

ePaper + Videoanleitungen



DIGITALE BELEUCHTUNG

Fotolicht nachträglich ändern

DOCMA.

Ps

LrC

Lr

MIT 26 VIDEO-ANLEITUNGEN



Foto: Olaf Germann



+ Video

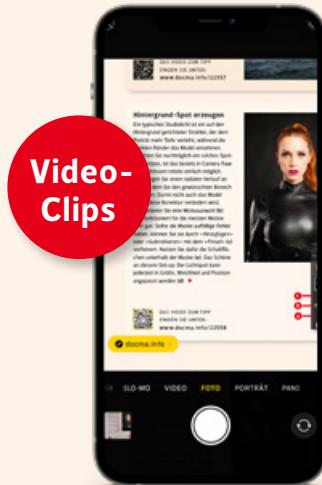


FOTOLICHT NACHTRÄGLICH ÄNDERN

Digitale Beleuchtung

Schon die Herkunft des Wortes Fotografie, das sich aus den griechischen Worten für „Licht“ (phos) und „Schreiben/Malen/Zeichnen“ (graphein) zusammensetzt, legt nahe, dass die Lichtsituation eine entscheidende Rolle beim Fotografieren spielt. Bei fast allen Bildern ist die vorhandene oder künstlich erschaffene Lichtsituation eine zentrale Komponente. **Olaf Giermann** zeigt Ihnen in Text- und Video-Form die essenziellen und modernsten Vorgehensweisen für das digitale „Malen“ mit Licht.

Ein Fotograf wird immer bestrebt sein, sein Motiv möglichst schon am Set gezielt auszuleuchten, so dass bei der Raw-Entwicklung nur noch wenige Korrekturen notwendig sind. Das ist läblich, setzt aber die Beschaffung des oft teuren Beleuchtungsequipments und kontrollierte Lichtbedingungen voraus. Bei Reisen und bei Shootings mit verfügbarem Licht (Available Light) ist auch immer etwas Glück im Spiel. Ist der Himmel langweilig? Passt das Licht eigentlich nicht, aber das Foto an sich gefällt? Oder haben Sie gar eine Bildidee, die man so genau gar nicht fotografieren kann oder für die Sie auf Stockfotos zurückgreifen müssen? Dann ist es gut, die wichtigsten Techniken der digitalen Beleuchtung zu kennen, die Ihnen dabei helfen, Ihre eigenen Visionen umzusetzen. Viel Spaß beim Entdecken der Möglichkeiten – kurz und knapp im Text und ausführlicher in den Video-Clips. ►



Olaf Giermann erläutert jeden einzelnen Tipp in einem Online-Video. Schauen Sie es sich an, falls Ihnen ein Detail unklar sein sollte! Scannen Sie dazu einfach den QR-Code mit dem Smartphone oder Tablet. Alternativ können Sie auch den angegebenen Kurzlink in die Adresszeile Ihres Browsers eingeben, um zum jeweiligen Film zu gelangen.

Die Themen im Überblick

In diesem Workshop finden Sie Tipps & Tricks zu folgenden Themenbereichen:

4 Grundlagen der digitalen Beleuchtung

6 Beleuchtung im Raw-Konverter

Digitaler Aufhellblitz, mehr Bildtiefe schaffen und Hintergrund-Spotlichter setzen

8 Lichtakzente setzen

Sonnenlichtflecken, Streiflichter und den Tag zur Nacht machen

10 Alternativen zum Filter Beleuchtungseffekte

Da der beliebte Filter bald aus Photoshop entfernt wird, ist es Zeit, sich nach Alternativen umzusehen.

12 Gobo- und Lensflare-Effekte

14 Tiefenbasierte Beleuchtung

Dank künstlicher Intelligenz lassen sich bereits aus 2D-Bildern Tiefenkarten ableiten und zur Optimierung nutzen.

Ps Lrc Grundlagen der digitalen Beleuchtung

Raw-Konverter, Camera Raw-Filter oder Photoshop?

Meine generelle Empfehlung für die Foto-Optimierung ist, dass Sie alles, was möglich und nicht unnötig umständlich ist, im Raw-Konverter erledigen sollten. Die wichtigsten Vorteile:

- Sie greifen auf die volle Bittiefe und den gesamten Dynamikumfang der Raw-Datei zu.
- Alles ist non-destructiv – selbst die aus beliebigen Werkzeugen zusammengesetzten Masken –, wobei die Dateigrößen-Änderung immer gering bleibt. Dank des neuen Maskierungssystems in Camera Raw und Lightroom ist hier „effektetechnisch“ (a) schon einiges möglich – selbst mit JPEGs (b).



