

Mittelalterliche Manipulation mit realistischen verfallenen Flaggen

[10. Januar 2025](#)—von Andrea Garcia bearbeitet von Hans-Jürgen Kunow für PS CS4 (deutsch)

Erfahren Sie, wie Sie diese windige Fotomanipulation einer Frau erstellen, die sich an Säulen mit beschädigten Flaggen lehnt. Sie lernen, wie Sie Bilder kombinieren, sie manipulieren, um die windige Szene zu untermalen, und mit Beleuchtung und Schatten arbeiten.

Vorschau auf die Endergebnisse

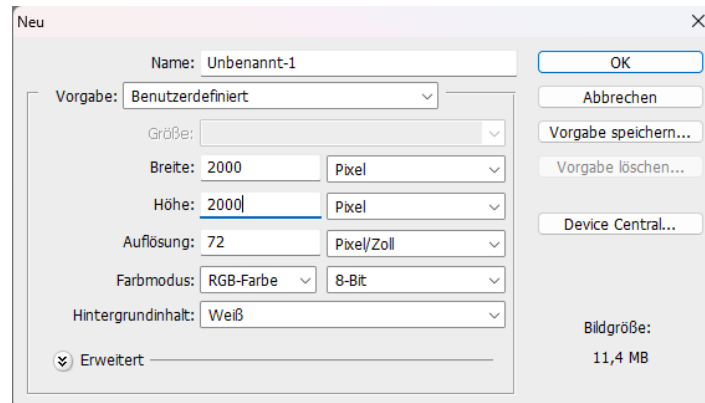


Tutorial-Ressourcen

- [Modell](#) – [Elandria](#)
- [Kolumnen](#) – [Elandria](#)
- [Flagge1](#) [Flagge2](#) – [Elandria](#)
- [Berge](#) – [Burtn](#)
- [Himmel](#) – [Salsolastock](#)
- [Sky](#) – [Kuschelirmel-stock](#)
- [Rock](#) – [der-Erdbeerbaum](#)
- [Bürsten](#) – [Jonasdero](#)
- [Bürsten](#) – [illustrum](#)

Schritt 1 – Datei

Gehen Sie zu Datei > Neu und erstellen Sie ein neues Dokument mit 2000 x 2000 Pixeln.



Schritt 2 – Neutrale Basis

Sie können so etwas verwenden, um eine Basis für das Bild zu haben.



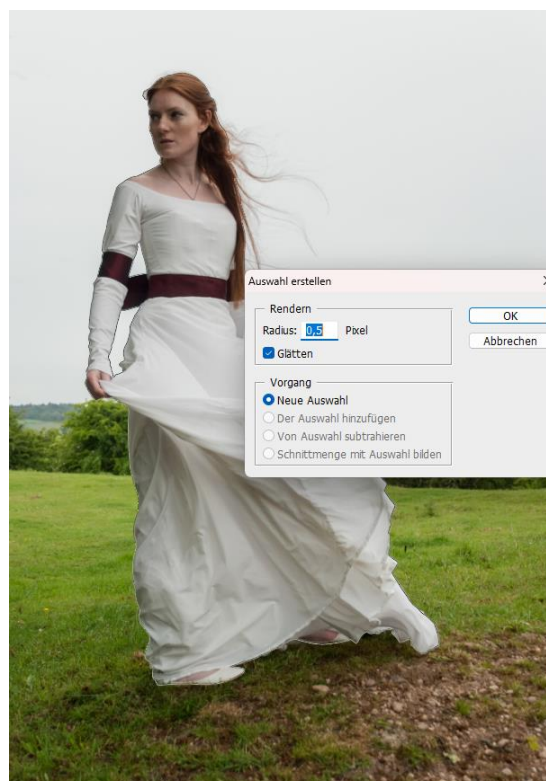
Schritt 3 – Modell

Gehen Sie zu Datei > Öffnen. Navigieren Sie zum Ordner, indem das Modell gespeichert ist, und klicken Sie auf OK. Wählen Sie mit dem Rechteck-Auswahl-Werkzeug das Modell ohne die schwarze Kante am oberen Bildrand aus und ziehen Sie sie mit dem Bewegen-Werkzeug in unser Bild. Passen Sie die Größe an das Bild an.



Schritt 4 – Auswählen

Um das Modell auszuwählen, können Sie das [Zeichenstift-Werkzeug](#) oder das Lasso-Werkzeug verwenden.

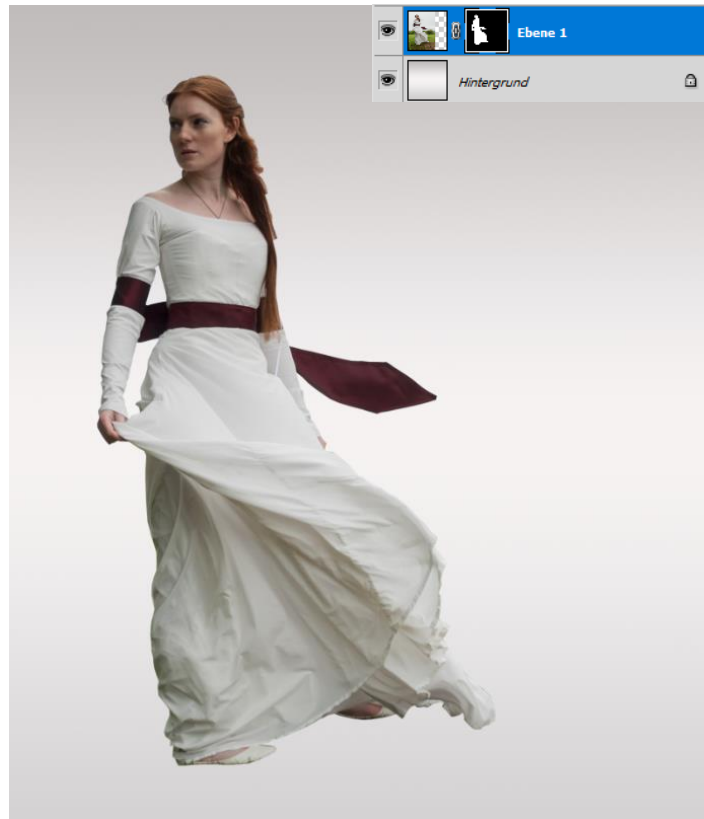


Schritt 5 – Ebenenmaske hinzufügen

Gehen Sie zum unteren Rand des Ebenen-Menüs und wählen Sie die Option zum Hinzufügen einer Ebenenmaske.



