Mari / Foundry Mari

Englisch: Mari / Foundry Mari / Mari 3D

VFX/SOFTWARE

Foundrys Industriestandard-3D-Texturmal-Software – entwickelt für hochauflösende, mehrkanalige Texturarbeit an komplexen Assets in Film-VFX und Spieleentwicklung, fähig UDIM-Workflows mit tausenden Texturen auf Modellen mit Milliarden von Polygonen zu verarbeiten.

Was ist Mari? Mari ist Foundrys Industrie-Standard-Software für 3D-Textur-Painting. Entwickelt bei Weta Digital für Avatar, ist Mari heute Standard für hochauflösende Texturarbeit in Film-VFX und Spieleentwicklung. Grundprinzip Aspekt Beschreibung Funktion 3D Texture Painting Hersteller Foundry Ursprung Weta Digital (Avatar) Zielgruppe Film VFX, Games Kernfunktionen Feature Beschreibung 3D Painting Direkt auf Geometrie UDIM Support Multi-Tile-Workflow High Resolution 32K+ Texturen Procedural Node-basierte Layer Warum Mari? Anforderung Mari-Lösung Hohe Auflösung Milliarden Pixel Komplexe Assets Tausende UDIMs Film-Deadlines Robuste Performance Pipeline Industry Standard UDIM-Workflow Aspekt Beschreibung Multi-Tile Mehrere UV-Räume Skalierung Resolution pro Tile Naming 1001, 1002, etc. Export Tile-basiert Layer-System Typ Funktion Paint Layers Manuelle Malerei Procedural Automatisch generiert Adjustment Korrekturen Group Organisation Channel-Typen Channel Verwendung Diffuse Grundfarbe Specular Glanz Bump/Normal Oberflächendetail Displacement Geometrie Brush-System Feature Beschreibung Custom Brushes Eigene erstellen Stencils Projektion Stamps Detail-Elemente Symmetry Gespiegelt malen Projection Painting Methode Beschreibung Camera Von Foto projizieren Triplanar 3 Achsen UV Standard-Mapping Ptex UV-los Node-Graph Element Funktion Procedural Nodes Generative Texturen Filter Nodes Bearbeitung Blend Nodes Kombinieren Output Export-Konfiguration Performance Feature Beschreibung GPU Rendering Schnelle Vorschau Out-of-Core Große Daten handeln Caching Optimiert Multi-Threading CPU-Nutzung Pipeline-Integration Tool Integration Maya Plugin Houdini Austausch Nuke Foundry-Suite Katana Lookdev Export-Formate Format Verwendung EXR Film-Standard TIFF Hochqualität TX/TEX Render-optimiert PNG Web/Games Mari vs. Substance Aspekt Mari Substance Painter Resolution Höher Begrenzt Complexity Massiver Mittel Procedural Node-based Integrated Games Weniger Standard Typische Workflows Asset-Typ Ansatz Character Multi-UDIM, Detail Environment Tiling, Projection Creature Organic, Procedural Hard Surface Layered, Masks Lookdev-Integration Phase Beschreibung Texturing In Mari Shader In DCC Review Turntable Iteration Hin und her Version Control Aspekt Beschreibung Project Files Versioniert Exports Benannt Backup Automatisch Collaboration Pipeline-Tools Hardware-Anforderungen Komponente Empfehlung GPU High-End NVIDIA VRAM 16GB+ RAM 64GB+ Storage SSD, viel Platz Training Ressource Beschreibung Foundry Learn Offiziell FXPHD Kurse YouTube Tutorials Studio Training Intern Best Practices Praxis Grund Layer-Organisation Übersicht Non-Destructive Flexibilität Regular Saves Sicherheit Export Presets Konsistenz Heute Mari bleibt der Gold-Standard für Texturing in High-End-VFX. Obwohl Substance Painter im Gaming-Bereich dominiert, ist Mari für Film-Produktionen mit extremen Auflösungen und komplexen Assets unverzichtbar. Die Integration in Foundrys Pipeline-Suite (mit Nuke und Katana) macht es zur ersten Wahl für Studios weltweit.