

LEKTIONSÜBERSICHT: LEKTION 01.01 - 02.05

Kapitel 01 - Einführung

Neben der Einleitung zu diesem Kurs finden Sie in diesem Kapitel vorbereitende Einblicke in die Thematiken Farbkorrektur und Color-Grading.

01.01 Einführung - Über diesen Lernkurs

Diese Lektion bietet einen schnellen Überblick zu den Themen dieses Lernkurses. Zusätzlich erhalten Sie wichtigen Informationen zu den verwendeten Programmen und lernen den Autor kennen.

01.02 Ziele der Farbkorrektur

Was soll eigentlich mit der Farbkorrektur und dem Color-Grading erreicht werden? Diese Lektion gibt konkrete Antworten.

01.03 Farbkorrektur und Grading - Was sind die Unterschiede?

Was sind die Unterschiede zwischen der Farbkorrektur und dem Color-Grading? Hier erfahren Sie es!

01.04 Voraussetzungen für eine gelungene Farbkorrektur

Um eine Farbkorrektur und ein Color-Grading perfekt durchführen zu können, müssen bestimmte Voraussetzungen erfüllt sein. In dieser Lektion geht es u.a. um die Einrichtung eines Arbeitsplatzes und um Monitore für die Vorschau.

Kapitel 02 - Grundlagen für die Farbkorrektur

In diesem Kapitel werden wichtige Grundlagen zur Farbtheorie vermittelt, die für die Farbkorrektur und das Grading von großer Bedeutung sind. Auch die verschiedenen Fernsehstandards, die Bit-Tiefe und die Farbmodelle sind Themen dieses Kapitels.

02.01 Grundlagen - Einführung

Einführung in das Kapitel zu den Grundlagen für die Farbkorrektur.

02.02 Unsere Wahrnehmung – Wie wir Farbe sehen

Wie sehen wir Farbe? Diese Lektion erklärt, wie der Eindruck von Farbe in unserem Gehirn entsteht. Es geht u.a. um elektromagnetische Strahlung, Wellenlängen, Zapfen und Stäbchen. Hier erfahren Sie auch, warum die Spektralbereiche Rot, Grün und Blau so eine berühmte Rolle in der Beschreibung von Farben haben und wie Weiß entsteht.

02.03 Farbe beschreiben

Kann eine Farbe genau beschrieben werden? Und wenn ja, wie? Das sind gute Fragen, die in dieser Lektion beantwortet werden. Hier geht es u.a. um Komplementärfarben, Mischfarben, Helligkeit, Farbton und Sättigung.

02.04 Farbsysteme und Farbräume

Die gesamte Aufzeichnungstechnik ist auf den Grundlagen von Licht und Farbe aufgebaut, dementsprechend auch die digitale Farbkorrektur am Computer. In den nächsten Lektionen erfahren Sie, wie Farbe mit Hilfe von Farbsystemen ausgewählt wird und was die Unterschiede zwischen einem Farbsystem und einem Farbraum ist.

02.05 Additives und subtraktives Farbsystem

In der Theorie können alle sichtbaren Farben aus den Primärfarben gemischt werden. Die Unterschiede im additiven und subtraktiven Farbsystem liegen in der Wahl der Primärfarben und in der Art der Farbmischung. Diese Lektion beschreibt die Besonderheiten.

LEKTIONSÜBERSICHT: LEKTION 02.06 - 02.13

02.06 RGB

In dieser Lektion geht es um den RGB-Farbraum. RGB-Farbräume werden für die Farbdarstellung auf Monitoren verwendet und sind daher für die Farbkorrektur von großer Bedeutung. Mit Hilfe der unterschiedlichen Mischungsverhältnisse lassen sich alle Farben aus den drei Kanälen Rot, Grün und Blau mischen. Wie diese definiert werden, erfahren Sie hier.

02.07 CMY/CMYK

Das CMY(K)-Modell beschreibt einen Farbraum, der vorwiegend bei der Bildausgabe auf Druckern verwendet wird. Das Modell funktioniert genau umgekehrt wie der RGB-Modus. Im Ursprung liegt nicht Weiß, sondern Schwarz. Mehr dazu, erfahren Sie in dieser Lektion.

02.08 HSV/HSB/HSL/HSI

Für die Farbkorrektur ist das Verständnis des HSV-Farbraums sehr wichtig! Denn dieser ist die Grundlage vieler Farbmodelle, bei denen die Farbe mit Hilfe des Farbtons (Hue), der Farbsättigung (Saturation) und des Wertes für die Helligkeit (Value) definiert wird. Ähnliche Beschreibungen führen zu einem HSL-Farbraum mit der relativen Helligkeit (Lightness) statt des Helligkeitswertes »Value«, einem HSB-Farbraum mit der absoluten Helligkeit (Brightness) und einem HSI-Farbraum mit der Lichtintensität (Intensity). In dieser Lektion lernen Sie die Grundlagen kennen.

02.09 LAB

Der LAB-Modus orientiert sich an keinem Farbsystem, das in der Realität vorkommt. Da das Modell von der Idee her den Bereich der wahrnehmbaren Farben abdeckt, ist es mit YUV und YCbCr vergleichbar - zwei Modelle, die für die Bearbeitung von Video wichtig sind. Diese Lektion beschreibt den LAB-Modus im Detail.

02.10 YUV und Fernsehstandards

Das YUV-Verfahren beschreibt in der analogen Fernsehtechnik die Farben durch die Parameter Y U V. Y steht für die Helligkeit, also für das Luminanzsignal. U und V erhalten die Farbinformationen, auch Chrominanz genannt. Das entsprechende digitale Modell zu YUV heißt Y Cb CR. Diese Lektion klärt über die Unterschiede auf und geht auch auf die Fernsehstandards PAL, NTSC und SECAM ein.

02.11 YCbCr und Farbunterabtastung

Y Cb Cr ist eine Variante des Y-, U- und V-Signals. Obwohl Y Cb Cr genauso wie RGB drei Komponenten besitzt, sind diese komplett anders aufgebaut. Diese Lektion beschreibt die Zusammensetzung der Farbinformationen und geht dabei auch auf die Farbunterabtastung ein. Denn bestimmt haben Sie schon von 4:4:4, 4:2:2 und 4:2:0 gehört. Hier werden die Hintergründe zu diesem wichtigen Thema ausführlich erklärt.

02.12 Farbkanäle und Farbtiefe

Alle Farb- und Helligkeitswerte eines Bildes werden in einzelnen Pixeln gespeichert. Diese wichtigen Informationen, werden zunächst in einem Farbraum und in einem Farbmodell näher beschrieben. RGB z.B. zerlegt die einzelnen Kanäle in drei separate Bilder und stellt diese in Graustufen dar. Mit der Farbtiefe wird dabei die Anzahl der Bits angegeben, mit denen die Abstufungen in den einzelnen Kanälen, also Rot, Grün oder Blau maximal codiert werden. Je höher der Wert für die Bit-Tiefe, desto mehr Farben stehen für die Bearbeitung zur Verfügung, was wiederum zunächst die Qualität des Filmmaterials und später auch die der Farbkorrektur anhebt. Was das genau bedeutet, erklärt diese Lektion.

02.13 Farbmanagement in der Praxis

Ein Farbmanagement dient dazu, das verwendete Material so ähnlich wie möglich auf allen Ausgabemedien darzustellen, ganz egal woher das Material kommt. Bei Programmen, die für die Farbkorrektur und das Grading optimiert sind, finden Sie in der Regel die Möglichkeit, mit einem Farbmanagement zu arbeiten und Clips bzw. dem gesamten Film einen Farbraum zuzuweisen. In dieser Lektion erfahren Sie, wie Sie in der Praxis damit arbeiten.

LEKTIONSÜBERSICHT: LEKTION 02.14 - 03.05

02.14 LUT (Lookup Tables)

In dieser Lektion lernen Sie Lookup Tabellen kennen. LUTs werden u.a. für das Farbmanagement verwendet und sind auch hilfreich, um einen Arbeitslook zu erstellen oder eine schnelle Farbkorrektur durchzuführen. In dieser Lektion werden wichtige Grundlagen vermittelt, die Sie später im Kurs noch benötigen.

02.15 Schatten, Mitteltöne, Lichter

Bevor Sie sich richtig in die Farbkorrektur stürzen, sollten Sie genau wissen, was es mit den Schatten, den Mitteltönen und den Lichtern auf sich hat. In dieser Lektion erfahren Sie alles zu diesem wichtigen Thema.

02.16 REC 609 und REC 709

REC 601 und REC 709 sind zwei Standards für die Kodierung von SD- und HD-Signalen. Da Sie – vielleicht ohne es zu wissen – schon häufig damit zu tun hatten, sollten Sie diese Lektion unbedingt durcharbeiten.

02.17 ACES

ACES steht für „Academy Color Encoding System“ und wurde von der Academy of Motion Picture Arts and Sciences entwickelt. ACES hat sich zum Ziel gesetzt, die Vorteile sowohl der analogen als auch der digitalen Workflows miteinander zu vereinen und die Nachteile aus beiden Welten zu beheben. Die Bilder sollen sich »wie im Kino« anfühlen. Diese Lektion geht auf den neuen Standard ein.

Kapitel 03 - Werkzeuge zur Analyse

In diesem Kapitel werden die Grundlagen der wichtigsten Messinstrumente zur Analyse von Bildmaterial erklärt. Sie lernen den Wellenform-Monitor kennen, das Vektorskop und viele weitere Werkzeuge, die für eine professionelle Farbkorrektur unerlässlich sind. Die Vor- und Nachteile interner und externer Messinstrumente werden gegenübergestellt.

03.01 Analysewerkzeuge - Einführung

Einführung zum Kapitel „Analysewerkzeuge“.

03.02 Kurzvorstellung Vektorskop und Wellenform-Monitor

In dieser Lektion werden das Vektorskop und der Wellenform-Monitor kurz vorgestellt.

03.03 Wellenform-Monitor, Teil 1

Der Wellenform-Monitor dient primär der Analyse der Bildhelligkeit (Luminanz). Die nächsten beiden Lektionen beschäftigen sich mit der Frage: Welche Informationen zeigt der Wellenform-Monitor an und wie werden diese interpretiert? In Teil 1 werden u.a. Besonderheiten in der Darstellung und die einzelnen Felder IRE (Low-Pass), Chroma (High-Pass) und Comp (Flat-Filter) erklärt.

03.04 Wellenform-Monitor, Teil 2

Was passiert, wenn die Helligkeit, der Kontrast und die Farbsättigung im Bild verändert wird? Teil 2 erklärt die Auswirkungen in Bezug auf die Luminanz leicht verständlich anhand eines Testbilds und eines Grauverlaufs. Auch die unterschiedlichen Messskalen in Prozent und Bit sind Thema dieser Lektion.

