

Offline-Compositing

Englisch: off-line compositing

VFX

VFX-Arbeit in reduzierter Auflösung und Framerate — schnellere Iterationen für Bewegung, Timing, Keying. Erst bei Final approval wird in Full-Res hochskaliert.

Offline-Compositing bezeichnet die Erstellung von Composites in reduzierter Auflösung (oft Quarter-Res oder Half-Res) und mit niedrigerer Framerate (12 oder 24 fps statt 24/25). Das spart Renderzeit und Festplattenkapazität — entscheidend bei komplexen Shots mit mehreren VFX-Elementen, Keying und Roto. Der praktische Workflow: Node-Trees, Keyframes und Effekte werden in niedriger Auflösung zusammengestellt. Bewegungen lassen sich auf Timing und Fluidität prüfen, Keys und Mattes visuell validieren. Sobald Director und Supervisor Feedback geben, sind schnelle Iterationen möglich — keine 20 Minuten Renderzeit pro Versuch, sondern Sekunden bis Minuten. Das macht den Prozess reaktiv und erhöht die Iterations-Geschwindigkeit um ein Vielfaches. In Nuke werden dafür Proxy-Settings genutzt oder die Read-Nodes herunterskaliert; in After Effects steht die Proxy-Funktion zur Verfügung. Speicherintensive Operationen wie Keyer, Roto-Paint oder mehrlagige Color-Corrections laufen dadurch deutlich flüssiger auf Standard-Hardware. Sobald alle Komponenten approved sind — Keying-Shape, Bewegungsmotivation, Timing der Effekte — folgt der Wechsel in den Finalize-Modus: Die Full-Resolution-Quellen werden wieder eingebunden, der Node-Tree bleibt identisch, nur die Skalierungsfaktoren fallen weg. Ein Final Render in 4K oder UHD basiert auf exakt denselben Einstellungen, die offline validiert wurden. Das minimiert Fehlerrisiken und zeitaufwändige Nachkorrekturen in der teuren Full-Res-Phase. Kritisch zu beachten: Offline-Proxies können Aliasing und Subpixel-Artefakte verdecken, die in Full-Res sichtbar werden — vor allem bei feinen Rotoscope-Linien oder Edge-Mattes. Manche Compositor_innen arbeiten daher mit einem hochaufgelösten Proxy-Check in der Schlussphase. Auch Farbräume und Gamma können sich zwischen Proxy und Final unterscheiden, wenn die LUT-Verkettung nicht sauber dokumentiert ist. Bewährt hat sich: die vollständige Node-Struktur schlank halten, kritische Parameter (Keyer-Threshold, Blur-Werte) immer relativ zur Auflösung kalibrieren. Offline-Compositing ist kein Hack, sondern Standard-Praxis in professionellen VFX-Pipelines — es beschleunigt Feedback-Zyklen und schont Budget. Der Übergang zu Online-Compositing (siehe auch: [Online-Compositing](#)) ist nahtlos, wenn die Arbeit von Anfang an auflösungs-agnostisch strukturiert ist.