Wenn Sie die Ebenenmaske richtig anwenden, erhalten Sie etwa Folgendes:

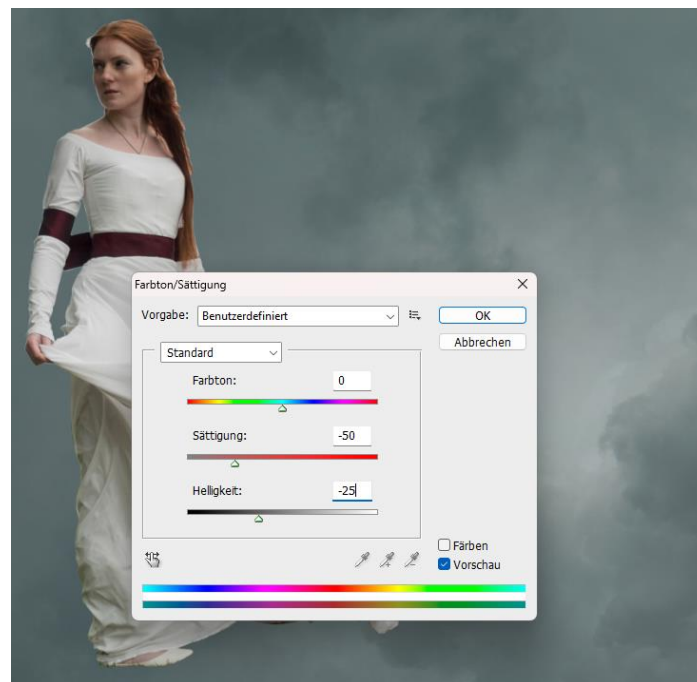


Schritt 6 – Himmel

Öffnen Sie das Bild des Himmels, wählen es wieder aus – ohne den schwarzen Balken am unteren Bildrand – und ziehen es mit dem Bewegen-Werkzeug in unser Bild. Ziehen Sie die neue Ebene unter die Modellebene.

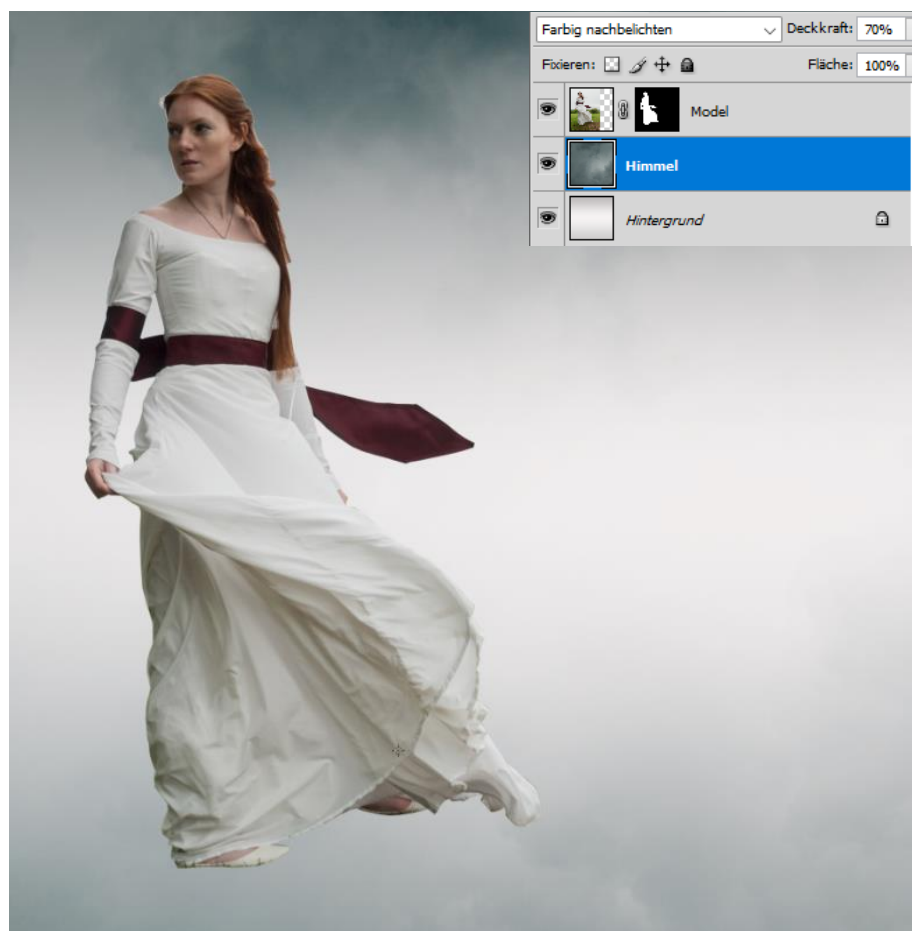


Ändern Sie die Farbe der Ebene, indem Sie Strg+U drücken. Reduzieren Sie die Sättigung auf -50 und die Helligkeit auf -25.



