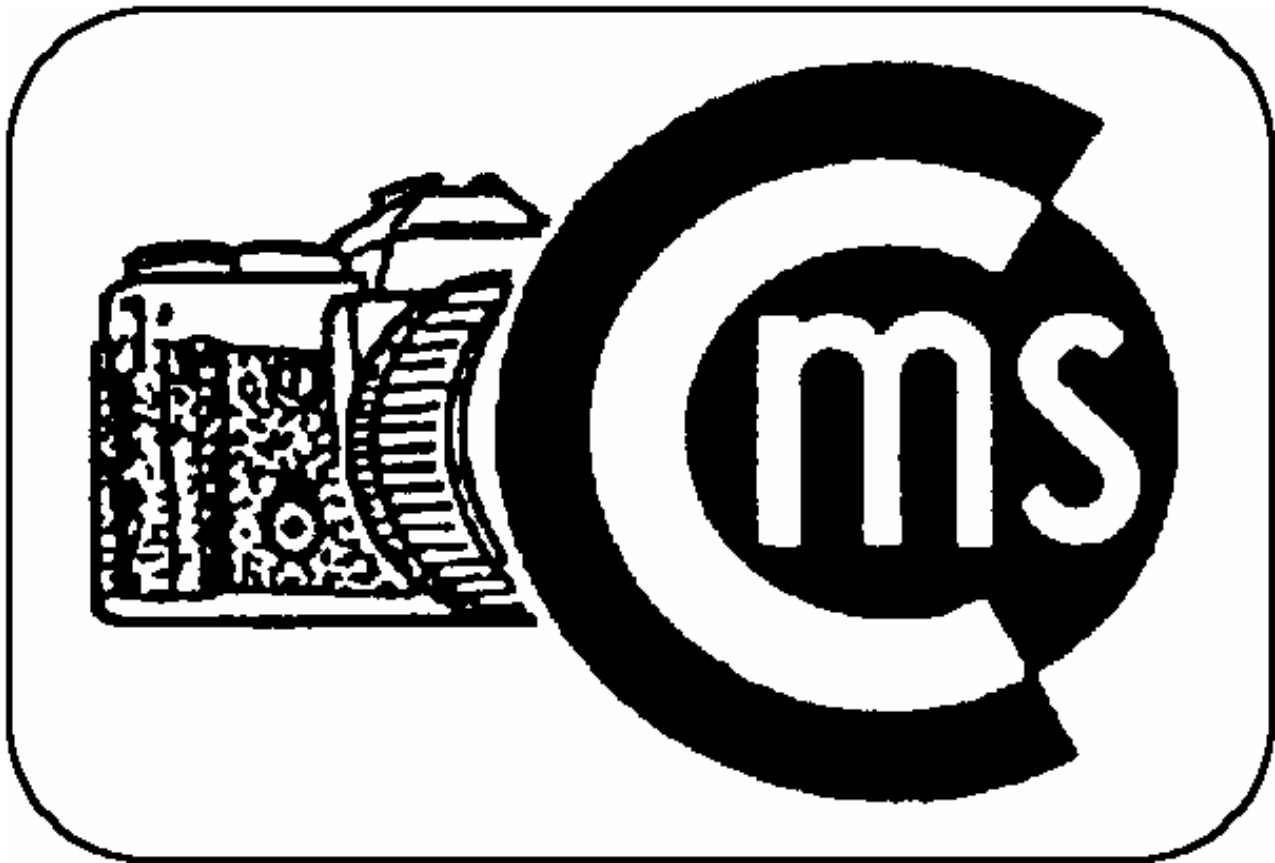


---

# Camera-Club Markt Schwaben



## Wege zum guten Foto

Ideen zur Bildgestaltung

Version: V1.0A-a

Autor: Günther Keil

Speicherdatum: 25.02.07

---



Gibt es

etwas, was Sie mir sagen wollen zu diesem Dokument?

Bitte senden Sie uns Ihre Kommentare.

Camera-Club Markt Schwaben

Günther Keil

Lindenstraße 10

85570 Markt Schwaben

Telefon : 081221-1779

E-Mail: GJKeil@aol.com

© Camera-Club Markt Schwaben 2007

Der Inhalt dieses Dokumentes darf ohne vorherige schriftliche Erlaubnis durch den Camera-Club Markt Schwaben nicht (ganz oder teilweise) reproduziert, benutzt oder veröffentlicht werden. .

Das Copyright gilt für alle Formen der Speicherung und Reproduktion, in denen die vorliegenden Informationen eingeflossen sind, einschließlich und zwar ohne Begrenzung Magnetspeicher, Computerausdrucke und visuelle Anzeigen.



