

## Composing „Nightly Prayer“



Dieses Bild entstand für einen Contest bei [worth1000.com](http://worth1000.com). Hier habe ich sehr viel mit Einstellungsebenen gearbeitet, um die Nachstimmung zu erzeugen. Folgende Stockfotos habe ich verwendet:

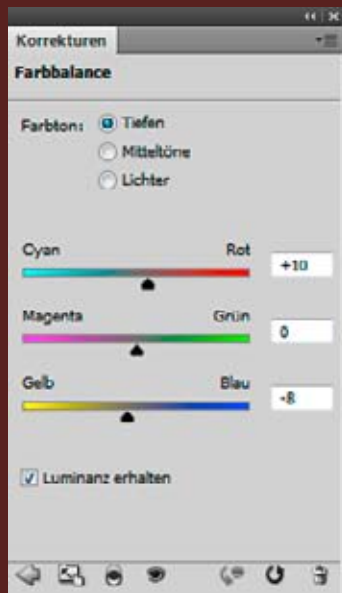
- [Kirche](http://Worth1000.com) von [Worth1000.com](http://Worth1000.com)
- [Hügel](http://sxc.hu) von [sxc.hu](http://sxc.hu)
- [Mädchen](http://deviantart.com) und [Mönche](http://deviantart.com) von [deviantart.com](http://deviantart.com)
- Der Himmel sowie die Textur für den Pfad sind von [cgtextures.com](http://cgtextures.com)



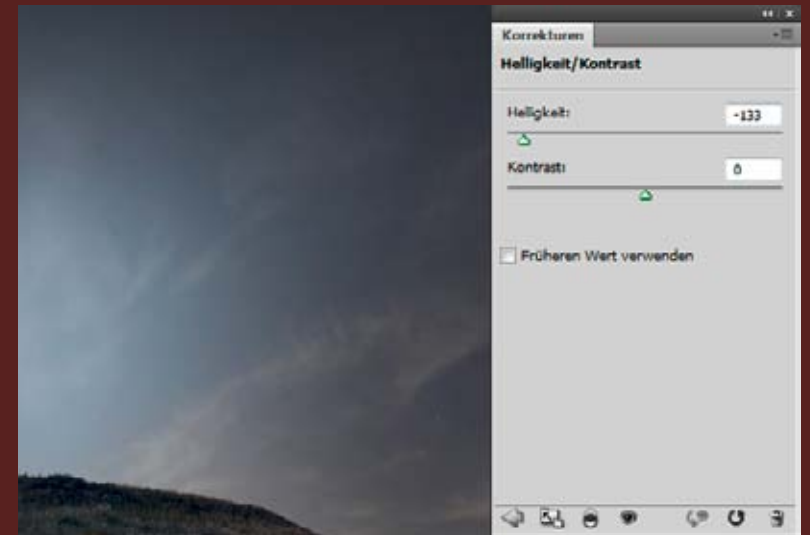
Den Himmel dunkelt ihr zuerst mittels einer Einstellungsebene „Helligkeit/Kontrast“ etwas ab (Helligkeit -18) und verschiebt den Mond ein wenig nach links, sodass er dann links hinter der Kirche erscheinen wird.

Dann stellt ihr das Stockfoto mit dem Hügel frei (hier geht das sehr gut mit dem Zauberstab. Wenn ihr CS5 bereits habt, funktioniert das mit der neuen Kantenverbesserung sogar noch besser) und passt es farblich an die Nachstimmung an. Die Parameter seht ihr auf der nächsten Seite.

