

2D-Tutorials >> Adobe Photoshop

Blendenflecke anlegen in Photoshop CS6

Autor:

Uli_Staiger

Inhalt:

Blendenflecke sollte man vorsichtig und dosiert verwenden. Dennoch beleben sie die Lichtgestaltung eines Bildes stark. Hier erfahrt ihr, wie ihr Blendenflecke non-destruktiv einsetzt. Die Arbeitsmaterialien zu diesem Video-Training findet ihr im <u>ersten Film</u> dieses Grundlagentrainings.

Hinweis: Dieses Tutorial ist die im Rahmen unseres <u>Vertextlichungsaufrufs</u> entstandene Textversion des zugehörigen Video-Trainings von Uli Staiger. Die Texte können daher durchaus auch einen umgangssprachlichen Stil aufweisen.





Wer anfängt, mit Photoshop zu arbeiten, entdeckt relativ schnell einen Filter, den ihr unter *Renderfilter* findet. Das ist der Filter *Blendenflecke*. Blendenflecke scheinen eine riesengroße Attraktivität auf Fotografen und Bildbearbeiter auszuüben, denn ich habe schon wirklich gute, aber auch wirklich haarsträubende Beispiele gesehen von der Anwendung dieses Filters. Deswegen finde ich es wertvoll und wichtig, euch zu zeigen, wie ich glaube, dass man ihn am besten anwendet. Erstens technisch und zweitens physikalisch gesehen.

Bei der physikalischen Anwendung würde ich sogar sagen, ihn *muss* man so anwenden. Also ihr dürft natürlich machen, was ihr wollt, aber er ist nur dann sinnvoll.

tei	Bearbeiten	Bild	Ebene	Schrift	Auswahl	Filter	3D	Ansicht	Fenster	Hilfe			
						Blend	denfle	cke	H	F			
Adus: Normal 💠 Stärke: 100% 🔻 Alle Ebenen a							^a Für Smartfilter konvertieren						
i0% (R	GB/8*) *					Filter Adap Obje Verfl Ölfar Fluch	galeri otive W ktivko üssige be ntpunk	e /eitwinkell rrektur n	korrektur	•			
		0				Raus Rend Schai Stilis Verg Verze Video Weicl Sons	chfilte erfilte rfzeich ierung röberu errung ofilter hzeich tige Fi	r nnungsfilter ungsfilter ungsfilter unungsfilter lter	er er		Beleuchtungseffekte Blendenflecke Differenz-Wolken Fasern Wolken		
			-			Digin Filter	narc onlin	e durchsu	chen	-			
								12					

Ich zeige erst mal, was man alles verkehrt machen kann. Verkehrt machen kann man zum Beispiel, dass man den Filter öffnet und sagt "hier will ich meinen Blendenfleck haben, fertig". Und zwar habe ich den Filter auf meiner Hintergrundebene angewandt und ihn an eine Stelle gesetzt, wo er niemals sein könnte. Da kann kein Blendenfleck sein, denn ich habe in dieser Richtung nirgendwo eine Lichtquelle.





Die einzige Möglichkeit, wo diese Blendenflecke sich ausbreiten können, ist von der Lichtquelle, also von der Sonne, die hier gerade links vom Rand des Bildes ist. Nur von dort aus können die Blendenflecke entstehen.



Damit sie das tun können und trotzdem editierbar bleiben, solltest du sie auf einer eigenen Ebene anlegen. Wenn man auf dieser neuen Ebene auf *Filter>Renderfilter>Blendenflecke* klickt, sagt Photoshop, dass dieses nicht funktioniert, da die Ebene keine Pixel enthält.





Also muss ich erst einmal über *Bearbeiten>Fläche füllen* hier 50% iges Grau reinlegen.

		15	Korrekturen Pro
	Fläche füllen		Korrektur hinzufü
	Inhalt		
	Verwenden: 50 % Grau \$	UK	
	Eigenes Muster:	Abbrechen	Ebenen Kanäle
			,0 Art \$
	Mischmodus		Normal
	Modus: Normal \$		Fixieren: 🖪 🖌
	Deckkraft: 100 %		O Ebe
	Transparente Bereiche schützen		O Hin
	and the second se		
		æ	
The second			
Contraction of the second			

Das verrechne ich in einem für Grau unsichtbaren Modus, beispielsweise mit *Ineinanderkopieren*. Damit ist die graue Ebene wieder unsichtbar, aber trotzdem sind jetzt hier Pixel drin und ich kann jetzt den Filter anwenden.



Se

Schritt 7

Vorher wandele ich die Ebene noch für *Smartfilter* um. Jetzt hole ich mir den Filter *Blendenflecke*.



