

# Erstellen Sie eine von "Game of Thrones" inspirierte Fotokomposition

26. Juli 2016 — von Anna Spies ([Erstellen Sie ein von "Game of Thrones" inspiriertes Foto-Composite – Photoshop-Tutorials](#)), bearbeitet von Hans-Jürgen Kunow für PS CS4 auf Deutsch.

In letzter Zeit wurde Game of Thrones Staffel 6 ausgestrahlt! Eine der berühmtesten Figuren darin ist Daenerys Sturmgeboren. Also lasst uns ein Fanart für sie machen! Ich liebe ihre Baby-Drachen. Also entschied ich mich, ein Kunstwerk von ihr mit einem ihrer Babydrachen zu machen.

Du wirst lernen, wie man Feuer benutzt und viel über Blending-Methoden. Außerdem trainierst du deine Malfähigkeiten, indem du brennende Kleidung und Haare streichst!

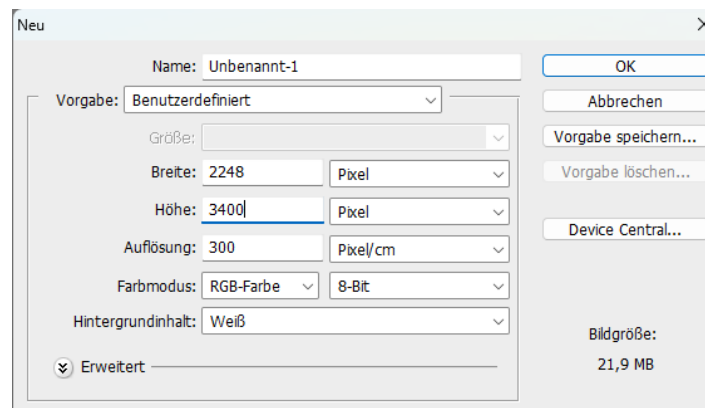


## Tutorial-Ressourcen

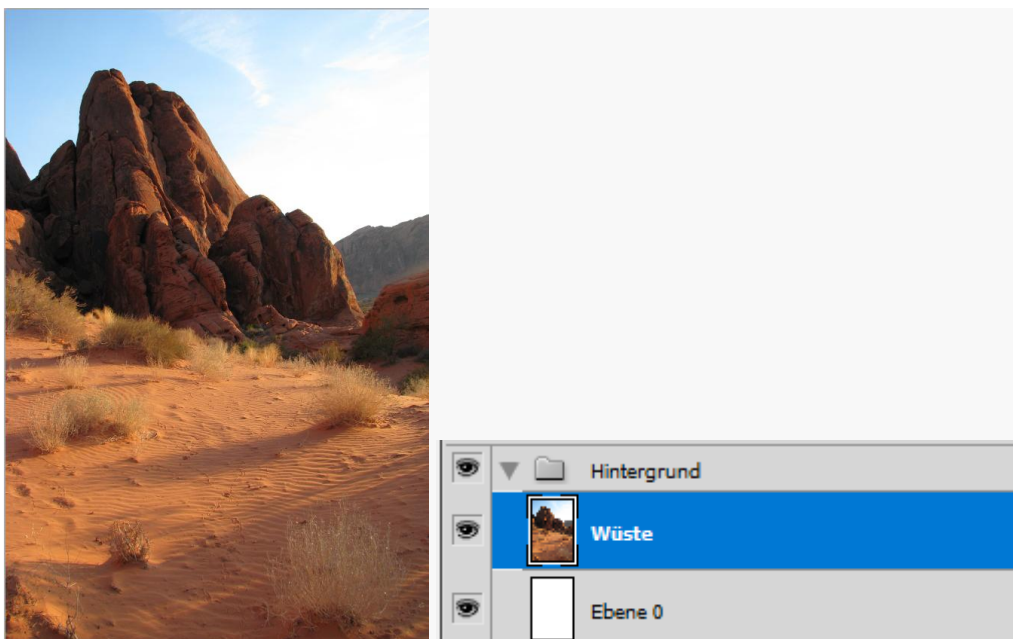
- [Wüstenbestand](#)
- [Modell](#)
- [Drache](#)
- [Wüste und Felsen](#)
- [Flammen](#)
- [Flammen](#)
- [Flammen](#)
- [Verbrannte Papierpinsel](#)
- [Haarbürste](#)

## Schritt 1

Öffne eine neue Datei mit 2248 x 3400 px in 300 DPI.

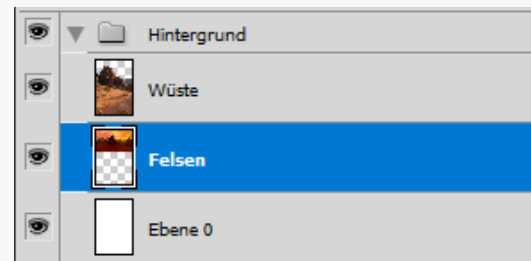


Erstelle eine neue Gruppe namens "Hintergrund", gib ihr eine Farbe, kopiere den Wüstenlandschaftsbestand darin und lege es unten in deinem Arbeitsbereich auf eine neue Ebene namens "Wüste".

