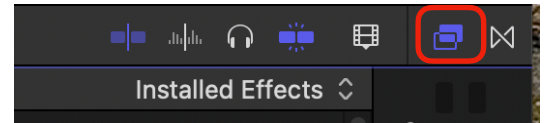
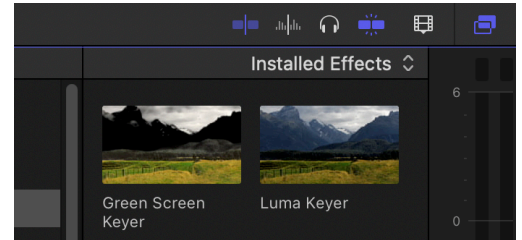


Green Screen (Keying) (en meer) in FCPX Een korte handleiding

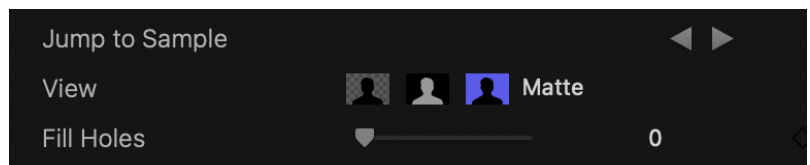
1. Sleep de achtergrond in de **Tijdlijn**.
2. Plaats de Green Screen-clip daar boven.
3. Ga naar de **Effects Browser** en typ in het zoekvlak: **"Keyer"** (ook te vinden bij Masks and Keying).



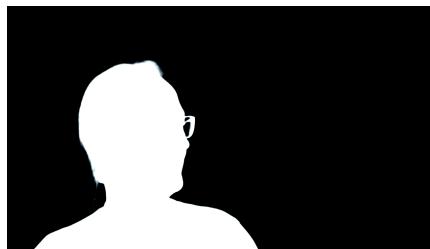
4. Sleep het effect **Green Screen Keyer** op de Green Screen-clip. (Of selecteer de clip en dubbelklik op het effect **Green Screen Keyer**). Het groen in de clip is nu weggefilterd.



5. Klik op het middelste figuurtje **"Matte"**. De figuurtjes stellen achtereenvolgens voor: Het *eindresultaat* (links); *masker* (midden) en het *originele* beeld (rechts = Green Screen).



Eindresultaat
(**Composite**)

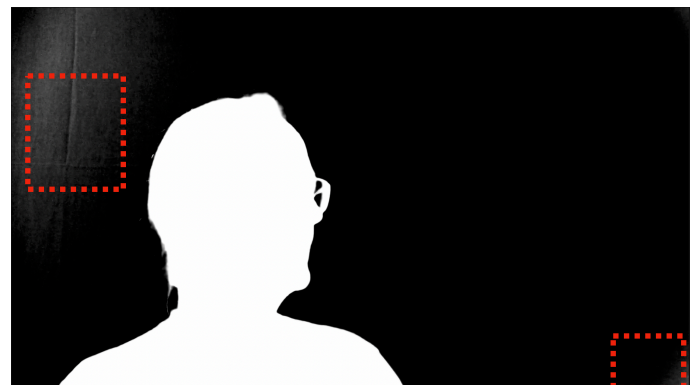
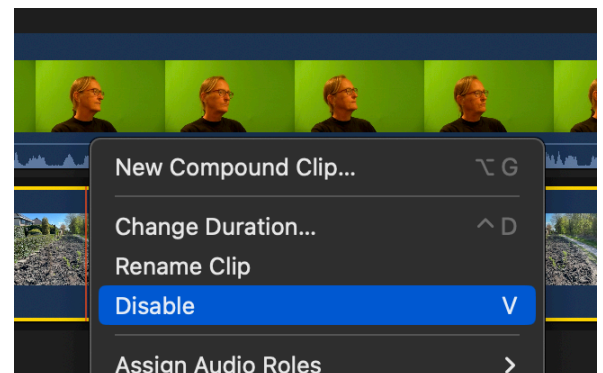


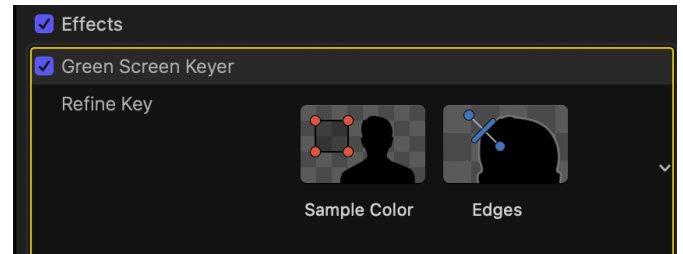
Masker
(**Matte**)



Originele beeld
(**Original**)

6. Rechtsklik in de tijdlijn op de achtergrondclip en kies: **"Disable"**. De achtergrond is nu uitgeschakeld.
7. Het beeld is nu Zwart-wit. (Zie hierboven). Zwart is transparant en wit is het beeld. (N.B. *Zorg dat het beeld volledig gerenderd is, met uitgeschakelde achtergrond, anders is de vervolgbewerking onnauwkeurig*).
8. Probeer het zwart *volledig* zwart te krijgen en het wit geheel wit. (Zie afbeelding hierboven).
9. Hier kunnen 2 methoden gebruikt worden.
10. 1^e De eenvoudige: Klik op het plaatje **Sample Color** (zie volgende pagina) en teken een (of meerdere) vierkantje(s) (hier gestippeld) (ongeveer) over de niet-zwarte delen. De minder transparante delen worden nu transparant.

