

Capture Realism

PROMPT-GRAMMATIK

Der Anti-Plastik-Block fuer Video: erzeugt echte Kamera-Tiefe statt KI-Look —
Atmosphaere zwischen den Ebenen, mattes Hautrendering, Kontrastkurve dreifach formuliert.

Capture Realism ist das Video-Pendant zum Cinema Stack : ein Block, der direkt vor der Kamera-Spezifikation sitzt und die Physik beschreibt (nicht die Hardware). Er bekämpft die drei häufigsten KI-Video-Fehler an der Wurzel: flaches Single-Plane-Staging, glänzende/spekulare Oberflächen und übertriebenen Kontrast. Der Block wirkt auf Prompt-Ebene, nicht durch Nachbearbeitung — er formuliert Lichteigenschaften, Materialverhalten und räumliche Staffelung so, dass das Modell eine physikalisch plausible Szene generiert statt einer gerenderten Oberfläche. Vier Mechaniken (1) Tiefe durch in der Luft schwebende Atmosphäre zwischen den Ebenen: Dunst, Streulicht oder Partikel trennen Vorder- von Mittel- und Hintergrund und geben der Szene messbare Tiefe. (2) Feuchtigkeit ohne Glanz (nur bei nassen Szenen): Nässe wird als Texturveränderung beschrieben, nicht als Spiegelung, damit das Modell keine spekularen Highlights setzt. (3) Zonenweise Spekular-Tötung auf der Haut: Glanzlichter werden auf Knochen und Nasenrücken begrenzt, der Rest der Hautfläche bleibt matt. (4) Kontrastkurve dreifach formuliert: Kontrast wird als Tonwert-Verteilung, als Verhältnis von Licht- zu Schattenzone und als Aussage über gehobene Schwarzwerte beschrieben, weil eine einzelne Formulierung vom Modell häufig nicht ausreichend gewichtet wird. Mechanik 1 ist der stärkste Hebel gegen den flachen, plastikhafte Look, weil sie das Modell zwingt, mehrere räumliche Ebenen mit unterschiedlichen Helligkeits- und Farbwerten zu behandeln.