

Translation

VFX

Bewegung eines Objekts oder der Kamera von A nach B im Raum — ohne Rotation oder Skalierung. Im Motion Design und bei VFX-Tracking das Fundament jeder räumlichen Verschiebung.

Fährt eine Kamera von links nach rechts über eine Landschaft, beschreibt sie eine Translation. Rein mathematisch bewegt sich ein Objekt oder eine Kamera von Punkt A zu Punkt B, ohne sich dabei zu drehen, zu kippen oder zu skalieren. Nur die Position ändert sich. Im 3D-Raum sind das drei Achsen — X, Y, Z — entlang derer sich etwas verschiebt. Translation ist die einfachste, vorhersehbarste Bewegungsform und deshalb Grundlage nahezu jeder räumlichen Verschiebung am Set wie im Compositing. Im Motion Tracking — bei der Integration eines VFX-Elements in Live-Action-Aufnahmen — ist Translation der erste Schritt. Der Tracker analysiert, wie sich die Kamera oder das Objekt bewegt, und extrahiert die reine Verschiebung. Das funktioniert zuverlässiger als Rotation oder komplexe Transformationen, weil weniger Variablen im Spiel sind. Bei Product-Shots oder bei CGI-Elementen, die in eine Szene eingebunden werden, steht Translation (Platzierung) am Anfang; erst danach folgen Rotation und Skalierung. Bei Motion-Control-Kameras oder Stabilisierungs-Algorithmen ist Translation die Basisbewegung, auf die alles aufbaut. Im 3D-Compositing wird Translation bewusst von anderen Transformationen unterschieden, weil sie sich visuell grundlegend anders verhält. Ein Objekt, das nur transliert — geradeaus zieht — wirkt mechanisch, präzise, mitunter bewusst künstlich. Kombiniert mit Rotation oder wechselnder Perspektive entsteht eine natürlichere, organischere Bewegung. Reine Translation eignet sich für technische, saubere Bewegungen — Kamerafahrten, Übergänge, geometrische Effekte. Sobald Bewegung menschlich, lebhaft oder räumlich komplex wirken soll, wird Translation mit anderen Transformationen kombiniert. Die Kenntnis dieses Unterschieds trennt amateurhaftes von professionellem Motion Design.