

## Inhaltsverzeichnis

0. Vorwort	Seite
1. Wie du dein Shooting gezielt planst	6
1.1 Ein Model organisieren	6
1.2 Eine geeignete Location finden	11
1.3 Outfits, Haare und Make-Up abstimmen	14
1.4 Eine geeignete Zeit ausmachen	21
1.5 Eine neue Bildidee generieren	25
2. Wie du mit schlechtem Wetter umgehst	32
3. Diese Sachen gehören in deine Kameratasche	35
4. Vor Ort die beste Kulisse finden	39
5. Das Licht richtig lesen und verstehen	45
6. Wie du dein Model vor Ort optimal ausleuchtest	58
7. Die korrekten Kameraeinstellungen und eine perfekte Schärfe	70
8. So setzt du den Reflektor gezielt ein	83
9. Direkte Kommunikation mit dem Model	95
10. Wie du dein Model natürlich und ungestellt posen lässt	97
11. Schritt für Schritt zu einer gelungenen Bildgestaltung	107

### 4. Vor Ort die beste Kulisse finden

#### 4.1 Schlichtheit der Orte

Für mich ist der perfekte Hintergrund immer eher einfach gehalten. Je nach Geschmack zählt dazu auch, dass er gleichmäßig ist. Das bedeutet, dass sich Strukturen und Elemente wiederholen. Meistens übersieht man solche Spots nämlich genau wegen dieser Schlichtheit. Im Vorbeigehen ist ein einfaches Gebüsch leicht übersehen. Oder eine einzelne Ansammlung von Blumen, ein simpler Ast mit bunten Blättern, ein Zaun mit interessanten Formen. Deshalb: Augen immer geöffnet haben. Ruhig auch mal durch die Kamera ansehen und überprüfen, wie das ganze leicht unscharf im Bokeh aussehen würde. Ist ein solcher Spot gefunden, positionierst du das Model davor und blendest andere Kulissen in der Location durch den richtigen Winkel einfach aus. Man soll nicht durch benachbarte Locations von der ursprünglich gewählten abgelenkt werden.



### 4.2 Lichtspiele

Meistens tauchen sie nur bei hartem Licht auf bzw. sind etwas besser sichtbar: Licht- & Schattenspiele. Damit meine ich z.B. interessante Schatten und andere Effekte, die das Licht oft einfach direkt vor deine Füße malt. Dafür zurück zum Beispiel mit dem Zaun. Oft wirft hier jede Einzelne Latten einen Streifen - zusammen wird es zu einem Muster, das nur darauf wartet über das Gesicht deines Models gelegt zu werden. Das selbe funktioniert z.B. auch mit Jalousien, die streifen- oder punktartig Licht durchlassen. Auch Formen von Pflanzen können im Schatten oft einfach aufgegriffen werden und ein Muster in das Gesicht des Models formen. Genau durch solche Lichtspiele kann das Model direkt mit der Umgebung verschmelzen. Treten diese Effekt im Hintergrund auf, so können im unscharfen Bokeh daraus wieder neue Möglichkeiten entstehen.



## 5. Das Licht richtig lesen und verstehen

Wie du merkst, hängt die Auswahl einer Kulisse an einem Ort eng mit den Lichtverhältnissen zusammen. Doch kleine Lichtspiele sind auch nicht immer die Lösung aller Probleme. Sie sind lediglich ein kleines "Extra". Daneben muss man noch eine Menge beachten, dass das Model später gleichmäßig ausgeleuchtet werden kann. Dafür ist es wichtig, Licht lesen und verstehen zu können. Dafür startest du vor Ort eine einfache Analyse der verschiedenen Lichtsituationen im Zusammenhang mit dem Wetter. In diesem Kapitel werden erst einmal die Situationen analysiert. Im 6. Kapitel wird erklärt, wie man das Model jeweils am besten platziert und im 7. Kapitel geht es darum, wie in jeder Situation die Kamera eingestellt wird.

Ein grundlegendes Verständnis bzw. eine Unterscheidung gilt zwei Arten von Licht: Direktes, hartes Licht und indirektes, weiches Licht. Ich stelle diese 2 Lichtformen in den Lichtskizzen immer durch einen direkten (harten), und einen gestrichelten (weichen) Pfeil dar.

...

Normalerweise kommt das Licht nun immer aus der Richtung der Sonne, ob nun direkt oder durch bewölktem Himmel. Es gibt aber auch Ausnahmen bzw. Elemente vor Ort, die die Richtlichtung durch Verdecken der Sonne und Reflexion oder Absorbtion von Licht beeinflussen.

