

Digitales Asset / CG-Asset / Digital-Asset

Englisch: Digital Asset / CG Asset / 3D Asset

VFX/WORKFLOW

Jede digitale Datei oder Element für die Filmproduktion – umfasst 3D-Modelle, Texturen, Rigs, Animationen, Matte Paintings, Partikel-Systeme und andere computergenerierte Komponenten, die katalogisiert, versioniert und im Produktions-Workflow verwaltet werden.

Was ist ein Digital Asset? Ein Digital Asset ist jedes digitale Element , das in der Filmproduktion erstellt und verwendet wird. Von 3D-Modellen über Texturen bis zu kompletten Rigs – Assets sind die Grundbausteine der VFX-Pipeline. Asset-Typen Typ Beschreibung 3D Model Geometrie Texture Oberflächenbilder Rig Animation-Setup Animation Bewegungsdaten Shader Material-Definition HDRI Umgebungsbeleuchtung 3D-Modell-Assets Kategorie Beispiele Character Hero, Creature Hard Surface Fahrzeuge, Waffen Environment Gebäude, Landschaft Props Objekte, Requisiten FX Elements Destruction, Debris Texture-Assets Typ Verwendung Diffuse/Albedo Grundfarbe Normal Map Surface-Details Roughness Oberflächenrauheit Displacement Geometrie-Details UDIM High-Res-Texturen Asset-Pipeline-Phasen Phase Beschreibung Konzept Design-Referenz Modeling 3D-Erstellung Texturing Oberflächengestaltung Rigging Animation-Vorbereitung Approval Abnahme Asset Management Aspekt Wichtigkeit Versionierung Änderungsverlauf Naming Konsistente Benennung Metadata Beschreibende Infos Dependencies Verknüpfungen Backup Datensicherheit Management-Software Tool Beschreibung Shotgrid Industry-Standard ftrack Cloud-basiert Perforce Versionskontrolle Prism Pipeline-Tool Custom Studio-eigene Qualitätsstufen (LOD) Level Anwendung High-Res Close-Up Mid-Res Standard-Shots Low-Res Hintergrund Proxy Layout, Animation Asset-Eigenschaften Eigenschaft Beschreibung Polygon Count Geometrie-Komplexität Texture Resolution Bildgröße File Size Speicherbedarf Render Time Berechnungsdauer Wiederverwendbarkeit Strategie Vorteil Modular Teile kombinierbar Varianten Anpassbare Basis Library Standardelemente Procedural Parameter-basiert Asset-Formate Format Verwendung USD Universal-Standard Alembic Animation-Cache FBX Austausch OBJ Einfache Modelle EXR HDR-Texturen Hero vs. Background Assets Aspekt Hero Background Detail Maximum Reduziert Textures 4K–8K 2K–4K Rig Komplex Einfach/Keins Zeit Wochen Tage Kosten-Faktoren Faktor Einfluss Komplexität Haupttreiber Detail-Level Zeit und Speicher Änderungen Iterationen Deadline Ressourcen Asset-Tracking Element Tracking Status WIP, Review, Final Assigned To Verantwortlicher Due Date Deadline Notes Feedback Best Practices Praxis Grund Clean Topology Animation-freundlich Proper UV Texture-Qualität Documentation Verständlichkeit Testing Vor Deployment Heute Digital Assets sind das Kapital moderner VFX-Studios. Mit Universal Scene Description (USD) und Cloud-Pipelines wird Asset-Sharing effizienter – von der ersten Konzeptphase bis zur finalen Integration in Hunderten von Shots.