

Erstellen einer verführerischen und magischen Waldfotomanipulation

[27. Januar 2025](#)—von Antaka Nguyen bearbeitet für PS CS4 von Hans-Jürgen Kunow (deutsch).

Dieses Tutorial zeigt Ihnen, wie Sie eine dunkle, mystische Fotomanipulation erstellen. Auf dem Weg dorthin lernen Sie einige interessante Tricks und Techniken, wie z. B. die Arbeit mit Ästen und Efeu, fortgeschrittene Misch- und Färbetechniken kennen. Fangen wir an!

Vorschau auf das Endergebnis



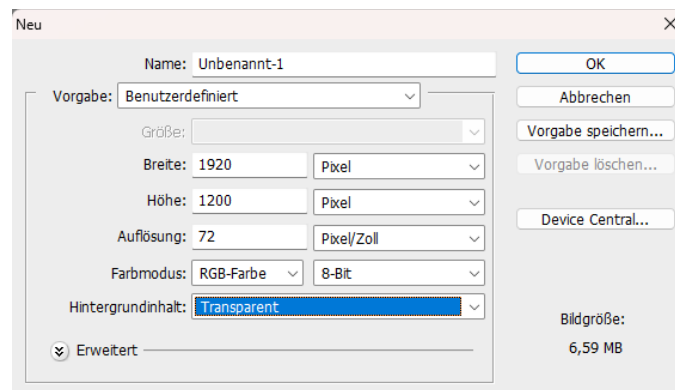
Tutorial-Ressourcen

- [Modell](#) – von [mjanum-stock](#)
- [Waldbestand](#) – von [HumbleBeez](#)
- [Ivy](#) – von [Black-B-o-x](#)
- [Toter Baum 2](#) – von [gd08](#)
- [Toter Baum 1](#) – Pixabay
- [Himmel](#) – Pixabay
- [Nebelbürste](#) – Brusheezy
- [Ray Light Pinsel](#) – Brusheezy

Schritt 1 – Erstellen Sie ein neues Dokument

Erstellen Sie ein neues Dokument mit den folgenden Einstellungen

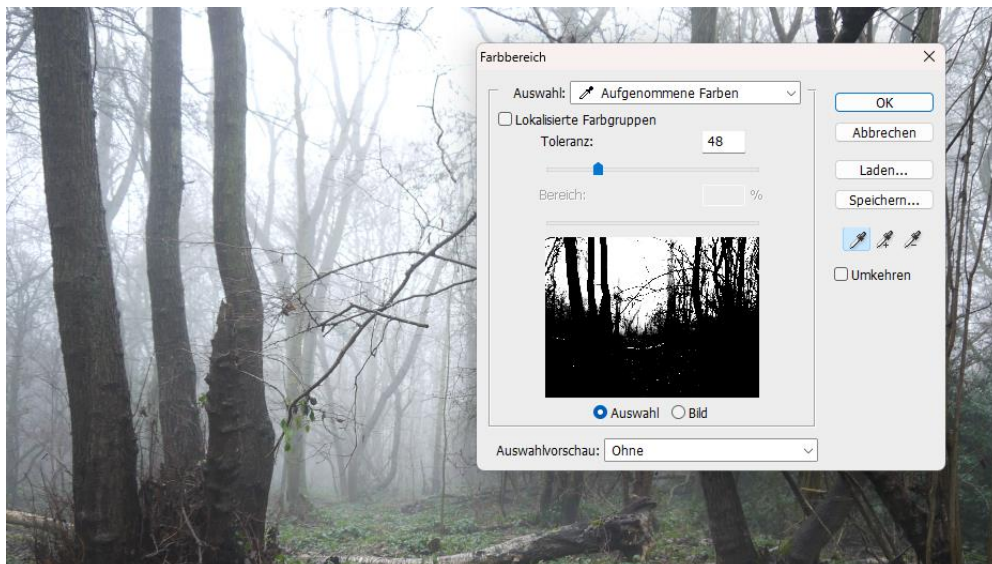
- Breite: 1920 Pixel
- Höhe: 1200 Pixel
- Hintergrundinhalt: Transparent



Schritt 2 – Extrahieren Sie den Wald

Öffnen Sie die Datei „Wald.jpg“. Wie Sie sehen können, wollen wir ein mystisches und dunkles Stück schaffen. Den hellen Himmel wollen wir loswerden. Wandeln Sie die Ebene „Hintergrund“ in „Ebene 0“ um. Wählen Sie das Bild mit **Strg + A** aus und gehen Sie dann zu *Auswahl > Farbbereich...*

Halten Sie die Umschalttaste gedrückt und klicken Sie mit der linken Maustaste auf den Himmelsteil des Bildes, bis der gesamte Waldteil schwarz wird. Sie können die **Unschärfe** für eine genauere Auswahl anpassen, aber ich empfehle, sie unter 80 zu halten, da eine hohe **Unschärfe** dazu führt, dass Photoshop unnötige Teile auswählt.



Mit Hilfe von **Farbbereich** konnte der Wald einfach entnommen werden. Dieses Tool ist eine gute Wahl zum Extrahieren detaillierter Kompositionen wie Wald, Bäume, Haare. Bestätigen Sie dann mit OK und drücken die Entf-Taste. Heben Sie die Auswahl wieder auf (Strg+D).



