KASKI Naming Convention

Artist Quick Guide - Dateinamen auf einen Blick

1. REFERENCE SHEET

Aufbau

`<project>_<type>_<name>_<artist>_<version>.<ext>`

Erlaubte Typen: character | prop | location | material

Beispiel

`somat_character_father_KW_v3.png`

2. SHOT-DATEI

Aufbau

`<project>_sh###_<step>_<artist>_<version>.<ext>`

Shotnummer immer dreistellig: sh001, sh012, sh120

Beispiel

`somat_sh012_enhanced_KW_v4.mp4`

SHOT-PIPELINE

Welche Step-Bezeichnung gehört in den Dateinamen?

cgi
3D-Referenz

>

Depth / Normal / Scribble
aus CGI abgeleitete Referenzen

>

firstFrame
generiertes Startbild

>

notEnhanced
direkter Video-Output

>

enhanced
hochskalierter Video-Output

Vier Regeln

- Felder mit Unterstrichen trennen - keine Leerzeichen.
- Artist-Code als kurze Initialen verwenden, z. B. KW.
- Step- und Typ-Bezeichnungen exakt wie oben schreiben.
- Neue Iteration = Version erhöhen: v1, v2, v3 ... | vN = Version noch offen.