

Compositor

VFX

VFX-Künstler, der Einzelelemente in Nuke oder After Effects zusammensetzt — Rotoscoping, Keying, Color Grading auf Layer-Basis. Das Endzusammenfügen aller VFX-Arbeiten.

Die Arbeit beginnt vor Nuke oder After Effects mit einer Camera-Plate vom Set, drei Ebenen mit Elementen aus dem Green-Screen-Shoot, dazu Particle-Simulations, Roto-Masks und Color-Correction-Nodes. Das ist das Spielfeld des Compositors — und hier entscheidet sich, ob die VFX-Pipeline am Ende kohärent aussieht oder chaotisch wirkt. Der Compositor ist nicht der Effekt-Künstler, der die Simulation gebaut hat. Der Compositor ist derjenige, der alle diese fragmentierten Teile wieder zu einem einzigen, glaubwürdigen Bild zusammenführt. Die klassische Arbeit beginnt mit dem Plate-Management: Prüfung auf Kratzer, Flicker, Belichtungsschwankungen. Oft wird schon hier mit Grade-Nodes gearbeitet, um Farbe und Tonalität zwischen Vordergrund und Hintergrund zu synchronisieren. Dann kommen die Elements — ein CG-Character, Partikel-Debris, eine Licht-Simulation. Jedes davon war isoliert gerendert, mit Alpha-Channel, vielleicht auch Crypto-Mattes für einfachere Maskenarbeit. Diese Layer werden gestackt, Keying-Techniken kommen zum Einsatz (oft mit Primatte oder Keylight, wenn noch grüne Säume vorhanden sind), Rotoscoping wird angewendet, wo die automatische Maske scheitert, und die Bewegungs-Unschärfe zwischen CG und Live-Action wird gematcht. Das ist handwerklich, aufwändig und erfordert ein Gespür für Licht und Geometrie. Die zweite Ebene ist die Farbabstimmung über alle Layer hinweg. Nicht einzeln graden — sondern so, dass der CG-Character unter der gleichen Sonne steht wie der Schauspieler, dass die Schatten passen, dass Reflexionen im Auge glaubhaft wirken. Dafür braucht es 3D-Knowledge (woher kommt das Licht im Raum?), aber auch eine intuitive Fähigkeit, Bilder zu lesen. Viele Compositoren arbeiten eng mit dem Color Grader zusammen — aber in der VFX-Pipeline ist der Compositor oft der erste, der das finale Bild sieht. Er entscheidet über die Übergänge zwischen synthetisch und fotografisch. Am Set-Tag sitzt der Compositor mitunter bereits im DIT-Trailer und prüft die Rohdaten — um zu sehen, wo später Probleme entstehen könnten. Im finalen Schnitt folgen mehrere Passes: rough composite (schnell, zum Timing-Check), refined composite (mit allen Details), final (mit allen Korrekturen vom Supervision). Oft arbeitet ein Compositor an 20, 30, 50 Shots parallel — jeder Shot ist ein neues Puzzle. Die Effektivität misst sich daran, wie unsichtbar die Arbeit ist.