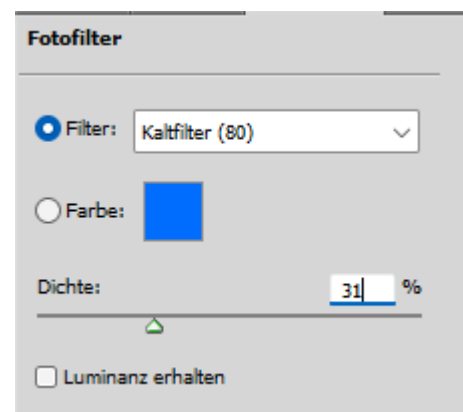
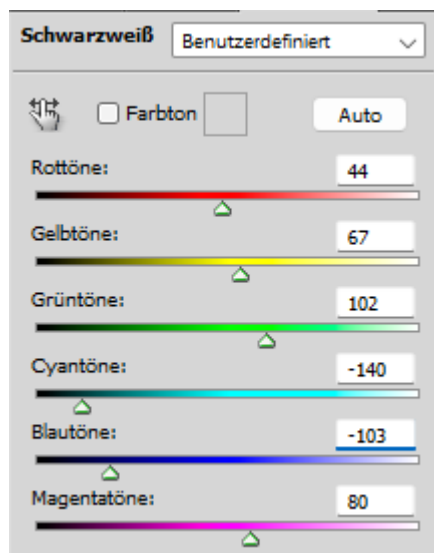
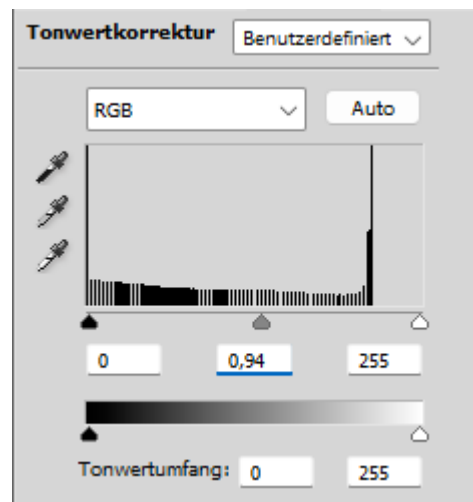
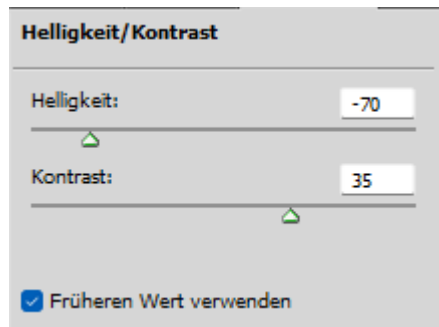
Schritt 3 – Vom Tag in die Nacht

Bringen Sie den extrahierten Wald in unser Dokument. Ändern Sie die Größe wie in der Abbildung unten mit Strg+T, wenn nötig.



Beginnen Sie mit dem Hinzufügen dieser Kette von Einstellungsebenen zur Gesamtstruktur. Denken Sie daran, auf diesen Einstellungsebenen das Häkchen bei *Schnittmaske erstellen* zu setzen, damit sie sich nur auf die Waldebene auswirken.

Helligkeit/Kontrast > Tonwertkorrektur > Schwarzweiß > Fotofilter.



Und hier ist das Ergebnis:



Schritt 4

Wir müssen etwas zusätzlichen Schatten hinzufügen, um unseren Wald vollständig in einen dunklen Wald zu verwandeln. Erstellen Sie eine neue Ebene, nehmen Sie einen weichen Pinsel mit schwarzer Farbe und malen Sie auf diese Teile.

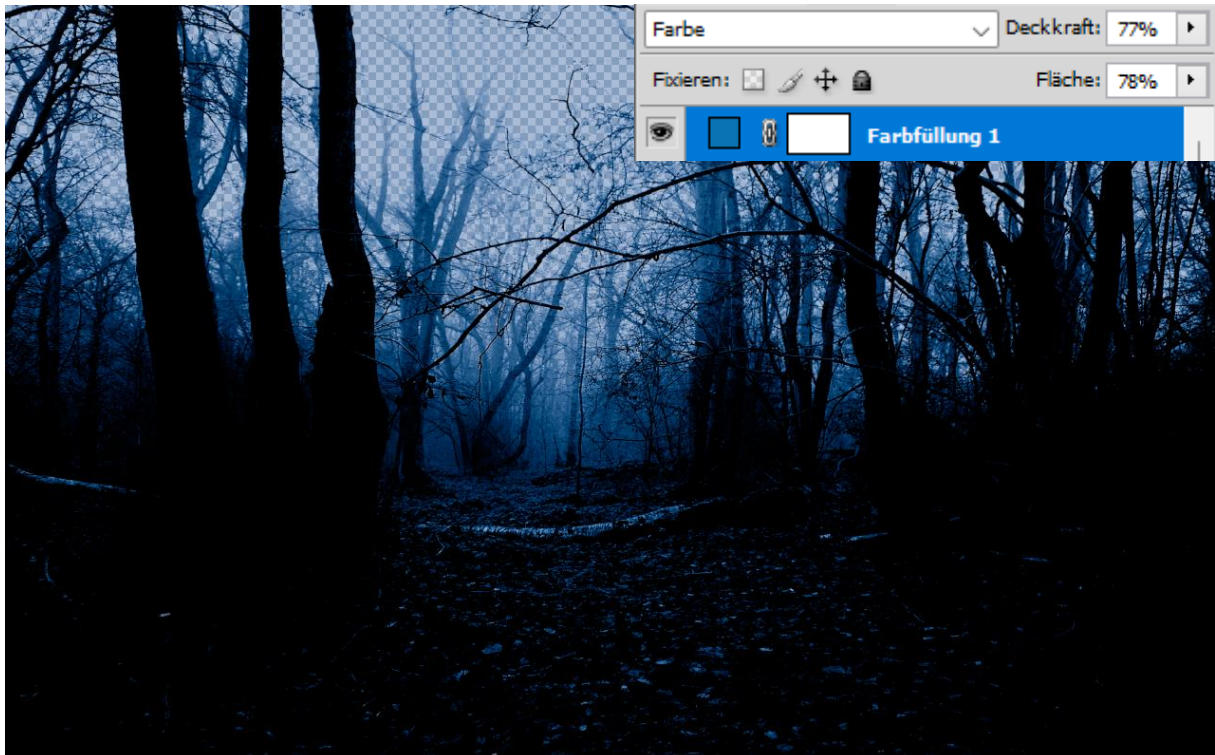


Schalten Sie den **Mischmodus** auf *weiches Licht* und verringern Sie die **Deckkraft** auf 75 %.

