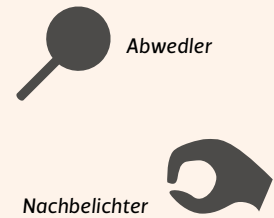
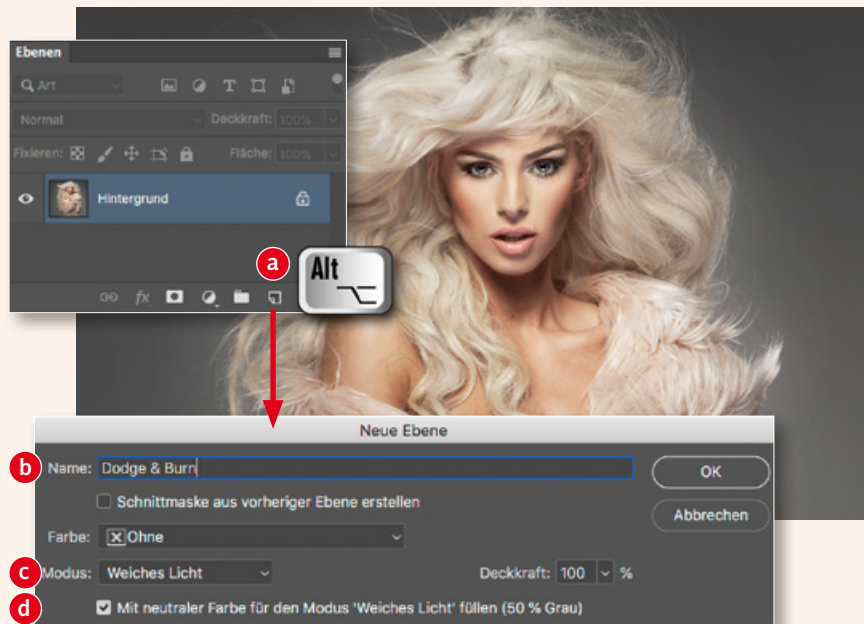


CS CC Die Basistechnik von Dodge & Burn

Die Begriffe Abwedeln und Nachbelichten (Englisch: Dodge and Burn) und auch die beiden Photoshop-Symbole der Werkzeuge »Abwedler« und »Nachbelichter« gehen auf Dunkelkammer-Techniken zurück, bei denen man die Belichtung von Fotopapier mit der Hand oder mit Hilfsmitteln abstimmte. Die Herkunft der beiden Begriffe ist im Digitalzeitalter für die meisten Fotografen und Bildbearbeiter nur noch historisch interessant. Funktionell stehen sie für das selektive Aufhellen und Abdunkeln. Die Basistechnik dafür ist das Malen auf einer neutralgrauen Ebene in einem kontraststeigernden Modus.



01 Graue Ebene anlegen
Klicken Sie mit gedrückter »Alt«-Taste in der »Ebenen«-Palette auf »Neue Ebene erstellen« (a). Im Folgedialog legen Sie die Ebenenbezeichnung fest (b), wählen beispielsweise den »Modus: Weiches Licht« (c) und aktivieren die unterste Checkbox (d), wodurch die Ebene mit 50% Grau gefüllt wird. Auf der so erzeugten Ebene wenden Sie den »Nachbelichter« oder den »Abwedler« an, um Bildbereiche selektiv abzudunkeln beziehungsweise aufzuhellen.

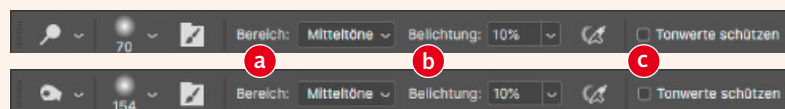


HINTERGRUND: Zwar lassen sich »Abwedler« und »Nachbelichter« auch direkt auf die Bildebene oder ein Duplikat anwenden, jedoch hat das Arbeiten auf einer neutralgrauen Ebene zwei Vorteile. Erstens: Sie können mit einem »Alt«-Klick auf das Auge vor der Ebene diese Ebene isolieren und so alle vorgenommenen Änderungen sehen. Zweitens: Jede Änderung lässt sich durch Übermalen mit 50% Grau leicht rückgängig machen.

Die nach dem Klick auf »OK« resultierende Ebene führt zu keiner sichtbaren Veränderung im Bild. Die erzeugten Pixel erlauben jedoch den Einsatz von »Nachbelichter« und »Abwedler«, die auf einer leeren Ebene keine Wirkung zeigen würden.