03.05 Vektorskop, Teil 1

Das Vektorskop dient der Farbanalyse. Anhand praxisnaher Beispiele werden die verschiedenen Einstellungsmöglichkeiten in den nächsten Lektionen erklärt und Sie erfahren, wie die Informationen zu Farbtönen und Farbsättigung interpretiert werden. Teil 1 vertieft die Grundlagen zur Farbsättigung und veranschaulicht die Darstellung des Farbkreises. Hier erfahren Sie auch, wie Sie einen Farbstich im Bild allein mit Hilfe des Vektorskops erkennen können.

LEKTIONSÜBERSICHT: LEKTION 03.06 - 03.15

03.06 Vektorskop, Teil 2

Was passiert, wenn die Farbsättigung, die Helligkeit und der Kontrast im Bild verändert wird? Teil 2 erklärt die Auswirkungen in Bezug auf die Darstellung des Vektorskops. Auch die selektive Veränderung und gezielte Analyse einzelner Bereiche sind Thema dieser Lektion. Ein Praxistrick verrät Ihnen, wie Sie mit Hilfe einer Auswahl im Bild bestimmte Farbtöne genau analysieren können.

03.07 Vektorskop, Teil 3

In Teil 3 wird die Analyse mit dem Vektorskop anhand eines Praxisbeispiels demonstriert. Sie erfahren u.a., wie der Linienmodus des Vektorskops Ihre Bildanalyse unterstützt und wie Sie mit Hilfe einer selbstgebastelten Lupenfunktion kritische Bildbereiche herausfinden können, die beispielweise TV-Grenzwerte überschreiten.

03.08 Vektorskop, Teil 4

Teil 4 zeigt die Möglichkeit, bestimmte Bildzeilen mit dem Vektorskop zu analysieren und miteinander zu vergleichen. Auch hier spielt der Linienmodus eine bedeutende Rolle für die Untersuchung von kritischen Bildelementen.

03.09 Vektorskop, Teil 5

Teil 5 erklärt weitere Elemente des Vektorskops. Hier erfahren Sie auch, wie Sie mit Hilfe des Vektorskops und eines standardisierten Testbilds einen Farbstich im Bild korrigieren können.

03.10 Parade, Teil 1

Einige Wellenform-Monitore bieten noch weitere Darstellungsmöglichkeiten. Hier geht es um YCbCr-Parade und RGB-Parade. Damit lassen sich Farberegisse im Bild genau untersuchen und mit entsprechenden Werkzeugen korrigieren.

03.11 Parade, Teil 2

Ein Praxisbeispiel erklärt die Darstellung von Farbwerten im sogenannten RGB-Overlaymodus des Wellenform-Monitors. Teil 2 zeigt auch, wie Sie ein reines Weiß und Schwarz im Bild erkennen und einstellen können.

03.12 Histogramm

Das Histogramm zerlegt das Bild in seine einzelnen Bildpunkte und stellt diese als Graphen dar. Was die Graphen für die Analyse bedeuten, erklärt diese Lektion.

03.13 Zebrafunktion

Auch die Zebrafunktion unterstützt Sie bei der Analyse der Bildhelligkeit. Wie diese funktioniert, erfahren Sie in dieser Lektion.

03.14 Infopaletten

Mit Infopaletten können Sie sehr einfach Analysen im Videobild vornehmen. Diese Lektion gibt einen Überblick über die Möglichkeiten.

03.15 Tipp: Funktionsaufruf per Tastenkürzel

Vor allem bei der Arbeit mit nur einem Bildschirm ist es sinnvoll, die programm-internen Werkzeuge für die Farbanalyse über die Videovollbildansicht zu legen. Hier erfahren Sie, wie Sie diese per Tastendruck bequem aufrufen können.

LEKTIONSÜBERSICHT: LEKTION 03.16 - 05.04

03.16 Tipp: Das Geheimnis der Lücken

Die Analysewerkzeuge können Lücken ohne Inhalte anzeigen. Warum das so ist, erfahren Sie praxisnah in dieser Lektion. Ein Stichwort ist die Farbunterabtastung, die im theoretischen Teil ausführlich erklärt wird.

03.17 Tipp: Achtung vor dem Overlay

Wichtig: Achten Sie auf die Overlayanzeigen in Ihrem Programm. Oft werden Informationen wie Timecode-Angaben direkt ins Videobild eingeblendet und folglich mit analysiert. Diese Lektion warnt davor mit mehreren Beispielen!

Kapitel 04 - Aufgaben der Farbkorrektur

Dieses Kapitel benennt die konkreten Aufgaben der Farbkorrektur: Fehler korrigieren, Elemente bearbeiten, Aufnahmen angleichen, Tiefe gestalten, Stil und Aussage definieren sowie Standards zur Qualitätssicherung einhalten.

04.01 Aufgaben der Farbkorrektur - Einführung

Einführung zum Kapitel „Aufgaben der Farbkorrektur“.

04.02 Aufgaben der Farbkorrektur - Praxisbeispiel

Hier erleben Sie den Prozess der Farbkorrektur an einem ausführlichen Praxisbeispiel.

Kapitel 05 - Korrekturen

Digitale Bilder haben selten eine optimale Belichtung oder Farbbalance. Auch passieren beim Dreh oft typische Fehler: Zum Beispiel entstehen Farbstiche durch einen falschen Weißabgleich oder durch Mischlichtsituationen mit Kunst- und Tageslicht. Typisch sind auch Überbelichtungen und Unterbelichtungen – seien sie nun gewollt oder ungewollt. All das sind Fehler, die beseitigt werden müssen, um das Bild für den Betrachter „korrekt“ erscheinen zu lassen – und genau hierum geht es in diesem Kapitel, um Korrekturen! In den nächsten Lektionen lernen Sie alle Kniffe und Werkzeuge kennen, um Ihre Aufnahmen in der täglichen Schnitтарbeit bestmöglich zu korrigieren.

05.01 Korrekturen - Einführung

Einführung zum Thema Farbkorrekturen.

05.02 Schatten, Mitteltöne, Lichter, YCbCr und RGB (Luminanz, Teil 1)

Schatten, Mitteltöne und Lichter sind nicht gleich Lift (Offset), Gamma und Gain. Diese Lektion erklärt die Hintergründe und zeigt auch den Zusammenhang zwischen Kontrast, Farbe und Sättigung.

05.03 Schatten, Mitteltöne, Lichter, YCbCr und RGB (Luminanz, Teil 2)

Schatten, Mitteltöne und Lichter sind nicht gleich Lift (Offset), Gamma und Gain. Diese Lektion zeigt den Einfluss auf die Luminanzbereiche bei Korrekturen anhand von Kurven und Grauverläufen. Außerdem lernen Sie die Grenzwerte kennen und erfahren, was Offset, Lift und Pivot bedeutet.

05.04 Schatten, Mitteltöne, Lichter, YCbCr und RGB (Luminanz, Teil 3)

Schatten, Mitteltöne und Lichter sind nicht gleich Lift (Offset), Gamma und Gain. Diese Lektion beschreibt die Bedeutung der Schatten, Mitteltöne und Lichter. Dass diese Begriffe oft falsch verstanden werden, zeigen überraschende Kurvenbeispiele. Weiterhin geht es hier um die (sanften) Übergangsbereiche zwischen den Grenzwerten. Wie klar werden diese abgegrenzt?

LEKTIONSÜBERSICHT: LEKTION 05.05.01 - 05.06.03

Kapitel 05 - Unterkapitel 05.05 - Automatische Korrekturen

In vielen Programmen gibt es Werkzeuge für automatische Korrekturen, die sehr hilfreich sind, wenn keine Zeit oder kein Budget für eine umfassende Farbkorrektur zur Verfügung stehen. In dieser Lektion werden die wichtigsten Werkzeuge für eine automatische Farbkorrektur vorgestellt.

05.05.01 Automatische Korrekturen - Einführung

Einführung zu automatischen Korrekturen.

05.05.02 Auto-Farbe

Mit Auto-Farbe kann ein falscher Weißabgleich automatisch korrigiert werden. Diese Lektion erklärt, wie das geht.

05.05.03 Auto-Kontrast

Diese Lektion erklärt an mehreren Beispielen, wie Sie den Kontrast in Ihrem Bild automatisch einstellen. Außerdem werden die Grenzen von Auto-Kontrast aufgezeigt.

05.05.04 Auto-Tonwertkorrektur

Auch bei der Auto-Tonwertkorrektur wird der Kontrast durch das automatische Setzen der Werte für den hellsten und für den dunkelsten Bildpunkt bestimmt. Zum besseren Vergleich werden die identischen Praxisbeispiele aus der Lektion „Auto-Kontrast“ verwendet, mit überraschendem Ergebnis.

05.05.05 1-, 2- und 3- Punkt-Korrektur

In dieser Lektion lernen Sie die Halbautomatik der 1-, 2- und 3- Punkt-Korrektur kennen. Damit lässt sich ein falscher Weißabgleich nachträglich korrigieren. Auch der Einsatz einer Farbtabelle bei den Dreharbeiten (hier: ColorChecker) wird erklärt.

05.05.06 Arbeiten mit dem ColorChecker

Einige Informationen zum Arbeiten mit dem ColorChecker.

Kapitel 05 - Unterkapitel 05.06 - Luminanzbasierte Korrekturen

In den nächsten Lektionen geht es um die Möglichkeiten der manuellen Korrektur. Das ist das umfangreichste, aber auch das wichtigste Gebiet der Farbkorrektur. Mit dem Wissen aus Kapitel 2 und 3 sind sie bestens gerüstet, um Top-Korrekturergebnisse für Ihre Aufnahmen zu erzielen. Diese Lektion beschreibt, was Sie erwartet.

05.06.01 Luminanzbasierte Korrekturen - Einführung

Einführung zum Thema luminanzbasierte Korrekturen.

05.06.02 Luminanzbasierte Korrekturen

Die luminanzbasierte Farbkorrektur ist der erste und oft auch der wichtigste Schritt zu einer guten Bildoptimierung. Aber Achtung: Die Anpassung der Helligkeitswerte wirkt sich auch auf andere Faktoren aus. In dieser Lektion erfahren Sie alles, was Sie dazu wissen müssen. Und noch mehr. Da jede Aufnahme nach einer individuellen Vorgehensweise bei der Analyse verlangt, ist es hilfreich, die richtigen Fragen zu stellen. Auch dies ist ein Thema dieser Lektion.

