

Bewegungsunschärfe erzeugen in Photoshop

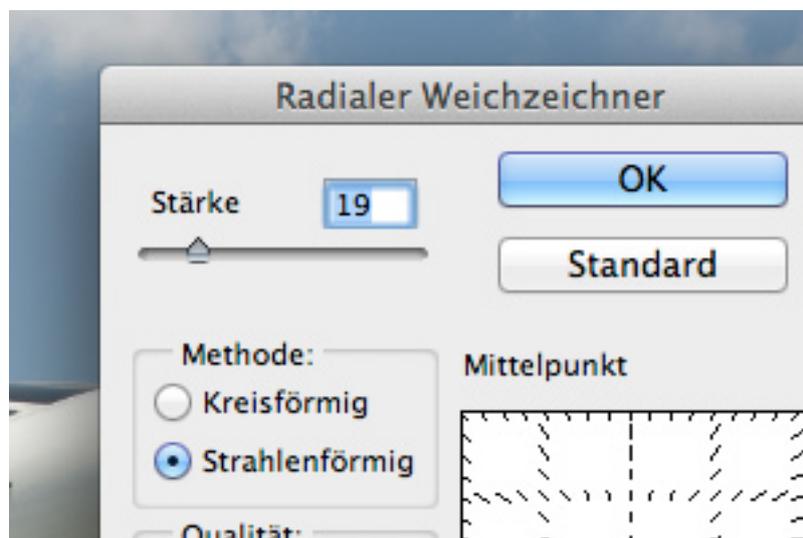
Autor:

Uli_Staiger

Inhalt:

Der 'Radiale Weichzeichner' ist ein Filter, der Bewegung vortäuschen kann. Je nachdem, ob er radial oder strahlenförmig eingesetzt wird, sieht die Bewegung aus wie eine Rotation oder ein Wischer. Die Arbeitsmaterialien zu diesem Video-Training findet ihr im [ersten Film](#) dieses Grundlagentrainings.

Hinweis: Dieses Tutorial ist die im Rahmen unseres [Vertextlichungsaufrufs](#) entstandene Textversion des zugehörigen Video-Trainings von Uli Staiger. Die Texte können daher durchaus auch einen umgangssprachlichen Stil aufweisen.



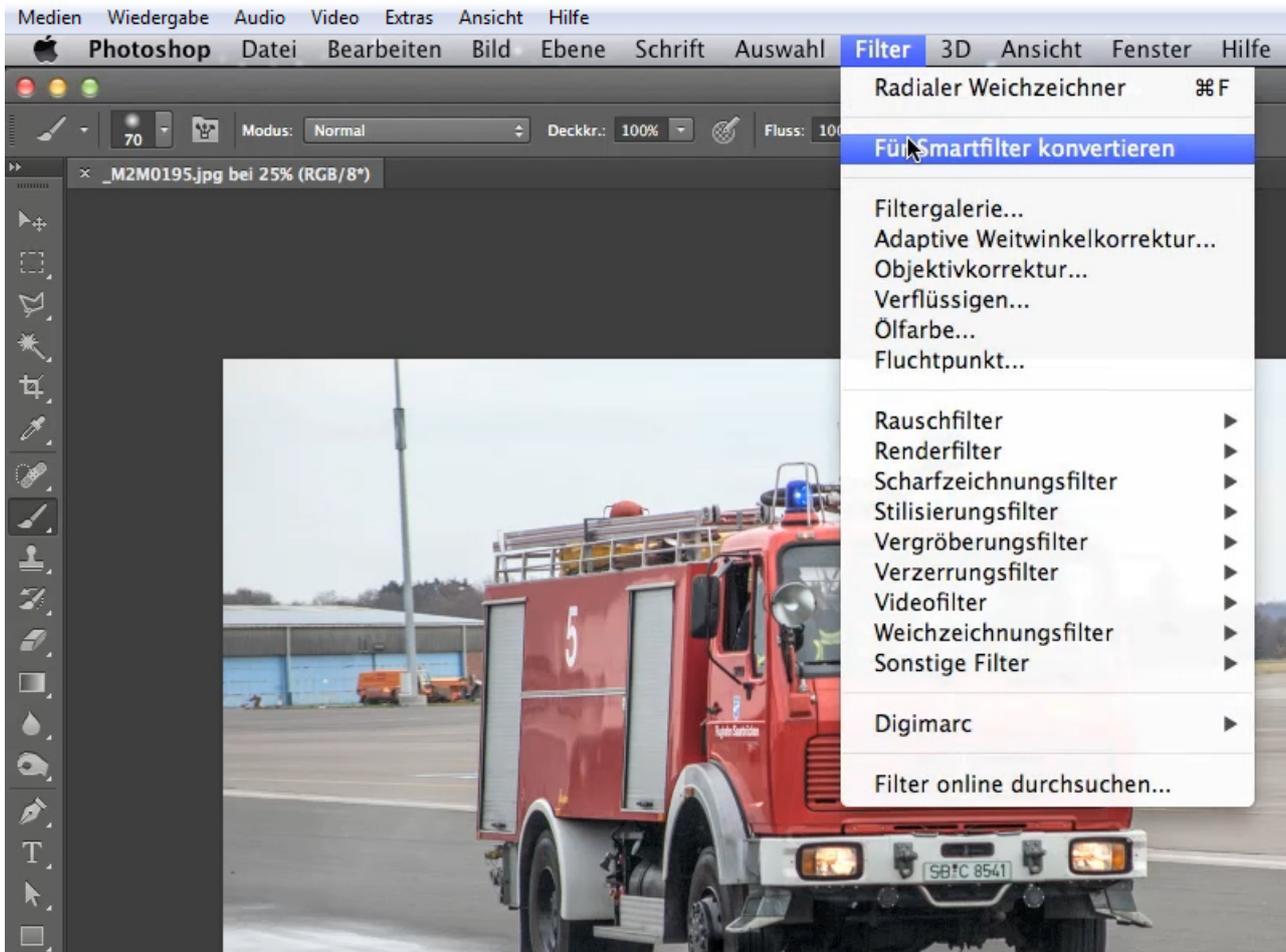
Wenn ihr dieses Bild betrachtet, dann seht ihr bzw. glaubt zu sehen oder zu wissen, dass das Fahrzeug dort nicht einfach steht, sondern, dass es sich in rasender Geschwindigkeit befindet: Die Lichter brennen, die Blaulichter sind an, außerdem befindet sich das Fahrzeug mitten auf der Straße. Allerdings sieht man es nicht richtig, dass es sich wirklich bewegt.

Das Bild hätte man anders fotografieren können: verhältnismäßig lange Belichtungszeit von 1/15 Sek und die Bewegung des Fahrzeugs mit der Kamera mitführt, dann wäre der Hintergrund unscharf und verwischt geworden, während das Fahrzeug verhältnismäßig scharf bleibt. Das ist hier aber nicht passiert. Deshalb möchte ich das gerne nachträglich in Photoshop machen. Das kann natürlich immer nur eine Annäherung sein. Es ist nicht möglich bzw. nur mit großem Aufwand, es physikalisch absolut korrekt zu machen. Aber dass der Eindruck entsteht, das Fahrzeug ist in Bewegung, kriegen wir schon hin.