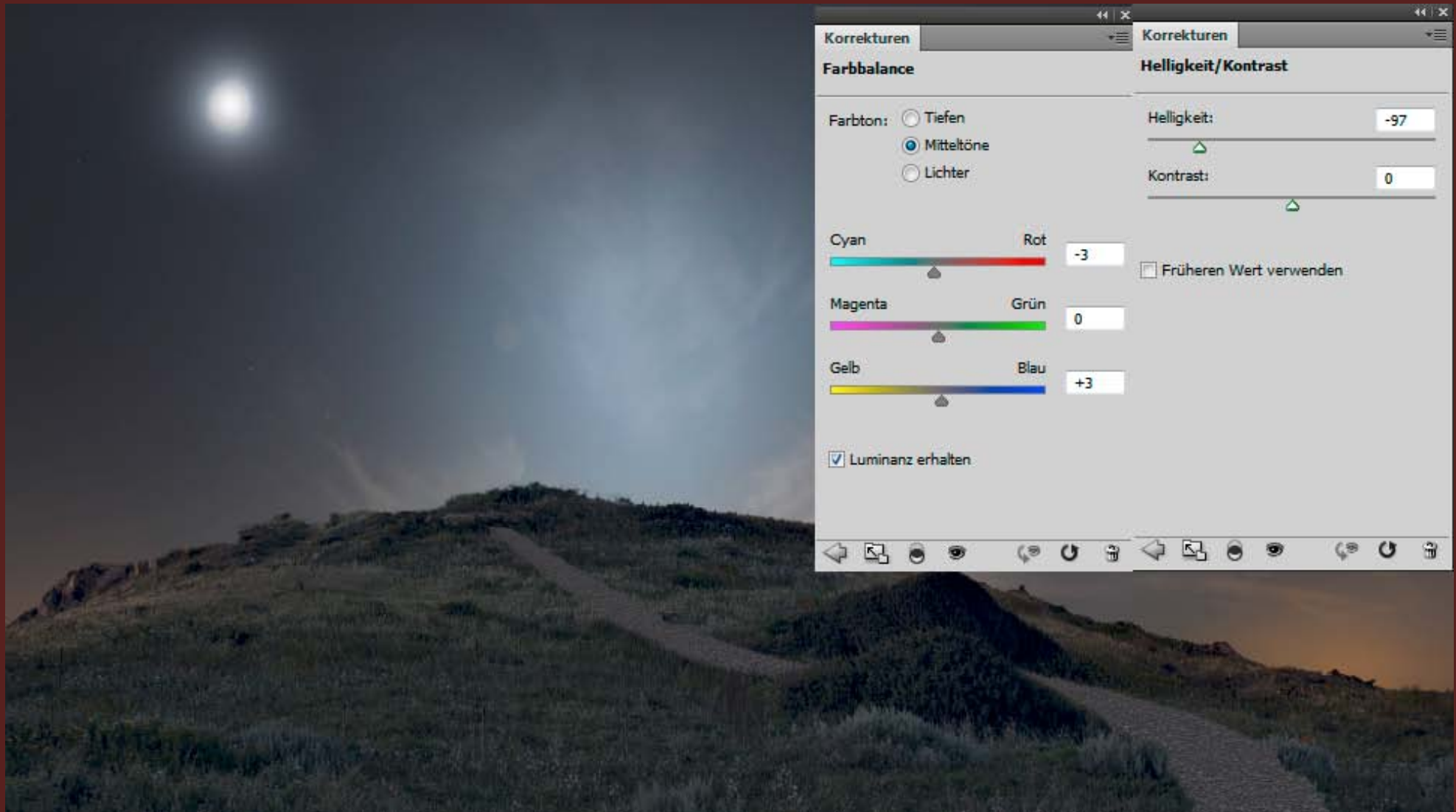




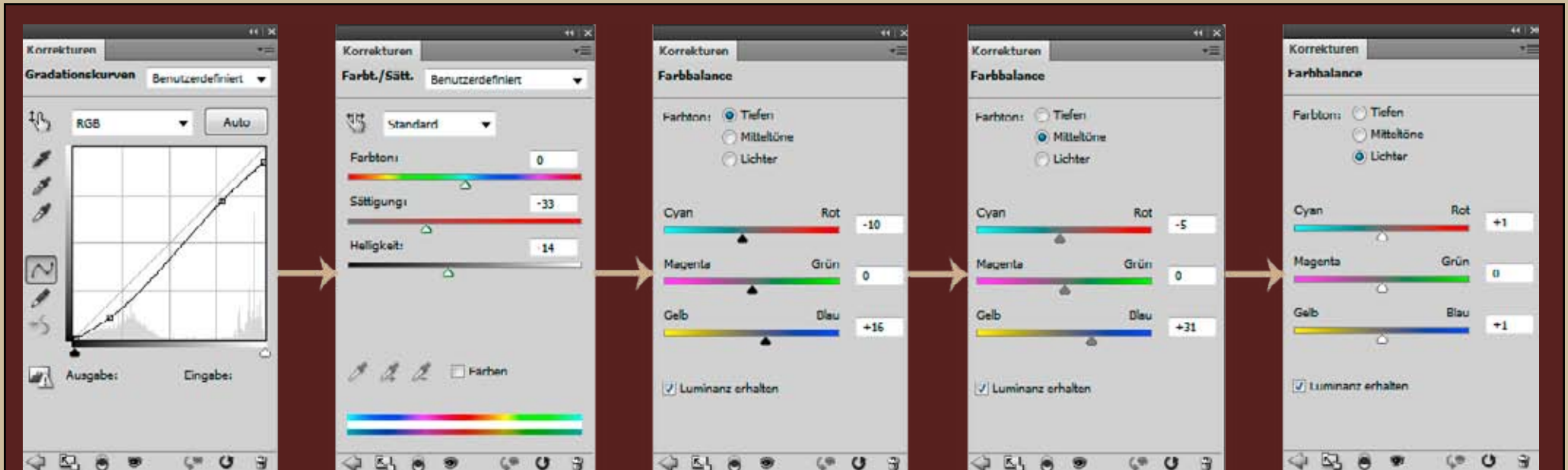
Im Himmel ist allerdings noch ein wenig des Sonnenuntergangs zu sehen, daher färbt den den Hügel oben rechts und links etwas wärmer ein (Parameter links, Maske unten links). Zu guter Letzt dunkelt ihr den Hügel noch ab (Parameter unterhalb), wobei ihr die eben erstellte Maske einfach umgekehrt verwendet, um die Hügelkanten heller zu belassen.







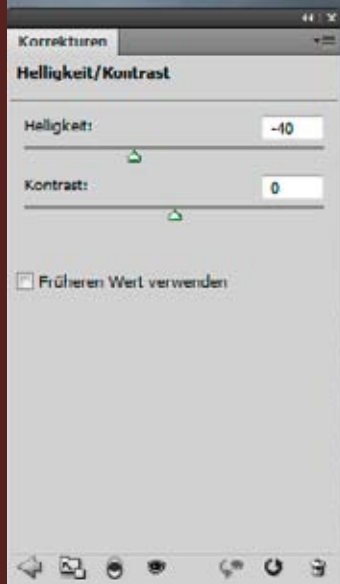
Als nächstes kommt der Weg. Diesen zeichnet ihr mit dem Pfadwerkzeug ein, füllt ihn mit grauer Farbe überlagert ihn mit der Bodentextur (am besten legt ihr diese vorher als Muster an). Damit sich der Weg gut einfügt, passt ihr in noch an.



