

Unterwasserszene mit Meerjungfrau

[30. Dezember 2024](#)—von [Monika Nowakowska](#), überarbeitet für Photoshop CS4 von Hans-Jürgen Kunow (deutsch).

Die Unterwasserwelt ist wirklich aufregend und mit diesem Tutorial können Sie sich mit Ihrer Fantasie dorthin bewegen! Dieses Tutorial zeigt Ihnen, wie Sie eine Unterwasserszene mit nur einem Stock erstellen, eine Meerjungfrau mit einem handgezeichneten Schwanz erstellen und von Grund auf neu erstellte Blasen hinzufügen. Lesen Sie dieses Tutorial, um zu erfahren, wie Sie diese erstaunliche Unterwasser-Fotomanipulation erstellen können!



Was Sie erstellen werden

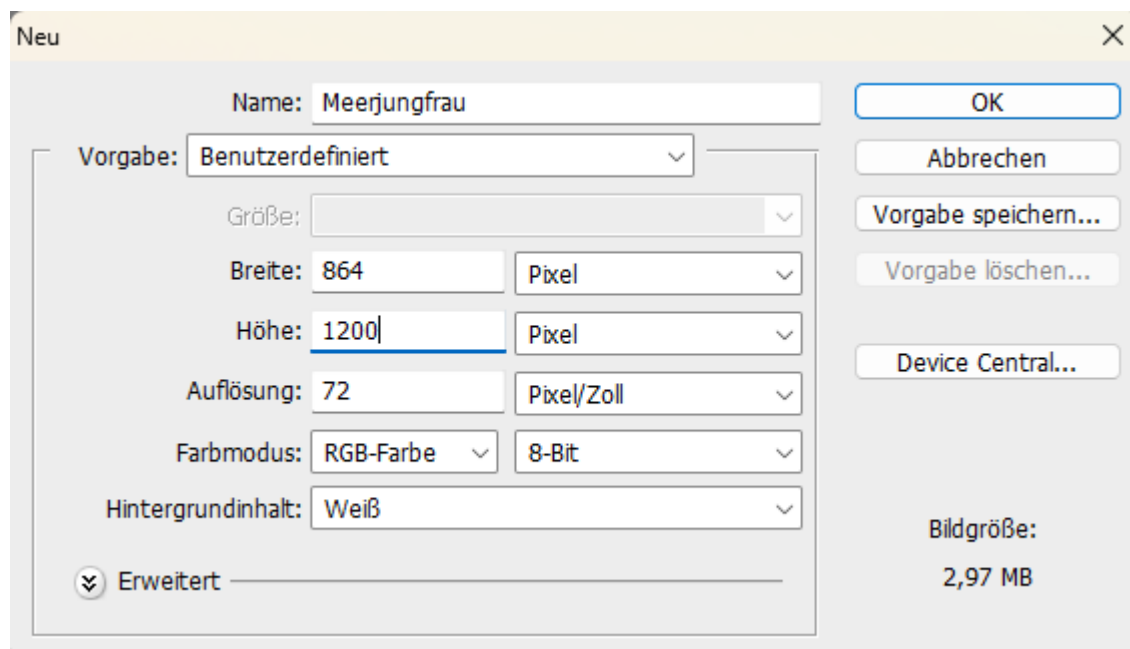
In diesem Tutorial beginnen Sie mit der Erstellung einer Unterwasserszene mit nur einem Rohteil. Dann werden Sie einen schönen Meerjungfrauenschwanz herstellen. Danach kannst du Wasserblasen machen. Schließlich werden Sie zum Schluss schöne Anpassungen vornehmen, die zu allen Farben passen. Sie benötigen Photoshop CS4 oder neuer, um diesem Tutorial folgen zu können.

Tutorial-Ressourcen

- [Sparkles Bürste](#) – [wingsofahero](#)
- [Meerjungfrau und andere Posen 13](#) – [cathleentarawhiti](#)
- [Unterwasser](#) – [Kokos-Stock](#)
- [Seidige Schuppenpinsel](#) – [imaliea](#)
- [Fisch](#) – [mossi889](#) ([Alternative](#))

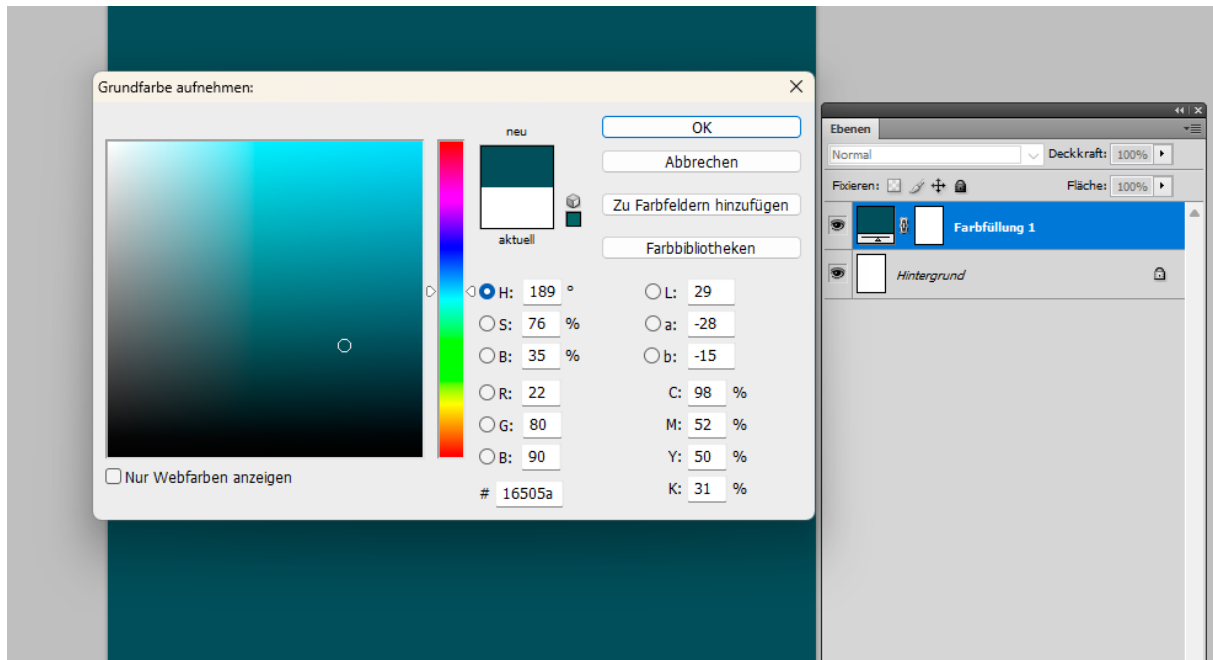
Schritt 1

Beginnen Sie mit dem Erstellen einer neuen Datei: Datei > Neu.



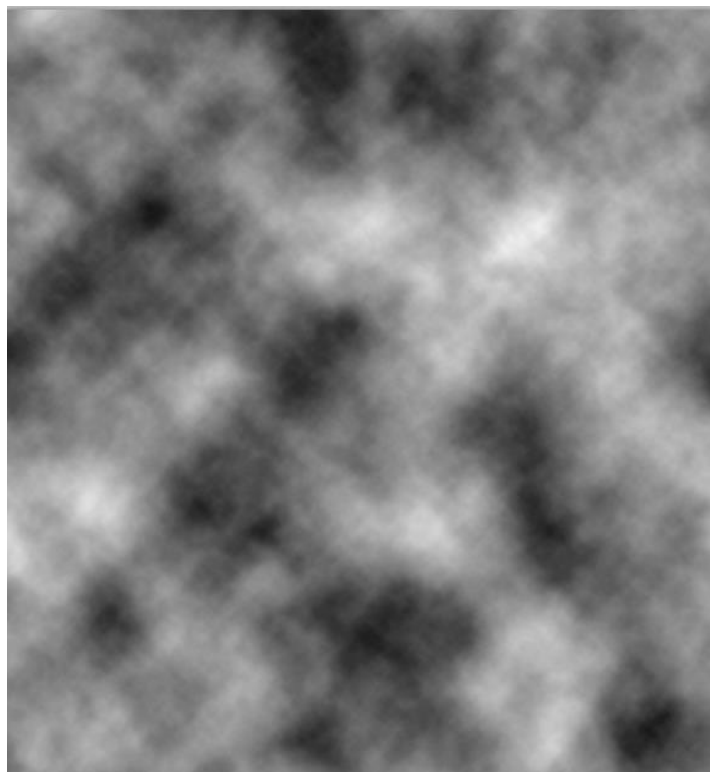
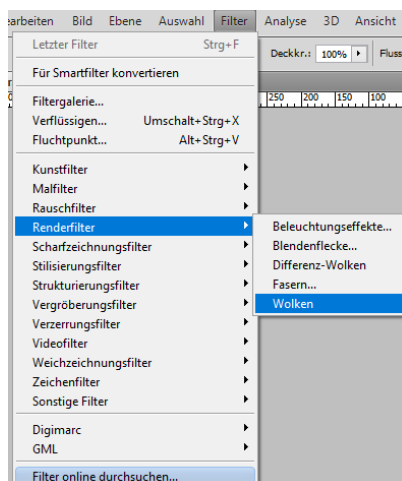
Schritt 2

Fügen Sie eine neue Einstellungsebene mit Volltonfarbe hinzu. Es wird unser Hintergrund sein. Ich habe #16505a verwendet, aber Sie können jede andere Farbe für Ihre Arbeit :) wählen.



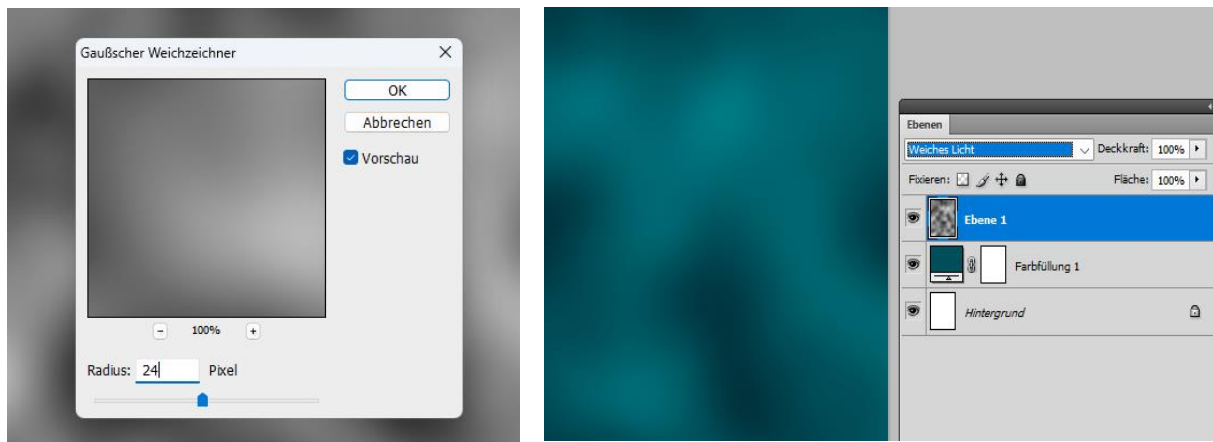
Schritt 3

Neue Ebene hinzufügen (Ebene > Neu > Ebene oder per Tastenkombination). Legen Sie in Ihrem Farbwähler Schwarz-Weiß-Farben fest. Wählen Sie im oberen Menü Filter > Renderfilter > Wolken.



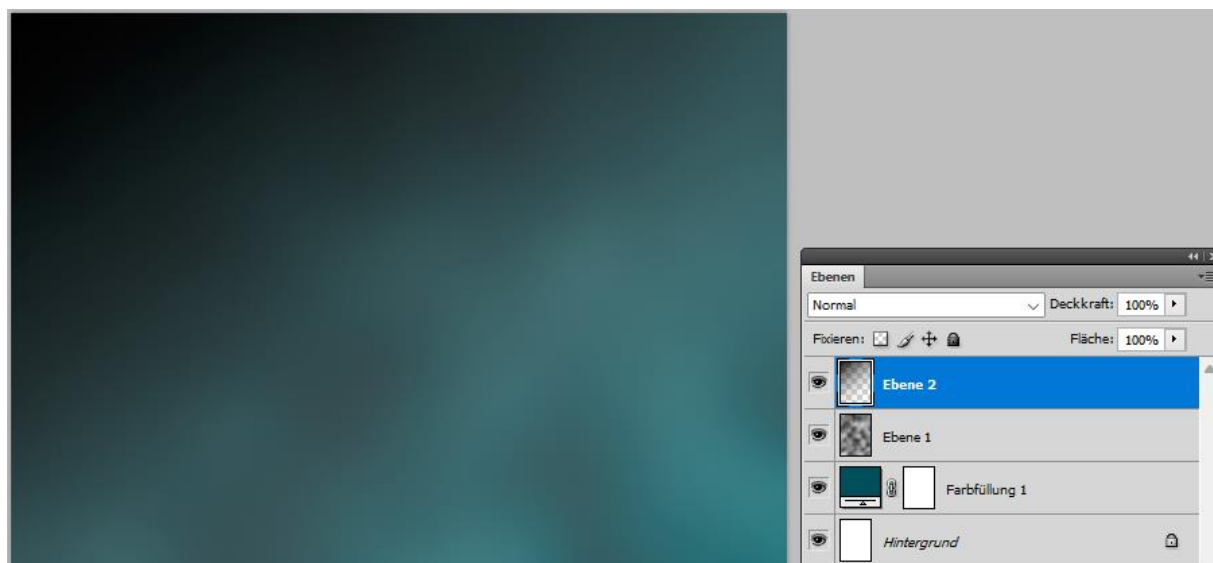
Schritt 4

Wählen Sie nun im oberen Menü Filter > Weichzeichnerfilter > Gaußscher Weichzeichner. Ändern Sie dann den Mischmodus in Weiches Licht.



Schritt 5

In Unterwasseroberflächen geht das Licht von oben aus. Der untere Bildrand sollte dunkler sein, fügen Sie also eine Einstellungsebene mit Verlaufsfüllung hinzu. Stellen Sie den linearen schwarz-transparenten Verlauf ein, wie gezeigt.

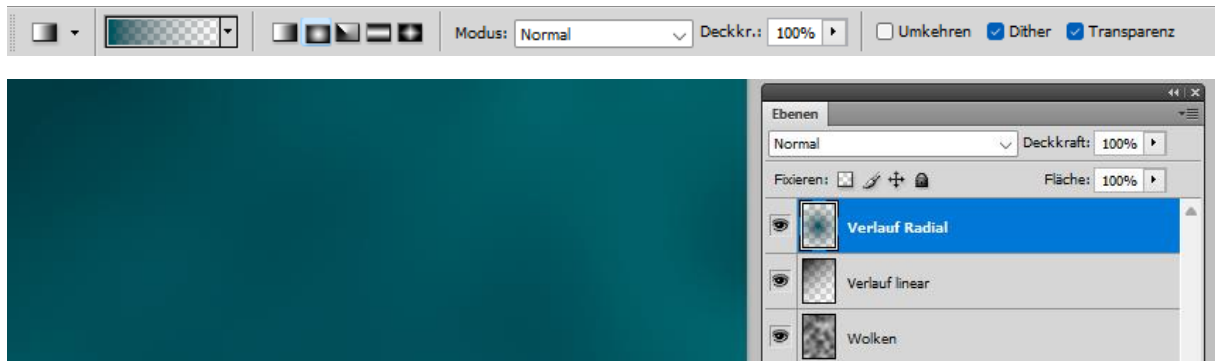


Verringern Sie die Deckkraft der erstellten Verlaufsfüllung auf 55 %.

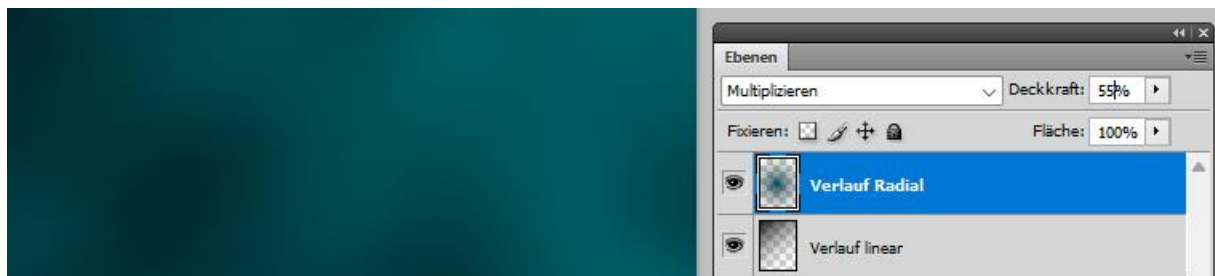


Schritt 6

Stellen Sie in Ihrer Farbauswahl die Farbe Dunkeltürkis (#16505a) ein. Wählen Sie im Menü "Anpassungen" die Option "Verlaufsfüllung". Stellen Sie nun den radialen Gradienten ein.

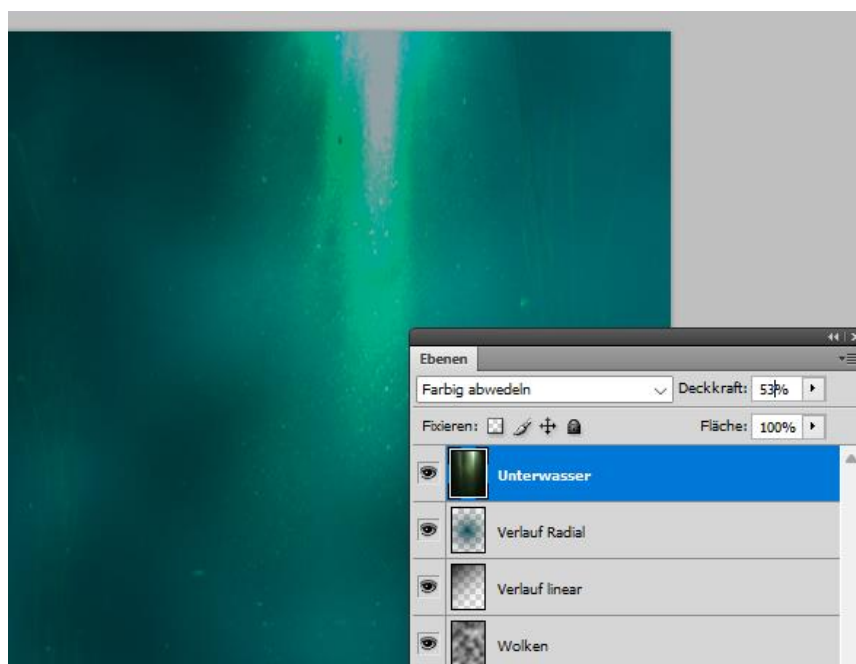


Ändern Sie schließlich den Mischmodus der erstellten Verlaufsfüllung auf Multiplizieren und verringern Sie die Deckkraft dieser Ebene auf 55%. Das liegt daran, dass wichtigere Teile Ihres Bildes heller sein sollten.