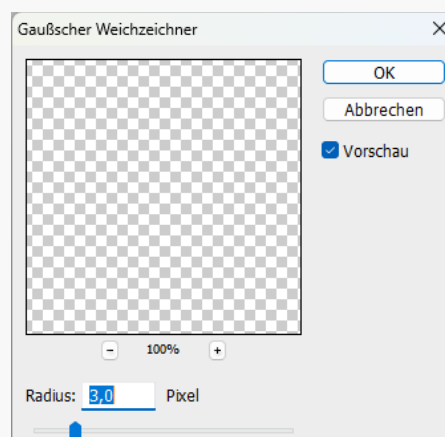


## Schritt 2

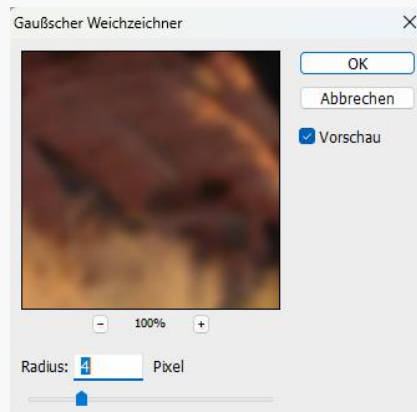
Wähle den Himmel mit dem Schnellauswahl-Tool aus und schneide ihn mit Strg + x aus. Öffne jetzt das felsige Landschaftsbild und lege es auf eine Ebene unter die "Wüsten"-Ebene. Stell es hinter die Wüstensteine und ziehe es größer. Da wir es in den nächsten Schritten unscharf machen werden, ist es nicht notwendig, dass es sehr klar ist. Nenn es "Felsen".



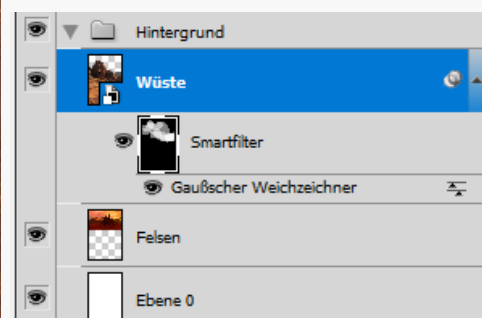
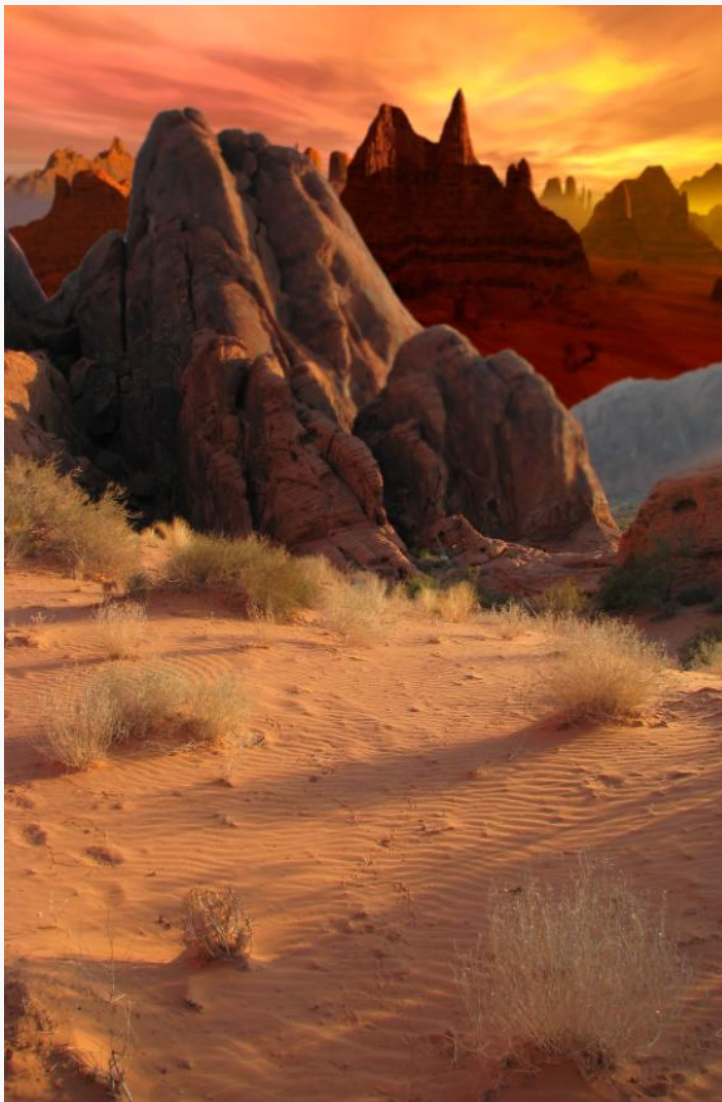
Verwenden Sie nun den Gaußschen Weichzeichner-Filter auf der "Felsen"-Ebene mit 3 Pixeln, um einen Tiefeneffekt zu erzeugen.



