

3DCoat: Profi-Werkzeuge für 3D-Modellierung und Retopologie

Category: Online-Marketing

geschrieben von Tobias Hager | 7. Februar 2026



3DCoat: Profi-Werkzeuge für 3D-Modellierung und Retopologie

Photoshop für 3D? Nicht ganz. 3DCoat ist eher das Schweizer Taschenmesser für alle, die sich ernsthaft mit 3D-Modellierung, Sculpting und Retopologie beschäftigen – und keinen Nerv für halbgare Tools oder klobige Workflows haben. Wenn du denkst, ZBrush sei das Ende der Fahnenstange, dann hast du 3DCoat noch nicht durchgespielt. In diesem Artikel zerlegen wir das Tool bis

auf die Polygon-Ebene, zeigen dir, warum es ein Powerhouse für Game Artists und VFX-Profis ist – und wie du es richtig einsetzt, bevor du wieder Wochen in UVs versenkst oder im Retopo-Chaos untergehst.

- Was 3DCoat eigentlich ist – und warum es mehr als nur ein Sculpting-Tool ist
- Die wichtigsten Funktionen: Sculpting, Retopologie, UV-Unwrapping, Texturing
- Warum 3DCoat bei Retopologie-Workflows Maßstäbe setzt
- Wie Voxel Sculpting und Surface Mode dir kreative Freiheit ohne Limits geben
- Texturieren mit PBR: Wie 3DCoat Substance Painter Konkurrenz macht
- Integration in gängige Pipelines: Blender, Maya, Unreal, Unity
- Typische Anfängerfehler – und wie du sie vermeidest
- Ein realistischer Blick auf Lizenzmodell, Updates und Community
- Für wen 3DCoat wirklich Sinn ergibt – und wer es lieber lassen sollte

Was ist 3DCoat? Mehr als nur ein Sculpting-Tool

3DCoat ist ein professionelles 3D-Tool, das ursprünglich für Retopologie und UV-Unwrapping entwickelt wurde, heute aber ein vollständiges Paket für digitales Sculpting, Texturierung und Modellierung bietet. Entwickelt von Pilgway Studio (Ukraine), hat sich 3DCoat in den letzten Jahren vom Geheimtipp zum ernstzunehmenden Konkurrenten von ZBrush, Blender und Substance Painter gemausert.

Im Gegensatz zu vielen anderen Tools, die sich auf eine Disziplin spezialisieren, verfolgt 3DCoat einen ganzheitlichen Ansatz. Es kombiniert Voxel Sculpting, Polygon-Sculpting, automatische sowie manuelle Retopologie, ein leistungsstarkes UV-Toolset und ein PBR-Texturing-System mit Layern und Smart Materials – alles in einem Interface. Kein nerviges Hin- und Her zwischen fünf Programmen. Kein Export-Import-Export-Karussell.

Das macht es besonders attraktiv für kleinere Studios und Solo-Artists, die nicht mit einem Pipeline-Team arbeiten. Aber auch AAA-Pipelines nutzen 3DCoat regelmäßig – häufig als Retopologie- oder Texturierungstool, weil es dort Features bietet, die andere Programme schlicht nicht liefern. Oder nicht so gut.

Die Oberfläche ist dabei typisch osteuropäisch: Funktion vor Ästhetik. Wer Blender liebt, wird sich in 3DCoat umgewöhnen müssen. Aber wer einmal drin ist, will die Performance und Flexibilität nicht mehr missen. Und genau deshalb lohnt es sich, das Tool ernsthaft zu analysieren – besonders, wenn du im Game- oder Film-Bereich arbeitest und keine Lust auf ineffiziente Workflows hast.

Retopologie in 3DCoat: Das Killerfeature für Game Artists

Der Begriff Retopologie löst bei vielen Artists spontane Übelkeit aus – verständlich. Stundenlanges Nachzeichnen von Edge-Loops, nur damit das High-Poly-Monster endlich in eine Game-taugliche Mesh verwandelt werden kann? Willkommen im Alltag. Und genau hier zeigt 3DCoat seine wahre Stärke: Es bietet eines der schnellsten, intuitivsten und produktivsten Retopo-Toolsets auf dem Markt.