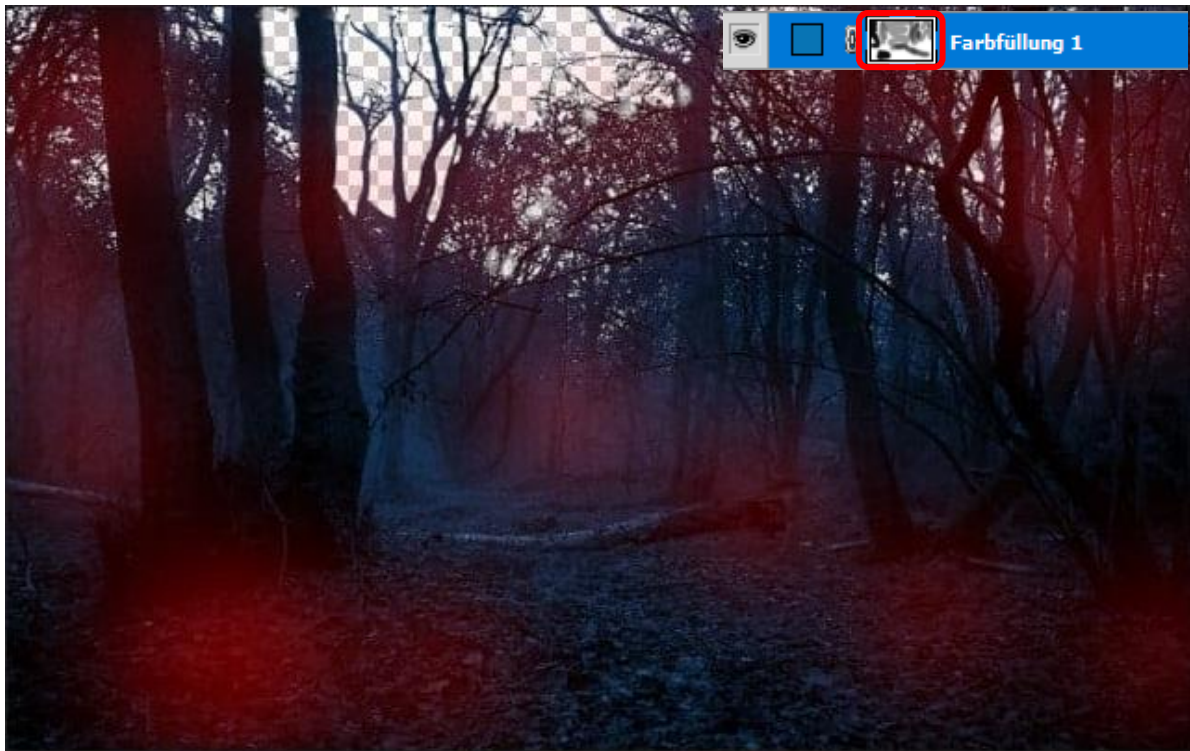


Schritt 5

Dunkelblau ist das Hauptthema, das wir für unser Stück haben wollen, also werden wir damit beginnen, die Grundfarbe für den Wald zu füllen. Gehen Sie zu *Ebene > Neue Füllebene > Volltonfarbe*, wählen Sie dann die Farbe **#4273b0**, ändern Sie den **Mischmodus** in **Farbe** mit **77% Deckkraft**, **78% Füllung**. Durch diesen einfachen Schritt wird der Wald mit einer schönen dunkelblauen Farbe verblendet.



Malen Sie auf der Ebene "Farbfüllung" in der Ebenenmaske, da einige Teile viel zu blau geworden sind. Löschen Sie auf der Ebenenmaske mit einem weichen Pinsel das, was zu viel ist.