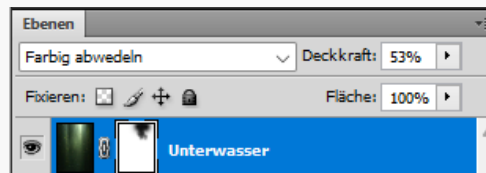
Schritt 7

Lege Unterwassermaterial in deine Datei. Ändern Sie den Mischmodus dieser Ebene in "Farbig abwedeln" und verringern Sie die Deckkraft auf 53 % – wir verwenden Unterwasserpartikel aus diesem Material.



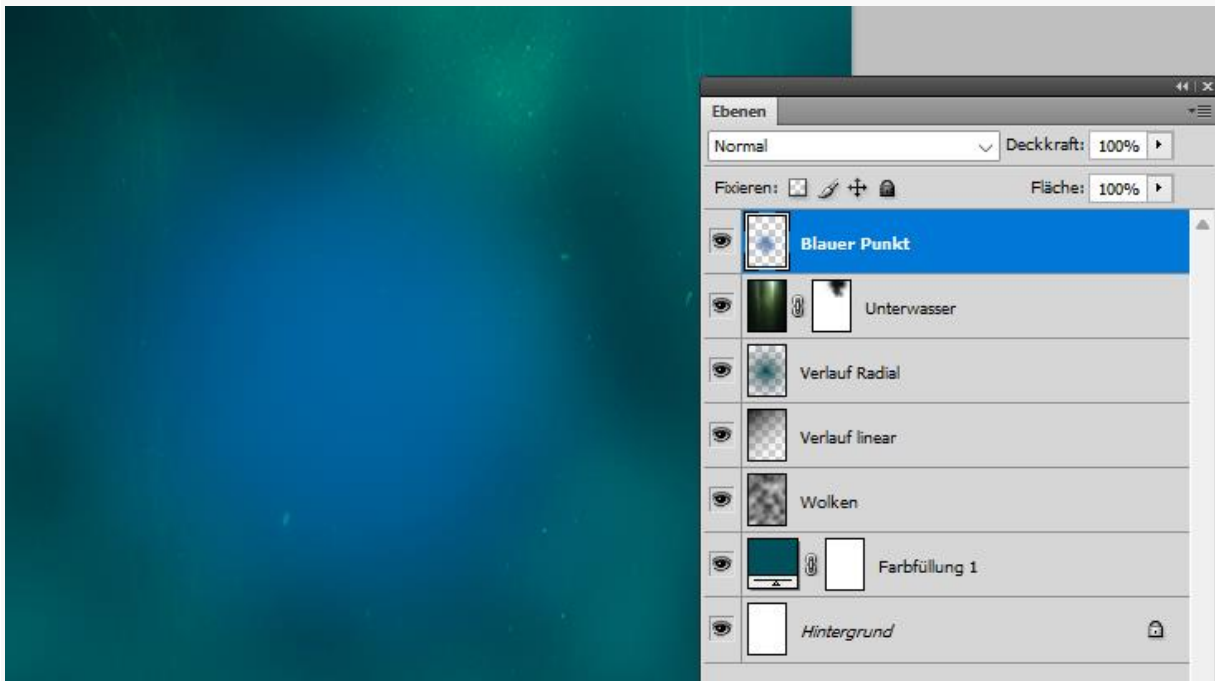
Schritt 8

Wie Sie sehen können, befindet sich auf der Oberseite ein grober Lichtfleck. Versuchen Sie, das Problem zu beheben. Klicken Sie auf die Maske Ihrer Ebene (rechte Seite, weiße Leinwand). Nehmen Sie einen großen, weichen Pinsel und löschen Sie vorsichtig das problematische Fragment.



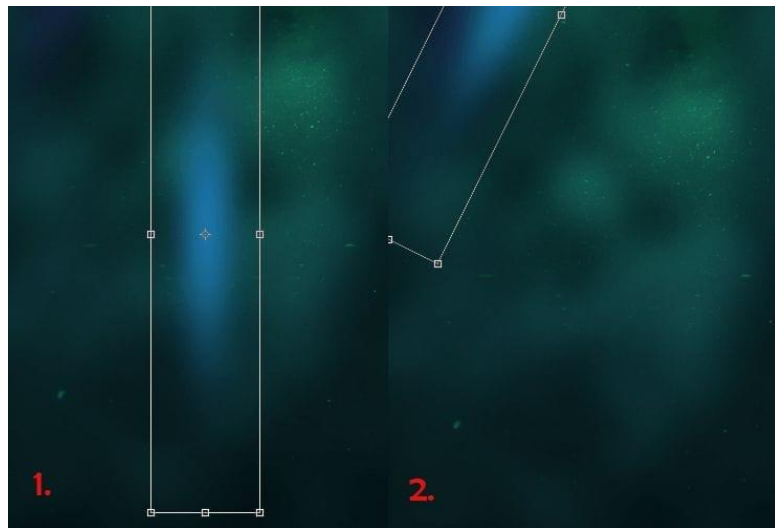
Schritt 9

Jetzt machst du Lichtstrahlen. Fügen Sie eine neue Ebene hinzu (Ebene > Neu > Ebene oder per Tastenkombination). Wählen Sie einen großen, weichen Pinsel und stellen Sie die blaue Farbe ein – #3c6aae. Zeichnen Sie einen großen Punkt auf Ihr Bild.



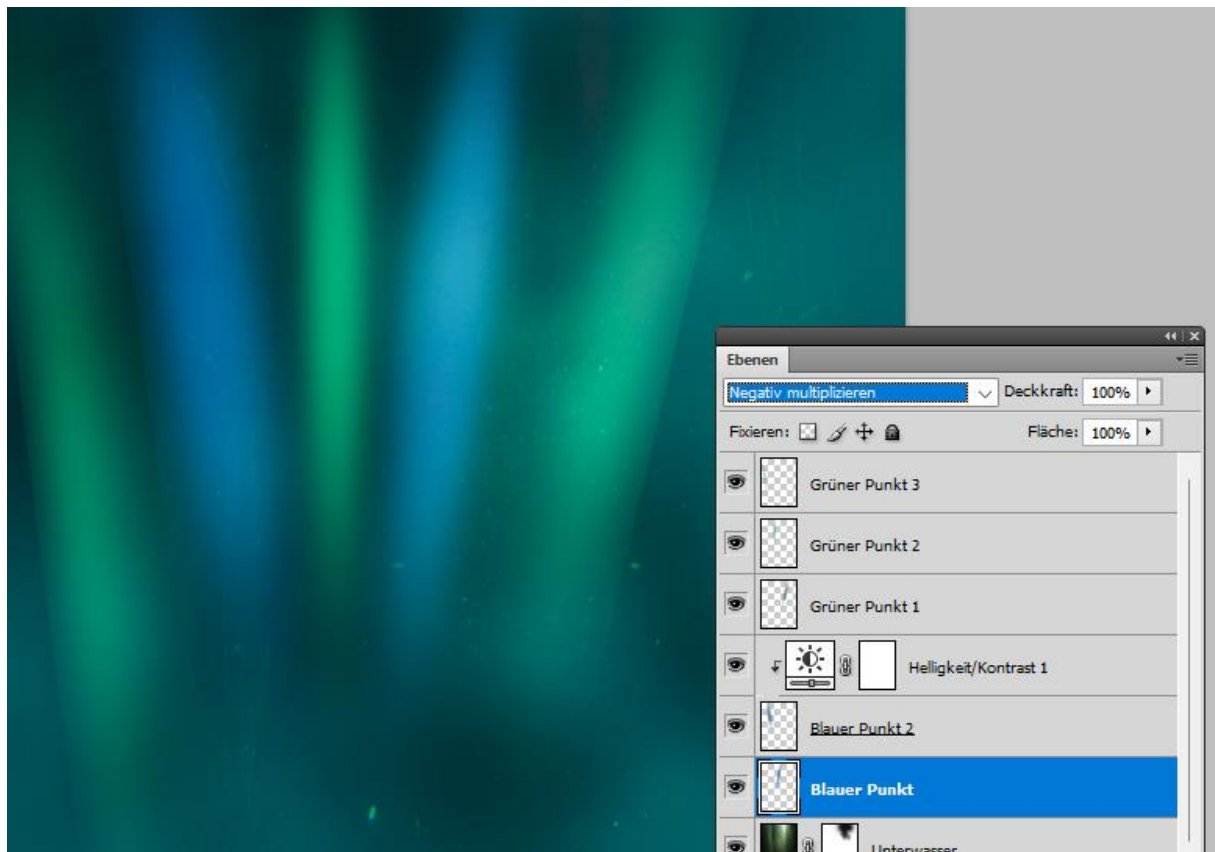
Schritt 10

Transformieren Sie es wie gezeigt. Platzieren Sie Ihren Strahl an den oberen Rand des Bildes. Drücken Sie einfach Strg + T und spielen Sie mit den Pfeilen :).



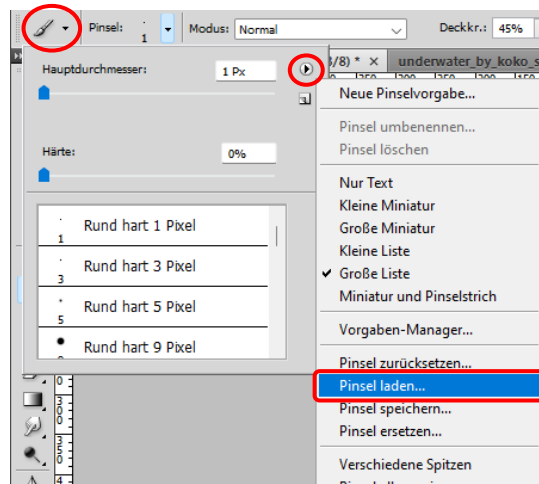
Schritt 11

Wiederholen Sie den Vorgang (Schritt 9-10). Erzeugen Sie mehr Lichtstrahlen. Ich habe fünf Strahlen erstellt. Vermeiden Sie es, die gleiche Farbe zu verwenden. Ändern Sie dann den Mischmodus der erstellten Ebenen auf Bildschirm.



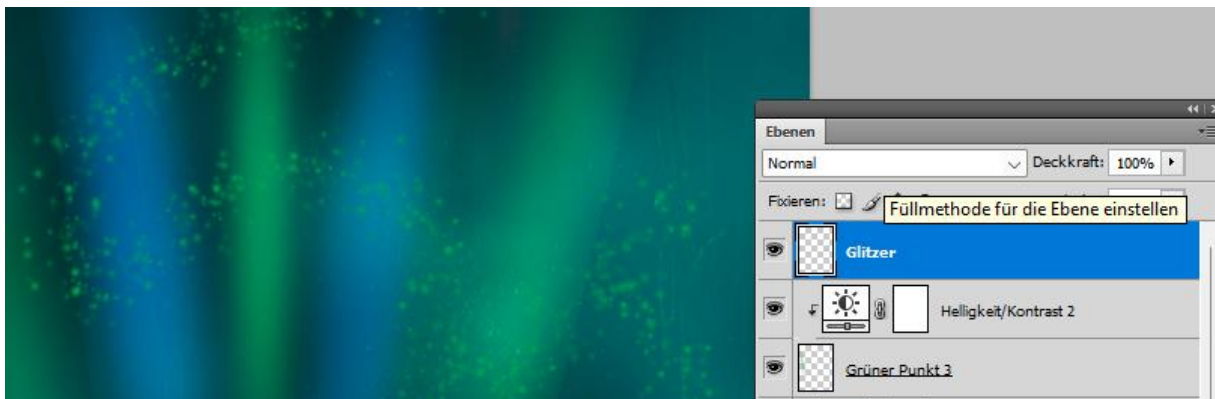
Schritt 12

Zeit für kleine Glitzer. Laden Sie "Sparkles Brush" – wählen Sie aus dem Werkzeugmenü das Pinselwerkzeug. Gehen Sie zum Menü und wählen Sie den Pinsel. Klicken Sie auf den kleinen Pfeil oben. Wählen Sie Pinsel laden.... Die geladenen Pinsel sollten sich am unteren Rand des Pinselmenüs befinden.

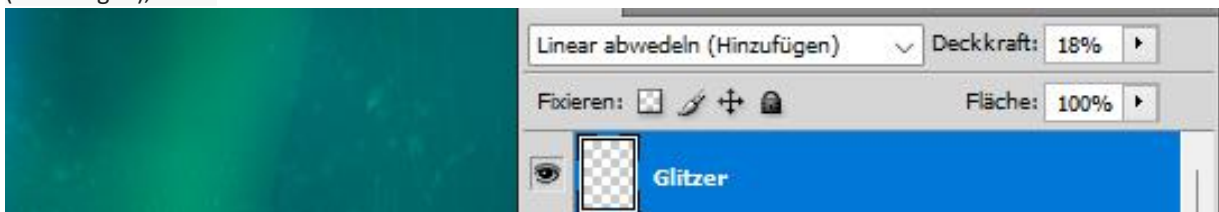


Schritt 13

Fügen Sie eine neue Ebene hinzu. Verwenden Sie den "Sparkles-Pinsel" und zeichnen Sie etwas in der Mitte des Bildes. Ich habe hellgrüne Farbe verwendet. Übertreiben Sie es nicht mit der Menge an Glitzern. Es sieht vielleicht unansehnlich aus.



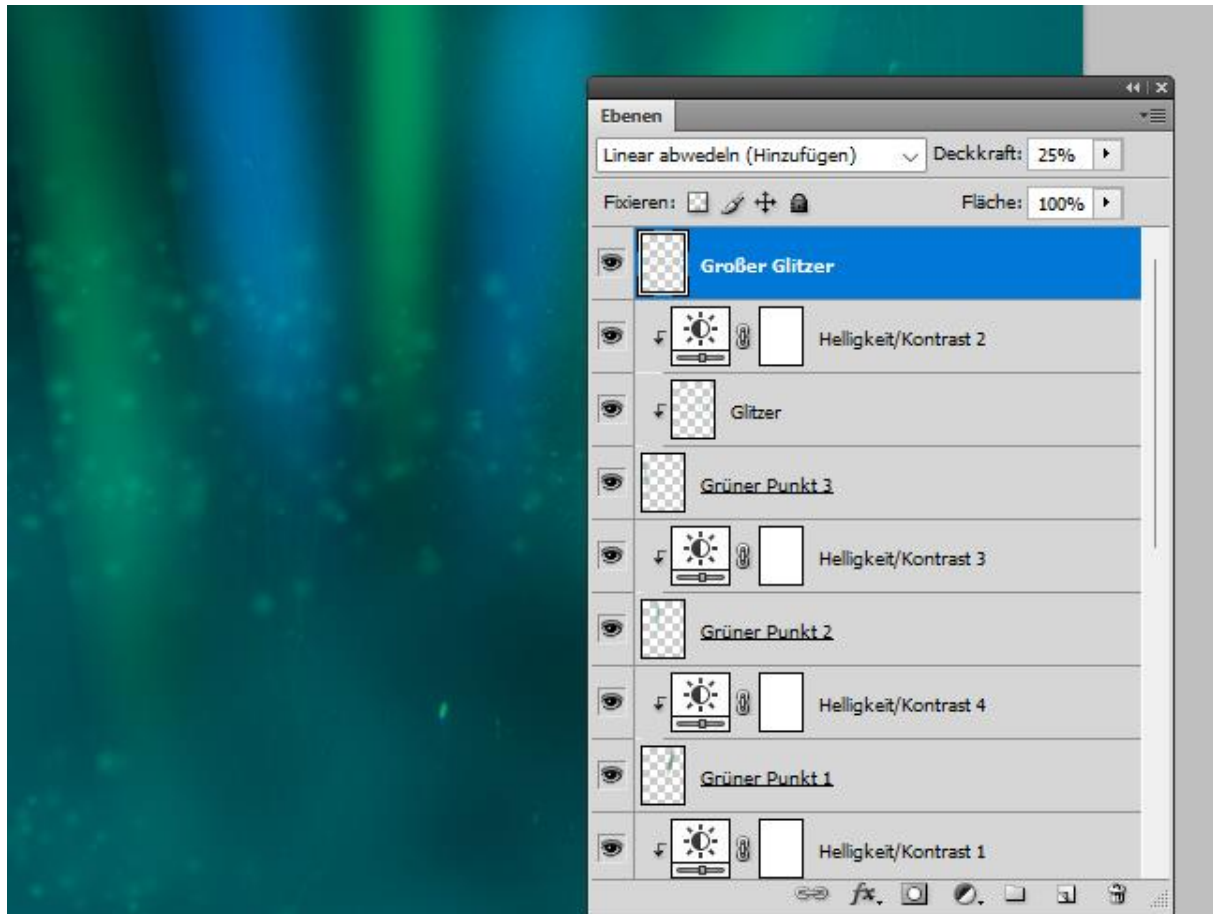
Da Glitzer zu hell ist, ändern Sie die Deckkraft und den Mischmodus dieser Ebene – Linear Abwedeln (Hinzufügen), 18 %.



Schritt 14

Fügen Sie eine neue Ebene hinzu. Du wirst größere Glitzer erzeugen. Ändern Sie die Größe des Glitzerpinsels auf größer. Zeichnen Sie einige Striche von unten nach der Mitte. Und zwar von oben nach links.

Ändern Sie den Mischmodus und die Deckkraft. Lineares Abwedeln (Hinzufügen), 25 %.



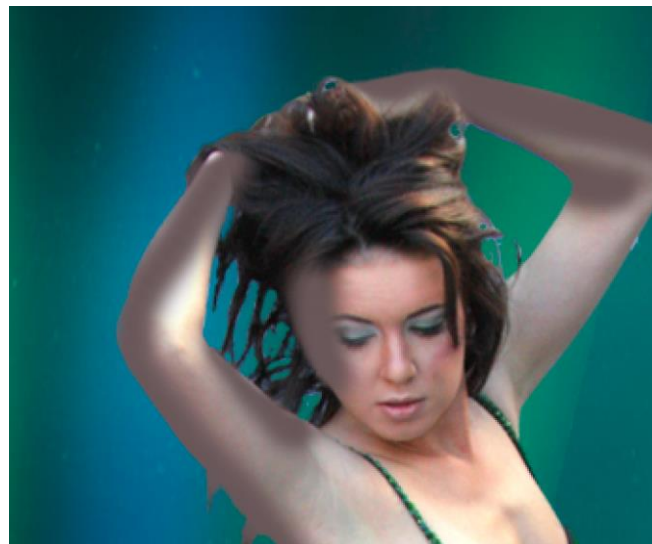
Schritt 15

Es ist Zeit für das Modeln! :) Öffnen Sie die Datei „Model“ und stellen Sie sie frei. Ich verwende das Tool GML Matting, welches Sie unter Filter finden. Platzieren Sie das Material in Ihrer Datei und maskieren Sie es. Man kann auch das Radiergummi-Werkzeug verwenden. Nutzen Sie eine harte Rundbürste für die Kanten des Rohmaterials. Verwenden Sie einen weichen runden Pinsel, um einen linearen Verlauf zwischen dem unteren Rand des Materials und dem Hintergrund zu erstellen.



Schritt 16

Das Stockfoto ist sehr leicht. Zu leicht für Unterwasserthemen. Fügen Sie eine neue Ebene hinzu. Klicken Sie mit RMB darauf und wählen Sie "Schnittmaske erstellen". Wählen Sie dann einen weichen, runden Pinsel mit einer Größe von etwa 60 Pixeln. Legen Sie #65585a Farbe fest. Zeichnen Sie auf überbelichtete Teile des Rohmaterials.