## INHALTSVERZEICHNIS

<b>1</b>	<b>Einführung</b>	<b>4</b>
<b>2</b>	<b>Aussage des Fotos</b>	<b>5</b>
2.1	Der Schnappschuss	5
2.2	Am Anfang steht eine Idee, oder ?	5
2.3	Bildidee - ein weites Feld	5
2.4	Verständlichkeit - abhängig von anvisierten Zielgruppen	6
2.5	Originalität, Neuigkeitswert - je mehr, um so besser	6
2.6	Nicht der Autor, sondern das Foto erzählt alles	6
<b>3</b>	<b>Technik</b>	<b>7</b>
3.1	Handwerkszeug im Griff	7
3.2	Weg zum optimalen digitalen Schwarz-Weiß-Bild	7
<b>4</b>	<b>Gestaltung</b>	<b>10</b>
4.1	Hauptansatzpunkte	10
4.2	Erkennen	11
4.2.1	Vordergrund - Hintergrund	11
4.2.2	Kontraste gut abgestuft	11
4.2.3	Ähnlichkeiten	12
4.3	Schärfe	12
4.4	Beleuchtung	13
4.4.1	Seitenlicht, Gegenlicht, Drauflicht, Licht von unten, .....	13
4.4.2	Tageslicht (-Charakter), available light, Kunstlicht, gefiltertes / gefärbtes Licht	13
4.5	Räumlichkeit	13
4.5.1	Perspektive (Zentral-, Augen-, Frosch-, Vogelperspektive)	13
4.5.2	Vorder-, Hintergrund, Luftperspektive	14
4.6	Linienführung	15
4.7	Bildformat	16
4.8	Farbe	17
4.8.1	Farbtöne	17
4.8.2	Helligkeit und Sättigung	17
4.8.3	Menge eingesetzter Farben	17

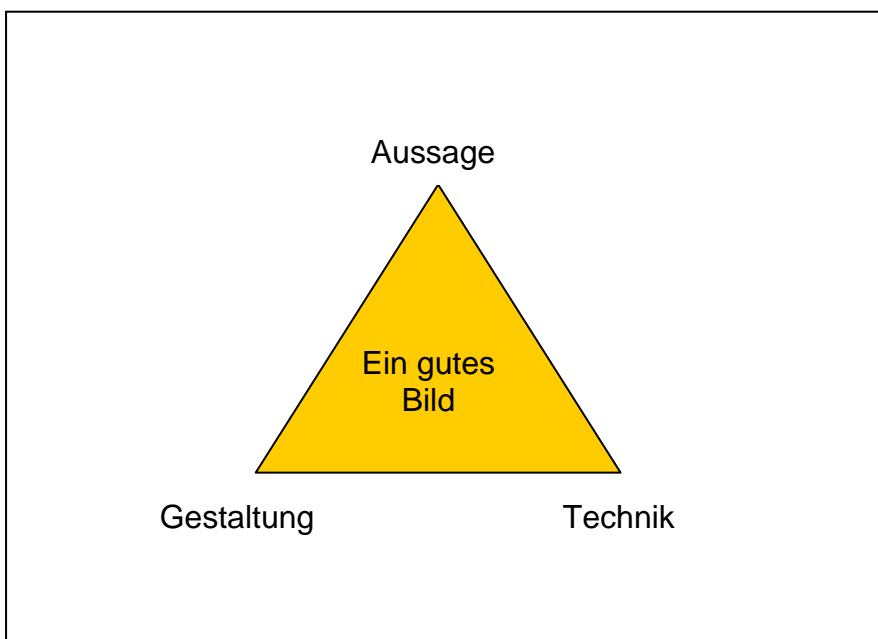
## 1 Einführung

Die Wege zum guten Bild sind vielfältig. Jeder gute Fotograf hat so seine, für sich mehr oder minder erprobten Vorgehensweisen.

Hier sollen simple Grundregeln ausgearbeitet werden, die leicht eingänglich sind.

### Magisches Dreieck

Das magische Dreieck des guten Fotografen hat die Eckpunkte "Aussage", Gestaltung" und "Technik".



Viele der Anregungen wurden in den Büchern von

- Ernst Weber, "Sehen, Gestalten und Fotografieren", de-Gruyter-Verlag,
- Frank Thissen, "Screen Design, Handbuch", Springer-Verlag,
- Willy Hengl, "Bildgestaltung mit Willy Hengl", Agfa-Gevaert Knapp, gefunden.

### Ziel dieser Ausarbeitung

Dieses Dokument soll keine Lehrbücher und didaktischen Unterweisungen zum Selbststudium ersetzen. Es ist die Sammlung von Stichpunkten, die der Autor bei Workshops als roten Faden benutzt. Der Leser soll durch die einzelnen Schlagworten Impulse für die eigenen Kreativität bekommen.



## 2 Aussage des Fotos

### 2.1 Der Schnappschuss

Im Schnappschuss kommt es auf die spontane Aufnahme des jeweiligen Augenblicks an. Dabei spielen eine Rolle:

- Persönliche Vorlieben
- Waches Auge, Reaktion auf momentane Ereignisse
- Möglichst instinktive Beherrschung der Wege zum guten Foto

### 2.2 Am Anfang steht eine Idee, oder ?

Das geplante Vorgehen für ein gutes Foto ist gekennzeichnet durch:

- Diffuse Idee; die Muse müsste einen endlich küssen.....
- Sammlung von Gesichtspunkten, Themen
- Bildskizzen auf Papier
- Überlegungen zu Folgeschritten

Daher wäre folgendes zu beachten:

- Länger an einer Serien arbeiten, d.h. man muss etwas Interessantes gefunden haben
- Konzeptionelle Fotografie
- Jeder sollte etwas Besonderes, neue Sichtweisen, eigenen Stil bieten
- Gute Bilder müssen Aufmerksamkeit wecken, ggf. provozieren
- Gute Gestaltung reicht heute nicht mehr
- Wichtig, das Foto muss (bei einer gehörigen Portion Selbstkritik) einem selber gefallen

### 2.3 Bildidee - ein weites Feld

Ideen können sein

- sachlich
- humorvoll
- gefühlsbetont
- etc...



