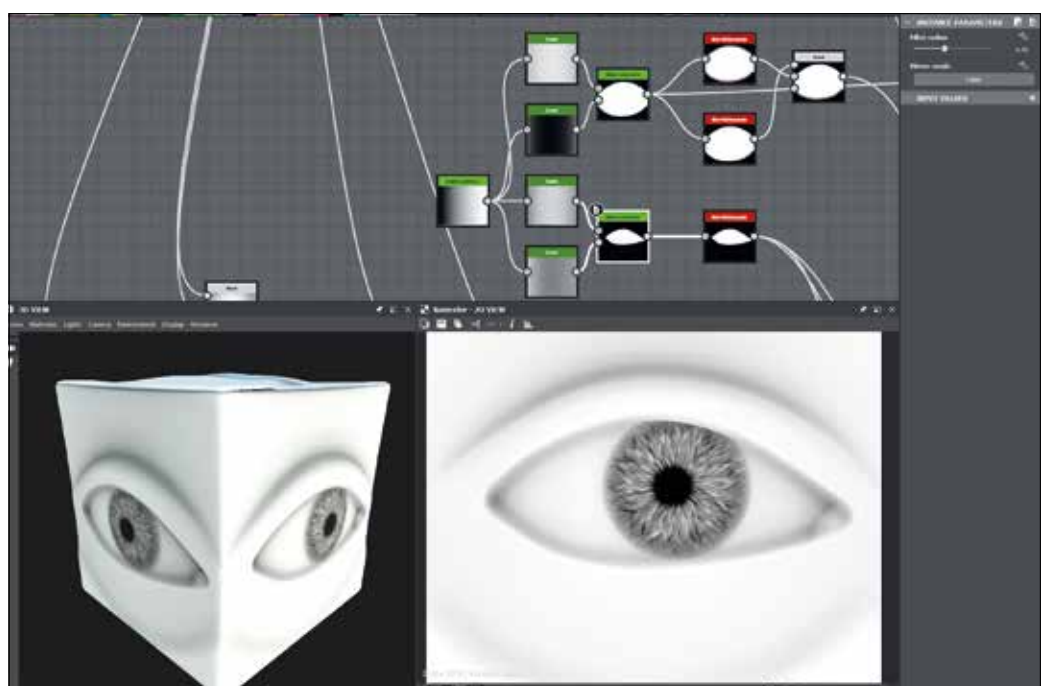
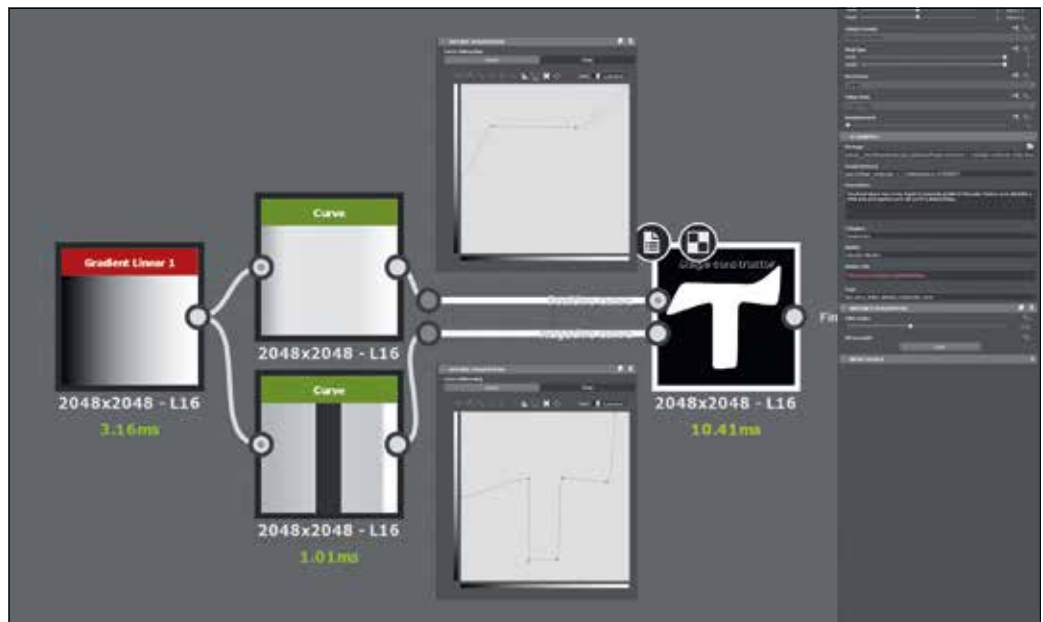
nach rechts haben. Ein Gradient Node, der von oben nach unten verläuft oder auch umgekehrt, wird nicht die gewünschten Ergebnisse liefern.