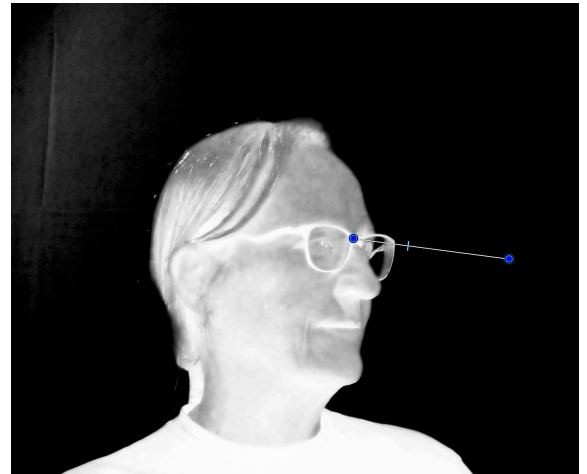




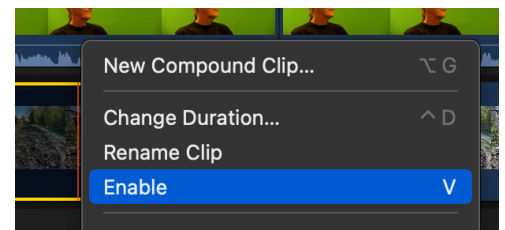
11. 2^e Meer instellingen: Open **Matte Tools** -> **Levels** en sleep het zwarte schuifje (of het midden-schuifje) tot het transparante deel zwart is. Overdrijf dit niet, want je verhoogt nu het contrast waardoor je de randen beïnvloedt.

12. Om moeilijke plekken te finetunen: Klik op het plaatje **Edges** en teken een lijntje vanuit de moeilijke delen naar het zwarte deel. Het lijntje hoeft niet lang te zijn en de hoek is evenmin van groot belang. Verschuif het schuifje (midden) tot het beeld geheel wit is.

13. Het kan zijn, dat er in het witte beeld nog zwarte/grijze vlekken aanwezig zijn. Via het schuifje van **Fill Holes** zijn ook deze vlekken wit te maken (speel daar voorzichtig mee totdat alles wit is).



14. Omdat hier een groen masker is gebruikt, neigt het voorgrond-beeld naar rood/roze (complementair aan groen). Klik op het linker plaatje (**Composite**). Stel het beeld via **Color Board** en/of **Color Wheels** op de juiste kleur af. Eventueel kan ook met het schuifje van **Spill Level** (van **Green Screen Keyer**) het geheel wat bijgeschaafd worden.



15. Rechtsklik op de achtergrond-clip in de tijdlijn en kies **Enable**. De achtergrond is nu weer zichtbaar.

16. Tenslotte: Om de voorgrond wat los te maken van de achtergrond, kan je de achtergrond wat onscherp maken: sleep het effect **Gaussian** op de achtergrondclip en regel via de schuifjes van **Gaussian** wat onscherpte. Vaak is alleen een **Amount** van c.a. 18 al meer dan voldoende.

17. Zorg ten laatste dat de belichting, kleur en lichtinval van het voorgrond-beeld en de achtergrond met elkaar in overeenstemming is.

Extra info. (Zie ook het schermbeeld hieronder)

- A. Bij een groen- of een andere kleur achtergrondscherf kan er in het voorgrond-beeld op sommige plekken wat reflectie van de schermkleur optreden.
- B. Met **Fill Holes** kan door een gedeeltelijke transparantie de reflecties, of andere probleemdelen weggepoetst worden.
- C. **Edge Distance** bepaalt waar de **Fill Hole** eindigt. Hoe lager ingesteld, hoe duidelijker het beeld. Te hoog ingesteld kan soms ongewenste transparantie geven.
(**Fill Holes** en **Edge Distance** werken dus samen)
- D. Om de kleur van de voorgrond te verbeteren: Sleep de **Spill Level**-schuif totdat de kleur van de voorgrond juist is. Omdat het hier om de complementaire kleuren gaat (t.o.v. het achtergrondscherf), is de instelling via het **Color Board** waarschijnlijk nog nodig. Door in de tab **Saturation** de schuif **Global** wat naar beneden schuiven is al veel te verbeteren. Daarna zijn verdere, meer nauwkeurigere bijstellingen met de overige schuiven, of via **Color Wheels**, uit te voeren.
- E. Via **Spill Suppression** -> **Tint** is een eventuele magenta-zweem te verwijderen.
- F. Met het schuifje **Saturation** kan de kleurintensiteit van het voorgrond-beeld verminderd worden. (In grote lijnen overeenkomstig met **Color Board**).
- G. De klik-knop **Invert** verwisselt de transparantie van het beeld. Hiermee is een inzicht te krijgen van mogelijke randproblemen.
- H. De schuif **Mix** verwisselt meer-of minder het transparante en het groene scherm.
- I. Vaak zijn de harde randen van het voorgrond-beeld wat groenig. Via **Matte Tools** -> **Shrink/Expand** is dit door een kleine verschuiving van het schuifje, de rand bij te stellen (Voor nauwkeurige instelling is een getal intypen in het vakje misschien nauwkeuriger.)
- J. Met de knop van het effect Green Screen Keyer (linksboven blauw) is het gehele effect in- en uit te schakelen.