Ich gehe mal ein bisschen darauf ein, was hier zu finden ist. Es gibt eine *Helligkeit,* die beim ersten Öffnen des Filters bei 100 % ist. Dann habt ihr hier verschiedene *Objektivarten,* die damit etwas zu tun haben, wie viele Linsen in einem optischen System sind und über welche Strecke diese Linsen verteilt sind. Ein 50-300-mm-Zoom hat eine deutlichere Baulänge als ein 35-mm-Zoom, deshalb verteilen sich hier die Linsen über eine größere Strecke. Wenn man sich das hier näher betrachtet, sind diese Zooms eher Fantasie-Werte. Ihr müsst einfach entscheiden, was euch am besten gefällt. Das ist die Hauptsache.

Ich kann am meisten mit 50-300 mm Zoom anfangen. Manchmal nehme ich auch 35 mm; 105 mm verhältnismäßig selten, weil mir einfach die Farbe fehlt, das ist mir zu weiß. Der Top-Film hat mit einem optischen Zoom ehrlich gesagt nicht mehr allzu viel zu tun.



Das wirklich Wichtige bei diesem Filter ist: Ihr müsst die Blendenflecke an die richtige Stelle ziehen mit dem schwarzen Kreuz. In diesem Fall braucht ihr den Hauptpunkt an der linken Seite etwas oberhalb der Mitte, da dort die Sonne ist. So können sich die Blendenflecke von oben links nach unten rechts ausbreiten.

Wäre ich bei der Aufnahme mit der Kamera nur ein bisschen weiter nach links geschwenkt und wäre der Sonne noch näher gekommen, dann hätte ich sehr ähnliche Blendenflecke bereits in der Aufnahme, die sich von der Sonne schräg nach unten rechts verteilen würden.



Wenn ich jetzt bestätige, kann ich mir das ansehen und entscheiden, ob ich es so lasse, oder aber ich intensiviere den Effekt noch. Das geht auf zwei Arten.

Die erste Art: den Filter noch einmal öffnen und die Helligkeit nach oben setzen.





Das mache ich in diesem Fall erst mal nicht. Die zweite Möglichkeit ist, nicht den Modus *Ineinanderkopieren* zu verwenden, sondern einen stärkeren. Zu den stärkeren gehört auf jeden Fall das *Strahlende Licht* und auch das *Lineare Licht*, was das Ganze noch etwas farbiger macht.





Und wenn es jetzt ein bisschen zu doll geworden ist, geht ihr einfach mit der *Deckkraft* etwas runter und habt so die Blendenflecke, wie ihr sie haben wollt.





Jetzt könnte es sein, dass ihr Blendenflecke auch gerne mal bei einem Porträt anwenden wollt. Das sieht klasse aus, kann man gut machen, denn diese müssen ja nicht immer von der Sonne kommen, sondern können auch von einem Scheinwerfer stammen. Dann kann es aber sein, dass diese Flecke an ungewünschten Stellen auftauchen. Diese könnt ihr ganz einfach verschieben, indem ihr die Ebene rastert (über *Ebene>Rastern>Smartobjekt*).

Datei	Bearbeiten	Bild	Ebene	Schrift	Auswahl	Filter	3D	Ansicht	Fenster	Hilfe
Modus: ei 200% (Normal Ebene 1, RGB/8*)	+	Neu Ebene Lösch	duplizie en	ren				- + +	
			Ebene Ebene Smart	umbene nstil filter						
			Neue Neue Ebene	Füllebene Einstellur minhalt-(e ngsebene Optionen				*	
			Ebene Vekto Schnit	nmaske rmaske tmaske e	erstellen				► ► C#G	
			Smart Video	objekte ebenen					*	
			Rastern 🕨							Text
			Neues	ebenent	basiertes SI	ice				Form Füllfläche Vektormaske
			Ebene Ebene Ebene	n gruppi ngruppie n ausble	eren erung aufhe nden	eben			#G 쇼쁐G	Smyrtobjekt Video 3D Ekonomstil
			Anoro Forme	lnen en kombi	nieren				A A	Ebene Alle Ebenen
			Ausri	hten					•	



Jetzt könnt ihr mit dem mittleren Grau, das wir zur Ebeneneinfärbung vorhin benutzt haben, und dem Pinsel zum Beispiel das Pünktchen an unerwünschter Stelle entfernen.





Ihr könnt auch mit dem *Weichzeichner* den Blendenfleck etwas unschärfer machen, damit das Ganze etwas realistischer aussieht. Dazu einfach mit dem *Weichzeichner-Werkzeug* über die Kontur des Flecks fahren, um diese aufzulösen.

Das Wichtigste aber ist, dass ihr das schwarze Kreuz im Filter genau dort positioniert, wo sich bei euch im Bild die Lichtquelle befindet.



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

