Textur-Künstler / Surfacing Artist / Look-Dev Artist

Englisch: Texture Artist / Surfacing Artist / Look Development Artist

VFX/BERUFE

Digitaler Künstler, spezialisiert auf die Erstellung und Anwendung von Oberflächenmaterialien auf 3D-Modelle in Visual Effects und Animation – verantwortlich für Farbe, Muster, Abnutzung und physikalische Eigenschaften, die bestimmen, wie Objekte unter verschiedenen Lichtbedingungen erscheinen.

Was ist ein Texture Artist? Ein Texture Artist ist ein spezialisierter 3D-Künstler , der Oberflächenmaterialien für digitale Modelle erstellt. Sie definieren Farbe, Muster, Abnutzung und physikalische Materialeigenschaften, die bestimmen, wie 3D-Objekte unter Beleuchtung erscheinen. Grundprinzip Aspekt Beschreibung Definition 3D-Oberflächen-Spezialist Fokus Material & Aussehen Ziel Überzeugende Oberflächen Kontext VFX, Animation, Games Kernaufgaben Aufgabe Beschreibung Texturing Maps erstellen Surfacing Shader aufbauen Look Dev Finaler Look UV Layout Texture-Mapping Texture Maps Map-Typ Funktion Diffuse/Albedo Grundfarbe Normal Oberflächendetail Roughness Glanz/Matt Metallic Metall-Eigenschaften Weitere Maps Map Verwendung Displacement Echte Geometrie Ambient Occlusion Kontaktschatten Subsurface Lichtdurchlässigkeit Emissive Selbstleuchtend Software-Tools Software Anwendung Substance Painter Textur-Painting Mari High-End Film Photoshop 2D-Editing ZBrush Detail-Sculpting Weitere Tools Tool Funktion Substance Designer Prozedurale Texturen Mudbox Sculpting/Painting 3D-Coat UV/Painting Quixel Mixer Material-Blending Workflow Phase Aktivität Reference Recherche sammeln UV Layout Mapping vorbereiten Base Textures Grund-Maps erstellen Detail Pass Verfeinerung Final Polish Letzte Anpassungen Materialkategorien Kategorie Herausforderung Organisch Haut, Haare, Holz Metallisch Reflexion, Abnutzung Fabric Weave, Faltenwurf Hard Surface Maschinen, Fahrzeuge PBR-Workflow Aspekt Beschreibung Physically Based Realistische Physik Konsistenz Alle Lichtsituationen Standard Industrie-Workflow Engine-Kompatibel Universal einsetzbar Resolution Projekt Typische Auflösung Film Close-up 8K+ Film Mid 4K TV 2K-4K Games 1K-4K Karriereweg Stufe Position Junior Texture Artist Mid Surfacing Artist Senior Lead Texture Artist Head Look Dev Supervisor Spezialisierungen Bereich Fokus Character Haut, Kleidung Environment Landschaften, Gebäude Props Objekte, Fahrzeuge Creatures Fantasy-Wesen Collaboration Team Zusammenarbeit Modeling Geometrie, UVs Lighting Look unter Licht Compositing Integration Art Director Creative Vision Herausforderungen Challenge Lösung Photorealism Reference, Iteration Scale Viele Assets Consistency Style Guides Technical Pipeline-Anforderungen Best Practices Praxis Grund Reference Immer sammeln Naming Konsistent Non-Destructive Flexibilität Documentation Für Team Heute Texture Artists sind unverzichtbar für moderne VFX- und Animationsproduktionen. Mit dem Aufkommen von PBR-Workflows und Tools wie Substance hat sich die Arbeit standardisiert und beschleunigt, während die Erwartungen an Realismus kontinuierlich steigen. KI-gestützte Tools beginnen, repetitive Aufgaben zu automatisieren, aber das kreative Auge bleibt unersetzlich.