

Unschärfemaske

Englisch: Unsharp Masking

VFX

Schärfungsfilter, der eine unscharfe Kopie vom Original subtrahiert — erzeugt lokale Kontraste an Kanten. Stärker dosiert als normale Sharpening, subtiler im Resultat.

Nach einer Farbkorrektur oder einem Resize wirkt das Bild oft weich, die Kanten verlieren Definition. Normale Sharpening-Filter verstärken dann häufig digital und unkontrolliert — das Ergebnis sieht künstlich aus, pixelig, mit Halos rundherum. Hier greift die Unschärfemaske ein — ein Verfahren, das so elegant wie kontraintuitiv wirkt: Eine absichtlich unscharfe Kopie des Original-Materials wird erzeugt, vom Original subtrahiert und ergibt dadurch Kantenbetonung ohne die typischen Sharpening-Artefakte. Die Mechanik funktioniert so: Im ersten Schritt wird eine Gaußsche Unschärfe auf das Bild angewendet — bewusst grob, oft mit einem Radius zwischen 0,5 und 2 Pixeln. Dann zieht man diese weiche Version vom Original ab. Was bleibt, sind die Differenzen — also exakt die hochfrequenten Details und Kanten. Diese subtrahierten Werte werden anschließend mit dem Original kombiniert, wodurch die Kanten lokal aufgehellt und die Bereiche daneben leicht abgedunkelt werden. Das erzeugt einen dreidimensionalen, fast haptischen Effekt — nicht durch naive Pixel-Erhöhung, sondern durch lokale Kontrast-Steigerung. Raw-Material mit hoher ISO oder mit Kompression erfordert in der Post für jeden Shot eine individuelle Dosierung. Eine typische Unschärfemaske in DaVinci Resolve oder in Nuke hat drei Parameter: Radius (wie grob die unscharfe Kopie), Amount (wie stark die Subtraktion wirkt) und Threshold (ab welchem Kontrastwert die Maske angreift — verhindert, dass Noise überbewertet wird). Bei Radiuswerten unter 1 Pixel wird extrem subtil gearbeitet, bei 2–3 Pixeln wird es dramatischer, wirkt aber immer noch organischer als ein billiges Unsharp-Sharpening-Plugin. Für 4K-Material empfiehlt sich oft Radius 1,2 und Amount zwischen 80 und 150 — das reicht, um die Auflösung zurückzuholen, ohne dass es flächig wird. Ein praktischer Hinweis: Die Unschärfemaske lässt sich mit einer Curve oder einem Levels-Adjustment kombinieren, um sie selektiv nur auf Midtones oder Highlights zu beschränken. So werden dunkle Bereiche nicht zu körnig. In VFX-Composits wird Unsharp Masking häufig als letzter Finishing-Schritt vor dem Export verwendet — oft als Node mit weichen Falloff-Grenzen, um synthetische Elemente nahtlos ins Live-Action-Material einzubinden. Die Methode funktioniert auch bei der Verfeinerung von Greenscreen-Matten sowie nach einem Resize — überall dort, wo Schärfe ohne Künstlichkeit gefragt ist. Aktuelles In Editing-Communities erlebt die Unschärfemaske aktuell eine Renaissance als bewusstes Stilmittel: Tutorials zu Premiere Pro zeigen, wie sich mit dem Filter der körnig-knackige Look von Videoproduktionen der 90er- und 2000er-Jahre nachbilden lässt. Auf Reddit fragen Nutzer gezielt nach diesem Effekt, da er in DaVinci Resolve nicht ohne Weiteres reproduzierbar ist und dort oft zu unnatürlich wirkenden Halo-Kanten führt. Der Filter wird damit zunehmend nicht als reines Korrekturwerkzeug, sondern als Retro-Ästhetik eingesetzt.