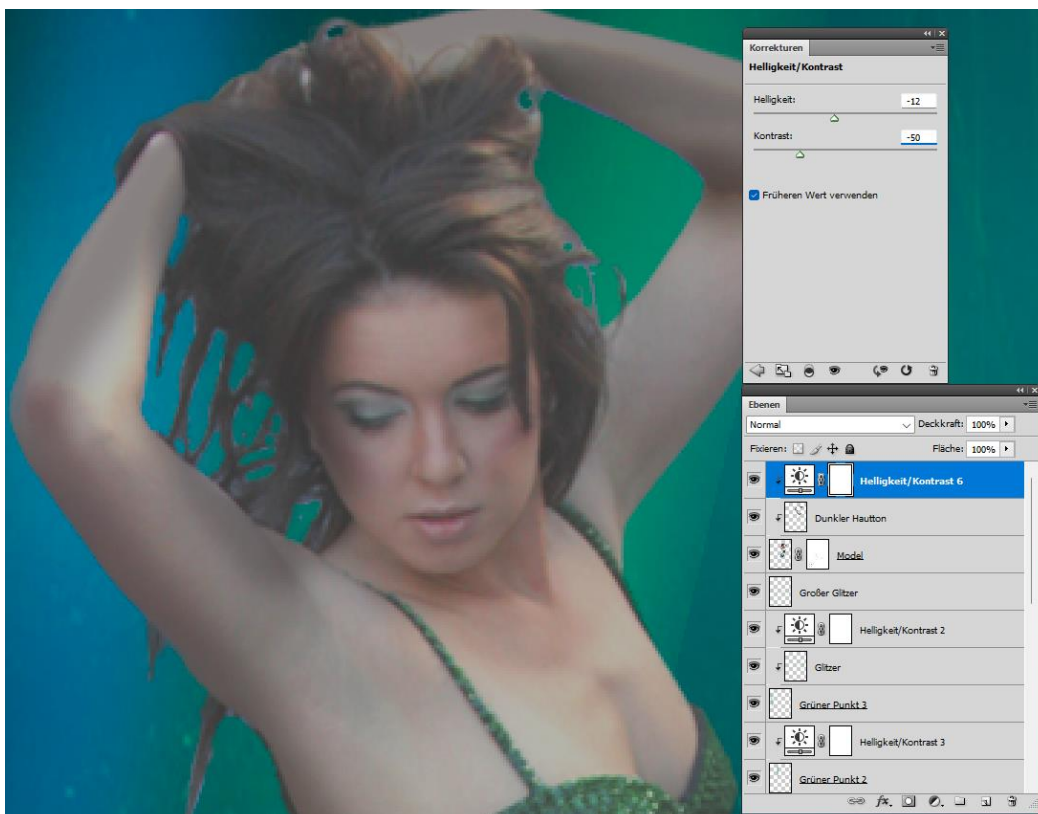


Deckkraft und Mischmodus ändern – Multiplizieren, 62 %.



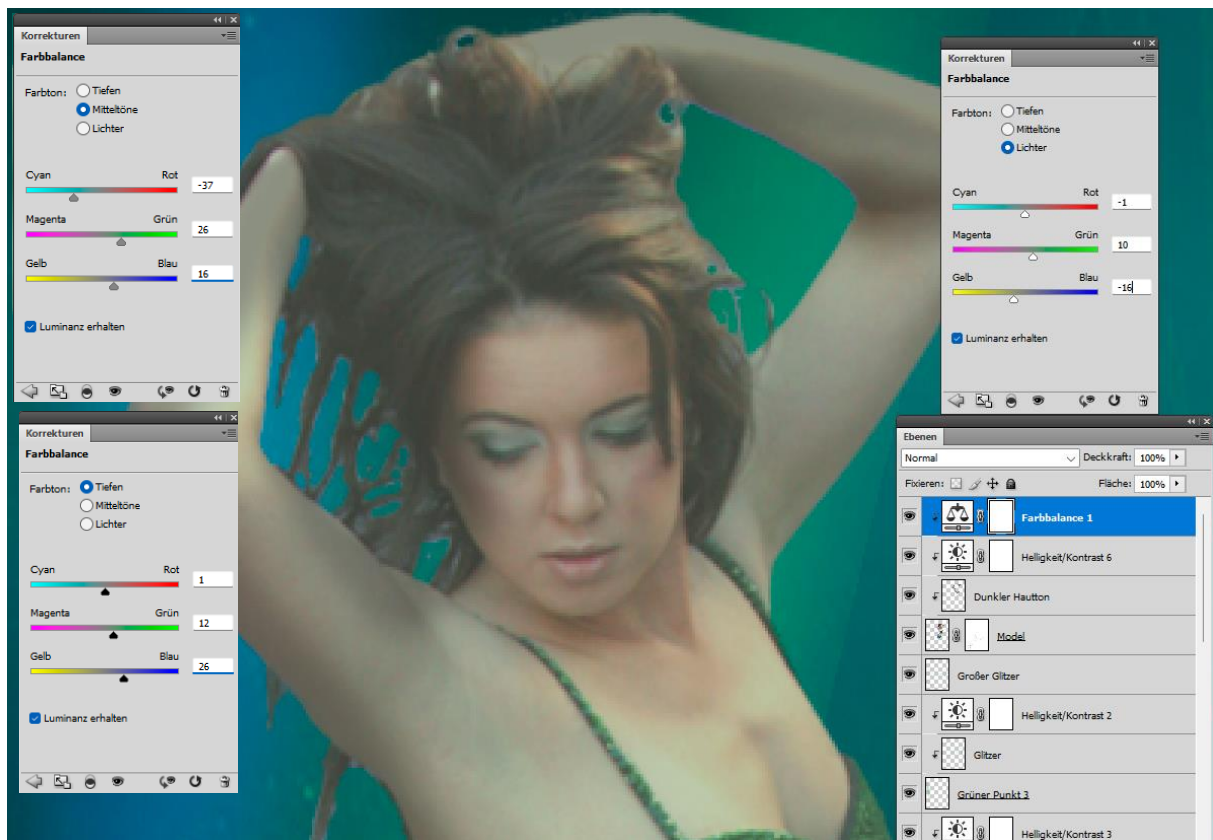
Schritt 17

Es ist an der Zeit, den Kontrast auf Ihrem Körper zu korrigieren. Wählen Sie im Menü "Anpassungen" die Option "Helligkeit/Kontrast". Stellen Sie es wie gezeigt ein. Klicken Sie dann mit RMB darauf. Wählen Sie "Schnittmaske erstellen".



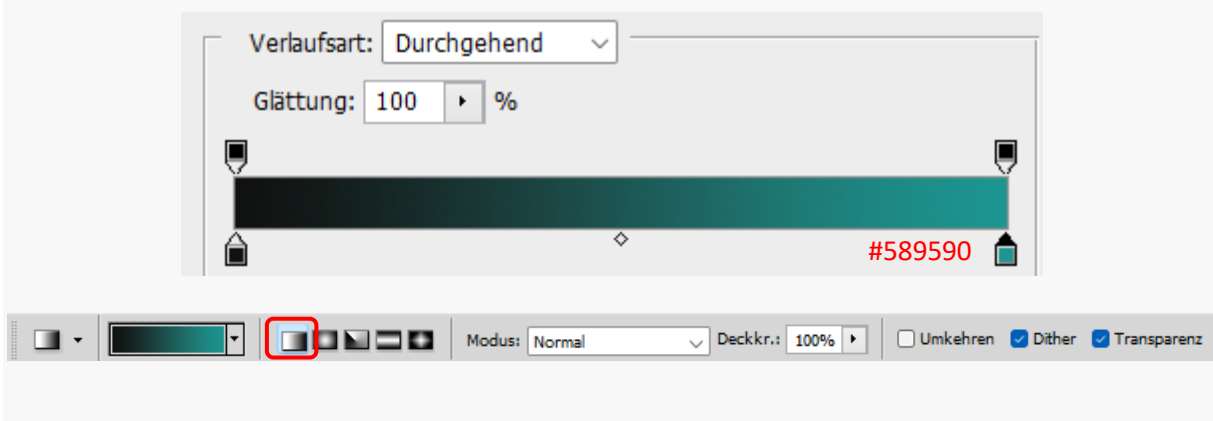
Schritt 18

Jetzt sollten Sie realistischere Farben hinzufügen. Fügen Sie zunächst die Einstellungsebene "Farbbalance" hinzu und machen Sie sie zu einer Schnittmaske.

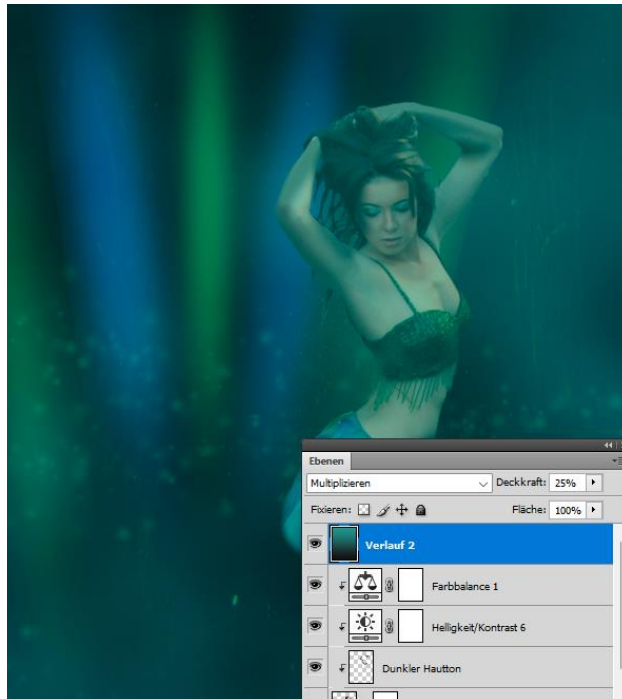


Schritt 19

Stellen Sie dann in Ihrer Farbauswahl türkisfarbene Farben ein. Fügen Sie eine Einstellungsebene mit der Verlaufsfüllung hinzu. Klicken Sie mit RMB darauf und wählen Sie "Schnittmaske erstellen".

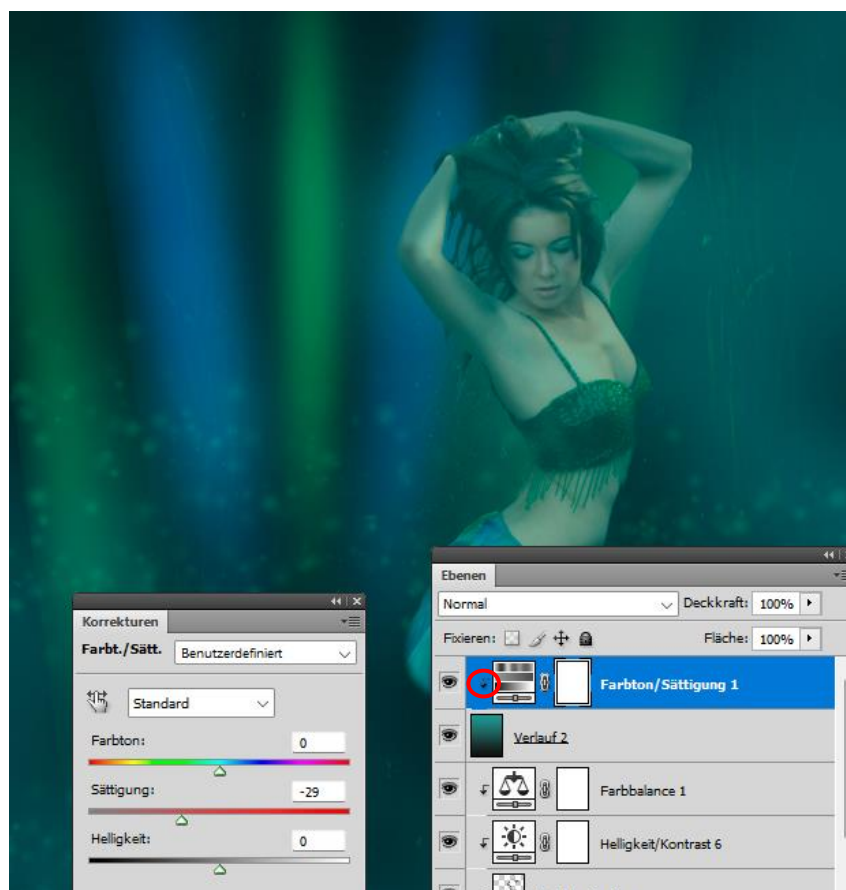


Ändern Sie den Mischmodus der erstellten Ebene in Multiplizieren. Verringern Sie die Deckkraft auf 25 %.



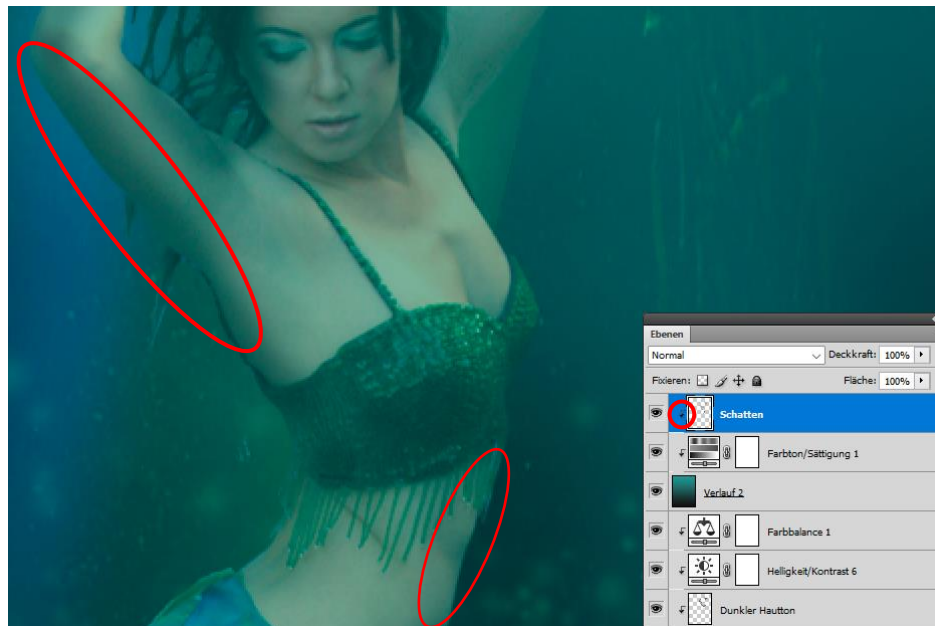
Schritt 20

Fügen Sie als Nächstes eine Einstellungsebene mit Farbton/Sättigung hinzu. Machen Sie daraus eine Schnittmaske! :)

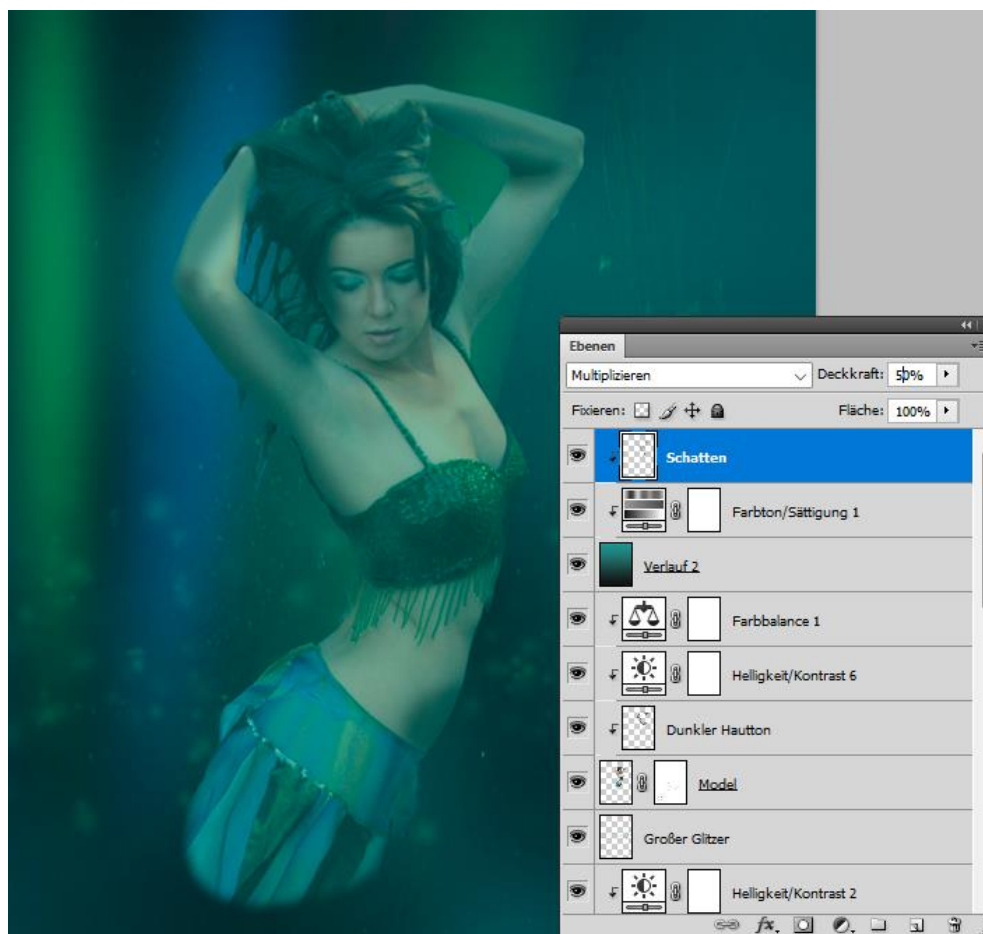


Schritt 21

Jetzt erstellen Sie Schatten. Fügen Sie eine neue, beschneidbare Ebene hinzu. Wählen Sie einen weichen, runden, dunkelgrauen Pinsel und zeichnen Sie einige Schatten auf ihren Bauch und ihre Arme.