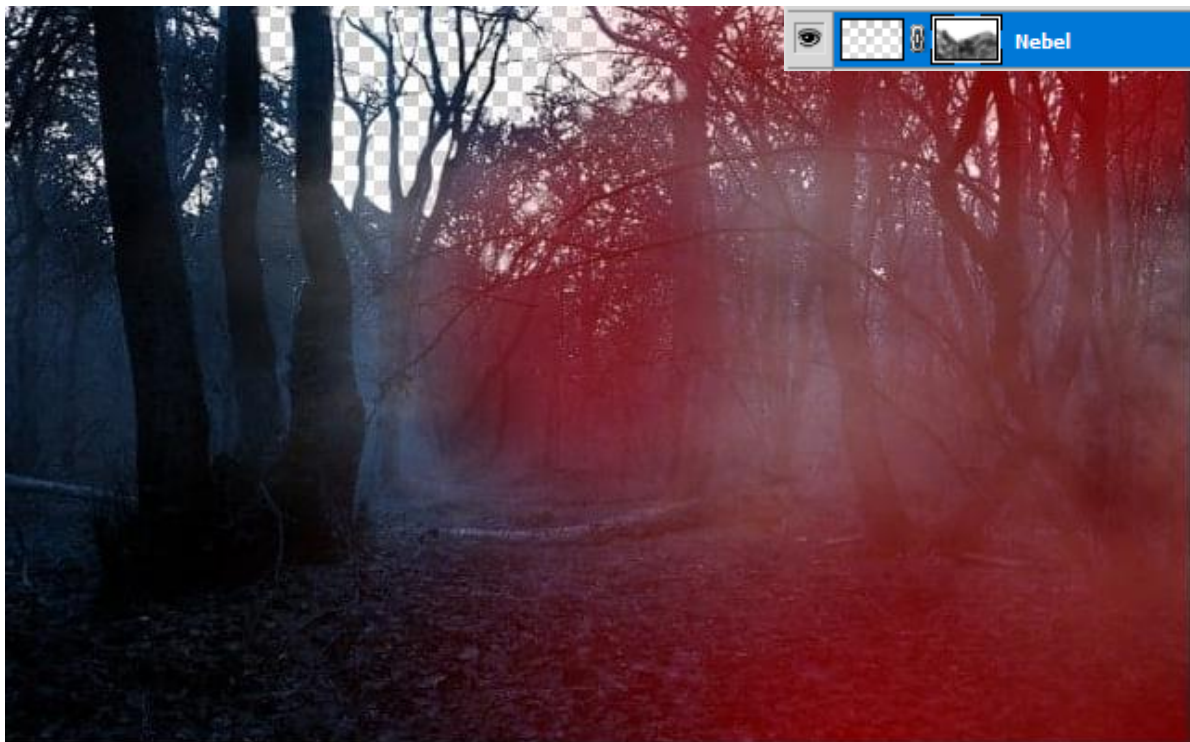


Schritt 6 – Hinzufügen von Basisnebel

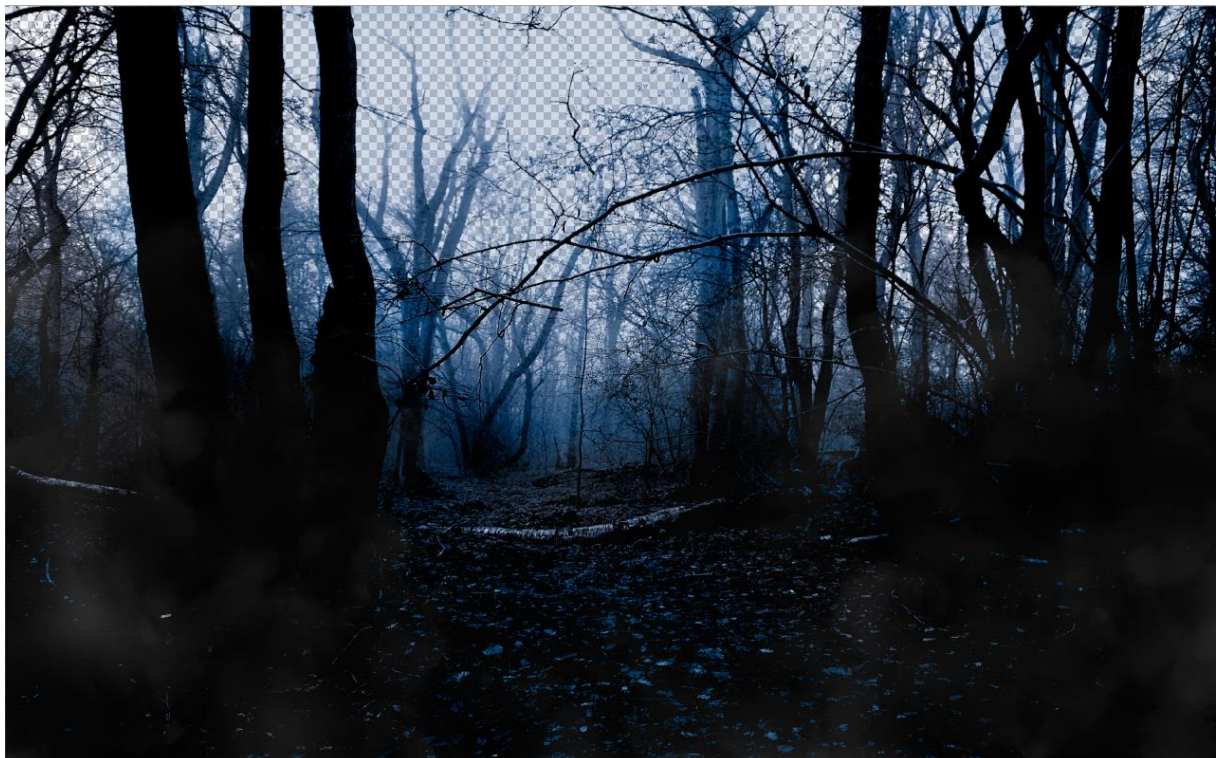
Laden Sie den Nebelpinsel in der Ressourcenliste herunter, öffnen Sie ihn, nehmen Sie einen beliebigen Nebelpinsel und beginnen Sie mit dem Malen.



Erstellen Sie die Maske auf diesen Nebelebenen, da wir nur einen subtilen Nebeleffekt wünschen, um die Atmosphäre des Bildes aufzupeppen.

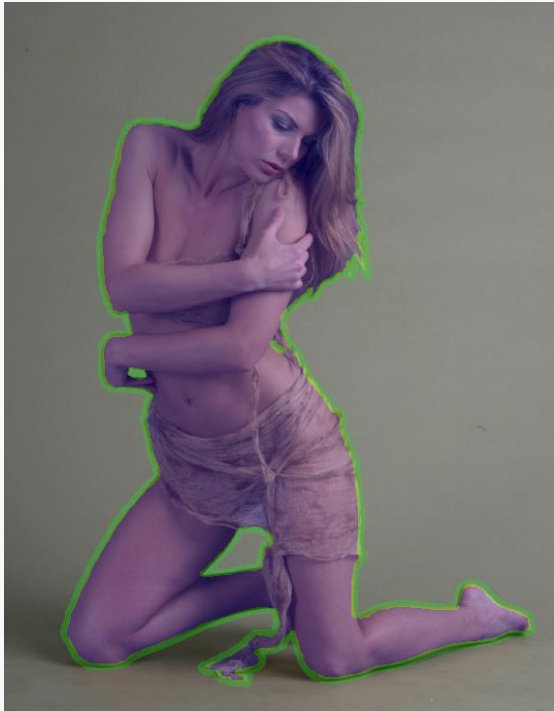


Reduzieren Sie die Deckkraft und Füllung der Nebelschicht auf 45 %. Die Anzahl kann nach Belieben geändert werden, abhängig davon, wie stark der Nebel sein soll.



Schritt 7 – Extrahieren des Modells

Öffnen Sie das Model-Foto und beginnen Sie mit dem Extrahieren. Sie können dazu das **Schnellauswahl-Tool** verwenden, da die Qualität des Fotos hoch ist und der Kontrast ausreicht, damit das Schnellauswahl-Tool seine Arbeit erledigen kann. Andernfalls können Sie das [Stiftwerkzeug](#) verwenden, um ein besseres Ergebnis zu erzielen, aber das ist zeitaufwändiger, es liegt an Ihnen! Ich persönlich bevorzuge das Tool „GML Matting“, ein AdOne für Photoshop-Filter.

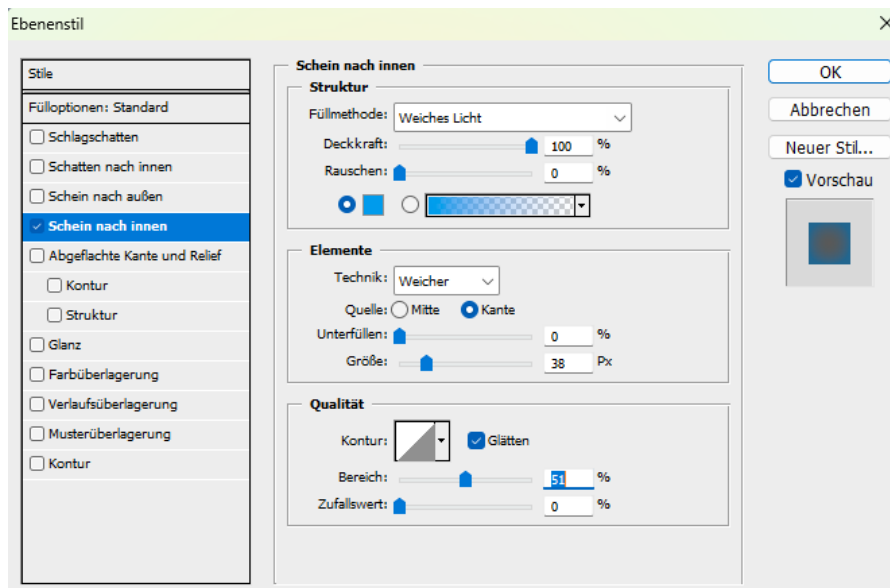


Platzieren Sie das Modell in unserem Dokument, nachdem Sie die Extraktion abgeschlossen haben.



