

Verwendung der ZDF HDR-Tiff-Files:

HLG Workflow:

- der Produktion ist vor dem Grading das vom ZDF bereitgestellte HLG-Tiff File (Input Color Space BT2020-HLG-Full Range, 4:4:4) als 3 Sekunden Sequenz – im Folgenden ZDF- HLG-Vorspann genannt - gefolgt von einer Sekunde schwarz voranzustellen; hierbei verbleibt der Start-Timecode des ersten Frames der Produktion auf 10:00:00:00
- der ZDF-HLG-Vorspann darf beim Grading nicht verändert werden

PQ Workflow:

- der Produktion ist vor dem Grading das vom ZDF bereitgestellte PQ-Tiff File (Input Color Space BT2020-PQ-Full Range, 4:4:4) als 3 Sekunden Sequenz – im Folgenden ZDF-PQ-Vorspann genannt - gefolgt von einer Sekunde schwarz voranzustellen; hierbei verbleibt der Start-Timecode des ersten Frames der Produktion auf 10:00:00:00
- der ZDF-PQ-Vorspann darf beim Grading nicht verändert werden
- nach der Wandlung der Produktion nach HLG-HDR ist der gewandelte ZDF-PQ-Vorspann mit dem vom ZDF bereitgestellten HLG-Tiff -File (bitte gleiche Code Value Range verwenden) zu vergleichen; er sollte identisch aussehen

Use of the ZDF HDR-Tiff-Files:

HLG Workflow:

- Prior to grading, a 3-second sequence of the HLG TIFF file (input color space BT.2020 HLG full range) provided by ZDF – referred to below as the ZDF HLG intro – followed by 1 second of black must be inserted into the production; this allows the start timecode of the first frame of the production to remain at 10:00:00:00
- The ZDF HLG intro may not be changed during grading

PQ Workflow:

- Prior to grading, a 3-second sequence of the PQ TIFF file (input color space BT.2020 PQ full range) provided by ZDF – referred to below as the ZDF PQ intro– followed by 1 second of black must be inserted into the production; this allows the start timecode of the first frame of the production to remain at 10:00:00:00
- The ZDF PQ intro may not be changed during grading
- After the production has been converted to HLG HDR, the converted ZDF PQ intro should be compared to the HLG TIFF file provided by ZDF (please use the same code value range); it should be identical