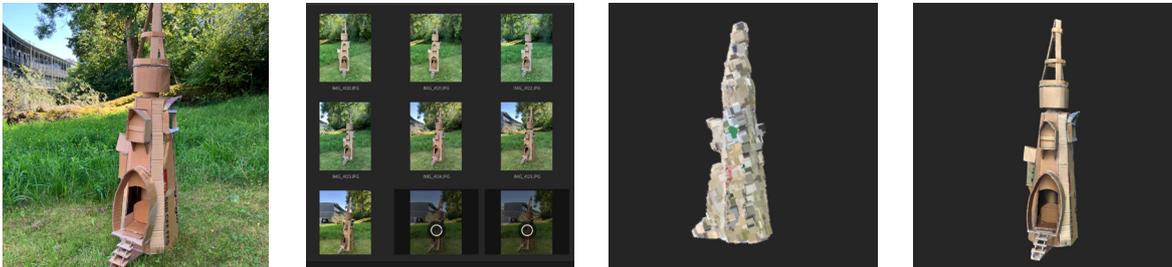


## Anleitung Substance 3D Sampler/ 3D Capture – von der Fotografie zum 3D-Modell

Adobe Substance Sampler generiert aus einer Bildserie von einem analogen Objekt ein digitales 3D-Modell. Einzelobjekte wie beispielsweise dieses Kartongebäude können die Ausgangslage bilden. In dieser Anleitung werden die wichtigsten Schritte des Workflows in Adobe Substance Sampler nachgezeichnet.



### Empfehlenswerte Tutorials von Adobe:

Basic 3D Capture - Capturing an outdoor scene

[https://www.youtube.com/watch?v=1RhFjN9EdB8&t=197s&ab\\_channel=AdobeSubstance3D](https://www.youtube.com/watch?v=1RhFjN9EdB8&t=197s&ab_channel=AdobeSubstance3D)

Sämtliche Tutorials von Adobe zu Substance 3D Sampler:

<https://substance3d.adobe.com/tutorials?software=Substance%203D%20Sampler>

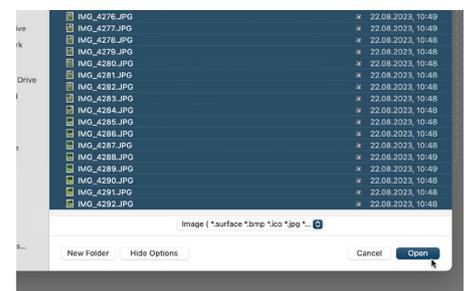
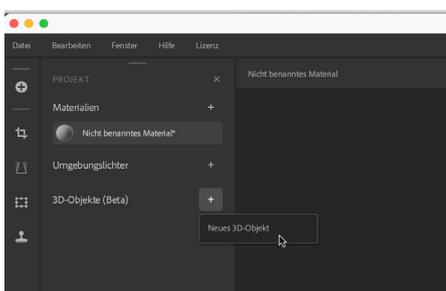
Erläuterungen zu einzelnen Anwendungen:

<https://helpx.adobe.com/substance-3d-sampler.html>

### 1. 3D Capture Workflow: Import Datensatz

Zunächst empfiehlt es sich die Fotografien in einem Ordner zu organisieren. Danach wird das Programm Adobe Substance Sampler geöffnet. Button *3D Objekte (Beta)* auswählen.