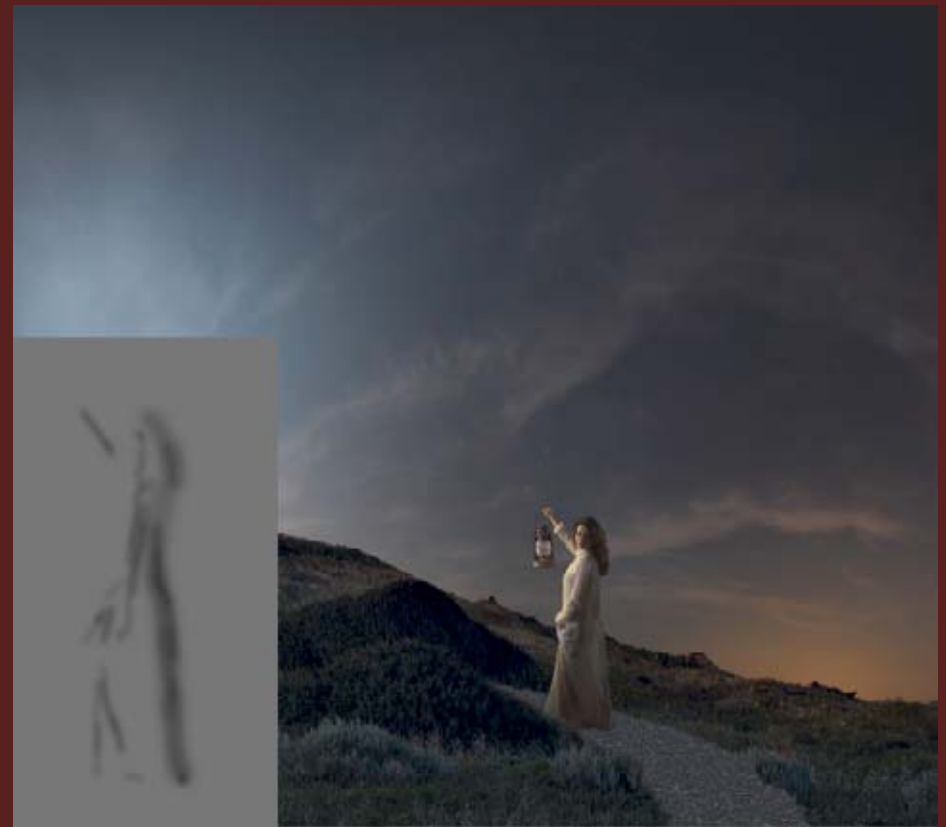
Die Kirche lässt sich am besten mit den Kanälen freistellen. Fügt sie ins Bild ein und passt sie mit den obigen Farbbalance-, Gradationskurven- und Farbton/Sättigungseinstellungsebenen an die Bildstimmung an.



Da die Kirche vom Mond beschienen wird, malt mittels Dodge & Burn Lichtkanten ein und dunkelt die Vorderseite etwas ab. Zeichnet außerdem den Schatten ein.

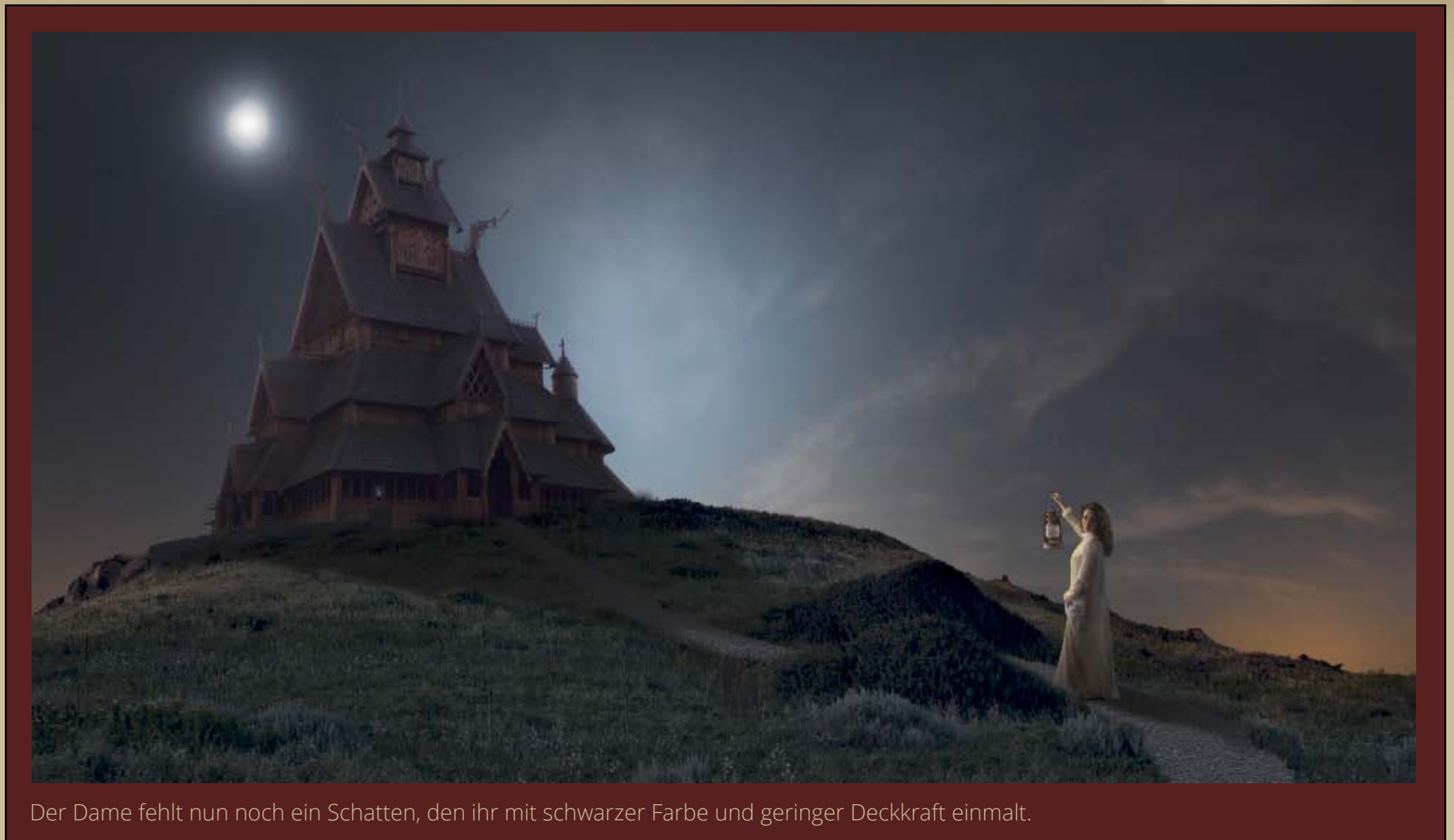


Das Mädchen ist etwas schwieriger freizustellen - ich habe hier mit einer Mischung aus Kanälen, Zauberstab und Pinsel gearbeitet. Da sie farblich schon einigermaßen passt, braucht ihr nur ein wenig die Helligkeit reduzieren....



...und mit Dodge & Burn bearbeiten, um sie hinten weiter abzdunkeln. Die helle Lichtkante vorne könnt ihr so belassen, da die Laterne später noch beleuchtet werden soll. Der Schein der Laterne soll allerdings etwas gelblicher werden, deshalb malt ihr mit einem weichen Pinsel und geringer Deckkraft bereits den gelben Schein ein.





Der Dame fehlt nun noch ein Schatten, den ihr mit schwarzer Farbe und geringer Deckkraft einmal.



