Farbton vs. Farbton

Englisch: Hue vs. Hue

KAMERA/TECHNIK

Color-Grading-Kurve zur Anpassung des Farbtons bestimmter Farben ohne andere zu beeinflussen.

Überblick Hue vs. Hue ist keine Beleuchtungs- oder Grip-Hardware, sondern ein Werkzeug der digitalen Farbkorrektur (Color Grading) in der Postproduktion. Es gehört zur Familie der sogenannten HSL- bzw. Hue-Kurven und erlaubt es, einen bestimmten Farbton im Bild auszuwählen und gezielt in einen anderen Farbton zu verschieben – etwa um ein Rot mehr Richtung Orange zu drehen, ein Blau Richtung Violett, oder um unerwünschte Farbstiche zu neutralisieren. Der Rest des Bildes bleibt dabei weitgehend unangetastet, was die Kurve zu einem Standardwerkzeug für selektive (sekundäre) Farbkorrektur macht. Das Werkzeug findet sich unter diesem Namen unter anderem in DaVinci Resolve (Curves-Bereich der Color-Page) und in Adobe Premiere Pro (Lumetri-Color-Panel, Bereich „Kurven / Farbton- und Sättigungskurven“). Funktionsweise Die Kurve arbeitet zweidimensional über den Farbkreis: Horizontale Achse: der vorhandene Eingangs-Farbton (die Reihe der Hues – Rot, Gelb, Grün, Cyan, Blau, Magenta). Vertikale Achse: die Verschiebung dieses Farbtons in Richtung eines anderen Hues (Ziel-Farbton). Standardmäßig ist die Kurve eine flache Linie – jeder Farbton bleibt unverändert. Setzt man Kontrollpunkte und zieht den mittleren Punkt nach oben oder unten, wird der ausgewählte Bereich des Farbkreises verschoben. Üblich ist das Setzen mehrerer Kontrollpunkte (typischerweise ein Mittelpunkt plus je ein Punkt links und rechts), um den betroffenen Farbbereich einzugrenzen und den Übergang weich zu halten. Statt den Punkt blind auf der Kurve zu setzen, kann der Farbton direkt im Bild ausgewählt werden (Picker/Eyedropper): Klickt man auf die betreffende Stelle im Viewer, platziert die Software die Kontrollpunkte automatisch auf dem passenden Hue-Bereich. Diese Methode liefert in der Regel präzisere und sauberere Ergebnisse als die manuelle Platzierung. Abgrenzung zu verwandten Kurven Kurve Auswahl nach Verändert Hue vs. Hue Farbton Farbton (Verschiebung im Farbkreis) Hue vs. Sat Farbton Sättigung des gewählten Farbtons Hue vs. Lum Farbton Helligkeit des gewählten Farbtons Alle drei Kurven wählen ihr Ziel über den Farbton aus, unterscheiden sich aber darin, welche Eigenschaft sie modifizieren. Sie werden häufig kombiniert eingesetzt. Einsatz in der Praxis Typische Anwendungsfälle von Hue vs. Hue: Korrektur eines Farbstichs in einem bestimmten Bildbereich (z. B. zu grünstichiges Laub oder Gras Richtung natürlicheres Grün ziehen). Angleichen von Hauttönen, die ins Gelbliche oder Rötliche kippen. Kontinuität herstellen, etwa wenn ein farbiges Objekt (Kostüm, Requisite) in verschiedenen Einstellungen leicht unterschiedlich erscheint. Kreative Umfärbung einzelner Elemente, ohne eine aufwändige Maskierung (Qualifier/Key) erstellen zu müssen, die bei feinkörnigem oder komprimiertem Material oft unsaubere Kanten erzeugt. Da die Kurve direkt auf Farbtonbereiche wirkt, ist sie oft schneller und robuster als eine schlüsselbasierte Maske – stößt aber bei starken Eingriffen, besonders auf gering komprimiertem 8-Bit-Material, an Grenzen (sichtbare Artefakte). Für extreme Korrekturen wird sie daher häufig mit HSL-Sekundärwerkzeugen kombiniert.