

Komponente

Englisch: Component

VFX

Ein einzeln bearbeitbares Element im Komposit — Bild, Text, Effekt oder Partikelebene. Die kleinste Einheit, auf der in der Software gearbeitet wird.

Eine Komponente ist die kleinste, isoliert steuerbare Arbeitseinheit in einem Komposit. Sie kann ein Bild sein, eine Textebene, ein Partikeleffekt, ein Glow oder auch nur ein Rotations-Keyframe. Komponenten werden in einen Container gepackt, erhalten eine Hierarchie und lassen sich einzeln manipulieren, ohne Nachbarschichten zu berühren. In der Praxis — nehmen wir Nuke oder After Effects — entstehen für einen Shot mit explodierendem Fenster mehrere Komponenten parallel: eine für das zersplitterte Glas als Partikel-Element, eine separate für den Raucheffect mit eigener Opazität und Bewegungsunschärfe, eine dritte für Licht-Flares, die auf dem Fensterrahmen tanzen. Jede Komponente hat ihre eigene Render-Order, ihren Blend-Mode, ihre Masken. Die Partikel-Komponente lässt sich um 20 % beschleunigen, ohne dass sich das Rauch-Timing ändert. Das ist der Punkt: Modularität durch Isolation. Wenn der Supervisor sagt »Das Glas-Debris muss weniger dicht sein«, wird nur die entsprechende Komponente geändert, nicht das gesamte Komposit. Häufig werden Komponenten mit Channels oder Passes verwechselt — das ist ein Fehler. Ein Channel ist eine mathematische Information (RGB, Alpha, Depth), ein Pass ein gesamter Render-Layer vom 3D-System. Eine Komponente hingegen ist die organisatorische Struktur im Compositing-Workflow. Eine Komponente »Lens Flare« kann intern drei verschiedene Passes kombinieren: einen Glow-Pass, einen Diffraction-Pass und einen selbst gezeichneten Shape-Layer. Die Komponente ist die übergeordnete Einheit, die all das zusammenfasst. Für VFX-Heavy-Shots ist diese Granularität notwendig. Compositing in Nuke oder After Effects ist kein einfaches Ebenen-Stapeln wie in Photoshop — es braucht Abhängigkeiten, Keyframe-Kontrolle auf Effekt-Ebene und schnelle Iteration. Wenn der Compositing-Supervisor die Komponente »Muzzle Flash« deaktivieren will, um den Shot ohne sie zu beurteilen, genügt ein Klick. Keine Neuberechnung, keine Abhängigkeits-Fehler, keine verschwundenen 40 Minuten Render-Zeit.