Schritt 7 – Ebenen-Modus

Ändern Sie die Ebenen-Einstellung von normal auf Farbig nachbelichten und stellen Sie die Deckkraft auf 70 % ein.



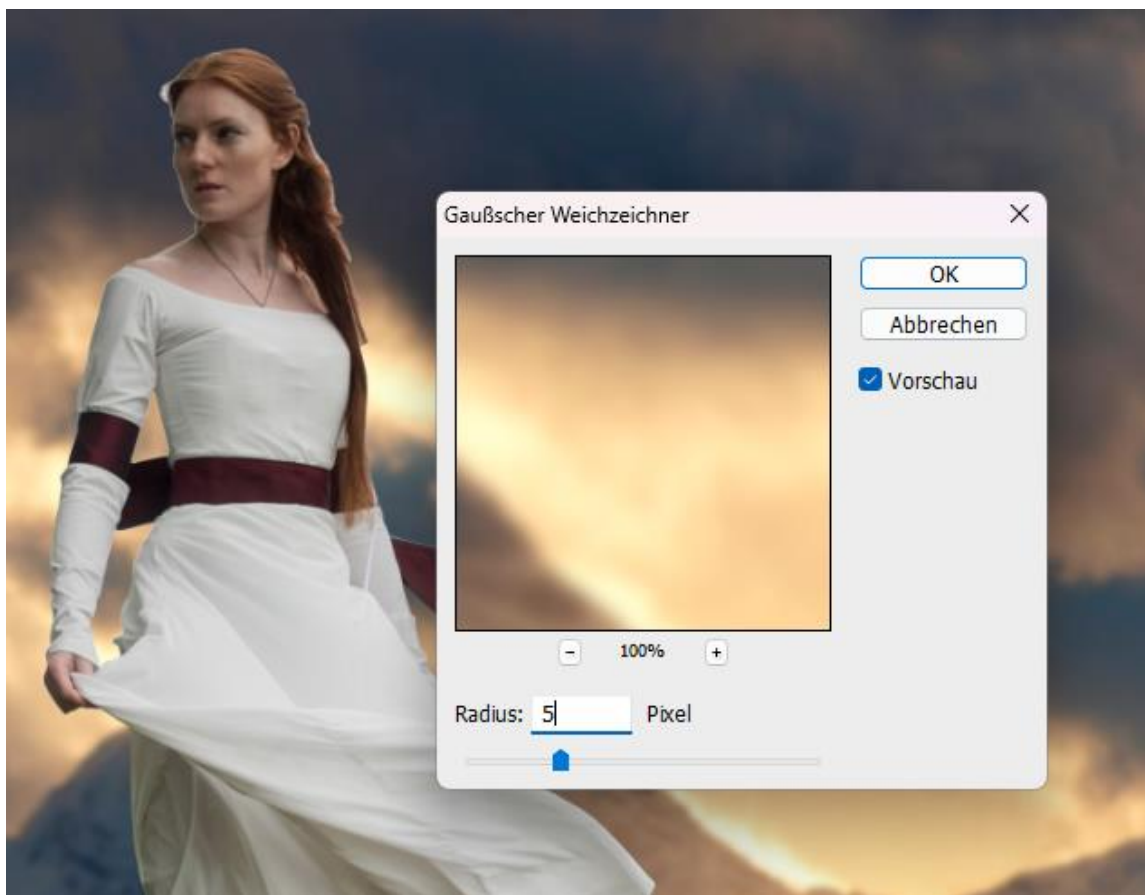
Schritt 8 – Berg

Öffnen Sie die Datei Berge und ziehen Sie sie in unser Bild. Passen Sie mit Strg+T die Größe der Datei an das Bild an.



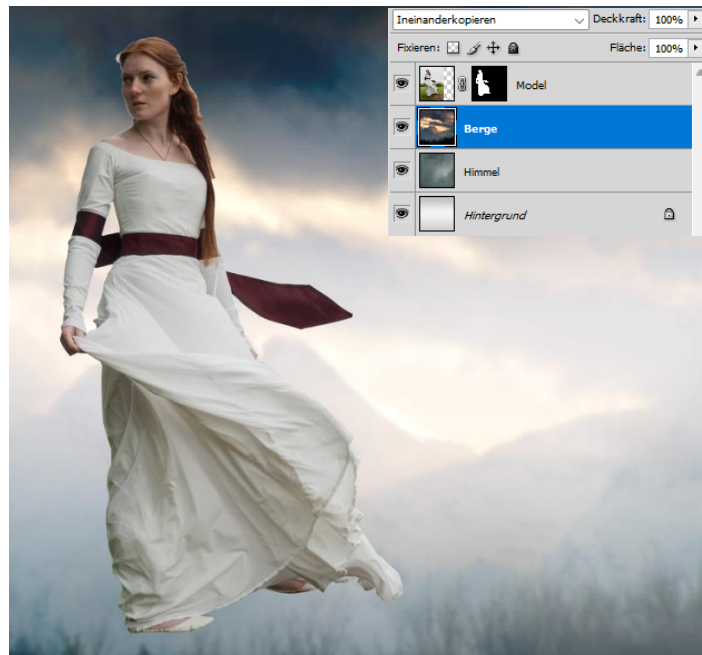
Schritt 9 - Gaußsche Unschärfe

Gehen Sie zum Menü Filter und wählen Sie die Option Weichzeichnerfilter und dann Gaußscher Weichzeichner. Verwenden Sie einen Radius von 5px.



Schritt 10 – Layer-Modus

Stellen Sie den Ebenenmodus auf Ineinanderkopieren ein.



Schritt 11 – Orange

Erstellen Sie eine neue Ebene (Strg+Umschalt+N) und stellen Sie sie in den Modus "Weiches Licht", wählen Sie dann einen weichen runden Pinsel mit warmen Tönen (bräunlich) aus und malen Sie über die Ebene. Denken Sie auch daran, den Pinsel für den Stiftdruck zu konfigurieren. Man muss mit einem helleren in der Mitte malen und dann in den Rändern dunkler werden. Denken Sie daran, woher das Licht kommt, die Ebene im obigen Bild ist auf normal eingestellt.