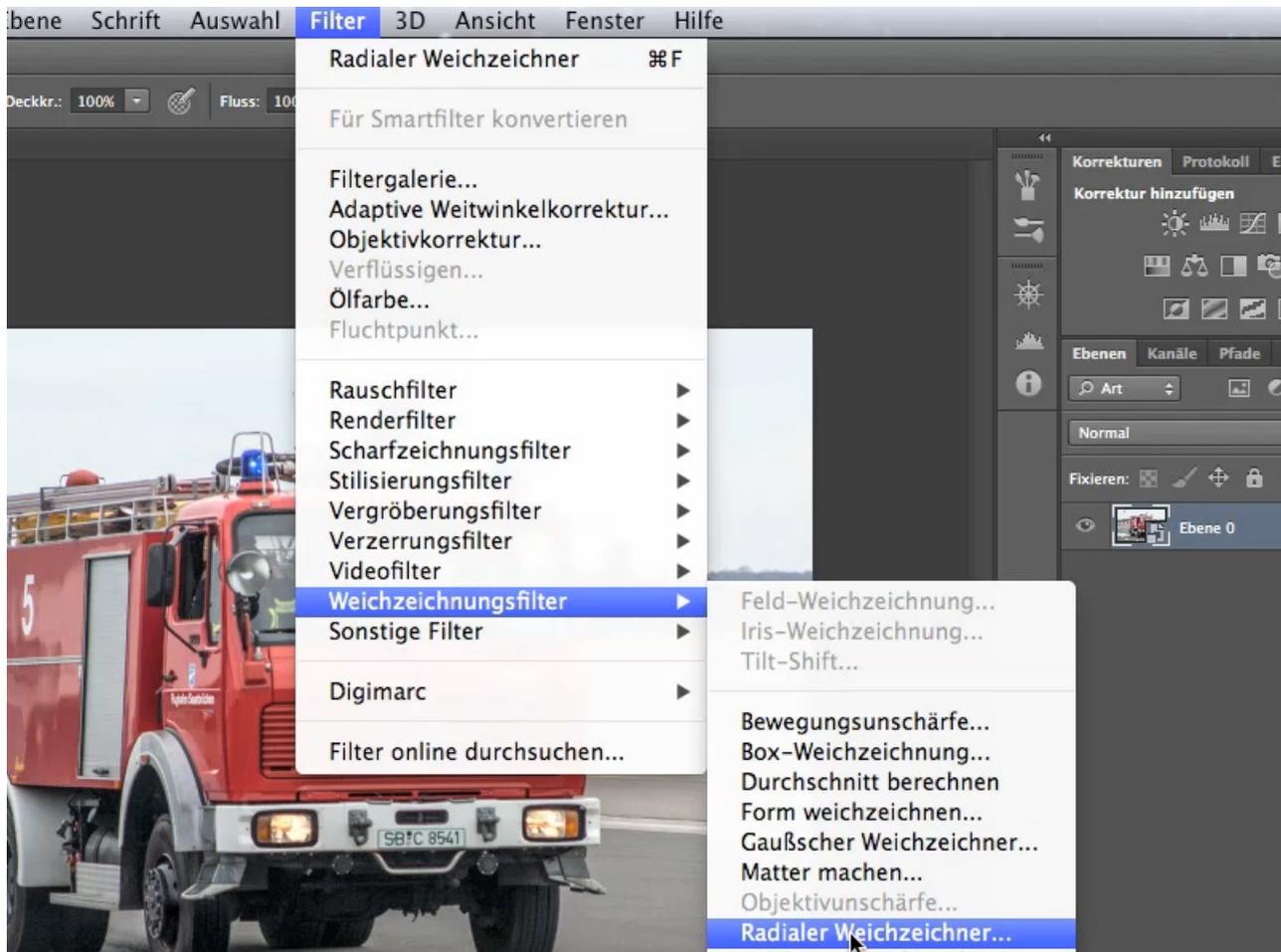
Schritt 1

Wir sollten damit anfangen, dass Objekt für einen *Smartfilter* zu verwenden oder vorzubereiten: *Filter>Für Smartfilter konvertieren*. Dann können wir den Filter jederzeit editieren und bekommen natürlich auch, wie wir gleich sehen werden, eine *Ebenenmaske* für den Filter. Nachfolgende Meldung einfach mit *OK* bestätigen.



