

RGB-Kurve

Englisch: RGB Curve

KAMERA/TECHNIK

Individuelle Tonwertkurven für Rot-, Grün- und Blau-Kanäle für präzise Farbkontrolle.

Überblick Die RGB Curve (deutsch: RGB-Kurve) gehört zu den Standardwerkzeugen der digitalen Farbkorrektur und des Color Grading, nicht ein Beleuchtungs- oder Grip-Gerät. Sie ordnet die Tonwerte eines Bildes über eine grafisch verformbare Kennlinie neu zu: Auf der horizontalen Achse (Eingang) liegen die ursprünglichen Tonwerte von den Schatten links bis zu den Lichtern rechts, auf der vertikalen Achse (Ausgang) der nach der Korrektur ausgegebene Wert. Im unbearbeiteten Zustand ist die Kurve eine gerade Diagonale – jeder Eingangswert wird unverändert ausgegeben. Durch Setzen und Verschieben von Kontrollpunkten lässt sich diese Linie biegen: Punkte nach oben heben die betroffenen Tonwerte an, Punkte nach unten senken sie. Eine klassische S-Form, die die Schatten absenkt und die Lichter anhebt, erhöht den Kontrast. Master-Kurve und Einzelkanäle Üblicherweise stehen mehrere Kurven zur Verfügung. Die Master- oder Luma-Kurve (in DaVinci Resolve mit „Y“ bezeichnet) wirkt auf die Helligkeit aller Kanäle gemeinsam und dient vor allem der Kontrast- und Tonwertsteuerung. Daneben gibt es getrennte Kurven für die Kanäle Rot, Grün und Blau. Wird die Verkopplung der Kanäle gelöst, lässt sich jeder Kanal einzeln formen. Da Rot, Grün und Blau jeweils einen Komplementärbereich besitzen, verändert das Anheben eines Kanals den Farbeindruck gezielt: Wird die Rot-Kurve im Schattenbereich angehoben, wandern die dunklen Bildpartien ins Rötliche; wird sie abgesenkt, ins Cyanfarbene. So lassen sich Farbstiche getrennt in Schatten, Mitten und Lichtern korrigieren oder bewusst setzen. Einsatz in der Postproduktion Das Prinzip der Kurven ist softwareübergreifend gleich, auch wenn sich Bedienung und Funktionsumfang unterscheiden. Kurvenwerkzeuge finden sich unter anderem in DaVinci Resolve, Final Cut Pro, Adobe Premiere Pro und in der Bildbearbeitung Adobe Photoshop. Typische Anwendungen am Schnitt- bzw. Color-Arbeitsplatz: Kontrast: S-Kurve über die Master-/Luma-Kurve für mehr oder weniger Tonwertspreizung. Weißabgleich und Farbstiche: getrennte Korrektur einzelner Kanäle in bestimmten Helligkeitsbereichen. Shot-Matching: Angleichen von Einstellungen, häufig in Verbindung mit einem RGB-Parade-Scope, bis sich die Kanalwerte mehrerer Aufnahmen entsprechen. Look-Gestaltung: wärmere oder kühlere Anmutung sowie Annäherung an einen Filmlook durch gezielte Manipulation von Schatten, Mitten und Lichtern.