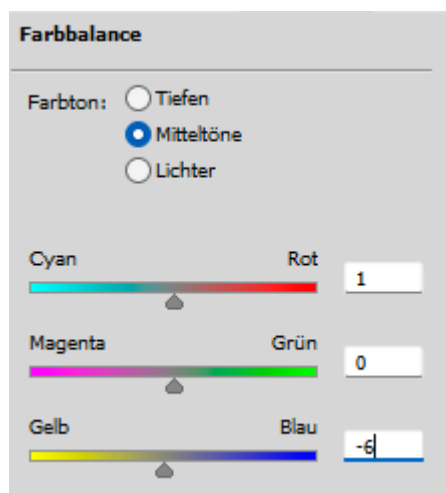
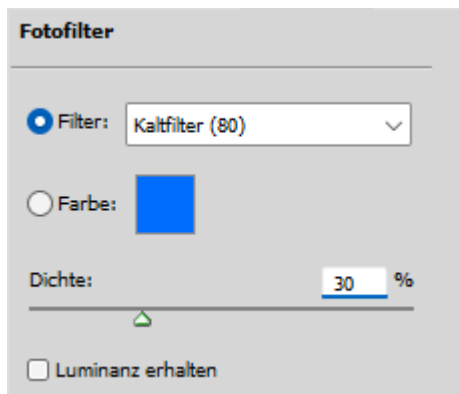
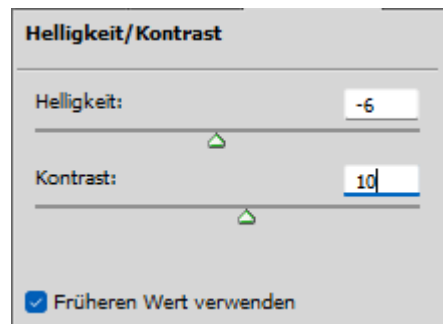
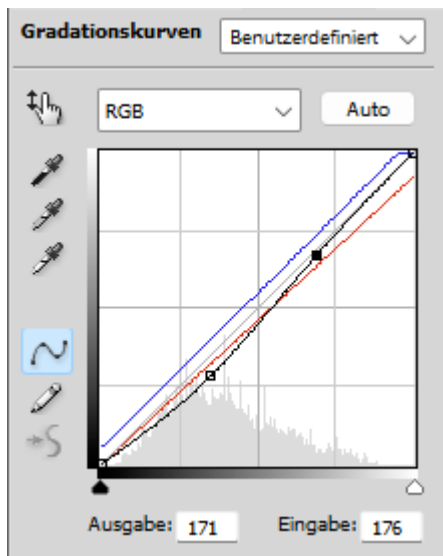
Schritt 8 – Erster Model-Blending-Prozess

Gehen Sie mit einem Doppelklick auf die Modellebene auf die *Mischoption des Models zu > Schein nach Innen* und passen Sie das Attribut wie folgt an:



Fügen Sie die folgenden Einstellungsebenen hinzu:

Gradationskurven > Helligkeit/Kontrast > Fotofilter > Farbbalance > Belichtung



Farbbalance

Farbton: ☒ Tiefen
☐ Mitteltöne
☐ Lichter

Cyan Rot -2

Magenta Grün 10

Gelb Blau -21

Farbbalance

Farbton: ☐ Tiefen
☐ Mitteltöne
☒ Lichter

Cyan Rot -6

Magenta Grün 6

Gelb Blau 0

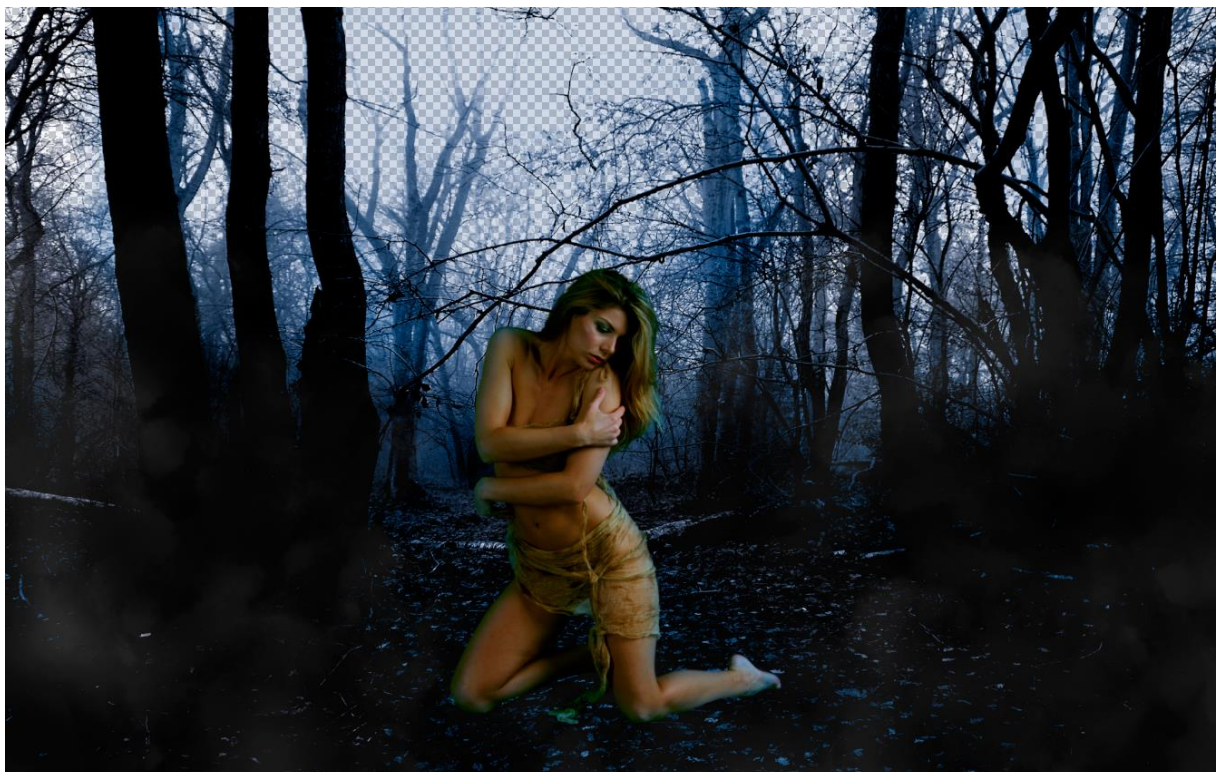
Belichtung Benutzerdefiniert

Belichtung: -0,17

Spreizung: 0,0000

Gamma: 0,86

Und hier ist das Ergebnis:



Schritt 9 – Hinzufügen von Schatten zu den Beinen des Models

In diesem Schritt verwenden wir die gleiche Methode für die Beine des Modells, die wir gerade mit dem Wald verwendet haben. Reduzieren Sie die Deckkraft des Pinsels auf 45 %.



Schritt 10

Wie Sie sehen können, passt die Grundbeleuchtung des Modells nicht wirklich zu unserem Bild. Normalerweise bräuchte es viele Einstellungsebenen, um dies zu beheben, aber das Ergebnis wird nicht gut sein. Mit diesem Schritt zeige ich Ihnen diesen guten Trick, um die Beleuchtung mit Hilfe des **Dodge** and **Burn Tools** nach Ihren Wünschen einzustellen.

Zuerst müssen Sie eine neue Ebene erstellen und diese mit 50% Grau füllen. Drücken Sie dazu **Strg + A**, um die Ebene auszuwählen, klicken Sie mit der rechten Maustaste auf den Bildschirm und wählen Sie *Füllung > 50% Grau*. Erstellen Sie eine Schnittmaske auf der Modellebene.

Nehmen Sie das Abwedler- und Nachbelichtungswerkzeug und behalten Sie die Einstellung als **Mittelton** mit **12 % Belichtung** bei. Beginnen Sie mit dem Malen auf dem Modell. Beachten Sie, dass die Lichtquelle, die wir später erstellen werden, von oben kommt, also verwenden Sie das Abwedelwerkzeug, um die Teile hervorzuheben, an denen die Lichtquellen möglicherweise das Modell berühren werden, und das Nachbelichtungswerkzeug, um die anderen Teile abzdunkeln.

Wie im Bild zeigen *rote Pfeile* an, wo das Nachbelichtungswerkzeug verwendet werden soll, *blaue Pfeile* zeigen an, wo das Abwedelwerkzeug verwendet werden soll.

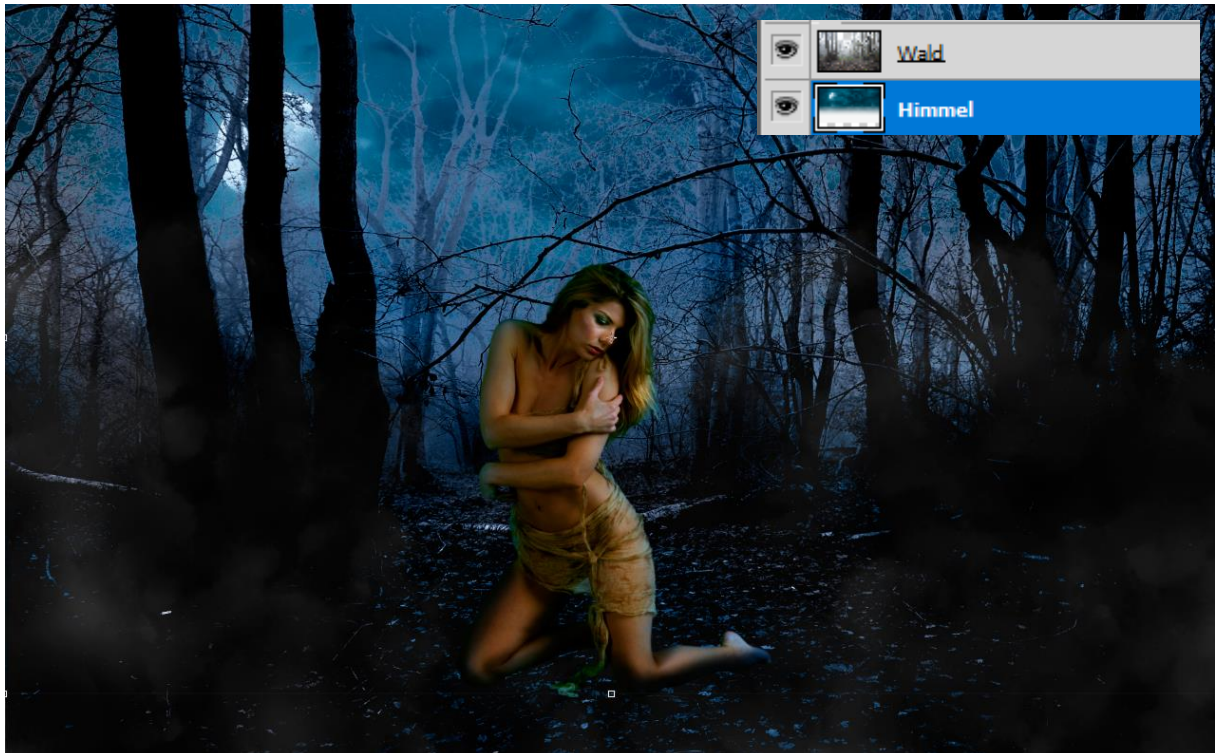


Ändern Sie den Mischmodus in *Ineinanderkopieren* und sehen Sie sich das Ergebnis an!

