

Bewegungsunschärfe per Photoshop-Filter

I like to move it ...

In Photoshop findet man in der Filtersammlung „Weichzeichner“ den sehr einfachen aber wirkungsvollen Filter „Bewegungsunschärfe“

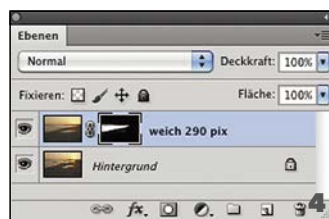
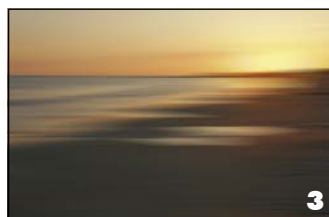
Die beiden Attribute sagen auch eigentlich schon alles über die Funktion des Filters aus. Er ist einerseits Weichzeichner, weil er scharfe Strukturen „aufweicht“ und bringt andererseits durch die gerichtete Wirkung Bewegung in starre Bilder.

Ich habe zwei Beispiele aus meinem Archiv gekramt, die in groben Zügen die Wirkung des Filters zeigen. Die Beschreibung der jeweils perfekten Umsetzung würde den mir hier zur Verfügung stehenden Rahmen bei Weitem sprengen.

Im ersten Beispiel simuliere ich eine Langzeitbelichtung an einem Bild, das ich 2008 abends am Strand von Blavand (DK) fotografiert habe **1**. Das Bild wurde mit 1/20 Sekunde aufgenommen, was für eine deutliche Unschärfe in der Wasserbewegung aber nicht ausreicht.

Ich dupliziere die Hintergrundebene und wende auf die gesamte kopierte Ebene an: Filter > Weichzeichnungsfiler > Bewegungsunschärfe mit einem Winkel von 0° und einem Abstand von 290 Pixeln **2+3**.

Der Winkel gibt dabei an, in welcher Richtung die Bewegungsunschärfe verlaufen soll. Würde ich die Bewegung eines von oben nach unten fallenden Gegenstands simulieren, müsste ich 90° einstellen, um den Wischeffekt in vertikaler Ausrichtung zu zeigen.



Mit dem „Abstand“ gebe ich die Stärke der Unschärfe in Pixeln an.

Indem ich der oberen Ebene eine mit schwarzer Farbe gefüllte Ebenenmaske zuweise (Ebene > Ebenenmaske > Alle ausblenden), mache ich die weichgezeichnete Ebene zunächst unsichtbar. Mit ganz weichem Pinsel und sehr wenig Deckkraft male ich nun mit weißer Farbe in der Ebenenmaske. Dadurch werden die Bereiche sichtbar, die weichgezeichnet erscheinen sollen **4**.

Da sich der Strand, der Himmel und die Stadt im Hintergrund natürlich nicht bewegen, dürfen sie auch nicht weichgezeichnet erscheinen. Ebenso verringert sich die Bewegungsunschärfe mit der Entfernung vom Aufnahmestandpunkt **5**.

Da ich das Industrietor von Beispiel zwei eigentlich nur als Hintergrund benutzen wollte, hatte ich Anfang 2007 ein Foto mit und ein Foto ohne Auto gemacht **6**.

Ich verfähre hier wie bei meinem ersten Beispiel, aber mit dem Unterschied, dass ich jetzt auf der unteren Ebene den durchge-

henden Fond und auf der oberen Ebene mein freigestelltes Auto habe **7**. Die Freistellung kann hier ruhig ungenau sein, die gesamte Ebene wird ja ohnehin extrem weichgerechnet. Nicht einmal das leicht eingeschlagene Vorderrad wird als Fehler auffallen.

Der Effekt hängt nun ganz vom Abstand ein, den man im entsprechenden Dialog wählt. In Bild **8** fährt das Auto mit einem eingegebenen Abstand von 50 Pixeln noch gefühlt langsam, in Bild **9** bewegt es sich bei 250 Pixeln schon wesentlich schneller.

Ralf Wilken

