

Matte Channel

VFX

Zusätzlicher Alphakanal in Compositing-Dateien — speichert Masken und Transparenzinformationen separat vom RGB-Material. Im Nuke oder After Effects die Basis für präzise Keying-Arbeiten.

Im Compositing-Workflow werden Transparenzinformationen nicht im RGB-Bild abgelegt, sondern in einem separaten Alphakanal. Dieser Matte Channel ist die Kontrollinstanz: eine Graustufenmaske, die exakt definiert, welche Bildteile opak, transluzent oder durchsichtig sind. Schwarz = transparent, Weiß = vollständig sichtbar, Grautöne = Halb-Transparenz. Er lässt sich jederzeit isolieren, korrigieren oder durch andere Masken ersetzen, ohne das eigentliche Bildmaterial zu zerstören. In der Praxis liefert eine Datei mindestens vier Kanäle: Red, Green, Blue plus Alpha. Manche Produktionen liefern sogar mehrere Matte Channels parallel — etwa einen für Objektkanten, einen für Motion Blur, einen für Depth of Field. Bei grünen oder blauen Screens wird das Ergebnis des Keyings als Alphakanal in diese separate Information geschrieben. In Nuke lässt sich der Matte Channel über die Shuffle -Node isolieren und anschließend mit Erode , Dilate oder ColorCorrect bearbeiten — völlig unabhängig vom RGB. In After Effects funktioniert das analog über die Ebenen-Masken oder über vorgenerierte Mattes aus einer Rotoscope- oder Keyer-Operation als separate Layer-Channel. Das entscheidende Merkmal ist die Trennung von Bildinformation und Transparenzbeschreibung. Dadurch entsteht kein Qualitätsverlust durch wiederholte Umwandlungen. Ein sauberer Matte Channel ist die Voraussetzung für akkurates Color Separation und für späte Korrekturen ohne Artefakte. In logarithmischen oder floating-point Arbeitsfarbräumen speichert der Matte Channel die Präzision in höherer Bittiefe — 16-bit oder 32-bit, nicht nur 8-bit. Das macht den Unterschied, wenn Kompositionen mehrfach geschichtet und gemischt werden. In der Dailies-Pipeline gilt ein sauberer Matte Channel als Maßstab für die QC: Fehlende oder unsaubere Alphas bedeuten Nacharbeit im Rotoscoping. Bei VFX-Shots mit Motion Capture oder 3D-Rendering muss sichergestellt sein, dass die Render-Engines (Arnold, RenderMan, V-Ray) den Alphakanal mit korrekter Motion Blur und Anti-Aliasing ausgeben — erst dann sind die Mattes für nahtlose Composites nutzbar.