

In Photoshop gibt es eine fast schon unüberschaubare Anzahl von Filtern, wovon einige wenige der Verbesserung der Bildqualität dienen, die meisten jedoch in erster Linie (mehr oder weniger sinnvolle) visuelle Effekte erzeugen. Die Entscheidung, welcher Filter wofür eingesetzt werden kann, fällt deshalb nicht unbedingt leicht, und so reizvoll der eine oder andere Filter auch sein mag, so sollte der Einsatz doch die zentrale Aussage des Bildes bzw. der Komposition unterstützen und nicht zum Selbstzweck werden. Da die Filter beliebig kombinierbar, auf einzelne Auswahlbereiche anzuwenden und in ihrer Stärke und Auswirkung variabel einsetzbar sind, ergeben sich jedoch interessante und gleichzeitig unverwechselbare Möglichkeiten.

✓ Auch das Verwenden von Filtern anderer Hersteller ist in Photoshop in Form von so genannten Zusatzmodulen (engl. Plug-Ins) möglich. Die bekanntesten sind wohl KPT (Kais Power Tools), Andromeda-Series-Filter sowie Nils'-Filter. Adobe selbst bietet zusätzliche Filter in einer Sammlung (die Gallery Effects), die in Form von Zusatzmodulen vorliegen. Zusatzmodule müssen installiert werden, damit sie in Photoshop verwendet werden können. Dazu später in diesem Kapitel.

Aufgrund der Vielzahl der angebotenen Filter und nahezu unendlicher Variationsmöglichkeiten kann dieses Kapitel nur ein Streifzug durch die Welt der Filter sein und im besten Falle Appetit machen. Sie können sich in einer ruhigen Stunde mit den Effektfiltern an einem Bild selbst vertraut machen und die für Sie in Frage kommenden Filter notieren oder ein kleines Beispielarchiv mit einem entsprechenden Bilddatenbank-Programm (z. B. *Cumulus*) anlegen und bei Bedarf konsultieren. Weitergehende Informationen zu allen Filtern finden Sie auch im Hilfe-Menü von Photoshop, im Abschnitt „Arbeiten mit Filtern“ ab S. 399.

Die Photoshop-Filter sind in 14 Gruppen im Menü *Filter* zusammengefasst. Zusätzlich installierte Filter erscheinen ganz unten im Filter-Menü.

Kunsthfilter und Malfilter

Kunsthfilter und Malfilter verändern Bilder so, dass sie wie mit modernen oder traditionellen künstlerischen Mal- und Zeichentechniken erstellt erscheinen. Einige Filter verwenden Strukturen, um Bilder mit plastischen Effekten zu versehen (s. S. 404).

Rendering-Filter

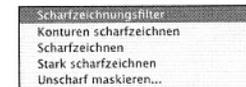
Mit *3D-Transformieren* können Sie sehr eingeschränkt 3D-Objekte (Quader, Kugeln und Zylinder) erstellen und räumliche Situationen in Bildern korrigieren. *Blendenflecke* erzeugen Lichtbrechungen auf Bildern, wie sie auch in der herkömmlichen Fotografie entstehen können. *Beleuchtungseffekte* simulieren Beleuchtung eines Bildes mit einer Reihe verschiedener vordefinierter und selbst zu erzeugender Lichtquellen (s. S. 408). *Wolken* und *Differenzwolken* erzeugt wolkenartige Muster aus der aktuellen Vorder- und Hintergrundfarbe bzw. deren Komplementärfarben.

Scharfzeichnungsfilter

Scharfzeichnungsfilter zeichnen verschwommene Bilder scharf. *Scharfzeichnen* und *Stark scharfzeichnen* (ohne Einstellungsdialog) eig-



✓ Aus Platzgründen ist die Beschreibung des 3D-Transformieren-Filters im Buch entfallen. Informieren Sie sich im Hilfe-Menü von Photoshop.



nen sich eher bei Bildern für die reine Bildschirmpräsentation. *Unschärf maskieren* ist ein High-End-Korrekturfilter für die Ausgabe in Printmedien (zur Anwendung s. S. 412).



Stilisierungsfiler

Sie verfremden ein Bild sehr stark durch Pixelverschiebung und Veränderung des Kontrastes im Bild.



Störungsfiler

Störungsfiler entfernen Störungen aus einem Bild. Z. B. ist der Filter *Helligkeit interpolieren* zur Entfernung von Moiré-Mustern vorgesehen. *Staub & Kratzer entfernen* kann, wie der Name sagt, zur Entfernung von Fusseln und Kratzern eingesetzt werden. Diese Filter sind mit Vorsicht zu genießen, da sie das Bild unscharf machen (möglichst nur auf die betroffenen Bereiche anwenden). *Störungen hinzufügen* kann zur Gestaltung von Hintergründen eingesetzt werden (s. S. 403).



