

# Mach mich richtig scharf ...!!!

**Auf der linken Seite habe ich gezeigt, wie man Bilder mit dem häufig verwendeten Unscharf-Maskieren-Filter scharfzeichnet. Aber es geht auch anders ...**

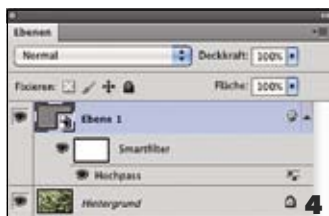
Zur Königsklasse beim Scharfzeichnen gehören die Methoden, die etwas anders funktionieren als der Unscharf-Maskieren-Filter oder ihn auf den Bildbereich begrenzen, der auch tatsächlich geschärft werden soll. Ich selbst benutze in der Praxis sehr häufig die Methode, bei der ein hochpassgefiltertes Ebenenduplikat mit dem Ebenenoriginal per Füllmethode/Ebenenmodus verrechnet wird. Das klingt jetzt sehr viel komplizierter, als es in der praktischen Anwendung ist. Nehmen wir z. B. Bild 1, fotografiert im letzten April auf La Palma.

Um den Effekt zu verdeutlichen, zeige ich nur einen Ausschnitt, 1:1 in der Druckauflösung von 300 ppi 2. Mein erster Step ist das Erzeugen eines Ebenenduplikats. Das geht mit Abstand am schnellsten mit **[⌘]/[Strg]+[J]**, Ebene > Ebene duplizieren tut es aber genau so. Ich wandle die duplizierte Ebene mit Ebene > Smart-Objekte > In Smartobjekt konvertieren in ein Smartobjekt um. Das gibt mir die Möglichkeit, meinen nächsten Arbeitsschritt auch später noch nachträglich verändern zu können.

Ich wende nun auf mein oben liegendes Smartobjekt den Filter > Sonstige Filter > Hochpass mit einer Einstellung von 3 Pixeln (je nach Bildauflösung) an. Das sieht jetzt ziemlich merkwürdig aus 3, weil alle größeren Flächen im Bild durchgehend genau den RGB-Mittelton 128, 128, 128 haben, an Kanten aber eine kräftige

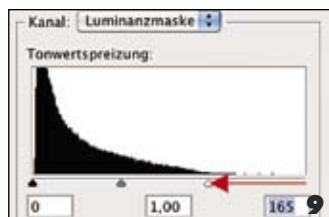
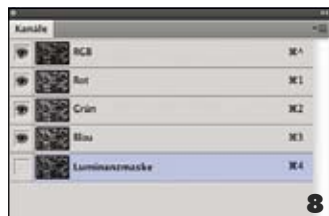
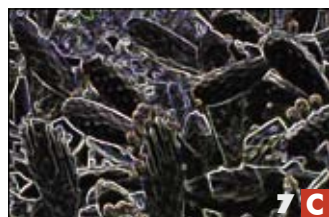
Modulation vorhanden ist. Genau das ist die Wirkungsweise des Hochpass-Filters, der ausschließlich auf Veränderungen der Amplitude reagiert, und das sind in einem Bild die Kanten.

Meine Ebenen-Palette sieht jetzt also aus wie in Bild 4. Ich stelle jetzt den Ebenenmodus der oben liegenden Ebene auf „Hartes Licht“ und sofort wird die



darunter liegende Ebene scharf gezeichnet 5. Warum ist das so? Der genaue RGB-Mittelton hat im Verrechnungsmodus „Hartes Licht“ keinerlei Auswirkungen auf das Bild, während die hellen Stellen an den Kanten die darunter liegende Ebene aber aufhellen und die dunklen Stellen die darunter liegende Ebene abdunkeln. Über die Ebenen-Deckkraft und über die Veränderung des Pixelwertes im Smart-Filter kann ich die Scharfzeichnung fein justieren.

Ganz ähnlich funktioniert die per Maske erzeugte Begrenzung eines angewandten Scharfzeichnungs-filters. Wir brauchen dafür also eine Maske, die innerhalb der



Flächen komplett schwarz gedeckt und im Bereich der Kanten weiß, also durchlässig ist. Es gibt unzählige Methoden, eine solche Maske zu erzeugen. Zum Beispiel, indem man Filter > Stilisierungsfilter > Leuchtende Konturen mit den Werten aus Bild 6 auf ein Duplikat der Basis-Ebene anwendet.

Das sieht zunächst ähnlich aus wie ein Negativ einer Neon-Werbung aus den 70ern 7, bringt aber genau das zum Vorschein, was wir brauchen. Mit **[⌘]/[Strg]+Klick** auf den Composite-Kanal (RGB-Kanal in der Kanälepalette) lade ich die Luminanz der „Neonwerbung“ als Auswahl und sichere diese dann mit Auswahl > Auswahl speichern unter „Luminanzmaske“. Meine Kanäle-Palette sieht nun so aus wie in Bild 8. Alles, was jetzt kommt, ist stark motiv- und auflösungsabhängig.

Ich wechsele in den Kanal „Luminanzmaske“, indem ich die „Augen“ bei den RGB-Kanälen aus- und beim Kanal „Luminanzmaske“ anklieke. Dann weite ich mit Filter > Weichzeichnungsfilter > Gaußscher Weichzeichner (Wert 2,0 Pixel) die hellen Bereiche etwas aus. Danach korrigiere ich mit einer kräftigen Tonwertkorrektur den Weißpunkt des Kanals 9. Ich muss jetzt noch die aktuell oben liegende Ebene löschen, denn sie diente ja nur dazu, die Luminanzmaske für die Korrektur herzustellen.

Schließlich lade ich mit **[⌘]/[Strg]+Klick** den „Luminanzmaske“-Kanal als Auswahl und korrigiere mit Filter > Scharfzeichnungsfilter > Unscharf maskieren nur die Kanten-Bereiche. Fertig.

Ralf Wilken .....