05.06.03 Helligkeit und Kontrast

In einem Praxisbeispiel wird die Luminanz durch ein Regeln der Helligkeit und des Kontrastes neu eingestellt. Auch der Kontrastmittelpunkregler wird hier beschrieben.

LEKTIONSÜBERSICHT: LEKTION 05.06.04 - 05.06.13

05.06.04 Luminanz

In dieser Lektion wird gezeigt, wie Sie mit gängigen Videoschnittprogrammen die Luminanz in Ihren Aufnahmen verändern und Grenzwerte neu setzen. Werkzeuge hierfür sind die 3-Wege-Farbkorrektur und die Luminanzkorrektur.

05.06.05 Tonwert

Wie Sie die Luminanz über die Tonwertkorrektur manuell beeinflussen können, erklärt diese Lektion. Außerdem wird beschrieben, wie ein Histogramm aufgebaut ist und wie Sie die Werte richtig lesen.

05.06.06 Kurven

Diese Lektion ist wichtig! Denn viele weitere Themen in diesem Lernkurs werden auf dem Wissen, das in dieser Lektion vermittelt wird, aufbauen. Im Gegensatz zu vielen anderen Werkzeugen arbeiten Kurven nicht linear, sondern dynamisch. Dies bietet vielfältige Möglichkeiten für die Farb- und Luminanzkorrektur.

05.06.07 Schwarzpunkt, Graupunkt und Weißpunkt setzen, Teil 1

In dieser und den nächsten Lektionen wird detailliert auf das Setzen eines Schwarz-, Grau- bzw. Gammapunktes sowie Weißpunktes eingegangen, denn damit beginnt normalerweise die Arbeit an der Farbkorrektur. In Teil 1 geht es vorwiegend um den Schwarzpunkt. Hier lernen Sie u.a., wie eine digitale Kamera diesen Punkt einstellt und was passiert, wenn Sie die Werte nicht optimal setzen. Als Analysewerkzeug kommt der Wellenform-Monitor zum Einsatz.

05.06.08 Schwarzpunkt, Graupunkt und Weißpunkt setzen, Teil 2

In dieser Lektion wird der Weißpunkt erklärt. Hier erfahren Sie, wie Sie diesen durch geschicktes Fragen optimal bestimmen und einstellen. Zum Einsatz kommt u.a. die YUV-Kurve und die 3-Wege-Farbkorrektur.

05.06.09 Schwarzpunkt, Graupunkt und Weißpunkt setzen, Teil 3

Wie Sie den Schwarz-, Grau- und Weißpunkt mit der Tonwertkorrektur einstellen, erfahren Sie in dieser Lektion. Weitere Themen sind Korrekturen über den Graupunkt bzw. die Mitteltöne. Diese sind besonders wichtig, wenn der Weißpunkt aufgrund der vorgegebenen Grenzwerte stark nach unten korrigiert werden muss. Andernfalls würden Sie ggf. viele Bilddetails verlieren.

05.06.10 Umgebungseffekt nutzen

Machen Sie sich bekannte Wahrnehmungsphänomene für die Farbkorrektur zunutze. In dieser überraschenden Lektion erfahren Sie, wie Sie den Kontrast über die Umgebung beeinflussen können. Zwei Praxisbeispiele demonstrieren den Trick sehr anschaulich.

05.06.11 Schärfen mit Kontrast

Auch in dieser Lektion spielt ein Wahrnehmungsphänomen eine wichtige Rolle. Über den Kontrast können Sie die Schärfe einer Aufnahme verändern, schnell und unkompliziert. Sehen Sie selbst.

05.06.12 Unterbelichtetes Material

Unterbelichtete Aufnahmen müssen auf jeden Fall korrigiert werden. Diese Lektion zeigt Ihnen, wie das geht. Auch die Problematik einer zu geringen Farbunterabtastung (4:2:0) wird hier thematisiert.

05.06.13 Überbelichtetes Material

Diese Lektion erklärt, wie überbelichtete Aufnahmen korrigiert werden. Selbst für aussichtslose Fälle gibt es noch einige Tricks.

LEKTIONSÜBERSICHT: LEKTION 05.07.01 - 05.07.09

Kapitel 05 - Unterkapitel 05.07 - Chrominanzbasierte Korrekturen

Obwohl wir Helligkeitsunterschiede deutlich besser wahrnehmen, haben Farben einen weitaus größeren Einfluss auf unser Leben. In den nächsten Lektionen geht es um Werkzeuge, mit denen Sie gezielt die Chrominanz in ihrem Bild manipulieren können. Aber Achtung: Dass bei der Chrominanzkorrektur mit Überraschungen zu rechnen ist, erfahren Sie bereits in dieser Einführung.

05.07.01 Chrominanzbasierte Korrekturen - Einführung

Einführung zum Thema chrominanzbasierte Korrekturen.

05.07.02 Automatische Chrominanzkorrektur

Wenn Sie bei Ihrer Farbkorrektur unter massivem Zeitdruck stehen oder einfach keine manuelle Lösung per Hand finden, kann eine automatische Korrektur gute Dienste leisten. Dieses Video gibt ein Beispiel und erinnert an weitere Lektionen.

05.07.03 Manuelle Chrominanzkorrektur

Ähnlich wie bei der Luminanzkorrektur bieten viele Programme Werkzeuge für die Bearbeitung der Chromasignale über abgegrenzte Bereiche. In dieser Lektion geht es u.a. um den Effekt Farbbalance und die Color-Wheels sowie die Primaries in Resolve. Ebenfalls erfahren Sie, wie Sie über Offset die Werte in nur einem Farbkanal verändern können – und warum das eine tolle Besonderheit ist.

05.07.04 RGB-Tonwertkorrektur

In dieser Lektion wird erklärt, wie Sie die Chrominanz mit der RGB-Tonwertkorrektur und dem Histogramm gezielt verändern können.

05.07.05 RGB-Kurven

Das Kurvenwerkzeug ist nicht nur für den Luminanzbereich eines der flexibelsten Werkzeuge. Auch zum Einstellen der RGB-Kanäle ist es bestens geeignet, da hier nicht nur die drei Helligkeitsbereiche zur Verfügung stehen. Diese Lektion zeigt u.a., wie Kontrollpunkte für eine dynamische Anpassung gesetzt werden und wie Sie gezielt Komplementärfarben entstehen lassen können.

05.07.06 RGB-Kurven und Parade

In dieser Lektion erfahren Sie einen Trick, wie Sie über den Parade-Monitor noch schneller die RGB-Kurven anpassen können.

05.07.07 Farbtemperatur und Farbabgleich

Mit der Farbtemperatur und dem Farbabgleich können die Chrominanz sehr schnell angepasst werden. So kann auch gezielt eine Stimmung erzeugt werden (z.B. die eines Sonnenuntergangs). Auch Farbstiche im Bild lassen sich schnell entfernen oder hinzufügen. Diese Lektion zeigt eine Reihe von Praxisbeispielen.

05.07.08 HSL-Korrektur

Viele Koloristen schätzen die Farbkorrektur mittels des HSL-Ansatzes. Diese Lektion beschreibt die Vorgehensweise in unterschiedlichen Programmen. Sie lernen u.a. die Darstellung der Farbtöne anhand eines Farbbandes und Farbrades kennen und erfahren, wie Sie einzelne Bereiche oder das gesamte Bild umfärben können.

05.07.09 Farbsättigung

Jedes Programm bietet die Möglichkeit, die Sättigung des Bildes zu verändern. Das ist also keine große Sache. Oder vielleicht doch? Diese Lektion geht detailliert auf den Begriff der Farbsättigung ein. Hier lernen Sie u.a., wie Sie die Sättigung in bestimmten Bereichen Ihres Bildes herausnehmen und es damit verbessern können. Ganz konkret kann die Korrektur über die Sättigung Ihnen viel Zeit ersparen, wenn Sie vorhaben, Farbstiche aus Ihrem Bild zu entfernen.

LEKTIONSÜBERSICHT: LEKTION 05.07.10 - 06.02.01

05.07.10 Farbstich beseitigen

Wie Sie effektiv ohne Aufwand einen Farbstich aus einer Aufnahme entfernen können, erfahren Sie in dieser Lektion. Zum Einsatz kommt der Filter Farbbalance und die 3-Wege-Farbkorrektur.

05.07.11 Farbstich hinzufügen

Nicht immer ist die Aufgabe der Farbkorrektur das Entfernen eines Farbstichs. Oft möchte man auch ganz bewusst das Bild mit nachträglich ausgesuchten Farbtönen aufwerten oder in eine andere Richtung bringen. Diese Lektion beschreibt, wie einer Aufnahme ein Farbstich hinzugefügt wird. Das kann beispielsweise interessant sein, wenn eine bestimmte Stimmung erzeugt werden soll (z.B. die eines Sonnenuntergangs oder eines wärmeren/kühleren Bildes).

05.07.12 Bild einfärben

Dieses Video geht auf die Besonderheiten beim Einfärben von Material ein und verrät, wie kräftige Farben erzeugt werden. Auch das Einfärben mittels verschiedener Werkzeuge wird gezeigt, darunter Farbton/Sättigung, Einfärben, Monochrom und die YUV-Kurve.

05.07.13 Farbüberlappungen reduzieren

Auch bei der Farbkorrektur überlappen sich verschiedene Bereiche. Wie Sie dagegen angehen können, zeigt diese Lektion.

05.08 Schärfen und Weichzeichnen

In diesem Lernkurs werden die Themen Schärfen und Weichzeichnen noch öfters behandelt. Diese Lektion vermittelt einige wichtige Grundlagen dazu. Denn beim Justieren der Parameter ist Fingerspitzengefühl gefragt.

Kapitel 06 - Elemente bearbeiten (selektive Korrektur)

Wenn die Farbkorrekturen das gesamte Bild beeinflussen, spricht man von einer primären Farbkorrektur. In jeder Einstellung gibt es aber auch ein besonderes Element, das die Aufmerksamkeit des Zuschauers erhalten soll. Neben den inszenatorischen Möglichkeiten von Ausstattung, Regie und Kamera kann die Farbkorrektur in der Postproduktion viel leisten, um Objekte herauszuarbeiten. Und genau darum geht es in diesem Kapitel. Da diese Methoden normalerweise nach der primären Farbkorrektur angewandt werden, spricht man auch von einer sogenannten sekundären Farbkorrektur. Korrekterweise sollte man hier aber von einer selektiven Farbkorrektur sprechen, da für die Bearbeitung immer bestimmte Bereiche eingrenzt werden. In den nächsten Lektionen werden Sie die Möglichkeiten diesbezüglich kennenlernen.

06.01 Selektive Farbkorrektur - Einführung

Einführung zum Thema selektive Farbkorrektur.