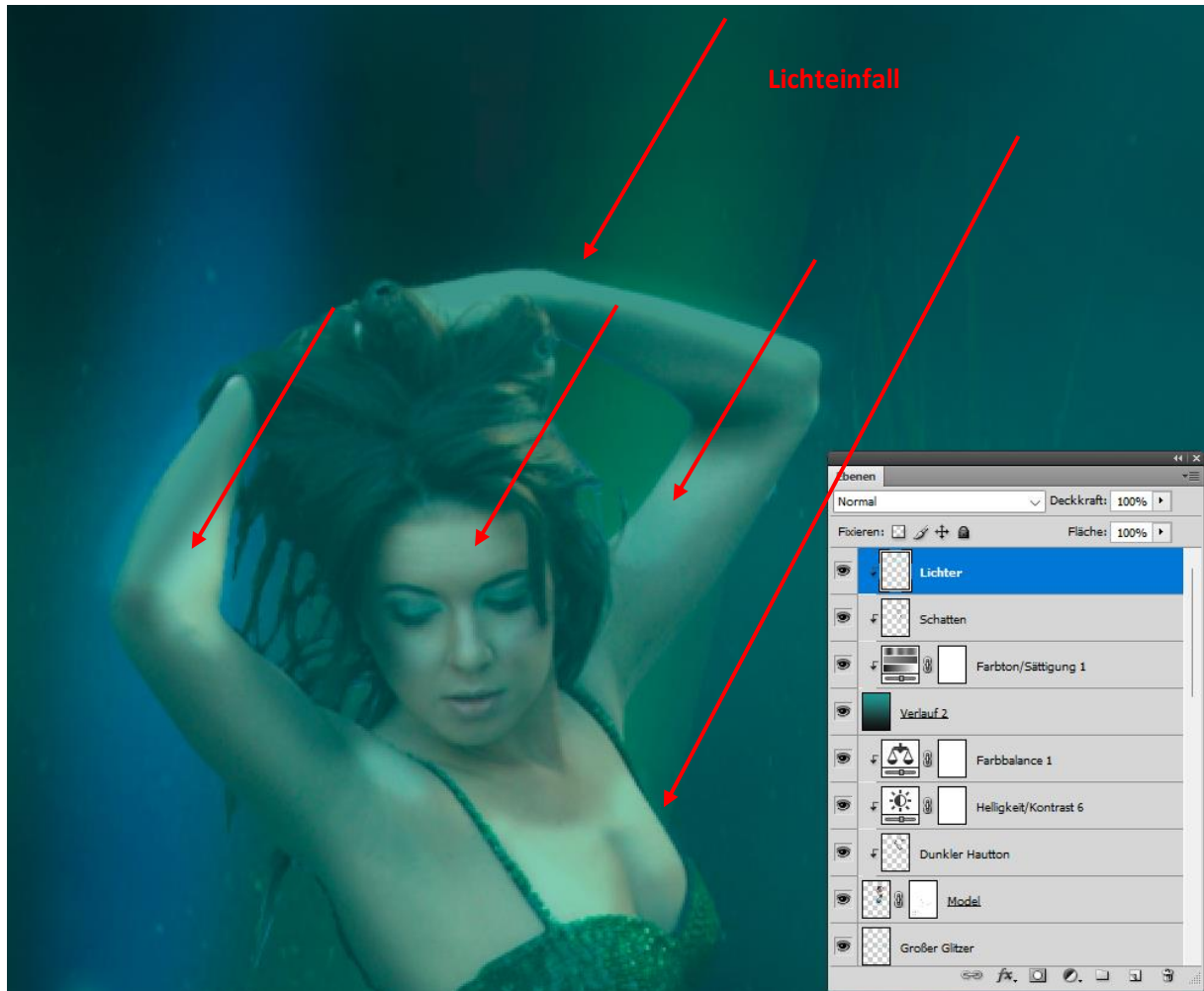


Ändern Sie den Mischmodus der erstellten Ebene in Multiplizieren. Verringern Sie die Deckkraft auf 50 %.

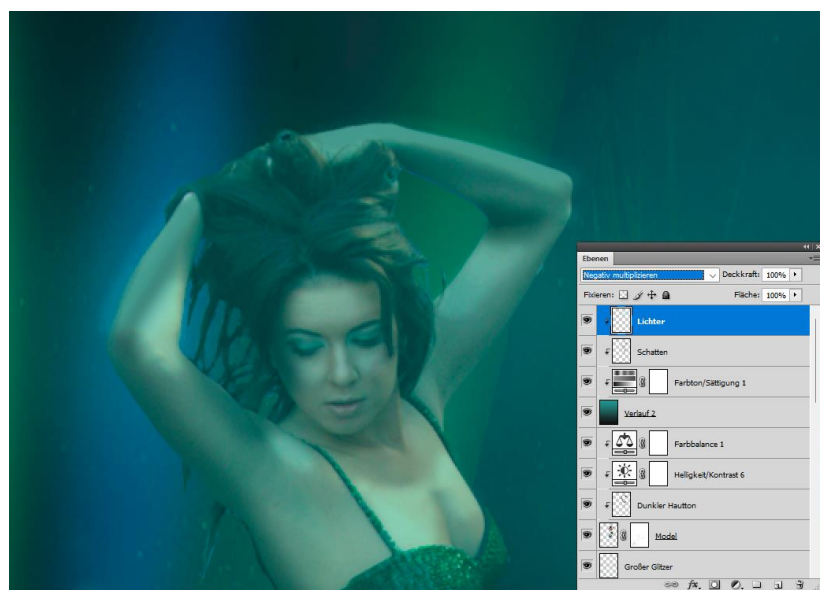


Schritt 22

Es gab Schatten, also sollten Sie sich jetzt um die Beleuchtung kümmern. Fügen Sie eine neue Ebene hinzu und machen Sie sie auch zu einer Schnittmaske. Wählen Sie eine wirklich helle Farbe. Verwenden Sie einen weichen Pinsel und zeichnen Sie Lichter auf ihre Hände, Arme und ihren Kopf. Folgen Sie der Lichtquelle.

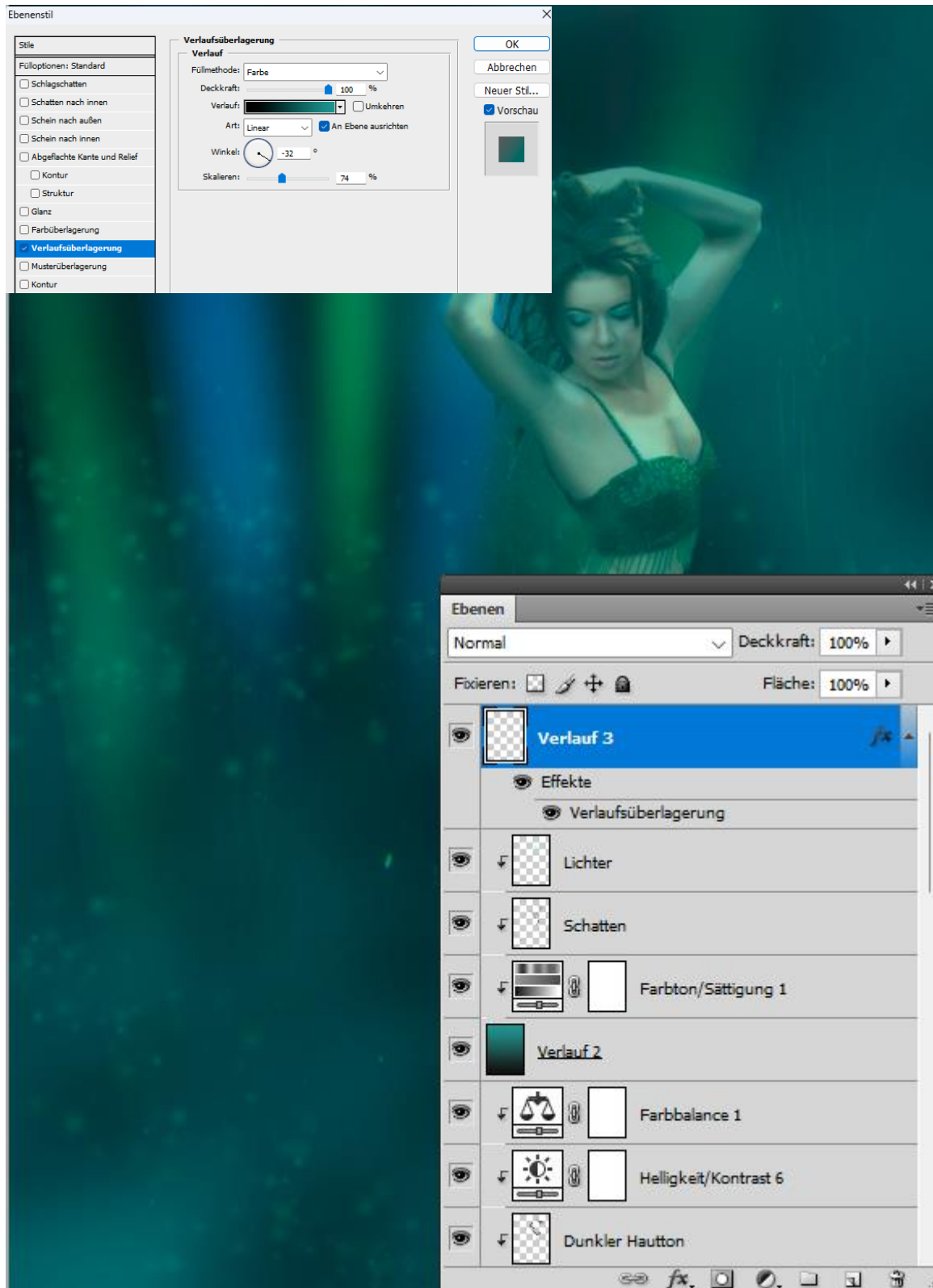


Für eine bessere Überblendung ändern Sie den Mischmodus in Negativ multiplizieren. Es sieht natürlicher aus.



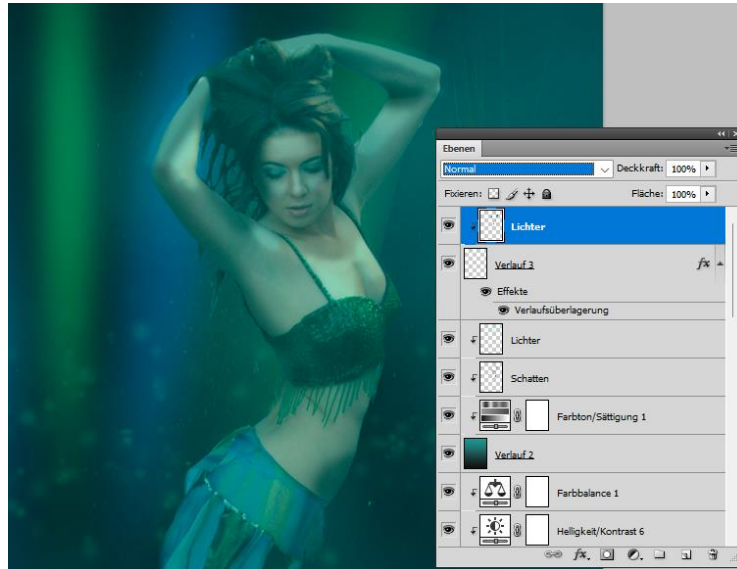
Schritt 23

Die Farben sind immer noch nicht gut. Versuchen Sie, das zu beheben! :) Fügen Sie eine Anpassung hinzu und beschneiden Sie die Ebene mit Verlaufsfüllung (stellen Sie eine ähnliche Verlaufsfüllung wie in Schritt 19 ein). Stellen Sie es wie gezeigt ein, ändern Sie dann den Mischmodus auf "Farbe" und die Deckkraft auf 50%.

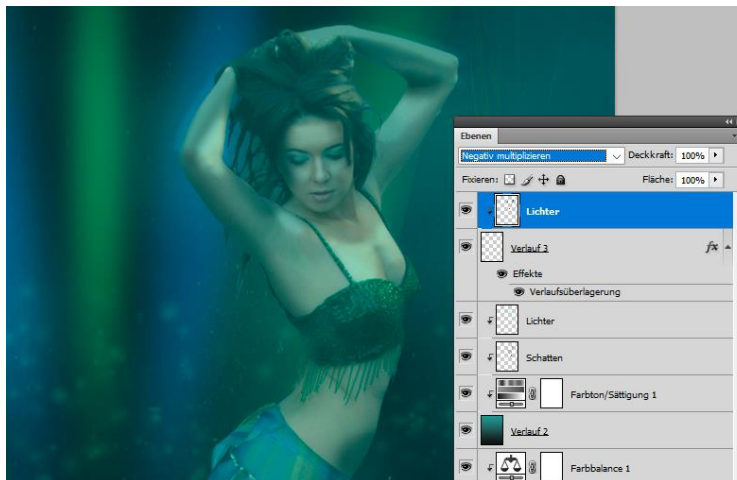


Schritt 24

Fügen Sie erneut eine neue Schnittebene hinzu. Pinsel setzen, wie aus Schritt 22. Verwenden Sie #257775 Farbe, oder – wenn Sie andere Farben verwenden, wählen Sie den Farbschatten, den Sie in Schritt 22 verwendet haben. Zeichnen Sie Lichter auf das Modell – Arme, Hände, Brust, Rücken.

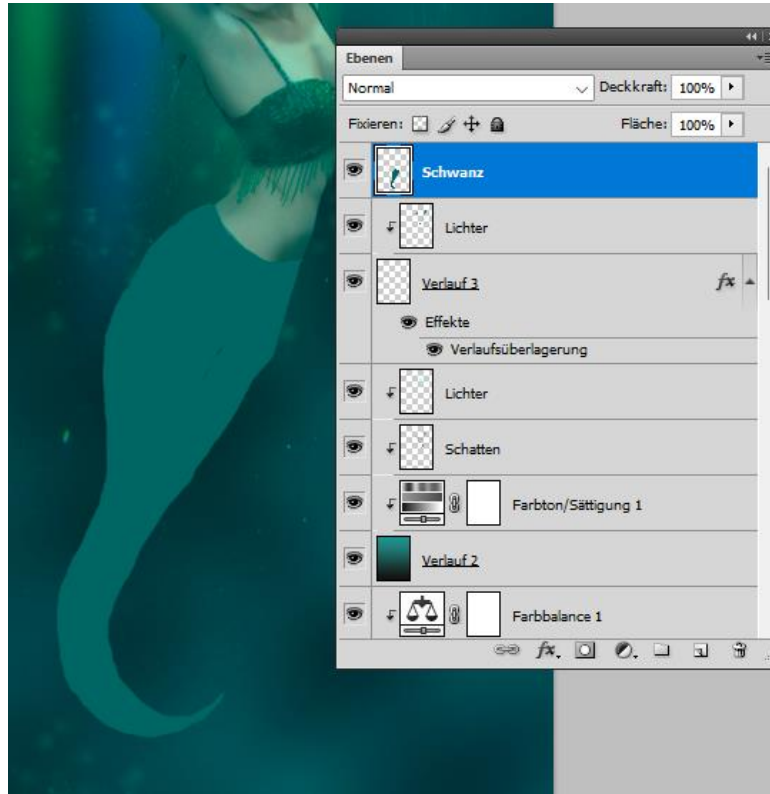


Ändern Sie dann den Mischmodus in Bildschirm.



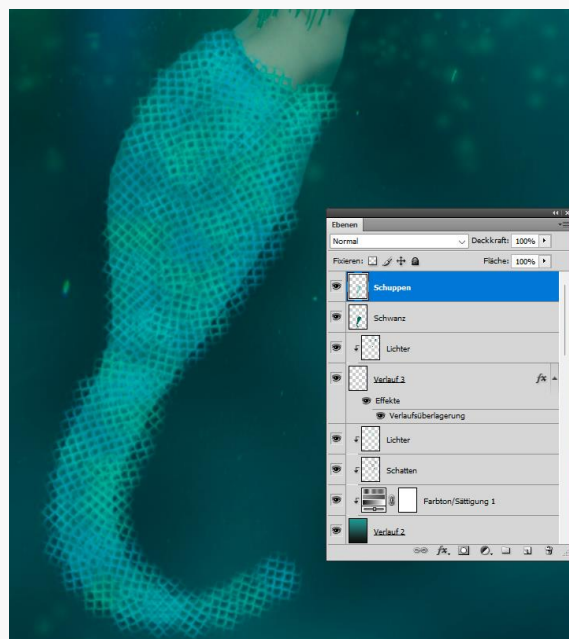
Schritt 25

Beeindruckend! Das war lange :). Jetzt sollten Sie mit der Arbeit am Meerjungfrauenschwanz beginnen. Fügen Sie eine neue Ebene hinzu. Zeichnen Sie mit harter Rundbürste (ich empfehle Druckgröße) die Basis für Ihren Schwanz. Bewahren Sie Ruhe – es ist nur die Form.



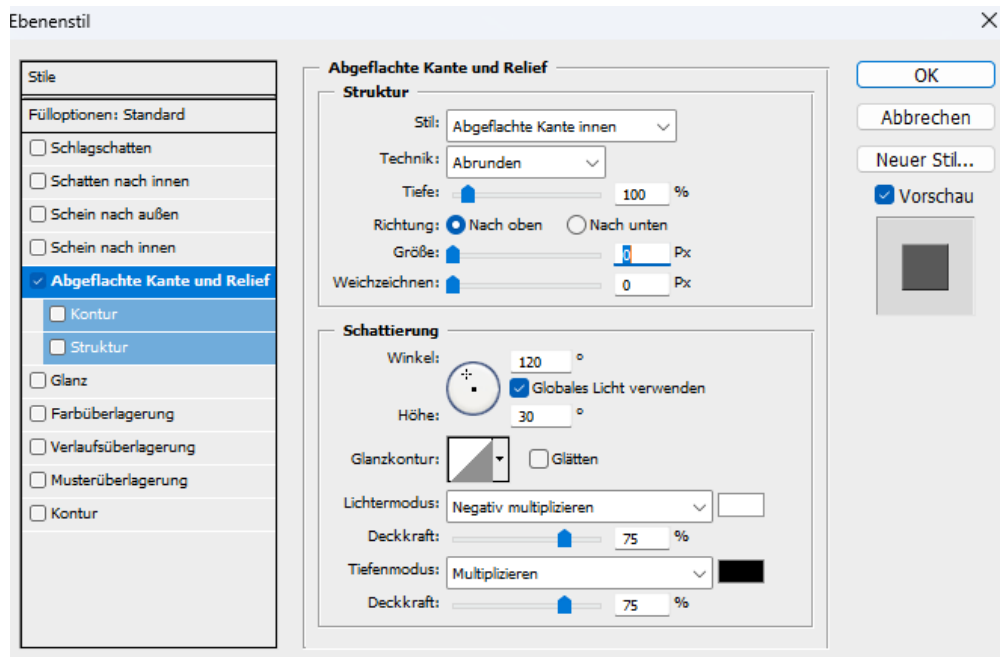
Schritt 26

Laden Sie "Silky Scales"-Pinsel (Wenn Sie nicht wissen, wie Sie Pinsel laden, fahren Sie mit Schritt 12 fort). Neue Ebene mit Schnittmaske zum Schwanz hinzufügen (RMT > Schnittmaske erstellen). Wählen Sie dunkelblaue Farbe und lassen Sie die Schuppen fließen! :).



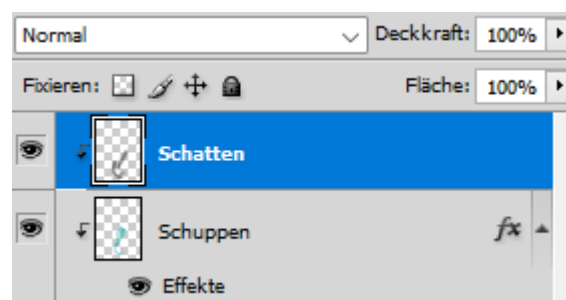
Schritt 27

Klicken Sie auf die erstellte Ebene mit RMB. Gehen Sie zu "Ebenenstil". Stellen Sie dann "Abgeflachte und Relief" ein – die Schuppen werden konvex! :).