Verwandle die "Wüsten"-Ebene in ein Smart Objekt, indem du rechts auf die Ebene klickst und "in Smart Objekt konvertieren" auswählst. Außerdem verwende ich den Gaußschen Weichzeichnungs-Filter für unsere "Wüsten"-Ebene mit 4 Px.



Invertiere die Smart Objekt Maske, indem du auf die Maske klickst und dann Strg + i drückst. Malen Sie den Filter nun mit einem großen, weichen weißen Pinsel (500 px, 50 % Deckkraft) an den Rändern der Wüstenfelsen, um einen glatten Farbverlauf vom Hintergrund zum Vordergrund zu erzielen.



### Schritt 3

Öffnen Sie das Model-Stockbild und wählen Sie sie sowie Teile des Steins mit dem GML-Matting-Filter aus.



Jetzt erstelle eine neue Gruppe, nenne sie "Model" und gib ihr eine Farbe. Ziehe sie mit dem Verschieben-Werkzeug (V) in unser Wüstenbild. Mit Strg + t (freie Transformation) setze sie genau in die Bildmitte.



Jetzt gib der Ebene eine Maske. Und mit einem großen, weichen, runden Pinsel und schwarzer Farbe (500 px, 30 % Deckkraft) malen Sie den Stein über die Ecken und lassen Sie ihn "in den Sand einsinken".

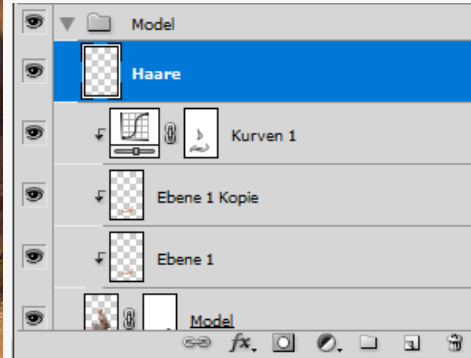


Mit dem Pipettenwerkzeug nimmt man dann eine Sandfarbe auf, macht eine neue Ebene und wandelt sie in eine Schnitt-Maske um, dann überstreicht man den Stein mit der sandigen Farbe im Ebenenmodus "Farbe". Dupliziere die Ebene und stelle den Modus auf "Weiches Licht" bei etwa 24 %, um mehr Licht zu bekommen. Über diesen Ebenen erstelle eine neue Anpassungsebene als Schnitt-Maske und wähle Gradationskurven aus. Wenn man die Linie etwas nach unten zieht, wird der Stein dunkler. Auf der Ebenenmaske kannst den Effekt etwas abschwächen, indem du mit schwarzer Farbe über sie malst.



