

Fixed Matte

VFX

Statische Schwarzmaske über dem Bild — definiert Seitenverhältnis oder rahmt Szenische Details ein. Im Gegensatz zu animierter Matte unbeweglich.

Die Fixed Matte sitzt als statische Schwarzmaske über dem Bild und bleibt während der gesamten Einstellung exakt dort, wo sie platziert wurde. Anders als die animierte Matte — die sich mit der Action bewegt oder das Frameset verändert — haftet sie unbeweglich am Bildrand oder rahmt gezielt ein bestimmtes Szenenelement ein. Eingesetzt wird sie, um Seitenverhältnisse zu korrigieren, unerwünschte Bildbereiche zu maskieren oder eine bewusste Bildkomposition zu verstärken. In der Praxis wird sie im Schnitt oder in After Effects angelegt: Eine Maske auf einer schwarzen Ebene, über den Clip gelegt und für alle nachfolgenden Takes gesperrt. Im Gegensatz zur Rotoscope-Maske, die Frame für Frame neu nachgezogen werden muss, spart die Fixed Matte erheblich Zeit — besonders bei langem Material. Ein klassischer Fall: Ein 2.39:1-Breitbild-Verhältnis im TV-Spot (Cinemascope-Look) erfordert oben und unten je eine schwarze Leiste, die während der gesamten Szene liegen bleibt. Oder der Boom-Mic-Schatten ist ins Bild geraten — eine Fixed Matte über diese Zone schließt das Problem ab. Entscheidend ist die Unterscheidung zur Animated Matte: Jene folgt Bewegungen oder passt sich an Schnitte an. Die Fixed Matte dagegen ist eine visuelle Konstante — kein Keyframe-Setup, keine Bewegungskurve. Das macht sie robust für Exports und garantiert pixelgenaue Reproduzierbarkeit über alle Render-Passes. Im VFX-Workflow hat diese Starrheit jedoch einen Preis: Verschiebt sich die Kamera oder der Bildinhalt, wirkt die Matte schnell unbewegt und künstlich. Fixed Mattes eignen sich daher am ehesten für echte Statik-Aufnahmen — oder für intentionale stilistische Vignettierungen, bei denen die Künstlichkeit gewünscht ist. Praktischer Hinweis: Fixed-Matte-Layer gehören auf eine eigene Ebene, unkomprimiert oder mit minimaler Kompression gespeichert. So lässt sich die Maske später noch justieren, ohne den ganzen Composite neu zu rendern. Zu beachten ist außerdem der Transition-Punkt: Weiche Kanten (mit Feathering) wirken weniger hart als harte Schnitte — je nach Auflösung empfehlen sich 2–8 Pixel Feathering.