Ob du manuell arbeitest, mit Patches, Strokes oder dem genialen Brush-basierten Topo-Tool – 3DCoat gibt dir präzise Kontrolle über die neue Meshstruktur. Gleichzeitig kannst du automatische Retopologie (Auto Retopo) nutzen, um in wenigen Minuten eine brauchbare Low-Poly-Version zu erzeugen – inklusive Guide-Loops und Poly-Flow-Kontrolle. Klingt nach Magie, ist aber einfach gutes Engineering.

Besonders hervorzuheben ist das symmetrische Arbeiten, Snapping auf das Sculpt-Objekt und die Live-Vorschau der Topologie. Du kannst direkt im Retopo-Raum UVs anlegen, Backen und exportieren – ohne den Kontext zu wechseln. Das spart Zeit, Nerven und macht den Retopologie-Prozess fast schon erträglich. Fast.

Für Game Artists ist diese Geschwindigkeit Gold wert. Denn egal ob du Characters, Environments oder Props baust – ohne saubere Topologie wird dein Asset nie performant. Und kein Studio akzeptiert ein Mesh, das aussieht wie ein explodierter Marshmallow. 3DCoat nimmt dir hier nicht die Arbeit ab – aber es macht sie verdammt viel effizienter.

Die Integration in bestehende Pipelines ist dabei kein Problem: Exportformate wie FBX, OBJ, LWO oder DAE sind Standard. Und ja, es gibt sogar automatisierte Brücken zu Blender, Maya oder 3ds Max. Du musst also nicht alles neu denken – nur effizienter machen.

Voxel Sculpting vs. Surface Mode: Zwei Modi, ein Ziel

3DCoat bietet zwei Haupt-Modi zum Sculpten: Voxel Sculpting und Surface Sculpting. Und beide haben ihre Daseinsberechtigung – wenn man sie versteht. Voxel Sculpting basiert auf volumetrischen Daten. Das bedeutet: keine Topologie, keine Polygone – du arbeitest mit einem „digitalen Tonklumpen“, den du frei formen kannst. Keine Stretching-Artefakte, keine Limitierungen durch Edge-Flows. Ideal für das kreative Brainstorming, für organische Formen oder Concept Sculpting.

Der Surface Mode hingegen ist polygonbasiert. Hier arbeitest du mit realer Topologie – was dir erlaubt, detaillierter zu arbeiten, präzise Maskierungen

zu setzen und gezielt mit Subdivision Levels zu arbeiten. Der Wechsel zwischen den beiden Modi ist jederzeit möglich – Voxel zu Surface und zurück. Du bist also nicht festgelegt, sondern kannst deinen Workflow flexibel anpassen.

Ein Beispiel: Du modellierst einen Creature-Torso im Voxel Mode. Sobald du zufrieden bist, konvertierst du in Surface Mode, fügst Microdetails wie Hautporen hinzu – und springst bei Bedarf zurück. Das ist nicht nur effizient, sondern auch kreativ befreiend. Du modellierst nicht gegen dein Tool, sondern mit ihm.

Hinzu kommen Tools wie Live Clay (dynamische Tessellierung), Pose Tools zum Verbiegen von Meshes, CutOff und Booleans, die reibungslos funktionieren – ohne Mesh-Zerstörung. Wer ZBrush kennt, wird staunen, wie stabil und logisch manche Dinge in 3DCoat laufen. Klar, ohne Learning Curve geht es nicht. Aber der ROI ist hoch – besonders wenn du ernsthaft sculptest.

Die Performance ist dabei beachtlich: Auch auf Mittelklasse-Rechnern lassen sich Millionen-Polygon-Meshes flüssig bearbeiten. Kein Absturz-Overkill, keine kryptischen Workarounds. Einfach arbeiten.

Texturieren mit PBR und Smart Materials: Substance Painter lässt grüßen

Der Painting-Raum in 3DCoat ist ein Monster. Und das im positiven Sinne. Du bekommst ein echtes PBR-Painting-System mit Unterstützung für Albedo, Roughness, Metallic, Normal, Height und Emissive Maps – inklusive Layern, Blend-Modi, Masken und Smart Materials. Wer Substance Painter kennt, fühlt sich hier sofort zuhause. Wer Photoshop liebt, auch. Denn die Layer-Logik ist identisch.

