

Kurveneditor

Englisch: Curve Editor

VFX

Tonwert-Korrektur-Werkzeug in der Farbbearbeitung — ermöglicht präzise Anpassung von Schwarzpunkt, Midtones und Highlights über eine Bezier-Kurve. Standard in DaVinci und allen Color-Grading-Systemen.

Im Color-Grading steuert der Kurveneditor die Tonwertverteilung eines Bildes über eine interaktive Kurve. Ein Klick auf die Linie, ein Ziehen der Punkte nach oben oder unten — so wird bestimmt, welche Eingangswerte (Input) auf welche Ausgangswerte (Output) abgebildet werden. Das Werkzeug ist das intuitivste, um Schwarzpunkte anzuheben, Midtones anzupassen oder Highlights zu brechen, ohne dabei die restliche Bildarchitektur zu zerstören. Die Stärke liegt in der selektiven Kontrolle . Anders als beim klassischen Dreischieber-Equalizer (Blacks–Midtones–Whites) lassen sich mit Kurven beliebig viele Kontrollpunkte setzen und jede Tonwertzone isolieren. Sollen die Schatten nur bis zu einem bestimmten Punkt angehoben werden: ein Klick in die dunkle Zone der Kurve, Zug nach oben. Bleiben die Lichter unangetastet, liegt der Kurvenverlauf dort bereits flach. Das erspart spätere Korrekturen in anderen Ebenen und hält den Color-Pass sauber. In DaVinci Resolve ist die RGB-Curve — die Master-Kurve über alle Kanäle — das erste Werkzeug, bevor die einzelnen Farbkanäle folgen. Praktischer Workflow: Das Histogramm zeigt, wo die Probleme sitzen — gequetschte Schwarze, flache Midtones, geblowte Highlights — und Kurvenpunkte korrigieren gezielt nach. Ein Punkt bei etwa 25 % Input für die Schwarzwert-Anhebung, einer bei 50 % für die generelle Tonwertabstimmung, einer bei 75–90 % für Highlight-Management. Die Kurve verläuft dann nicht linear, sondern folgt der Dramatik des Bildes. Bei flachem DI-Cinelogging-Material — wo alles in der Mitte zusammengequetscht ist — ist eine S-Kurve erforderlich: Schwarze runter, Lichter rauf, krassere Kontrast-Erzeugung. Ein häufiger Fehler: zu viele Punkte setzen und damit die Kurve turbulent werden lassen. Die beste Kurve ist die sparsame Kurve — drei bis vier wohldefinierte Punkte, sanfte Übergänge. Auch relevant: Der Unterschied zwischen logarithmischen und linearen Curves — manche Grading-Systeme nutzen Log-Räume, wo die Kurvenbearbeitung dem Material entspricht, in dem es gedreht wurde. Das macht Color-Grading schneller und natürlicher. Das Kurveneditor-Fenster ist der Kompass im Grading-Prozess — wer es beherrscht, spart sich Stunden mit Trial-and-Error-Anpassungen.