

Mehrschicht-Compositing

Englisch: Multiplane Compositing

VFX

Mehrere Bildebenen werden räumlich versetzt übereinander gelayert — erzeugt Tiefenwirkung ohne 3D-Kamera. Standard in VFX für Parallaxe und Dimensionalität.

Mehrere fotografierte oder gerenderte Bildebenen werden übereinandergelegt und räumlich zueinander versetzt — die Komposition gewinnt Tiefe, ohne dass eine 3D-Kamera beteiligt war. Das ist Mehrschicht-Compositing: eine alte Handwerkstechnik aus der 2D-Animation, die in der modernen VFX-Pipeline zur Standardmethode für Parallaxe-Effekte, Atmosphärisches und subtile räumliche Überzeugung geworden ist. Die Mechanik ist einfach — aber die Anwendung setzt Disziplin voraus. Die Szene wird in diskrete Ebenen zerlegt: Vordergrund, Mittelgrund, Hintergrund, gegebenenfalls weitere Sub-Layer. Jede Ebene wird in der Compositing-Software — Nuke, After Effects oder Fusion — mit unterschiedlichen X-Y-Offsets und Skalierungen bewegt oder verschoben. Wenn die Kamera schwenkt oder der Eindruck einer Fahrt entstehen soll, werden die vorderen Ebenen stärker verschoben als die hinteren. Das erzeugt natürliche Parallaxe — den optischen Eindruck von Tiefe, den das Auge unmittelbar verarbeitet. Besonders wertvoll ist das beim Einsatz von Matte Paintings oder wenn Stock-Footage auf mehrere Planes in echten Raum übersetzt wird. In der Praxis ist strikte Planung erforderlich: Welche Assets gehören in welche Ebene? Wie sind die Alpha-Kanäle? Welche Ebenen brauchen Blurs oder Farbkorrekturen für Luftperspektive — also wärmere Töne vorne, kühlere und diesigere hinten? Tiefenwirkung lässt sich zusätzlich durch Defocus oder DOF-Simulation (Depth of Field) integrieren, um Fokusplanes zu schaffen. Das ist kein 3D-Rendering, erzeugt aber dessen Illusion — und läuft CPU-leicht, weil es sich um reine 2D-Manipulation handelt. Der Fallstrick: Falsche Ebenen-Trennung zeigt sich sofort. Wenn ein Charakter in einer Szene auf mehrere Planes verteilt ist, entstehen Fehler beim Zusammenbau. Clean Plates und exakte Masken sind deshalb Voraussetzung. Moderne Workflows kombinieren Mehrschicht-Compositing oft mit 3D-Kamera-Tracking — die Track-Daten werden ins Compositing-Projekt importiert, um die Ebenen-Bewegungen mathematisch korrekt zur tatsächlichen Kamerabahn zu synchronisieren. Das ist die Brücke zwischen reinem 2D-Handwerk und hybrider 3D/2D-Logik.