

Kanał alfa /alpha channel/ - w grafice komputerowej jest kanałem, który definiuje przezroczyste obszary grafiki; mówiąc inaczej kanał alfa odpowiada m.in. za przezroczystość warstwy czy całego obrazka.. Jest on zapisywany dodatkowo wewnątrz grafiki razem z trzema wartościami barw składowych RGB. Wartość zerowa oznacza całkowitą przezroczystość, zaś maksymalna - pełne zabarwienie.

Obraz w formacie JPG w programie do obróbki grafiki (z obsługą kanałów), zawiera jedną warstwę - tło - warstwa ta nie ma kanału alfa - kanał alfa warstwy można w takim programie dodać - przy czym należy pamiętać że nie wszystkie formaty plików graficznych po zapisaniu są w stanie przechować informacje o kanale alfa - przykładem popularnego formatu graficznego obsługującego przezroczystość alfa jest format PNG - po dodaniu kanału alfa można usunąć warstwę tła lub stworzyć przejście tonalne z koloru do przezroczystości i zapisać tak utworzoną grafikę w odpowiednim formacie graficznym.

Kanał alfa to także miejsce służące do przechowywania masek - każda maska może być zapisana do oddzielnego kanału alfa i użyta powtórnie, bez ponownego jej tworzenia; nieco upraszczając selekcja to po prostu maska i na odwrót, maska jest selekcją (w niektórych programach np. w Corel PhotoPaint nie istnieje pojęcie selekcji tylko po prostu maska i narzędzia do tworzenia masek) - zatem np. selekcja prostokątna to nic innego jak maska prostokątna /o maskach będziemy się uczyć w drugiej, bardziej zaawansowanej części fakultetu/.

Kanał alfa ma postać 8 bitową czyli przechowuje informacje w odcieniach szarości (czarny kolor to całkowita nieprzezroczystość obszaru a biały całkowita przezroczystość, pośrednie odcienie definiują półprzezroczystości).

Kanały alfa z maskami są zapisywane przez GIMP'a tylko w formacie xcf.