

Lighting TD / Licht-Technical-Director / CG-Beleuchtungs-TD

Englisch: Lighting TD

VFX/BERUFE

Lighting Technical Director – eine spezialisierte VFX/Animations-Rolle, verantwortlich für Einrichtung, Implementierung und Troubleshooting der computergenerierten Beleuchtung von 3D-Szenen, kombiniert künstlerisches Verständnis mit technischer Expertise in Rendering, Shading und Compositing-Integration.

Was ist ein Lighting TD? Ein Lighting TD (Lighting Technical Director) ist ein spezialisierter VFX/Animations-Künstler, der für die Erstellung und Implementierung von computergenerierten Lichtsituationen verantwortlich ist. Die Rolle verbindet künstlerisches Verständnis mit technischer Expertise. Grundprinzip Aspekt Beschreibung Funktion CG-Beleuchtung Kontext VFX/Animation Balance Kunst + Technik Output Gerenderte Bilder Kernaufgaben Aufgabe Beschreibung Lighting Setup Lichtquellen platzieren HDRI Integration Environment Light Rendering Render-Management Troubleshooting Technische Probleme Position in der Pipeline Vorstufe Lighting Nachstufe Animation Lighting TD Compositing Shading ? Render Farm FX ? Final Output Lighting Setup Element Beschreibung Key Light Hauptlicht Fill Light Aufhellung Rim/Back Kontur Environment Umgebungslicht Typischer Workflow Schritt Beschreibung 1 Plate/Reference analysieren 2 HDRI/Light Setup 3 Test Renders 4 Iteration mit Supe HDRI-Arbeit Aufgabe Beschreibung Integration Set-HDRI einsetzen Rotation Ausrichtung Intensity Helligkeit Augmentation Zusätzliche Lights Render-Management Aspekt Beschreibung Passes Multi-Layer Output Optimierung Render-Zeit Farm Job-Submission Troubleshooting Fehlersuche Render Passes Pass Zweck Beauty Final Combined Diffuse Basisfarbe Specular Glanzlichter Shadow Schatten separat Software Tool Anwendung Maya Szenen-Setup Houdini Komplexe Setups Katana Pipeline-Tool Nuke Comp-Integration Renderer Engine Beschreibung Arnold Industrie-Standard RenderMan Pixar/Film V-Ray Vielseitig Redshift GPU-basiert Zusammenarbeit Mit wem Worüber CG Supervisor Creative Direction Compositor Pass-Anforderungen Lookdev Shader/Material FX Lighting FX Technical Skills Bereich Kenntnisse Rendering Tiefes Verständnis Shading Material-Interaktion Color Science ACES, Color Spaces Scripting Python, MEL Artistic Skills Bereich Kenntnisse Cinematography Lichtgestaltung Color Theory Farbwirkung Composition Bildaufbau Observation Echtes Licht Match to Plate Aufgabe Beschreibung Analysis Lichtquellen identifizieren Recreation Im CG nachbauen Integration Exakter Match Verification QC mit Comp Herausforderungen Problem Lösung Render-Zeit Optimierung Licht-Match Referenz-Analyse Shader-Probleme Mit Lookdev Farm-Issues Troubleshooting