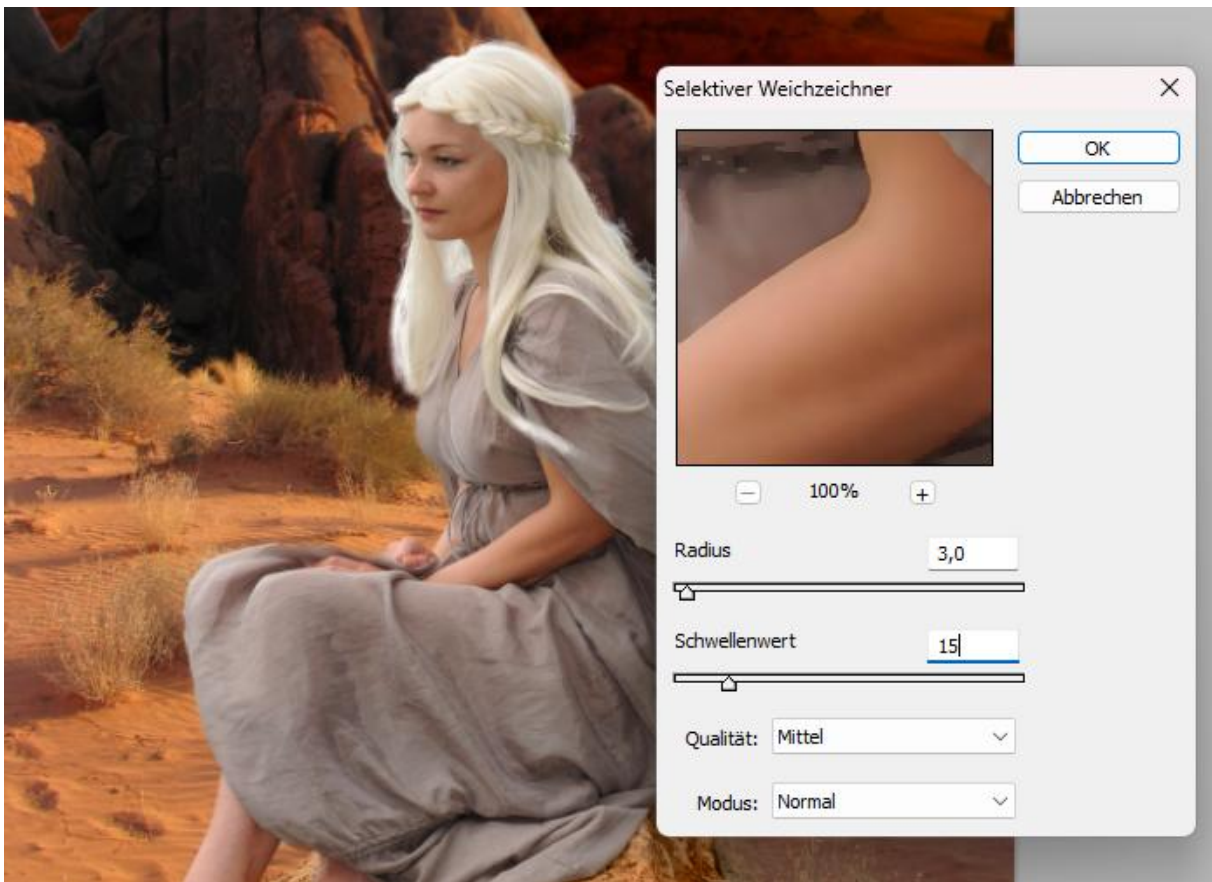
#### Schritt 4

Jetzt korrigieren wir kleine Dinge, wie dem Haar eine glatte Form zu geben. Ich empfehle dafür ein Grafik-Tablet, aber wenn du sehr gut mit der Maus umgehen kannst, sollte das kein Problem sein. Für Haare benutze ich immer <https://www.deviantart.com/art/Hair-brush-set-145384302>. Zoome näher an das Bild heran und erstelle eine neue Ebene namens "Haar". Verwende die Hair 5 Bürste mit etwa 20 % Deckkraft und einer kleinen Größe von etwa 15-30 px. Halte jetzt die Taste Alt und nimm eine Haarfarbe direkt am Rand. Damit streiche ein paar Strähnen entlang der Haarstruktur. Wenn du dein Haar aufbaust, musst du immer Farben aus dem Haar nehmen und von dunkler auf heller umsteigen. Mit reinem Weiß kannst du einige Highlights einfügen. Du kannst diese Strähnchen auch in ihr Haar malen, um mehr Komplexität zu bekommen. Mit einem kleinen Pinsel und mehr Deckkraft (4 px, 40 %) kannst du einzelne Haare lackieren, damit sie nicht so glatt aussehen.



## Schritt 5

Lass uns ihrer Haut eine glatte und sanfte Anmutung geben. Dafür verwandeln Sie die Modellebene in ein Smart Objekt. Dafür verwende ich den Selektiven Weichzeichner mit einem Radius von 3,0 einem Schwellenwert von 15.



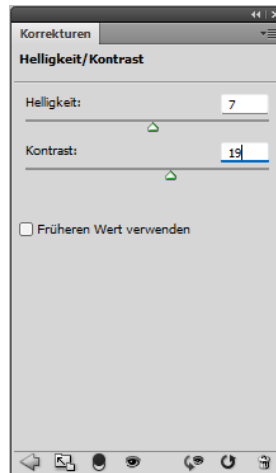
Es wird seltsam aussehen, aber wenn wir den Filter nur auf der Haut anwenden, sieht es gut aus. Invertiere die Smartfiltermaske und male mit einer weichen weißen Pinselfarbe (20 % Deckkraft) nur auf ihrer Haut.



Über den Ebenen (über der Gradationskurvenebene) erstelle eine neue Ebene namens "Licht". Male mit einem weichen weißen Pinsel und 20 % Deckkraft, etwas weißes Licht auf Wangen und Nase. Stelle es auf "weiches Licht" und setze die Deckkraft der Schicht auf etwa 65 %, je nachdem, wie stark du den Effekt haben möchtest. Auf einer zweiten Licht-Ebene die Nasenspitze und einige helle Stellen mit weißem, weichem Pinsel im Ineinanderkopieren-Modus und 20 % Deckkraft betonen.

## Schritt 6

Jetzt setzen wir über den Schnitt-Masken-Ebenen eine Einstellungsebene mit Helligkeit/Kontrast. Stellen Sie die unten stehenden Werte ein.



Außerdem müssen wir unser Model besser an den Farbton der Wüste anpassen. Dafür machen wir eine neue Ebene über der Haarebene und stellen sie auf Weiches Licht, 42%. Verwenden Sie den Pinsel und anschließend mit dem alternativen Pinsel einige Himmelfarben, um die Haare zu übermalen. Betonen Sie ihre Konturen und achten Sie darauf, dass ihr Rücken heller sein muss, da die Sonne von hinten scheint.



Erstellen Sie nun eine neue Einstellungsebene, wählen Sie „Farbbalance“ und invertieren Sie die Maske, um den Effekt mit Weiß auf der schwarzen Maske auf unser Model zu übertragen.

Der letzte Schritt besteht darin, ihr einen Schatten zu geben. Wie Sie in unserem Wüstenbild sehen können, fallen die Schatten lang von rechts nach links über den Sand. Nehmen Sie also mit dem Pinsel und dem alternativen Pinsel eine Schattenfarbe aus dem Sand auf und malen Sie mit einem mittleren, weichen Pinsel von unserem Model auf dem Stein bis zum linken Bildrand. Experimentieren Sie mit der Deckkraft der Ebene, bis der Schatten dem anderen Schatten ähnelt. Duplizieren Sie nun die Ebene, stellen Sie den Modus auf „Weiches Licht“ und reduzieren Sie die Deckkraft, bis Sie ein zufriedenstellendes Ergebnis erzielt haben.