## 2.4 Verständlichkeit - abhängig von anvisierten Zielgruppen

Ob die Idee / Aussage verstanden wird, hängt von Eigenschaften ab wie

- real - surreal
- viel - wenig Information
- Unwesentlich - wesentlich
- einfach erfassbar

## Gesetz der Erfahrung

Man muss nicht immer alles zeigen, der Betrachter ergänzt oft aufgrund von Vorerfahrungen und -kenntnissen.

## 2.5 Originalität, Neuigkeitswert - je mehr, um so besser

Zeitnahe Themen; Zeitungen/Magazine zeigen, was aktuell ist, was passiert in der nächsten Zeit?

## 2.6 Nicht der Autor, sondern das Foto erzählt alles

Willi Hengl:

- Wenn der Betrachter nicht sieht, was der Fotograf ausdrücken wollte, hat dieser es schlecht gemacht.
- Fotografie hat noch viele andere Aufgaben, als Armut, Häßlichkeit und Sensationen darzustellen.
- Porträts leben erst, wenn die Augen sprechen.
- Ein guter Sportfotograf muß die Dynamik und die Bewegung so festhalten, daß man beides sieht.



### 3 Technik

Unter dem Schlagwort "Technik" wird das Beherrschen von Material und Gerätschaften verstanden und zwar

von der Aufnahme bis zur Präsentation.

#### 3.1 Handwerkszeug im Griff

während

- Aufnahme
- Filmentwicklung
- Papierabzug
- Präsentation

Hier soll lediglich folgendes Thema vertieft werden.

#### 3.2 Weg zum optimalen digitalen Schwarz-Weiß-Bild

Ein interessantes Thema ist die Erzeugung eines optimalen Schwarz-Weiß-Bildes aus einer digitalen Aufnahme. Statt Entwicklertyp, Temperatur, Kipprhythmus etc spielen jetzt etwa RGB-Kanäle und Einstellebenen eine wichtige Rolle.

#### Überblick

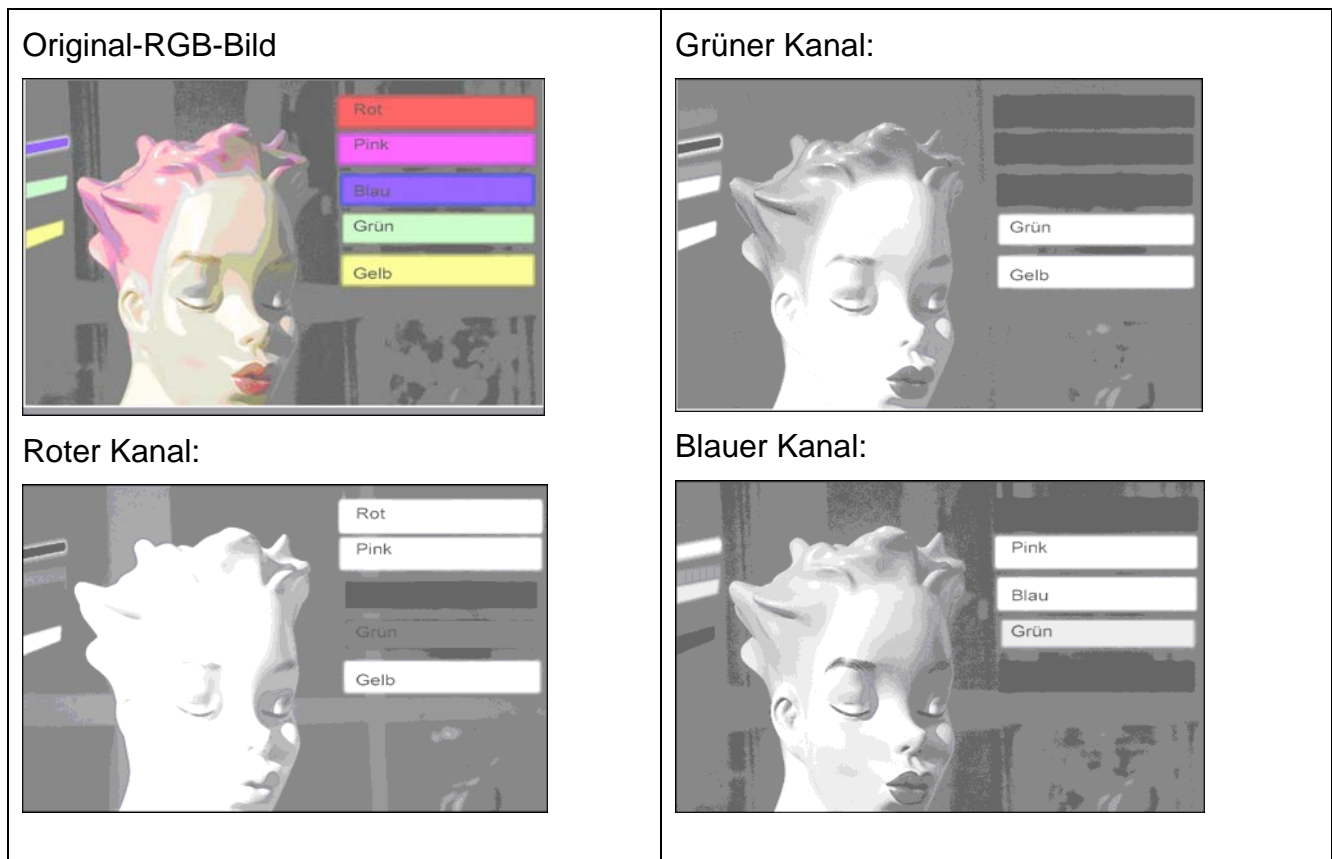
In der Literatur und in Werkzeugen findet man eine Vielzahl von Vorgehensweisen. Die Frage ist, welches ist die beste. Für die Photoshop-Nutzung haben wir uns in einem Foto-Ecke-Workshop folgende Vorgehensweise erarbeitet:

1. Aufnahme im RAW-Format, Grundoptimierung im Adobe Raw Converter (siehe Foto-Ecke von [www.cms.de](http://www.cms.de)) und Tiefen/Lichter in Photoshop,
2. Kanäle-Fenster im Photoshop zur Beurteilung, welcher RGB-Kanal der beste zum Starten ist,
3. Photoshop-Kanal-Mixer für schöne, ausgewogene Graustufen
4. Tonwertkorrektur und Gradationskurve

Bis auf Schritt 2 könnte alles auch im Adobe Raw Converter erledigt werden. Jedoch ist die Hantierung nicht so komfortabel: Nur ein Einstellungssset pro Datei, keine einfache Trennung von Kanälen. Allerdings sind die Bilddateien in der Regel kleiner.

## Kanäle-Fenster zur Startpunkt-Ermittlung

Dieses Fenster öffnet sich per Menü-Punkt Fenster/Kanäle. Das Beispielbild, insbesondere die Textfelder, zeigen auf, wie die einzelnen Kanäle wirken:



Je nach Kanaltyp werden im Schwarz-Weißbild verwandte Farben aufgehellt, andere, insbesondere komplementäre abgedunkelt.

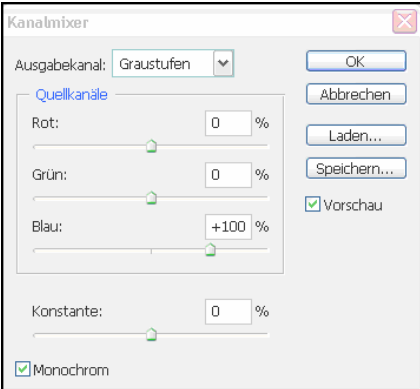
Für das gewählte Motiv ist der Blau-Kanal als Startpunkt am besten.

Anmerkungen: Jeder Kanal könnte als eigene Schwarz-Weiß-Datei angelegt werden. Allerdings reduziert sich damit auch die Informationsmenge pro Datei ganz erheblich. Dieser Weg ist also nicht optimal.

## Photoshop-Kanal-Mixer für schöne Graustufungen

Im nächsten Schritt ist der Kanal-Mixer anzuwenden. Die folgenden Informationen wurden im Kern von Erika Müller erarbeitet.

Die Arbeit mit dem Kanalmixer ist einfach, doch die Möglichkeiten sind unendlich.

	<p>Markieren „Monochrom“ zu Beginn</p> <p>Für das Beispiel war als Startpunkt Kanal Blau auf 100%, Kanal Rot, Grün auf 0% gesetzt worden.</p> <p>Da das Bild doch etwas zu dunkel war, wurde etwas Grün-Kanal dazu-gemixt: Blau 60% und Grün 40%</p>
---	--

Der Einstellungsbereich liegt nicht einfach zwischen 0 und 100%, sondern reicht bis zu 200% in jede Richtung.

Eine durchschnittliche Helligkeit bleibt erhalten, wenn alle drei Prozentsätze (rot, grün und blau) zusammen 100% ergeben.

Ein 4. Regler kontrolliert die Helligkeit, sodass auch extreme Veränderungen unter Beachtung einer vernünftigen Tonwertspreizung möglich sind.

Unterschiedliche Mischverhältnisse der 3 Kanäle illustrieren auf einen Blick, wie beeindruckend das Kanal-Mixer-Werkzeug arbeitet:

- Mix 1: Rot, Grün, Blau jeweils 33% (entspricht Befehl Sättigung verringern)
- Mix 2: Rot 30%, Grün 60%, Blau 10% (entspricht Befehl Bild-Modus Graustufe)
- Mix 3: Rot 100% (entspricht Start des Kanal-Mixer-Dialoges)
- Mix entsprechend Kanäle-Beispielbilder

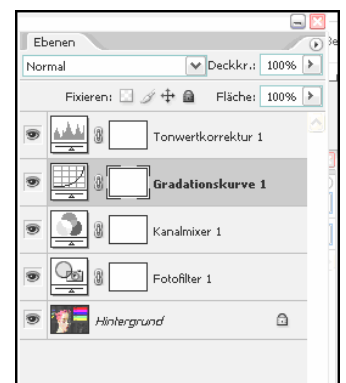
## Tonwertkorrektur und Gradationskurve

Mittels Tonwertkorrektur wird eine Tonwerte-Spreizung vorgenommen, d.h. das Bild hat wirklich einen Anteil an tiefem Schwarz, und es ist auch (fast) reines Weiß vorhanden.

Die Gradationskurve regelt Kontraste.

Die Einstellebene Fotofilter simuliert den Einsatz farbiger Filter, wie er klassischen Schwarz-Weiß-Film üblich war.

Das Arbeiten mit Einstellebenen zerstört Originalbild („Hintergrund“) nicht, erlaubt nachträgliche Feinjustierungen, führt aber zu großen Bilddateien.





## 4 Gestaltung

### 4.1 Hauptansatzpunkte

#### Blicksteuerung durch optische Signale

"Sehen heißt, einige hervorstechende Merkmale von Objekten erfassen." Rudolf Arnheim.