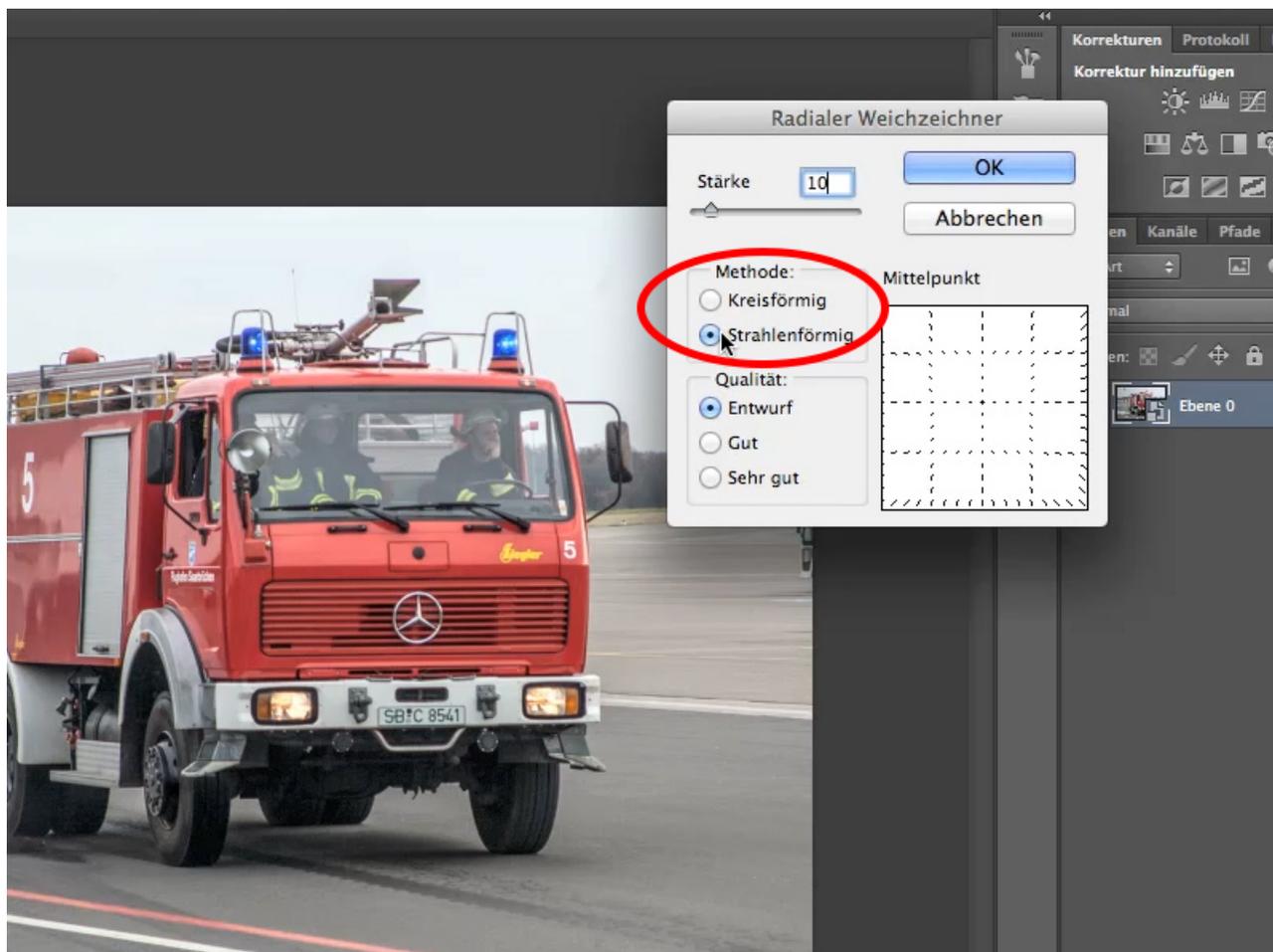
Schritt 2

Nun holen wir uns unter den *Weichzeichnungsfilt*ern den *Radialen Weichzeichner*. Leider gibt es auch in PS CS6 immer noch keine Live-Vorschau, sondern nur die Matrix. Beim *Radialen Weichzeichner* sind gewöhnlich bereits 10 Pixel *Stärke* voreingestellt, sofern ihr vorher keine Änderungen vorgenommen habt.



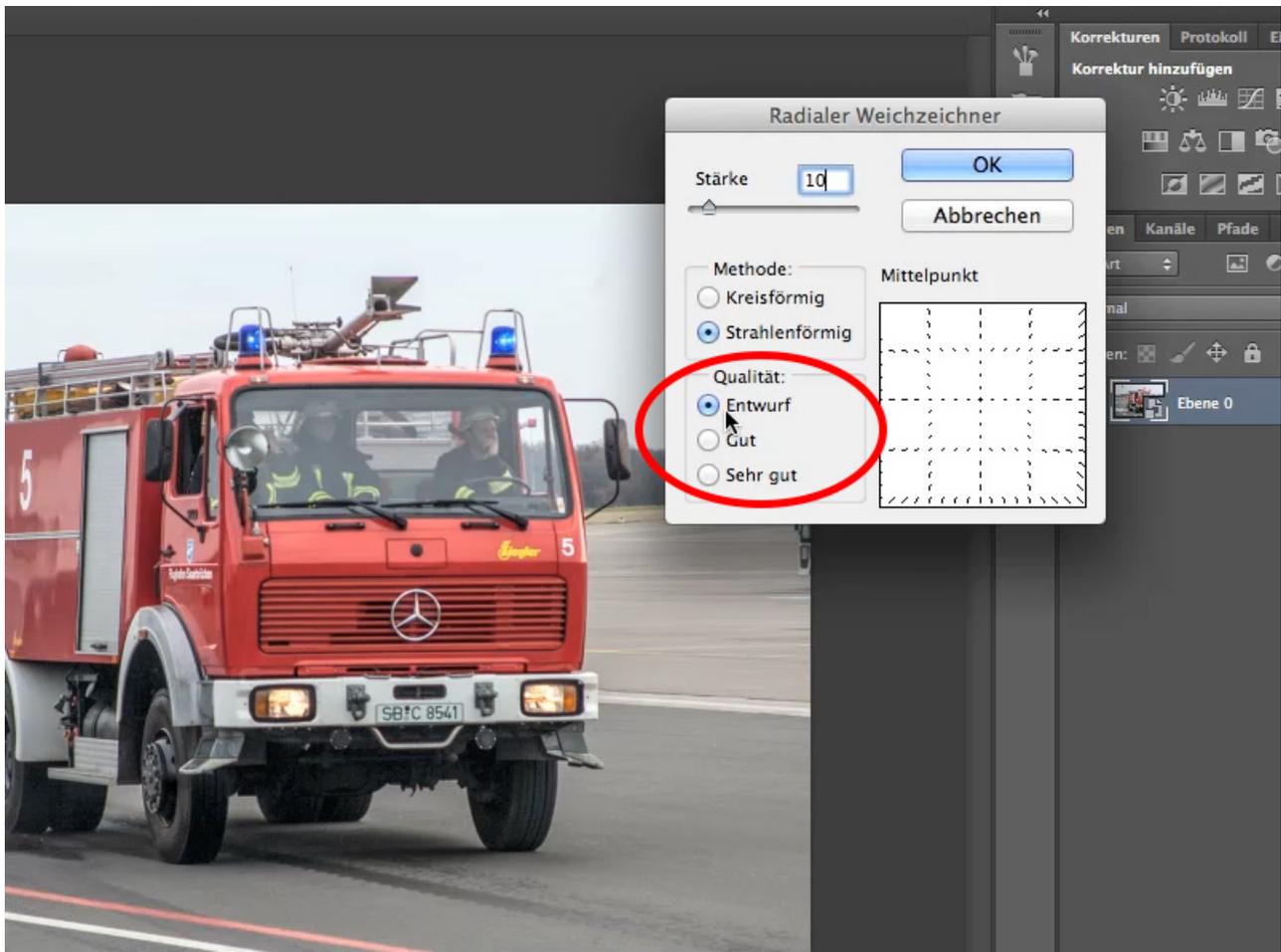
Schritt 3

Ich möchte euch zeigen, wie man Bewegung insgesamt ins Bild bringt. Deshalb setzen wir den Filter mit der Methode *Strahlenförmig* ein und setzen die *Stärke* auf 15 Pixel. Spaßeshalber könnt ihr die Methode *Kreisförmig* einsetzen, dann sieht es so aus, als wäre es eine kreisförmige Verwacklung. Den kreisförmigen Modus braucht man z.B., wenn man ein Rad sich drehen lassen möchte, das man (fast) frontal fotografiert hat.