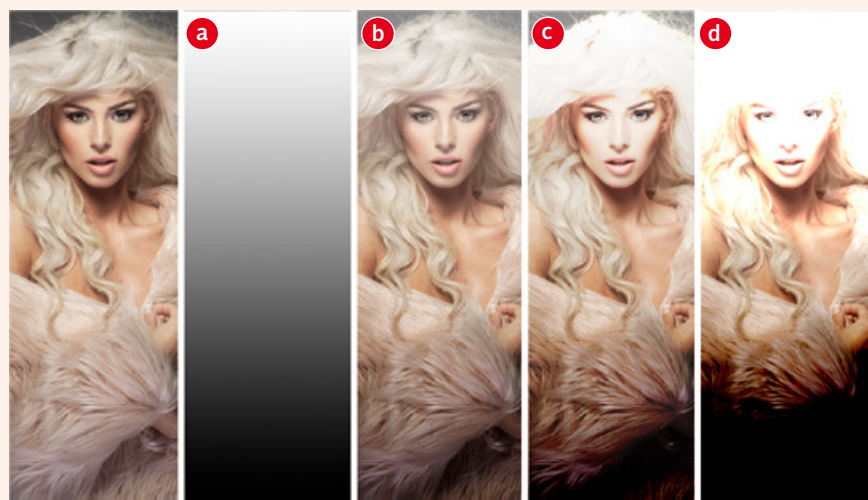
02 Werkzeug-Optionen

Da Sie hier auf einer grauen Ebene malen, wählen Sie für den »Bereich« (a) sowohl für den »Abwedler« als auch für den »Nachbelichter« die »Mitteltöne«. Nutzen Sie für feine Änderungen durch mehrmaliges Übermalen bei gehaltener Maustaste einen niedrigen Wert bei »Belichtung« (b) – die gezeigten 10% sind hier bereits ein ziemlich hoch eingestellter Wert. »Tonwerte schützen« (c) stört beim Malen auf Grau-Ebenen eher als dass es hilft. Deaktivieren Sie diese Option deshalb in diesem Fall.



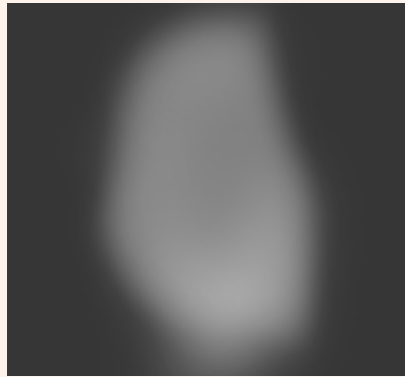
03 Auswirkung unterschiedlicher Ebenenmodi

Dodge & Burn (hier mit einem Schwarzweiß-Verlauf (a) visualisiert) funktioniert nicht nur mit »Weiches Licht« (b), sondern auch mit anderen Ebenenmodi wie »Ineinanderkopieren« (c) oder »Strahlendes Licht« (d). Hier müssen Sie aber immer die »Fläche«-Deckkraft senken oder mit deutlich geringerem Stiftdruck arbeiten.



CS CC Was Sie mit Dodge & Burn erreichen

Je nach gewähltem Detailgrad erreichen Sie durch Aufhellen und Abdunkeln drei verschiedene Effekte: Sie ändern den allgemeinen Bildkontrast, Sie modulieren die Plastizität („3D-Effekt“) oder Sie optimieren die Bilddetails. Unten sehen Sie jeweils das Ausgangsbild links, die Grauebene in der Mitte sowie das Ergebnis rechts.



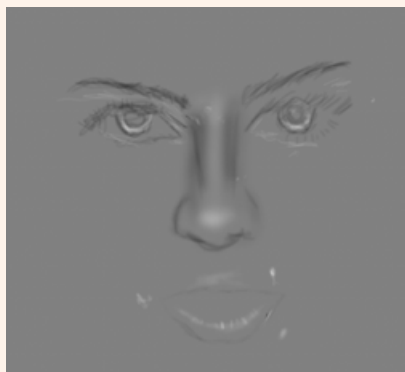
01 Allgemeinen Kontrast ändern

Wie hier gezeigt, können Sie die Aufmerksamkeit des Betrachters auf das Hauptmotiv lenken, indem Sie die Bildränder abdunkeln. Sie können aber auch Helligkeitsunterschiede abmildern – beispielsweise bei Landschaftsfotos.



02 Plastizität modulieren („3D-Effekt“)

Durch Malen mit kleineren Pinselspitzen heben Sie mit weißer Farbe ausgewählte Bildstellen hervor und dämpfen mit Schwarz andere ab. Damit erhöhen (oder verringern) Sie die dreidimensionale Wirkung so gezielt nach Ihren Vorstellungen, wie es kein Filter vermag.



03 Details optimieren

Mit sehr kleinen Pinselspitzen verstärken Sie den lokalen Kontrast, um wie in der Abbildung beispielsweise die Details der Iris oder die Form der Nase zu betonen (zur Verdeutlichung übertrieben gezeigt!). Sie können aber auch Hautstörungen ausgleichen, indem Sie dunkle Flecken aufhellen und helle abdunkeln. Im Ergebnis erhalten Sie ein homogenes Hautbild ohne weichgezeichnete Details. ►