

Karton-Effekt

Englisch: Cardboard Effect

VFX

Flache, zweidimensional wirkende Bildtiefe durch fehlerhafte Compositing oder Bewegungsunschärfe — Figuren wirken wie ausgeschnittene Pappen vor dem Hintergrund. Killerkriterium für VFX-Qualität.

Eine Figur steht vor dem Hintergrund, Lichtsetzung und Bewegung stimmen — und trotzdem wirkt das Ganze wie ein Papier-Cutout auf einer Postkarte. Das ist der Karton-Effekt, das sichere Zeichen, dass etwas im Compositing oder in der Motion-Kontrolle schiefgelaufen ist. Es geht nicht um fehlende Details, sondern um die räumliche Kohärenz. Die Figur und ihre Umgebung leben nicht im gleichen Raum. Die Hauptursachen sind drei: Erstens, wenn die Bewegungsunschärfe zwischen Vordergrund und Hintergrund nicht synchron läuft. Der CG-Charakter wurde mit 12mm Motion Blur berechnet, aber der Live-Action-Hintergrund zeigt 24mm — plötzlich wirkt der Character wie angeheftet, nicht wie Teil der Szene. Zweitens, wenn Farbtiefe und Kontrast mismatched sind. Ein Charakter mit sterilster 3D-Farbe vor einem filmkörnigen, gebrochenen Live-Action-Hintergrund — sofort sieht man, dass das nicht zusammengehört. Die Augen registrieren unbewusst: flach, synthetisch, falsch. Drittens, wenn die Schärfentiefe nicht aufgerechnet wird. Ein überall knackscharf belassener Charakter vor einem in Bokeh zerflossenen Hintergrund lässt die Ebenen visuell auseinanderfallen, statt sie zu verheiraten. In der Praxis lässt sich das vermeiden, indem bereits beim Dreh oder der Asset-Erstellung die Tiefenpass-Daten gesammelt und im Comp alle Kanäle einzeln getestet werden. Color-Matching ist nicht optional — es ist Archäologie. Lichttemperatur, Körnigkeit und Sättigung des Live-Action-Originals müssen exakt erfasst werden, damit die CGI-Layer ebenso schlecht und authentisch wirken. Ein gebräuchlicher Eingriff ist das subtile Desaturieren oder Verschmutzen der Finals — nicht flächendeckend, sondern gezielt in Schatten und Übergängen. Das nimmt die sterile Gummiqualität heraus, die typisch für den Karton-Look ist. Motion Blur muss auf beide Layer appliziert werden, und zwar mit Vektorfeld-Konsistenz — die Bewegung des Hintergrunds und des Charakters muss vom gleichen Vektor-Matte kommen, sonst divergieren sie. Gleiches gilt für Farbkorrekturen: Wird der Schuss später warmtöniger gezogen, geschieht das für beide Ebenen zeitgleich, nicht sequenziell. Der Karton-Effekt ist ein Timing-und-Kohärenz-Problem, kein Details-Problem. Zwei 8-Bit-Layer, die falsch zusammengefügt sind, sehen billiger aus als eine brillante Kombo mit schlechter Farbe und Bewegung.