Smart Materials sind parametrisierbare Materialien mit Height-, AO- und Curvature-Mapping. Du kannst sie auf jede Oberfläche projizieren, skalieren, rotieren und per Masken steuern. Der Material-Editor erlaubt dir, eigene Smart Mats zu bauen – komplett mit Vorschau, Export und Sharing-Funktion. Und das Beste: Die Materialien sind schnell, performant und rendern in Echtzeit – ohne dass dein Rechner abraucht.

Auch Baking ist ein Highlight. Du kannst High-Poly zu Low-Poly-Normalmaps backen, AO-Maps erzeugen, Curvature extrahieren – alles mit wenigen Klicks. Der Bake-Dialog ist klar strukturiert und liefert in 90% der Fälle direkt brauchbare Ergebnisse. Kein Rumgehampel mit Baking Cages oder Maya-Ausflügen.

Exportiert wird in allen gängigen Texturformaten – PNG, TIFF, TGA, EXR – inklusive Channel Packing. Du willst eine RGBA-Map mit Metallic im R, Roughness im G und AO im B? Kein Problem. 3DCoat macht das im Schlaf. Und für Unreal oder Unity gibt es sogar Presets, die automatisch die richtigen Maps

exportieren.

Hier zeigt sich die Praxisorientierung des Tools: Es ist nicht hübsch – aber verdammt effektiv. Und das ist letztlich das, was zählt, wenn du Deadlines hast oder Assets für einen Game Jam in 72 Stunden abliefern musst.

Pipeline-Integration, Lizenzmodell und für wen 3DCoat Sinn ergibt

3DCoat funktioniert nicht im Vakuum. Es lässt sich nahtlos in bestehende Pipelines integrieren – egal ob du mit Blender, Maya, Houdini oder Unreal Engine arbeitest. Dank Applink-System kannst du Modelle direkt zwischen Programmen austauschen, ohne manuell zu exportieren. Die Brücke zu Blender ist besonders stabil – mit Live Sync und Materialübernahme.

Das Lizenzmodell ist ehrlich: Es gibt eine kostenlose Lernversion, eine bezahlbare Indie-Lizenz (unter 100K Umsatz) und eine kommerzielle Pro-Lizenz. Keine Abo-Zwangsjacke, keine Cloud-Abhängigkeit. Du bezahlst einmal – und kannst arbeiten. Updates sind regelmäßig, die Community aktiv, der Support direkt. Bugs werden häufig innerhalb von Tagen gefixt. Kein Vergleich zu gewissen Adobe-Produkten.

Trotzdem: 3DCoat ist nicht für jeden. Wer nur ein paar Low-Poly-Assets für Sketchfab basteln will, ist mit Blender oder Modo vielleicht besser bedient. Wer jedoch ernsthaft im Game-, VFX- oder Concept-Art-Bereich arbeitet – und ein Tool sucht, das Retopologie, Sculpting, UVs und Texturing in einem Interface sauber kombiniert – der sollte 3DCoat definitiv testen.

Gerade für Solo-Artists, kleine Studios oder Freelancer ist es ein Gamechanger. Du sparst Zeit, Systemressourcen und mentale Energie – weil du nicht permanent zwischen Programmen springst. Und du bekommst ein Toolset, das sich nicht verstecken muss. Im Gegenteil: Es definiert manche Workflows neu.

Fazit: 3DCoat – das unauffällige Biest unter den 3D-Tools

3DCoat ist kein Hype-Tool. Es ist kein Blender-Killer, kein ZBrush-Ersatz und kein Substance-Klon. Es ist ein durchdachtes, ehrliches und leistungsstarkes Werkzeug für alle, die ernsthaft mit 3D arbeiten – und keine Lust auf ineffiziente Workflows haben. Besonders im Bereich Retopologie und Texturing setzt es Maßstäbe, die andere Tools nur mit Plug-ins oder Workarounds

erreichen.

Wenn du als Game Artist, VFX-Designer oder Concept Sculptor arbeitest, solltest du 3D Coat eine Chance geben. Nicht, weil es perfekt ist – sondern weil es produktiv ist. Es macht genau das, was du brauchst. Schnell. Präzise. Ohne Bullshit. Und das ist in einer Branche, die sich gern in Tool-Fetischismus verliert, vielleicht die wichtigste Qualität überhaupt.