Dann sind die Mönche dran. Sie sind sehr leicht mit dem Zauberstab freizustellen und bedürfen nur einer Gradationskurve, um sie abzu-dunkeln.

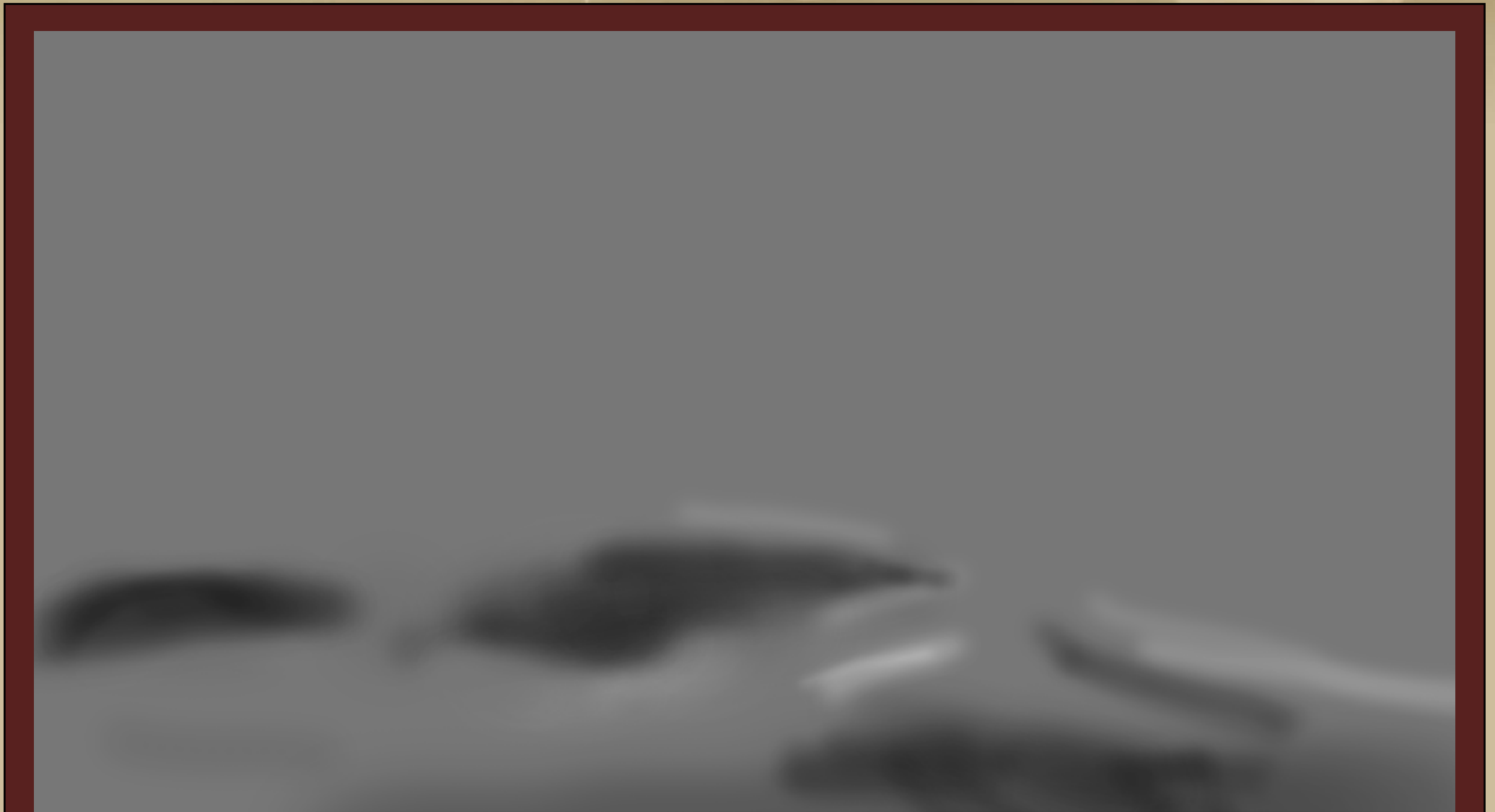


Da auch sie von hinten beleuchtet werden sollen, malt ihr wie beim Mädchen einen gelben Lichtsaum sowie Schatten ein.