Die Elemente, die das Licht schlucken erkennst du daran, dass sie meistens an sich schon relativ dunkel sind. Das ist theoretisch ähnlich wie die schwarze Seite deines Reflektors, wozu wir später noch kommen. Outdoor gibt es aber auch immer wieder solche Gegebenheit, wie z.B. am Rand eines (dichten) Waldes. In so einem Fall kommt das Licht dann meist von der gegenüberliegenden Richtung. Das gleiche ist es z.B. mit einer Steinmauer, einem Gebüsch oder anderen lichtabsorbierenden Objekten. Hier schluckt diese das komplette Licht. Das Licht an sich kommt oft von der anderen Seite. Beachte solche Situationen, weil sie auch deinem Model zusätzlich Licht von der zugewandten Seite wegnehmen.



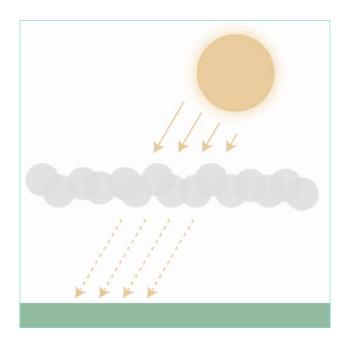
Dunkle Objekte oder Kulissen absorbieren Licht und nehmen dieses auch vom Model weg.



•••

#### Bewölkter Himmel

Früher habe ich es gehasst, bei solchem "Matschwetter" zu fotografieren. Hier kann man einfach keine Effekte in der Linse im Gegenlicht erzeugen - Sunflares funktionieren also nicht. Was ich früher garnicht mochte, liebe ich heute. Es gibt für viele Shootings nichts besseres, als einen komplett bedeckten Himmel. Wieso?



Du hast es schon oft gehört. Die Wolkendecke übernimmt die Rolle eines riesigen Diffusors. Das direkte und harte Sonnenlicht wird weich und indirekt. Es kommt dabei gleichmäßig, oft direkt von oben auf dein Model. Klar, coole Gegenlichteffekte fallen hier eben flach. Diese sind aber meistens auch relativ kurzweilig. Nutze die Gelegenheit, dich voll und ganz auf dein Motiv zu konzentrieren. Wenn das gut ist, wird es das Foto auch.

Der Vorteil an diesem Wetter ist auch, dass die Kamera keine großen Dynamiken einfangen muss. **Im Gegensatz zu sonnigen Wetter** gibt es keine sehr hellen (im Sonnenlicht) und keine allzu dunklen Bereiche (im Schatten). Nein, hier liegt plump gesagt alles im Schatten. Somit muss die Kamera immer nur eine gleichbleibende Helligkeitsstufe einfangen und weniger Bereiche brennen aus. Ein kleinerer Dyna-

mikumfang wird benötigt. Vorteil ist auch wie bereits angesprochen, dass das Licht den ganzen Tag lang gleichmäßig erscheint und man sich nicht allzusehr um die Uhrzeit sorgen muss.

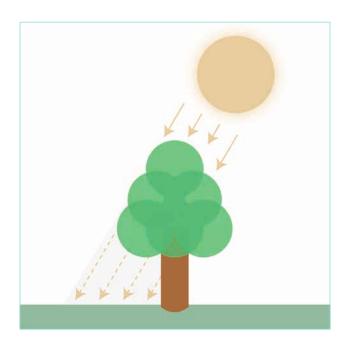


Ein Nachteil an einer solchen Situation ist auf der anderen Seite, dass es zu keinem prachtvollen Sonnenuntergang kommen und anfangs schwierig sein kann, die Lichtrichtung korrekt zu bestimmen.

Auch muss man beim Posing darauf achten (sofern man keine Situation hat, in der das Licht von der Seite eintrifft), dass keine störenden Schatten im Gesicht entstehen. Dafür muss das Kinn manchmal etwas angehoben werden. Zum Posing aber später mehr.

#### Verdeckte Sonne

Diese Situation ist keine direkte natürliche Lichtstimmung. Viel mehr liegt es an der Beschaffenheit des Ortes, dass das Sonnenlicht nicht direkt zum Model durchdringt. Sei es durch Bäume, Berge oder die hohen Klippen eines Steinbruchs. Wenn man bei diesen Locations direktes Sonnenlicht will, muss man schon etwas früher vor Ort sein, als zum normalen Sonnenuntergang. Hier ist die Sonne schon viel eher weg.



Der Vorteil ist hier ähnlich wie beim bedecktem Himmel, dass das Licht generell weich ist. Man tut sich oft leichter und es brennt nichts aus. Das gleiche Phänomen findet man natürlich auch direkt nach dem Sonnenuntergang, der blauen Stunde vor.