Kapitel 06 - Unterkapitel 06.02 - Selektion über Keyer

Die Begriffe Bluebox oder Greenbox sind nahezu jedem Filmemacher bekannt. Die zugrunde liegende Methode, den farbigen Hintergrund gegen einen anderen auszutauschen, nennt man »keyen«. Da sich grundsätzlich jede Farbe keyen lässt, bietet sich diese Art der Selektion für die Farbkorrektur besonders an. Dieser Videoclip erklärt die Funktionsweise.

06.02.01 Selektion über Keyer - Einführung

Jedes Programm bietet die Möglichkeit, die Sättigung des Bildes zu verändern. Das ist also keine große Sache. Oder vielleicht doch? Diese Lektion geht detailliert auf den Begriff der Farbsättigung ein. Hier lernen Sie u.a., wie Sie die Sättigung in bestimmten Bereichen Ihres Bildes herausnehmen und es damit verbessern können. Ganz konkret kann die Korrektur über die Sättigung Ihnen viel Zeit ersparen, wenn Sie vorhaben, Farbstiche aus Ihrem Bild zu entfernen.

LEKTIONSÜBERSICHT: LEKTION 06.02.02 - 06.02.12

06.02.02 HSL-Werkzeuge

Die meisten Keyer arbeiten mit dem HSL-Farbmodell, sodass die gewünschten Bereiche über den Farbton, die Sättigung und die Helligkeit bestimmt werden können. Dabei müssen Sie nicht zwingend alle drei Werte angeben. In den meisten Programmen können Sie die Zuschaltung beliebig kombinieren und somit noch gezielter Ihren Bereich eingrenzen. Diese Lektion zeigt, wie das geht und macht auch noch einmal die Qualität bei der Farbrunterabtastung zum Thema.

06.02.03 Theoretische Überlegungen für die Praxis

Die meisten Programme bieten einen Farbpicker um einen Wert für den Key festzulegen (Qualifizierung). Nicht immer funktioniert diese Automatik – daher sollten Sie die Hintergründe verstehen und wissen, wie Sie Farbtöne manuell selektieren. Diese Lektion hilft Ihnen, die richtigen Fragen zu stellen.

06.02.04 Anzeigoptionen für den Key

Die meisten Applikationen bieten verschiedene Anzeigoptionen für den Key. Diese Lektion gibt Tipps, wann Sie welche Anzeigoptionen benutzen sollten.

06.02.05 Farbpicker

Programme mit einem HSL- oder RGB-Farbkeyer bieten Werkzeug zur Aufnahme von mindestens einem Farbpixel, um den Key zu bestimmen und damit die Auswahl zu vereinfachen. Diese Lektion gibt hilfreiche Tipps für die Selektion.

06.02.06 Praxisbeispiel

In einem Praxisbeispiel wird demonstriert, wie Sie mit dem Farbpicker ein Element im Bild auswählen und den Key weiter optimieren. Auch die Funktionen Blur und Shrink werden erklärt.

06.02.07 Key verbessern mit Blur, Shrink und Invert

Mit Blur, Shrink und Invert kann ein Key optimiert werden. Diese Lektion geht ausführlich auf die Parameter ein.

06.02.08 Praxisbeispiel 3-Wege-Farbkorrektur

In diesem Praxisbeispiel wird gezeigt, wie Sie einen Key mit der 3-Wege-Farbkorrektur bestimmen.

06.02.09 Praxisbeispiel Chrominanz-Key

Mit dem Chrominanz-Keyer lassen sich Elemente sehr einfach selektieren. In praxisnahen Beispielen wird in dieser Lektion gezeigt, was dieses Werkzeug für die Farbkorrektur leistet. Sie lernen nicht nur, wie Sie einen Himmel umfärben, sondern auch den Hautton einer Person bestimmen und verändern können.

06.02.10 Praxisbeispiel - Sekundäre Farbkorrektur mit Speedgrade

In diesem Praxisbeispiel wird gezeigt, wie die sekundäre Farbkorrektur in Adobe Speedgrade funktioniert.

06.02.11 Praxisbeispiel - Erweiterte primäre Farbkorrektur in Speedgrade

Diese Lektion demonstriert eine Besonderheit in Speedgrade: die erweiterte primäre Farbkorrektur.

06.02.12 Praxisbeispiel Filter und Effekte

Viele Programme bieten Filter und Effekte, die Ihnen die Bearbeitung von Farben vereinfachen. In dieser Lektion lernen Sie einige Werkzeuge kennen, darunter die Werkzeuge „selektive Farbe“ und „Farbe ändern“.

LEKTIONSÜBERSICHT: LEKTION 06.02.13 - 06.03.09

06.02.13 Praxis-Tipp: Weichzeichnen, Teil 1

Diese Lektion gibt Tipps, wenn das Ursprungsmaterial z.B. aufgrund einer geringen Farbunterabtastung in schlechter Qualität vorliegt. Durch Weichzeichnen der Chrominanz können Artefakte effektiv bearbeitet werden, um einen sauberen Key zu erstellen.

06.02.14 Praxis-Tipp: Weichzeichnen, Teil 2

Diese Lektion zeigt, wie Sie mit Artefakten, starkem Farbrauschen und Bewegungsunschärfe im Bild umgehen, um einen perfekten Key zu erstellen.

06.02.15 Profi-Tipps zum Keying

In diesem Video werden wichtige Tipps zur Selektion von Bildelementen noch einmal praxisnah zusammengefasst.

Kapitel 06 - Unterkapitel 06.03 - Selektion über Masken

Eine Maske ist im Prinzip nichts anderes als ein Key. In diesem Unterkapitel werden die Unterschiede erklärt.

06.03.01 Selektion über Masken - Einführung

Eine Maske ist im Prinzip nichts anderes als ein Key. In diesem Video werden die Unterschiede erklärt und es wird auf die folgenden Lektionen hingewiesen.

06.03.02 Was ist ein Maske?

Diese Lektion erklärt, wie Masken aufgebaut sind und wie sie erstellt werden. Masken müssen in übrigen nicht unbedingt Masken heißen: man findet sie auch unter Namen wie „Shapes“, „Spot-Corrections“ und „Power-Windows“.

06.03.03 Werkzeuge zur Maskendefinition

In diesem Video lernen Sie die Werkzeuge für die Maskendefinition kennen.

06.03.04 Masken manuell animieren

In einem Praxisbeispiel wird gezeigt, wie Masken manuell animiert werden.

06.03.05 Masken automatisch animieren

In einem Praxisbeispiel wird gezeigt, wie Masken automatisch animiert werden.

06.03.06 Praxisbeispiel: Schatten verstärken

In einem Praxisbeispiel werden Umgebungsschatten (Vignette) in einer Aufnahme erzeugt, um den Fokus des Betrachters gezielt auf eine Person zu lenken. Zusätzlich wird ein Trick gezeigt, mit dem Sie die allgemeinen Helligkeitsunterschiede in einer Einstellung analysieren können.

06.03.07 Praxisbeispiel: Masken kombinieren

Um zwei Elemente miteinander in Beziehung zu setzen, wird in diesem Video die Maske aus der letzten Lektion um eine weitere ergänzt. Hier erfahren Sie auch, wie Masken miteinander kombiniert werden.

06.03.08 Praxisbeispiel: Lichter verstärken

Wie Lichter in einer Aufnahme verstärkt und herausgearbeitet werden können, zeigt diese Lektion in einer Kerzenlichtsituation.

06.03.09 Praxisbeispiel: Objekte herausarbeiten, Teil 1

In dieser Lektion wird eine Blume vor einem hellen Fenster in den Fokus des Betrachters gerückt.

LEKTIONSÜBERSICHT: LEKTION 06.03.10 - 06.06

06.03.10 Praxisbeispiel: Objekte herausarbeiten, Teil 2

In dieser Lektion wird eine Blume vor einem hellen Fenster in den Fokus des Betrachters gerückt.

06.03.11 Praxisbeispiel: Gesichter herausarbeiten

In diesem Praxisbeispiel werden mit Hilfe einer Maske und eines HSL-Keys die Augen einer Person ausgewählt und optisch herausgearbeitet.

06.03.12 Praxisbeispiel: Masken animieren

Ergänzend zur letzten Lektion, wird die Kopfbewegung der Person über einen Tracker analysiert. Damit folgt die Maske um die Augen automatisch der Bewegung.

06.03.13 Praxisbeispiel: Kombination mit Keys

In diesem Praxisbeispiel wird eine Maske mit einem Key kombiniert, um das Ergebnis weiter zu optimieren.

Kapitel 06 - Unterkapitel 06.04 - Selektion über Kurven

Mit Farbton-Kurven werden Kontrollpunkte entlang eines definierten Spektrums gesetzt. Durch die direkte Adressierung der Farbtöne lassen sich sowohl kleine als auch große Bereiche gezielt bearbeiten. Im direkten Vergleich mit Keys und Masken lassen sich viele Manipulationen deutlich schneller und genauer durchführen.

06.04.01 Selektion über Kurven - Einführung

Einführung in das Thema Selektion über Kurven.

06.04.02 Farbton vs. Farbtöne

In dieser Lektion erfahren Sie, wie Farbtöne gegen anderen Farbtöne mittels Kurven ausgetauscht werden.

06.04.03 Farbton vs. Sättigung

In dieser Lektion erfahren Sie, wie die Sättigung bestimmter Farbtöne verstärkt oder verringert wird.

06.04.04 Farbton vs. Luminanz

In dieser Lektion erfahren Sie, wie die Luminanz (Helligkeitsverteilung) bestimmter Farbtöne verstärkt oder verringert wird.

06.04.05 Luminanz vs. Sättigung

In vielen Applikationen finden Sie auch eine Funktion, die die Sättigung von Farbtönen über deren Helligkeitsverteilung anspricht. Diese Lektion zeigt, wie das geht.

06.05 Praxistipp - Elemente kombinieren

In diesem Praxisbeispiel wird u.a. durch eine Kombination mit einem invertierten Key das Ergebnis der Farbkorrektur weiter optimiert. Dort erfahren Sie auch, wie Sie nur bestimmte Objekte farbig gestalten können, während der Rest im Bild s/w (farblos) bleibt.

06.06 Praxistipp - Luminanz-Key

Diese Lektion zeigt in einem Praxisbeispiel, wie durch ein Luminanz-Key ein Himmel in einem zarten Abendrot eingefärbt wird.

LEKTIONSÜBERSICHT: LEKTION 07.01 - 07.10

Kapitel 07 - Aufnahmen angleichen

Damit alle Einstellungen einer Szene so aussehen, als seien sie zur selben Zeit und am selben Ort gedreht, müssen alle Einstellungen aneinander angeglichen werden.