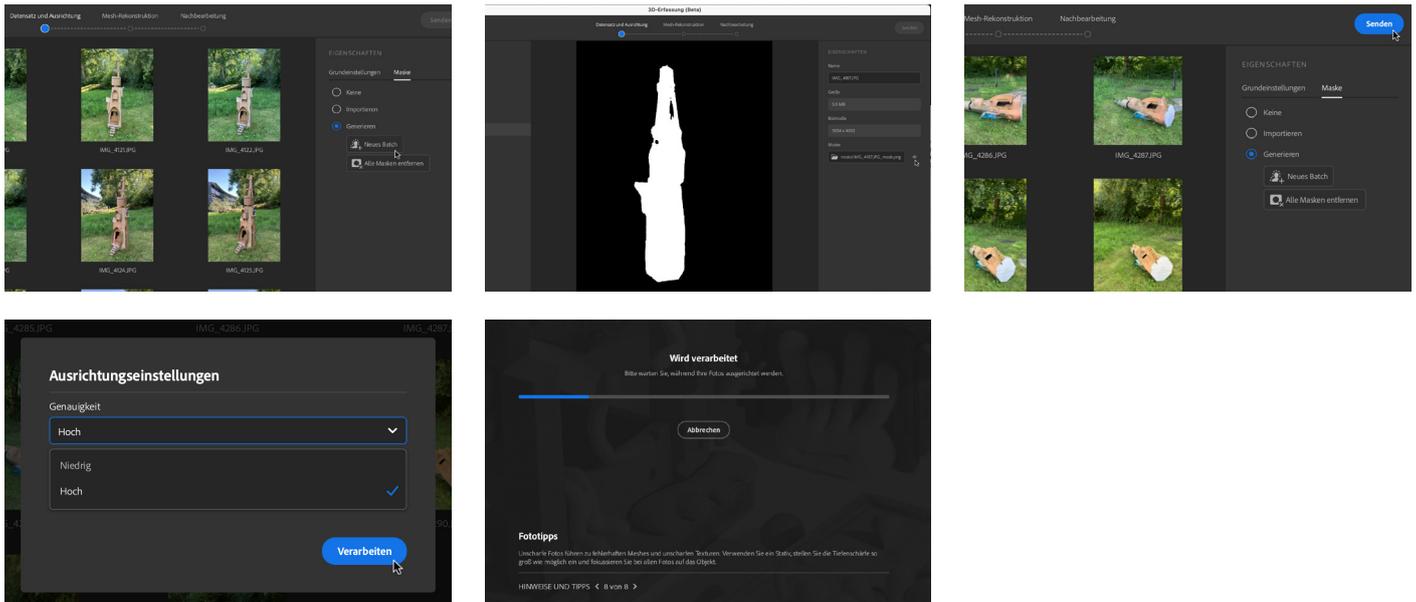
- Das Projekt abspeichern: Datei > Speichern > das Dokument betiteln: z.b. *Kartonmodell.ssa*
- Neues 3D-Objekt erstellen
- Fotoserie importieren



## 2. 3D Capture Workflow: Datensatz ausrichten und maskieren

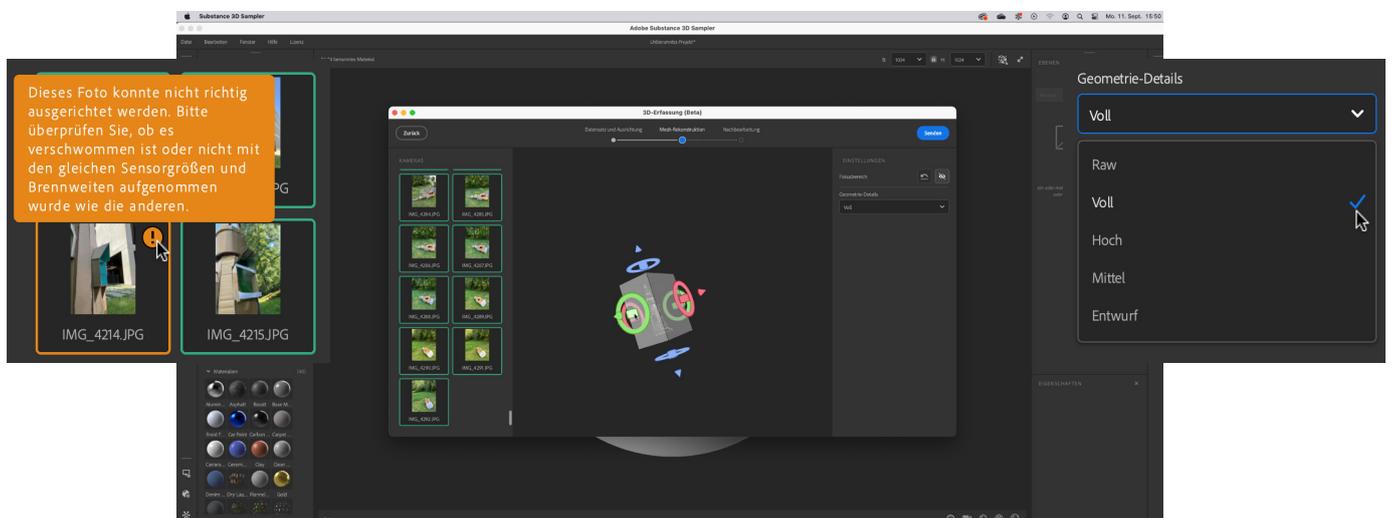
Falls die Objekte ohne Hintergrund digitalisiert werden sollen, empfiehlt es sich die Fotografien mit einer Maske zu versehen.

