

Online-Compositing

Englisch: on-line compositing

VFX

Echtzeitkompositing während Produktion oder Grading — Layer und VFX werden live oder in Echtzeit übernommen, nicht offline vorbereitet. Ermöglicht schnelle Korrekturen am Set.

Während die erste Aufnahme im Kasten ist, baut der Compositing-Techniker in der Video-Village-Station die Ebenen bereits live zusammen. Das ist Online-Compositing — es ändert fundamental, wie schnell Feedback zu VFX-Elementen verfügbar ist. Statt erst nach Wochen auf Color-Correction und dann nochmals auf Compositing zu warten, sind die finalen Layer während der Aufnahme oder unmittelbar danach sichtbar. Greenscreen-Keying, Particle-Effekte, 3D-Inserts — alles läuft in Echtzeit oder mit minimaler Latenz zusammen. Die Praxis am Set ist dabei deutlich weniger spektakulär, als es klingt. Benötigt werden eine dedizierte Workstation mit genug GPU-Power (meist eine Quadro- oder RTX-Konfiguration), spezialisierte Software wie Nuke, Fusion oder proprietäre Echtzeit-Engines, und vor allem stabile Datenverbindungen zwischen Kamera-Erfassung und Compositing-Rig. Während DP und Crew noch aufbauen, lässt sich bereits am grünen Hintergrund testen, ob Schärfe, Keying und Lichtsetzung funktionieren. Hält ein Schauspieler eine Vase, die später digital ersetzt wird, ist sofort erkennbar, ob Position, Größe und Verschattung passen. Keine Überraschungen beim DCP. Praktische Grenzen und Workflow Online-Compositing funktioniert am besten bei stabilen, vorhersehbaren Shots:

Produktplatzierungen, digitale Requisiten, Keyer-Korrekturen, einfache Tracking-Arbeiten. Bei komplexen Szenen mit vielen beweglichen Elementen oder bei Aufnahmen, die noch massive Color-Correction brauchen, wird es eng — die Echtzeit-Verarbeitung erreicht dann nicht die Qualität, die in der Post erforderlich ist. In solchen Fällen ist Online-Compositing eher ein Kontroll-Tool als ein finales Rendering. Der Workflow sieht typischerweise so aus: Rohmaterial kommt live von der Kamera, wird im RAW-Format (oder ProRes) gepuffert, der Compositor zieht seine Nodes in Nuke auf — Roto, Keyer, Transform, 3D-Sync —, und auf dem Monitor erscheint eine Preview. Ist die Qualität brauchbar, wird das Setup notiert und später in der Post mit voller Auflösung und Time gerendert. Ist etwas schiefgelaufen, folgt ein zweiter Take — diesmal mit echtem Feedback statt mit Hoffnung. Das spart iterativ enorm viel Zeit in der Post-Production und reduziert die Anzahl der VFX-Fixes, die nachgelagert entstehen.