

Environment-Künstler / Umgebungs-Artist

Englisch: Environment Artist / Environment TD / Digital Environment Artist

VFX/BERUFE

VFX-Künstler spezialisiert auf digitale Umgebungen und Landschaften – erstellt 3D-Welten, Matte Paintings, Set Extensions und virtuelle Orte als Hintergründe oder komplette Settings für Filmszenen, die unmögliche oder unpraktische reale Locations erfordern.

Was ist ein Environment Artist? Ein Environment Artist ist ein VFX-Spezialist für digitale Umgebungen und Landschaften. Von Set Extensions über komplette Fantasy-Welten bis zu historischen Rekonstruktionen – Environment Artists schaffen die visuellen Räume, in denen Filmgeschichten stattfinden. Aufgabenbereiche Bereich Beschreibung Set Extension Praktische Sets erweitern Full CG Environment Komplette digitale Welten Matte Painting 2.5D Hintergründe Digital Backlot Wiederverwendbare Assets World Building Komplette Universen Technische Skills Skill Software 3D Modeling Maya, Houdini, Blender Texturing Substance, Mari Lighting Arnold, V-Ray, Renderman Compositing Nuke, After Effects Painting Photoshop, Procreate Workflow Phase Beschreibung Concept Referenzen, Sketches Modeling 3D-Struktur aufbauen Texturing Oberflächen definieren Lighting Atmosphäre schaffen Integration Mit Footage verbinden Typen von Environments Typ Beispiele Natural Wälder, Berge, Ozeane Urban Städte, Straßen, Gebäude Historical Antike, Mittelalter Sci-Fi Raumstationen, Alien-Welten Fantasy Magische Reiche Set Extension Workflow Schritt Beschreibung Survey Set vermessen, HDRI Modeling Erweiterung modellieren Match Perspektive, Licht Render Passend zum Plate Composite Nahtlose Integration 2.5D vs. Full 3D Aspekt 2.5D Full 3D Kamerabewegung Begrenzt Frei Rendering Schneller Aufwändiger Detailgrad Geringer Höher Parallax Simuliert Echt Procedural Environment Technik Anwendung Procedural Modeling Städte, Wälder Scatter Systems Vegetation, Debris Terrain Generation Landschaften Simulation Wasser, Wolken Asset-Erstellung Asset-Typ Workflow Hero Assets High Detail Mid-Ground Medium Detail Background Optimiert Instancing Wiederverwendung Lighting für Environments Element Überlegung Key Light Sonne/Hauptlicht Ambient Umgebungslicht Atmosphäre Nebel, Dunst HDRI Matching Mit Plate abstimmen Rendering Challenges Challenge Lösung Render Time LOD, Proxy Detail Multi-Pass Integration Matching Scale Efficient Pipeline Zusammenarbeit Mit wem Abstimmung DoP Perspektive, Licht Production Designer Art Direction VFX Supervisor Technische Umsetzung Compositor Integration Software-Stack Kategorie Tools 3D Maya, Houdini, C4D Texturing Substance, Mari Painting Photoshop, Nuke Rendering Arnold, Mantra, V-Ray Karriereweg Level Verantwortung Junior Assets, Unterstützung Mid Eigenständige Environments Senior Komplexe Projekte Lead Team-Leitung Supervisor Abteilungsleitung Portfolio-Tipps Element Wichtigkeit Variety Verschiedene Stile Breakdowns Prozess zeigen Integration Live-Action Beispiele Personal Work Kreativität Heute Environment Artists sind unverzichtbar für moderne Filmproduktion. Von der subtilen Set Extension bis zur kompletten Fantasy-Welt – ihre Arbeit definiert die visuellen Grenzen des Storytellings und ermöglicht Geschichten an Orten, die nur in der Vorstellung existieren.