

Dynamikangaben

Englisch: Dynamic Range Specs

KAMERA

Herstellerangaben zum Belichtungsspielraum einer Kamera — oft 10–16 Blendenstufen bei digitalen Systemen. In der Praxis weniger wert als echter Messwert; Licht- und Schattenzeichnung hängen von Sensor-Charakteristik ab.

Hersteller werben gerne mit Dynamikangaben — 12, 14, sogar 16 Blendenstufen — aber am Set zählt, was tatsächlich aufgezeichnet wird. Diese Specs beschreiben theoretisch den Belichtungsspielraum vom dunkelsten noch aufgelösten Schatten bis zur hellsten noch differenzierten Lichter. In der Realität sind diese Zahlen oft optimistisch gemessen, unter Laborbedingungen, mit spezifischen ISO-Einstellungen und Sensor-Modi. Was das praktisch bedeutet: Eine RED Komodo oder ARRI Alexa 35 — beide mit hohen Dynamikangaben im Datenblatt — zeigen beim Blick in echte Schatten einer Innenraumszene schnell die Grenzen. Die nutzbare Dynamik liegt oft näher bei 10–12 Blendenstufen. Der Rest ist rechnerisch vorhanden, aber nicht ohne Rauschen oder Artefakte. Sony FX30 oder Panasonic S1H versprechen großzügig, liefern in der 8-Bit-Ausgabe aber weniger Grade, als die 10-Bit-Specs suggerieren. Grade-Abhängigkeit ist real. Worauf es wirklich ankommt: Nicht die Angabe, sondern die Licht- und Farbplanung. Eine gut beleuchtete Szene mit gezieltem Key, Fill und Backlight nutzt die verfügbare Dynamik intelligent — ohne dass jede theoretische Blendenstufe ausgereizt werden muss. Umgekehrt offenbart eine flach beleuchtete, ungeplante Situation (Dokumentarfilm, News) schnell die Grenzen und zeigt, ob die Kamera wirklich 14 oder praktisch 11 Blendenstufen hält. Die Hersteller nutzen auch Tricks: Sie messen oft mit verlängerter Belichtungszeit, speziellen Gain-Stufen oder nur in bestimmten Color-Spaces (DCI-P3 vs. Rec.709). S-Log3 auf Sony oder Alexa Log auf der Alexa wirken großzügiger als die native Kurve. Das ist nicht falsch — es muss beim Graden entsprechend eingeplant werden. Verlässlicher als Datenblätter sind echte Test-Footage-Samples, geladen ins eigene Schneide-System und durch die vollständige Workflow-Kette geführt: Codec, Rec.709-Konvertierung, Final Grade. Erst dort zeigt sich, wie viel Headroom tatsächlich bleibt.

FilmFarm - filmfarm.de/c/dynamic-range-specs