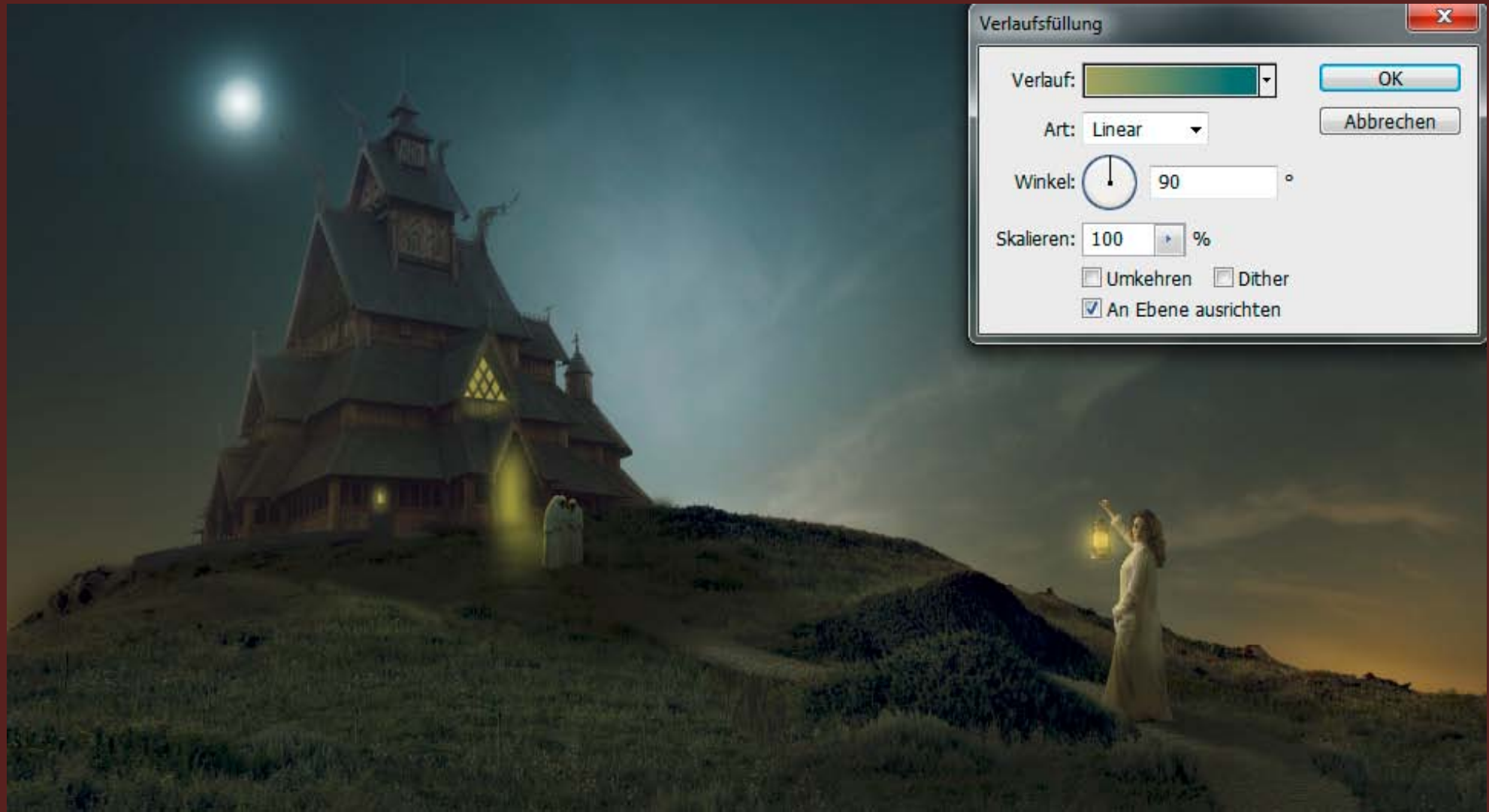
Kommen wir zur Beleuchtung: Diese malt ihr mit einem weichen Pinsel und gelber Farbe ein und variiert die Deckkraft je nach Licht. Der Schein lässt sich mit dem Gaußschen Weichzeichner auch noch etwas weicher gestalten.



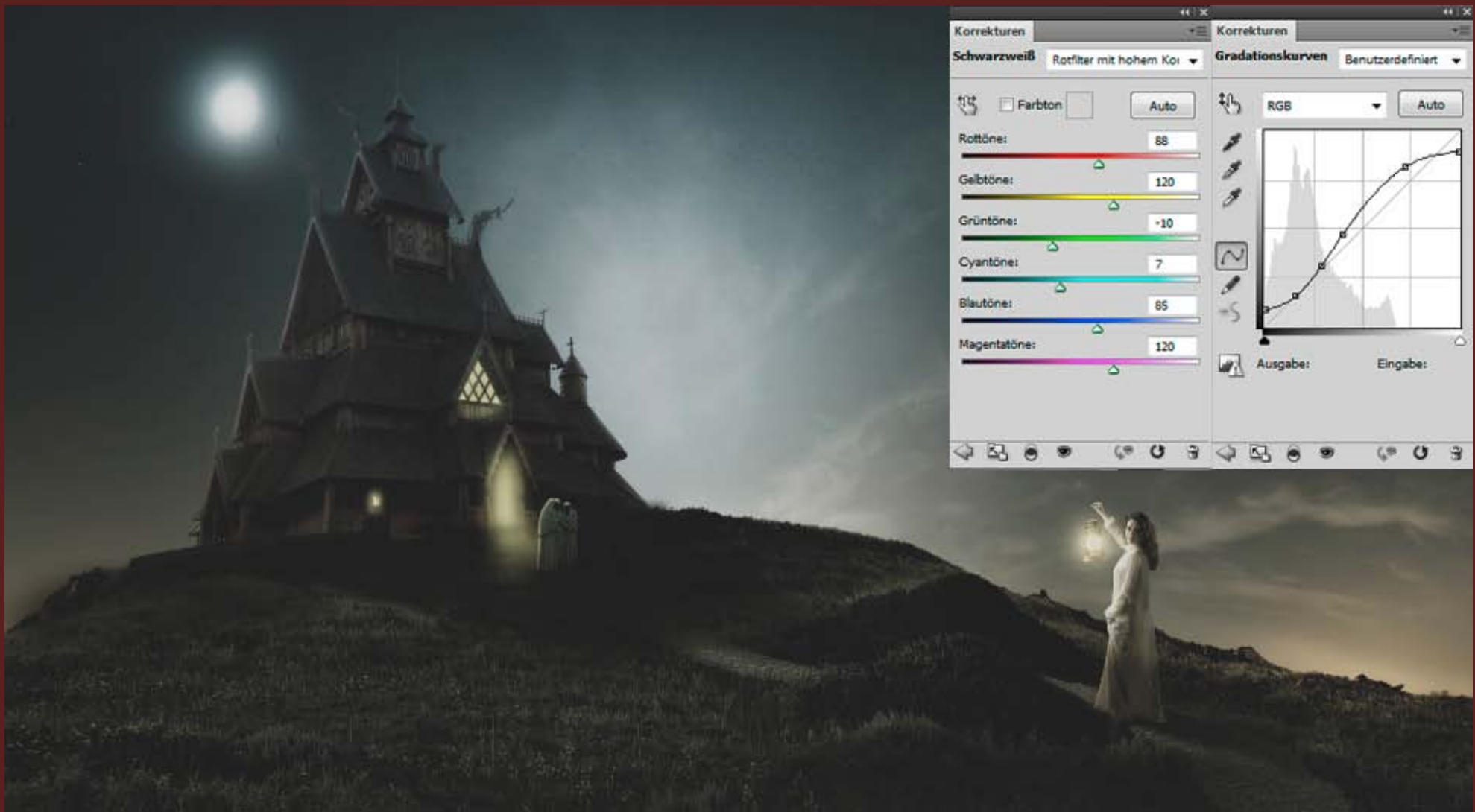


Etwas Dodge & Burn und ein Verlauf von 50% Grau zu Schwarz (hier nicht gezeigt), um den Hügel zu akzentuieren und nochmals etwas abzudunkeln.

