

Temporäre Komposition

Englisch: Temporary Composite

VFX

Schnelle VFX-Vorschau im Editorial — Placeholder für finale Effekte, um Schnitt und Timing zu prüfen. Meist mit niedrigerer Auflösung und approximierten Elementen.

Im Editorial-Prozess fehlt oft schnell die Klarheit über Timing und Schnittrhythmus — besonders wenn VFX ins Spiel kommen. Dort setzt die temporäre Komposition an: eine raue, niedrig aufgelöste Preview der geplanten Effekte, um zu prüfen, ob die Schnittentscheidung funktioniert. Gearbeitet wird mit Proxy-Elementen, vereinfachten Renders oder Placeholder-Material aus Stock-Libraries, um den Editorial-Fluss nicht zu blockieren. Das ist kein finales Composite — es ist ein Arbeitsgerüst. Der praktische Nutzen liegt darin, dass kein Full-Resolution-Render abgewartet werden muss, um festzustellen, dass die Schnittlänge nicht passt oder die VFX-Action zwei Frames zu früh einsetzt. Vom Set kommen oft nur Rohaufnahmen; im Schnitt wird die geplante CG-Explosion, das Keying oder die Tracking-Animation mit 25 % der Auflösung und halber Bittiefe visualisiert. Der Editor kann damit arbeiten, Cuts lassen sich testen, und der Sound-Designer kann sein Timing abstimmen. Die echte Compositing-Schicht kommt erst später, wenn die Schnittversion steht. Viele Teams nutzen dafür After Effects mit Low-Res Proxies, Quick-and-Dirty Nuke-Setups oder spezialisierte VFX-Previewtools — das Ziel ist Geschwindigkeit, nicht Qualität. Ein typisches Szenario: Eine Action-Sequenz mit fünf VFX-Shots liegt im Schnitt. Der Lead Compositor hat schnelle Greenscreen-Composites geliefert (1K statt 4K, ohne Color-Grade), die in die Schnitt-Timeline eingelegt werden. Damit ist sofort erkennbar, ob die Übergänge flüssig sind, ob die Motion-Tracking-Jitter störend wirkt oder ob ein Shot um eine halbe Sekunde kürzer werden sollte. Sobald die Schnitt-Lock feststeht, gehen diese Temporär-Versionen in den Papierkorb, und die VFX-Pipeline liefert die finalen, hochaufgelösten Composites ab. Ein häufiger Fehler: Temporäre Kompositionen zu lange im Projekt zu belassen und dabei zu vergessen, dass sie durch finale Versionen ersetzt werden müssen. Manche Editoren arbeiten bis zum Finale mit den rauen Versionen und bemerken erst im DCP-Master, dass das Material viel zu leise oder zu blass ist. Eine klare Versionskontrolle ist daher unerlässlich; die Schnittentscheidungen müssen an den finalen Composites neu überprüft werden — besonders bei kritischen Effekt-Momenten wie Explosionen oder Farb-Grading.