

Matte ziehen

Englisch: Pull a matte

VFX

Erstellung einer Maske/eines Selections-Keys für Compositing — meist per Chroma- oder Lumakey aus Footage extrahieren. Basis für jede Keying-Arbeit.

Die Arbeit beginnt im Compositing mit einem Schauspieler vor Green Screen oder einer VFX-Plate mit separablem Hintergrund. Der erste Schritt ist nicht die Freistellung selbst — es ist das Ziehen der Matte. Das bedeutet: eine binäre oder gradierte Maske zu generieren, die trennt, was bleiben soll, von dem, was wegmuss. Ohne saubere Matte passiert nichts. Alles andere — Farbkorrektur, Keying-Refinement, Integration — baut darauf auf. In der Praxis funktioniert das meistens über Chroma Keying oder Luminance Keying. Bei Green oder Blue Screen (das klassische Setup) dient der Farbkanal des Hintergrunds als Anker: Der Keyer sucht alle Pixel in diesem Farbbereich und baut daraus die Matte — weiß für „behalten“, schwarz für „weg“, Grauabstufungen für die Übergänge. Im Keyer (Nuke, After Effects, etc.) werden die Threshold-Werte so lange angepasst, bis der Hintergrund sauber raus ist und der Vordergrund (Talent, Objekt) noch intakt bleibt. Das ist das „Ziehen“ — die sukzessive Adjustment der Keying-Parameter, bis die Matte sitzt. Bei Luminance-Keys (Separation nach Helligkeit, etwa bei Reflections oder Partikeln) funktioniert das analog, nur über den Brightness-Kanal statt Farbe. Die Qualität der Matte entscheidet über alles Weitere. Raue Kanten, fehlende Haardetails, „Teppich-Effekte“ an den Rändern — all das lässt sich später mit Matte Finesse, Erode/Dilate oder Spill Suppression korrigieren, aber eine schlecht gezogene Basis lässt sich nicht retten. Deshalb wird die Matte isoliert betrachtet (als pure Black-and-White), mehrfach gedreht und gegen verschiedene Hintergründe geprüft. Erst wenn die Matte-Purity überzeugt, wird sie als Alpha-Channel an den Clean-Plate oder das Hero-Footage angelegt. Ein Profi-Trick: Auch bei sauberem Green-Screen-Material sollte der Threshold nie auf 100 % gezogen werden — ein kleiner Grad an Softness bleibt übrig. Das verhindert digitale Härte an organischen Rändern. Empfehlenswert ist außerdem, die Matte separat als Matte-Channel zu speichern (nicht als Alpha direkt auf dem Plate) — das erhält später Spielraum für Adjustments, ohne die Plate selbst zu beschädigen.