

Pleograph

VFX

Digitale Spezialeffekte-Software für Partikelanimation und Strömungssimulation — Rauch, Feuer, Wasser und komplexe Fluidynamik. Häufig in Post-Production für realistische Naturphänomene.

Pleograph war eine spezialisierte Partikel- und Fluidsimulations-Software, die in den 1990er und 2000er Jahren im High-End-VFX-Bereich Fuß fasste — entwickelt für die Berechnung von Rauch, Feuer, Wasser und komplexen Strömungsphänomenen. Anders als Lösungen wie Maya oder 3D Studio Max, die universelle Modellierungswerkzeuge sind, konzentrierte sich Pleograph auf die physikalisch akkurate Simulation von Gasen und Flüssigkeiten. Hunderte Partikel mussten nicht manuell gekeyframed werden; stattdessen definiert der Anwender Kraftfelder, Hitze-Quellen und Kollisionsobjekte, und der Solver berechnet die realistische Ausbreitung. Der praktische Workflow sah so aus: Geometrische Kollider (Gebäude, Fahrzeuge, Körper) werden aus dem 3D-Paket importiert, Emitter-Punkte für Rauch oder Dampf gesetzt, physikalische Parameter wie Viskosität, Dichte und Temperatur eingestellt — und Pleograph rechnet. Das Ergebnis war deutlich organischer als hand-animierte Partikel-Systeme. Besonders bei Explosionssequenzen oder komplexen Feuer-Effekten (Stichwort: VFX Simulation) spart das enorm Iterationen. Die Render-Zeiten waren allerdings heftig — eine 2-Minuten-Sequenz mit hoher Auflösung konnte mehrere Tage dauern. Heute wird Pleograph kaum noch verwendet. RealFlow übernahm vieles davon und integrierte sich besser in moderne Pipelines; dann kamen Houdini und dessen eingebauter Pyro-Solver, der die Art fundamentaler veränderte, wie Studios Fluid-Effekte behandeln. Pyro läuft nativ im DCC und ist mit Proceduralen Workflows kombinierbar — das war Pleograph nicht. Wer Anfang 2000er bei Weta oder ILM arbeitete, wird sich an Pleograph noch erinnern, aber als Stand-Alone-Tool ist es obsolet geworden. Bei Legacy-Projekten oder der Rekonstruktion von Archivmaterial gilt: Pleograph-Caches lagen meist als .geo oder in proprietären Formaten vor. Eine Neusimulation in RealFlow oder direkt in Houdini ist in der Regel schneller, als alte Pluginversionen zum Laufen zu bringen. Für Nachbearbeitungen wie Color Correction und Kompositing spielt die Herkunft keine Rolle — ob Pleograph oder RealFlow, das Ausgabematerial war identisch.

FilmFarm - filmfarm.de/c/pleograph