

Batch Compositing

VFX

Automatisiertes Rendering mehrerer Shots mit identischen VFX-Einstellungen — spart Zeit bei repetitiven Kompositionen. Nuke-Sessions im Loop.

Wer hundert ähnliche Shots hat, bei denen jeder dieselbe Farbkorrektur, denselben Keyer, denselben Glow braucht, setzt kein Compositor stundenlang in Nuke, um sich durch jeden einzelnen zu klicken. Ein Script durchläuft die Session, setzt Parameter und rendert. Das ist Batch Compositing: Automatisierung von repetitiven Kompositions-Workflows, bei denen die visuelle Logik gleich bleibt, nur die Quell-Footage wechselt. In der Praxis entsteht zunächst eine Master-Komposition — etwa eine Nuke-Session mit Rotoscope-Maske, Color Grade und Particle-Overlay. Statt diese händisch für jeden Take zu duplizieren und anzupassen, werden Variablen definiert (Read-Nodes, Frame-Ranges, Output-Pfade), und ein Python- oder TCL-Script lädt die Session iterativ, aktualisiert die Eingänge und rendert. Nuke bietet dafür den Write Node mit Command-Line-Rendering sowie die Python API, mit der Nuke im Batch-Modus ohne GUI im Hintergrund läuft — während parallel andere Shots bearbeitet werden können. Der Gewinn ist erheblich: Statt 8 Stunden Handarbeit genügen 30 Minuten Setup plus Render-Zeit über Nacht. Häufige Anwendungen sind Motion-Tracking auf mehreren ähnlichen Shots, Chromakey-Operationen bei Grün-Screen-Serien oder Vignetting und Lens-Aberration-Korrekturen über einen ganzen Drehtag hinweg. Auch Stereoscopic Compositing — wenn linkes und rechtes Auge identische Behandlung brauchen — lässt sich elegant batch-processieren. Die Fallstricke: Das Script muss robust sein. Hat eine Read-Node einen falschen Pfad, bricht die ganze Charge ab — Logging und Error-Handling sind daher unerlässlich. Auch die Master-Session muss sauber sein: keine Hard-Coded Pfade, keine Framerange-Annahmen, die nur für Shot A zutreffen. Bei Abhängigkeiten von externen Cache-Dateien oder Roto-Masks müssen diese entweder vorhanden sein oder das Batch-Skript muss sie ebenfalls generieren. Batch Compositing ersetzt kein kreatives Supervisioning, ist aber das Werkzeug, das monotone Klick-Arbeit beseitigt — besonders wertvoll auf großen Serien oder VFX-Heavy Productions, wo identische Effekte über hunderte Shots laufen. Mit Disziplin beim Setup spart das Teams echte Wochen Postproduktionszeit.