Strukturierungsfiler

Einige Filter dieser Gruppe sind geeignet, Hintergründe zu gestalten sowie durch das Laden von Strukturen dreidimensionale Effekte in Bildern zu erzeugen (s. S. 404 ff.).



Vergrößerungsfiler

Vergrößerungsfiler fassen die Pixel mit ähnlichen Farbwerten im Bild zu größeren Gruppen zusammen, um das Bild stark zu verfremden. Der *Farbraster*-Filter erzeugt z. B. aus den Pixeln jedes Farbkanals unterschiedlich große Rasterpunkte, die den Eindruck eines stark vergrößerten Offset-Druckrasters vermitteln.

Verzerrungsfiler

Die Verzerrungsfiler deformieren ein Bild geometrisch. Experimentieren Sie mit unterschiedlich großen Auswahlbereichen, damit sich die Filter richtig ausbreiten können (s. S. 402ff.). Sollte das Bild nach der Anwendung sehr unscharf erscheinen, empfiehlt sich im Anschluss ein Scharfzeichnen mit dem Filter *Unschärf maskieren*, da beim Verzerrern auch interpoliert werden muss (zur Interpolation lesen Sie auf S. 137 nach). Der Filter *Glas* arbeitet mit Strukturen, die plastische Effekte bewirken. Der *Versetzen*-Filter verwendet eine Verschiebungsmatrix und wird auf S. 407 ff. besprochen.



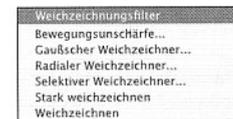
Videofiler

Der *De-Interlace*-Filter verbessert das Aussehen von Bildern, die von Videos aufgenommen wurden (Video-Grabbing). Er entfernt die geraden oder ungeraden Interlaced-Video-Zeilen wahlweise durch Interpolation oder Verdopplung. *NTSC-Farben* (National Television Standard Committee Colors) schränkt den Farbumfang auf Farben ein, die zur Fernseh wiedergabe geeignet sind, und verhindert damit den Überstrahlungseffekt bestimmter Farben (z. B. einiger Rottöne).



Weichzeichnungsfiler

Wie der Name schon sagt, gestalten die Filter dieser Gruppe Bilder oder Bildbereiche weicher. Besonders geeignet ist der *Gaußsche Weichzeichner*, da man in seinem Einstellungsdialog mit Vorschau-Option den Effekt individuell auf die Aufgabe abstimmen kann. *Bewegungsunschärfe* und *Radialer Weichzeichner* erzeugen entsprechende Effekte.





Zeichenfilter

Die Zeichenfiltergruppe bietet eine Kombination verschiedener Zeichentechniken, die das Bild wie handgezeichnet aussehen lassen. Außerdem verfügt die Gruppe über Filter, die interessante Papiereffekte simulieren: *Feuchtes Papier*, *Gerissene Kanten*, *Prägepapier*. Erwähnenswert (sie haben mit Zeichnung noch weniger zu tun) sind auch die Filter *Chrom* und *Basrelief*. *Basrelief* erzeugt ein weiches Relief als das *Relief* aus dem Stilisierungsfilters-Menü.

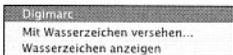


Sonstige Filter

Die *DitherBox*[®] ist ein Miniprogramm, um Hintergrundmuster (Dithermuster) aus websicheren Farben (oder – weniger sinnvoll – RGB-Farben) zu erzeugen. Damit können Farben simuliert werden, die nicht in der Web-Palette vorkommen. Die Filter *Dunkle Bereiche vergrößern*, *Helle Bereiche vergrößern* sowie *Verschiebungseffekt* sind insbesondere zum Bearbeiten von Alpha-Kanälen geeignet. (Zur Handhabung undefinierter Bereiche s. S. 406.) Falls Ihnen die angebotenen Filter noch nicht genügen, können Sie sich auch *Eigene Filter* auf der Basis der Veränderung der Helligkeitswerte der Pixel durch Rechenoperationen definieren.

✓
Weitere Informationen zum Arbeiten der DitherBox finden Sie im Hilfe-Menü.

✓
Weitere Informationen zum Arbeiten mit Alpha-Kanälen finden Sie im Kapitel 13.



Digimarc

Der Digimarc-Filter ist ein digitales Wasserzeichen in Form eines im Bild nicht sichtbaren Codes, der Urheber- und Nutzungsrechte schützen soll. Um die Technologie nutzen zu können, müssen Sie sich gegen eine Gebühr bei der Digimarc Corporation (einer Datenbank für Künstler, Fotografen und Designer) registrieren lassen, wo Sie Ihre persönliche Urheber-ID erhalten. Eine ausführliche Anleitung finden Sie in der Photoshop-Hilfe.

Wasserzeichen werden automatisch erkannt (Statusanzeige beim Öffnen). Das Öffnen kann dadurch minimal länger dauern. Wollen Sie dies verhindern, müssen Sie das Plug-In *Wasserzeichen suchen* aus dem Zusatzmodul-Ordner entfernen.