Sowie die obere und die untere Kurve erstellt sind, wird der Bereich dazwischen mit Weiß ausgefüllt und man kann in den Einstellungen auf Wunsch einen Fillet-Radius



bestimmen, der alle Ecken abrunden wird. Zudem hat man die Möglichkeit, den Mirror Mode zu aktivieren, wenn man eine symmetrische Form erhalten möchte. Als Produktdesigner freut es mich immer wieder, wenn Entwickler mitdenken und uns auch die Option geben, die Spiegelachse mit einem Klick umzukehren. So muss man nicht darauf achten, die gewünschten Grundformen auf der richtigen Seite des Workspace zu erstellen.

Für mich persönlich ist das eines der interessantesten Tools in dieser Sammlung der getesteten Zusatzwerkzeuge für Substance Designer. Dadurch, dass man im Endeffekt eigentlich mit Bezier Splines genau die Form erstellen kann wie in einem Vektorgrafikprogramm, ermöglicht es eine riesige Erleichterung in der Erstellung von sehr exakt definierten Formen.



Durch die intuitive Art und Weise der Funktionalität des Shape Constructors lassen sich auch sehr komplexe Formen sehr einfach erstellen.



In den Einstellungen des Multiblend_Grayscale Node kann die Anzahl der Inputs und der jeweilige Blend Modus definiert werden.

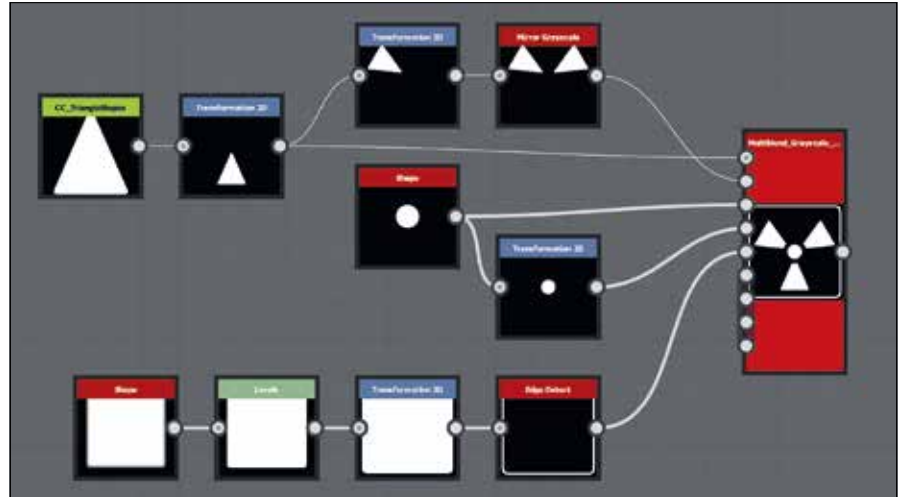


Multi-Blend Grayscale for Substance Designer

- ▷ Link: bit.ly/Multiblendgrayscale
- ▷ Preis: 0 US-Dollar/ Pay what you want

Diesen Knoten hatte ich schon bei einem Beispiel weiter oben benutzt. Er ist ein weiteres praktisches Hilfsmittel, um den Graphen nicht zu groß werden zu lassen in der allgemeinen Grundfläche. Der normale Blend-Knoten, welcher bei Substance Designer von Haus aus mitgeliefert wird, erlaubt zwei Inputs miteinander zu verblenden. Ein dritter Input in den Graphen bräuchte dann wieder einen weiteren Blend Node und so weiter.

