



Matthias Bolliger - DoP & Coach

HANDS ON HDR: DAS SPIEL MIT DER RANGE

High Dynamic Range für Filmschaffende und DoPs

HDR-Video bietet eine verbesserte Bildqualität, indem dynamischere Kontraste und ein erweiterter Farbumfang dargestellt werden. Dies führt zu einem Spiel mit vergrößerter Bilddynamik und Farbräumen. Inzwischen haben sich unterschiedlichste Standards etabliert. Einige TV-Sender und Streamer, wie Amazon & Netflix, haben HDR schon zum Sende- und Abgabestandard erhoben. Doch werden auch immer wieder HDR TV-Gradings von Auftraggebern „mit zu wenig Mehrwert“ abgelehnt. Eine gewisse Verunsicherung ist in der Branche zu spüren. Daher ist es Zeit für einen spezialisierten Workshop zum „Spiel mit der erweiterten Range“ aus DoP-Sicht.

Das Wofür?

Die TeilnehmerInnen sollen lernen, was genau die erweiterte Kontrast- und Farbwiedergabe für eine Produktion/Endfertigung in HDR bedeutet. Was ist zu beachten? Technisch - aber vor allem gestalterisch und ästhetisch?

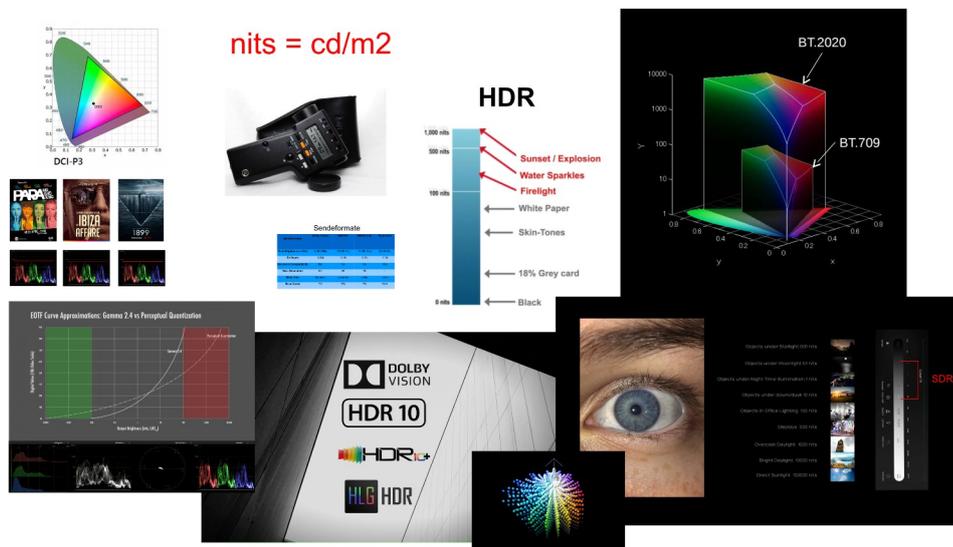
Das Wie?

Als BildgestalterInnen erhalten wir in HDR mehr Spielraum. Diese „vergrößerte Spielwiese“ bedingt aber auch neue Parameter: Bis jetzt galt das Video-Gamma 2,4 als TV Display-Standard, doch nun kommen so genannte EOTFs (Electro-Optical-Transfer Function) ins Spiel. Sie lösen das

standardisierte Video-Gamma in Rec709 ab, denn die nun genutzten EOTF-Kurven sind um einiges komplexer und vielseitiger. Während SDR Gamma-Werte in Rec709 relativ zur Leuchtkraft des Bildschirms sind, definiert die PQ-EOTF jeweils den absolut zu erreichenden Luminanz-Wert des Wiedergabe-Displays. Die Maßeinheit dazu kennen DoPs schon länger: Es ist „cd/m²“, nun als Nits (nt) bezeichnet, und dient der Leuchtdichtemessung mit dem Spotmeter am Filmset.

Aufbau des Workshops:

- Was genau ändert sich bei High-Dynamic-Range Video?
- Wo und wie kann man HDR sehen? Was zeichnet ein HDR Wiedergabe-Displays aus?
- Welche Formen von HDR-Video sind geläufig und wie unterscheiden sich diese?
- Warum funktioniert das Rec709 Gamma 2,4 nicht mehr, was ändert sich genau mit EOTFs?
- HDR und die veränderte Belichtung am Set? Was heißt es, gestalterisch einen HDR-Mehrwert zu schaffen?
- Sender-/Streamingvorgaben (Netflix/Amazon) in HDR, Diskussion um gestalterische und kreative Ansätze
- Analyse populärer Serien und Filme in ihrer HDR-Fassung: Das Spiel mit der Range
- On-Set Monitoring und warum es zentral ist, auch HDR vor Ort am Drehort zu sehen
- Neuer LUT-Workflow am Set mit log-2-log Look-up tables
- Praxistipp: Einmessen eines HDR-Monitors mit dem Spotmeter
- DaVinci Resolve in HDR aufsetzen und Shot im Grading bearbeiten
- Color Management für Multi-Delivery Produktion: HDR in ACES und Dolby Vision
Praxisübung: Definierte Szene anhand vorab selbst-definierter Parameter drehen und endfertigen
- Gemeinsames Screening und Auswertung zum Thema „kreativer Mehrwert HDR“
- Ausblick Lookentwicklung in HDR



„HDR: Das Spiel mit der Range“ ist durchführbar als eintägiges Seminar mit einem grundlegenden Überblick zum Thema oder als dreitägiger Workshop mit einer gemeinsamen Übung sowie Grading und Auswertung in der Gruppe.