

Sharpening

SCHNITT

Digitale Kontrastanhebung an Kanten — verstärkt High-Frequency-Details und Kantenschärfe. Im Grading gering dosieren, sonst entstehen Artefakte.

Im digitalen Schnitt und Grading wird die Kantenschärfe durch gezielten Kontrast an Übergängen zwischen hellen und dunklen Bereichen erhöht. Das funktioniert mathematisch über High-Frequency-Filter — dabei werden Werte an Kanten auseinandergezogen, das Helle heller, das Dunkle dunkler direkt an der Grenzlinie gemacht. Das Auge nimmt das als «schärfer» wahr, obwohl die optische Auflösung unverändert bleibt. In der Praxis am Set wird Sharpening erst im Grading relevant — und dort ist Dosierung alles. Eine schwache Unschärfe im Objektiv oder Bewegungsunschärfe in schnellen Schnitten lässt sich mit 10–15% Sharpen teilweise kompensieren. Aber: Jede digitale Kamera hat bereits ein gewisses Sensor-Rauschen, und Sharpening verstärkt dieses Rauschen exponentiell. Bei einem 4K-Sensor im flachen Profil (wie DaVinci oder Alexa LogC) zeigt sich das sofort — plötzlich wird das Bild körnig und unnatürlich. Der kritische Punkt: Oversharpening erzeugt Halos — helle oder dunkle Säume um scharfkantige Objekte, besonders sichtbar an Silhouetten gegen hellen Himmel oder bei Haarausläufern. Das ist ein klassischer Anfängerfehler im Schnitt. Manche Editoren wenden Sharpening pauschal auf alle Schnitte an und wundern sich später, warum der finale DCP körnig wirkt. Die Regel: minimal halten, meist 3–8% je nach Bildmaterial, und immer auf 100%-Monitoring überprüfen. Mit modernen Workflows wird differenziert gearbeitet: Luminance-Sharpening (nur auf Helligkeit) ist weniger artefaktanfällig als RGB-Sharpening. In DaVinci Resolve lässt sich dazu der Power Window oder Qualifier nutzen, um Sharpening lokal zu begrenzen — etwa nur auf Gesichter in einem Interview, nicht auf den unscharfen Hintergrund. Das verhindert Rausch-Übersteuerung in Nebenbereichen. Bei der finalen Mastering-Abnahme wird oft eine letzte, sehr subtile Sharpen-Pass über das komplette Bild gelegt — das ist dann eher eine hygienische Maßnahme als Korrektur. Aktuelles In Colorist-Foren wie [r/davinciresolve](#) wird regelmäßig nach dem charakteristischen Sharpening-Look von Filmen der 90er- und frühen 2000er-Jahre gefragt. Nutzer stellen fest, dass der klassische Unsharp-Mask-Algorithmus aus Photoshop oder älteren NLEs sich in DaVinci Resolve nicht identisch nachbilden lässt — die Ergebnisse wirken oft zu digital oder künstlich. Der Diskurs zeigt, dass der spezifische 'Filmlook' jener Ära weniger an der reinen Kantenschärfung als an deren Zusammenspiel mit Filmkorn, Kompressionsartefakten und analogem Signalrauschen hängt, das moderne Tools separat nachbilden müssen.