#### Prinzipien der visuellen Kommunikation (nach Aaron Marcus):

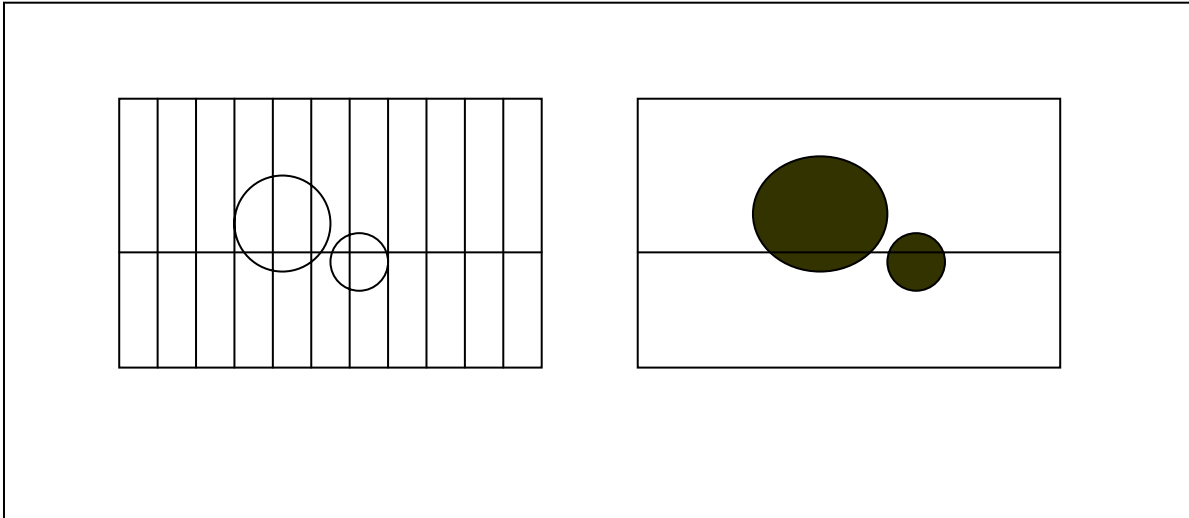
- Organisation: Einfache, klare und konsistente konzeptuelle Struktur
- Ökonomie: Maximale Wirkung mit minimalen Gestaltungsmitteln (kleine Dinge große Wirkung)
- Kommunikation: Gestaltung nach dem Erfassungsvermögen des Betrachters (siehe Kapitel 2)

#### Wichtige Gestaltungsinstrumente ( der Organisation und Ökonomie)

- Erkennen
- Schärfe
- Beleuchtung
- Räumlichkeit
- Linienführung
- Bildformat
- Farbe

