

# Simulation von Bewegungsunschärfe von Roger Hassler





### Bild 01

Bei einer Momentaufnahme eines Hubschraubers sind nicht nur die Hubschrauberblätter in Bewegung sondern auch der Antriebsmotor.

Der mittlere rotierende Block wird freigestellt und nach dem analysieren der Fotovorlage mit Licht & Schatten, Linienelementen und ein wenig Details ausgefüllt. Ich benutze vorher angemischte Farben die schon beim Rumpf des Hubschraubers verwendet wurden.

Für etwas kantige Elemente benutze ich ein Lineal und nebele dieses vorsichtig an.



### Bild 02

Für die recht konkreten dunkleren Stellen an den Rotorblättern links benutze ich lose Schablonen aus Transparentpapier. Wenn man leicht transparent in mehreren Schichten darüber nebelt kann auch der Hintergrund noch ein wenig durchschimmern.

Für die hellen Rotationsbewegungen rechts im Bild, dient mir eine Kante von einem Bogen Papier. Anlegen und vorsichtig mit deckenden Weiß drüber nebeln. Wichtig ist das Farbauftrag nach außen hin ausläuft. Freihand werden dann ebenfalls vorsichtig zusätzlichen Linien in den Strahl positioniert. Dabei macht es nichts aus, wenn die Kanten ein wenig Unschärf werden – das trägt zusätzlich zur Bewegungsunschärfe bei.



### Bild 03

Mit einem Cutter habe ich eine Rundung in ein Bogen Papier geschnitten um eine kurvige Schablone zu erhalten. Damit simuliere ich die äußere recht scharfe Kante der Rotorblätterbewegung. Je nach Kontrast und Position (vorher mit der Originalbildvorlage verglichen) benutze ich dafür Weiß oder eine dunkle transparente Farbe.

