

Selektionsgerät

Englisch: Selection Device

VFX

Softwaretool zur präzisen Freistellung von Objekten oder Personen — Lasso, Feder, Masken. Basis für Compositing und Farbkorrektur.

Am Set oder im Schnitt ist oft nur ein Teil des Bildes zu bearbeiten — eine Person freistellen, einen Himmel neu zu färben oder Artefakte aus einer Aufnahme zu entfernen. Hier greifen Selektionsgeräte ein: Sie sind die Grundwerkzeuge jeder Compositing- und Farbkorrektur-Software und ermöglichen es, exakt zu definieren, welche Pixel verändert werden sollen und welche nicht. Das klassische Arsenal besteht aus mehreren Techniken. Das Lasso — ob freihand gezeichnet oder magnetisch an Konturenkanten haftend — ist das schnelle Werkzeug für organische, unregelmäßige Formen. Bei Haaren oder Blättern empfiehlt sich das magnetische Lasso oder die Kontur-Erkennungs-Features moderner Software. Die Feder (Feather) ist der zweite Schritt: Sie wäscht harte Übergänge zwischen Selektion und Hintergrund aus und sorgt für natürliche Kanten. Ohne Feather entstehen unnachahmlich scharfe Ränder, die professionellen Ansprüchen nicht genügen. Der Farb-Bereichs-Selektor arbeitet nach Tonwert oder Farbwert und ist ideal, wenn etwa ein grüner Screen entfernt oder alle blauen Pixel einer Szene angepasst werden sollen. Die Maske — vektorbasiert oder rasterbasiert — ist der Profi-Weg: Sie speichert die Selektion als Datenschicht, bleibt editierbar und erlaubt Feathering, Verläufe und Überblendungen. In der Praxis werden diese Tools kombiniert. Bei einer Porträt-Farbkorrektur wird das Gesicht mit dem Lasso oder über Helligkeitsschwellen ausgewählt, die Kanten über 15–30 Pixel gefeatert (je nach Auflösung), und anschließend eine Kurven-Anpassung nur auf diese Selektion gelegt. Beim Keying — etwa für Green-Screen-Arbeit — kommen spezialisierte Keyer zum Einsatz, die automatisch nach Farbbereichen selektieren; auch hier wird mit Masken nachgearbeitet, um Übergangsbereiche (Spill, Hair-Lines) zu verfeinern. Moderne Software wie Nuke oder Fusion bietet zudem rotoscoping -basierte Selektion, bei der Frame für Frame entlang von Bewegungen maskiert wird — zeitaufwändig, aber exakt. Ein kritischer Punkt: Selektionen sind nicht binär. Die Arbeit erfolgt mit Soft-Selection , also mit Grauwerten, die Transparenz-Übergänge definieren. Eine schlecht gefederte oder hart geschnittene Selektion verrät VFX-Arbeit sofort. Beim Freistellen von Personen vor Hintergrund-Ersatz wird die Selektion stets vor verschiedenen Hintergründen geprüft — Weiß, Schwarz, Farbe — um Halos oder Transparenz-Fehler zu erkennen. Eine Selektion steht und fällt mit ihrer Kantenqualität, nicht mit der Genauigkeit in der Mitte.