

Schichtungsoperation

Englisch: Layering Operation

VFX

Komposition mehrerer Bildebenen in der VFX-Pipeline — Foreground, Background, Effekte, Korrekturen übereinander. Kernprozess für digitale Bildmontage und Color Grading.

Am Set ist Ebenendenken Handwerksgrundlage — beim Schnitt und in der Post trägt es den gesamten Workflow. Die Schichtungsoperation ist der Kern aller modernen digitalen Bildmontage:

Bildmaterial, Effekte, Farbkorrekturen und Mattes werden übereinandergestapelt, jede Schicht mit eigener Transparenz, Blendmode und zeitlicher Kontrolle. Was früher optische Printingmaschinen brauchten, läuft heute in Software — und der Workflow ist identisch: Grundmaterial rein, Elemente drüber, Effekte rein, fertig. In der Praxis bedeutet das konkret: Ausgangspunkt ist das Plate — das Kameraoriginal. Darauf liegen CGI-Elemente (Schicht 1), dann Partikeleffekte wie Rauch oder Wasserspritzer (Schicht 2), dann Lichteffekte und Glows (Schicht 3), dann Mattepaintings oder erweiterte Landschaften (Schicht 4). Jede Schicht bekommt ihre eigene Maske, ihren eigenen Blendmodus — Add, Screen, Multiply, je nach Bedarf der Szene. Parallel laufen

Color-Grade-Schichten drüber, die den gesamten Stack beeinflussen. Das ist nicht linear; das ist architektonisch. Deshalb spricht man auch von Compositinghierarchie — jede Ebene wirkt auf die darunter oder darüber liegenden, je nach Reihenfolge. Der entscheidende Punkt:

Schichtungsoperationen sind nicht destruktiv. Das Originalmaterial wird nie verändert. Stattdessen werden Korrekturen, Effekte, Color-Science in separate Schichten gepackt, die jederzeit neu justiert werden können — ohne den ganzen Renderprozess neu zu fahren. Das ist zeitlich und wirtschaftlich entscheidend, wenn die Regie in der finalen Woche noch Änderungen will. Es reicht, an einer Farbkorrekturschicht zu arbeiten, nicht an der ganzen Komposition. Im Grading gilt dasselbe Prinzip: Primary-Grade (Basis), dann sekundäre Kurven (Windows/Masks), dann Window-Grading, dann Effects-Overlay, dann finales Mastering. Jede Schicht ist getrennt, reversibel. Das ist auch der Grund, warum moderne NLE- und VFX-Software nach Schichten denkt — After Effects, Nuke, Fusion — das ist die Sprache der Branche geworden. Profis arbeiten mit Schichtung, nicht mit monolithischen Bildern.