DAS VIDEO ZUM TIPP
FINDEN SIE UNTER:
www.docma.info/xxxxx

Ein Wechsel zu Photoshop ist immer dann notwendig, wenn umfangreiche Retuschen anstehen oder man wie bei Fotomontagen zusätzliche Bildelemente einfügen möchte. Aber auch hier kann es sinnvoll sein, den »Camera Raw-Filter« statt der herkömmlichen Photoshop-Werkzeuge zu benutzen. Er bietet zwar nicht mehr den vollen Dynamikumfang wie bei der Raw-Entwicklung, aber das Maskieren und vor allem das Hinzufügen von Korrekturen ist hier deutlich schneller, einfacher und flexibler. Für Beleuchtungseffekte ist das perfekt. Zum Freistellen und für hochpräzise Korrekturen zum Farbabgleich mehrerer Fotomontage-Elemente ist der »Camera Raw-Filter« weniger geeignet, da er keine Composit-Ansicht bietet (Sie sehen also immer nur die aktuell ausgewählte Ebene im Dialog).



Foto: Olaf Giermann

Entwicklung für Farb- und Belichtungsanpassungen

Ein optimal belichtetes Foto nutzt die Möglichkeiten moderner Kameratasensoren voll aus. Bei komplizierten Lichtbedingungen ist eine Belichtung immer ein Kompromiss: Sie versuchen, so wenige Details wie möglich in den Tiefen und in den Lichtern zu verlieren. In der Regel ist eine Überbelichtung dabei deutlich kritischer als eine Unterbelichtung. Das Maximum an verwertbarer Information lässt sich nur im Raw-Format speichern. Die Standardentwicklung aller Raw-Konverter soll für ein ansehnliches Foto sorgen. Das ist für das Ändern der Beleuchtung nicht immer optimal. Falls Sie also vorhaben, in Photoshop größere Änderungen an Licht und Schatten vorzunehmen, sollten Sie vor der Übergabe aus Lightroom oder Camera Raw für möglichst viele Details sorgen. Das erledigen Sie mithilfe einer linearen Tonwertkurve und mit einer Tonwertkompression, indem Sie Lichter und Schatten in einen

mittleren Tonwertbereich verschieben und einen hohen Kontrast vermeiden. Das Bild wirkt dadurch zwar flach und kontrastarm, bietet aber den größtmöglichen Spielraum für das Ändern der Beleuchtungssituation durch Aufhellen und Abdunkeln, oder aber auch für das finale Colorgrading nach allen anderen Optimierungen.

Hilfreich sind hier die Tonemapping-Profil des DOCMA-Raw-Systems (a), die für einen verringerten Bildkontrast sorgen (b) und eine perfekte Ausgangsbasis für die weitere Optimierung bilden (c).

Die Beschreibung des DOCMA-Raw-Systems finden Sie in Heft 86 ab Seite 20 (www.docma.info/22576). Das Preset-Paket finden Sie als registrierter Anwender unter www.docma.info/22577.

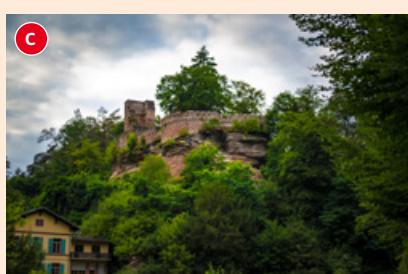
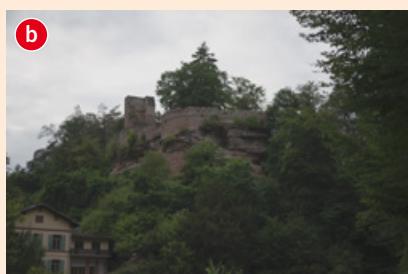
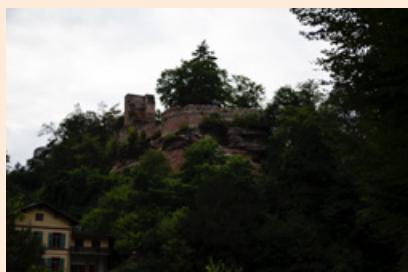


Foto: Olaf Giermann

DAS VIDEO ZUM TIPP
FINDEN SIE UNTER:
www.docma.info/xxxxx

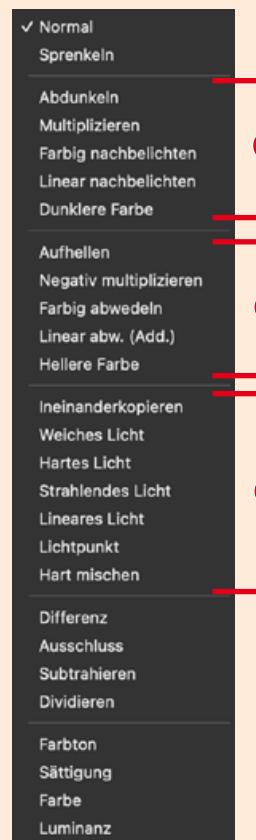
Füllmethoden

Die Modi für Ebenen und für das »Pinsel«-Werkzeug sind essenziell für das Hinzufügen von Beleuchtungseffekten in Photoshop. Um diese Füllmethoden einzusetzen, müssen Sie sie nicht im Detail verstanden oder gar ihre Formeln auswendig gelernt haben. Denn zumindest im Fall der Ebenenmodi erhalten Sie eine Live-Vorschau jeder Verrechnung, indem Sie mit der Maus über die Bezeichnungen fahren. Wichtig für Beleuchtungseffekte sind drei Modi-Gruppen. Die angegebene neutrale Farbe wird im jeweiligen Modus ausgeblendet:

