

Quonking

VFX

Fehler beim Compositing: Kantenflimmern oder -verfärbung um Key-objekte durch unpräzise Rotoscope oder fehlerhafte Alpha-Channel. Sieht aus wie billiger 90er-Greenscreen.

Eine Figur wird vor Greenscreen gedreht, der Keyer macht seine Arbeit, alles sieht sauber aus — bis im Schnitt auffällt, dass die Kanten flimmern, sich verfärben oder einen grünlichen bzw. bläulichen Halo bekommen. Das ist Quonking, und es zerstört sonst solide VFX-Arbeit in Sekunden. Quonking entsteht fast immer aus zwei Quellen: entweder ist die Rotoscope zu ungenau — die Maske sitzt nicht pixelgenau auf den Objektkanten — oder der Alpha-Channel ist beschädigt. Der Alpha-Channel ist der unsichtbare vierte Kanal eines Bildes (neben RGB), der die Transparenz definiert. Wenn dieser Channel rau ist, Übergangswerte nicht sauber interpoliert sind oder mit 8-Bit statt 16-Bit gearbeitet wird, sehen die Kanten aus, als würden sie 50 Mal pro Sekunde zwischen zwei Werten oszillieren. Das Flimmern ist besonders sichtbar, wenn die Kante sich bewegt oder wenn dahinter kontrastreiche Hintergründe liegen. Im Compositing lässt sich das durch mehrere gleichzeitige Maßnahmen vermeiden: Erstens — hochauflösende Masken verwenden. Wenn die Rotoscope in halber Auflösung arbeitet und dann hochskaliert wird, sind Treppen und Flimmern garantiert. Zweitens — Feathering und Edge-Expansion nicht als Notfall-Werkzeuge einsetzen, sondern als präzise Feinabstimmung. Eine gepufferte, weiche Kante ist besser als eine scharfe, unsaubere. Drittens — den Alpha-Channel explizit prüfen. In Nuke oder After Effects lässt sich der Alpha isoliert visualisieren, und Artefakte sind dort sofort erkennbar. Oft ist ein einfacher Dilate/Erode-Operator ausreichend, um kleine Lücken zu schließen, ohne dabei grobkörnig zu werden. Ein weiterer häufiger Grund für Quonking ist Chroma-Spill — grüne oder blaue Farbreste, die an den Kanten kleben bleiben. Der Keyer hat das nicht sauber herausgerechnet, und wenn dieser Spill flimmert, multipliziert sich das Problem. Hier hilft eine dedizierte Despill-Operation nach dem Key, nicht davor. Außerdem ist die Ausgabe-Einstellung des Keyers entscheidend: Manche Keys liefern nur eine harte Maske, andere einen gewichteten, semi-transparenten Alpha. Der zweite ist meist besser, weil er natürlichere Übergänge erlaubt — vorausgesetzt, er wird mit genug Präzision berechnet. Im Schnitt ist Quonking sofort erkennbar: es sieht billig aus, unrealistisch, wie schlechter 90er-Greenscreen. Die Lösung liegt nicht darin, es zu ignorieren — sondern darin, zum Compositor zurückzugehen und die Maskengenauigkeit oder den Alpha neu zu berechnen. Gelegentlich ist auch eine höhere Bit-Tiefe erforderlich, oder der Shot muss mit besserer Beleuchtung nachgedreht werden.