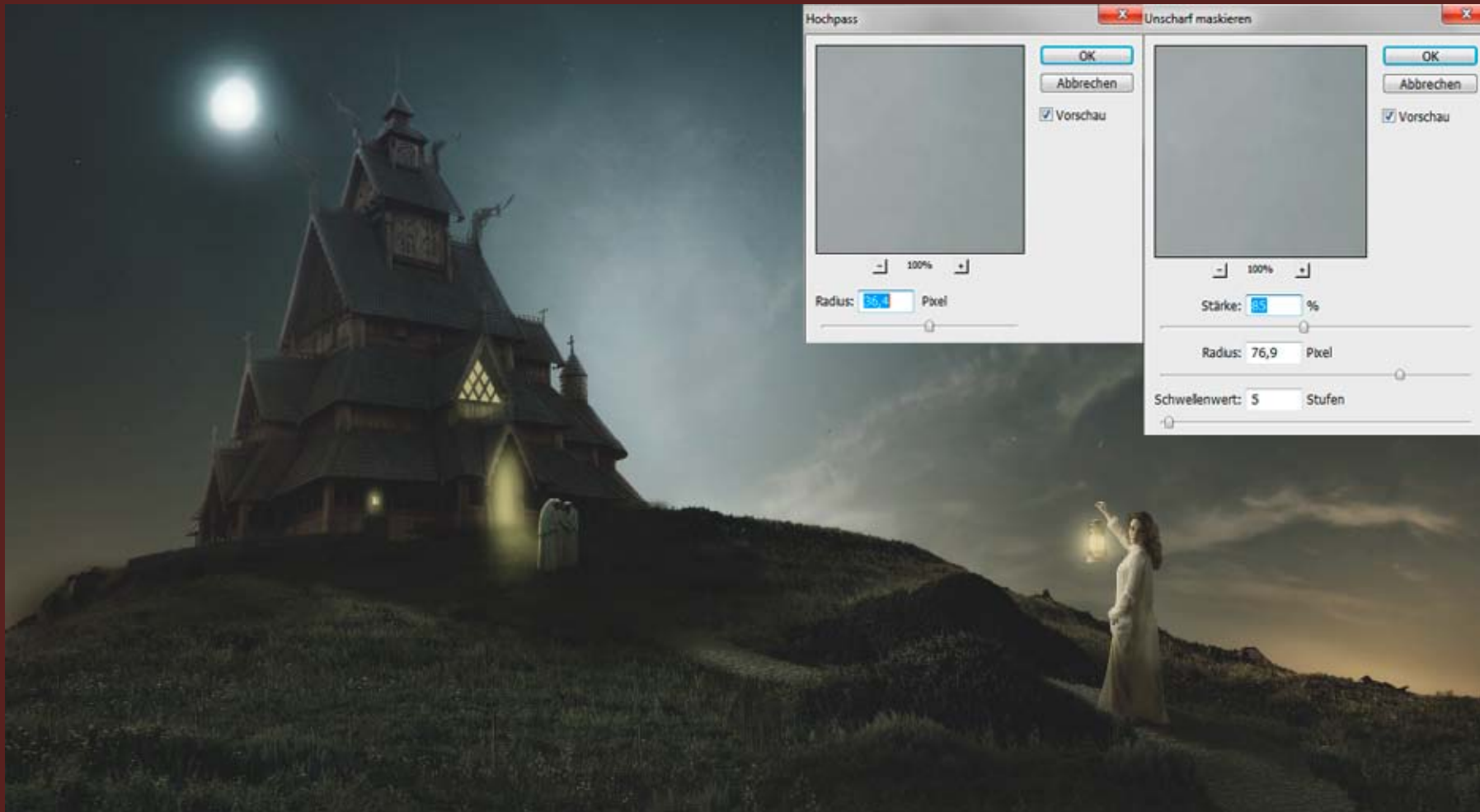
Ich habe bei diesem Composing mit den Nik Color Efex Pro Filtern gearbeitet. Da die nicht jeder hat und ich möchte, dass wirklich jeder das Bild nacharbeiten kann, erkläre ich im Folgendem, wie es auch ohne geht.



Zuerst legt ihr einen Verlauf an; und zwar von #b1b677 nach #447d82 mit einer Deckkraft von 90%.



Nun fügt ihr alle Ebenen mit Strg-Alt-Shift-E auf eine neue Ebene zusammen und legt darüber zwei Einstellungsebenen - Gradationskurve und Schwarzweiß - an. Das sieht im ersten Moment komisch aus, aber dazu kommen wir im nächsten Schritt.