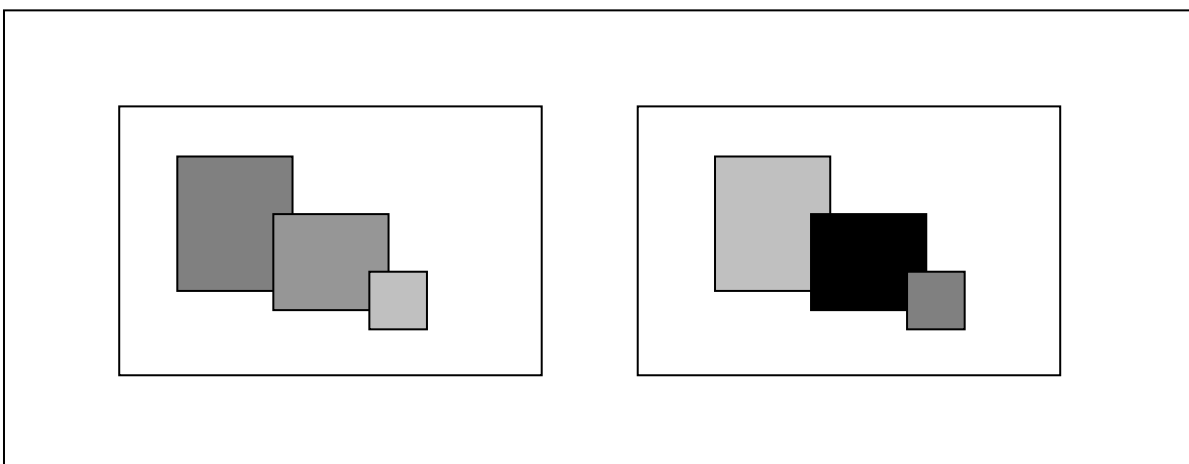
## 4.2 Erkennen

### 4.2.1 Vordergrund - Hintergrund



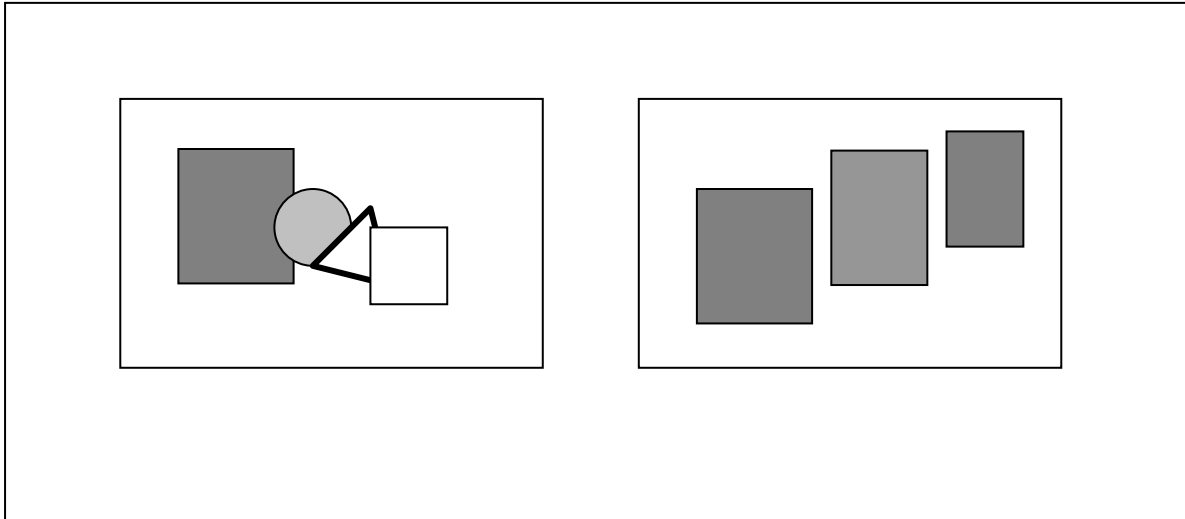
- Hintergrund ist ein Rahmen
- Hintergrund darf nicht dominieren (z.B. durch Unschärfe)
- Aufnahmeobjekt darf nicht zu groß sein

### 4.2.2 Kontraste gut abgestuft



- erhöht die Erfassbarkeit
- Konzentration auf eigentliche, wesentliche Inhalte

### 4.2.3 Ähnlichkeiten



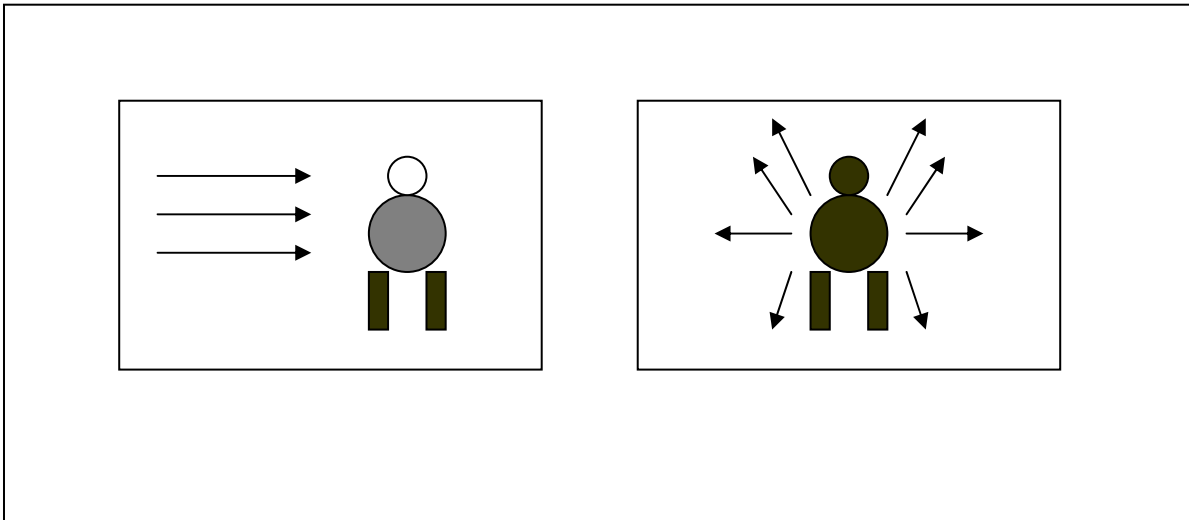
- Elemente nah beieinander bilden eine Einheit (Gesetz der Geschlossenheit)
- Gesetz der guten Fortsetzung: Anordnung hebt Positives hervor
- Ähnliche Elemente erzeugen Zusammengehörigkeit, klarere/stärkere Strukturen, Kontinuität

### 4.3 Schärfe

- Totale Schärfe
- Selektive Schärfe (Vordergrund, auf Auge, bildwichtige Stellen)
- Bewegungsunschärfe
- Gestaltung mit Unschärfen

## 4.4 Beleuchtung

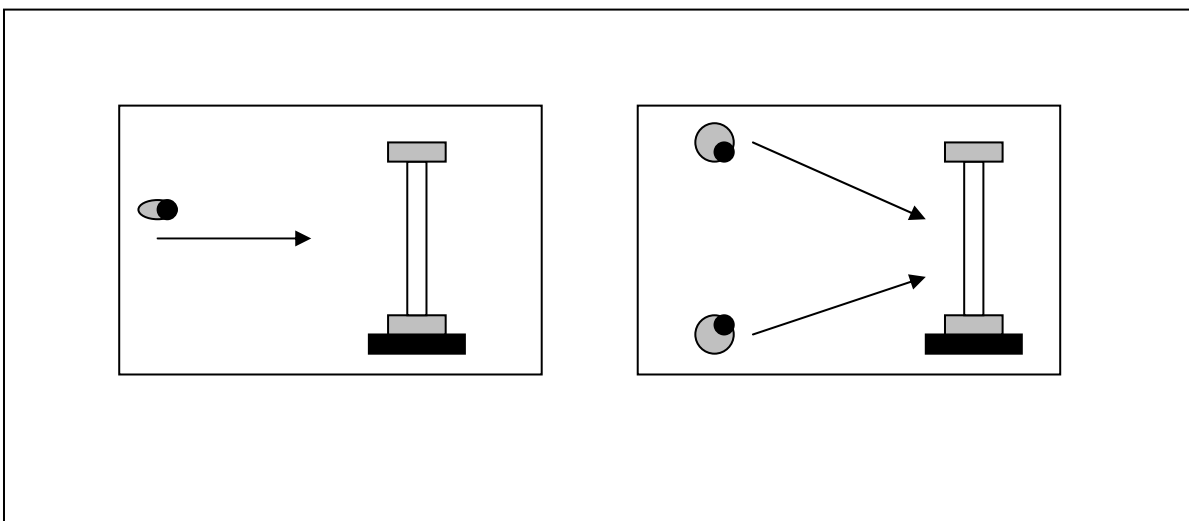
### 4.4.1 Seitenlicht, Gegenlicht, Drauflicht, Licht von unten, .....



