Virtuelles Asset

Englisch: Virtual Asset

VFX

3D-Modell, Texture oder Animation für digitale Nutzung — Gebäude, Fahrzeuge, Gegenstände aus CG-Software. Kann mehrfach in verschiedenen Projekten wiederverwendet werden.

Ein virtuelles Asset ist eine digitale 3D-Komponente — Modell, Textur oder Animation — die in der Post-Production oder bereits während des Drehs als wiederverwendbares Element in verschiedenen Projekten eingesetzt wird. Am Set bedeutet das konkret: Der VFX-Supervisor plant bereits, welche Elemente sich später als Library-Material eignen, um Produktionskosten zu senken und Turnaround-Zeiten zu verkürzen. Die Praxis zeigt, dass Assets in unterschiedlichen Granularitäten vorliegen. Ein hochaufgelöstes Gebäude-Modell mit PBR-Texturen (Physical-Based Rendering) kostet Zeit in der initialen Erstellung, amortisiert sich aber über zehn, fünfzehn Projekte. Ein Auto-Asset hingegen — vollständig modelliert, geriggt, mit Materialvarianten für Lack, Glas, Innenraum — lässt sich für Establishing Shots, Action-Sequenzen oder sogar Close-ups anpassen. Wichtig: Das Asset muss modularer aufgebaut sein. Ein Baum mit Fix-Geometrie hilft nur für genau diesen Baum. Ein parametrischer Baum-Generator, der Höhe, Laub-Dichte und Äste variabel macht, wird zum echten Productivity-Tool. Im Schnitt-Workflow passiert das Recycling hauptsächlich durch Asset-Management-Systeme. Der VFX-Supervisor oder Lead Animator taggt Assets mit Metadaten — Polygon-Count, Render-Zeit pro Frame, Kompatibilität mit bestimmten Software-Versionen. Bei neuen Projekten wird die Library durchsucht. Ein Gebäude aus "Sci-Fi-Projekt A" könnte mit Texture-Swaps zum Slum-Quartier in "Drama B" werden. Das spart dem 3D-Team drei bis vier Wochen Modellierungs-Zeit pro Asset. Der Fallstrick: Legacy-Assets. Ein vor drei Jahren erstelltes Modell lädt mit 2 Millionen Polygonen, nutzt alte Shader-Netzwerke und braucht Konvertierungen für aktuelle Render-Engines. Manche Teams halten deshalb Asset-Cleanup-Sessions ab — Retopologie, Materialien neu aufbauen, LOD-Varianten (Low-Polygon-Versionen für schnelle Previz) erstellen. Das ist aufwändig, zahlt sich aber für häufig genutzte Assets aus. Ökonomisch ist Asset-Recycling ein Differenzierungs-Faktor zwischen großen VFX-Houses und Boutique-Studios. Wer eine umfangreiche, gut gepflegte Asset-Library hat, kalkuliert Projekte billiger und schneller. Kleinere Studios bauen Assets on-demand, was flexibler, aber teurer ist. Die Zukunft geht zu Cloud-basierten Asset-Märkten — Artstation Marketplace, Turbosquid für Consumer, interne Studios-Clouds für Enterprise-Level-Reproduktion.