Der Multi-Blend Grayscale Node kommt in zwei Variationen und erlaubt dem Anwender, entweder einen Blending-Modus für alle Eingänge zu nutzen oder in der anderen Variante für jede Operation einen spezifischen Blending-Modus anzuwenden. So habe ich in meinem Beispiel die ersten beiden Inputs mit einem Add kombiniert, um dann einen Kreis mit Divide zu subtrahieren. Da dieser Blend-Modus das Resultat invertiert, habe ich für den nächsten Input wieder Divide benutzt, um diese weitere Form hinzuzufügen und das Resultat wieder zu invertieren. Danach konnte ich den nächsten Input wieder mit einem Add-Blend-Modus hinzufügen



Anstelle von vielen Blend Nodes im Graph kann der Multiblend_Grayscale Node mehrere Blends vereinen.

und habe so in einer sehr kompakten Form ein komplexeres Ergebnis erreicht.

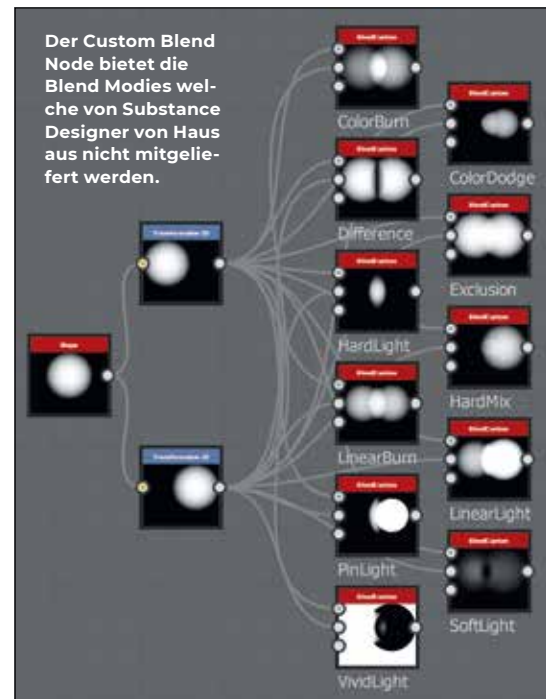
Über einen Schieberegler kann man bis zu zehn Eingänge erlauben und erhält dann auch ebenso viele Eingänge für mögliche Masken. So lassen sich die Kompositionen, neben den Blend-Modi, noch genauer kontrollieren. Wie beim normalen Blend-Knoten kann man ganz unten noch die Cropping Area einstellen.

Custom blend node for substance designer_BlendNodeBG

- ▷ Link: bit.ly/customblendnode
- ▷ Preis: 0 US-Dollar/ Pay what you want

Über dieses Paket gibt es eigentlich gar nicht allzu viel zu schreiben. Es beinhaltet ein BlendUColor.sbs und ein BlendU.sbs, die genau das Gleiche können wie die von Substance Designer mitgelieferten Blend Nodes. Da wir hier aber die SBS erhalten, können wir die Graphen studieren und so mehr lernen. Zusätzlich sind im Paket noch ein BlendCustomColor.sbs und ein BlendCustom.sbs. Diese Nodes geben uns die Blending-Modi, welche nicht im normalen Blend Node enthalten sind. Somit wird Substance Designer um die Blend-Modi ColorBurn, ColorDodge,

Difference, Exclusion, HardLight, HardMix, LinearBurn, LinearLight, PinLight, Soft und VividLight erweitert und gibt uns, als Anwender viele weitere Möglichkeiten, schöne Sachen zu erstellen. Diese beiden Punkte reichen mir schon, dieses Paket mit in diese Liste aufzunehmen.





