

CG-Asset / Digitales Asset

Englisch: CG Asset / Digital Asset

VFX/TECHNIK

Jedes digitale 3D-Element für Visual Effects – umfasst Modelle, Texturen, Rigs, Materialien und Animationen, die über Shots oder Projekte hinweg wiederverwendet werden können.

Was ist ein CG Asset? Ein CG Asset (Computer Graphics Asset) ist ein digitales 3D-Element, das für Visual Effects erstellt wird. Es kann Modelle, Texturen, Rigs, Materialien und Animationen umfassen und wird in der VFX-Pipeline verwendet und wiederverwendet.

Asset-Typen	Typ	Beschreibung
Model	3D-Geometrie	Texture Oberflächen-Bilder
Material/Shader	Rendering-Eigenschaften	Rig
Animations-Skelett	Animation	Bewegungsdaten
FX Setup	Simulationen	Asset-Kategorien
Kategorie	Beispiele	Character Kreaturen, Doubles
Environment	Gebäude, Landschaften	Vehicle Fahrzeuge, Raumschiffe
Props	Objekte, Waffen	FX Feuer, Wasser, Explosionen
Asset-Erstellungsprozess	Phase	Aktivität
Concept Design, Referenzen	Modeling	3D-Geometrie
Sculpting	Details hinzufügen	UV Layout
Textur-Koordinaten	Texturing	Oberflächen erstellen
Shading	Material-Setup	Rigging
Bewegungsapparat	Approval	Freigabe
LOD (Level of Detail)	LOD Verwendung	High Close-ups, Hero-Shots
Medium Standard-Entfernung	Low	Hintergrund, Crowds
Proxy Animation, Previz	Qualitäts-Standards	Aspekt
Standard Topology	Clean, animationsfreundlich	Textur-Auflösung
4K–8K für Hero	UV-Layout	Keine Überlappung
Naming	Konsistent, Pipeline-konform	Scale
Real-World-Einheiten	Asset-Management	Element
Beschreibung	Versionierung	Alle Iterationen
Metadata	Beschreibung, Status	Dependencies
Verknüpfungen	Publishing	Für Pipeline freigeben
Library	Zentrale Sammlung	Software
Bereich	Programme	Modeling
Maya, 3ds Max, Blender	Sculpting	ZBrush, Mudbox
Texturing	Substance Painter, Mari	Rigging
Maya, Houdini	Rendering	Arnold, V-Ray, Renderman
Pipeline-Integration	Schritt	Beschreibung
Check-in Asset in System	laden	Review
Qualitätsprüfung	Publish	Für Produktion
freigeben	Reference	In Shots laden
Update	Änderungen	propagieren
Kosten (ca.)	Asset-Typ	Preisbereich
Simple Prop	500–2.000 €	Hero Prop
2.000–8.000 €	Environment	10.000–50.000 €
Character (rigged)	15.000–80.000 €	Creature (full)
50.000–200.000 €	Wiederverwendung	Strategie
Vorteil	Library	Studio-interne Assets
Kitbashing	Aus Teilen kombinieren	Updates
Bestehende verbessern	Cross-Project	Über Filme hinweg
Dokumentation	Element	Inhalt
Asset Sheet	Specs, Referenzen	Notes
Besonderheiten	Turntable	360°-Ansicht
Breakdown	Komponenten	Herausforderungen
Problem	Lösung	Datenmengen
LOD-System	Konsistenz	Style Guides
Updates	Publishing-Workflow	Kommunikation
Review-Tools	Heute	CG Assets sind die Bausteine moderner VFX.
Die Qualität und Organisation der Asset-Bibliothek	bestimmt die Effizienz der gesamten Pipeline.	Mit steigender Komplexität von Produktionen werden Asset-Management-Systeme immer wichtiger für erfolgreiche Projekte.