

Arbeitsauflösung

Englisch: Working Resolution

VFX

Die Auflösung, in der VFX-Compositor und Tracker während Post tatsächlich arbeiten — meist niedriger als die finale Deliverable. Spart Rechenzeit, beschleunigt Feedback-Loop.

Im Compositing-Raum landet eine 4K-DCP-Timeline auf dem Schreibtisch — gearbeitet wird trotzdem mit halber Auflösung, aus purer Notwendigkeit. Die Arbeitsauflösung ist der Kompromiss zwischen Ambition und Realität: Sie liegt unter der finalen Deliverable, weil Tracking, Roto und Compositing in echter Zielauflösung zur Geduldsprobe werden. Ein 4K-Shot mit mehreren Ebenen, Keying, Stabilisierung und Motion Graphics rechnet sich in echter 4K nur langsam durch. Bei halber oder Drittel-Auflösung lädt die Vorschau in Sekunden, nicht in Minuten. In der Praxis bedeutet das: Ein Actor wird in 2K getrackt, wenn die finale Auslieferung 4K ist. Die Tracking-Punkte skalieren linear hoch — das funktioniert, solange die Marker sitzen. Bei komplexem Grain oder sehr feinen Details ist am Ende noch ein Nachbessern in voller Auflösung nötig. Manche Shops arbeiten für schnelle Iterationen sogar in 1K und wechseln erst im Final-Pass auf echte Zielauflösung. Das spart reale Stunden in der Revision, wenn der Director nach Take 47 entscheidet, dass der Glow doch anders sein soll. Der Workflow ist Standard: Vom Source-Material werden Proxy-Files generiert (meist ProRes, DNxHD oder ähnliches), damit wird gearbeitet, und am Ende rechnet das Netzwerk auf finale Auflösung hoch — entweder durch Rerender oder durch intelligente Upsampling-Techniken. Die Arbeitsauflösung muss groß genug sein, um Detail zu zeigen, aber klein genug, damit das System nicht ins Stocken gerät. Bei 6K-Kameras wird es kritisch — dort sind Speicher und GPU-Power gefragt, die nicht jedes Budget zulässt. Ein weiterer Vorteil liegt in der Feedback-Loop. Mit Arbeitsauflösung steht die Vorschau in zehn Minuten; in finaler Auflösung können es zwei Stunden werden. Sitzt der Client daneben und möchte etwas sehen, liefert Proxy-Auflösung eine Antwort nahezu in Echtzeit — das verändert den gesamten Ton des Reviews. Zu beachten bleibt, dass Farbkalibrierung und Grading-Referenz auf die finale Auflösung abgestimmt bleiben; sonst drohen Überraschungen am Output.