

Farbton vs. Sättigung

Englisch: Hue vs. Sat

KAMERA/TECHNIK

Color-Grading-Kurve zur Sättigungsanpassung basierend auf Farbton, intensiviert oder dämpft bestimmte Farben.

Überblick "Hue vs. Sat" (Farbton gegen Sättigung) ist eine der sogenannten HSL- bzw. Custom-Kurven, die im Color Grading zur selektiven Farbkorrektur eingesetzt werden. Anders als die klassische RGB- oder Luma-Kurve verändert sie nicht das gesamte Bild, sondern erlaubt es, einen einzelnen Farbton (Hue) auszuwählen und gezielt dessen Sättigung anzuheben oder abzusenken, während alle übrigen Farben unangetastet bleiben. Es handelt sich also nicht um ein physisches Gerät, sondern um ein Werkzeug der digitalen Bildbearbeitung in der Postproduktion. Die Kurve findet sich in praktisch allen gängigen Grading-Umgebungen, unter anderem in DaVinci Resolve, im Lumetri-Color-Panel von Adobe Premiere Pro sowie in Final Cut Pro. Funktionsweise Die horizontale Achse der Kurve bildet das Farbspektrum (den Farbton) ab, die vertikale Achse steuert die Sättigungsänderung. Um einen Bereich zu bearbeiten, wählt man den gewünschten Farbton aus, indem man entweder im Bild auf den entsprechenden Pixel klickt (Pipette) oder die Farbfelder unter der Kurve nutzt. Dabei werden Stützpunkte (Control Points) auf der Kurve gesetzt. Stützpunkt nach oben ziehen: Sättigung des gewählten Farbtons steigt. Stützpunkt nach unten ziehen: Sättigung sinkt, bis hin zur vollständigen Entsättigung. Mehrere Farbtöne lassen sich auf derselben Kurve und im selben Node bearbeiten, etwa eine gelbe Jacke verstärken und gleichzeitig blaues Wasser entsättigen. "Hue vs. Sat" gehört zu einer Familie verwandter HSL-Kurven, die nach demselben Prinzip (auszuwählende Größe vs. zu verändernde Größe) benannt sind: Kurve Auswahl nach Verändert Hue vs. Hue Farbton Farbton (verschiebt eine Farbe in eine andere) Hue vs. Sat Farbton Sättigung Hue vs. Lum Farbton Helligkeit/Luminanz Lum vs. Sat Helligkeit Sättigung Sat vs. Sat Sättigung Sättigung Einsatz in der Postproduktion "Hue vs. Sat" dient korrektiven wie gestalterischen Zwecken. Korrektiv eignet es sich, um übersättigte Farbbereiche zurückzunehmen, etwa zu kräftige Rottöne in Hauttönen zu beruhigen oder Signalpegel zu legalisieren. Gestalterisch lässt es sich einsetzen, um die Aufmerksamkeit des Publikums zu lenken: Eine markante Farbe im Bild kann verstärkt werden, während störende oder ablenkende Farben entsättigt werden, sodass aus einem flachen, monochrom wirkenden Bild mehr Farbkontrast entsteht. Da die Korrektur farbtonselektiv arbeitet, ersetzt sie in vielen Fällen eine aufwendigere Secondary mit Qualifier oder Maske, solange der Zielbereich sich sauber über seinen Farbton isolieren lässt.