07.01 Aufnahmen angleichen - Einführung

Einführung zum Thema Aufnahmen angleichen.

07.02 Aufnahmen vergleichen

Um zwei oder mehrere Aufnahmen miteinander vergleichen zu können, gibt es mehrere Ansätze. Eine kurze Einführung.

07.03 Vergleichen über die Timeline

Diese Lektion zeigt, wie Sie zwei Einstellungen mit den Timeline-Funktionen einer Schnittapplikation miteinander vergleichen können. Das ist naheliegend und sehr effektiv. Besonders, wenn Sie mit Markierungen oder der dualen Ansicht arbeiten.

07.04 Vergleichen mit Referenzbildern

Um einzelne Einstellungen einer Szene mit bereits farbkorrigierten Bildern oder Vorlagen vergleichen zu können, helfen Referenzbilder besonders gut. Hier gibt es verschiedene Methoden, die in dieser Lektion vorgestellt werden.

07.05 Vergleichen mit geteiltem Bildschirm (Split-Screen)

Oft ist es erforderlich, zwei oder mehr Aufnahmen in einem direkten Vergleich zu betrachten und zu korrigieren. Hier unterstützen Sie Split-Screens hervorragend. Dieses Video zeigt, wie es geht.

07.06 Aufnahmen untersuchen

In den nächsten Lektionen lernen Sie, wie zwei oder mehr Aufnahmen auf ihre Unterschiede untersucht werden können. Dieses Video führt in das Thema ein.

07.07 Kontrast untersuchen

Da sich Kontrast-Korrekturen meist auch auf die Farbbalance auswirken, sollten Sie auch bei der Analyse zunächst die Unterschiede im Kontrast untersuchen. Diese Lektion hilft dabei, die richtigen Fragen zu stellen.

07.08 Farben untersuchen

Untersuchen Sie als Nächstes die Farben. Konzentrieren Sie sich dabei vorerst auf die Gesamtwirkung der Einstellung und nicht auf einzelne Elemente. Wo gibt es Unterschiede? Das ist nur eine Frage unter vielen. Diese Lektion gibt konkrete Tipps für eine effektive Untersuchung.

07.09 Analysewerkzeuge nutzen

In kniffligen Fällen helfen Ihnen die Werkzeuge zur Analyse weiter. Gerade wenn Sie bestimmte Objekte in allen Einstellungen reproduzieren möchten, sind exakte Messwerte unerlässlich. Diese Lektion demonstriert die Vorgehensweise, u.a. mit Hilfe von Split-Screens.

07.10 Aufnahmen korrigieren - Einführung

Nachdem Sie gelernt haben, wie Sie zwei oder mehrere Einstellungen miteinander vergleichen und auf ihre Inhalte untersuchen, folgen einige Tipps, wie Aufnahmen effektiv angeglichen werden können. Zusammen mit dem Wissen aus den ersten Kapiteln werden Sie nach den folgenden Lektionen in der Lage sein, Ihre Bilder nach Ihren Wunschvorstellungen zu gestalten.

LEKTIONSÜBERSICHT: LEKTION 07.11 - 08.05

07.11 Automatische Korrekturen von Aufnahmen

Beim Angleichen von zwei Aufnahmen unterstützen Sie viele Programme mit Werkzeugen, die nahezu vollautomatisch arbeiten. Die bekanntesten sind Color Match und Histomatch. Eine Einführung in das Thema bietet diese Lektion.

07.12 Auto Color Match

Mit Auto Color Match können Aufnahmen automatisch angepasst werden. Ein Beispiel zeigt, wie das funktioniert.

07.13 Manuelle Korrekturen

In den nächsten Lektionen werden Sie anhand konkreter Praxisbeispiele lernen, wie zwei oder mehr Aufnahmen manuelle korrigiert werden. Dieses Video führt in das Thema ein.

07.14 Praxisbeispiel im Schnittprogramm

In diesem Praxisbeispiel lernen Sie, wie Sie mit einem geteilten Bildschirm (Split-Screen) und der 3-Wege-Farbkorrektur effektiv zwei Einstellungen in einem Schnittprogramm anpassen. Dabei werden mehrere Elemente getrennt korrigiert.

07.15 Praxisbeispiel DaVinci Resolve

In diesem Praxisbeispiel lernen Sie, wie zwei Einstellungen in Davinci Resolve angepasst werden können.

07.16 Praxistipp - Korrekturen kopieren

In diesem Praxistipp erfahren Sie, wie eine bereits erstellte Farbkorrektur oder ein Look auf andere Einstellungen kopiert werden können. Das spart viel Zeit in der Nachbearbeitung.

Kapitel 08 - Tiefe gestalten

In diesem Kapitel geht es um die Gestaltung von Tiefe und Raumeindruck im Bild.

08.01 Tiefe gestalten - Einführung

In diesem Kapitel geht es um die Gestaltung von Tiefe und Raumeindruck im Bild. Warum das wichtig ist, erklärt diese Einführung.

08.02 Tiefe verstehen

In dieser Lektion werden die Grundlagen vermittelt, wie Räumlichkeit im Bild entsteht bzw. wahrgenommen wird. Warum wirken manche Bilder eher flach und andere sehr tief? Überraschende Antworten finden Sie in diesem Video.

08.03 Tiefe erzeugen durch einen Verlauf und Masken

In dieser Lektion lernen Sie, wie durch den Einsatz von Masken und geschickter Verläufe mehr Tiefe im Bild entsteht.

08.04 Tiefe erzeugen durch einen Verlauf und Überblendmodi

In dieser Lektion lernen Sie, wie durch die Kombination von Verläufen und verschiedener Überblendmodi im Bild Tiefe gestaltet wird.

08.05 Tiefe erzeugen durch Licht, Schatten und Sättigung

Wie Tiefe durch Licht, Schatten und Sättigung erzeugt wird, zeigt diese Lektion mit Hilfe von Masken.

LEKTIONSÜBERSICHT: LEKTION 08.06 - 10.01

08.06 Tiefe erzeugen durch Schärfe und Unschärfe

Auch mit Schärfe und Unschärfe lässt sich die Tiefe in Aufnahmen gestalten und der Fokus des Betrachters lenken. Diese Lektion zeigt konkrete Beispiele mit Vorder- und Hintergrund.

08.07 Praxisbeispiel: Tiefe durch neue Lichtgestaltung

Nicht immer lässt sich die Lichtstimmung am Set wie gewünscht gestalten. In dieser Lektion lernen Sie, Objekte nachträglich ins rechte Licht zu rücken. Zum Einsatz kommen u.a. Masken und Verläufe. Das Ergebnis im Vorher/Nachher-Vergleich überrascht: wenig Aufwand, tolle Wirkung.

08.08 Praxisbeispiel: Tiefe durch Schatten

Auch durch den Einsatz von zusätzlichen Schatten kann ein Bild deutlich an Tiefe gewinnen. In einem Praxisbeispiel wird ein Reklamelogo auf einem Hausdach herausgearbeitet.

08.09 Praxisbeispiel: Tiefe durch Lichtquellen

In dieser Lektion werden Lichtquellen im Bild über eine geschickte Maskenkombination neu definiert. Auch der Keymixer kommt zum Einsatz. So wird der Blick des Zuschauers auf die gewünschten Inhalte gelenkt. Im Video erhalten Sie auch Tipps zum richtigen Umgang mit Lichtquellen im Bild.

08.10 Praxisbeispiel: Tiefe durch Sättigung

In vier Beispielen wird gezeigt, wie der Blick des Zuschauers durch unterschiedliche Sättigungen im Bild gelenkt wird.

08.11 Praxisbeispiel: Tiefe durch Unschärfe

Auch Schärfe und Unschärfe im Bild bestimmen, was der Zuschauer wahrnehmen soll. In diesem Praxisbeispiel wird durch eine Maskierung der Bildvordergrund unscharf gezeichnet. Eine zusätzliche Farbentsättigung optimiert das Ergebnis.

Kapitel 09 - Stil, Stimmung und Aussage

Sich mit Stil, Stimmung und Aussage zu beschäftigen ist unerlässlich, wenn Sie Ihre filmische Geschichte genau so erzählen möchten, wie der Zuschauer sie wahrnehmen soll. In dieser Lektion wird gezeigt, wie Sie eine Stimmung kreieren, die Ihren Film unterstützt, indem ganz konkret eine optische Aussage für jede Einstellungen getroffen wird.

09.01 Stil, Stimmung und Aussage

Sich mit Stil, Stimmung und Aussage zu beschäftigen ist unerlässlich, wenn Sie Ihre filmische Geschichte genau so erzählen möchten, wie der Zuschauer sie wahrnehmen soll. In dieser Lektion wird gezeigt, wie Sie eine Stimmung kreieren, die Ihren Film unterstützt, indem ganz konkret eine optische Aussage für jede Einstellungen getroffen wird.

Kapitel 10 - Besondere Farben

In diesem Kapitel geht es um Farben, die jeder Zuschauer bestens kennt – und das macht sie besonders. Und vor allem besonders problematisch. Denn die Herausforderung bei der Farbkorrektur ist es nicht, die Farben so abzubilden, wie wir sie in unserer Wirklichkeit sehen.

10.01 Besondere Farben - Einführung

Einführung zum Kapitel besondere Farben.

LEKTIONSÜBERSICHT: LEKTION 10.02 - 10.13

10.02 Himmel und Wolken - Einführung

Den Himmel so aufzuzeichnen, wie wir ihn sehen oder später sehen möchten, ist gar nicht so einfach. Grund dafür sind neben den Wetterbedingungen die Grenzen der Aufnahmetechnik. Diese Einführung beschreibt, worauf Sie bei der Farbkorrektur achten müssen.

10.03 Himmel korrigieren

Eine Korrektur des Himmels setzt voraus, dass sie die Veränderung auf bestimmte Bereiche in Ihrer Aufnahmen begrenzen. In dieser Lektion werden u.a. die Kurven-Werkzeuge, die HSL-Korrektur und Masken angesprochen.

10.04 Wolken korrigieren

Wolkenformationen sind fast immer in einer Himmelsaufnahme enthalten. Um Sie beispielweise dramatischer zu gestalten, nutzen Sie am besten die Luminanzkurve. Diese Lektion zeigt, wie das geht.

10.05 Sand korrigieren

Sandfarben bezeichnet im allgemeinen Sprachgebrauch rötlich-weiße bis gelblich-weißliche Farbnuancen. Bei der Farbkorrektur sollten Sie daher auch in diese Richtung gestalten. In einem Praxisbeispiel wird gezeigt, wie ein Postkartenidyll entsteht.

