

Texturen ausgleichen zum Kacheln

Texturen ausgleichen zum Kacheln

Wer kennt nicht das Problem. Man hat eine tolle Textur fuer sein Projekt gefunden, sie ist kachelbar, aber leider sind die Helligkeitswerte so unterschiedlich, dass sie gekachelt einfach unmoeglich aussieht.

Das kann man aber sehr leicht mit Photoshop aendern.

1. Das Bild laden und die Hintergrundebene duplizieren
2. Die kopierten Ebene aktivieren und einen [Filter](#)->Weichzeichnungsfilter->**Durchschnitt berechnen** anwenden
3. Doppelklick auf die Hintergrundebene um diese zu einer bearbeitbaren umzuwandeln
4. Diese nun an die Spitze des Ebenenstacks schieben und die **Deckkraft** auf 50% setzen und den **Mischmodus** auf Lineares Licht einstellen
5. Nun auf diese Ebene den [Filter](#)->**Sonstige Filter**->**Hochpass** anwenden

Mit dem Radius ein wenig herumspielen um den Effekt zu bestimmen. Je nach Ausfloesung und Detailgroesse sind Werte zwischen 50 und 150 sinnvoll. Fuer die allermeisten Situationen ist 100 ein guter Richtwert...