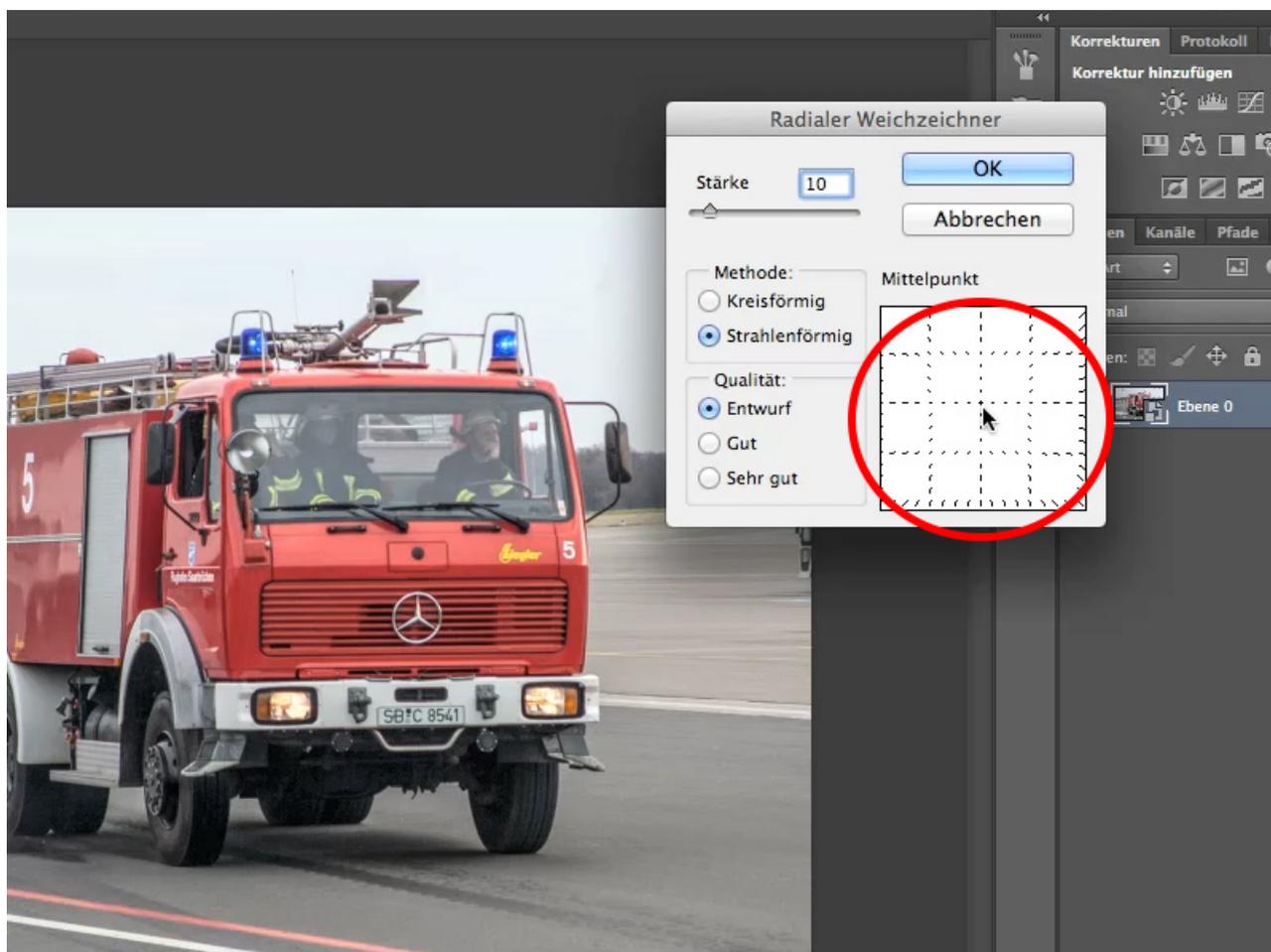
Schritt 4

Den *Entwurf* lassen wir erst mal so stehen. Er ist zwar die schnellste Berechnungsart, aber auch die mit den bösesten Artefakten. Zum Testen reicht es aber allemal.



Schritt 5

Jetzt müssen wir noch den *Mittelpunkt* verändern. Das ist der Punkt, von dem die Bewegung ausgehen soll.



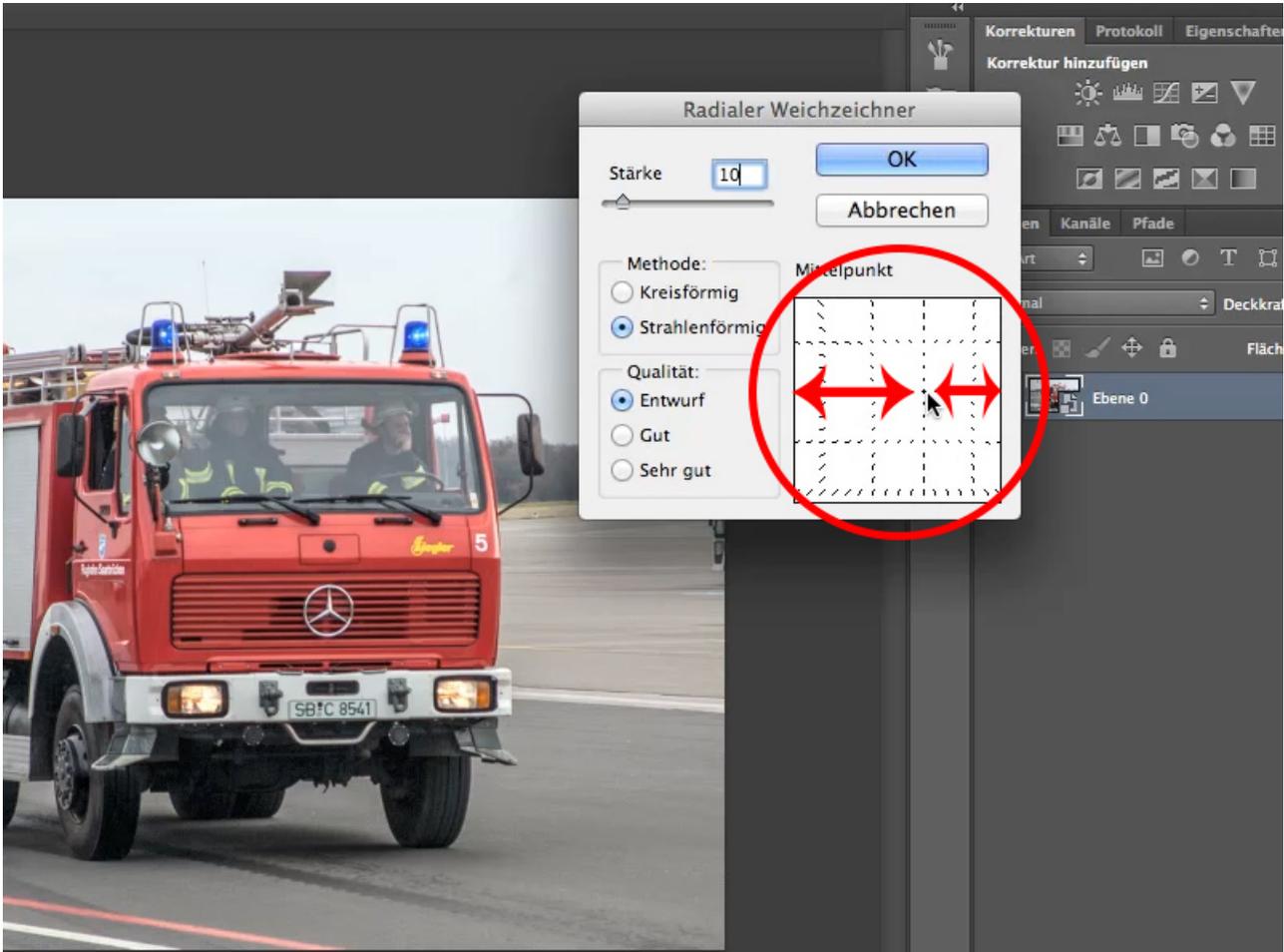
Schritt 6

Bei unserem Bild würde ich ihn gerne auf die Front etwas oberhalb des Sterns legen, da es fast frontal fotografiert ist. Dazu muss dieser Punkt eingestellt werden: ;2/3 zur linken Kante, 1/3 zur rechten Kante und nach oben und unten etwa je 50%.