## Schritt 7

Feuer!

Erstelle eine neue Ebene und öffne „fire\_by\_eerilyfair\_stock\_d69g6pl.png“. Platziere das Bild mit Strg + T um Dany und den Felsen und stelle den Ebenenmodus auf „Negativ multiplizieren“. Verwende die Optionen „Frei transformieren“, um das Feuer um den Stein zu platzieren. Entferne mit einem kleinen, weichen Radierer einen Teil des rechten Feuers, der unrealistisch aussieht. Erzeuge nun auf zwei Ebenen unterhalb der großen Feuerebene weiteres Feuer. Erstelle anschließend eine neue Ebene unterhalb der Feuerebene und male mit einem großen, weichen Pinsel (385 px, 90 % Deckkraft) und schwarzer Farbe einen Schatten unter das Feuer. Stelle den Modus auf „Weiches Licht“. Experimentiere mit der Deckkraft der Ebene, bis das Feuer deutlich hervortritt, aber dennoch realistisch wirkt.



## Schritt 8

Erstelle eine neue Gruppe namens "Verbranntes Tuch" und erstelle eine neue Ebene. Jetzt laden Sie die Pinselvorlage. Geh jetzt zurück zu unserem Modell, wähle alle Schnittmasken-Ebenen aus und drücke mit Alt-Gedrückt Strg + E. Das gibt uns eine zusammengefasste Dany-Ebene, ohne die anderen zu zerstören. Du kannst also schon daran arbeiten, falls du Dinge korrigieren musst. Aber mach vorerst die Ebenen unter Dany unsichtbar. Jetzt auf der neuen Ebene in der Gruppe " Verbranntes Tuch " nimm Pinsel 178 der verbrannten Papiere und streiche mit 100 % Deckkraft und schwarzer Farbe am unteren Rand ihres Rocks entlang. Mit Strg + T kannst du es an der gewünschten Stelle einstellen. Stelle den Ebenen-Modus auf Negativ Multiplizieren ein. Wähle jetzt das 'Loch' aus, das das verbrannte Papier macht, und schneide es auf Danys Ebene mit Strg + X aus. Ein kleines Problem ist, dass man jetzt ihr Bein hinter den Löchern des verbrannten Tuchs sehen kann. Nimm also einen weichen kleinen Pinsel 30 px, 76 % hart und 18 % Deckkraft, und male etwas Haut, indem du verschiedene Hauttöne ihrer Beine auf einer Ebene unter der Dany-Ebene verwendest. Jetzt geh und male noch mehr brennendes Tuch an den Rändern, wo das Feuer ihr Kleid berührt. Wenn wir damit anfangen und zum Stoff auf dem Stein kommen, müssen wir etwas Ähnliches wie den Schritt mit dem Hautbemalen machen. Wir malen den Brandeffekt auf und entfernen das Gewebe darunter und nehmen einen Teil des Steins mit.



## Schritt 9

Dafür machen wir eine Ebene "Rock" über der Dany-Schicht, nehmen das Klon-Stempel-Tool und nehmen etwas Stein von der Dany-Schicht, indem wir zusammen links und Alt klicken. Damit gehen wir zur "Rock"-Schicht und malen sie mit dem Clone Stamp Tool ein. Auf einer Clipping-Masken-Ebene malen wir mit schwarzem Soft Brush einen Schatten und Layer Mode Soft Light ein. Nein, mach weiter mit dem brennenden Tuch. Wenn du alle Bereiche gestrichen hast, wo Feuer Stoff berührt, gehen wir zum letzten Schritt über. Nimm einen der riesigen dunklen Pinsel am Ende des Packs und male etwas Abdunkelung auf das Tuch um die verbrannten Kanten. Variiere mit der Opazität und stelle die Ebene im Bildschirmmodus ein.

## Schritt 10

Wir sind bereit für den Drachen!

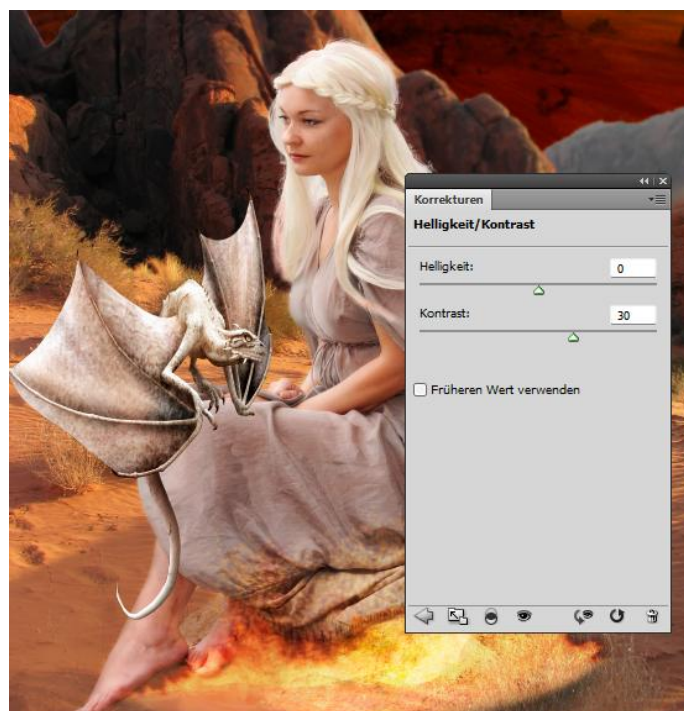
Erstelle eine neue Gruppe namens "Drache".

