

## Die Kantenmaske

### Einsatz-Ergebnisse-Erfahrungen

---

Vorbetrachtung:

Seit der FF-Version 2.78, Build 32 gibt es die Kantenmaske. Somit ist sie auch in der Version 2.78 Release fest integriert.

Wer sie sucht, muß das Maskenmenü und in diesem die Bitmap öffnen.

Bezüglich ihrer Definition sagt die Bedienungsanleitung:

**Kantenmaske:**

Erstellt eine Maske, die die Kontrastübergänge im Bild maskiert. Dabei sind zunächst nur die Kanten ausgewählt. Über den Punkt "Bitmap invertieren" kann diese Maske auch umgekehrt werden.

Was sie bewirkt, wie Ihre Einsatzmöglichkeiten sind und welche Ergebnisse damit erzielt wurden, zeigen nachstehende Beispiele.

**HeinerN.:**

Ich habe versucht, diese Funktion zur **Entrauschung** zu nutzen

Hier das Testbild. Es ist ein Ausschnitt in Originalgröße, unbearbeitet



Die Arbeitsschritte:

1. Maskenmodus:

Bitmap-Kantenmaske ein

Bitmap-invertieren.

Damit wirkt die nachfolgende Operation auf alles, außer den Kantenbereichen.

2. Jetzt "Farbabgleich/Kanaltausch" wählen:

Folgende Werte in den drei Kanälen einstellen: 130,12,50

Durch die Verringerung der Farbwerte wird, neben der Entsättigung, auch eine leichte Verdunkelung bewirkt (Bei Reduktion im RGB-Farbraum ist das so).

Also nachbessern



3. Unter "Bild/Helligkeit/Auf-/Abblenden" +20 einstellen.

4. Jetzt unter „Effekte/Weichzeichner“ Radius 144, Mix 1 einstellen.

**Dies ist der eigentliche Entrauschungsvorgang**

Das Bild ist entrauscht. Insgesamt bedarf es aber noch einer weiteren Nachbearbeitung

5. Dazu erneut mit "Bitmap/Bitmap invertiert" zurück zur Kantenmaske **ohne** Invertierung (das Bitmapbild wird wieder dunkel)

6. Mit Y-Schärfe 274 werden nur die Kanten nachgeschärft

7. Maskenmodus ausschalten.

Auf das ganze Bild anwenden:

Farbsättigung spektral 38,56,1.67, um das Gelb wieder zu verstärken.



Alle Bearbeitungen mit der Kantenmaske können so wahlweise auf die Kantenbereiche oder auf das übrige Bild beschränkt werden.

## Auge:

Die Kantenmaske kann man auch sehr gut beim **Schärfen** einsetzen.

- 1 – Kantenmaske
- 2 - Bitmap invertieren
- 3 - Helligkeitskanal schärfen

Da kann man in der Fläche deutlich mehr schärfen (Details rauskitzeln). An den Kanten (z.B.) treten Anzeichen des Überschärfens erst bei wesentlich höheren Werten als gewöhnlich auf. Dies liegt in der Wirkung der invertierten Bitmap begründet, da die helleren Bildteile stärker beeinflusst werden, als die dunklen Partien.

In manchen Situation kann man auch auf das invertieren der Bitmap verzichten. Wenn man z.B. nur die Kanten schärfen will und ansonsten Gefahr laufen würde, dem Himmel eventuell ein gewisses Rauschen zu spendieren. Kann bei N8-shots am dunkleren Himmel schon mal passieren.

Also aus meiner Sicht ist die Kantenmaske eine echte Bereicherung.

**Ralf Adler:**

Nach einigen Tests ist die Kantenmaske für mich DAS Schärfe-Ergänzungstool schlechthin! Mit ihr lassen sich die jeweiligen Schärfemethoden sehr fein dosieren - ohne ungewollte Überschärfungen.

