



EDITION
PROFIFOTO
MAGAZIN FÜR PROFESSIONELLE FOTOGRAFIE

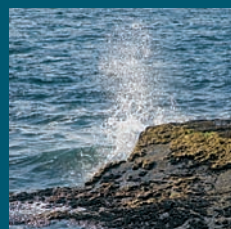
Professionelles
Wissen zur Licht-
gestaltung

Werkzeuge und
Techniken für
eine gezielte
Bildbearbeitung
der Beleuch-
tungssituation

Mit
faszinierenden
Profi-Work-
shops auch zu
3D-Lichtquellen

DIGITALES LICHT LICHT UND SCHATTEN MIT PHOTOSHOP BEARBEITEN

ULI STAIGER



Digitales Licht

Digitales Licht

Licht und Schatten mit Photoshop bearbeiten

Uli Staiger

Bibliografische Information der Deutschen Nationalbibliothek
Die Deutsche Nationalbibliothek verzeichnet diese Publikation in der
Deutschen Nationalbibliografie; detaillierte bibliografische
Daten sind im Internet über <<http://dnb.d-nb.de>> abrufbar.

Bei der Herstellung des Werkes haben wir uns zukunftsbewusst für
umweltverträgliche und wiederverwertbare Materialien entschieden.
Der Inhalt ist auf elementar chlorfreiem Papier gedruckt.

ISBN 978-3-8266-9055-6
1. Auflage 2010

E-Mail: kundenbetreuung@hjr-verlag.de

Telefon: +49 89/2183-7928
Telefax: +49 89/2183-7620

© 2010 mitp, eine Marke der Verlagsgruppe Hüthig Jehle Rehm GmbH
Heidelberg, München, Landsberg, Frechen, Hamburg

www.mitp.de

Dieses Werk, einschließlich aller seiner Teile, ist urheberrechtlich geschützt.
Jede Verwertung außerhalb der engen Grenzen des Urheberrechtsgesetzes ist
ohne Zustimmung des Verlages unzulässig und strafbar. Dies gilt insbesondere
für Vervielfältigungen, Übersetzungen, Mikroverfilmungen und die
Einspeicherung und Verarbeitung in elektronischen Systemen.

Lektorat: Katja Völpel
Sprachkorrektur: Maren Feilen
Satz: III-satz, Husby, www.drei-satz.de



VORWORT 9

Teil 1

Kapitel 1

LICHTFÜHRUNG..... 13

1.1 Natürliches Licht 14

1.2 Studioliicht 17

1.3 Farbtemperatur 22



Kapitel 2

DIGITALE LICHTWERKZEUGE 25

2.1 Abwedler und Nachbelichter 26

2.2 Nondestruktives Abwedeln 29

2.3 Nondestruktives Nachbelichten 31

2.4 Verrechnungsmodi light 32

2.5 Zum Schluss: Noch vier weitere Verrechnungsmodi 33



Kapitel 3

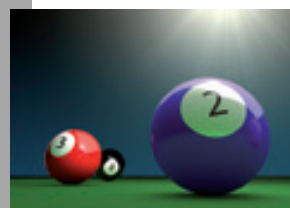
STRAHLEN UND LICHTREFLEXE 39

3.1 Lichtstrahlen 40

3.2 Lichtpinsel erstellen 42

3.3 Weitere Pinselspitzen 44

3.4 Blendenflecke 50



Kapitel 4

PORTRÄTLICHT 53



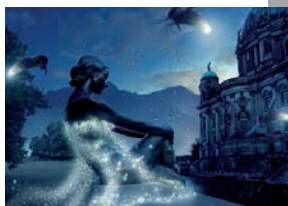


Kapitel 5 KONTRASTE UND BILDLOOK	65
5.1 Verschiedene Kontrastarten	66
5.2 Erhöhen des globalen Kontrastes	67
5.3 Erhöhen des lokalen Kontrastes	68
5.4 Pseudo-HDR	70



Kapitel 6 3D-LICHTQUELLEN	77
6.1 Was sind 3D-Lichtquellen	78
6.2 3D-Objekt beschaffen	78
6.3 3D-Objekt beleuchten	79
6.4 ... und in der Praxis?	82

Teil 2



Kapitel 7 SOMMERNACHT	91
7.1 Projektbeschreibung	92
7.2 Landschaft bauen	92
7.3 Lichtstimmung anpassen	99
7.4 Leuchtkäferchen einfügen	103
7.5 Kleid designen	110



Kapitel 8 BALLOONATIC	115
8.1 Projektbeschreibung	116
8.2 Wasserfläche bauen	116
8.3 Felsen einfügen	122
8.4 Licht und Schatten der Berge	126
8.5 Weite ins Bild bringen	129
8.6 Wind und Wetter	130
8.7 Seil anlegen	131
8.8 Ballons und Tänzerin einfügen	134
8.9 Finale Korrektur	138

Kapitel 9

TIMEWARP	141
9.1 Raumschiff positionieren	142
9.2 Materialien bestimmen	148
9.3 Licht setzen	151
9.4 Perspektivkorrekturen und Typografie	156
9.5 Dämmerung verstärken	160
9.6 Lichtsmog	166
9.7 Kontrast und Helligkeit anpassen	171
9.8 Finales Rendern	172



Kapitel 10

LUFTSCHIFFER	177
10.1 Landschaft vorbereiten	178
10.2 Landschaft ausbauen	186
10.3 Luftschiff einfügen	190
10.4 Takelage anbringen	192
10.5 Fiat Lux	194
10.6 Captain einfügen	196
10.7 Schiff auf Wolke setzen	198
10.8 Antrieb	202
10.9 Letzte Korrekturen	204



Kapitel 11

OFFSHORE	209
11.1 Projektbeschreibung	210
11.2 Landschaft aufbauen	210
11.3 Generator einfügen	216
11.4 Details vervollständigen	220
11.5 Lichtarchitektur aufbauen	224
11.6 Kontrast und Farblock	229
11.7 Zum Schluss: Das Logo!	230





Kapitel 12

WESPEN	233
12.1 Szene aufbauen	234
12.2 Tischszene vervollständigen	236
12.3 Weitere Elemente im Bild integrieren	241
12.4 Marmelade aufhellen	246
12.5 Wespen einfügen	251
12.6 Details hinzufügen	256
12.7 Licht ins Bild malen	258



Kapitel 13

SKY TRAIN	265
13.1 Backplate aufbauen	266
13.2 3D-Ebene einfügen	277
13.3 Materialien anlegen	282
13.4 Lichtsetzung	285
13.5 Rendern	290
13.6 Letzte Korrekturen	294

Index	301
-------------	-----