Ponkke's Tile Sampler (SBSAR and SBS)

- ▷ Link: bit.ly/ponkketilesampler
- ▷ Preis: 0 US-Dollar/Pay what you want

Dieses Add-on sah von der Beschreibung her interessant aus, und somit habe ich es in meine Testreihe einbezogen. Geliefert werden eine SBSAR- und eine SBS-Datei. So können wir einerseits einfach das Tool benutzen als auch dem Werkzeug unter die Haube schauen. In der SBS-Datei hat der Autor Kommentare hinterlassen, um so einen Einblick zu geben, welcher Teil für welche Aufgabe zuständig ist. Damit ich keine wichtigen Details übersehe, habe ich den Autor kontaktiert. Prinzipiell ist dieses Add-on dem im Paket enthaltenen Standard-Tool sehr ähnlich. Seine Hauptintention war anscheinend, sich selber besser zu entwickeln in Substance Designer. Allerdings hat er auch ein paar erweiterte Funktionen hinzugefügt.

Zwei der interessantesten, herausragenden Möglichkeiten dieses Knotens sind die Einstellungen zur Verteilung der Muster. Neben der Tile Size offeriert dieses Tool auch die Optionen Pixel Line Size und Pixel Tile Size. Wenn ich beim hauseigenen Tile Sampler eine Verteilung von acht zu drei einstelle, habe ich im Ergebnis sowohl unterschiedlich

breite Lücken zwischen den Tiles als auch verzerrte Tiles. Mit der Option Pixel Line Size kann ich die pixelgenauen Abstände zwischen den Tiles definieren. Wenn ich also ein klar definiertes Gitter benötige, ist genau das das Tool meiner Wahl.

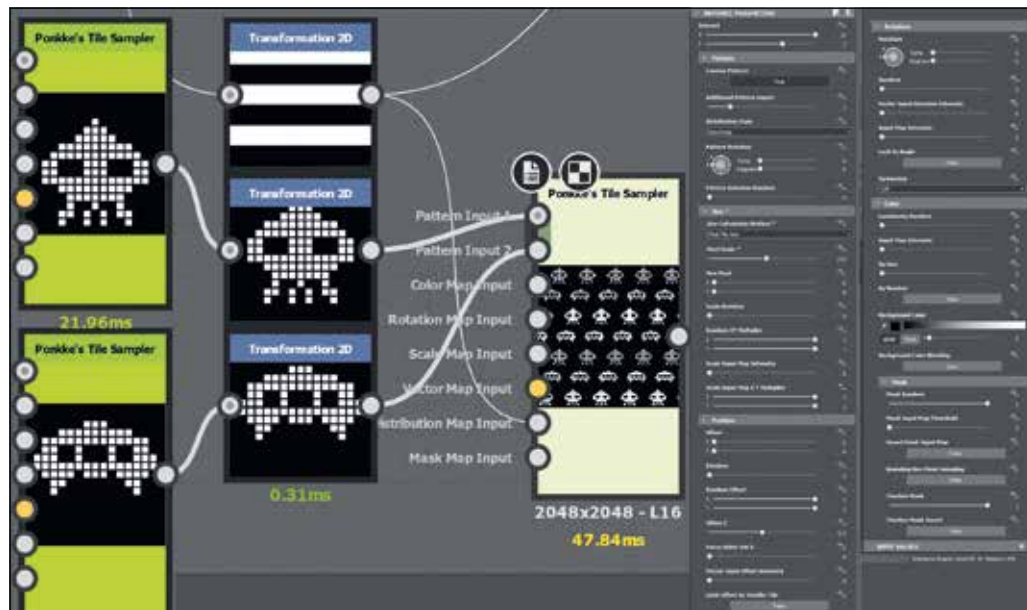
Die Einstellung von Pixel Tile Size wiederum erlaubt es mir, die genaue Pixelbreite und -höhe der Tiles festzulegen. Somit bleibt mein Eingabebild in seinen Proportionen erhalten, sofern diese quadratisch sind, und die Abstände dazwischen passen sich der Situation an. Das ist dann sehr nützlich, wenn ein Eingabemuster in einem Raster verteilt werden soll, in dem die Anzahl der Reihen und Spalten unterschiedlich ist.