Schritt 7

Dazu klicken wir einfach in das Feld und verschieben den *Mittelpunkt* entsprechend: 2/3 zur linken Kante, 1/3 zur rechten Kante und nach oben und unten etwa die Mitte. Dann bestätigen wir das mit *OK*.



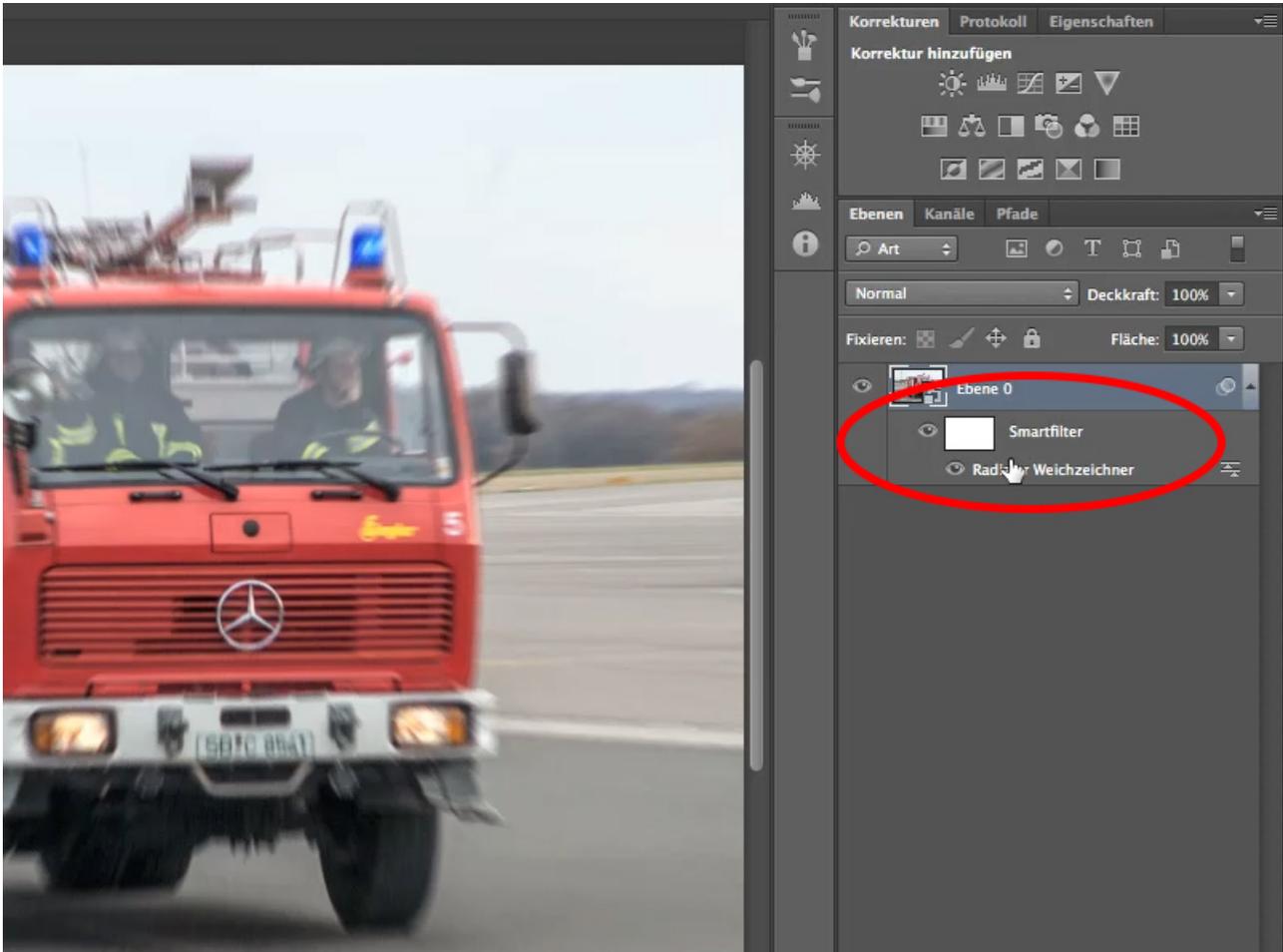
Schritt 8

Nun haben wir die Bewegungsunschärfe drin und es wirkt auch schon ganz gut. Aber es könnte noch etwas stärker sein.