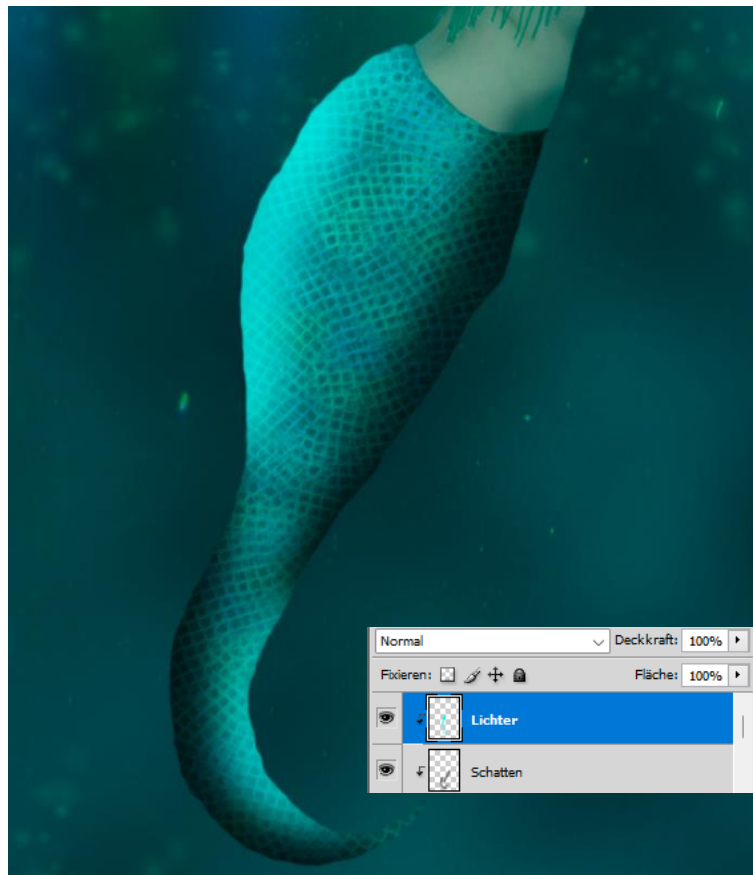
Schritt 28

Fügen Sie eine neue Ebene hinzu. Klicken Sie mit RMB darauf und wählen Sie "Schnittmaske erstellen". Auf dieser Ebene erstellen Sie Schatten des Schweifs. Nehmen Sie einen großen, weichen Pinsel und zeichnen Sie vorsichtig Schatten. Um Schatten zu erstellen, bevorzuge ich den Pinsel mit Druckdeckkraft.



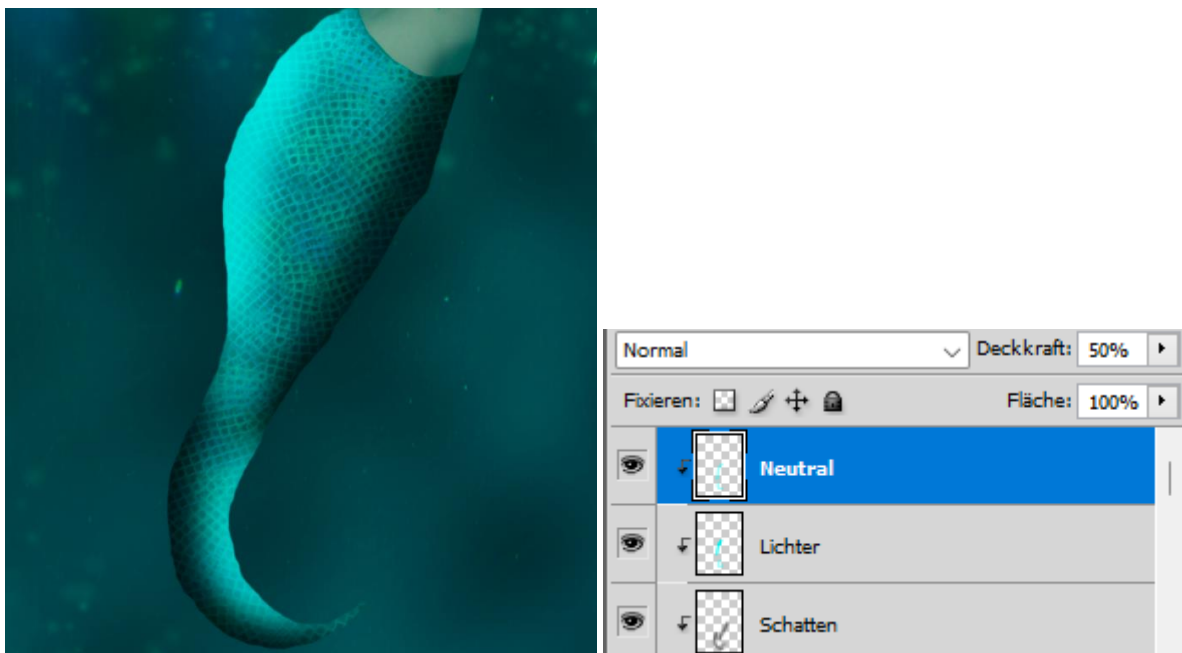
Schritt 29

Fügen Sie nun Lichter hinzu – neu, Schnittebene und Lichtfarbe. Denken Sie an die Lichtquelle!



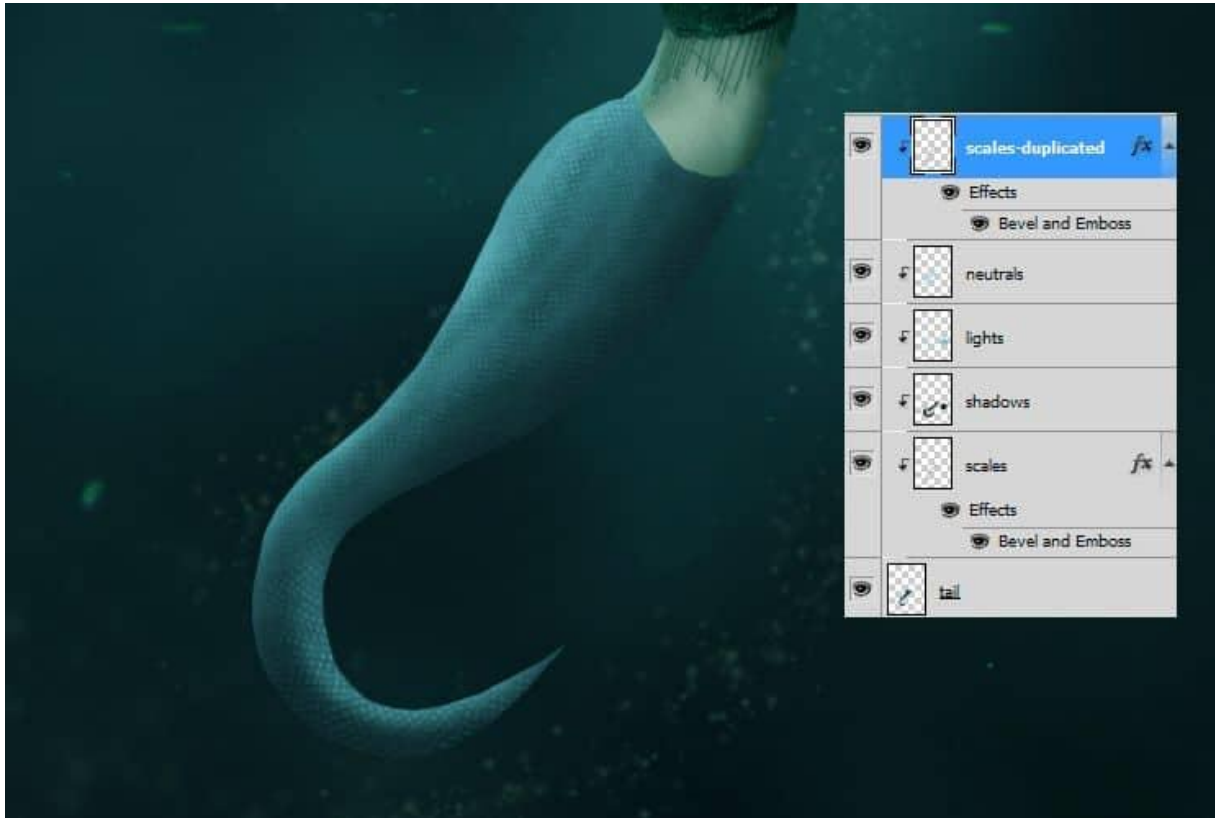
Schritt 30

Dieser Schritt ist völlig optional. Wiederholen Sie Schritt 29. Zeichne größere Lichter auf den Schwanz. Verringern Sie dann einfach die Deckkraft dieser Ebene auf 50%.



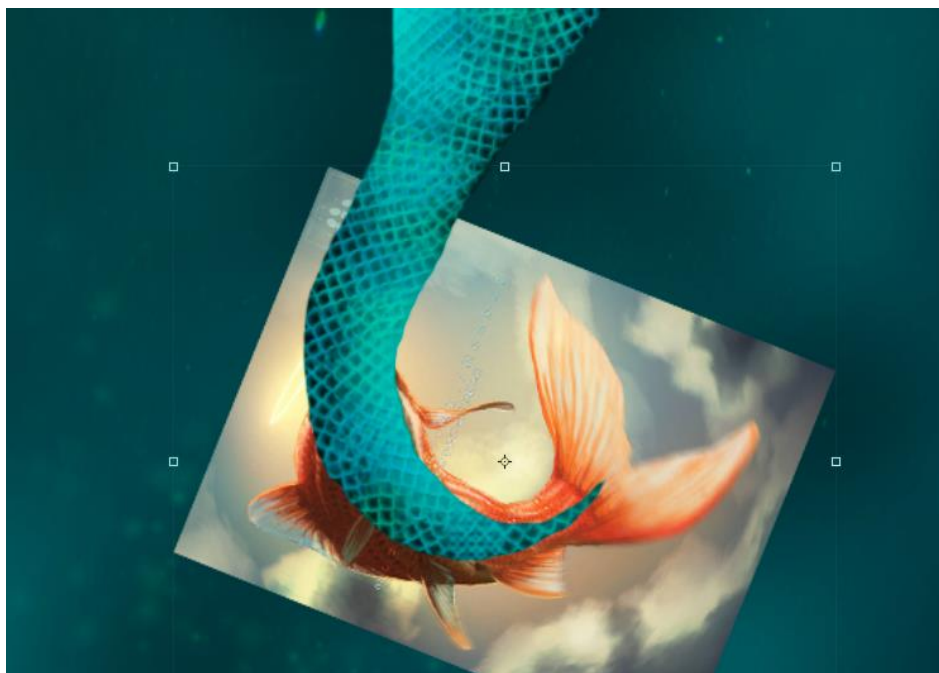
Schritt 31

Zurück zur Ebene mit Skalen. Duplizieren Sie es (ziehen Sie die Ebene per Drag & Drop auf das Symbol "Neue Ebene") und legen Sie sie auf die Ebenen. Wenn die Zuordnung von Ebenen aufgehoben ist, machen Sie sie wieder zu einer Schnittmaske.



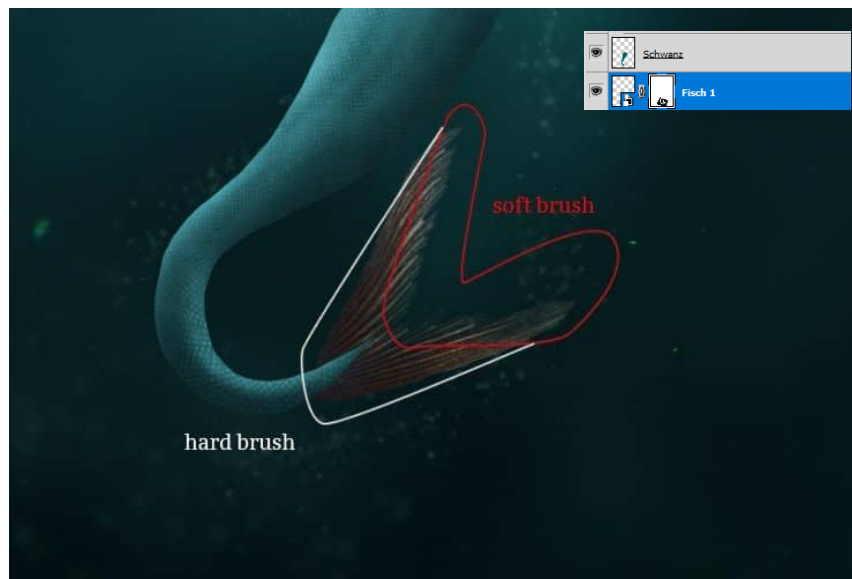
Schritt 32

Platzieren Sie einen "Fisch" in Ihrer Datei unter der Ebene mit dem Schwanz. Transformieren Sie es wie gezeigt.



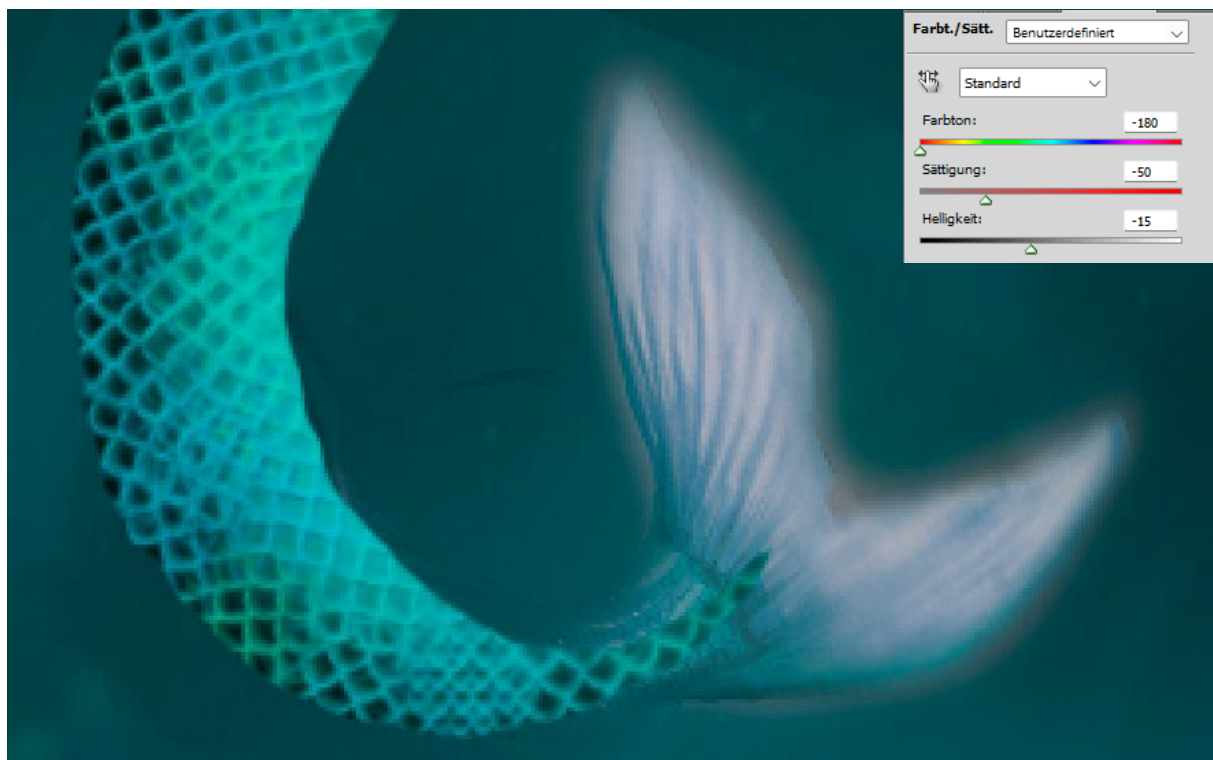
Schritt 33

Schwanz maskieren. Löschen Sie unnötige Teile des Fisches. Lassen Sie nur die Flosse übrig. Verwenden Sie an den Rändern der Flosse einen harten Pinsel. Der weiche Pinsel ist gut für die Mitte des Schwanzes.



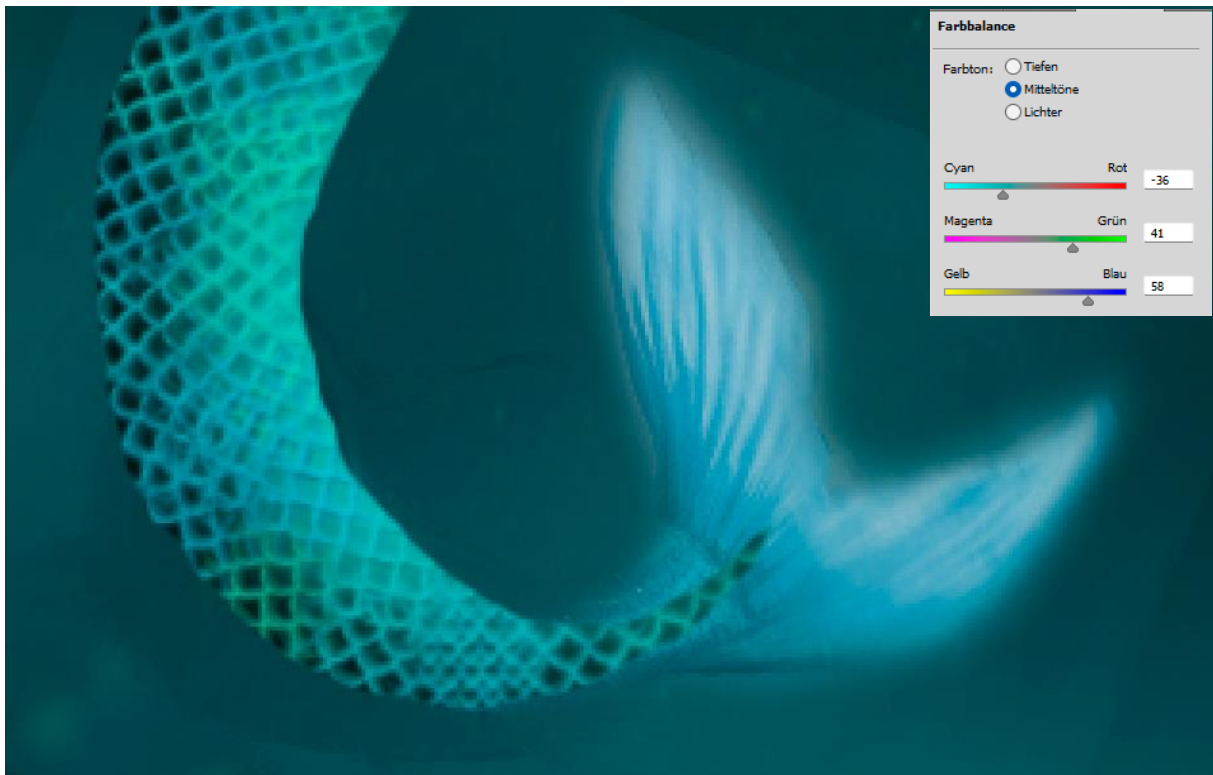
Schritt 34

Die Farben am Schwanz stimmen nicht überein. Fügen Sie der Flosse eine Einstellungsebene hinzu – RMB > Schnittmaske erstellen – mit Farbton/Sättigung.



