

Deep Images

VFX

Multi-Schicht-Bildformat mit Tiefenkanal und weiteren Rendererpässe in einer Datei — OpenEXR mit Z-Tiefe, ID-Masken, Reflektionen. Standard in VFX-Pipelines.

Im Compositing-Alltag genügt kein flaches Render-Bild — Kontrolle über jeden Pixel erfordert Deep Images. Das Format speichert Tiefeninfos und mehrere Render-Pässe in einer einzigen OpenEXR-Datei. Statt drei, vier separater EXRs für Diffuse, Reflection, Shadow, Z-Depth — alles in einer Datei, hierarchisch organisiert und mit Tiefensortierung. In der Praxis schreibt der 3D-Renderer (Mental Ray, Arnold, RenderMan) beim finalen Render nicht nur RGB, sondern auch den Z-Channel (Tiefenwert jedes Pixels), Object-IDs, Material-IDs, Cryptomatte-Masken und beliebig viele zusätzliche Render-Layer wie Emission, Ambient Occlusion oder Subsurface. Das gesamte Material landet in einer strukturierten EXR, die der Compositor später in Nuke oder After Effects auspackt. Der entscheidende Punkt: Deep Images ermöglichen Tiefensortierung innerhalb eines Pixels — wenn mehrere Objekte übereinander liegen, bleiben die Tiefenwerte erhalten und lassen sich nachträglich manipulieren, ohne Reihenfolge-Fehler zu produzieren. Am Set oder im Render-Lab entfällt die Frage nach einem nachträglichen Shadow-Pass — er liegt bereits in der Deep-Image vor. Z-Depth, ID-Masken und separierte Reflektionen sind von Anfang an vorhanden. Das beschleunigt den Compositing-Prozess erheblich, weil der Compositor nicht auf zehn verschiedene Ausgabedateien warten muss, sondern eine einzige, vollständig ausgerüstete Datei erhält. Das spart Speicherplatz (relativ gesehen) und verhindert Fehler durch fehlerhafte oder fehlende Pässe. Deep Images sind nicht dasselbe wie Deep Compositing (das arbeitet mit Punkt-Wolken und Tiefensamples), sondern ein Format-Standard. Nicht jede Software kann Deep Images ohne weiteres öffnen — das ist ein Profi-Feature, das in High-End-VFX-Pipelines anzutreffen ist. Kleinere Studios rendern oft noch in flachen Schichten. Bei Motion-Blur, komplexen Transparenzen oder mehrfach überlagerten Effekten führt kein Weg an Deep Images vorbei.

FilmFarm - filmfarm.de/c/deep-images