

Deep Compositing

VFX

Compositing mit Tiefenwertinformationen statt flachen Bildern — ermöglicht Fokus, Defocus und Atmosphäreneffekte in der Post, ohne erneut zu rendern.

Stimmt der Fokus im Schnitt nicht, passt die Tiefenschärfe nicht zur Geschichte, bedeutete das früher ein Reshooting oder einen kompletten Re-Render — teuer, zeitraubend, manchmal unmöglich. Deep Compositing löst genau dieses Problem: Aus dem 3D-Render werden nicht nur RGB-Bilder, sondern auch Tiefendaten (Z-Depth) mitgeführt. Damit lassen sich im Nachbearbeitungs-Prozess Fokus verschieben, Defocus nachträglich anpassen oder atmosphärische Effekte selektiv nach Tiefe steuern. Die Praxis funktioniert so: Aus dem 3D-Paket (Cinema 4D, Maya, Blender) wird nicht nur der Beauty-Pass exportiert, sondern auch separate Depth-Maps — Z-Depth oder World-Position-Pässe. Im Compositing-Setup (Nuke, After Effects mit Plugins) dienen diese Tiefenwerte dazu, Depth-of-Field präzise nachzusteuern. Einzelne Ebenen im Raum lassen sich fokussieren, ohne dass die Fokusebene des Originalrenders stimmen muss. Ein Schauspieler-Composite-Element kann nachträglich unschärfer werden, während der Hintergrund scharf bleibt — oder umgekehrt. Das spart nicht nur Render-Zeit, sondern eröffnet kreative Flexibilität, die beim ersten Durchgang vielleicht nicht vorhanden war. Besonders wertvoll wird das bei Atmospheric Compositing: Die Tiefendaten ermöglichen es, Volumetric-Nebel, Rauch oder Lichtstrahlen selektiv in bestimmten Tiefenschichten zu platzieren. Ein Lichtstrahl kann kameranah dichter wirken und mit Entfernung ausdünnen — komplett durch die Depth-Maske gesteuert. Auch bei der Farbkorrektur hilft es: Vordergrund und Hintergrund lassen sich separat graden, ohne manuell Masken malen zu müssen. Der Workflow erfordert Disziplin: Schon beim Render muss darauf geachtet werden, dass die Z-Depth-Pässe konsistent sind und Transparenzen korrekt behandelt werden. Manchmal werden mehrere Depth-Layer (Near, Mid, Far) benötigt, um Überschneidungen sauber hinzukriegen. Mit Modern AI-basierter Defocus (wie in DaVinci Fusion) wird das noch eleganter — die Software erkennt Tiefenkanten selbst und interpoliert fehlende Daten. Das ist nicht Fake-Bokeh, sondern physikalisch nachvollziehbar kalibriert.