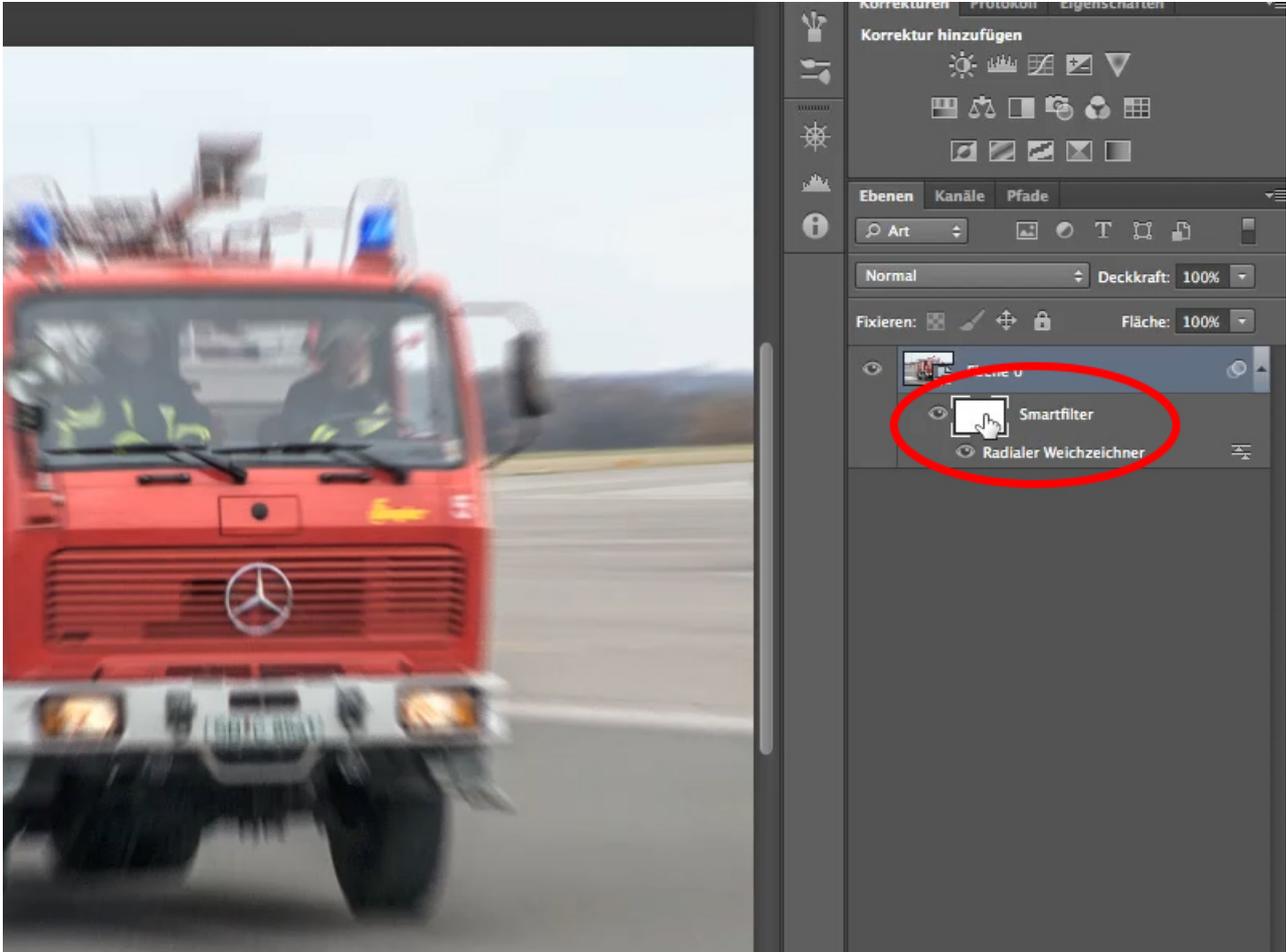
Schritt 9

So machen wir es mit einem *Doppelklick* den *Radialen Weichzeichner* noch mal auf, stellen eine *Stärke* von 15 Pixel ein und bestätigen wieder mit *OK*. Es sieht besser aus, wenn auch ein wenig zu viel (auf dem Fahrzeug).



Schritt 10

Die *Bewegungsunschärfe* kann man auch nur auf dem Hintergrund anwenden. Da alles auf einer Ebene liegt, machen wir das über den Filter. Wir wählen die *Ebenenmaske* aus und malen mit dem *Pinsel* mit 100% *Deckkraft* und schwarzer Farbe die Unschärfe vom Fahrzeug wieder raus.



Schritt 11

An den Kanten dabei etwas vorsichtiger sein. Beim Himmel fällt es nicht auf, aber besonders an den Stellen, wo der Hintergrund unscharf ist.



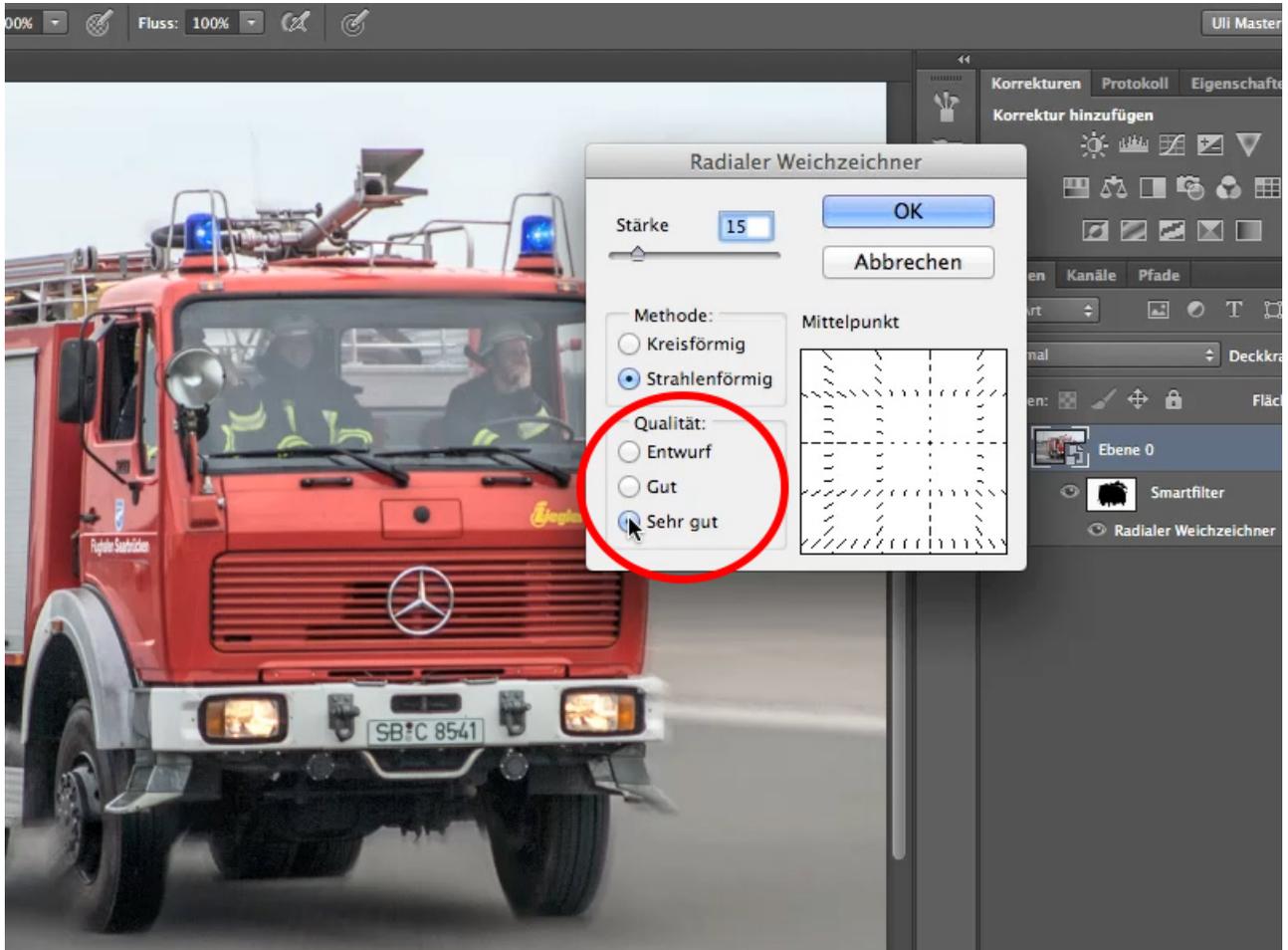
Schritt 12

Die Kanten vom Fahrzeug können leicht unscharf sein. Wenn wir dann mit dem Ergebnis zufrieden sind, öffnen wir noch einmal den Filter.