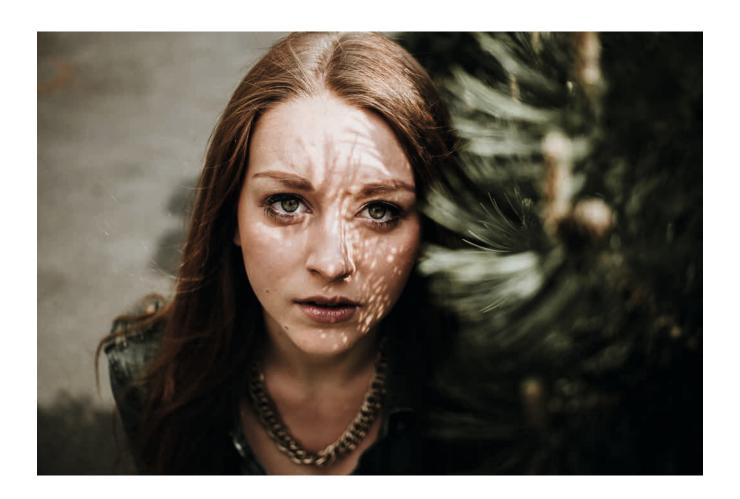
Dieses Foto wurde bei sonnigen Wetter im Schatten aufgenommen, wo sich das Licht sehr weich von der Seite auf das Model legt.

# 6. Wie du dein Model vor Ort optimal ausleuchtest

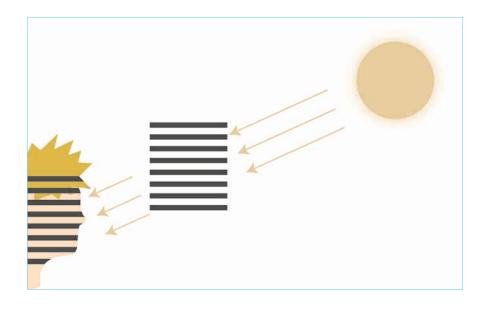
• • •

### e) Schatten aufs Gesicht projezieren

Eine gesonderte Art der Ausleuchtung bzw. Unterüberschrift will ich dem Spiel mit dem Schatten widmen. Dieser Effekt kann so mächtig sein, dass einem auch kleine Patzer in der Lichtsetzung verziehen werden bzw. auch überhaupt nicht mehr ins Gewicht fallen.



Das ganze funktioniert wiederum nur mit direktem Sonnenlicht wirklich gut, weshalb ich empfehle, in dieser Situation öfter nach solchen Phänomenen Ausschau zu halten. Das kann die organische Form einer Pflanze oder das gestreifte Muster eines Gartenzauns in Form eines Schattens auf dem Gesicht sein.



Im Grunde schaust du auf den Boden und suchst interessante Muster. Anschließend positionierst du das Model so, dass diese Formen als Schatten auf dem Gesicht (oder anderen Körperstellen) liegen. Solche Lichtspiele sind einfach ein Hingucker und haben mir schon viele geniale Fotos beschwert.

## 11. Schritt für Schritt zu einer gelungenen Bildgestaltung

•••

### Blick des Betrachters durch Helligkeit lenken

Auch wenn dieser Punkt nicht direkt mit der Komposition bzw. Bildanordnung zu tun hat, sondern eher mit der Lichtfindung vor Ort: Ziel ist aber ebenfalls, den Blick des Betrachters zu lenken und das Bild weiter zu gestalten. Und der Blick sollte immer zuerst dorthin fallen, worum es auf dem Foto geht. In der People Fotografie also um das Model bzw. die Person. In erster Linie geht es dabei (je nach Anschnitt / Einstellung) um das Gesicht. Dieses sollte also mit der hellste Punkt im Foto sein. Ist der Hintergrund hell und das Gesicht dunkel, so fällt weniger Aufmerksamkeit auf die Person. Deshalb tut man sich leichter, bereits bei der Ortswahl auf die Helligkeit zu achten.



## ENDE DER LESEPROBE. UND DAS WAR NOCH LANGE NICHT ALLES.

## VIELE WEITERE TIPPS FINDEST DU IM KOMPLETTEN BUCH UNTER:

HTTPS://JOURNAL.MARKUSTHOMA.COM/AVAILABLE-LIGHT-FIBEL/

#### **Impressum**

Markus Thoma Gabelsbergerstr. 9 95100 Selb

E-Mail: journal@markusthoma.com

**Website:** https://journal.markusthoma.com/

**Facebook:** https://www.facebook.com/ThomaDesign/

Dieses Werk ist urheberrechtlich geschützt. Alle Rechte, auch die der Übersetzung, des Nachdrucks und der Vervielfältigung des Werkes oder Teilen daraus, sind vorbehalten. Kein Teil ohne schriftliche Genehmigung des Autoren in irgendeiner Form (Fotokopie, Mikrofilm oder anderes Verfahren), auch nicht für Zwecke der Unterrichtsgestaltung reproduziert oder unter Verwendung elektronischer Systeme verarbeitet, darf vervielfältigt oder verbreitet werden.

Bildnachweise: Die verwendeten Bilder und Grafiken wurden vom Autor erstellt und unterliegen dem Urheberrecht.

#### 1. Auflage, Erschienen 2017

Die in diesem Buch verwendeten Namen von Personen und Gruppen, sowie Markennamen sind Eigentum der jeweiligen Inhaber. Sie werden hier nur im Zusammenhang von Handlungen und Beschreibungen verwendet.