10.06 Gras, Bäume und andere Pflanzen - Einführung

Die Farben von Pflanzen kennt jeder Zuschauer sehr gut aus seiner täglichen Beobachtung. In dieser Einführung erfahren Sie, worauf Sie bei der Farbkorrektur achten müssen.

10.07 Pflanzenfarbtöne - Korrektur durch Kurven

In dieser Lektion wird die Korrektur von Pflanzenfarbtönen mit Kurven gezeigt.

10.08 Pflanzenfarbtöne - Korrektur durch HSL-Qualifikation

In dieser Lektion wird die Korrektur von Pflanzenfarbtönen mittels HSL-Qualifizierung gezeigt.

10.09 Pflanzenfarbtöne - Korrektur durch invertierte HSL-Qualifikation

In dieser Lektion wird die Korrektur von Pflanzenfarbtönen mittels einer invertierten HSL-Qualifizierung gezeigt.

10.10 Pflanzenfarbtöne - Laub ein- und umfärben

Wie Sie Laub ein- und umfärben können, demonstriert diese Lektion an Praxisbeispielen.

10.11 Haut - Einführung

Da wir täglich unser eigene Haut sehen und auch die anderer Menschen, wissen wir genau wie Haut auszusehen hat. Das macht die Farbkorrektur von Hauttönen zu einer besonderen Herausforderung die es zu meisten gilt. In dieser Einführung erfahren Sie, worauf Sie bei der Farbkorrektur achten müssen.

10.12 Haut - die I-Linie

Im Vektorskop gibt es die sogenannten I-Linie. Diese Lektion zeigt, wie sie benutzt wird, um den idealen Hautfarbton festzulegen.

10.13 Hauttöne mit der primären Farbkorrektur anpassen

Wie Hauttöne mit der primären Farbkorrektur angepasst werden, erklärt dieses Video.

LEKTIONSÜBERSICHT: LEKTION 10.14 - 11.07

10.14 Hauttöne mit der sekundären Farbkorrektur anpassen

Wie Hauttöne mit der sekundären (selektiven) Farbkorrektur angepasst werden, erklärt diese Lektion.

10.15 Glamour-Look für die Haut

Manchmal darf es etwas mehr sein. In dieser Lektion erfahren Sie, wie ein Glamour-Look für Hauttöne entsteht. Diese Methode wird gerne in Musikvideos und Werbefilmen verwendet, um Frauen und Männer noch schöner zu machen.

10.16 Glanzlichter reduzieren

Manchmal muss es auch etwas weniger sein. In dieser Lektion erfahren Sie, wie Glanzlichter und Überstrahlungen in Aufnahmen effektiv reduziert werden.

Kapitel 11 - Standards einhalten – Qualitätskontrolle für die Ausgabe

Bei der Bearbeitung und Ausgabe von Material sollten bestimmte Standards eingehalten werden, die Sie kennen sollten.

11.01 Standards einhalten - Einführung

Bei der Bearbeitung und Ausgabe von Material sollten bestimmte Standards eingehalten werden. Warum das enorm wichtig ist, erfahren Sie in dieser Lektion.

11.02 Illegale Luminanzwerte

In dieser Lektion werden die definierten Grenzbereiche der Helligkeitsverteilung und die Hintergründe zu illegalen Luminanzwerten ausführlich erklärt. Hier erfahren Sie beispielsweise, warum in gängigen Videonormen legales Schwarz nicht bei 0 IRE liegt und Weiß nicht bei 255 IRE.

11.03 Zebromuster

Viele Programme bieten Ihnen Möglichkeiten, illegale Luminanzwerte direkt im Videobild anzuzeigen. In dieser Lektion lernen Sie das hilfreiche Zebromuster kennen. Damit lassen sich Probleme in der Helligkeitsverteilung sofort erkennen.

11.04 Exkurs: YCbCr-Werte in digitalen RGB-Skalen

In diesem Exkurs werden die Unterschiede zwischen der Anzeige von Werten in Y'CbCr und in digitalen RGB-Skalen erklärt. Das ist besonders wichtig, wenn Sie Daten zwischen Videoschnittprogrammen und Grading-Applikationen austauschen.

11.05 Illegale Farbchrominanzwerte

In dieser Lektion geht es um illegale Farbchrominanzwerte. Auch hier gibt es wichtige Grenzwerte, die eingehalten werden müssen, wenn eine optimale Qualität erreicht werden soll.

11.06 Automatik für korrekte Werte

Viele Programme bieten Werkzeuge, mit denen Standards automatisch eingehalten werden. In dieser Lektion werden einige davon vorgestellt.

11.07 Praxisbeispiel: Luminanz reduzieren

In diesem Praxisbeispiel wird die Luminanz im Bild mit folgenden Werkzeugen korrigiert: Farbgleich, YUV-Kurve und 3-Wegefarbkorrektur. Als Analysewerkzeug dient der Wellenform-Monitor.

LEKTIONSÜBERSICHT: LEKTION 11.08 - 12.02.04

11.08 Praxisbeispiel: Farbsättigung reduzieren mit einer HSL-Qualifizierung

Wie die Farbsättigung durch eine HSL-Qualifizierung reduziert wird, zeigt dieses Video. Zusätzlich gibt es zahlreiche Tipps für eine effektive und schnelle Korrektur.

11.09 Praxisbeispiel: Farbsättigung reduzieren über Luminanzwerte

Dass sich die Farbsättigung auch über die Luminanzbereiche korrigieren lässt, demonstriert diese Lektion an einem Praxisbeispiel.

11.10 Praxisbeispiel: Farbsättigung reduzieren über Kurven

In diesem Praxisbeispiel wird die Farbsättigung gezielt über verschiedene Kurven-Werkzeuge korrigiert. Auch das Paradeskope wird eingesetzt.

11.11 Praxisbeispiel: Weiß und Superweiß einstellen

Eine Besonderheit ist der Umgang mit Weiß und Superweiß. In dieser Lektion geht es um die richtige Interpretation des Farbraums. Das ist besonders wichtig, wenn Sie Grafiken für Ihren Videofilm erstellen. Auch die nachträgliche Korrektur wird gezeigt.

11.12 Praxisbeispiel: Ausgabe in Davinci Resolve

Wie die Standardwerte der Videonormen bei der Ausgabe in Davinci Resolve eingehalten werden, erklärt diese Lektion.

Kapitel 12 - Color-Grading – den Filmlook gestalten

In den nächsten Lektionen geht es um den Gesamtlook Ihres Films. Dieser wird mit dem sogenannten Color-Grading erreicht.

12.01 Color-Grading - Einführung

In den nächsten Lektionen geht es um den Gesamtlook Ihres Films. Dieser wird mit dem sogenannten Color-Grading erreicht. Was damit genau gemeint ist und worin die Unterschiede zur Farbkorrektur liegen, erfahren Sie in diesem Einführungsvideo.

Kapitel 12 - Unterkapitel 12.02 – den Filmlook gestalten

Wenn es schnell gehen muss, helfen Vorlagen dabei einen Filmlook zügig zu gestalten. Dieses Video führt in die nächsten Lektionen ein.

12.02.01 Filmlook aus Vorlagen gestalten - Einführung

Wenn es schnell gehen muss, helfen Vorlagen dabei einen Filmlook zügig zu gestalten. Dieses Video führt in die nächsten Lektionen ein.

12.02.02 Filter und Effekte

In vielen Programmen finden Sie Filter- und Effektwerkzeuge, mit denen sich ein Filmlook bequem gestalten lässt. Diese Lektion zeigt einige Beispiele, darunter Einfärben, Fotofilter, Dynamik, Tritonus, Colorama und Alter-Film.

12.02.03 Vorlagen der Color-Grading-Tools

Diese Lektion demonstriert ausführlich, wie Vorlagen in Color-Grading-Tools benutzt werden. Zum Einsatz kommen die Looks in Davinci Resolve und Adobe SpeedGrade.

12.02.04 Lookup-Tabellen und Lumetri-Looks

Wie Sie mit Lookup-Tabellen und Lumetri-Looks schnelle Filmlooks erstellen, zeigt diese Lektion. Vorgestellt wird u.a. der Look-Browser in Adobe Premiere CC und der LUT-Import in After Effects. Hier erfahren Sie auch, wie Sie Vorlagen importieren. Zusätzlich wird die LUT-Anwendung in Davinci Resolve demonstriert. Dazu gibt es einen Tipp, wie Sie auch LUT-Vorlagen aus anderen Programmen (z.B. SpeedGrade) in Resolve benutzen können.

LEKTIONSÜBERSICHT: LEKTION 12.02.05 - 12.03.09

12.02.05 Auto-Color-Match für die Lookgestaltung nutzen

Eine Möglichkeit, Looks sehr schnell zu erstellen, finden Sie in Adobe SpeedGrade. Mit dem Werkzeug Auto-Color-Match können fertige Looks bequem auf neue Clips übertragen werden. Das klappt auch mit Fotovorlagen.

12.02.06 Drittanbieter Plugins

Einige Hersteller bieten Zusatzprogramme an, die in Videoschnittprogrammen und Grading-Applikationen als Plugins zum Einsatz kommen um Looks zu gestalten. Gezeigt werden u.a. Produkte von Red Giant (z.B. Color Suite und Magic Bullet Looks) und ProDAD (Vitascene).

Kapitel 12 - Unterkapitel 12.03 – Filmlook selbst gestalten

Nur wenn Sie Ihren Filmlook manuell erstellen, haben Sie auch die volle Kontrolle. Auch das Thema Hollywood-Filmlook kommt nicht zu kurz.

12.03.01 Filmlook selbst gestalten - Einführung

Nur wenn Sie Ihren Filmlook manuell erstellen, haben Sie auch die volle Kontrolle. Dieses Video vermittelt Informationen zu den nächsten Lektionen.

12.03.02 Ebenen und Mischeffekte

Mit Ebenen und Mischeffekten lassen sich tolle Filmlooks ohne Aufwand erstellen. In dieser Lektion wird die grundlegende Funktionsweise erklärt. In Beispielen kommen u.a. Addition, Multiplizieren, Bildschirm, Overlay und Lichter zum Einsatz.

12.03.03 Praxisbeispiel: Lichtstimmung gestalten

In diesem Praxisbeispiel wird die Lichtstimmung der Aufnahme durch Einsatz der Mischeffekte (Blending-Modes) neu bestimmt.

12.03.04 Praxisbeispiel: Zeichentrick-Look gestalten

Wie Sie einen Zeichentrick-Look ganz ohne Effektfiler erstellen, erfahren Sie in diesem Video. Zum Einsatz kommt der Mischeffekt „Dunkler“ und die „Gaußsche Unschärfe“.