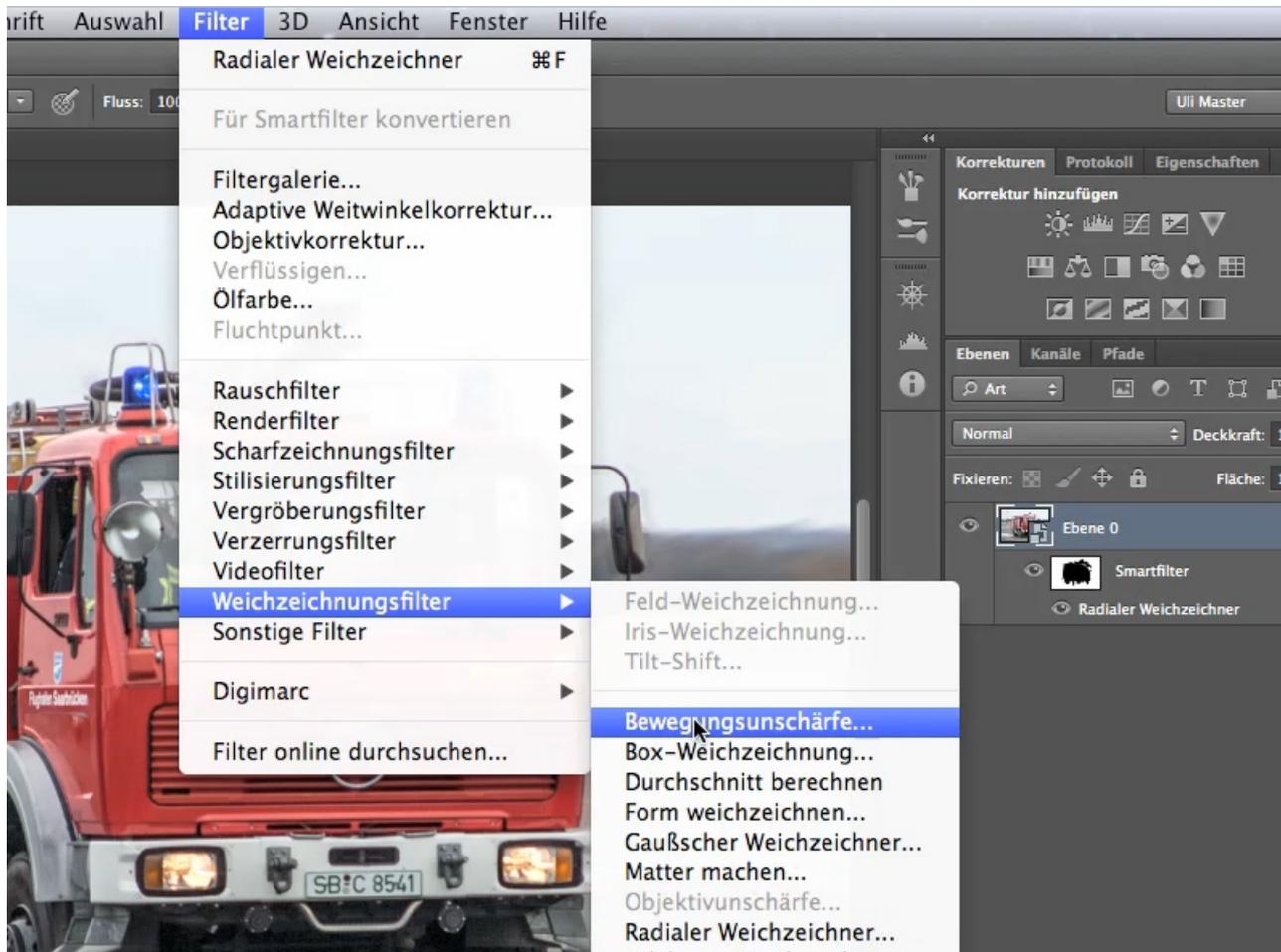
Schritt 13

Wir stellen die Qualität von *Entwurf* auf *Sehr gut*, denn die Artefakte, die übrig bleiben, sind deutlich geringer. Auch wenn wir diesen Filter nicht als einzigen verwenden.