Öffnen Sie das Drachenbild und ziehe es mit dem Verschiebenwerkzeug (V) in unser Bild.

Mit dem Transformationswerkzeug Strg+T passen Sie das Bild entsprechend der Vorlage an.



Halte Shift gedrückt, während du das Bild mit der Maus anpasst – so sind die Proportionen des Drachen sicher. Vergrößere ihn, bis er sehr gut auf Danys Schoß passt (es ist immer noch ein Babydrache). Der Baby-Drache macht etwas Schatten, also malen wir etwas auf eine Ebene unter dem Drachen mit einem weichen schwarzen Pinsel mit niedriger Deckkraft (24 %) im Negativ Multiplizieren-Modus. Außerdem braucht er etwas Umgebungslicht, um ihn mit der Umgebung zu verschmelzen. Also erstelle eine neue Schnitt-Maskenebene über dem Drachen, nenne sie Umgebungslicht und nimm etwas Sand- und Himmelfarben, um sie im Weiches-Licht-Modus auf dem Drachen zu malen. Setze außerdem eine Helligkeit-/Kontrast-Einstellungsebene oben als Schnitt-Maske und erhöhe den Kontrast des Drachen.

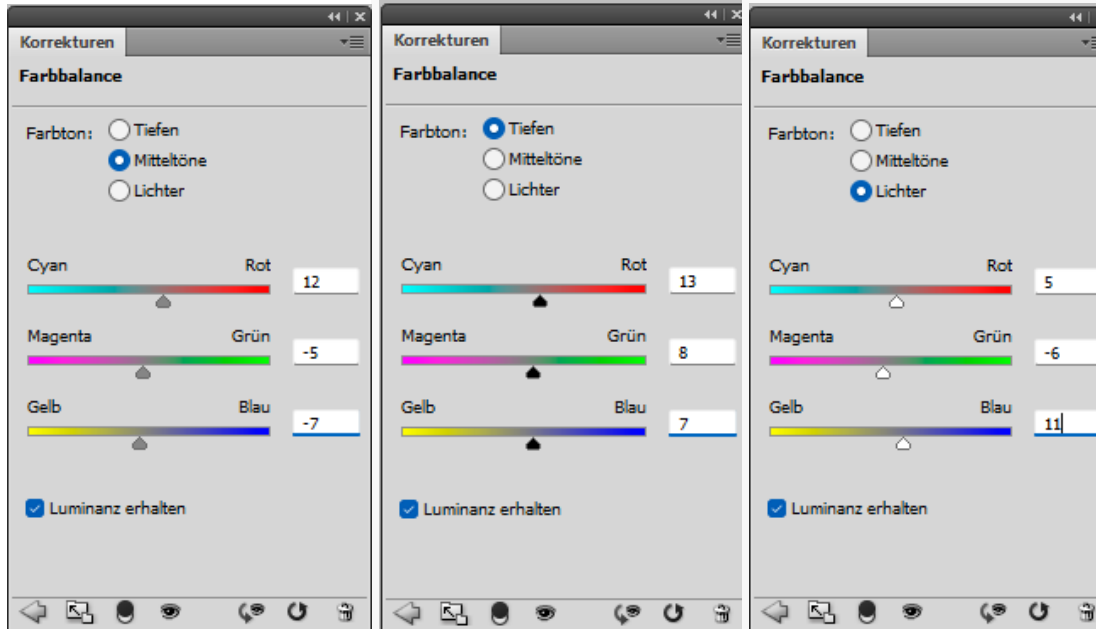


## Schritt 11

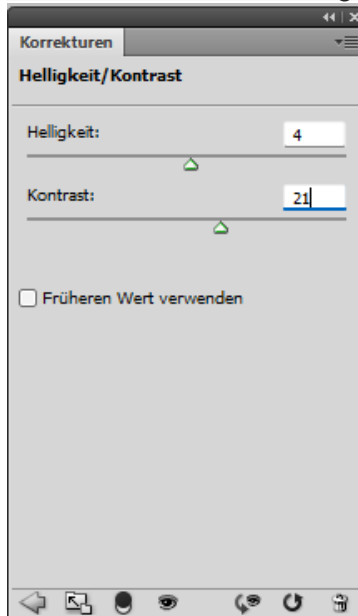
Wir nehmen letzte Anpassungen an unserem Bild vor. Erstelle also eine neue Ebene und nenne sie „Anpassungen“.

