

Qualifier

KAMERA/TECHNIK

Auswahlwerkzeug zur Isolierung von Bildbereichen basierend auf Farbe, Luminanz oder Sättigung.

Überblick Der Qualifier (häufig HSL-Qualifier) ist ein Werkzeug der Farbkorrektur und gehört zur Postproduktion, nicht zur Set-Beleuchtung oder zum Grip-Equipment. Er dient der Sekundär-Farbkorrektur (secondary color correction) : Während die Primärkorrektur das gesamte Bild verändert, isoliert der Qualifier gezielt einen Teilbereich des Bildes, sodass nur dieser nachträglich gegradet wird – etwa der Himmel, eine Hautpartie oder ein bestimmter Farbton im Kostüm. Technisch funktioniert ein Qualifier ähnlich wie ein Greenscreen-Key: Statt den selektierten Bereich transparent zu schalten, erzeugt er eine Maske (Matte/Key) , die festlegt, welche Pixel von der nachfolgenden Korrektur betroffen sind. Der Qualifier ist Standardbestandteil professioneller Grading-Software wie DaVinci Resolve, Baselight oder Nucoda. Selektionskriterien Der Qualifier wählt Pixel anhand von drei Eigenschaften der Farbe aus – einzeln oder in Kombination. Daraus leitet sich der Name HSL ab: Kriterium Auswahl nach Typische Regler Hue (H) Farbton Center, Width, Soft, Symmetry Saturation (S) Sättigung untere/obere Grenze, Softness Luminance (L) Helligkeit/Luminanz untere/obere Grenze, Softness Die Auswahl beginnt meist mit einer Pipette (Eyedropper): Per Klick und Ziehen über das Bild wird ein Farb- bzw. Helligkeitsbereich erfasst; über die Breiten- und Softness-Regler wird die Toleranz der Selektion verfeinert. Die so entstehende Matte lässt sich zusätzlich nachbearbeiten, um Kanten zu glätten und Rauschen in der Auswahl zu reduzieren. Einsatz in der Postproduktion Der Qualifier wird selten allein verwendet. In der Praxis kombinieren Coloristen ihn mit weiteren Werkzeugen der Sekundärkorrektur: Power Windows grenzen die Auswahl geometrisch ein (Formen wie Kreis, Rechteck, Polygon), damit der Qualifier nur innerhalb eines bestimmten Bildausschnitts greift. Tracking führt die Selektion über bewegte Aufnahmen hinweg nach, sodass die Maske auf einem sich bewegenden Objekt sitzen bleibt. Typische Anwendungen sind die Anpassung von Hauttönen, das gezielte Sättigen oder Entsättigen einzelner Farben, das Abdunkeln eines überstrahlten Himmels oder das isolierte Verstärken eines einzelnen Bildelements – jeweils ohne den Rest des Bildes zu beeinflussen.