### 4.4.2 Tageslicht (-Charakter), available light, Kunstlicht, gefiltertes / gefärbtes Licht

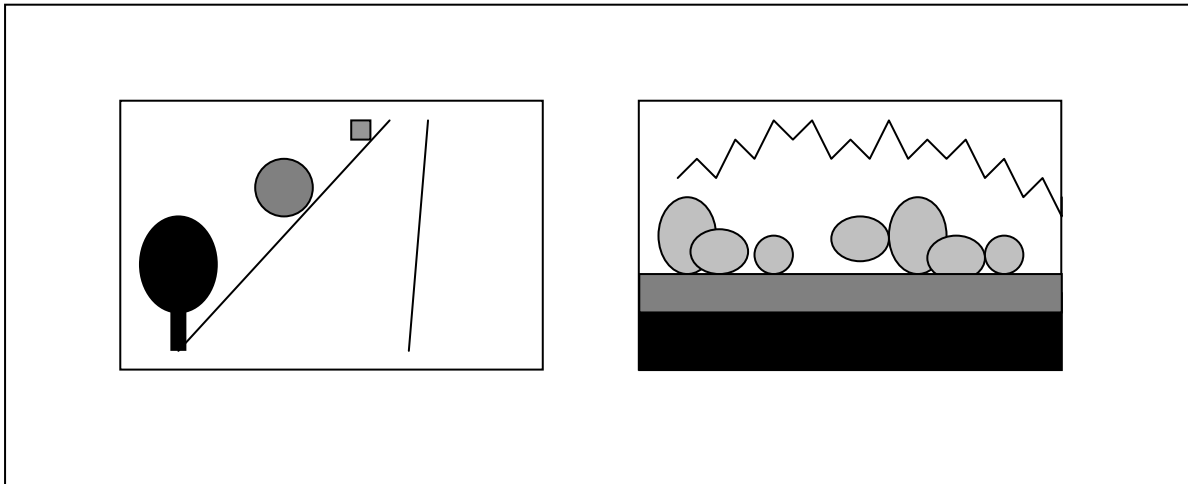
## 4.5 Räumlichkeit

### 4.5.1 Perspektive (Zentral-, Augen-, Frosch-, Vogelperspektive)



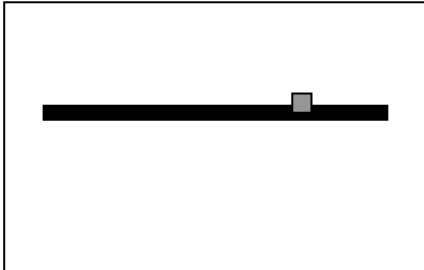
#### 4.5.2 Vorder-, Hintergrund

#### Luftperspektive

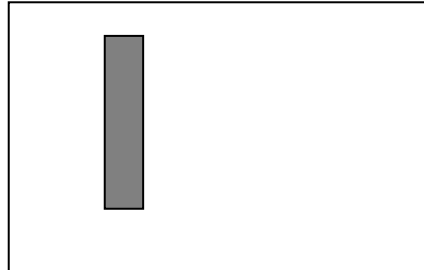


## 4.6 Linienführung

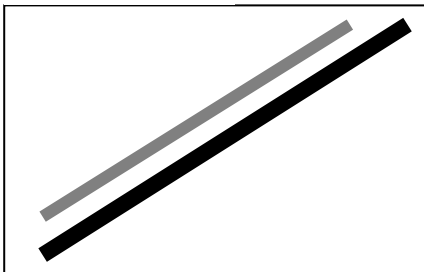
Horizontale



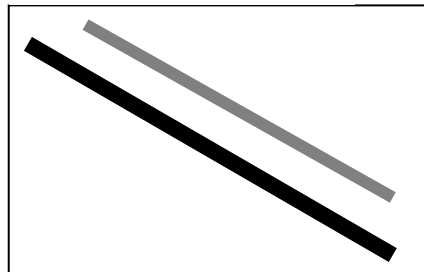
Vertikale



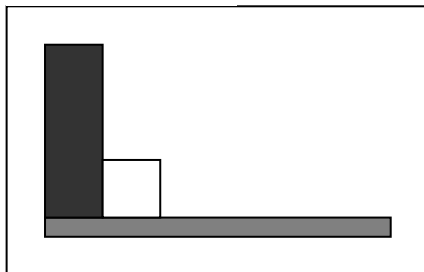
Diagonale



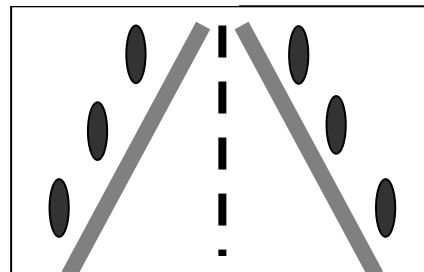
Gegendiagonale



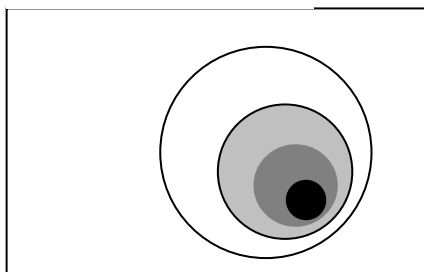
Rechteck



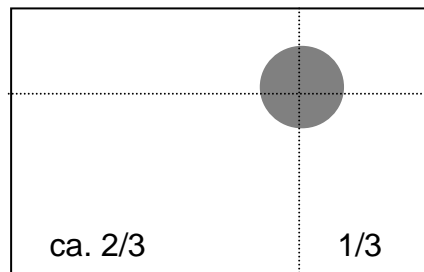
Symmetrie



Kreise, Bögen



Goldener Schnitt

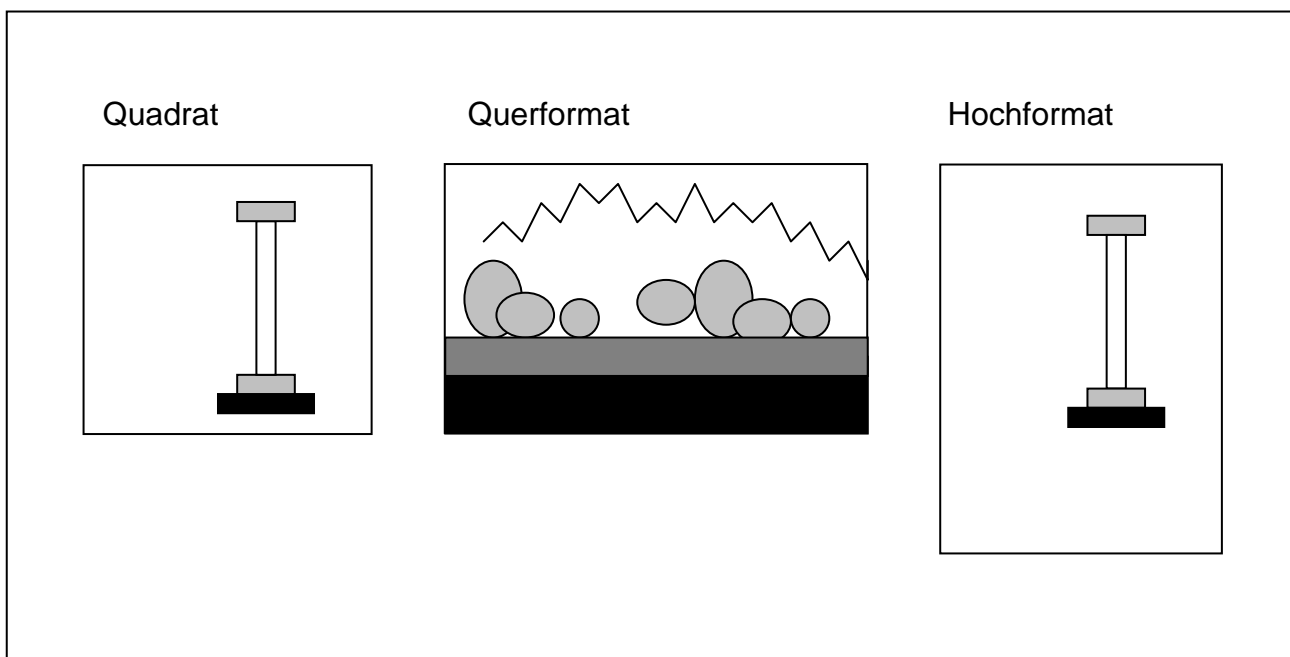


Symmetrie erzeugt

- Zusammengehörigkeit,
- klare Strukturen, Kontinuität,
- aber auch Langeweile

Daher Kontrapunkte setzen

#### 4.7 Bildformat



Willy Hengl

- Aus waagrecht konzipierten Bildern senkrechte zu machen, ist falsch.
- Beim Abzug sollte nicht durch Ausschnittsvergrößerung eine Nahaufnahme vorgetäuscht werden



## 4.8 Farbe

### 4.8.1 Farbtöne

- Verwandte Farben: ruhige, ausgeglichene Wirkung
- Komplementärfarben: Spannung, Leben, aber nicht jedermanns Geschmack
- Farbton-Kontrast: Akzente, Spannung

### 4.8.2 Helligkeit und Sättigung

- Hell - Dunkel (weiß bis schwarz): hell wirkt leicht; dunkel schwer
- Sättigung = Reinheit (Grauanteil): Rein (kein Grauanteil) wirkt schwer, drängt in Vordergrund, weniger gesättigt = dezenter
- Warm: Ansprechend, drängt in Vordergrund
- Kalt: Distanz, Kühle, räumlich weiter zurückliegend

### 4.8.3 Menge eingesetzter Farben

- Farbig statt bunt: begrenzte Anzahl ( 4 bis 5) von Farben
- Farbtupfer: Akzente
- Farbflächen: Klarheit