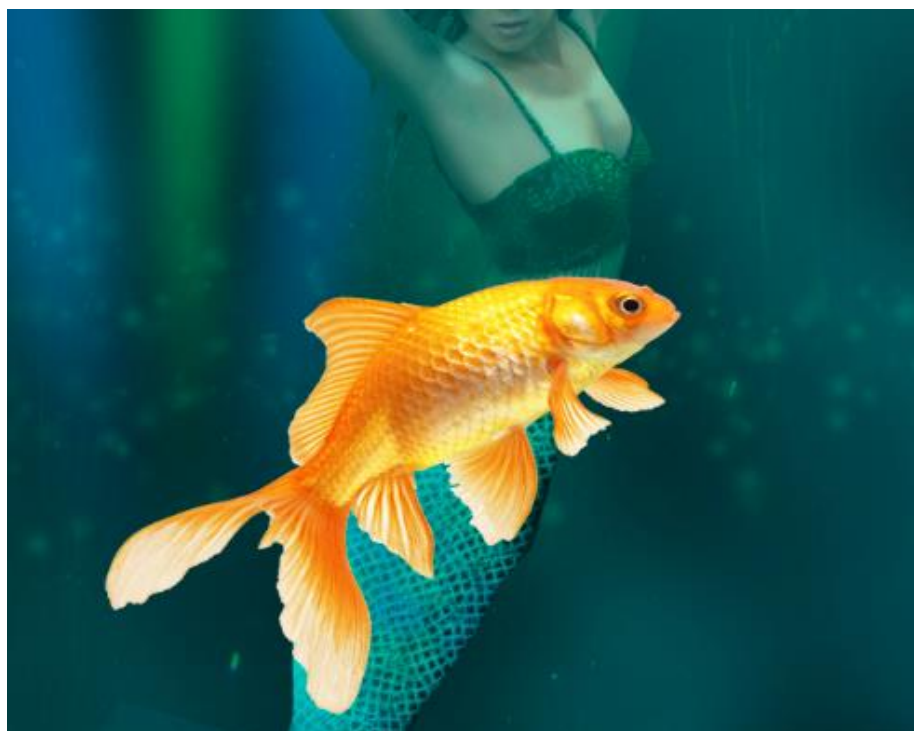
Schritt 35

Jetzt solltet ihr den gelben/orangefarbenen/braunen Ton auf der Oberseite des Schwanzes fixieren. Fügen Sie eine Einstellungsebene mit Farbbalance hinzu und machen Sie sie zu einer Schnittmaske.



Schritt 36

Gehen Sie über alle Ebenen. Wieder den "Fisch" platzieren, wie abgebildet.



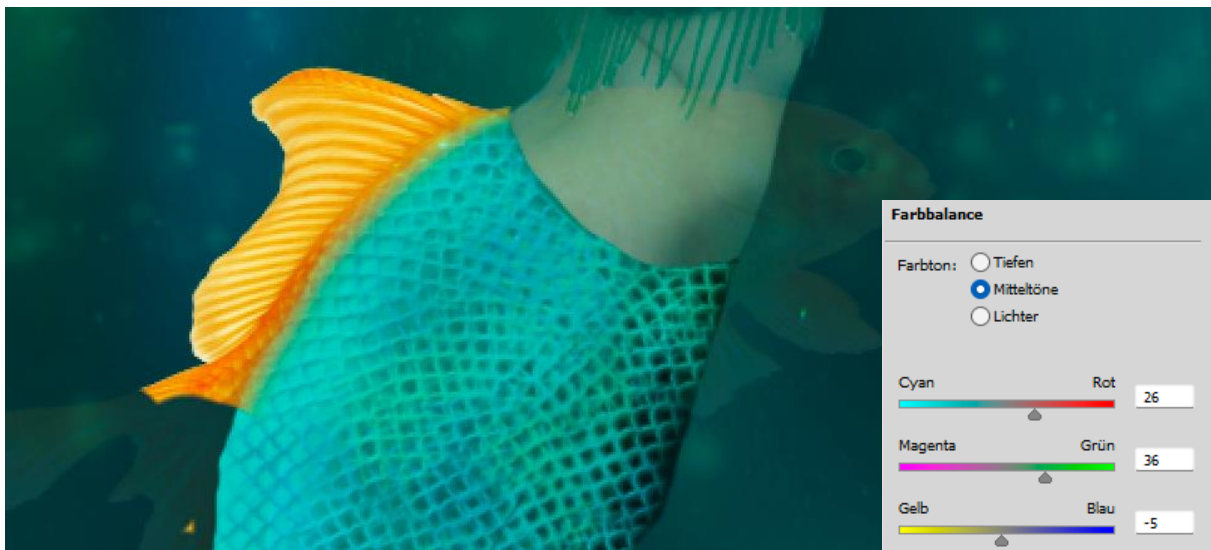
Schritt 37

Maskieren Sie unnötige Teile vom Fisch. Lassen Sie nur die Rückenflosse von oben übrig. Verwenden Sie einen weichen Pinsel, um den erstellten Schwanz mit dem Fischschwanz zu mischen.



Schritt 38

Natürlich passt der Bestand nicht zu einer ganzen Meerjungfrau. Beheben Sie das Problem, indem Sie eine Einstellungsebene mit Farbbalance hinzufügen. Klicken Sie dann auf die erstellte Ebene mit RMB und wählen Sie Schnittmaske erstellen.



Schritt 39

Fügen Sie dann die Farbtön-/Sättigungsanpassung und die Beschneidungsebene hinzu. Es ändert sich die ganze Farbe des Schwanzes.



Schritt 40

Meiner Meinung nach ist die Kante zwischen Heck und Schaft wirklich groß. Beheben Sie es. Erstellen Sie eine neue Ebene. Wählen Sie die Farbe aus dem Meerjungfrauenschwanz und zeichnen Sie den Strich unter dem Fischschwanz.

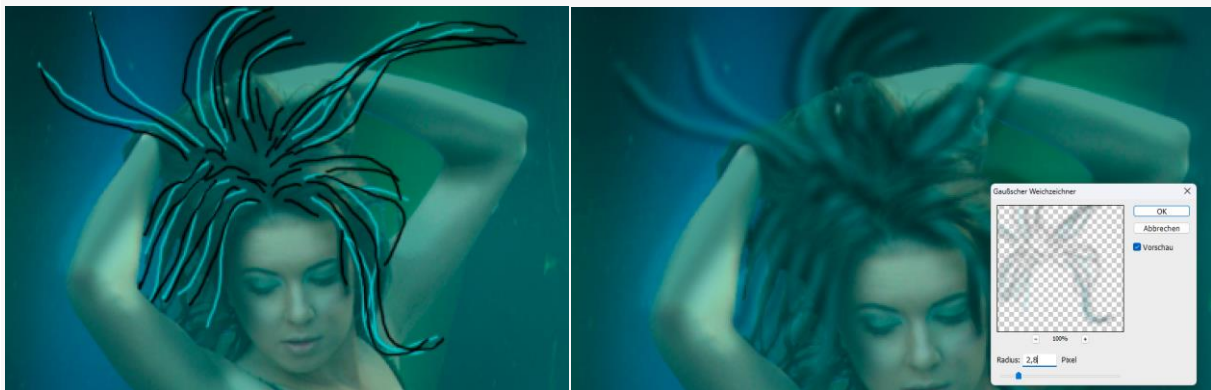


Verringern Sie nun die Deckkraft der erstellten Ebene auf 50%.



Schritt 41

Du solltest Haare zeichnen. Fügen Sie eine neue Ebene hinzu und zeichnen Sie einige Stränge. Verwenden Sie einen weichen 2px-Pinsel. Denken Sie daran, die Farben zu ändern – ich habe Türkis- und Schwarztöne verwendet. Mit dem Gaußschen Weichzeichner kann man die Haare besser darstellen.



Schritt 42

Jetzt werden Sie eine Gliederung erstellen. Verwenden Sie helles Türkis. Zeichnen Sie einige Striche auf beide Flossen!



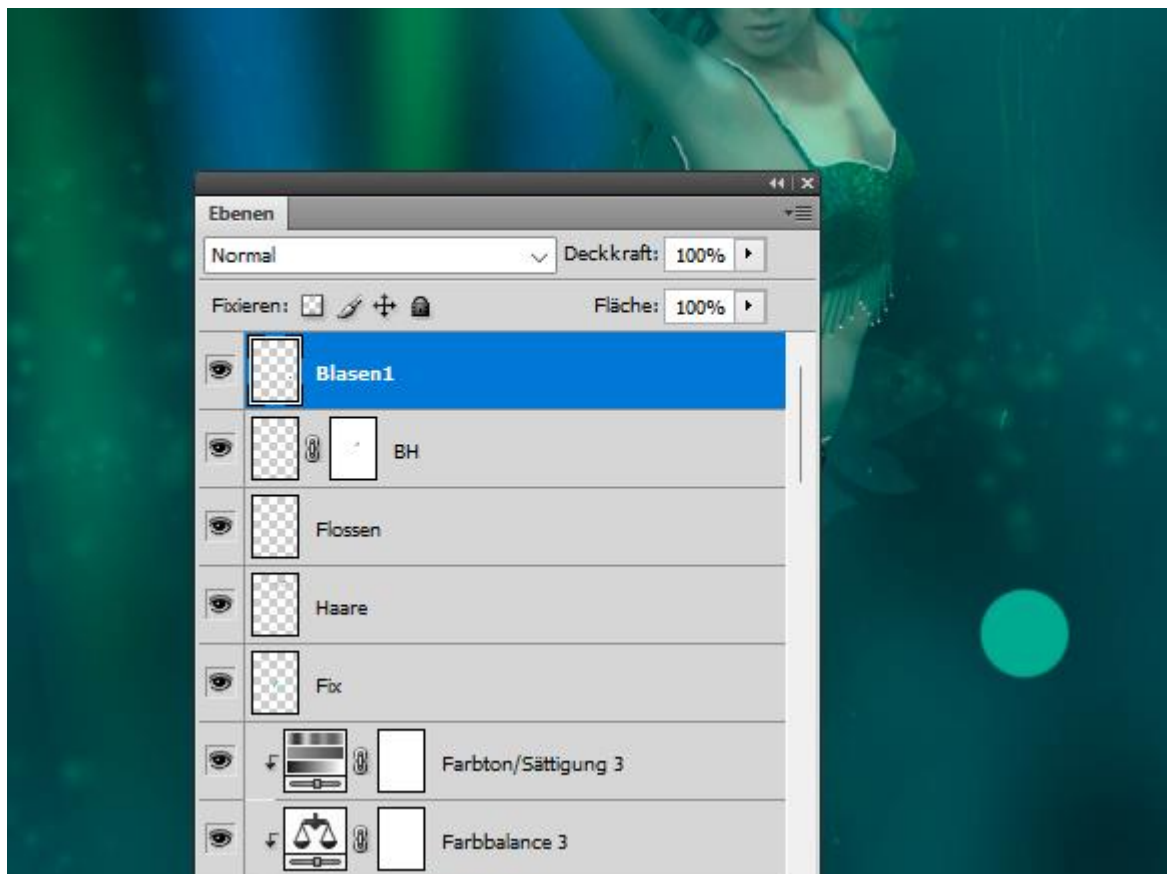
Schritt 43

Fügen Sie erneut eine neue Ebene hinzu. Sie sollten den BH der Meerjungfrau reparieren. Zeichnen Sie einige Fäden mit einem 2px weichen Pinsel. Am Ende jeder Schnur sollten Sie weiße Punkte zeichnen – wie Perlen!



Schritt 44

Ich zeige dir, wie man Blasen zeichnet. Los geht's! Erstellen Sie eine neue Ebene. Wählen Sie einen harten 60px-Rundpinsel und zeichnen Sie irgendwo einen Punkt.



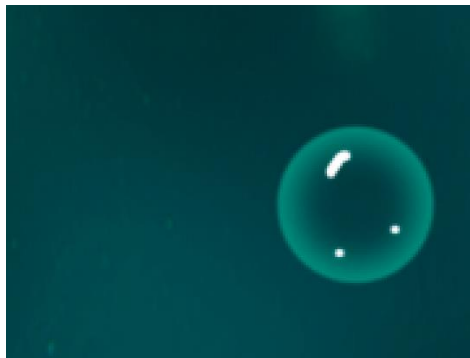
Schritt 45

Wählen Sie nun das Löschwerkzeug. Stellen Sie den weichen Pinsel mit der gleichen Größe wie zuvor ein – hier: 60px und löschen Sie die Punktmitte.



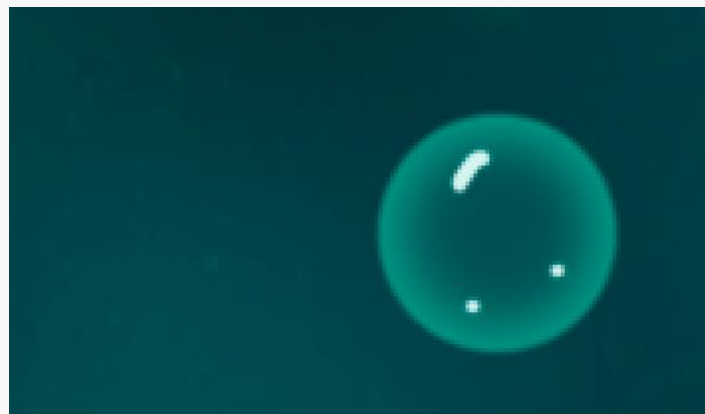
Schritt 46

Es ist Zeit, es zum Funkeln zu bringen! Mit einem kleinen, harten Rundpinsel einige Glitzer auf die Blase malen.



Schritt 47

Wählen Sie nun einen harten Rundpinsel mit der Größe, die Sie in Schritt 44 verwendet haben. Stellen Sie die Deckkraft des Pinsels auf etwa 8% ein und zeichnen Sie den gleichen Punkt wie zuvor. Verwenden Sie Blau- oder Grüntöne.



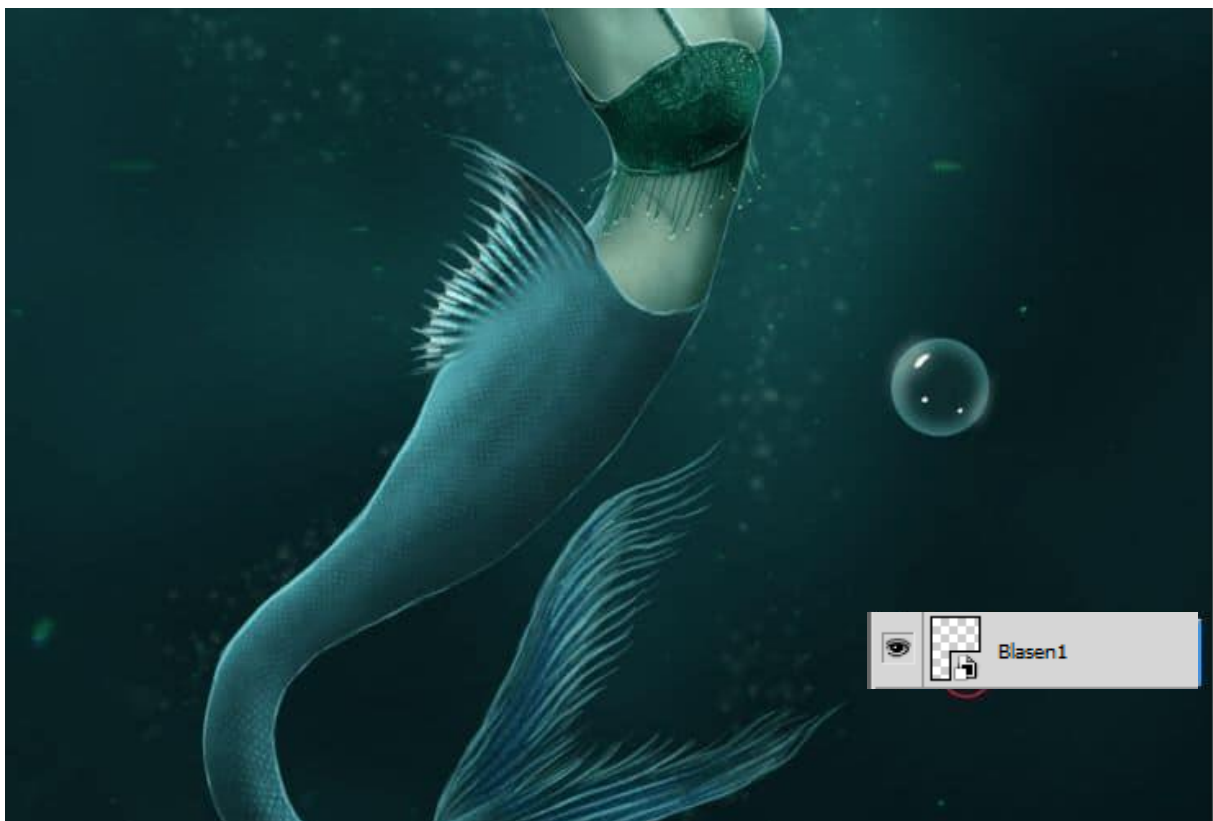
Schritt 48

Zum Schluss noch etwas weißen Glanz um die Blase malen. Verwenden Sie ca. 23% Deckkraft, weiß, weicher Rundpinsel, 19px. Zeichnen Sie Striche am oberen linken Rand und kleinere Striche am rechten unteren Rand.



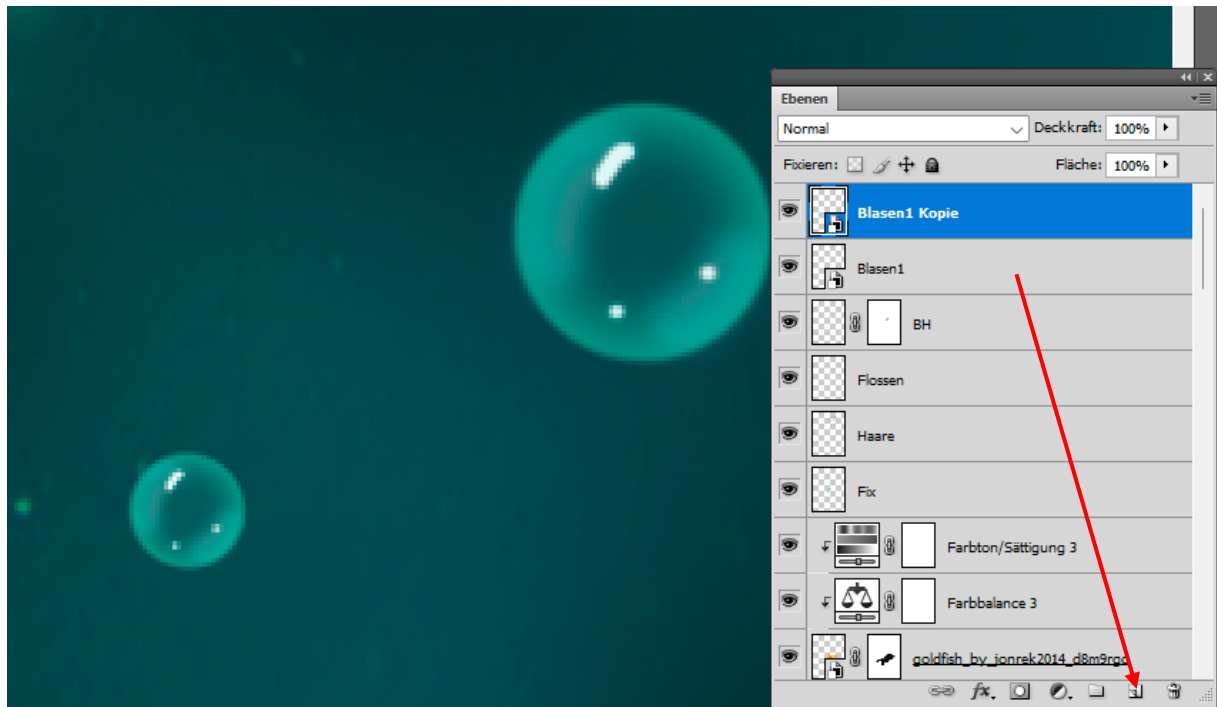
Schritt 49

Jetzt ist deine Blase fertig. Konvertieren Sie es in ein Smart-Objekt, um endlose Transformationen :) vorzunehmen. Klicken Sie mit RMB auf diese Ebene und wählen Sie In Smartobjekt konvertieren.