Ebene im Weiches-Licht-Modus



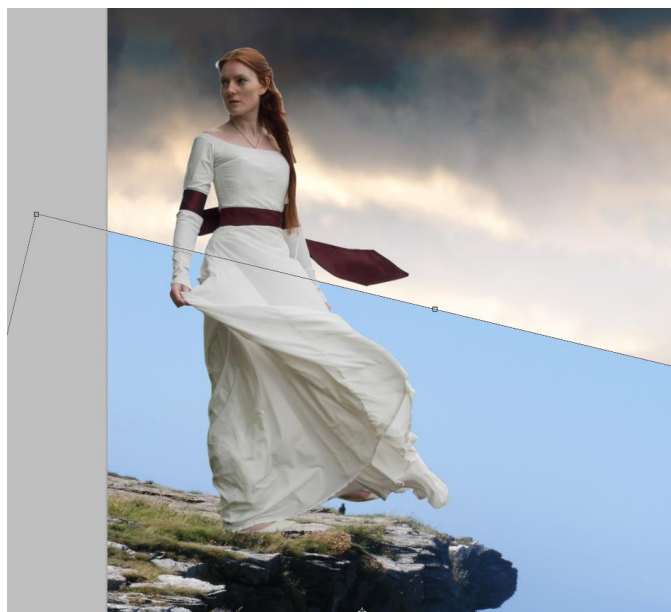
Hier ist die Farbpalette, die Sie verwenden können.



COLOR PALETTE

Schritt 12 – Felsen

Platzieren Sie das Bild des Felsens, und passen Sie die Größe an das Modell an.



Schritt 13 – Auswahl

Wählen Sie wie zuvor den Stein mit dem Lasso-Werkzeug aus und fügen Sie eine Ebenenmaske hinzu, um die unerwünschten Teile auszublenden.

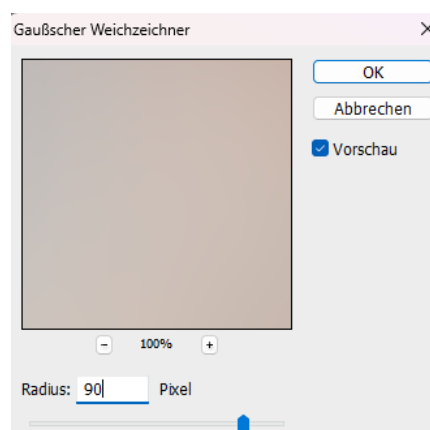


Schritt 14 – Farbschicht

Öffnen Sie die Datei „Himmelsebene.jpg“, ziehen Sie sie in unser Bild. Passen Sie mit Strg+T die Größe der Datei an das Bild an.

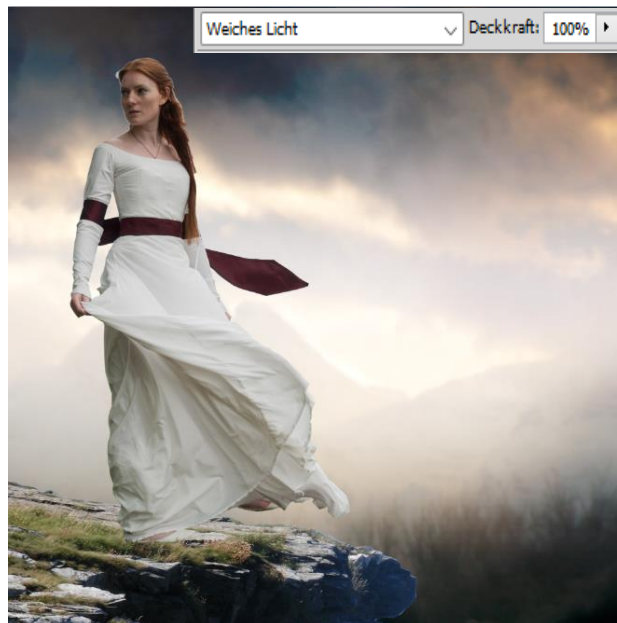


Gehen Sie zu Filter > Weichzeichnerfilter > Gaußscher Weichzeichner und wenden Sie einen Radius von 90px auf das Bild an.



Schritt 15 - Weiches Licht

Ändern des Ebenenmodus in weiches Licht



Schritt 16 – Orange

Jetzt wie zuvor in einer neuen Schicht mit einem weichen Rundpinsel über das Bild malen, diesmal mit Orange- und Gelbtönen.



Ebene im normalen Modus



Ebene im Weiches-Licht-Modus



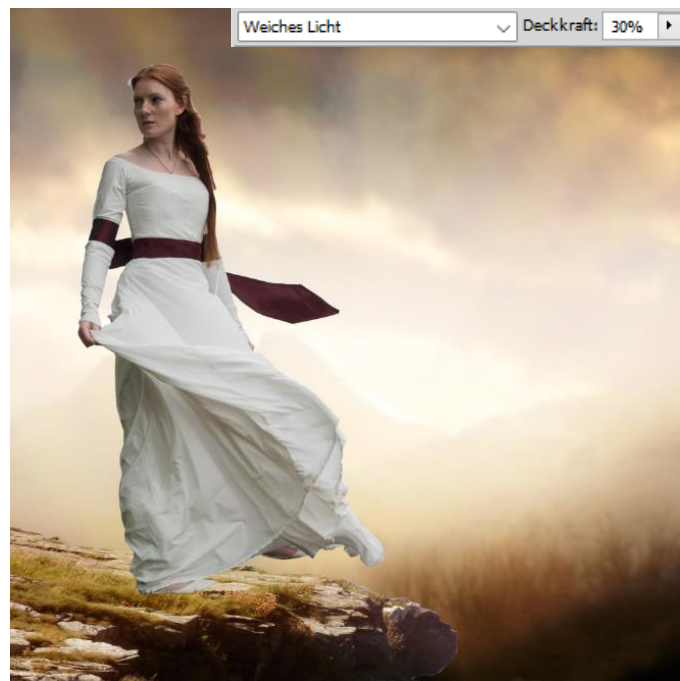
COLOR PALETTE

Schritt 17 – Licht

Erzeugen Sie eine neue Ebene. Mit einigen Pinselstrichen können Sie das Licht erzeugen, das vom Himmel kommt.



