

Kern-Matte / Innere Matte

Englisch: Core Matte / Inner Matte / Hard Matte

VFX/TECHNIK

Der definitive, feste innere Bereich einer Matte im Compositing – repräsentiert Bereiche, die 100% Vordergrund ohne Transparenz sind, umgeben von der weicheren Rand-Matte für halbtransparente Pixel und Bewegungsunschärfe.

Was ist eine Core Matte? Die Core Matte (Kern-Matte) ist der innere, solide Bereich einer Compositing-Matte. Sie repräsentiert Pixel, die zu 100% zum Vordergrund-Element gehören – ohne Transparenz, ohne Zweifel. Die weichen Kanten werden separat als Edge Matte behandelt. Konzept Bereich Beschreibung Core Matte 100% Vordergrund Edge Matte Halbtransparente Pixel Outside 100% Hintergrund Kombination Vollständige Matte Warum Core/Edge-Trennung? Grund Erklärung Kontrolle Getrennte Bearbeitung Qualität Bessere Kantearbeit Flexibilität Unterschiedliche Behandlung Effizienz Gezielte Anpassungen Matte-Aufbau Schicht Alpha-Wert Core 1.0 (100% weiß) Edge (inner) 0.9–0.99 Edge (mid) 0.5–0.9 Edge (outer) 0.01–0.5 Background 0.0 (schwarz) Anwendung im Keying Schritt Aktion Key ziehen Erste Matte Core definieren Inneren Bereich sichern Edge verfeinern Ränder behandeln Despill Farbüberlauf entfernen Integration Hintergrund kombinieren Nuke-Workflow Node Funktion Keyer Initiale Matte Erode Core schrumpfen Dilate Core erweitern EdgeBlur Kanten weich KeyMix Kombinieren Vorteile der Core/Edge-Methode Vorteil Beschreibung Saubere Kanten Motion Blur erhalten Despill-Kontrolle Nur an Kanten Weniger Artefakte Core bleibt unberührt Hair/Fine Detail Separate Behandlung Herausforderungen Problem Lösung Uneven Greenscreen Core kleiner ziehen Transparentes Material Multi-Matte-Approach Motion Blur Edge Matte erweitern Spill Edge-selektives Despill Core-Matte-Fehler Fehler Symptom Zu klein Details gehen verloren Zu groß Greenscreen durchscheinen Ungleichmäßig Flackern an Kanten Nicht animiert Bei Bewegung Probleme Roto vs. Key Methode Core-Definition Keying Automatisch aus Key Rotoscoping Manuell gezeichnet Hybrid Kombination beider Motion Blur Handling Situation Behandlung Core Bleibt solide Edge Erweitert für Blur Motion Vector Für Blur-Richtung Blend Weicher Übergang Software-Support Software Tools Nuke Keyer, Erode, Dilate Flame Action Matte Fusion Matte Control After Effects Keylight, Matte Choker Professioneller Workflow Phase Aktion Analyse Shot beurteilen Key Initiale Matte Core Inneren Bereich definieren Edge Kanten verfeinern QC Auf Artefakte prüfen Unterschied: Hard vs. Soft Matte Typ Beschreibung Hard Matte Binary, 0 oder 1 Core Matte Innerer Teil einer Soft Matte Soft Matte Gradienten an Kanten Edge Matte Nur die weichen Kanten Komplexe Elemente Element Core-Behandlung Haare Sehr kleiner Core Glas Kein/minimaler Core Stoff Abhängig von Transparenz Solid Objects Großer, stabiler Core Heute Die Core-Matte-Technik ist fundamentales Compositing-Wissen. Die Trennung von solidem Kern und weichen Kanten ermöglicht präzise Kontrolle über die Integration von Elementen – essentiell für fotorealistische VFX, besonders bei komplexen Kanten wie Haaren oder Motion Blur.