

Plug-In Filter von Andromeda

Andromeda Software bietet 3 Serien an: Photography Filter, 3D Filter und neue Screen Filter (für Photoshop, Corel Photopaint, Picture Publisher, Painter u. a.)

Werner Krause

Die Serien 1 und 2 werden für Windows 3.x, Windows 95 und Windows NT sowohl in 16 Bit- als auch 32 Bit-Versionen geliefert, die Screen-Filter (Serie 3) nur mehr in 32 Bit für Windows95 und NT Benutzer.

Nach Installation und Pfad eingabe im Trägerprogramm klicken sie sich in das Untermenü für Filter oder Effekte ein und sind von dort abrufbar (**Abb. 1**). Bei den Photography Filtern, die man zum Aufpäppeln fertiger Bildern gebrauchen kann, begegnet man manch netter Spielerei, die man irgendwo schon gesehen hat: Verschiedene Effekte wie Spiegelungen, Verwischungen, kaleidoskopartige Multiplikationen (**Abb. 2 u. 3**), optische Prisma-Brechungen (**Abb. 4**), reihen sich an Regenbogensimulationen und Sterneffekte (**Abb. 5**) und gleiten leicht ins Kitschige ab.



Abb. 1: Menü

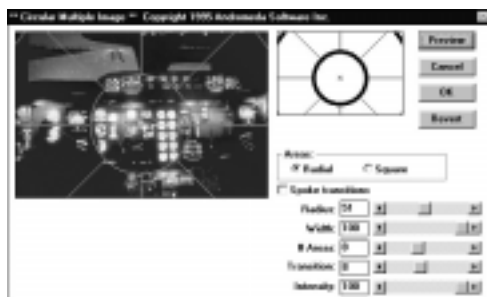


Abb. 2: Dialogfeld zu C Multi



Abb. 3: Kaleidoskop



Abb. 4: Prisma-Brechungen

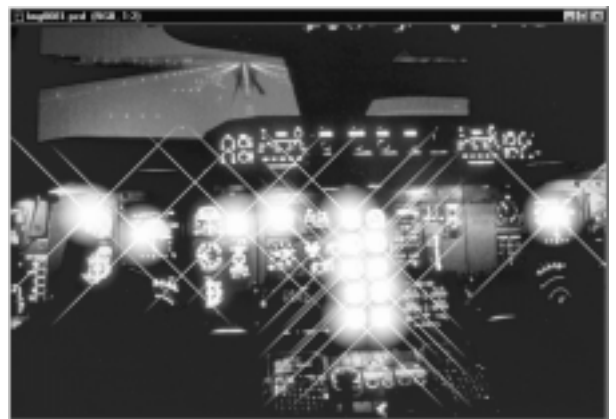


Abb. 5: Sternenfilter

Interessanter wird es bei den 3D Filtern: Zwar wird etwas Gewöhnungszeit in die Dialogfläche investiert werden müssen - es sind viele Parameter einzustellen, oft genug verwirrend - aber die Resultate verblüffen allemal (**Abb. 6**). Hier werden Bitmaps auf dreidimensionale Körper projiziert: Ein simples Beispiel demonstriert, was sich mit vorbereiteten Grafiken anstellen läßt: Ein Quadrat mit den Buchstaben ABCD (**Abb. 7**) wird der Form eines Würfels angepaßt, indem zu wählen ist, welches Teilquadrat wegfallen soll - in diesem Fall der Abschnitt D (**Abb. 8**) -, danach können alle Einstellungen zur Beleuchtung, dem Betrachtungswinkel und Bildausschnitt gemacht werden, um die endgültige Bildberechnung auszulösen (**Abb. 9**). Jede Manipulation vorher wird in einem Fenster dargestellt. Eine zuschaltbare Antialiasingoption glättet die Kanten. Bei der Kugel funktionierte das Verfahren im Prinzip genauso - mit dem Unterschied, daß der Schaltknopf für nahtloses Kacheln aktiviert war. Das Beispiel (**Abb. 10**) zeigt, daß die Bildvorlage auch geneigt werden kann. Ein zweiter Entwurf (**Abb. 11**) war für einen Zylinder bestimmt: Er bestand aus dem Netz für Deckfläche und Mantel und wurde im Vorschauenfenster der Geometrie des Körpers angepaßt (**Abb. 12 u. 13**).