Wenn es aber an die Rechengeschwindigkeiten der jeweiligen Nodes in einem Graphen geht, steht dieses Tool meistens um circa ein Drittel besser da als der von Allegorithmic, ähem, Adobe mitgelieferte Tile Sampler.

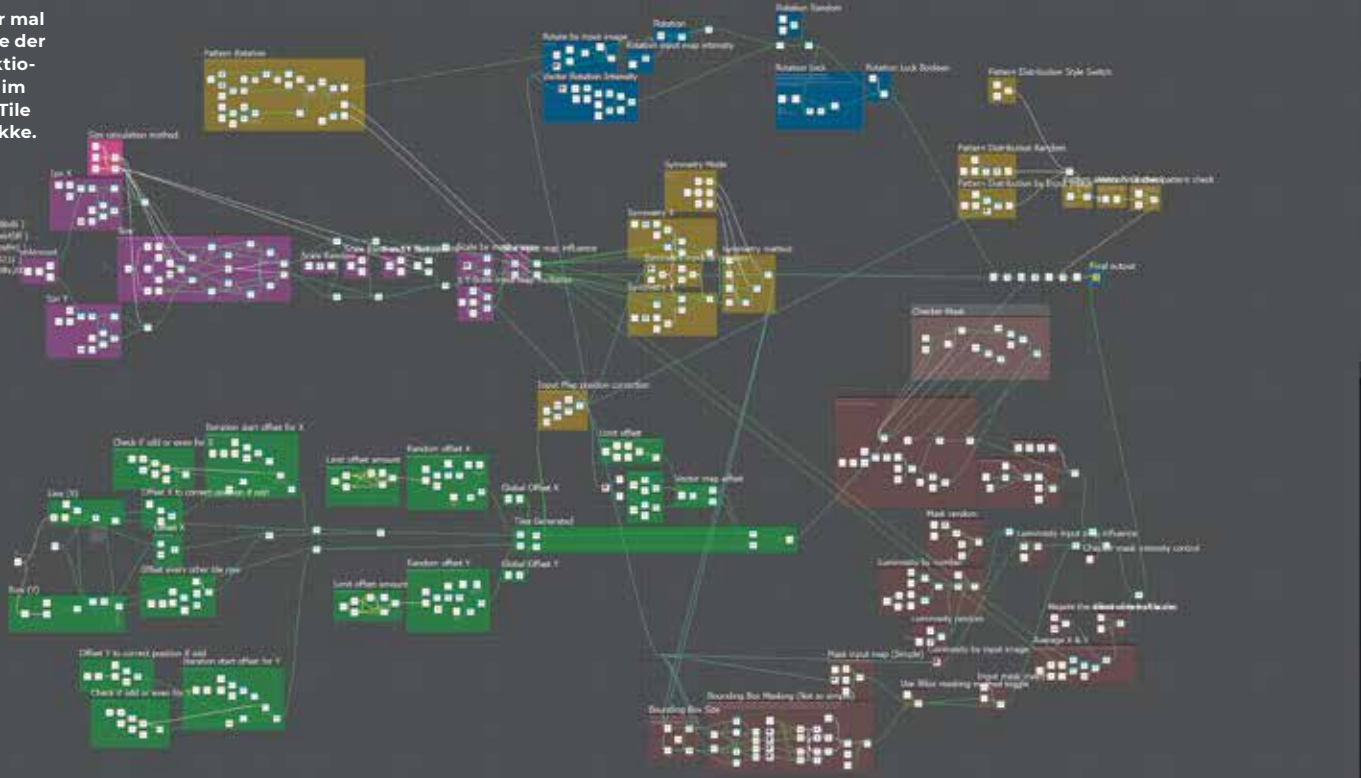
Patches Generator

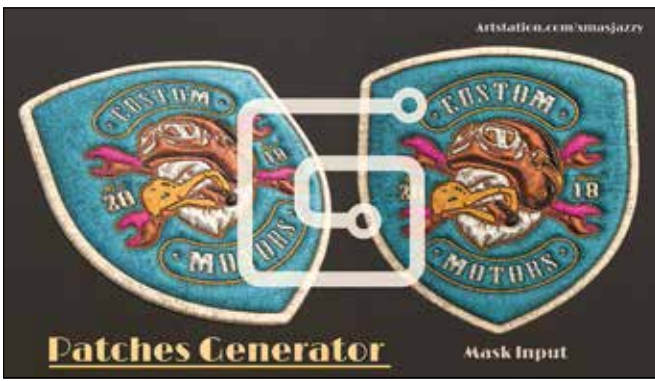
- ▷ Link: bit.ly/patchesgenerator
- ▷ Preis: 15 US-Dollar

Im ersten Teil zu der Thematik Add-ons für Substance Designer hatte ich das Stitches-Werkzeug vorgestellt und es bis zum Zerreißen der Nähte getestet. Es wurde sogar mit Aufgaben getestet, für die es eigentlich



Wer schon immer mal wissen wollte, wie der Tile Sampler funktioniert, erfährt das im dokumentierten Tile Sampler von Ponkke.





gar nicht ausgelegt war. Somit werde ich jetzt ein Werkzeug unter die Lupe nehmen, welches genau für diese Aufgabe erschaffen wurde: das Erstellen von Aufnähern.

Nach dem Erwerb des Produktes kann man eine ZIP-Datei herunterladen, in der eine SBSAR ist, ein Ordner mit Beispielmasken zum Testen und Herumspielen sowie ein Ordner mit fertigen Ausgaben und einem Tutorial-Ordner, in dem ein paar beschreibende Bilder sind sowie ein Textdokument mit fünf Zeilen Text. Neben dem Herumexperimentieren sollte man sich zum Erlernen der Anwendung also besser seiner Artstation-Seite zuwenden. Da findet man ein paar Videos und animierte GIFs.

