

# Matte Line

VFX

Kante oder Grenzlinie einer Maske — definiert, wo das Motiv endet und der Hintergrund anfängt. Kann hart oder weich sein; müssen Sie in der Finalisierung oft noch von Hand nacharbeiten.

Die Matte Line entscheidet darüber, ob eine Maske im finalen Bild saubere oder unsaubere Grenzen zeigt. Es geht um die präzise Kante zwischen dem freigestellten Motiv und dem Hintergrund — und diese Kante ist fast nie beim ersten Durchgang perfekt. Nach dem Freistellen des Subjects, ob per Rotoscope, Keying oder automatischer Maskierung, sitzt die Line: manchmal hart und scharfkantig, manchmal verwaschen, manchmal mit Pixelfransen oder unbewussten Farbüberläufern. Das ist die Matte Line — daran wird gearbeitet, bis der Fehler nicht mehr auffällt. Härte und Weiche der Kante sind zwei Extrempole. Eine harte Matte Line funktioniert bei geometrischen Objekten, bei Gebäuden oder Fahrzeugen in parallelem Licht. Bei menschlichen Haaren, Feuer oder durchsichtigen Objekten wird eine zu scharfe Kante sofort zum Fehler — dort ist eine weiche, gradierte Grenzzone nötig, die mit dem Hintergrund verschmilzt. Im Compositor lässt sich das über Blur, Falloff oder Edge-Expansion justieren. Eine klassische Anfängerfalle: die Linie zu dunkel oder zu hell stehen lassen, weil zu wenig Zeit in die Farbkontrolle der Edge investiert wurde. Matte-Line-Probleme zeigen sich oft erst später — im Schnitt oder in der VFX-Supervision. Eine Bluescreen-Aufnahme mit schlechter Beleuchtung erzeugt eine unsaubere Kante, bei der grüne oder blaue Farbfransen stehen bleiben. Ein Rotoscope-Projekt, das unter Zeitdruck bearbeitet wurde, hinterlässt zittrige Lines, wo der Roto-Künstler nicht frame-für-frame präzise war. Auch digitale Artefakte beim Keying — Haloing, Colour Spill — sind Matte-Line-Probleme. Sie zeigen sich deutlich, wenn die Schicht isoliert gegen schwarzen oder weißen Hintergrund betrachtet wird. Praktiker reduzieren Matte-Line-Arbeit durch kluge Vorbereitung: sauberes Keying, kalibrierte Beleuchtung am Set, oder per Rotoscope-Workflow mit feather und edge-refinement schon während des Masking. In DaVinci oder Nuke lässt sich die Line in der finalen Stunde noch korrigieren — mit Erode/Dilate, Color Range Tuning oder manuellen Edge-Fixes. Das kostet Zeit. Besser, die Line sitzt schon beim ersten Durchgang. Dann ist die Matte Line unsichtbar, und das ist das einzige Ziel. Aktuelles In der VFX-Community wird das Problem sichtbarer Matte Lines regelmäßig diskutiert, etwa im Subreddit [r/vfx](https://www.reddit.com/r/vfx/), wo Artists nach Methoden fragen, harte Kanten aus Luma-Key- oder Rotoscoping-Mattes zu entfernen. Solche Kanten entstehen häufig, wenn die Maske zu kontrastreich gezogen wurde oder Motion Blur am Rand fehlt. Typische Lösungsansätze sind Edge-Erosion, Feathering oder ein zusätzlicher Despill-Pass, um den Übergang zum neuen Hintergrund zu glätten.