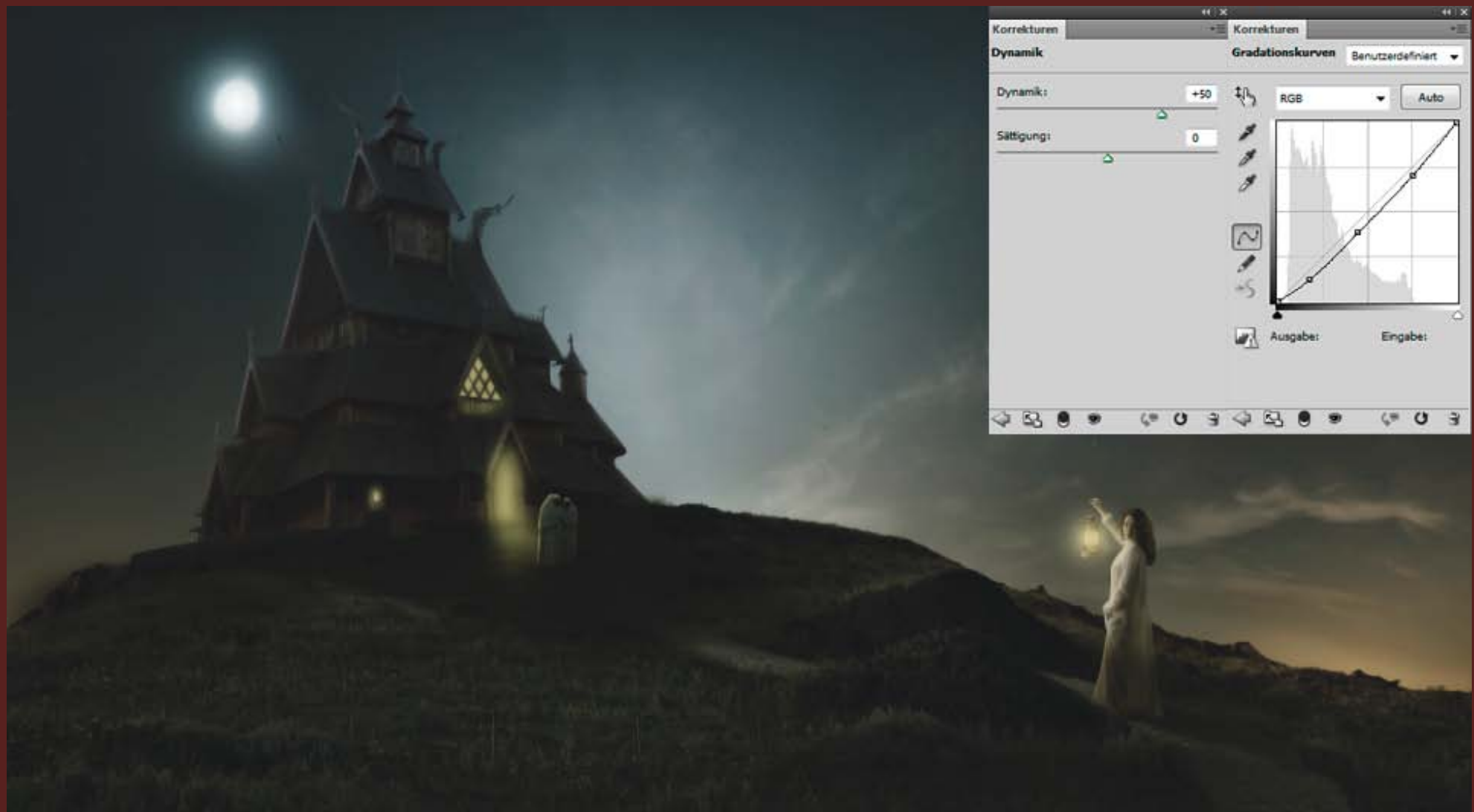


Fügt diese drei Ebenen zu einem Smartobjekt zusammen. Auf diese wendet ihr dann den Hochpassfilter mit einem Radius von 36 Pixeln und einer Deckkraft von 15%, sowie den Unschärf Maskieren-Filter mit einer Stärke von 85%, einem Radius von 77 Pixeln und einem Schwellenwert von 5 Stufen an. Mit der Filtermaske begrenzt ihr beide Filter auf den Himmel. Die ganze Ebene erhält eine Deckkraft von 70%.