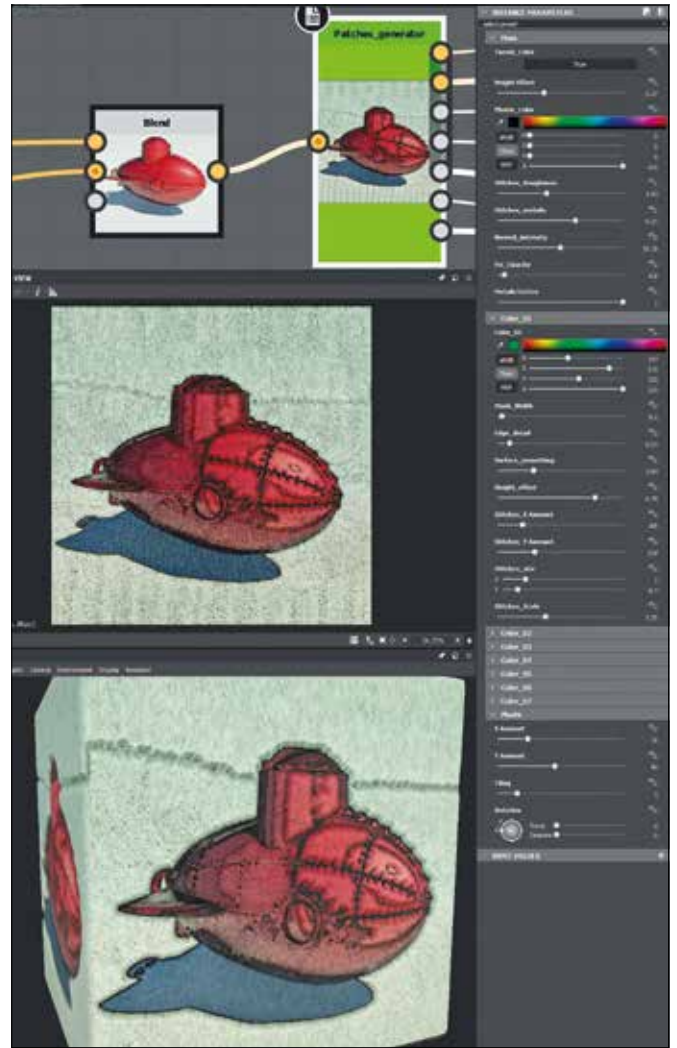
Nach diesem ganzen Vorgeplänkel endlich zur Funktionsweise dieses Tools. Einfach gesagt wird es mit einem Bild gefüttert und es gibt uns gleich schon mal ein interessantes, oft auch schönes Ergebnis. Im Interface kann ich einstellen, ob es die Originalfarben mitnehmen soll oder nicht. Man kann es also sowohl mit Schwarz-Weiß-Bildern als auch mit farbiger Information bestücken. Dann kann ich noch in jede Farbfläche hineingehen und der eine gewünschte Farbe zuweisen. Diese Farbflächen, welche von diesem Werkzeug als Masken interpretiert werden, lassen sich vergrößern und verkleinern sowie über separate Weichzeichnungen die Kantenschärfe und die Flächenrundung anpassen. Die Einstellung Edge Detail regelt dann, wie betrunken der/die NäherIn bei der Sauberkeit der Ränder war. Für jede einzelne Farbfläche lässt sich auch die jeweilig spezifische Höhe einstellen. Natürlich kann man die Anzahl der Stitches in X und Y einstellen sowie auch die gewünschte Fadendicke.