Schritt 50

Duplizieren Sie nun Ihre Blase (ziehen Sie die Ebene per Drag & Drop auf das Symbol "Neue Ebene") und transformieren Sie die duplizierten Ebenen (Strg + T). Wiederholen Sie es ein paar Mal.



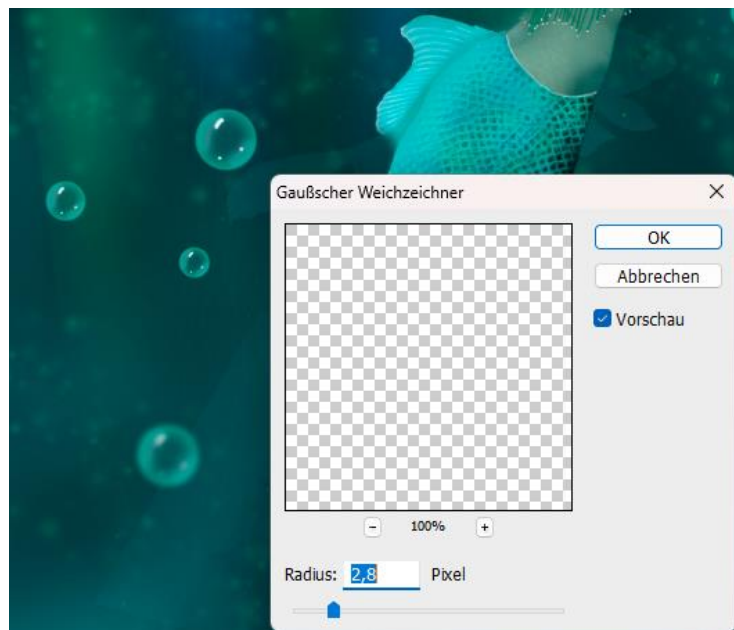
Schritt 51

Wenn Sie zu viele Ebenen haben, klicken Sie einfach mit gedrückter Strg-Taste auf einige. Klicken Sie dann mit RMB auf die ausgewählten Ebenen und wählen Sie "In Smartobjekt konvertieren". Sie können die Gruppe von Blasen frei transformieren.



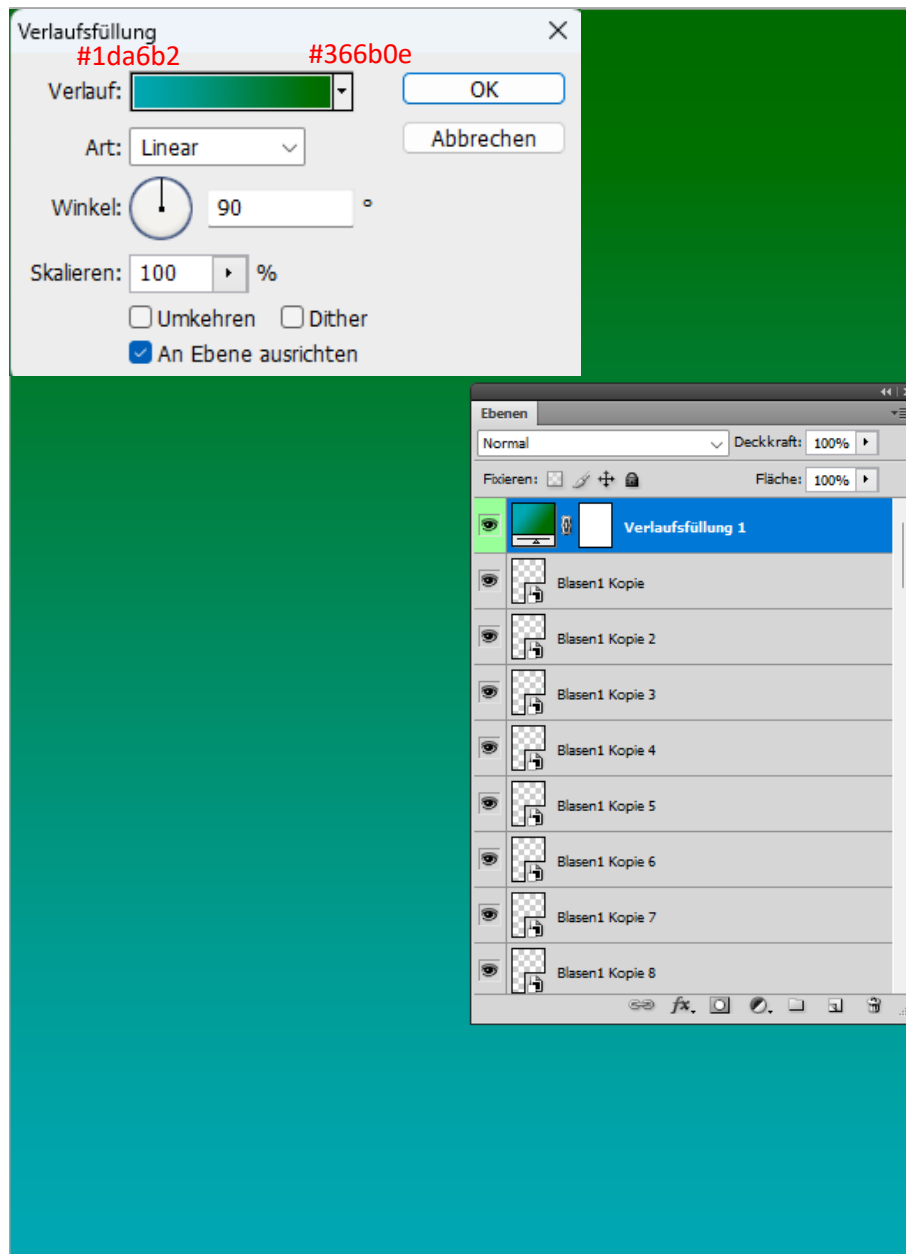
Schritt 52

Sie können auch mit intelligenten Filtern spielen. Ich habe aus dem oberen Menü Filter > Weichzeichnungsfilter > Gaußscher Weichzeichner verwendet...

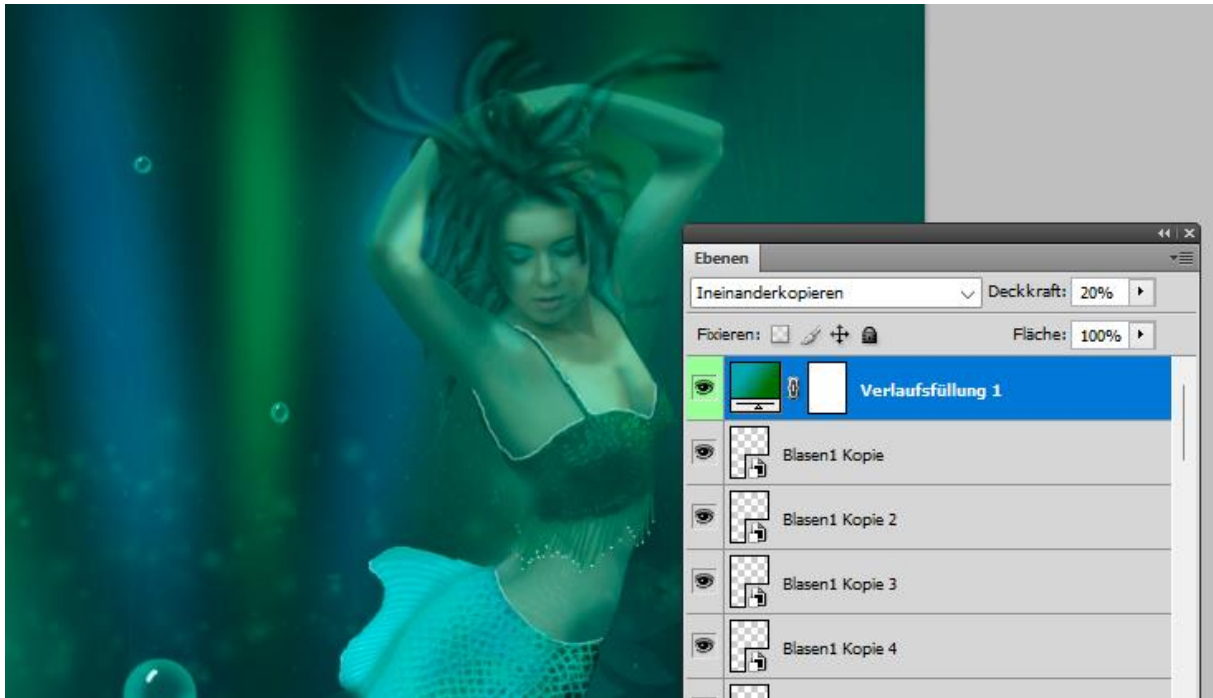


Schritt 53

Um die Farben gut zu machen, fügen Sie nun eine Einstellungsebene mit Verlaufsfüllung hinzu.

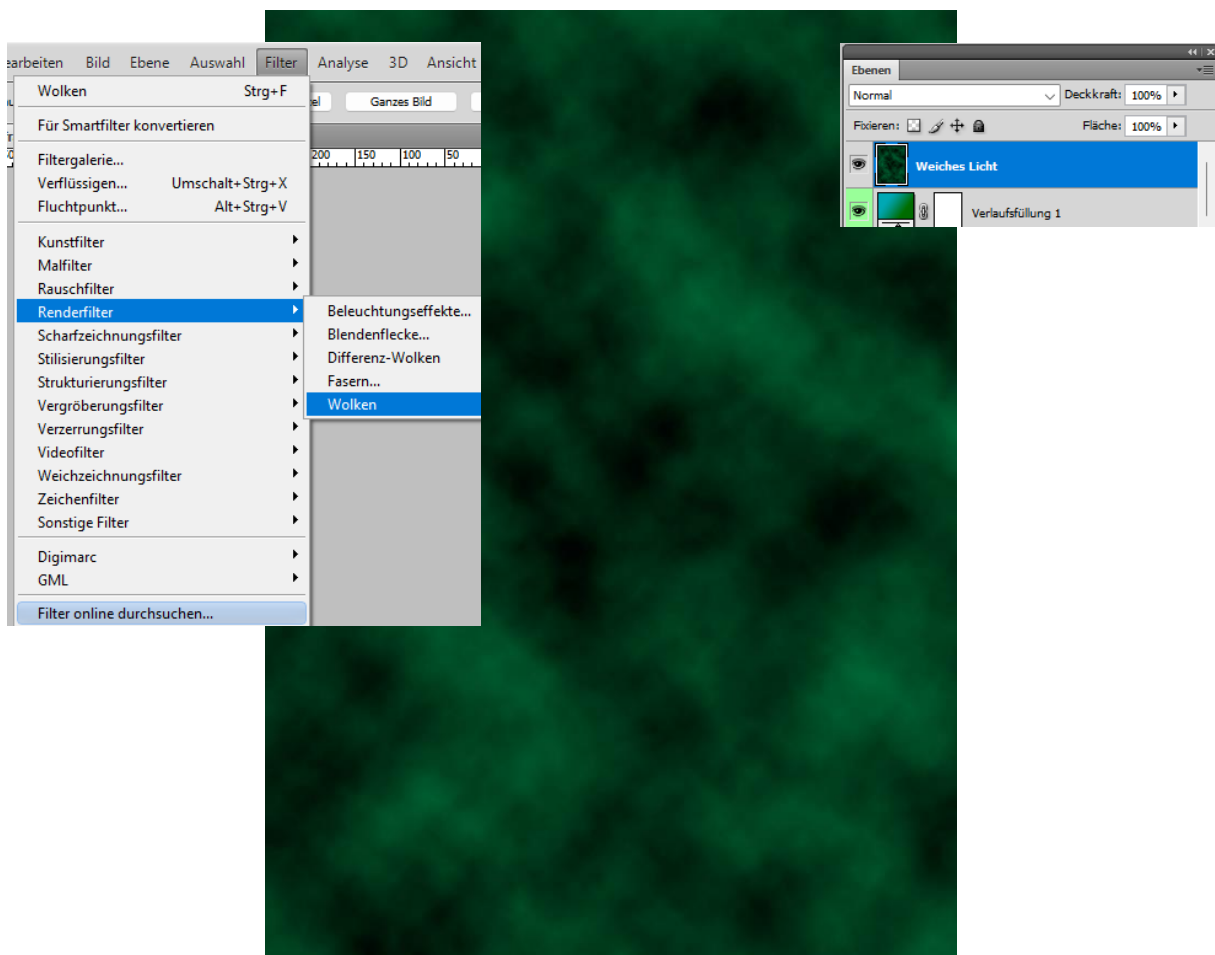


Ändern Sie den Mischmodus in Ineinanderkopieren, verringern Sie die Deckkraft auf 20 %.

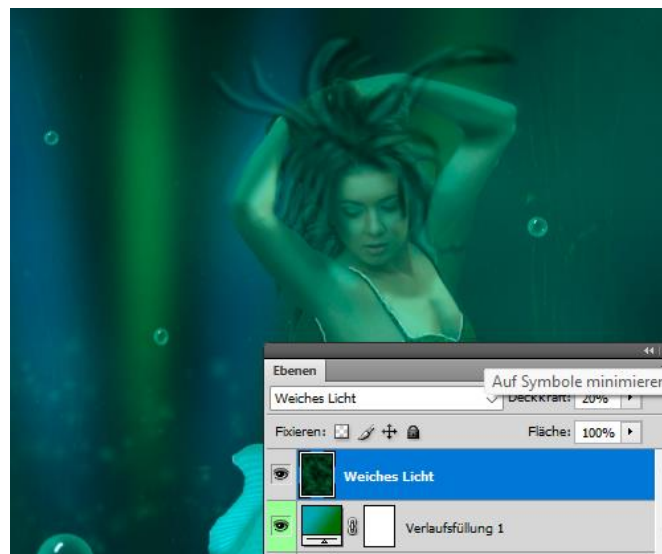


Schritt 54

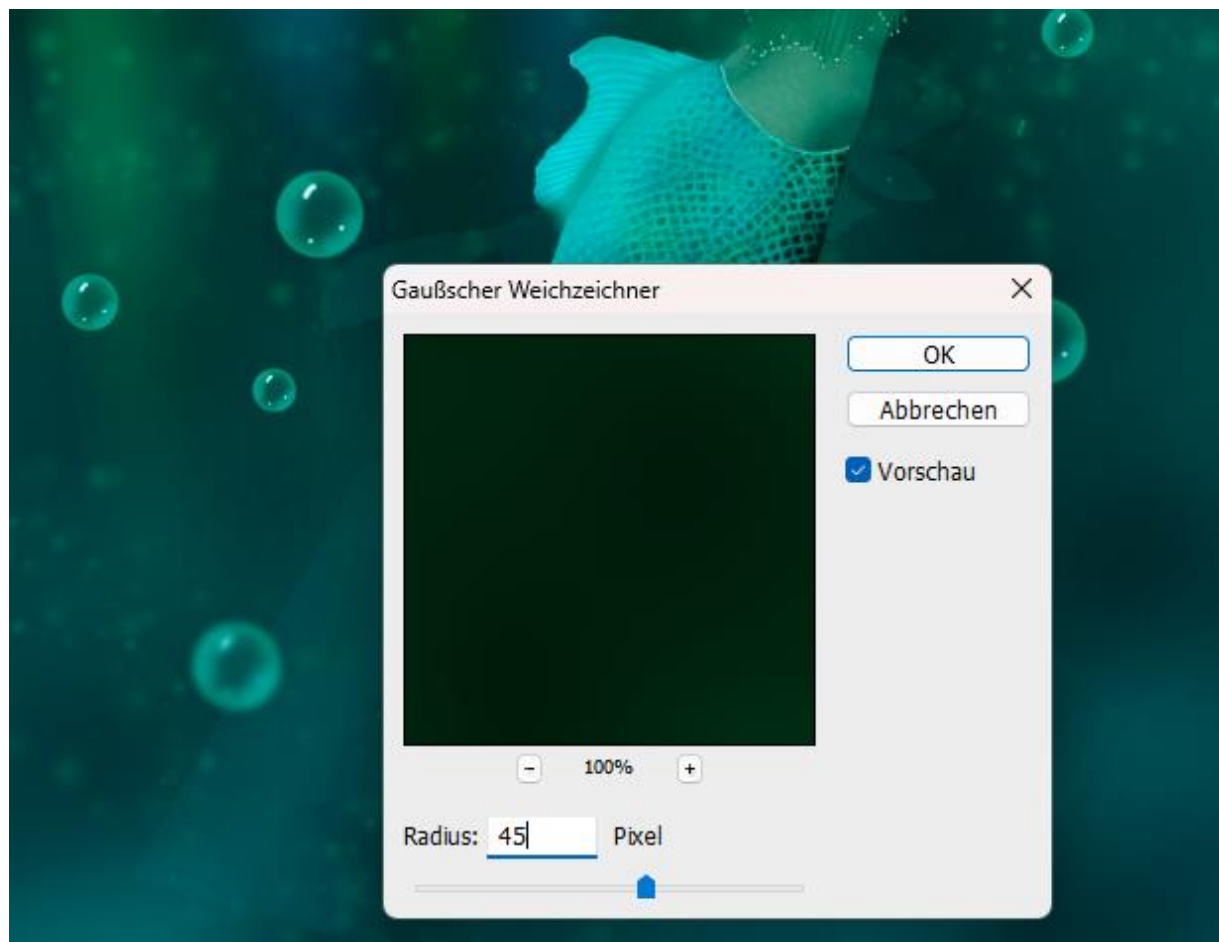
Ich zeige Ihnen, wie Sie Ihr Image vertiefen können. Fügen Sie eine neue Ebene hinzu. Legen Sie in Ihrer Farbauswahl die Farben Grün und Schwarz fest. Wählen Sie dann im oberen Menü Filter > Renderfilter > Wolken.



Ändern Sie den Mischmodus auf Weiches Licht und verringern Sie die Deckkraft auf 20 %.

