

Kurve

Englisch: Curve

KAMERA/TECHNIK

Grafisches Werkzeug für präzise Ton- und Farbanpassungen durch Manipulation der Ein-/Ausgabebeziehung.

Die Tonkurve bestimmt, wie Kamera oder Schnittsystem die Eingangshelligkeit in Ausgangshelligkeit übersetzt. Statt linear — Schatten bleiben Schatten, Lichter bleiben Lichter — legt eine Kurve fest, welche Tonwertbereiche angehoben oder gesenkt werden. Das ist die direkteste Methode gegen flache Bilder und der Grund, warum zwei Kameras mit denselben Einstellungen trotzdem völlig unterschiedlich aussehen können. Am Set kommt die Tonkurve ins Spiel beim Arbeiten im Kamera-Menü oder beim Laden von LUTs (Look-Up-Tables). Die meisten modernen Kameras bieten Standard-Curves an — Linear (keine Bearbeitung), Rec.709 (Broadcast-Standard mit soften Lichtern) oder Cine-Curves (mehr Spielraum in den Schwarzen, komprimierte Highlights). Eine steile Kurve im Midtone-Bereich verschärft Kontrast; eine flache macht das Bild cremig und kontrastarm. Sind die Schatten zu hart — das typische Problem bei direktem Sonnenlicht — wird die Kurve unten flach gezogen, sodass die dunklen Werte sanfter ineinander übergehen. Umgekehrt schützt eine nach oben geschwungene Kurve in den Lichtern die Highlights vor dem Ausreißer. In der Postproduktion wird die Tonkurve zum Präzisionswerkzeug. In DaVinci Resolve oder vergleichbaren Grading-Tools zeigt das Kurven-Panel ein Diagramm mit X-Achse (Input) und Y-Achse (Output). Punkte werden in die Kurve gesetzt und verschoben. Ein Punkt bei 25 % Input auf 15 % Output lässt die dunklen Grautöne noch dunkler werden — damit lässt sich steuern, ob Schatten Detail halten oder zufallen. Mit separaten Rot-, Grün- und Blau-Kanälen sind gleichzeitig Farbkorrekturen möglich. Das ist keine Levels-Schieberei — das ist Chirurgie. Praktisch: Bei importiertem RAW- oder Log-Material liegt oft eine flache, lineare Kurve vor, weil der Sensor maximal breit aufnimmt. Die Tonkurve wird dann von Hand aufgebaut — Schatten anheben für Sichtbarkeit, Lichter komprimieren, um Blown-Outs zu vermeiden, Mids gezielt anheben für Pop. Bei Bayer-Demosaicing oder beim direkten Kameraoutput mit einer Gamma-Curve ist die Kurve bereits teilweise definiert — hier wird feinjustiert. Das spart Grading-Zeit, kann aber Spielraum nehmen, wenn die Standard-Curve nicht zum vorhandenen Licht passt. Tonkurven sind nicht allein Kontrastoptimierung. Sie sind das Werkzeug für Mood und Kreativität. Weiches, filmisches Licht verlangt andere Kurven als hartes Gegenlicht. Darin liegt der Unterschied zwischen einem Bild direkt aus der Kamera und einem, das eine bewusste Entscheidung zeigt.