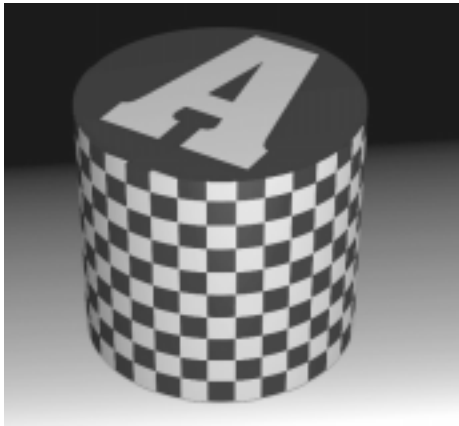


Abb. 6:

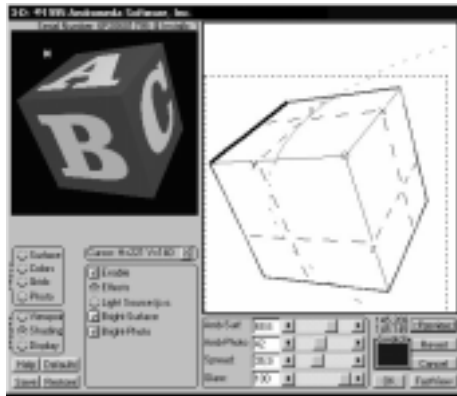


Abb. 9:

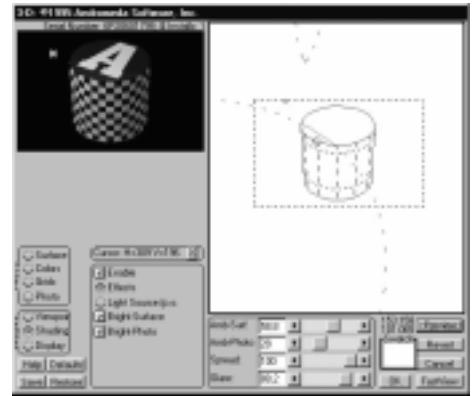


Abb. 13:



Abb. 7:

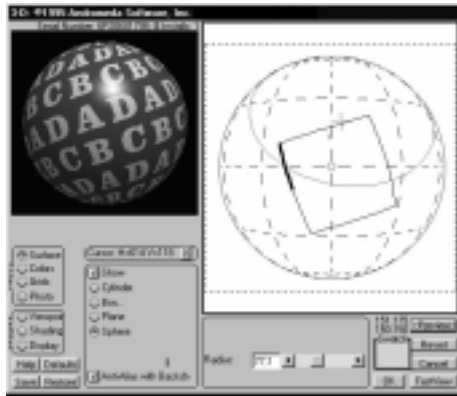


Abb. 10:



Abb. 11:

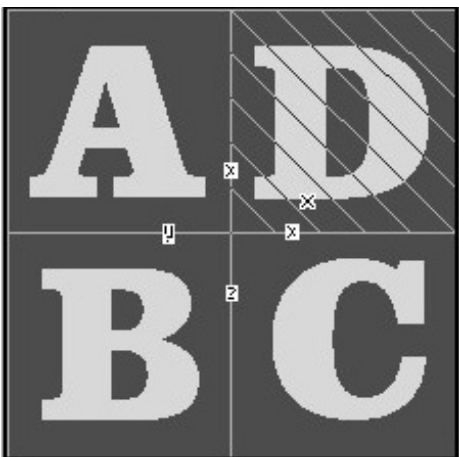


Abb. 8:



Abb. 12:

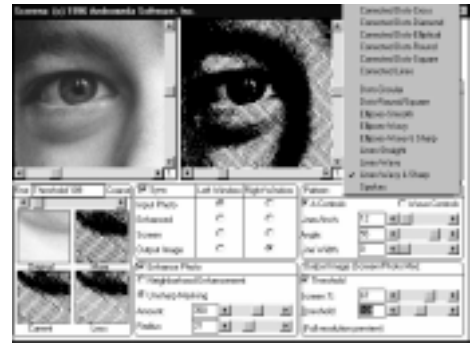


Abb. 14:



Abb. 15:

Die Serie 3 der Screen Filter fällt durch sehr lange Berechnungszeiten auf. Die Dialogbox beinhaltet eine große Auswahl an grafischen Strukturen sowie eine Überfülle von Feineinstellungsmöglichkeiten. Im Prinzip werden hier Bildvorlagen in Halbtone, Linienmuster und Schraffuren zerlegt, wie man sie aus der Druckgrafik kennt (**Abb. 14 u. 15**).

Die Andromeda Plug-Ins werden einzeln und im Set verkauft.

Bezugsquelle:

Andromeda Software Inc.
699 Hampshire Road, Suite 109
Thousand Oaks, Ca 91361
California, USA.
Tel.: +1-805-379 4109
Fax.: +1-805-379 5253