- Maske: Generieren: Neues Batch
- Warten bis der ganze Datensatz berechnet wurde. Kontrolle mittels anklicken des Auge-Symbols bei einem Foto.
- Datensatz und Ausrichtung mittels Button *Senden* bestätigen.
- Genauigkeit: Hoch wählen und mittels Button *Verarbeiten* abschliessen.



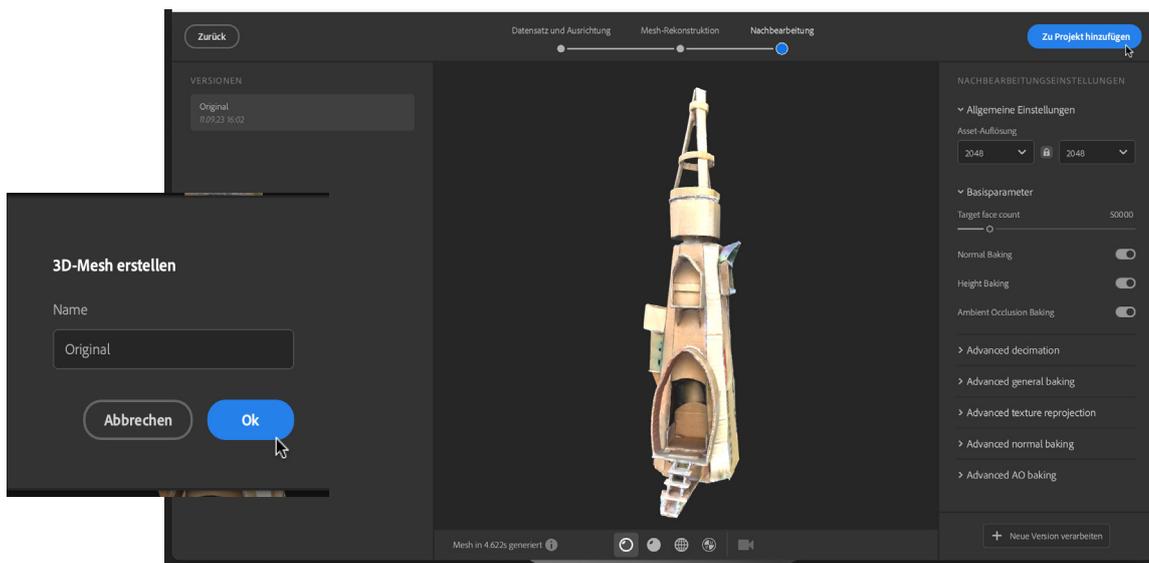
## 3. 3D Capture Workflow: Mesh-Rekonstruktion

- Kontrollieren, dass möglichst alle Bilder verwendet wurden
- Fokusbereich auf Objekt anpassen
- Geometrie-Details: Voll
- Mesh-Rekonstruktion mittels Button *Senden* starten.



## 4. 3D Capture Workflow: Nachbearbeitung

- Visuelle Kontrolle des 3D Modells
- Asset-Auflösung bestimmt den Detailgrad der Textur
- Target face count bestimmt die Anzahl Polygone aus denen das Modell besteht
- Änderungen der Nachbearbeitungseinstellungen können mittels Button + *Neue Version Verarbeiten* gespeichert werden.
- Die Standardeinstellungen sind für die meisten Fälle ausreichend
- Gewünschte Version mittels Button *Zu Projekt hinzufügen* bestätigen (andere Versionen gehen verloren).
- Dem erzeugten 3D-Mesh einen Namen geben



## 5. 3D Capture Workflow: Exportieren

- 3D Modell exportieren: Datei > Exportieren
- Format wählen (GLB empfiehlt sich für die Weiterverarbeitung in Adobe Substance Painter oder Adobe Aero)
- Export mittels Button *exportieren* abschliessen

