

Digital Artist

VFX

Spezialist für Compositing, Motion Design oder 3D-Grafik — arbeitet in Nuke, After Effects oder ähnlichen Software-Umgebungen. Verwandelt Footage in finale visuelle Effekte.

Am Set spricht man von ihm selten, aber in der Post-Production wird er zur Schlüsselfigur: Der Digital Artist sitzt vor Dual-Monitoren und macht aus rohem Footage das, was die Kamera allein nicht leisten konnte. Er arbeitet nicht mit Licht und Linsen, sondern mit Ebenen, Masken und Keyframes — und das erfordert eine vollkommen andere Mentalität als das Bildgestalten im klassischen Sinne. In der Praxis teilt sich die Arbeit auf: Der Compositor (meist in Nuke) nimmt die einzelnen Passes — Diffuse, Specular, Shadow, Reflection — aus dem 3D-Render zusammen und verfeinert sie mit Farbkorrekturen, Tiefenschärfe-Simulationen und Integrationstricks, bis der CG-Charakter oder das Digital Environment nahtlos ins Live-Action-Footage passt. Der Motion-Designer (After Effects, Cinema 4D) kreiert typografische Sequenzen, Überblendungen, Kinetic-Elemente — oft für Title-Sequences oder VFX-Shots, die nicht fotorealistisch sein müssen, sondern gestalterisch wirken. Der 3D-Generalist (Maya, Houdini, Blender) baut die digitalen Objekte selbst: Charaktermodelle, Environments, Verletzungsdetails, Explosionen. Was unterscheidet ihn vom klassischen Grafiker? Der Digital Artist im VFX-Kontext arbeitet volumetrisch und räumlich. Er denkt in Kamerafahrten, in Tiefenschärfe-Ebenen, in Lichtsimulation. Ein Motion-Designer für einen Werbespot kann gestalterischer arbeiten; der Digital Artist in der Feature-Produktion muss fotorealistische Standards erfüllen oder — wenn stylisiert gewünscht — trotzdem physikalisch konsistent bleiben. Er braucht Verständnis für Optik: Aberrationen, Lens-Distortion, Grain-Struktur. Die Zusammenarbeit mit dem VFX-Supervisor und dem Shot-Designer ist zentral. Der Artist bekommt die Takes, die technischen Anforderungen (Roto-Spezifikationen, Color-Space, Ausgabevorgaben) und muss dann in enger Feedback-Schleife iterieren — oft unter extremem Zeitdruck. Ein komplexer Compositing-Shot kann zwei bis vier Wochen dauern; ein Motion-Design-Paket für drei Sekunden Title-Sequence ebenso. Die Software ist das Handwerk; die Erfahrung ist das Kunsthandwerk: Wann setzt man einen Glow ein, ohne kitschig zu wirken? Wie integriert man digitale Elemente in echtes Licht?