Wechseln Sie den Ebenenmodus zu weichem Licht und die Deckkraft auf 30%.



Schritt 18 – Ruinen

Öffnen Sie das Bild „Ruinen.jpg“, ziehen Sie es in unser Bild. Passen Sie mit Strg+T die Größe der Datei an das Bild an. Erstellen Sie mit dem Zeichenstift eine Auswahl.

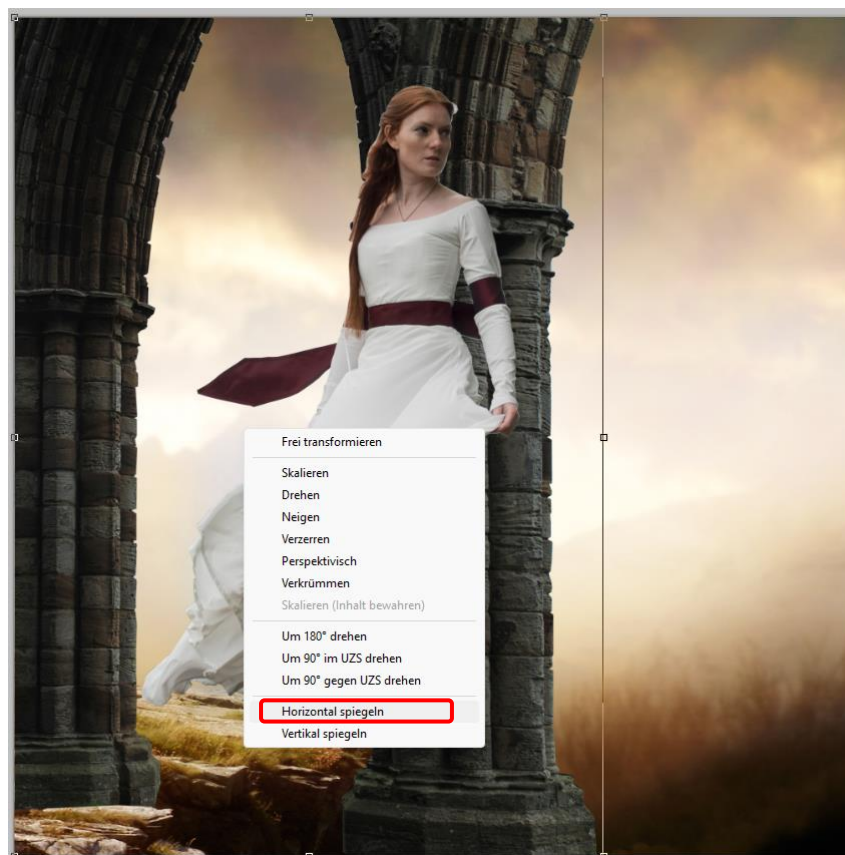


Entfernen Sie mit einer Ebenenmaske die überflüssigen Teile.



Schritt 19 – Modell

Ändern Sie die Position des Modells, drücken Sie dazu Strg+T die Option für die freie Transformation, um das Modell zu verkleinern und es an das Bild anzupassen.



Schritt 20 – Einzelheiten

Gehen Sie zur Ebenenmaske aus dem Modell und löschen Sie einige Teile.



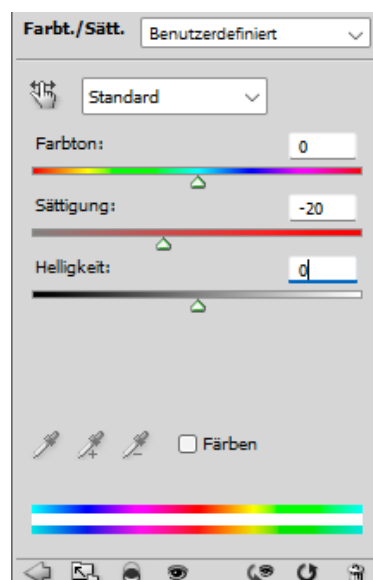
Schritt 21 – Haut

Wählen Sie die Haut des Modells mit dem Lasso-Werkzeug aus und duplizieren Sie die Ebene, drücken Sie Strg+J



