

Look Development / Lookdev / Oberflächenentwicklung

Englisch: Look Development / Lookdev / Surface Development / Surfacing

VFX/TECHNIK

Die VFX/Animations-Pipeline-Phase, die sich auf die Entwicklung des finalen Erscheinungsbilds von CG-Assets konzentriert – umfasst Shader-Erstellung, Texturarbeit, Materialeigenschaften und Lichtreaktion, um sicherzustellen, dass digitale Elemente beim Rendern überzeugend aussehen und der kreativen Absicht entsprechen.

Was ist Look Development? Look Development (Lookdev) ist die VFX/Animations-Pipeline-Phase, in der das finale visuelle Erscheinungsbild von CG-Assets entwickelt wird. Es umfasst Shader, Texturen, Materialien und deren Reaktion auf Beleuchtung. Grundprinzip Aspekt Beschreibung Ziel Finales Asset-Aussehen Elemente Shader, Texturen, Materials Output Render-fertige Assets Kontext VFX/Animation Pipeline Position in der Pipeline Vorstufe Lookdev Nachstufe Modeling Look Development Lighting UV Layout ? Animation Concept Art ? Rendering Kernkomponenten Komponente Beschreibung Shaders Materialverhalten Textures Oberflächendetail Materials Physikalische Eigenschaften Displacement Geometrie-Detail Shader-Entwicklung Typ Anwendung PBR Shader Physikalisch korrekt Stylized Künstlerisch SSS Organische Materialien Hair/Fur Spezial-Shader PBR Workflow Parameter Beschreibung Albedo Grundfarbe Roughness Oberflächenrauheit Metalness Metallisch/Nicht-Metallisch Normal Oberflächendetail Texture Maps Map Funktion Diffuse/Albedo Farbe Normal Fake-Geometrie Roughness Glanzvariation Displacement Echte Geometrie Textur-Quellen Quelle Beschreibung Photogrammetry Gescannte Texturen Hand-Painted Manuell erstellt Procedural Mathematisch generiert Hybrid Kombination Software Tool Anwendung Substance Painter Textur-Painting Mari High-End Texturing Katana Lookdev Environment Maya/Houdini Shader-Entwicklung Renderer Engine Eigenschaften Arnold Production Standard RenderMan Pixar/Film V-Ray Vielseitig Karma Houdini-nativ Turntable Element Beschreibung Rotation 360° Ansicht Lighting Neutral oder Studio Background Neutral grau Zweck Asset-Review Lighting Setup für Lookdev Setup Beschreibung Key Light Hauptlicht Fill Aufhellung Rim Kontur HDRI Environment Material Libraries Aspekt Beschreibung Base Materials Grundmaterialien Customization Anpassung Sharing Team-weit Versioning Kontrolle UDIM Workflow Aspekt Beschreibung UV Tiles Mehrere UV-Räume Resolution Pro Tile Naming 1001, 1002, etc. Skalierung Detail wo nötig Subsurface Scattering Anwendung Material Haut Menschen, Kreaturen Wachs Kerzen Blätter Vegetation Milch Flüssigkeiten Referenz-Arbeit Typ Quelle Photo Reference Real-World Concept Art Design-Intent On-Set Reference MacBeth, Chrome Ball Material Samples Physische Muster