- Abdunkelnde (a), neutrale Farbe: Weiß (Tonwert 255),
- Aufhellende (b), neutrale Farbe: Schwarz (Tonwert 0),
- Kontraststeigernde (c), neutrale Farbe: Grau (Tonwert 128).

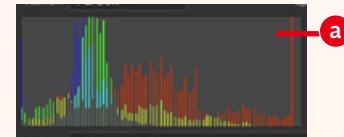


DAS VIDEO ZUM TIPP
FINDEN SIE UNTER:
www.docma.info/xxxxx



Bittiefe

Die Bittiefe gibt die Abstufung der Tonwerte pro Kanal in Zweierpotenzen an. Eine Bittiefe von 8 bietet demnach $2^8 = 256$ Tonwertabstufungen. Bei 16 Bit haben Sie $2^{16} = 65536$ Tonwerte. Pro Kanal wohlgemerkt. Wichtig ist diese Information, falls Sie starke oder eine Vielzahl von Korrekturen durchführen möchten. Dabei kommt es in 8 Bit/Kanal zu Rundungsfehlern und Tonwertabrisse. Diese erkennen Sie nicht nur im Histogramm (a), sie machen sich nämlich auch durch Tonwertabrisse im Bild bemerkbar – häufig in gleichmäßigen Flächen wie im Himmel. Auf der sicheren Seite sind Sie, wenn Sie Ihre Bilder im 16-Bit-Modus bearbeiten.



DAS VIDEO ZUM TIPP
FINDEN SIE UNTER:
www.docma.info/xxxxx

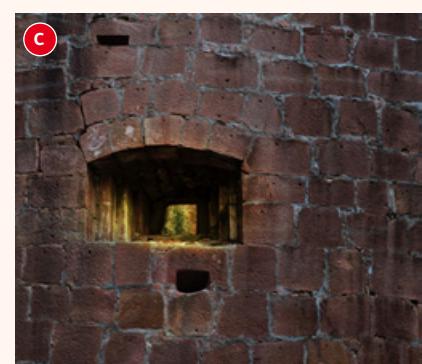
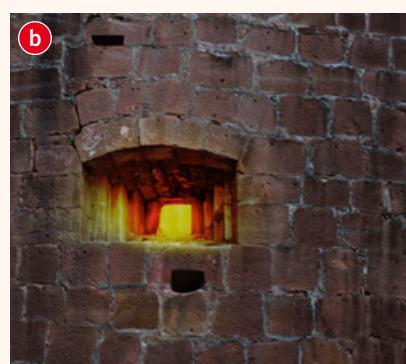
Fläche versus Deckkraft

»Deckkraft« und »Fläche« (= Flächen-deckkraft) einer Ebene wirken sich vor allem bei Ebenenstilen unterschiedlich aus. »Deckkraft« senkt die Sichtbarkeit der gesamten Ebene, während »Fläche« nur die Deckkraft des Ebeneninhalts, aber nicht die von angewandten Ebenenstilen reduziert. Das dürfte den meisten unserer Leser geläufig sein. Interessant im Zusammenhang mit Beleuchtungseffekten ist,

dass es auch einen Unterschied in der Wirkung von »Deckkraft« und »Fläche« bei folgenden Ebenenmodi gibt:

- »Farbig nachbelichten«,
- »Linear nachbelichten«,
- »Farbig abwedeln«,
- »Linear abwedeln«,
- »Strahlendes Licht«,
- »Lineares Licht«,
- »Hartes Licht«,
- »Differenz«.

In unserem Beispiel wird dem Fenster eine Ebene mit einem gelben Punkt im Modus »Farbig abwedeln« überlagert (a). Bei 70% Deckkraft (b) und 70% Fläche (c) fällt der Unterschied deutlich auf. In diesem Fall wirkt der Effekt bei gesenkter »Deckkraft« attraktiver. Bei nur geringer Senkung der »Fläche« sieht der Effekt oft gefälliger als eine stärkere Reduzierung der »Deckkraft« aus. Vergleichen Sie im Zweifel beide Parameter. ►



DAS VIDEO ZUM TIPP
FINDEN SIE UNTER:
www.docma.info/xxxxx