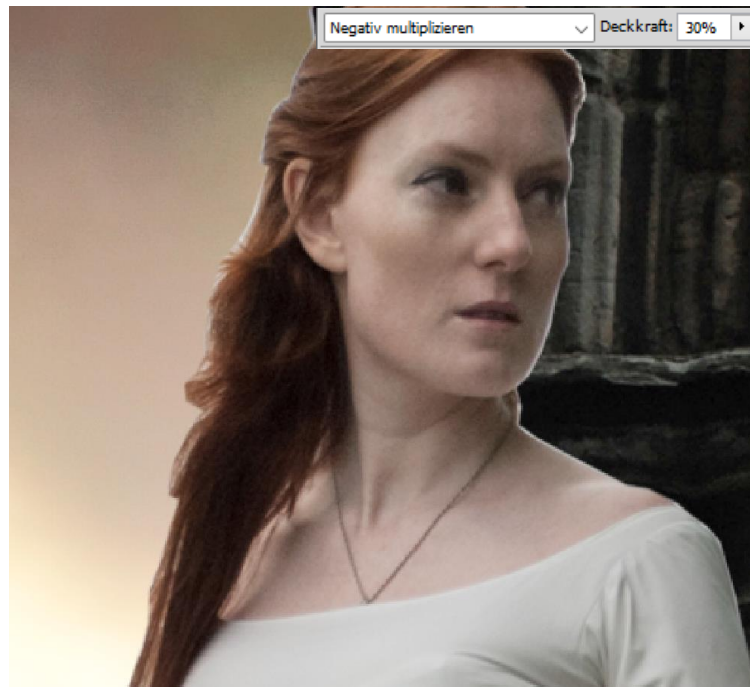
Schritt 22 – Sättigung

Schalten Sie bei den Korrekturen auf „Farbton/Sättigung“ und ändern Sie die Sättigung der Haut des Modells auf -20.



Schritt 23 - Licht

Um die Haut etwas heller zu machen, müssen Sie die Ebene noch einmal duplizieren (Strg+J) und den Ebenenmodus auf „negativ multiplizieren“ ändern und die Deckkraft auf 30% ändern



Schritt 24 – Augen

Malen Sie die Augenbrauen und Augen des Models, um ihr mehr Leben einzuhauchen.

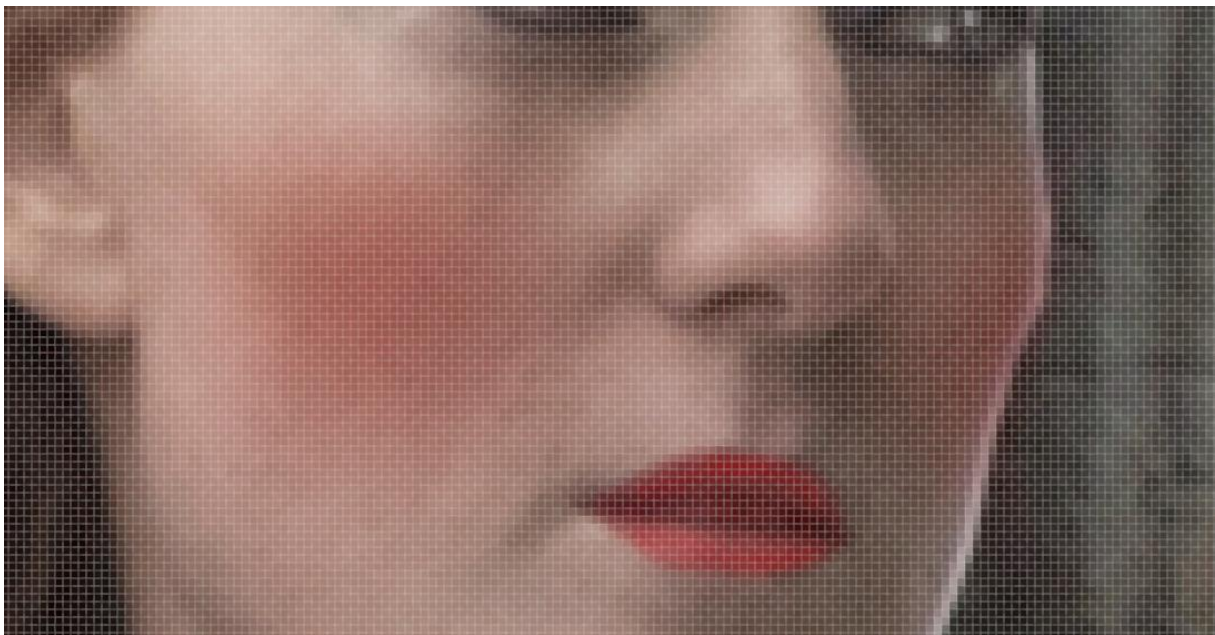


Schritt 25 – Schminken

Das hängt von deinem Stil ab, aber im Grunde musst du etwas Lidschatten, Liner und ein paar feine weiße Highlights hinzufügen.



Du kannst auch Rouge in die Wangen und etwas Lippenstift auftragen



Schritt 26 – Haare

Um die Haare zu maskieren, ist es besser, wenn Sie ein Tablet haben, wenn nicht, können Sie es mit Ihrer Maus und dem Stiftwerkzeug versuchen. Mit einer weichen und runden schwarzen Bürste Haarsträhnen formen. Denken Sie daran, den Pinsel auf Stiftdruck einzustellen, außerdem muss die Pinselgröße 1px betragen.



Machen Sie noch ein paar Haarsträhnen.



Schritt 27 – Haare

Sie haben die Basis des Haares, also müssen Sie jetzt mit mehr Haaren füllen, um ein natürliches Aussehen zu erzielen. In einer neuen Ebene mit einem weichen Rundpinsel (2px Größe) mit einem Braunton (Sie können ihn im Originalhaar des Models mit der Pipette auswählen) beginnen Sie dann, Strähnen zu malen, halten Sie den Druck sehr sanft.



Machen Sie zuerst große Strähnen und dann mit verschiedenen Tönen kleinere Highlights und Schattierungen auf das Haar, und Sie können auch etwas Unschärfe auf die Haarspitzen auftragen.



Schritt 28 – Schatten

Erstellen Sie eine neue Ebene zwischen der Säulenebene und dem Modell, um den Schatten des Modells zu erstellen. Malen Sie mit einem weichen, runden schwarzen Pinsel um das Modell herum.



Schritt 29 -Stein

Wählen Sie einen der Laubpinsel aus der Packung Jonas de Ro Pinsel und malen Sie einige gelbe Blumen, außerdem können Sie einige Lücken mit dem Steinpinsel füllen. Das Ergebnis muss in etwa so aussehen



Schritt 30 – Pflanzen

Nimm einen Graspinsel und male um die Säulen herum, um einige Ranken um sie herum zu machen.



