

Eingebacken

Englisch: Bake in

VFX

VFX oder Farbgrading direkt in das Bildmaterial brennen — keine Veränderung mehr möglich nach Render. Spart RAM und Speicher, aber kostet Flexibilität.

Wenn die Render-Farm die Nacht durchläuft und sich am nächsten Morgen herausstellt, dass das Grading zu warm war, die Partikel falsch sitzen oder die Color Correction nicht zur nächsten Szene passt, ist es zu spät — eingebacken bedeutet, dass Effekte oder Grading direkt ins Bildmaterial gebrannt sind und nicht mehr angefasst werden können. Kein Layer, keine Maske, keine Anpassung mehr. In der Praxis funktioniert das so: Statt die VFX-Komposition oder den Color-Space als offene Datei (z.B. OpenEXR-Sequenz mit Alpha-Channel) zu exportieren, wird final auf ein verdichtetes Format gerendert — meist H.264 oder ProRes — mit allen Effekten, Tracking-Daten und Farbkorrekturen bereits verschmolzen. Das spart massiv RAM bei der Wiedergabe, macht die Dateigrößen kleiner und beschleunigt die Schnitt-Timeline erheblich. Auf großen Projekten mit hunderten VFX-Shots ein echter Vorteil für Echtzeit-Playback und Export-Geschwindigkeit. Der Haken: Einmal eingebacken, sind alle Entscheidungen festgeschrieben. Der Regisseur möchte die Partikel-Dichte reduzieren? Zu spät. Der DI-Colorist sieht einen unbeabsichtigten Farbstich? Alles muss neu gerendert werden. Das Verfahren kostet die Flexibilität, die im Post-Workflow normalerweise gebraucht wird — besonders in Korrekturrunden oder wenn Director's Cuts anstehen. Eingebacken wird erst, wenn Sicherheit besteht. Solange sich an den Effekten noch etwas ändern kann — was in fast jedem Projekt der Fall ist — bleiben Kompositions-Dateien offen, der Export erfolgt mit separaten Render-Passes (Beauty, Mattes, Z-Depth), und diese werden organisiert verwaltet. Erst wenn Final Lock vorliegt und die Timeline für den Online-Edit bereit sein muss, wird eingebrannt. Für Offline-Schnitte, Rough-Cuts und Temp-Mixes ist Eingebacken eine gängige Methode, um die Hardware nicht zu überlasten. Ein guter Kompromiss: Proxy-Dateien eingebacken speichern (schnell, klein, für den Schnitt brauchbar), während die Original-Komps und Grading-Sessions sicher archiviert bleiben. So ist eine spätere Korrektur möglich, ohne die Schnitt-Performance zu opfern.