

HLS (Hue, Lightness, Saturation)

VFX

Farbmodell für gezielte Farbkorrekturen — Farbton, Helligkeit und Sättigung separat regelbar. DaVinci-Standard für isolierte Farbgriffe ohne Luminanzverschiebung.

Im Color Grading arbeitet man ständig mit drei Dimensionen der Farbe — und HLS trennt sie konsequent voneinander. Hue (Farbton), Lightness (Helligkeit) und Saturation (Sättigung) lassen sich isoliert regeln, ohne dass eine Regelung die andere beeinflusst. Das ist der entscheidende Vorteil gegenüber RGB-basiertem Arbeiten: Soll in DaVinci eine bestimmte Rot-Range gesättigt werden, ohne dass die Helligkeit kippt, kommt das HLS-Wheel oder die HSL-Korrektur zum Einsatz. Die Luminanz bleibt unbeeinflusst — kritisch für fotorealistische Ergebnisse. In der Praxis: Die Hue Shift -Regler erlauben es, gezielt an einzelnen Farbbereichen zu drehen. Ein grüner Screen lässt sich zur passenden Hautton-Grün-Verschiebung korrigieren, ohne dass die Lichtwerte flattern. Saturation arbeitet orthogonal — ein Farbton kann abgeschwächt oder aufgedreht werden, während Helligkeit und Farbrichtung gleich bleiben. Lightness berührt nur die Luminanz-Komponente, ideal für Kontrastarbeiten innerhalb einer Farbe. Das erspart den Wechsel zwischen Color Wheels und Curves. Im Workflow am Set und im Dailies-Grading werden problematische Farbbereiche identifiziert — zu fahles Grün im Hintergrund, desaturierte Lippen, überbelichtete Highlights in einer bestimmten Farbregion — und mit HLS-Korrekturen bearbeitet. DaVinci hat das in den Color Range Selector integriert: Range auswählen, dann HLS-Parameter fahren. Gerade bei VFX-Integration (Keying, Roto, Color-Match) ist HLS verlässlich, weil die Trennung der Kanäle verhindert, dass künstliche Elemente durch Luminanz-Spillage verraten werden. Ein typischer Griff: Eine Komposition mit Match-move-Elementen, deren eingefügte 3D-Assets steril wirken — HLS ermöglicht es, die Sättigung des gesamten Grüns zu reduzieren, ohne den Rest des Bildes anzufassen. Oder der Hautton erscheint zu orange-stichig: Die Hue der Orange-Range wird Richtung Rot verschoben, die Lightness nachjustiert, das Rot bleibt in Szene. Parallel arbeiten Curves und LUTs, aber HLS ist das Präzisions-Instrument für isolierte Farbgriffe — darum ist es im VFX-Color-Workflow nicht wegzudenken.