Schritt 31 – Schatten

Wie zuvor mit einer weichen, runden, schwarzen Pinselfarbe am unteren Rand des Modells und dem Stein, um den Schatten zu erzeugen, können Sie etwas Gaußsche Unschärfe hinzufügen, wenn Sie es für notwendig halten



Schritt 32 – Flaggen

Das Originalbild der Flaggen ist dieses.



Wie vor der Verwendung des Lasso-Werkzeugs und dem anschließenden Anwenden der Ebenenmaske, um den Rest auszublenden, belassen Sie nur die Flaggen wie folgt: Um das Bild dann anzupassen, drücken Sie Strg+T, um die Größe und die Position der Flaggen zu ändern

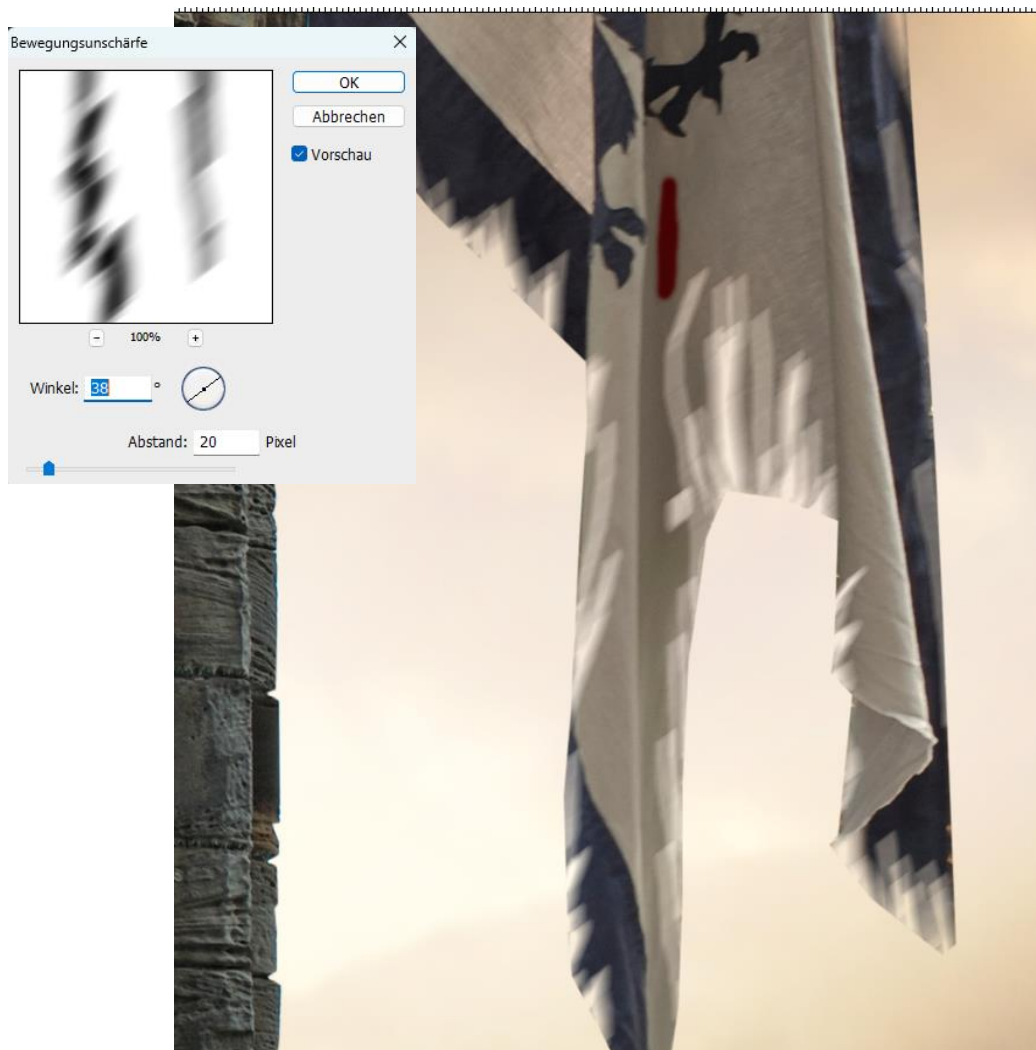


Schritt 33 – Alt

Zerreißen Sie die Flaggen, indem Sie die Ebenenmaske verwenden, um den Pinsel sehr klein zu machen und einige Teile der Flagge zu löschen.

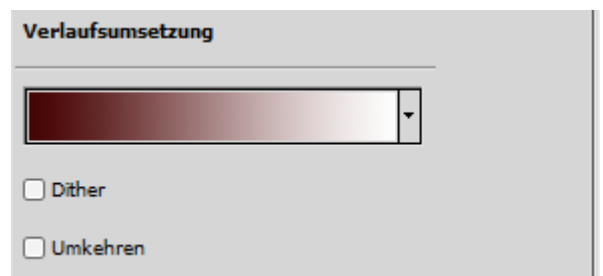
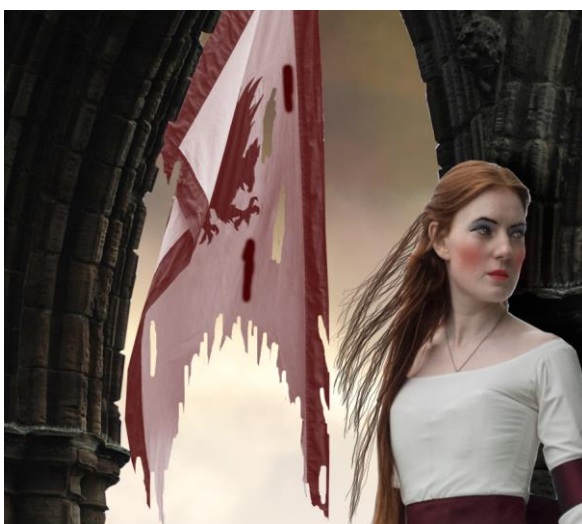


Wiederholen Sie den Vorgang mit der anderen Flagge und wenden Sie eine Bewegungsunschärfe auf diese letzte Markierung an. Gehen Sie zu Filter > Weichzeichnerfilter > Bewegungsunschärfe Winkel 38 und Entfernung 20 Pixel.

