

Precomp

Englisch: Precomp (Precomposite)

VFX

Vorkompositionen in After Effects oder ähnlich — mehrere Layer zu einer Gruppe verschachtelt, um Effekte oder Animationen zu vereinfachen. Massiv für Übersichtlichkeit und Performance.

Zehn Layer landen in einer Gruppe, ein Effekt wird darauf angewendet, und das Projekt läuft wieder flüssig — das ist die Precomp. Sie ist nicht einfach ein Ordner, sondern eine eigenständige Komposition, die in die Haupt-Timeline eingebettet wird. After Effects behandelt sie als einzelne visuelle Einheit, was Rendering, Effekt-Kaskaden und vor allem das mentale Modell drastisch vereinfacht. Die praktische Relevanz liegt in drei Bereichen: Performance, Wiederverwendbarkeit und Übersichtlichkeit. Bei 50 Layern, von denen 15 einen animierten Charakterkomplex mit Schatten, Glow und Bewegungsunschärfe bilden, werden diese 15 zu einer Precomp namens "Char_Main_Anim" zusammengefasst. Die Haupt-Timeline sieht danach sauberer aus. Außerdem rendern Effekte auf einer Precomp oft schneller, weil After Effects intern die Ebene vorberechnet. Die Precomp lässt sich auch in anderen Projekten oder Szenen wiederverwenden, ohne alles neu aufzubauen. Ein häufiger Fehler ist, Precomps zu tief zu verschachteln. Precomp A landet in Precomp B, die wiederum in Precomp C sitzt — das wird schnell unübersichtlich und verlangsamt das System. Eine oder maximal zwei Ebenen Verschachtelung reichen aus. Auch wichtig: Die Einstellungen einer Precomp (Größe, Dauer, Frame-Rate) beeinflussen, wie sie sich verhält. Läuft die Main-Comp mit 24fps und die Precomp mit 30fps, entstehen Timing-Fehler. Praktisches Szenario: Ein komplexer Partikel-Shot mit Displacement-Map, Farbkorrektur und Expression-gesteuerten Elementen läuft am Anfang flüssig, wird aber zum Schneckentempo, je mehr hinzukommt. Lösung: Die Partikel und ihre Effekte als Precomp separieren, danach läuft die Main-Comp mit weniger CPU-Last. Auch für Motion-Design brauchbar — werden Module (Buttons, Übergänge, Text-Animationen) immer wieder genutzt, lohnt sich eine Precomp daraus, die sich einfach einsetzen lässt. Im Schnitt entsteht mit guter Precomp-Struktur ein System, das skalierbar bleibt. Ein großes Projekt mit hunderten Layern ohne Precomps wird zur Hölle, besonders bei späteren Änderungen. Mit Precomps lässt sich die Hierarchie elegant navigieren.