Jetzt machen wir mehrere Justierungsebenen. Zuerst eine Farbbalance mit folgenden Einstellungen:

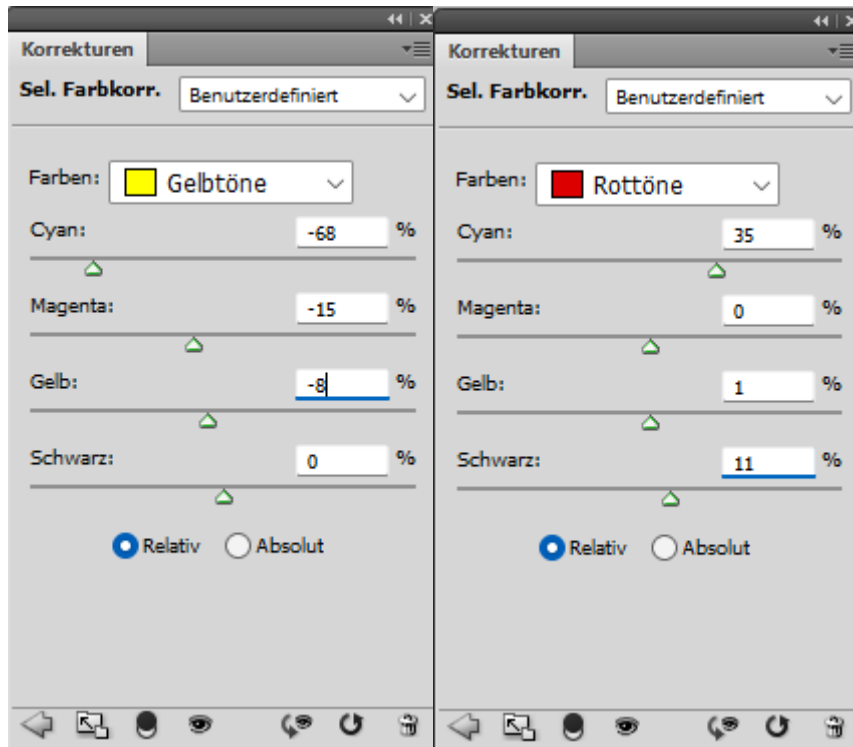
Mitteltöne: +12, -5, -7; Tiefen: +13, +8; +7; Lichter: +5, -6, +11;



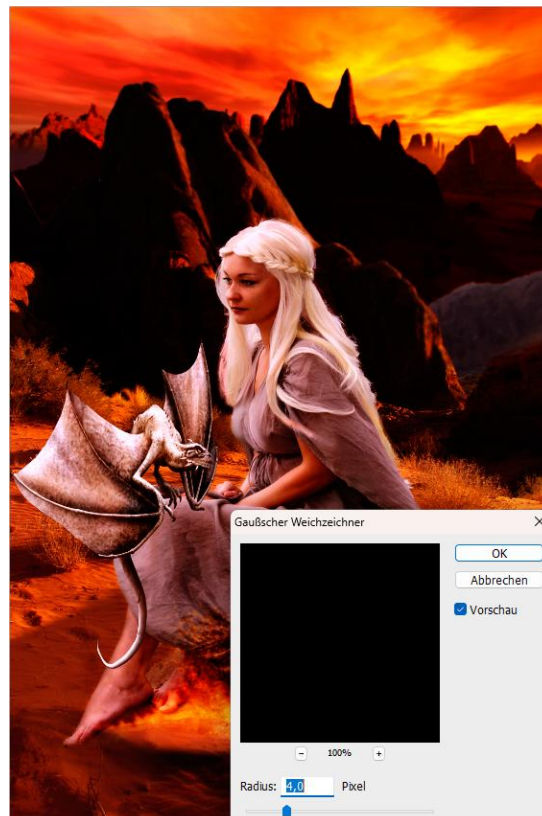
Das nächste ist eine Helligkeit-/Kontrast-Einstellungsebene mit 4 Helligkeit- und 21 Kontrast.



Dann erstellen wir eine selektive Farbkorrekturebene mit Gelb bei -68, -15, -8, 0 und Rot bei +35, 0, +1, +11;