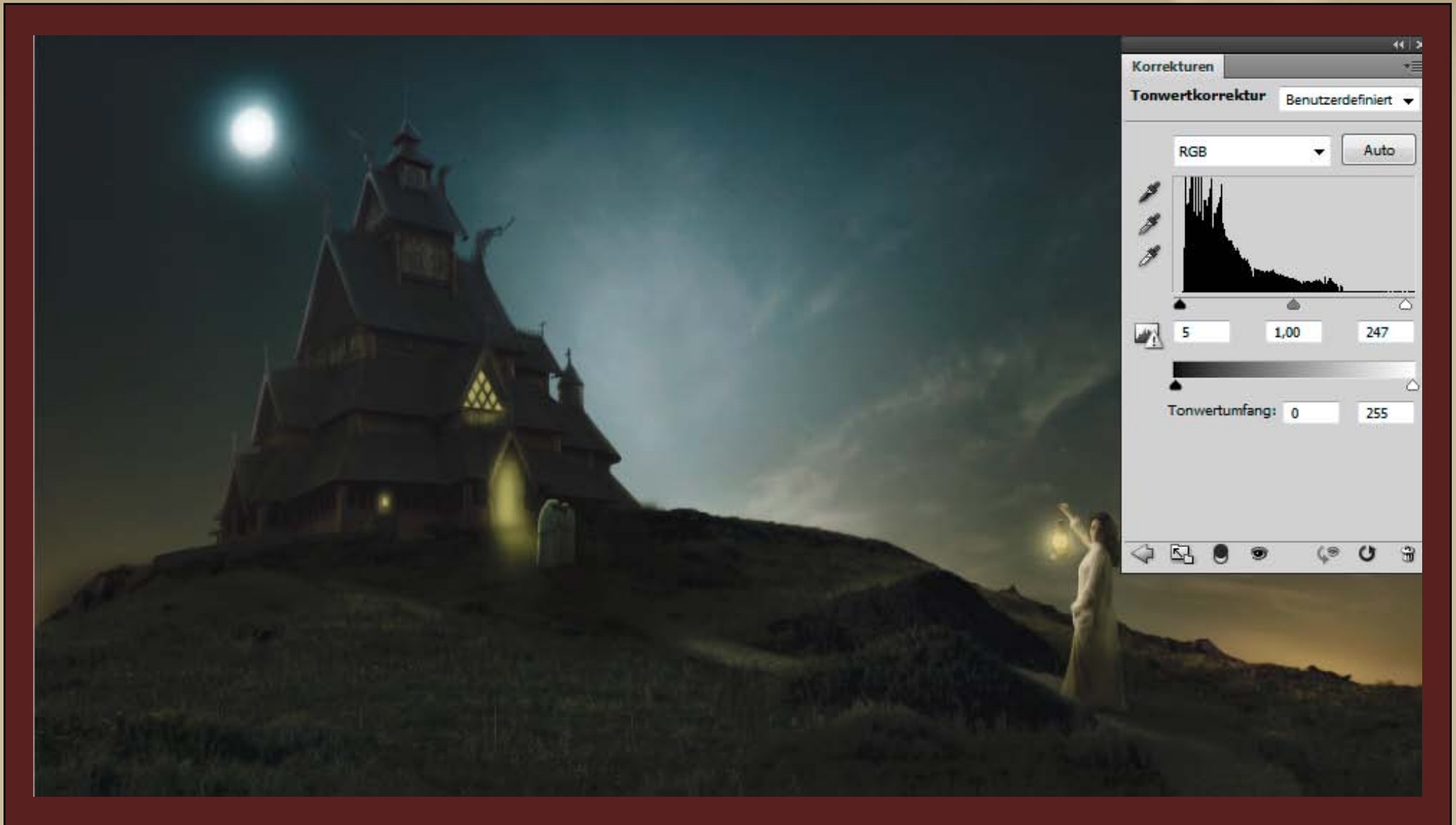


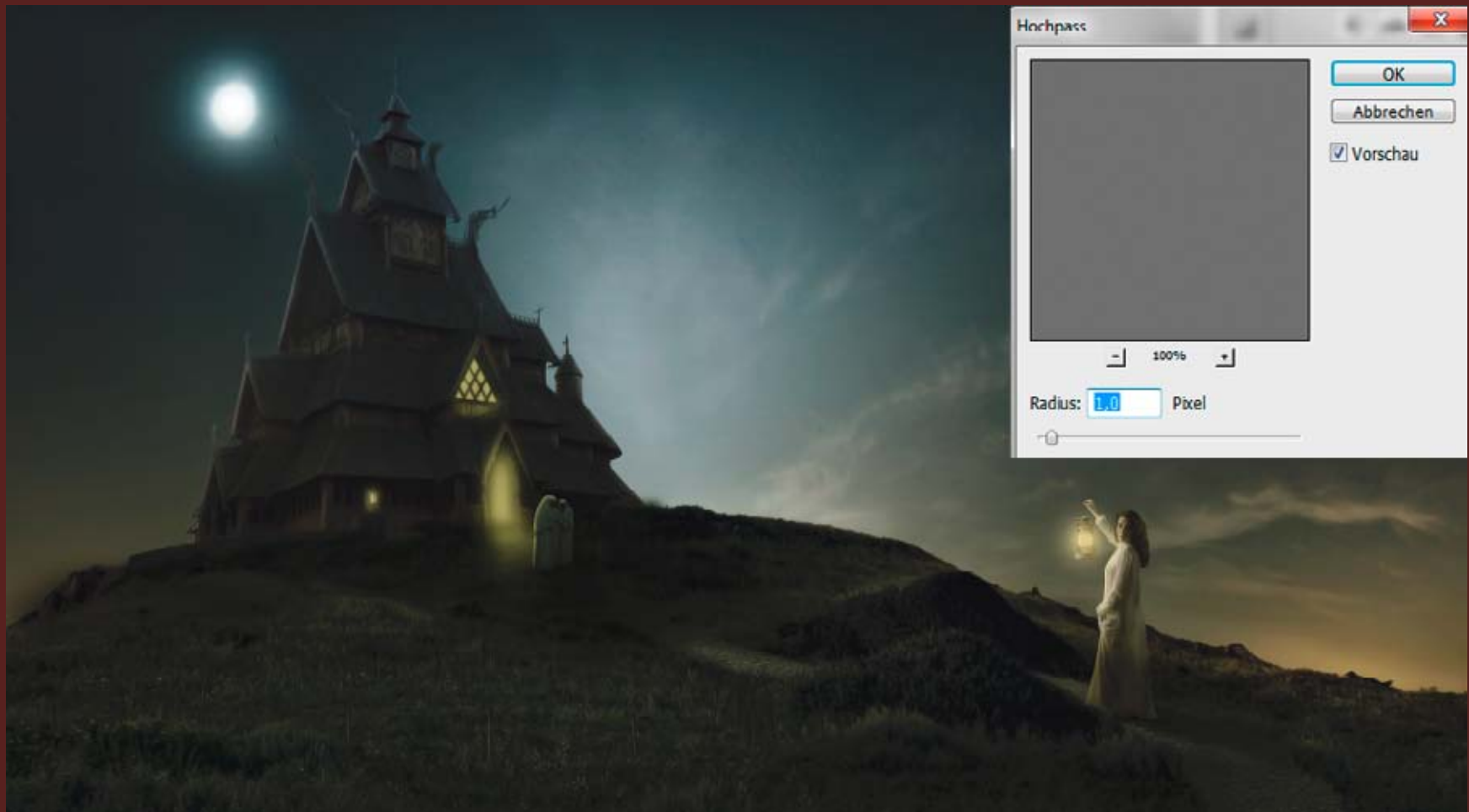


Um einen weicheren Look zu bekommen, fügt ihr nochmals alle Ebenen mit Strg-Alt-Shift-E auf eine neue Ebene zusammen und wendet darauf den Rauschen reduzieren Filter mit einer Stärke von 10 an (die restlichen Regler belasst ihr auf 0).



Jetzt kommen noch ein paar kleinere Anpassungen mittels einer Gradationskurven-, einer Dynamik-, und einer Tonwertkorrekturebene.





Das Schärfen dürfen wir natürlich nicht vergessen. Allerdings haben wir durch den Rauschen reduzieren Filter die Kanten recht weichgespült. Um die ursprünglichen Kanten wieder zurückzuholen, blendet ihr alle Ebenen bis zur Rauschen reduzieren Ebene aus und fügt alle Ebenen unter dieser mit Strg-Alt-Shift-E auf eine neue Ebene zusammen. Diese neue Ebene zieht wir nun ganz nach oben in den Ebenenstapel und blendet die anderen Ebenen wieder ein. Nun kommen wir zum eigentlichen Schärfen: Ihr habt nun die Ebene mit Kanten, so wie wir sie brauchen. Auf diese wendet ihr den Hochpassfilter mit 1-2 Pixel Radius an und setzt die Ebene in den Modus „Ineinanderkopieren“.





Zum Schluß malt mit einem weichen Pinsel mit schwarzer Farbe und geringer Deckkraft (ca. 25%) noch eine Vignette ein.

Ich hoffe, euch hat es wieder Spaß gemacht und ihr konntet den ein oder anderen nützlichen Tipp mitnehmen. Solltet ihr Fragen oder Anregungen haben, erreicht ihr mich über das [Kontaktformular](#) oder direkt per E-Mail unter [manu@koni-artwork.de](mailto:manu@koni-artwork.de).

Die Online-Version dieses Tutorials findet ihr [hier](#).  
Viel Erfolg beim Pixeln!

Eure Manu