

Table of Contents

| | |
|--|---|
| GL I | 3 |
| <i>Housekeeping & Organisatorisches</i> | 3 |
| <i>Besprechung der Ergebnisse der Hausaufgaben zum heutigen Tag</i> | 3 |
| <i>Heutiges Thema: Licht und Fotografie</i> | 3 |
| <i>Hausaufgaben (bis zum 25. Mai)</i> | 4 |

GL I

Grundlagen der Gestaltung 1

Licht, Fotografie: DIY Fotostudio, Equipment, Bildbearbeitung

Prof. Felix Beck, Anton Chertkov (Tutor)

Dienstag, 18. Mai 2021

Online Session via Zoom

Housekeeping & Organisatorisches

1. Überblick zum heutigen Ablauf
2. Besprechung wichtiger Dinge?
3. Anwesenheitsliste checken
4. Einstieg mit Mini-Übung: Sie haben 15 Minuten Zeit eine Zeichnung Ihrer Kamera (Spiegelreflexkamera, Kompaktkamera, Smartphone...) zu Erstellen. Beigeln¹⁾ Sie Ihre Zeichnung in einem zweiten Schritt mit den Fachbegriffen, die Ihnen einfallen.

Besprechung der Ergebnisse der Hausaufgaben zum heutigen Tag

Besprechung der [SQUEEK Übung](#).

- Wie sind Sie bei der Erstellung vorgegangen? Was waren Ihre Arbeitsschritte?
- Gab es Schwierigkeiten an manchen Stellen? Wenn ja, wie haben Sie diese gelöst?
- Sind in den Ergebnissen Schatten zu sehen? ⇒ Felix zeigt, wie diese in Photoshop wegretuschiert werden können.

Heutiges Thema: Licht und Fotografie

Die Sonne lacht - Blende acht.


Farben sehen durch Beschaffenheit des Auges. (Anatomie, Lichtspektrum und Wellenlängen ⇒ Literatur auf Sciebo).

Vereinfacht beschrieben strahlt Licht im menschlichen Auge durch die Linse, wird gebündelt und über die Pupille/Iris zum hinteren Teil des Auges geführt. Dort trifft das Licht auf die Netzhaut in der Rezeptoren sitzen. Diesen Rezeptoren verdanken wir unsere äußerst subjektive Wahrnehmung von Farben (Zapfen = Rot, Grün, Blau) und Helligkeitswerten (Stäbchen = hell/dunkel). Durch die Beschaffenheit des Auges und die damit zusammenhängenden Projektionsgeometrien dreht sich die Darstellung eines Motives um 180° auf den Kopf und wird gespiegelt. Dieses Prinzip greift ebenfalls bei fotografischen Kameras: hier fällt das Licht durch eine Linse (integriert ins Objektiv) und eine

Blende (ähnlich der Pupille, die sich bei wenig Licht weitet um mehr Lichtstrahlen einfallen zu lassen und bei zu viel Licht sehr eng wird) auf einen Verschluss. Drückt man bei einer Kamera auf den Auslöser öffnet sich dieser Verschluss für einen kurzen Zeitraum (Verschlusszeit) und lässt die Lichtstrahlen auf den Film (⇒ *Positivfilm*, ⇒ *Negativfilm*, ⇒ *Fotoplatte*, ⇒ *lichtempfindlich beschichtete Oberfläche*, ⇒ *Sofortbildmaterial*) fallen. An dieser Stelle zu erwähnen sind in der analogen Fotografie Klein-, Mittel-, Großformatkameras, sowie Sonderformen, wie Sofortbildkameras. Auch hier ist das Bildmotiv gespiegelt und auf dem Kopf.²⁾

Besprechung des PDFs Fotostudio für zuhause (siehe Sciebo):

1. Bau einer einfache Hohlkehle (⇒ Bild Hintergrund, Motiv)
2. Bau einer einfachen Softbox (⇒ Ausleuchtung)
3. Brennweite: Festbrennweite/Zoom-Objektiv (Simulation in Cinema 4D)


4. Verschlusszeit (Wie hell/dunkel ist die Umgebung? ⇒ Nutzung von Stativen für längere Belichtungszeiten)
5. DIY Stative
6. Blende (Tiefenschärfe innerhalb eines Bildes ⇒ Bildfokus)
7. Smart Phone Camera Apps ⇒ Was sind Ihre Erfahrungen mit verschiedenen Camera-Apps?

Digitale Kamera Obscura, Felix Beck, 2004–2016



Digital Camera Obscura Workshop, Dubai, 2016, ([video 1](#), [video 2](#))

Projekt 2hoch8 (Ein Pfeil aus 256 RGB LEDs), Felix Beck, 2008



Im oberen rechten Bild ist im hinteren Raum ein weißer Pfeil zu sehen, der nach oben zeigt. Das weiße Licht entsteht durch die additive Farbmischung; die Vermischung der farbigen LEDs (R(ot), G(rün) und B(lauen)), die in Nahaufnahme im linken Bild zu sehen sind, ergeben Weiß. Im vorderen Teil des rechten Fotos ist schemenhaft eine Digitale Kamera Obscura (*DCO = Digital Camera Obscura*) zu sehen. Man sieht, dass sich die Strahlengänge bei Lichteinfall durch das *Loch* umkehren – der Pfeil steht dementsprechend auf dem Display der DCO auf dem Kopf.

Referate

| | |
|------------------------------------|-----------|
| Camera Obscura (Ibn al-Haytham) | Julika |
| RGB-CMY KINETIC by ART+COM Studios | Charlotte |

Hausaufgaben (bis zum 25. Mai)

1. [Tausendfüßler auf Stein](#)
2. Lesen Sie folgende weiterführende Literatur (siehe Sciebo):
 1. [Understanding Comics](#)³⁾
 2. [Ideen Visualisieren, Scribble Layout Storyboard](#)⁴⁾
 3. [Sketching The Basics](#)⁵⁾
 4. [Sketching, Drawing Techniques for Product Designers](#)⁶⁾
 5. [How to Draw Caricatures](#)⁷⁾

1)

<https://www.dictajet.de/beigelung/>

2)

Die Grundlagen des Gestaltens, Seite 98/99, Roberta Bergmann, Hauptverlag, 2016, Bern

3)

Understanding Comics, The Invisible Art, Scott McCloud, Harper Collins Publishers, New York, 1993

4)

Ideen Visualisieren, Scribble Layout Storyboard, Gregor Kristian, Nasrin Schlamp-Ülker, Verlag Hermann Schmidt, Mainz, 1998

5)

Sketching The Basics, Koos Eissen, Roselien Steur, BIS Publishers, Amsterdam, 2011

6)

Sketching, Drawing Techniques for Product Designers, Moos Eissen and Roselien Steur, BIS Publishers, Amsterdam, 2015

7)

How to Draw Caricatures, Lenn Redman, McGraw Hill, 1984

From:

<https://hardmood.info/> - **hardmood.info**

Permanent link:

https://hardmood.info/doku.php/18_05_21?rev=1621067399

Last update: **2024/06/28 19:08**

