

HSB

Englisch: HSB (Hue, Saturation, Brightness)

SCHNITT

Farbmodell zur Farbanpassung in der Postproduktion — ermöglicht Farbton, Sättigung und Helligkeit getrennt zu regeln. Basis für Color Grading und Correction in DaVinci, Premiere.

Im Schnittplatz wird mit HSB gearbeitet, um Farben nicht als monolithischen Block zu greifen, sondern in ihre drei entscheidenden Komponenten zu zerlegen. Das Modell trennt Farbton (Hue), Sättigung (Saturation) und Helligkeit (Brightness) — eine Architektur, die für praktisches Color Grading unverzichtbar ist. Während RGB oder YUV eher für technische Übertragung konzipiert sind, spricht HSB direkt die visuelle Wahrnehmung an. Eine Schattierung lässt sich einstellen, ohne die Leuchtkraft zu verschieben. Eine zu aggressive Rot-Komponente ist zu brechen, ohne die gesamte Luminanz zu killen. In DaVinci Resolve oder Premiere Pro sind HSB-basierte Tools — Hue/Saturation-Panel, Color Wheels mit Luminanz-Separation, Curves in HSL-Raum — der Standard-Workflow. Eine Farbe (etwa die Rottöne im Outfit einer Figur) lässt sich selektieren und nur an Hue und Saturation drehen, während Brightness stabil bleibt. Das erspart die Fummelei mit RGB-Kanälen, wo jede Justierung drei Komponenten durcheinander wirbelt. Praktisch: Bei einer Korrektur von Hauttönen lässt sich ein gelblicher Stich wegpacken (Hue-Shift um 5–10 Grad), statt mit Grün- und Rot-Fadern zu jonglieren. Die Logik hinter HSB liegt in der menschlichen Farbwahrnehmung. Farbe wird nicht in Mischungsanteilen gedacht — sondern in Fragen: Ist der Ton zu gelb? Zu stumpf? Zu dunkel? HSB antwortet exakt auf diese Fragen. Bei einer Grading-Session mit Weathering und Farbtemperatur lässt sich Global Hue um 2–3 Grad zum Wärmeren verschieben, ohne dass dabei die Schattierungen kollabieren. In einer Correction-Phase nach einem grünen Screen leidet der Cyan-Spill nicht unter Helligkeit-Veränderungen — der Farbton wird rein justiert. Praktiker-Tipp: HSB-Regler sind kumulativ — die Reihenfolge ist entscheidend. Saturation zuerst, dann Hue, dann Brightness — so lassen sich Klipping und Farbverwölbungen vermeiden. HSB ist kein Universalmodell. Für Compositing oder technische Fehlerkorrektur wird weiterhin RGB oder Lab-Space benötigt. Für Bildgestaltung, für Stimmung, für die Abstimmung zwischen Shots adressiert HSB die Farbe direkt — nicht die Mathematik.