12.03.05 Praxisbeispiel: Crossoverentwicklung I

Wie ein Crossoverentwicklung-Look mit Colorburn und der YUV-Kurve erstellt wird, zeigt diese Lektion.

12.03.06 Praxisbeispiel: Crossoverentwicklung II

Wie ein Crossoverentwicklung-Look mit Hilfe von Kurven erzeugt wird, lernen Sie in diesem Video.

12.03.07 Praxisbeispiel: Big-Budget-Look I - Bereiche einfärben

Viele Hollywood- und Werbefilme färben bestimmte Bereiche im Bild leicht ein, um einen hochwertigen Look zu erhalten. Wie das geht, zeigt dieses Video.

12.03.08 Praxisbeispiel: Duotones und Tritones

Looks mit Duotones bestehen aus 2, Tritones aus 3 Farben. In diesem Praxisbeispiel lernen Sie solche Filmlooks ganz ohne Filter zu gestalten. Die Methoden dazu sind auch für andere Looks von großem Vorteil.

12.03.09 Praxisbeispiel: Filmlook für Videoaufnahmen

Damit Videoaufnahmen nicht billig, sondern hochwertig aussehen, gibt es einen einfachen Trick. Diese Lektion zeigt, wie das ohne Aufwand gelingt.

LEKTIONSÜBERSICHT: LEKTION 12.03.10 - 12.04.04

12.03.10 Praxisbeispiel: Big-Budget-Look II – Ganz großes Kino

In diesem ausführlichen Praxisbeispiel wird Schritt für Schritt erklärt, wie Sie den hochwertigen Big-Budget-Look gängiger Kinoproduktionen erreichen.

12.03.11 Praxisbeispiel: Big-Budget-Look III – Seitenverhältnis optimieren

Auch das richtige Seitenverhältnis spielt eine wichtige Rolle, wenn Ihr Film nach „großem Kino“ aussehen soll. Diese Lektion gibt konkrete Tipps und zeigt u.a. wie Cinemascope simuliert wird.

12.03.12 Praxisbeispiel: Big-Budget-Look IV – Referenzen als Vorlagen nutzen

In dieser Lektion lernen Sie, wie Sie z.B. Screenshots, Filmplakate oder Werbefotos als Referenz benutzen, um einen Look zu gestalten.

12.03.13 Lichteffekte einsetzen

Das Setzen von zusätzlichem Licht kann Ihren Look dramatisch verbessern. Diese Lektion gibt Tipps, wie Sie Lichtstimmungen mit sehr unterschiedlichen Werkzeugen nachträglich gestalten. Auch der Einsatz von Optical Flares wird gezeigt.

12.03.14 Styling und Compositing

Um einen einheitlichen Filmlook zu gestalten, benötigt jede Einstellung auch eine individuelle Anpassung. In dieser Lektion wird gezeigt, wie wichtig das richtige Styling ist und was ein gutes Compositing hierfür tun kann.

12.03.15 Weitblick

Wie es weiter geht, und warum Sie unseren Newsletter unter www.dvd-lernkurs.de unbedingt abonnieren sollten, erfahren Sie in dieser Lektion. Also: nicht verpassen!

Kapitel 12 - Unterkapitel 12.04 – Filmlooks exportieren und importieren

Damit Sie nicht immer von vorne anfangen müssen, erklären die nächsten Lektionen, wie Sie Ihre Filmlooks speichern und wieder verwenden können. Auch der programmübergreifende Export und Import ist ein Thema. Hier gibt es einiges zu beachten.

12.04.01 Filmlooks exportieren und importieren - Einführung

Damit Sie nicht immer von vorne anfangen müssen, erklären die nächsten Lektionen, wie Sie Ihre Filmlooks speichern und wieder verwenden können. Auch der programmübergreifende Export und Import ist ein Thema. Dass es dabei einiges zu beachten gibt, beschreibt bereits die Einführung in das Thema.

12.04.02 Schnittprogramme

Wie aus Filtern und Effekten erstellte Filmlooks in Videoschnittprogrammen gespeichert und wieder aufgerufen werden, erklärt diese Lektion.

12.04.03 DaVinci Resolve und Speedgrade

Wie Looks in DaVinci Resolve und Adobe Speedgrade gespeichert und erneut aufgerufen werden, demonstriert dieses Video Schritt für Schritt. Hier erfahren Sie auch den Unterschied zwischen „Stills“ und „PowerGrades“ sowie „Append Node Graph“ und „Add Correction“.

12.04.04 Looks freigeben und anwenden

Selbst erstellte Looks lassen sich auch aus den meisten Programmen für andere Applikationen exportieren. Wie das geht, zeigt diese Lektion anhand von SpeedGrade, After Effects und Resolve. Auch der Import wird gezeigt.

LEKTIONSÜBERSICHT: LEKTION 12.04.05 - 12.05.07

12.04.05 Praxistipp: Fremde Looks in DaVinci Resolve anwenden

Um fremde Looks (z.B. aus SpeedGrade) in DaVinci Resolve verwenden zu können, muss ein Trick angewandt werden. Wie das geht, verrät diese Lektion in einem Praxistipp.

12.04.06 Praxistipp: LUT Buddy

Der LUT-Buddy von Red Giant dient u.a. dazu, Looks aus Programmen zu exportieren und zu importieren, die hierfür gar keine Möglichkeiten bieten. Wie das funktioniert, erklärt dieses Video. Außerdem gibt es einen Tipp, wie Sie an LUT-Vorlagen kommen können.

12.04.07 Looks in eigener Bibliothek sammeln

Sammeln Sie möglichst viele Referenzen! Diese Lektion gibt hilfreiche Tipps, wie Sie eine eigene Bibliothek mit Filmlooks aufbauen und anwenden können.

Kapitel 12 - Unterkapitel 12.05 – Bildrauschen und Filmkorn

Bildrauschen und Filmkorn in der Aufnahme ist ein wichtiges Thema in der Filmproduktion. Und das sowohl im positiven wie auch im negativen Sinne.

12.05.01 Bildrauschen und Filmkorn - Einführung

Bildrauschen und Filmkorn in der Aufnahme ist ein wichtiges Thema in der Filmproduktion. Und das sowohl im positiven wie auch im negativen Sinne. Warum das so ist, erfahren Sie in dieser Lektion.

12.05.02 Bildrauschen mit Filtern entfernen

Wie Sie Bildrauschen mit Boardmitteln in Programmen in den Griff bekommen, zeigt diese Lektion. Gezeigt wird der Filter „Korn reduzieren“ in Adobe After Effects.

12.05.03 Bildrauschen entfernen mit Neat Video

Neat Video ist ein äußerst hilfreiches Programm zur Rauschreduzierung. Es läuft als Plugin in vielen Applikationen. Wie es funktioniert, demonstriert dieses Video.

12.05.04 Praxisbeispiel: Neat Video nur in bestimmten Bereichen benutzen

In diesem Praxisbeispiel lernen Sie, wie Sie mit dem Plugin „Neat Video“ Bildrauschen nur in bestimmten Bereichen reduzieren.

12.05.05 Praxisbeispiel: Farbrauschen entfernen

Ein typisches Problem beim Filmen mit hohen ISO-Werten ist ein deutliches Farbrauschen im Bild. Wie Sie die Störung reduzieren können, zeigt dieses Video.

12.05.06 Rauschen hinzufügen – den digitalen Look entmachten

Eine Störung im Bild muss nicht grundsätzlich schlecht sein. Oft wird eine Körnung hinzugefügt, um eine bestimmte Atmosphäre zu erzeugen oder Elemente unsichtbar zu integrieren (Stichwort: Compositing). Diese Lektion zeigt konkrete Strategien, mit denen man den saubereren Look digitaler Aufzeichnung entmachten und die Aufnahmen lebendiger wirken lassen kann.

12.05.07 Praxistipps: Filmkorn

In dieser Lektion werden viele Tipps rund um das Thema „Filmkorn“ vermittelt. Dabei kommt u.a. eine Farbmatte, der Effekt „Videostörung“ und ein geschickter Ebenenmix zum Einsatz. Außerdem wird gezeigt, wie Sie effektiv gegen hässliches Banding vorgehen können – das ist insbesondere bei der Berechnung von Verläufen und Grafiken von großer Bedeutung. Als Bonus gibt es einen Tipp, wie eine sinnvolle Internet-Recherche (Stichwort: „Film Grain“) durchgeführt werden kann.

LEKTIONSÜBERSICHT: LEKTION 13.01 - 14.07

Kapitel 13 - Der perfekte Filmlook

In diesem Kapitel erhalten Sie jede Menge Tipps, wie Sie Ihre Filme noch besser aussehen lassen. Eines sei schon verraten: ein perfekter Filmlook ist nicht allein durch eine gelungene Farbkorrektur und ein gutes Color-Grading zu erreichen.

13.01 Der perfekte Filmlook

In dieser Lektion erhalten Sie jede Menge Tipps, wie Sie Ihre Filme noch besser aussehen lassen. Eines sei schon verraten: Ein perfekter Filmlook ist nicht allein durch eine gelungene Farbkorrektur und ein gutes Color-Grading zu erreichen.

Bonuskapitel - Software-Workflows

In diesem Kapitel finden Sie Anleitungen zu verschiedenen Software-Workflows, wie dem Datenaustausch zwischen Black Magic DaVinci Resolve und anderen Schnittsystemen.

14.01 Adobe Premiere CS 6 und SpeedGrade CS 6

In Adobe Premiere CS 6 ist es nicht möglich, Projekte direkt nach SpeedGrade zu übergeben. Diese Lektion zeigt, wie Sie vorgehen müssen, um Filme in SpeedGrade bearbeiten und ausgeben zu können.

14.02 Adobe Premiere CC und SpeedGrade CC

In dieser Lektion lernen Sie das perfekte Zusammenspiel der aktuellen Versionen von Premiere und SpeedGrade kennen. Zur Übergabe der Projektdaten wird Direct Link verwendet. Auch das erneute Öffnen der bearbeiteten Clips in Adobe Premiere wird gezeigt.

14.03 Adobe Premiere und DaVinci Resolve

Wie Adobe Premiere und DaVinci Resolve zusammenarbeiten, sehen Sie in dieser Lektion. Demonstriert werden der Export, die Bearbeitung und der Import nach der Farbkorrektur.

