

# Asset-Erstellung

Englisch: Asset Build

VFX/PIPELINE

VFX-Pipeline-Phase für die Erstellung digitaler Assets – 3D-Modelle, Texturen, Rigs und Shader werden nach Spezifikation für Shots und Sequenzen gebaut.

Was ist Asset Build? Asset Build ist die VFX-Pipeline-Phase, in der digitale Assets erstellt werden. Dazu gehören 3D-Modelle, Texturen, Rigs, Shader und alle anderen wiederverwendbaren Elemente, die in VFX-Shots eingesetzt werden. Was sind Assets? Asset-Typ Beschreibung Characters Digitale Figuren, Kreaturen Environments Umgebungen, Landschaften Props Digitale Requisiten Vehicles Fahrzeuge, Schiffe FX Elements Feuer, Wasser, Rauch Crowds Massenszenen-Agenten Pipeline-Position Phase Aktivität Pre-Production Concept Art, Design ? Asset Build Modell, Textur, Rig, Lookdev Shot Production Animation, Lighting, Comp Finaling Finishing, QC Asset-Build-Schritte Schritt Beschreibung Modelling 3D-Form erstellen UV Mapping Texturkoordinaten Texturing Oberflächen-Details Lookdev Shader, Material-Eigenschaften Rigging Animation-Kontrollen Groom Haare, Fell Beteiligte Rollen Rolle Aufgabe Modeller 3D-Geometrie Texture Artist Oberflächentexturen Lookdev Artist Shader-Entwicklung Rigger Animation-Setup Groom Artist Haare, Fell, Federn Input für Asset Builds Quelle Verwendung Concept Art Design-Referenz 3D Scans Basis-Geometrie Photogrammetrie Real-World-Daten HDRI Lighting-Referenz Set Photos Textur-Referenz Qualitätsstufen Level Verwendung Hero Close-ups, Hauptfokus Mid-Ground Mittlere Entfernung Background Entfernt, wenig Detail Proxy Für Layout, Animation Software Kategorie Programme Modelling Maya, ZBrush, Blender Texturing Substance Painter/Designer, Mari Lookdev Katana, Maya, Houdini Rigging Maya, Houdini Grooming XGen, Yeti, Houdini Asset-Management Aspekt System Versioning Perforce, SVN, Git LFS Database Shotgrid, ftrack Publishing Studio-Pipeline-Tools Review RV, Shotgrid Kosten-Faktoren Faktor Einfluss Komplexität Mehr Detail = mehr Zeit Hero-Level Höchste Qualität teurer Animation-Ready Rigging aufwendig Varianten Mehrere Versionen Timeline (typisch) Asset-Typ Dauer Einfaches Prop 1–3 Tage Hero-Prop 1–2 Wochen Character (mid) 4–8 Wochen Hero-Character 3–6 Monate Environment 2–8 Wochen Herausforderungen Problem Lösung Änderungen Modularer Aufbau Skalierung LOD-System Konsistenz Style Guides Deadline Prioritisierung Heute Asset Builds sind das Fundament jeder VFX-Produktion. Qualität hier bestimmt die Qualität aller folgenden Phasen – ein gut gebautes Asset wird in hunderten Shots wiederverwendet, ein schlechtes verfolgt das Projekt bis zum Ende.