Wo ich momentan noch ein bisschen kämpfe, ist die Definition des Plastik-

Der Patches Generator zum Erstellen von Aufnähern kommt oft auch mit komplexeren Bildern mit Farbverläufen klar.

bereichs, also diese Stellen, die nicht mit Nähten versehen werden. Wie ich das entsprechende Bild von seiner Artstation-Seite interpretiere, sollte das der dunkelste Wert sein. Jedoch habe ich bei der Eingabe von meinen zufällig ausgewählten Bildern auch gelegentlich eine hellere farbige Fläche, welche dieses Tool einfach mal als nicht zu besticken definiert. Bisher hat der Autor dieses sonst eigentlich fantastischen Werkzeugs mir jedoch leider noch nicht geantwortet.

Auf jeden Fall nimmt dieses Tool überraschend viel Information mit. Anfangs dachte ich noch, man sollte es mit klaren, harten, abgetrennten Grautönen füttern. Jedoch stellte es sich auch für Fotos oder Renderings mit Farbverläufen als sehr empfängnisbereit heraus und produzierte meistens brauchbare Ergebnisse. Es ist überraschend gut darin, die Grundformen in einem Bild zu erkennen. Mit Verläufen kommt es verständlicherweise nicht so klar. Wenn ich also irgendein Zufallsbild aus meinem Render-Fundus in den Node einschleuse, können harte Trennungen an Wänden und Böden vorkommen. Aber das ist ja in Ordnung. Ich trete diesen Node ja auch ziemlich heftig.



Während meiner Tests mit unterschiedlichen Bildern hatte ich gelegentlich ziemlich lange Wartepausen. Als ich dann mein 8K-Eingabebild auf 1K oder gar 512 x 512 herunterskalierte, ging alles wieder flott. Dabei fiel mir auch auf, dass sich die Ausgaben unterscheiden, wenn ich den Patches Generator mit 512 x 512 oder mit 1024 x 1024 füttere. Das ist für mich eine praktische Information, kann aber auch als Designgestaltung benutzt werden in den ganz niedrigen Auflösungen. Ansonsten kann man auch die Gestaltung und Kolorierung des entstehenden Patches in einer geringeren Auflösung durchführen und erst kurz vor dem Export der Bitmaps die Auflösung erhöhen.

Um das SBSAR zu nutzen, bräuchte man eigentlich keinen Substance Designer. Der kostenlose Substance Player würde hier auch ausreichen, wenn man einfach nur Bilder in genähte Patches umwandeln möchte.

> ei



Mike Kuhn hat die Prüfung zum 3ds Max Certified Trainer abgelegt, ist Autor und Entwickler mit mehr als 20 Jahren Erfahrung in Industrie-Visualisierung und verschiedensten Workflows. www.in3.de