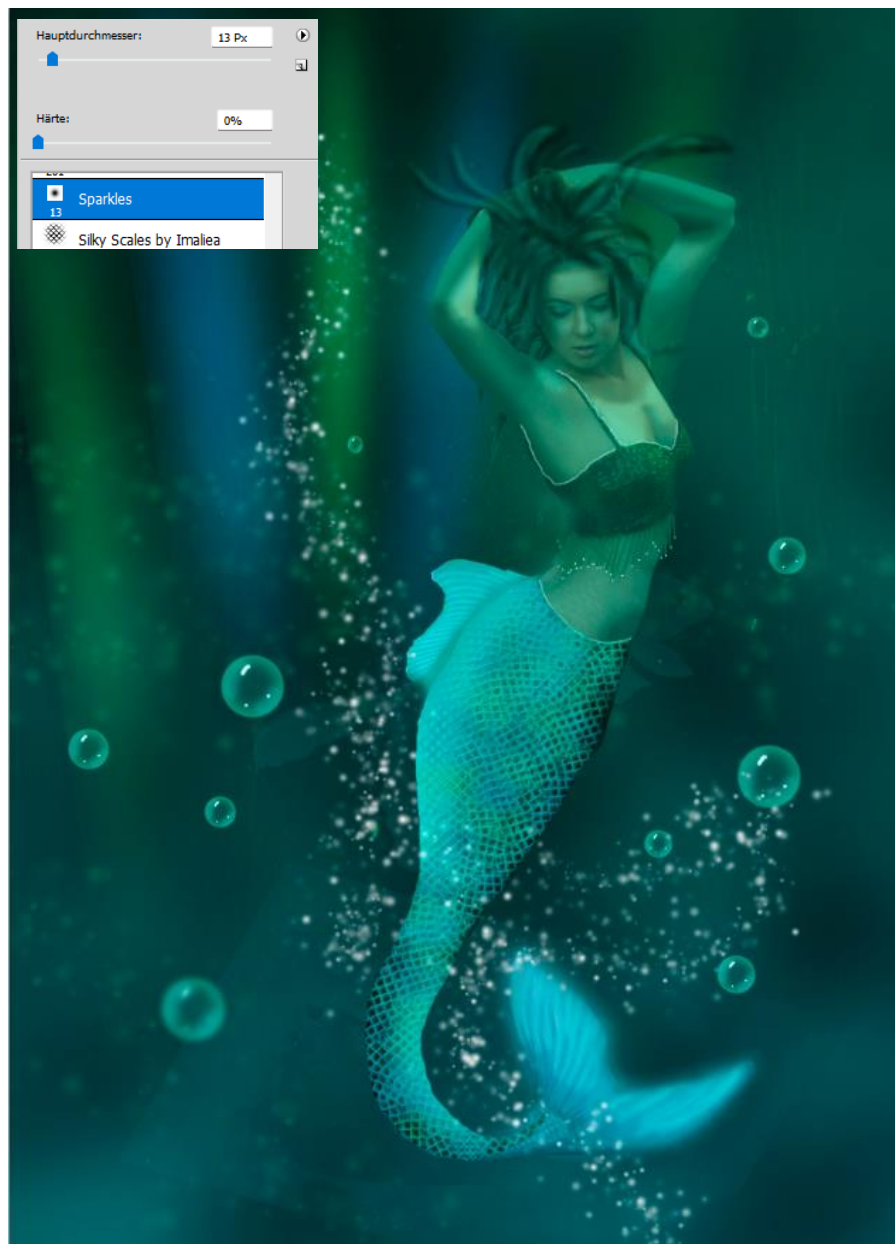


Wählen Sie dann im oberen Menü Filter > Weichzeichnerfilter > Gaußscher Weichzeichner...



Schritt 55

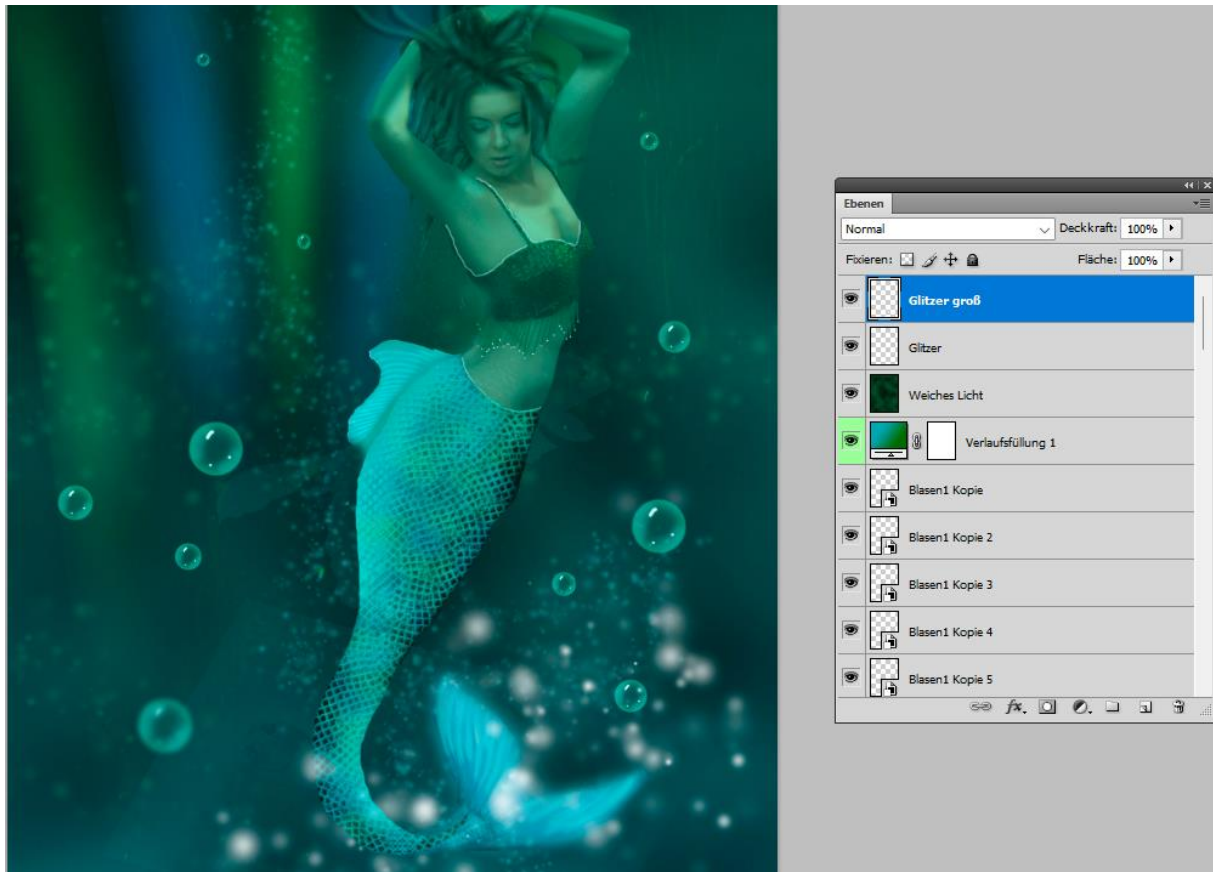
Dieser Schritt ist optional. Fügen Sie eine neue Ebene hinzu. Wähle den Sparkles-Pinsel und zeichne ein paar Glitzer um deine Meerjungfrau. Verwenden Sie weiße Farbe.



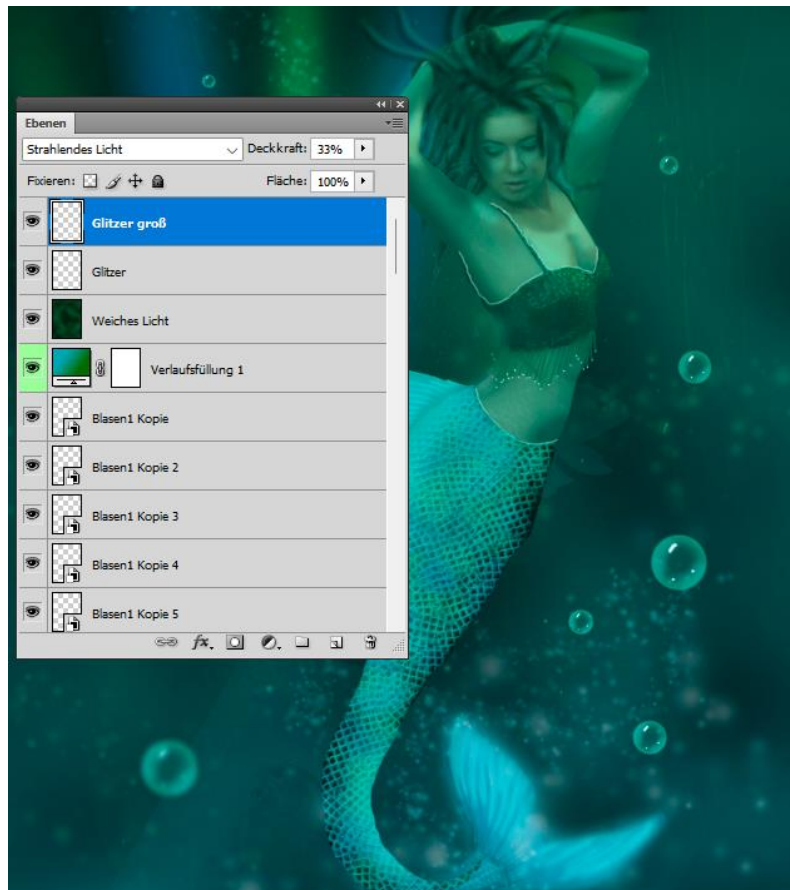
Legen Sie den Mischmodus dieser Ebene auf Weiches Licht fest. Die Ebene erbt die Farben des restlichen Bildes.

Schritt 56

Fügen Sie erneut eine neue Ebene hinzu. Verwenden Sie den gleichen Pinsel (Sparkles, weiße Farbe) und stellen Sie die Größe größer ein. Zeichnen Sie einige Striche um den Schwanz herum.

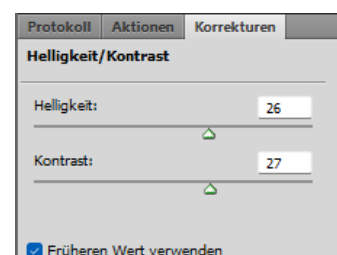
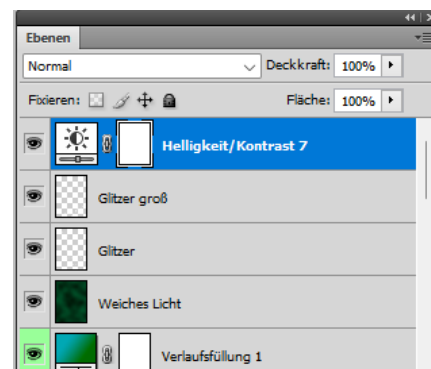


Stellen Sie nun den Mischmodus auf strahlendes Licht ein. Verringern Sie die Deckkraft auf 33 %.



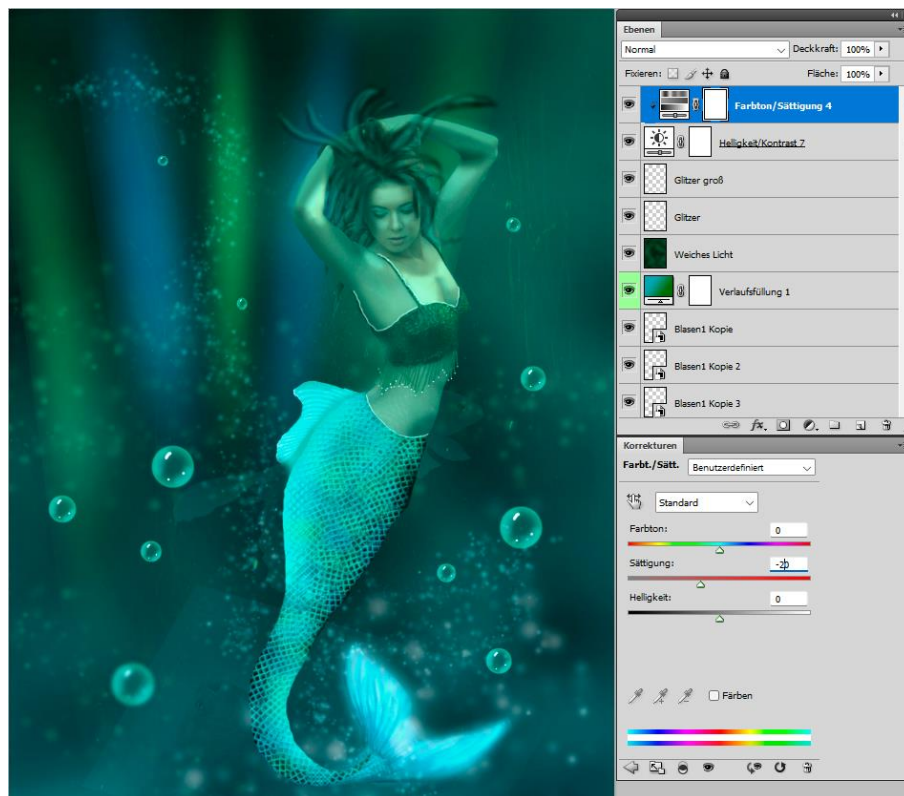
Schritt 57

Sie sollten Helligkeit/Kontrast korrigieren. Einstellungsebene hinzufügen.



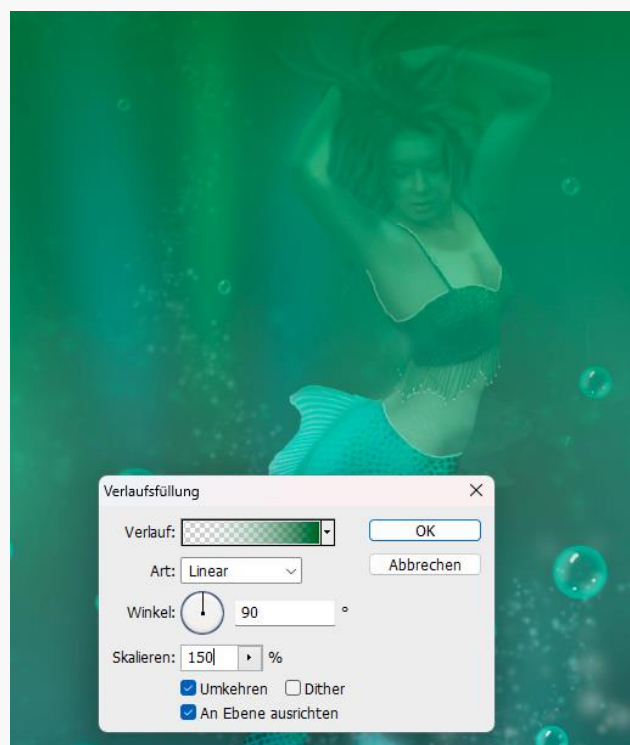
Schritt 58

Optional – fügen Sie eine Einstellungsebene für Farbton/Sättigung hinzu. Es werden alle Farben korrigiert.

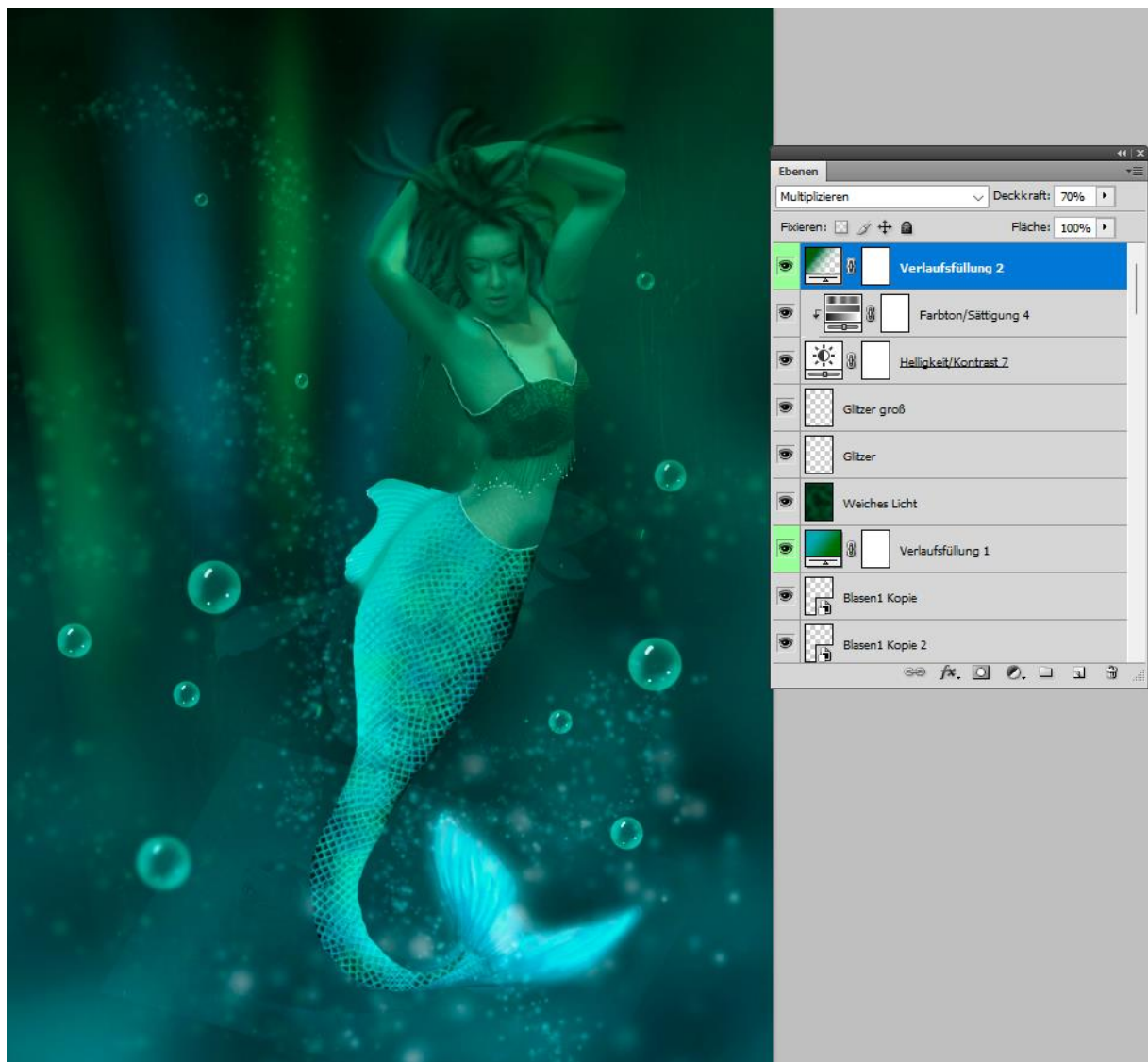


Schritt 59

Legen Sie in Ihrem Farbwähler als Primärfarbe Grün oder Blau fest (wie Sie möchten!), fügen Sie eine Einstellungsebene mit radialer Verlaufsüllung hinzu.



Ändern Sie am Ende den Füllmodus in Multiplizieren und die Deckkraft auf 70%.



Endergebnis

