

Bildfeld

Englisch: Field

VFX

Ein Halbbild im Interlace-Video — 50i und 60i teilen jedes Vollbild in zwei zeitlich versetzte Felder. Beim Deinterlacing entscheidet sich, welches davon bleibt.

Beim Arbeiten mit Interlace-Material — 50i PAL oder 60i NTSC — zerfällt jedes Vollbild in zwei Bildfelder, die zeitlich um eine halbe Bildperiode versetzt sind. Das erste Feld erfasst die ungeraden Zeilen, das zweite die geraden. Historisch war das die einzige Methode, um bei begrenzter Bandbreite flüssige Bewegungen zu übertragen. Heute, wo fast alles progressiv ist, begegnet Interlace-Material vor allem bei altem Broadcast-Archiv, Live-TV-Aufnahmen oder bei Produktionen, die noch mit 50i-Kameras drehen. In der VFX-Pipeline wird das kritisch beim Deinterlacing. Grundsätzlich gibt es drei Optionen: Beide Felder kombinieren (was Bewegungsunschärfe verursacht), ein Feld verwerfen und hochskalieren (Qualitätsverlust), oder intelligente Interpolation nutzen, die zwischen den Feldern neue Pixel berechnet. Manche NLE-Systeme bieten Echtzeit-Deinterlace-Filter an — meist funktioniert »Motion Adaptive« am besten, weil es statische Bereiche beibehält und bewegte Bereiche interpoliert. Der falsche Deinterlace-Modus kann die Compositing-Arbeit zerstören — verwackelte Bewegungen, Kammstrukturen bei Horizontalen, fehlende Schärfe. Praktisch: Bei altem DV-Material oder HDV sollte sofort im Quellformat geprüft werden, ob es wirklich interlaced ist. Manche Archive liefern interlaced MOV-Dateien, obwohl sie progressive Inhalte enthalten — reine Speicher-Convention. Bevor Effects aufgebaut werden, sollte das Deinterlacing in der Sequenz erfolgen, nicht nachträglich im Effekt-Stack. Weitergearbeitet wird dann immer in 25p oder 29,97p. Beim Capturing — selten, aber bei der Archiv-Digitalisierung vorkommend — muss die Feldordnung korrekt erkannt werden: »Upper Field First« oder »Lower Field First« — sonst ruckelt es. Ein weiterer Punkt: Hochwertige Deinterlace-Tools wie YADIF oder die in Nuke integrierte Motion-Estimation sind nur bei wirklich action-heavem Material notwendig. Bei Talking-Head-Archiv reicht auch einfaches »Bob Deinterlacing« (beide Felder hochskaliert). Der Trade-off zwischen Rechenzeit und visueller Qualität wird schnell relevant, wenn Tausende Frames gerendert werden müssen.