

Garbage Matte / Ausschluss-Maske

Englisch: Garbage Matte / Garbage Mask / Holdout Matte

VFX/TECHNIK

Grobe handgezeichnete Maske im Compositing zum Isolieren oder Ausschließen von Bereichen vom Keying – entfernt unerwünschte Elemente wie Equipment, Crew oder Set-Ränder, die sonst die saubere Extraktion stören würden, nicht für Pixel-Perfektion gedacht.

Was ist eine Garbage Matte? Eine Garbage Matte ist eine grobe, handgezeichnete Maske im Compositing, die unerwünschte Bereiche aus dem Bild ausschließt. Sie muss nicht pixel-perfekt sein – ihr Zweck ist das Entfernen von "Müll" (garbage) wie Equipment, Set-Rändern oder Fehlern. Zweck Funktion Beschreibung Ausschließen Unerwünschte Elemente Isolieren Wichtige Bereiche Unterstützen Keying-Prozess Vereinfachen Komplexe Shots Typische Anwendungen Situation Beschreibung Green Screen Ränder ausschließen Equipment C-Stands, Lichter Crew Schatten, Reflexionen Set-Grenzen Unvollständige Bauten Garbage Matte vs. Rotoscoping Aspekt Garbage Matte Rotoscoping Präzision Grob Pixel-genau Aufwand Gering Hoch Zweck Ausschließen Freistellen Animation Minimal Frame-by-Frame Erstellung Methode Beschreibung Bézier Kurven zeichnen Polygon Eckpunkte Freehand Freihand Tracker Bewegung folgen Workflow Schritt Beschreibung Analyse Was muss raus? Zeichnen Grobe Form Keyframe Bei Bewegung Anwenden Als Maske nutzen In Keying-Prozess Phase Beschreibung Vor Keying Bereiche ausschließen Keying Sauberer Prozess Cleanup Weniger Arbeit Ergebnis Bessere Qualität Software Tool Garbage Matte Nuke Roto-Node After Effects Mask Tool Fusion Polygon Flame GMask Nuke-Workflow Element Beschreibung Roto Node Maske erstellen Merge Kombinieren Keyer Input Vorher anwenden Animation Keyframes Tracking Situation Methode Statische Kamera Keine Animation nötig Bewegung Tracker nutzen Komplex Manual Keyframes Planar Planar Tracker Feathering Aspekt Beschreibung Edge Softness Weiche Kante Blend Übergang Wann Manchmal nötig Wann nicht Vor Keying Fehler vermeiden Fehler Lösung Zu eng Mehr Spielraum Zu weit Präziser Keine Animation Keyframes Harsche Kanten Feathering Beispiele Situation Garbage Matte C-Stand im Bild Um Stand herum Set-Ende sichtbar Bereich ausschließen Crew-Reflexion Spiegelfläche Tracking-Marker Punkte umfahren Holdout vs. Garbage Begriff Funktion Garbage Matte Ausschließen Holdout Matte Schützen/Erhalten Beide Ähnliche Technik Kontext Bestimmt Namen Inner/Outer Typ Beschreibung Inner Garbage Innerhalb Subject Outer Garbage Außerhalb Subject Kombination Oft beide Zweck Keying unterstützen Effizienz Tipp Beschreibung Einfache Formen Weniger Punkte Nur nötige Bereiche Zeit sparen Tracking nutzen Automatisieren Batch-Processing Ähnliche Shots Qualitätskontrolle Check Beschreibung Coverage Alles erfasst? Animation Smooth? Kanten Nicht im Weg? Result Keying sauber? Best Practices Praxis Grund Grob ist okay Zeit sparen Bewegung tracken Konsistenz Vor Keying Bessere Ergebnisse Dokumentieren Team-Arbeit Heute Garbage Mattes sind ein fundamentales Werkzeug im Compositing – simpel aber effektiv. Sie ermöglichen sauberes Keying trotz unvollkommener Aufnahmen und sparen Zeit im Vergleich zu aufwendigem Rotoscoping. Der Name ist Programm: Den "Müll" rauswerfen, damit der Rest glänzen kann. Aktuelles In der praktischen Anwendung werden Garbage Mattes oft in Kombination mit Holdout Mattes eingesetzt, die als Gegenstück fungieren: Während Garbage Mattes ungewünschte Bereiche ausschließen, definieren Holdout Mattes Bereiche innerhalb des gewünschten Objekts, die garantiert erhalten bleiben sollen.

Moderne Compositing-Software wie DaVinci Resolve unterscheidet dabei zwischen Garbage und Solid Mattes als separate Eingänge für Keying-Nodes, was präzisere Kontrolle über komplexe Masking-Workflows ermöglicht.

FilmFarm - filmfarm.de/c/garbage-matte