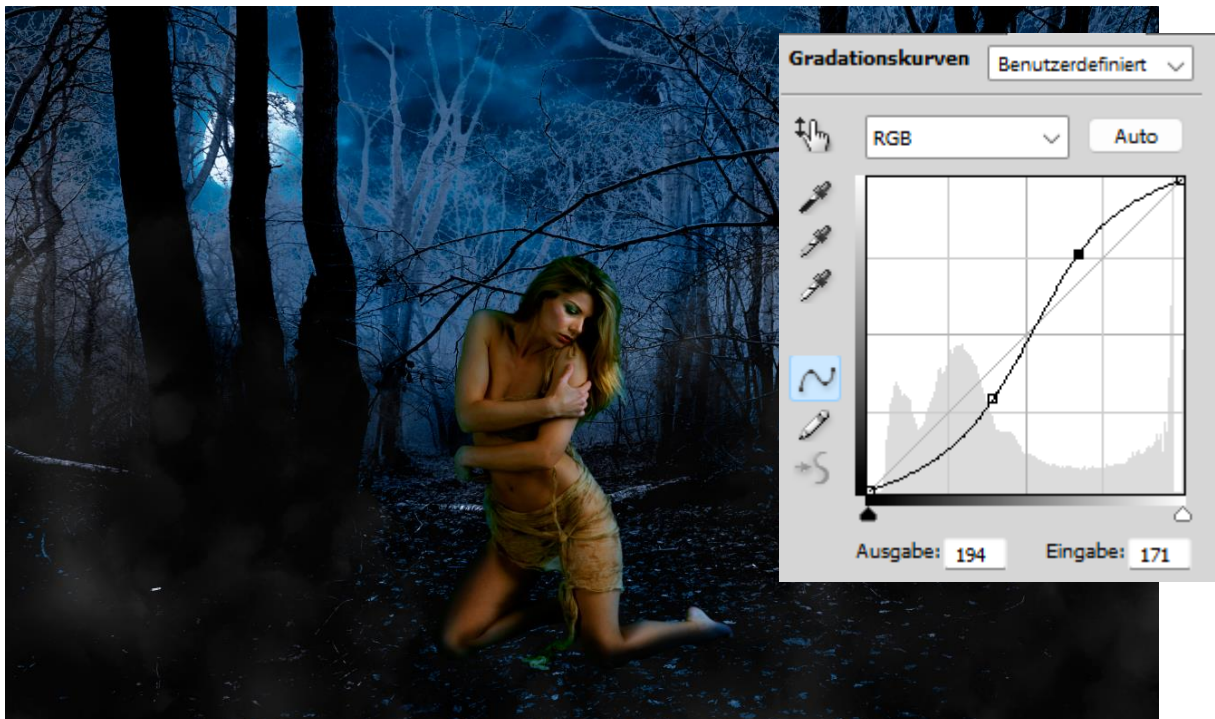


Schritt 11 – Hinzufügen des Himmels

Platzieren Sie das Stockfoto "Himmel" in unserem Dokument, unter der Waldebene.

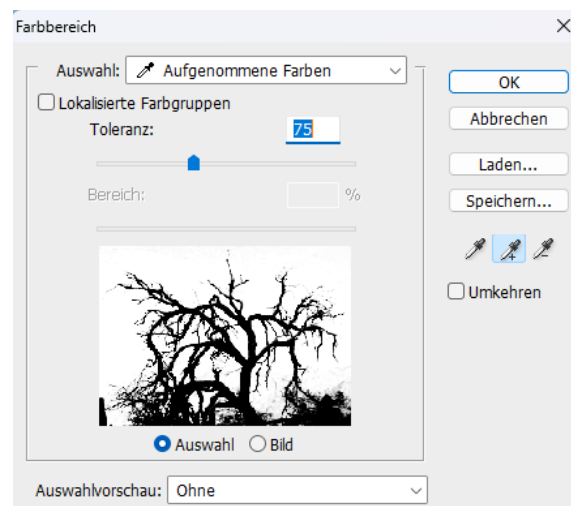


Fügen Sie dem Himmel die Einstellungsebene "Gradationskurven" hinzu.



Schritt 12

Öffnen Sie das Stockfoto „Toter Baum 1“ und wählen Sie diesen bestimmten Teil aus. Verwenden Sie den Farbbereich, um es zu extrahieren, wie wir es mit dem Wald in Schritt 2 gemacht haben (Auswahl > Farbbereich). Dies ist eine sehr gute Gelegenheit, dieses Tool auszuprobieren.



Schritt 13

Platzieren Sie den extrahierten toten Baum unter der Model-Ebene.



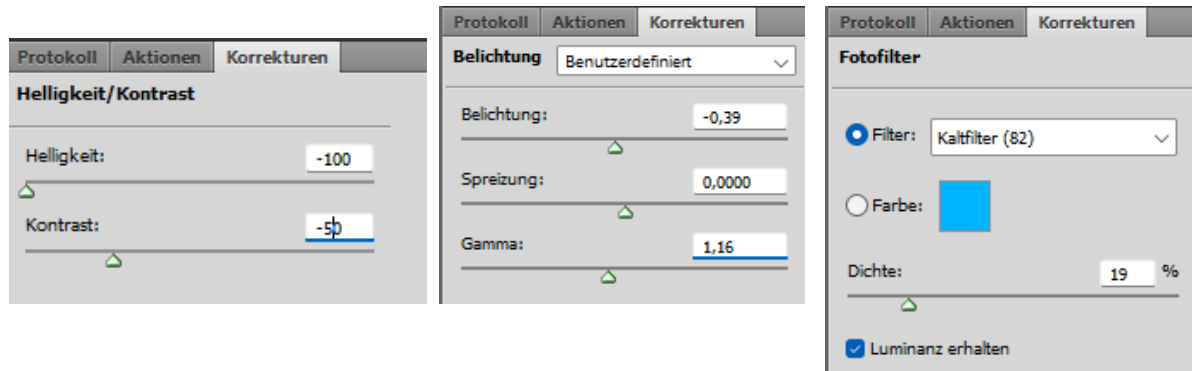
Fügen Sie eine Ebenenmaske hinzu und entfernen mit einem weichen Pinsel die untere scharfe Kante des Toten Baumes.