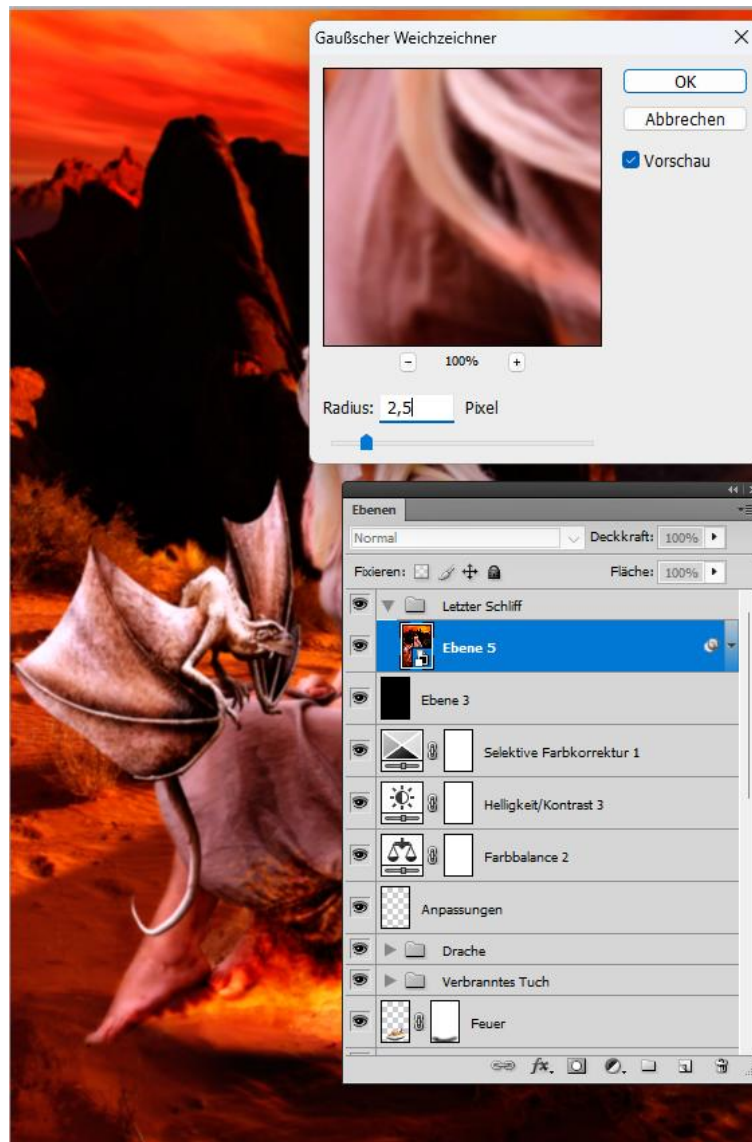


Jetzt erstellen wir eine neue Ebene und nehmen das rechteckige Auswahlwerkzeug und führen ein Rechteck um die Ränder des Bildes. Kehre die Auswahl mit Strg + I um und fülle sie mit schwarzer Farbe. Stelle den Ebenen-Modus auf weiches Licht und glätte mit einem Gaußschen-Weichzeichnungsfiler die Kanten.

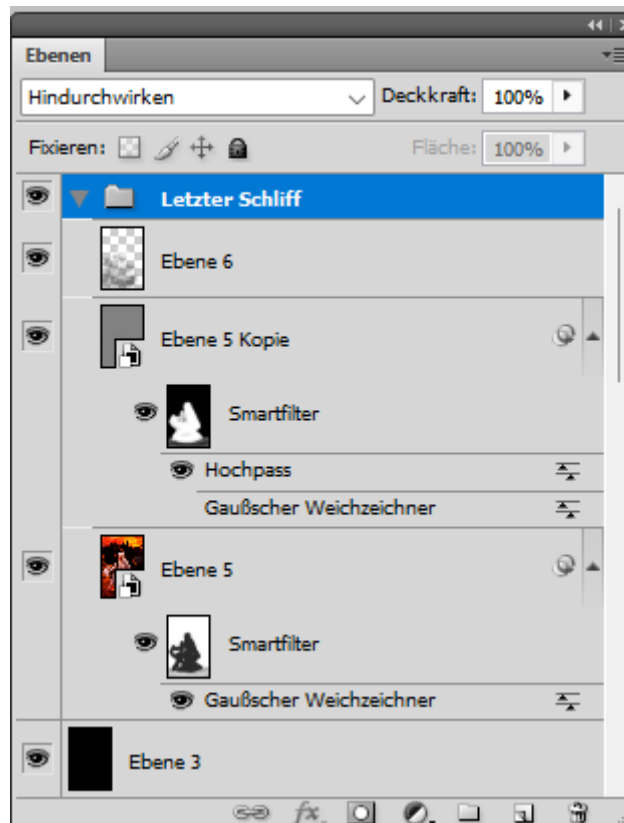


## Schritt 12

Der letzte Schritt ist, eine neue Gruppe zu erstellen, alle Gruppen zusammen auszuwählen, Taste „Alt“ zu halten und die Tasten Shift+Strg+E zu drücken um alles auf eine Ebene zu legen. Konvertiere die Ebene in ein Smart Objekt und verwende einen Gaußschen Weichzeichnungsfilter mit 2,5 px.



Jetzt male mit einem weichen schwarzen Pinsel auf der Smartfilter-Maske über Dany, ihrem Drachen und dem Feuer und mit geringerer Deckkraft auch vorne im Bild. Duplizieren Sie die Ebene und blenden Sie den Gaußschen Weichzeichnungsfilter in der duplizierten Ebene aus. Stelle einen Hochpassfilter mit 1 Px darauf ein. Stelle den Filtermodus auf „Negativ Multiplizieren“ ein und kehre die Maske um (Strg+I). Jetzt male mit einem weichen weißen Pinsel über Dany, Drache und Feuer, um den Filter-Effekt darauf aufzutragen. Der letzte Schritt ist, mit einem weißen und schwarzen Pinsel etwas abschließendes Licht auf einer neuen „Weiches Licht Ebene“ hinzuzufügen.



Jetzt sind wir fertig!

Das Endergebnis