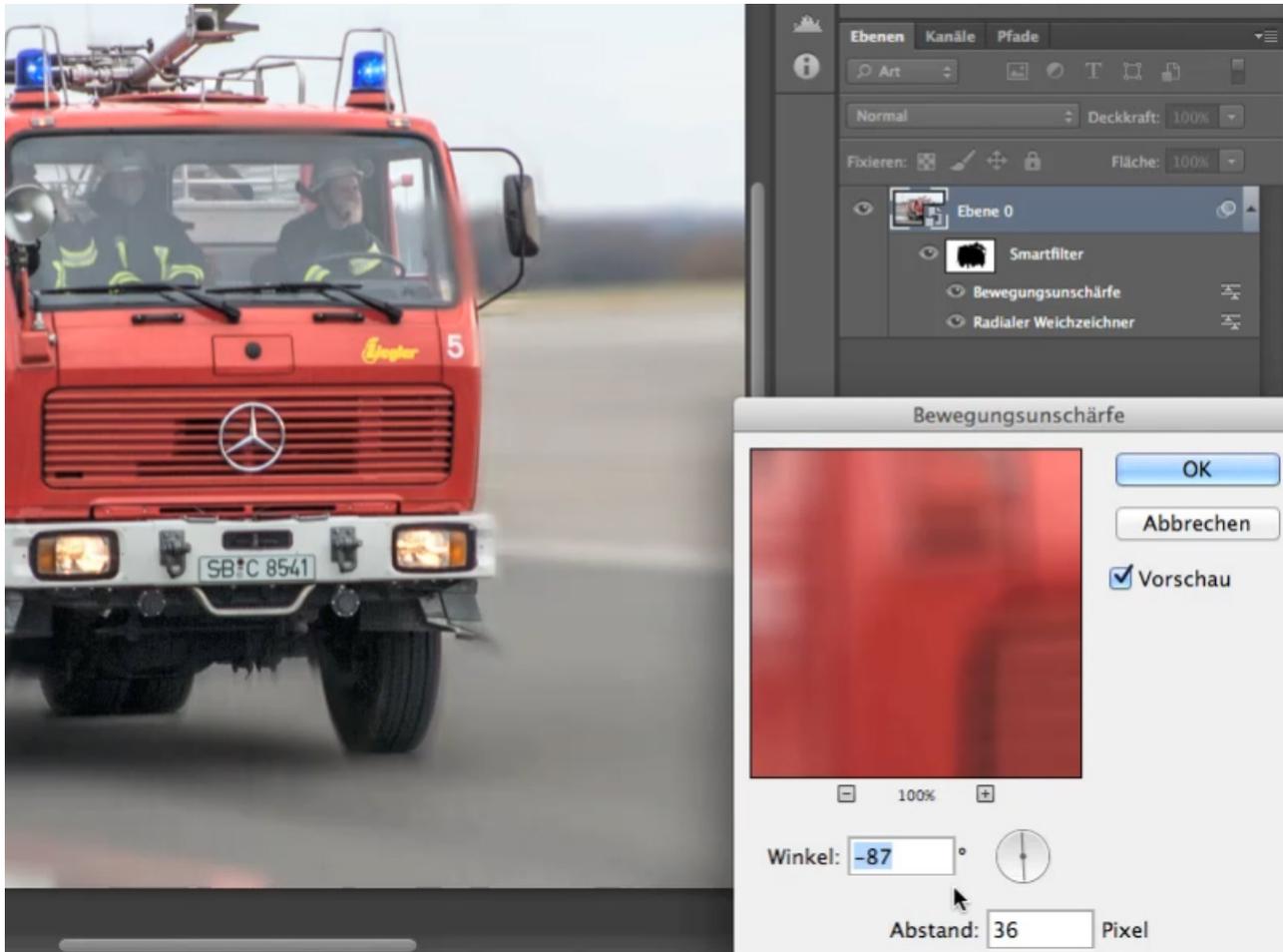
Schritt 14

Eine zweite Art, eine Bewegung dazustellen, ist der Filter *Bewegungsunschärfe*. Dieser führt nicht zu ganz so schön auseinanderfahrenden Linien wie der *Radiale Weichzeichner*, beide zusammen ergänzen sich aber gut.



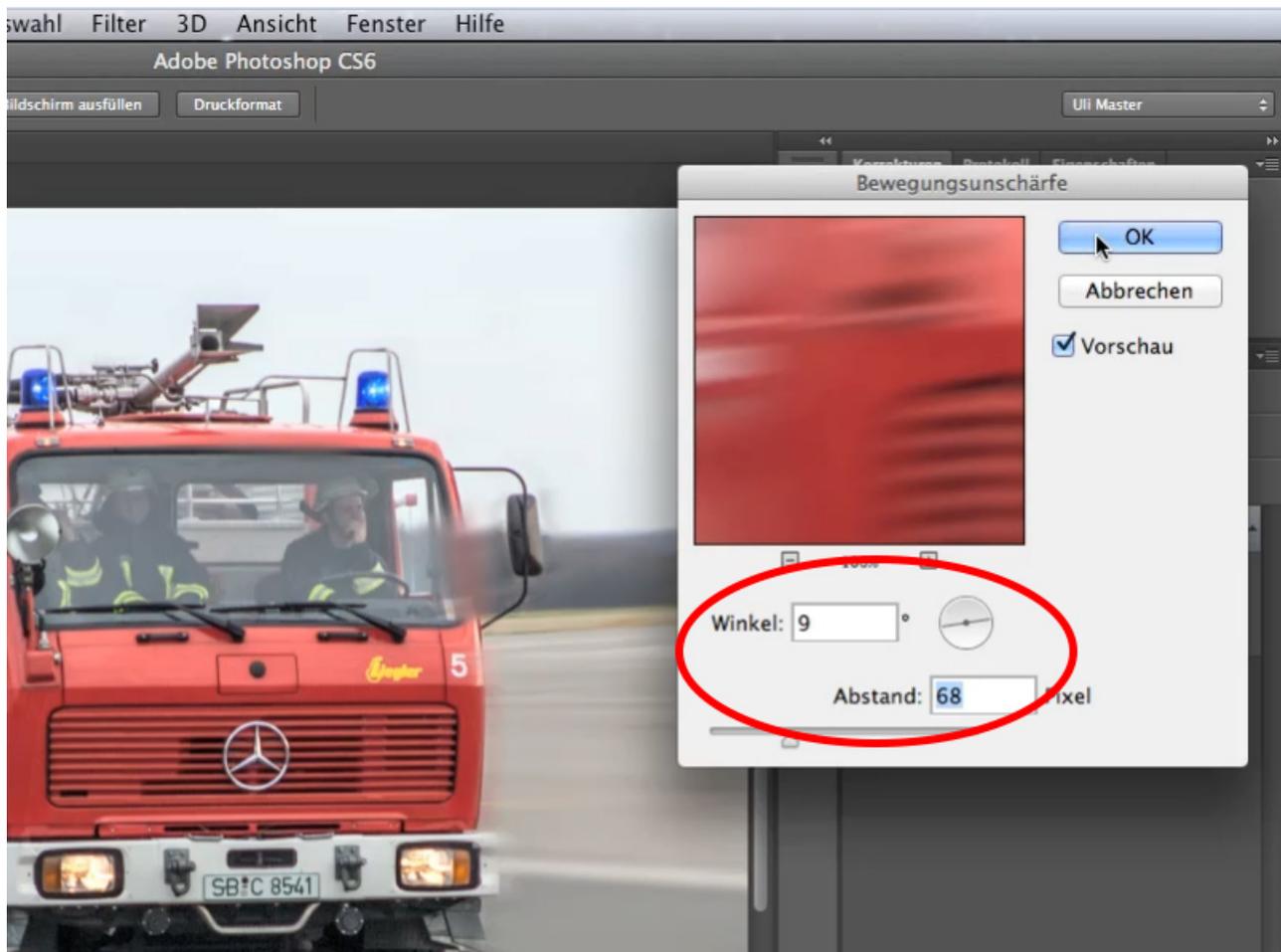
Schritt 15

Die *Bewegungsunschärfe* greift genauso auf die *Ebenenmaske* zu bzw. wird von ihr ausgebremsst. Jetzt muss dieser Filter nur noch in die richtige Richtung gebracht werden. Im Moment stehen wir bei -87° , d.h., meine Bewegung läuft von oben nach unten. Das Fahrzeug bewegt sich aber horizontal, also von links nach rechts.



Schritt 16

Deshalb stellen wir einen Wert um die 0° ein. Ein *Winkel* von 9° passt ganz gut. Über den *Abstand* können wir festlegen, wie stark die Bewegungsunschärfe wirken soll. 183 Pixel sind dabei etwas zu stark, da sich das Fahrzeug vom Hintergrund löst. Bei 15 Pixel passiert fast gar nichts. Deshalb wählen wir einen Wert um die 60-70 Pixel und bestätigen mit *OK*.



Schritt 17

Jetzt haben wir eine Bewegungsunschärfe drin, die nicht nur durch den *Radialen Weichzeichner*, sondern auch durch den Filter *Bewegungsunschärfe* entsteht. Damit ist die Bewegungsunschärfe fertig.



Besuche jetzt unseren **Shop**



Nachschub für **kreative Köpfe**



Foto-Design



Grafik-Design



Web-Design



3D-/Motion-Design



Finde dein **passendes Training**
auf **www.shop.psd-tutorials.de**

