

# Farbsaum

Englisch: Fringing

VFX

Farblicher Halosäum an Objektkanten — entsteht durch Übersteuerung der Farbkanäle oder falsche Chromakey-Maske. Typisch bei grünen/blauen Screens mit schwacher Kantenauflösung.

An den Objektkanten zeigen sich Farbsäume — meist grünliche oder bläuliche Halos, die wie ein unsauberer Übergang wirken. Das entsteht, weil die Farbkanäle (besonders Chroma) bei der Keying-Operation nicht synchron laufen. Beim Isolieren des Green-Screens bleibt ein Farbfilm um das Motiv kleben, der weder zur Hintergrund- noch zur Vordergrund-Farbe passt. Das Ergebnis ist sichtbar: Der Talent vor dem neuen Background wirkt, als hätte er einen farbigen Heiligenschein. Die Ursachen liegen meist im Setup. Schwache oder ungleichmäßige Screen-Ausleuchtung führt zu körnigem Keying-Signal — der Keyer kann die Kante nicht präzise definieren und überkorrigiert in den Farbkanälen. Auch schlechte Kamera-Fokussierung verstärkt das: unscharfe Kanten werden vom Keying-Prozess aggressiv behandelt. Ein weiterer Klassiker: falsch kalibrierte Chromakey-Maske oder zu viel despill -Aggression. Zu hartes Entfernen der Greenbox-Reflexion erodiert die Kanteninformation und erzeugt bunte Artefakte. Farbsäume lassen sich auf mehreren Ebenen bekämpfen. Am Set: uniform ausleuchten, auf Schärfe prüfen, Abstand vom Screen halten. Im Schnitt oder in der VFX-Suite stehen Mittel wie chroma-subsampling-aware Keyer (die den U/V-Kanal separat behandeln), Kantenschärfung nach dem Keying oder edge-light-wrapping zur Verfügung — damit lassen sich sanfte Halos um die Kante legen, die zum finalen Hintergrund passen. Manche DaVinci-Grade- oder Nuke-Keyer-Workflows haben dedizierte Fringing-Reduktions-Module, die speziell die Farbkanten nachbearbeiten, ohne die Alpha-Integrität zu zerstören. Der saubere Workflow: neutral keyen, spill-suppression minimal halten, dann in der Farbkorrektur subtil nacharbeiten. Aggressive Farbkorrektur innerhalb des Keying-Prozesses selbst ist kontraproduktiv — das gehört in die Nachbearbeitung. Auch die Bit-Tiefe beeinflusst das Ergebnis: 8-Bit-Material verzeiht Keying-Fehler weniger als 10 oder 12 Bit. Bei VFX-Heavy-Shots mit viel Bewegung und komplexer Kantengeometrie ist oft roto-support als Fallback nötig.