HSL (Hue, Saturation, Lightness)

VFX

Farbmodell mit Farbton, Sättigung und Helligkeit — in der Web-Entwicklung und Software verbreitet, aber beim Filmen weniger relevant als HSV.

Im Grading und in der VFX-Arbeit stoßen Coloristen regelmäßig auf das HSL-Modell — Hue, Saturation, Lightness. Es ordnet Farbe anders als das RGB-Modell, das Kameras und Monitore sprechen: Statt Rot-, Grün- und Blau-Kanäle zu mischen, trennt HSL die Farbinformation in drei orthogonale Dimensionen auf. Der Farbton (Hue) sitzt auf einem 360-Grad-Kreis, die Sättigung (Saturation) regelt die Intensität von null (Grau) bis 100 Prozent (volle Farbe), und die Helligkeit (Lightness) bestimmt, ob die Farbe gegen Weiß oder Schwarz tendiert. Das klingt praktisch — und für bestimmte Aufgaben ist es das. In Web- und UI-Design dominiert HSL, weil man dort intuitiv mit Schiebereglern arbeitet. Beim Filmen aber zeigt sich schnell das Problem: HSL nutzt ein zylinddrisches Koordinatensystem , das nicht linear mit der menschlichen Farbwahrnehmung korrespondiert. Die Lightness-Achse besitzt keine korrekte Luma-Gewichtung wie in professionellen Farbräumen — sie behandelt Rot, Grün und Blau mathematisch gleich, obwohl das Auge Grün dominanter wahrnimmt. Beim Grading führt das zu unintuitivem Verhalten: Erhöhe ich die Lightness einer gesättigten Farbe, wirkt sie schnell übertrieben oder verfälscht. Deshalb arbeiten Coloristen lieber mit HSV (Hue, Saturation, Value) , das die Helligkeit direkt an den höchsten RGB-Wert bindet und sich am Set und im Schnitt besser anfühlt. HSL taucht im Filmworkflow hauptsächlich in zwei Kontexten auf: erstens, wenn man Korrektur-Software wie DaVinci Resolve nutzt und gezielt einzelne Farbbereiche isolieren will — hier bieten HSL-basierte Curves oder Wheels eine schnelle Kontrolle. Zweitens, wenn VFX-Supervisor oder Compositor mit Web-basierten Tools oder Python-Skripten arbeiten und HSL-Werte aus Design-Dokumenten oder Farbspezifikationen übernehmen müssen. Das erfordert dann eine bewusste Umrechnung in lineares RGB oder in den Arbeitsfarbraum , um Überraschungen beim finale Render zu vermeiden. In der täglichen Praxis: HSL ist ein nützliches Konzept für schnelle Farbkonversionen und für die Kommunikation mit Designern, aber es ist kein primäres Grading-Werkzeug. Wer am Set oder bei der Farbkorrektur arbeitet, wird HSL eher theoretisch kennenlernen; die echte Arbeit passiert in RGB-linearen Räumen oder mit Luma-basierten Modellen wie YUV oder mit den Wheels und Curves der professionellen Grading-Software.