

# Proxy-Schnitt

Englisch: Proxy Editing

SCHNITT/TECHNIK

Schnitt mit komprimierten Kopien des Originalmaterials — beschleunigt den Workflow bei hochauflösenden Dateien.

Technische Details Proxy-Dateien werden meist als H.264, ProRes Proxy (45 Mbit/s bei 1080p) oder DNxHD 36 (36 Mbit/s) kodiert. Adobe Premiere Pro erstellt automatisch 1/4-Auflösungs-Proxies (z.B. aus 4K wird 1080p), während Avid Media Composer mit DNxHD 15:1s arbeitet, die nur 15 MB/s Bandbreite benötigen. Das Relinking erfolgt über Metadaten-Timecodes und Clip-Namen. Moderne Systeme generieren Proxies parallel zum Ingest mit GPU-beschleunigter Transkodierung, wodurch aus 6K-ARRIRAW-Material (2,9 GB/min) handhabbare 180 MB/min-Proxies entstehen. Geschichte & Entwicklung Der Proxy-Workflow entstand 1989 mit Avids erste Media Composer-Version, die 15:1-komprimierte MJPEG-Dateien für den Offline-Schnitt nutzte. 2003 führte Apple mit Final Cut Pro den "OfflineRT"-Modus ein. Der Durchbruch kam 2012 mit Adobe Premiere Pro CS6, das erstmals automatisches Proxy-Management bot. Seit 2018 ermöglichen Machine-Learning-Algorithmen die Erzeugung von Proxies mit optimaler Qualitäts-Bandbreiten-Balance. Praxiseinsatz im Film Christopher Nolans "Tenet" (2020) nutzte Proxy-Schnitt für 8K-IMAX-Material, wobei 1080p-Proxies den Rohschnitt um Faktor 12 beschleunigten. Netflix-Produktionen verwenden standardmäßig DNxHD 36-Proxies für 4K-Originals. Der typische Workflow: Dailies-Erstellung mit simultaner Proxy-Generierung, Offline-Edit mit Proxies, Conform mit Originalmaterial für Farbkorrektur. Vorteil: 90% geringere Speicheranforderungen, Echtzeitplayback auf Standard-Hardware. Nachteil: Zusätzlicher Speicherbedarf für Proxy-Dateien, mögliche Sync-Probleme beim Relinking. Vergleich & Alternativen Unterscheidet sich von Timeline-Proxies durch permanente Dateierstellung versus temporärer RAM-Optimierung. Im Gegensatz zu nativer 4K-Bearbeitung mit optimierten Codecs (ProRes 422 LT) bietet Proxy-Schnitt bessere Performance bei älteren Systemen. Moderne Alternativen: GPU-accelerated Decoding von RED R3D oder ARRIRAW direkt in der Timeline, Cloud-basierte Proxy-Services wie Frame.io. Remote-Workflows setzen auf Proxy-Editing mit zentralem High-Res-Conform.