

Drei-Punkt-Beleuchtung

Englisch: Three-Point Lighting

LICHT/BEGRIFFE

Die Drei-Punkt-Beleuchtung ist das Standard-Setup aus Führungslicht, Fülllicht und Spitzlicht für plastische, kontrollierte Ausleuchtung.

Definition Die Drei-Punkt-Beleuchtung (englisch: Three-Point Lighting) ist das fundamentale Beleuchtungsschema der Film- und Fotografie. Es besteht aus drei Lichtquellen – Key Light (Führungslicht), Fill Light (Fülllicht) und Back Light (Spitzlicht/Gegenlicht) – die zusammen eine plastische, dreidimensionale Ausleuchtung erzeugen. Die drei Komponenten

1. Key Light (Führungslicht) Position: 15-45° seitlich der Kamera, leicht erhöht Funktion: Hauptlichtquelle Definiert Charakter und Stimmung Erzeugt Schatten für Modellierung Charakter: Hart ? dramatisch, kontrastreich Weich ? schmeichelhaft, natürlich
2. Fill Light (Fülllicht) Position: Gegenüber dem Key, auf Kamerahöhe Funktion: Hellt Schatten auf Kontrolliert Kontrastverhältnis Verhindert "ausgefressene" Schatten Intensität: High-Key: Fast gleich stark wie Key (1:1 bis 2:1) Balanced: Deutlich schwächer (3:1 bis 4:1) Low-Key: Sehr schwach oder keins (8:1+)
3. Back Light (Spitzlicht/Gegenlicht) Position: Hinter dem Motiv, erhöht Funktion: Trennt Motiv vom Hintergrund Erzeugt "Halo" um Haare/Schultern Fügt Tiefe und Dimension hinzu Varianten: Hair Light : Betont nur Haare Kicker : Seitliches Gegenlicht Rim Light : Konturbetonung

Setup-Diagramm Das Back Light steht erhöht hinter dem Subjekt und strahlt von dort auf dessen Kopf und Schultern. Das Subjekt selbst befindet sich mittig im Bildausschnitt. Links davon, in etwa 45 Grad zur Kamera und ebenfalls erhöht, steht das Key Light; rechts davon, in etwa 30 Grad zur Kamera und auf Augenhöhe, das Fill Light. Die Kamera blickt von vorne auf das Subjekt. Verhältnisse (Lighting Ratios) Das Verhältnis zwischen Key und Fill bestimmt den Look: Ratio Look Anwendung 1:1 Flat, schattenlos Beauty, High-Key Comedy 2:1 Subtile Modellierung Corporate, Interview 3:1 Natürlich, filmisch Drama, Standard-Spielfilm 4:1 Deutliche Schatten Drama, emotionale Szenen 8:1+ Stark kontrastiert Noir, Thriller Variationen des Schemas High-Key Beleuchtung Fill fast gleich stark wie Key Wenig Schatten Fröhlich, offen, Comedy Low-Key Beleuchtung Kein oder minimales Fill Starke Schatten Dramatisch, mysteriös, Noir Rembrandt-Licht Key seitlich-hoch Charakteristisches Lichtdreieck auf der Schattenseite des Gesichts Butterfly-Licht Key frontal-hoch Schatten unter der Nase (Schmetterling) Klassisches Hollywood-Glamour Moderne Anwendung Die Drei-Punkt-Beleuchtung ist Ausgangspunkt, nicht Endpunkt: Verstehen : Grundlagen aneignen Anwenden : Als Basis nutzen Modifizieren : An die Szene anpassen Brechen : Regeln bewusst brechen In der Praxis oft: Nur Key + natürliches Fill (Bounce) Key + praktische Lichtquellen Großflächiges weiches Key ohne separates Fill Mehrere kleine Keys statt einem großen Historischer Kontext Die Drei-Punkt-Beleuchtung wurde im klassischen Hollywood-Studio-System der 1930er entwickelt. Sie ermöglichte: Schnelles, konsistentes Arbeiten Schmeichelhafte Star-Porträts Kontrolle in der Studio-Umgebung Übung für Einsteiger Nur das Key Light setzen und die Schatten beobachten Fill hinzufügen und die Veränderung beobachten Das Back Light ergänzen und die Trennung vom Hintergrund erkennen Die Intensitäten variieren und die Wirkung erkennen Siehe auch Key Light – Führungslicht im Detail Fill Light – Fülllicht im Detail Back Light – Gegenlicht im Detail Lighting Ratio – Kontrastverhältnisse

