Kantenüberblendung / Edge Blend / Weiche Kante

Englisch: Edge Blend / Edge Blending / Soft Edge / Overlap Zone

VFX/TECHNIK

Compositing-Technik für nahtlose Übergänge zwischen überlappenden Bildbereichen – verwendet bei Multi-Projektor-Displays, Panoramabildern und Compositing für unsichtbare Verbindungen durch graduelle Kantenweichzeichnung.

Was ist Edge Blend? Edge Blend ist eine Technik zur nahtlosen Verbindung überlappender Bildbereiche . Ob bei Multi-Projektor-Setups, LED-Wänden oder Compositing – das Ziel sind unsichtbare Übergänge. Anwendungsbereiche Bereich Anwendung Multi-Projector Nahtlose Großbilder LED Volumes Panel-Übergänge Compositing Element-Integration Panorama Bildmontagen Dome Projection Immersive Displays Grundprinzip Element Funktion Overlap Zone Überlappungsbereich Feathering Graduelle Transparenz Gamma Correction Helligkeitsausgleich Color Matching Farbabgleich Projektor Edge Blending Komponente Beschreibung Overlap Width Typisch 10-25% Blend Curve Linear, Gamma, Custom Geometric Correction Verzerrungsausgleich Color Uniformity Projektormatching Blend-Kurven Typ Charakteristik Linear Einfach, gleichmäßig Gamma Perzeptuell korrigiert S-Curve Weiche Übergänge Custom Anwendungsspezifisch LED Wall Blending Aspekt Lösung Panel Joints Pixel-Matching Moiré Frequenzanalyse Brightness Uniformity Kalibrierung Seam Masking Physisch/Digital Compositing Edge Blend Technik Anwendung Alpha Feathering Weiche Matte-Kanten Gradient Masks Überblendung Edge Treatment Artefakt-Vermeidung Multi-Pass Komplexe Übergänge Software-Tools Software Edge-Blend-Features Nuke Erweiterte Compositing After Effects Feather, Masks Resolume Projection Mapping Watchout Multi-Display Disguise LED/Projection Technische Parameter Parameter Typischer Wert Overlap 10-30% Feather Width Variabel Black Level Matching kritisch White Point Kalibriert Herausforderungen Problem Lösung Hotspots Gamma-Korrektur Color Shift Uniformity-Korrektur Banding Höhere Bittiefe Ghosting Präzise Geometrie Hardware-Anforderungen Element Wichtigkeit Projector Matching Gleiche Modelle Processing Power Real-time Correction Display Controllers Spezialisiert Calibration Tools Professionell Virtual Production Aspekt Edge Blend Rolle LED Volume Nahtlose Umgebung In-Camera VFX Keine sichtbaren Grenzen Real-time Verzögerungsfrei Tracking Perspektivkorrektur Kalibrierung Schritt Beschreibung Geometric Alignment Überlappung positionieren Color Calibration Anpassung Blend Zone Setup Kurven definieren Fine Tuning Visuelle Kontrolle Qualitätskriterien Kriterium Beschreibung Invisibility Naht nicht sichtbar Uniformity Gleichmäßige Helligkeit Color Accuracy Keine Farbabweichung Motion Handling Bei Bewegung stabil Best Practices Praxis Grund Controlled Environment Licht beeinflusst Quality Content Garbage in, garbage out Regular Calibration Drift ausgleichen Documentation Einstellungen sichern Heute Edge Blending ist fundamentale Technologie für moderne Filmproduktion. Von Virtual Production LED Volumes bis zu immersiven Theaterinstallationen – die Fähigkeit, nahtlose visuelle Umgebungen zu schaffen, definiert die Qualität komplexer Display-Systeme.