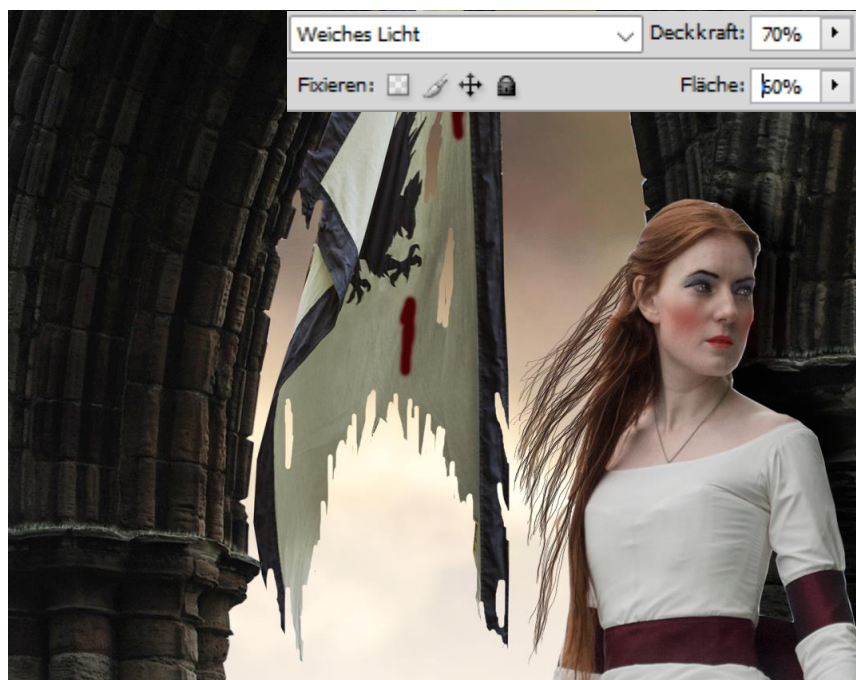


Schritt 34 – Flaggen anzünden

Wählen Sie die Flaggen aus und wenden Sie in einer neuen Ebene einen Verlauf auf jede Flagge an, denken Sie daran, dass sich jede Flagge in einer anderen Ebene befinden muss.



Ändern Sie die Ebene in weiches Licht, und verwenden Sie für die erste Markierung die nächstgelegene Deckkraft von 70% und 60% für die Fläche. Und für die andere Flagge 30 % Deckkraft.

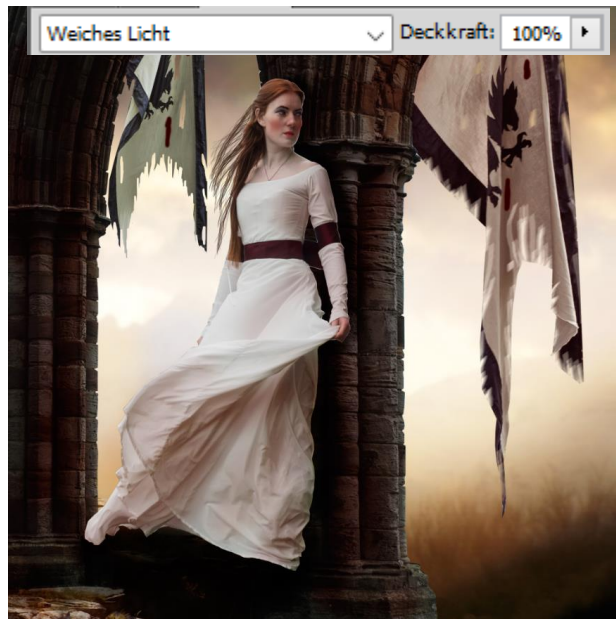


Schritt 35 – Braun

Malen Sie in einer neuen Ebene mit einer Deckkraft von 49% und einem weichen Pinsel über das Modell und die Säulen, um ihnen einen Brauntönen zu verleihen.



Ändern Sie nun den Ebenenmodus auf weiches Licht



Schritt 36 Schatten

Malen Sie in einer neuen Ebene mit einem weichen, runden, schwarzen Pinsel über das Modell, um Schatten in der Nähe der Säule zu erzeugen. Verwenden Sie die Ebene im Weiches-Licht-Modus. Der gesamte Bereich auf der rechten Seite des Modells ist gemeint.



Schritt 37 – Mehr Schatten

Sie können eine neue Ebene erstellen und dieses Mal mit einem größeren Pinsel mit weniger Deckkraft (30 %) über das gesamte Modell malen, um die Überblendung vorzunehmen. Denken Sie daran, die Ebene im Weichlichtmodus zu verwenden und die Deckkraft der Ebene zu reduzieren, wenn Sie dies für notwendig halten.



Schritt 38 – Einzelheiten

Wählen Sie in einer neuen Schicht einen weichen, runden Pinsel mit einem gelben Ton aus und malen Sie dort, wo das Licht reflektiert wird. Außerdem könnt ihr mit Schwarz noch ein paar Schatten hinzufügen. Denken Sie daran, weich zu malen und die Deckkraft auf 50 % zu reduzieren



Endergebnis



Mein Endergebnis