Mein spezieller Tip: **"Aufgebohrte 3D-Schärfe"**

Dazu bedarf es folgender Arbeitsschritte:

1. "Maskenmodus/Bitmap/Kantenmaske", - um die Kantenmaske zu erzeugen.
2. "Bitmap/Bitmap invertieren", - um Kanten vor der Bearbeitung zu schützen
3. "Effekte/3D-Schärfe", - (ohne(!) Graureglernutzung) bis gewünschte Plastizität erreicht ist.
4. Maskenfunktion schließen.
5. Mit "Effekte/Kanten schärfen" mit Radius 1 oder 2 die Kanten dezent nachschärfen, bis einen das Bild anspringt...

Diese Technik bringt, wie ich finde, recht viel bei kleinformatigen Bildern, wie z.B. für die Foren-Wettbewerbe oder Webgalerien. Kanten lassen sich kontrolliert schärfen. Bringt viel bei Portraits oder Naturaufnahmen.

Beispiel:



Affe, skaliert und noch nicht geschärft



Affe, normal 3D-geschärft mit 85,0 - deutliche Stufung im Gitter



Affe, 3D-geschärft mit 85,0 + **invertierter Kantenmaske** - Gitter bleibt glatt



Affe, zusätzlich mit "Effekte/Kanten schärfen" 58,1 geschärft - Gitter bleibt akzeptabel, Gesicht & Pflanzen verbessert

Dieses Beispiel erscheint einigen sicher etwas überschärft - es dient hier aber der Verdeutlichung des Effektes!

### dl6hbl:

Ob es sinnvoll ist, weiß ich nicht, aber man kann mit der Kantenmaske auch kreativ werden, bzw. Effekte erzeugen.

### Nebelsimulation:

Passendes Bild wählen (z. B. Stadtsilhouette)

Kontrast linear wählen (ziemlich kräftig)

Maskenmodus/Kantenmaske

Bitmap invertieren

1 x Undo (damit der Kontrast aus dem Originalbild wieder verschwindet)

Im Menü "Effekte/Weichzeichner" auf ca. 50 einstellen

"Helligkeit/Hell-Dunkel" hell regeln nach Geschmack

Maskenmenü schließen.

Gesamtbild abdunkeln

Variante: Ohne Weichzeichner geht es in Richtung Buntstiftzeichnung.

### HeiM:

Auf Basis dieses Hinweises unternahm ich den Versuch der bildlichen Umsetzung.

Als Werte wurden gewählt: Kontrast linear 2,3

Weichzeichner Radius 50, Mix 200

Aufhellung nach Gefühl



Morgenstimmung in  
Ålesung (original)



Die gleiche  
Morgenstimmung  
vernebelt

### Ralf Adler:

Da mir die Umsetzung der Nebel-Simulation auch keine Ruhe ließ, habe ich hier auch noch einen Versuch gestartet. In wie weit das sinnvoll und das Motiv speziell dazu geeignet ist, sei dahingestellt und hier von untergeordneter Bedeutung. Die Bilder sollen aber ausschließlich der Demonstration dienen.



Der Londoner Nebel verirrt sich. Dezentere Dunst am Wasserloch



Der Nebel hat sich gelichtet (Ausgangsbild):

Die Bearbeitungsschritte:

1. Kantenmaske erstellen
2. Bitmap invertieren
3. Intensitätsmaske erstellen (leicht schräg von Wasser/Böschung in Richtung Savanne)
4. Weichzeichner des Maskendialogs auf 42
5. Im Dialog Hell/Dunkel Bild stark aufhellen -> "Nebel" entsteht
6. Auf "Übernehmen" klicken
- 7a. Jetzt im gleichen Dialog wieder etwas abdunkeln, damit der Nebel nicht zu weiß wirkt
- 7b. oder im Dialog Linearkontrast Nebel "anrauen"
8. Im Dialog Farbtemperatur natürlich wirkende Temperatur einregeln
9. Maskenmodus schließen - Fertig