14.04 GV Edius und DaVinci Resolve ohne Schnittliste

Für die Zusammenarbeit zwischen Grass Valley Edius und Davinci Resolve gibt es verschiedene Methoden. In dieser Lektion lernen Sie, wie Sie Daten ohne Schnittliste über den Datelexport ausgeben. Auch die Nutzung von AVIDs kostenlosem DNxHD Codec wird neben P2 gezeigt. In Davinci Resolve wird der Film mittels „Scene Cut Detection“ nachträglich in seine Einzelclips zerlegt. Auch die Ausgabe in Resolve ist ein Thema.

14.05 GV Edius und DaVinci Resolve mit Schnittliste, Teil 1

Wie Sie Ihr Filmprojekt aus Grass Valley Edius inklusive einer Schnittliste exportieren, zeigen die nächsten Lektionen. In diesem Video werden alle Videoclips mittels AAF exportiert.

14.06 GV Edius und DaVinci Resolve mit Schnittliste, Teil 2

In dieser Lektion werden die aus Edius exportierten Clips inklusive der Schnittliste in Davinci Resolve importiert. Nach der Farbkorrektur werden die Ausgabemöglichkeiten erklärt.

14.07 GV Edius und DaVinci Resolve mit Schnittliste, Teil 3

In diesem Video erfahren Sie, wie die in Resolve bearbeiteten Clips wieder in Edius importiert werden können. Hierfür wird das kostenlose Programm „XML Resolver“ und die XML-Importfunktion von Edius verwendet. Zusätzlich erhalten Sie Tipps zu den passenden Projekteinstellungen.

LEKTIONSÜBERSICHT: LEKTION 14.08 - 15.05

14.08 Extra-Tipp: EDL-Export für DaVinci Resolve

In dieser Lektion wird erklärt, wie Sie eine EDL-Schnittliste für die Bearbeitung in DaVinci Resolve nutzen. Sowohl der Export, als auch der Import werden ausführlich gezeigt. Die EDL-Liste wird in Resolve mit „Scene Cut Detection“ eingelesen.

14.09 Extra-Tipp: EDL-Import in DaVinci Resolve

Wenn das Material bereits in DaVinci Resolve vorliegt, kann direkt eine EDL-Liste importiert werden. Diese Lektion zeigt, wie das funktioniert.

14.10 Workflow ab Edius 7.3 mit Hinweis zu DaVinci Resolve 11

Ab der Version Edius 7.3 gibt es ein spezielles AAF-Format, das die Zusammenarbeit mit DaVinci Resolve weiter vereinfacht. Diese Lektion zeigt die Möglichkeiten und geht auch auf die Besonderheit von Resolve in der Version 11 ein, den Canopus HQ und HQX Codec direkt zu unterstützen. Neben dem AAF-Export aus Edius wird auch der Import im AAF-Format erklärt.

14.11 Avid Media Composer <-> DaVinci Resolve

Wie Avid Media Composer und DaVinci Resolve zusammenarbeiten, sehen Sie in dieser Lektion. Demonstriert werden der Export, die Bearbeitung und der Import nach der Farbkorrektur.

14.12 Final Cut Pro X <-> DaVinci Resolve

Wie Apple Final Cut Pro mit DaVinci Resolve zusammenarbeitet, erfahren Sie in dieser Lektion. Gezeigt wird der komplette Workflow: Export aus Final CutPro, Import in Resolve und Re-Export für Final Cut nach der Farbkorrektur.

Bonuskapitel - RAW-Material

In wichtigen Bereichen der Filmproduktion hat sich bereits die RAW-Aufzeichnung durchgesetzt. Ihr großer Vorteil ist die hohe Bildqualität. Allerdings haben alle RAW-Aufzeichnungen eines gemeinsam: eine umfangreiche Nachbearbeitung ist zwingend notwendig, denn der „finale Look“ kann erst in der Nachbearbeitungsphase bestimmt werden.

15.01 RAW-Material - Einführung

Einführung zum Kapitel RAW-Material.

15.02 RAW-Übungsmaterial als kostenfreier Download

Wenn Sie selbst kein RAW-Material besitzen, dann finden Sie kostenlose Videos bis 5K auf der Webseite www.footage-online.de. Diese Lektion gibt Tipps für den Download und verweist auf weiteres Übungsmaterial.

15.03 Adobe Premiere

Wie Adobe Premiere mit RAW-Material arbeitet, erfahren Sie in diesem Video. Unter anderem werden die Quelleinstellungen angepasst.

15.04 GrassValley Edius

Wie Sie in Edius RAW-Material direkt korrigieren, erfahren Sie in dieser Lektion. Auch Tipps zur flüssigen Wiedergabe von RAW-Clips sind Thema dieses Videos.

15.05 DaVinci Resolve

Selbstverständlich kann DaVinci Resolve perfekt mit RAW-Material umgehen. Alles, was Sie hierzu wissen müssen, vermittelt diese Lektion. Unter anderem wird das Zusammenspiel mit Lookup-Tabellen gezeigt. Tipp: Mit Resolve können Sie auch RAW-Material transkodiert exportieren. Das wird interessant, wenn Ihre Schnittsoftware kein RAW-Material verarbeiten kann.

LEKTIONSÜBERSICHT: LEKTION 15.06 - 15.16

15.06 REDCINE-X PRO, Teil 1

Viele moderne Schnittapplikationen können direkt auf die Metadaten von RAW-Material zugreifen und diese nach Wunsch des Anwenders in Echtzeit anpassen. Dennoch macht es Sinn, sich mit Programmen zu beschäftigen, die auf die Bearbeitung dieser Metadaten spezialisiert sind. REDCINE-X PRO ist ein solches Werkzeug. Diese Lektion geht ausführlich auf die Vorteile der kostenlosen Software ein.

15.07 REDCINE-X PRO, Teil 2

Viele moderne Schnittapplikationen können direkt auf die Metadaten von RAW-Material zugreifen und diese nach Wunsch des Anwenders in Echtzeit anpassen. Dennoch macht es Sinn, sich mit Programmen zu beschäftigen, die auf die Bearbeitung dieser Metadaten spezialisiert sind. REDCINE-X PRO ist ein solches Werkzeug. Diese Lektion geht ausführlich auf die Vorteile der kostenlosen Software ein.

15.08 Adobe Premiere und REDCINE-X PRO

In dieser Lektion lernen Sie, wie Adobe Premiere mit Red-Cine-X zusammenarbeitet.

15.09 Adobe Premiere und DaVinci Resolve

In dieser Lektion lernen Sie, wie Adobe Premiere mit Davinci Resolve zusammenarbeitet.

15.10 Adobe Premiere CS 6 und SpeedGrade CS6

In dieser Lektion lernen Sie, wie Adobe Premiere CS 6 mit SpeedGrade CS6 zusammenarbeitet. Ein einfacher Trick hilft hier dabei sehr viel Zeit zu sparen.

15.11 Adobe Premiere CC und SpeedGrade CC

In dieser Lektion lernen Sie, wie Adobe Premiere CC mit SpeedGrade CC optimal zusammenarbeitet.

15.12 GV Edius und Redcine-X Pro

In dieser Lektion lernen Sie, wie Grass Valley Edius mit Red-Cine-X zusammenarbeitet. Außerdem erhalten Sie Tipps für einen professionellen Workflow.

15.13 GV Edius und DaVinci Resolve

In dieser Lektion lernen Sie, wie Grass Valley Edius mit Davinci Resolve zusammenarbeitet. Das Beispiel zeigt den kompletten Workflow.

15.14 Tipp: RAW Konvertierung für Schnittprogramm und Color-Grading mit Resolve

Wenn Ihr Schnittprogramm keine RAW-Dateien einlesen kann (oder keine aktuellen Formate), dann nutzen Sie einfach Davinci Resolve für die Konvertierung. Auch eine schnelle Look-Gestaltung ist Thema in diesem Video. Das Training geht aber noch einen Schritt weiter und zeigt, wie die Daten nach dem Schnitt im NLE problemlos zurück in Resolve importiert und für die Farbkorrektur und das finale Color-Grading genutzt werden können.

15.15 RAW-Daten im Avid Media Composer

Wie Sie RAW-Material in den Avid Media Composer importieren, zeigt diese Lektion. Erklärt wird u.a. der Clip-Import über AMA-Link, die Bearbeitung der Metadaten, der Umgang mit LUTs und die Anpassung des Bildseitenverhältnisses (Aspect Ratio) für einzelne Clips und für alle Clips der gleichen Quelle auf der gesamten Timeline.

15.16 RAW-Workflow Avid Media Composer und DaVinci Resolve

Wie der Avid Media Composer mit DaVinci Resolve in Bezug auf RAW-Material zusammenarbeitet, sehen Sie in dieser Lektion. Hier erfahren Sie auch, wie Sie die Beschränkungen auf FULL-HD umgehen und Filme beispielsweise in 4K UHD ausgeben.

LEKTIONSÜBERSICHT: LEKTION 16.01 - 17.01

Bonuskapitel - Stereoskopie 3D

In diesem Kapitel geht es um die Farbkorrektur für stereoskopisches 3D-Material. Hier ist die Bearbeitung der Bilder besonders wichtig, da das stereoskopische 3D-Bild immer aus zwei Aufnahmen besteht, die in Bezug auf die Farbkorrektur natürlich identisch sein müssen. Die Lektion dieses Kapitels gibt hilfreiche Tipps und zeigt ein Praxisbeispiel. Für die Analyse werden das Vektorskop und der Wellenform-Monitor genutzt.

16.01 Stereo 3D

In dieser Lektion geht es um die Farbkorrektur für stereoskopisches 3D-Material. Hier ist die Bearbeitung der Bilder besonders wichtig, da das stereoskopische 3D-Bild immer aus zwei Aufnahmen besteht, die in Bezug auf die Farbkorrektur natürlich identisch sein müssen. Die Lektion gibt hilfreiche Tipps und zeigt ein Praxisbeispiel. Für die Analyse werden das Vektorskop und der Wellenform-Monitor genutzt.

Bonuskapitel - Compositing

In diesem Kapitel lernen Sie Schritt für Schritt, wie Sie ein Foto von einem Mond in eine nächtliche Landschaft einbauen können. Die dazugehörigen Bilder finden Sie im Ordner „DATEN“ im Hauptverzeichnis dieses Kurses. Diese können ebenfalls in vielen anderen Programmen problemlos genutzt werden.

17.01 Bonuslektion zum Thema Compositing

In dieser Lektion lernen Sie Schritt für Schritt, wie Sie in Edius ein Foto von einem Mond in eine nächtliche Landschaft einbauen. Die zugehörigen Bilder finden Sie im Ordner „DATEN“ im Hauptverzeichnis dieses Kurses. Diese können auch in vielen anderen Programmen problemlos genutzt werden. Bitte beachten Sie auch die Lizenzbestimmungen, falls Sie die Daten in eigenen Projekten verwenden möchten.