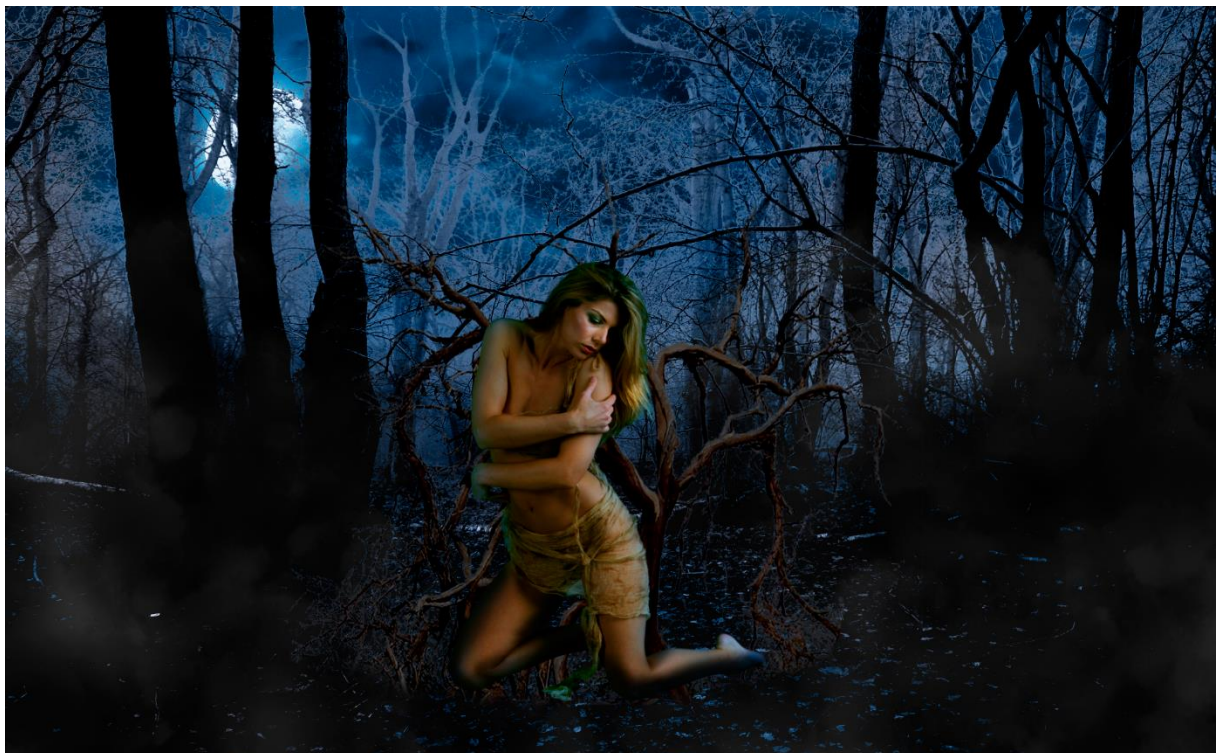
Schritt 14

Wenden Sie die folgenden Einstellungsebenen auf den toten Baum an.

Helligkeit/Kontrast > Belichtung > Fotofilter



Hier ist das Ergebnis



Schritt 15

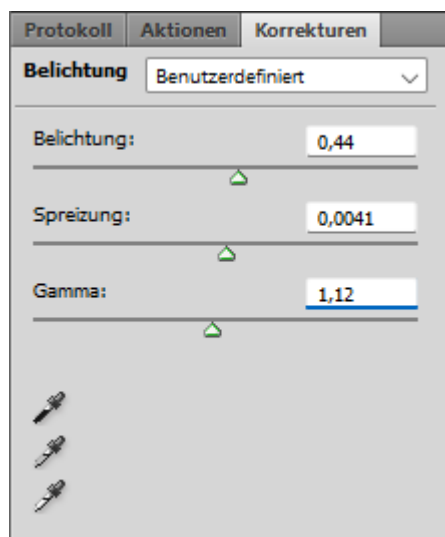
Öffnen Sie den „Toten Baum 2“ und extrahieren Sie den folgenden Teil.



Platzieren Sie es unter dem Model.



Fügen Sie eine Einstellungsebene für die Belichtung hinzu.



Und so haben wir noch einen toten Baum für das Mädchen!



Auch hier bitte mit Hilfe einer Ebenenmaske die scharfe Kante am unteren Rand soften.

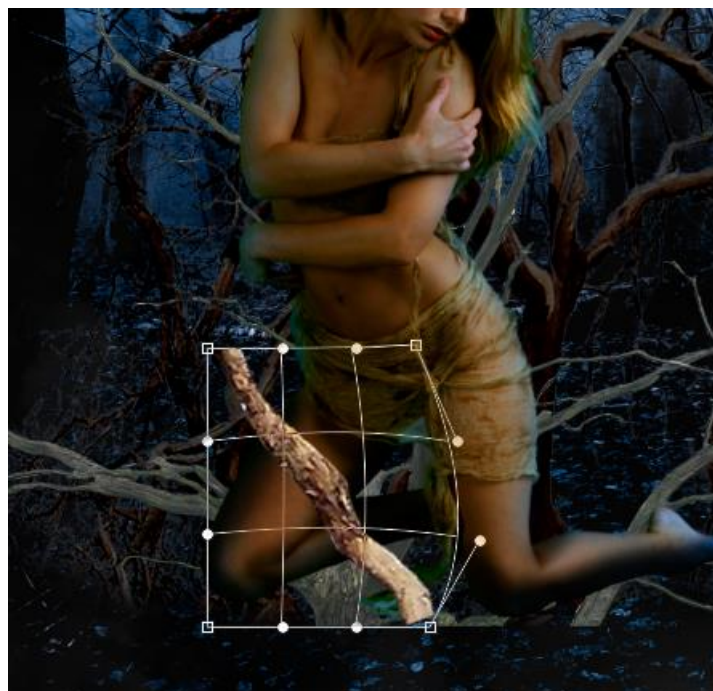
Schritt 16

Dies ist ein sehr interessanter Schritt und ich empfehle Ihnen, ihn aus freien Stücken auszuprobieren. Wir werden das Modell so gestalten, dass es sich in den Ästen des toten Baumes verheddert. Öffnen Sie den „Toten Baum 1“ erneut und holen Sie sich ein beliebiges Stück Ast, zum Beispiel dieses hier mit dem Polygon-Lasso.



Fügen Sie es in unser Dokument ein, klicken Sie mit der rechten Maustaste auf die Ebene und wählen Sie **In Smartobjekt konvertieren**, auf diese Weise können wir den Zweig frei transformieren, ohne die Qualitätseinbußen befürchten zu müssen.

Jetzt können Sie den Ast nach freiem Willen biegen, drehen. Drücken Sie Strg + T, um das Transformationswerkzeug aufzurufen, klicken Sie mit der rechten Maustaste, um die Option auszuwählen. In diesem Bild verwende ich *Verkrümmen*, um den Ast zu biegen.



Duplizieren Sie die Ebene zwei- bis dreimal und biegen Sie die Äste. Lassen Sie sie sich um das Model drehen.

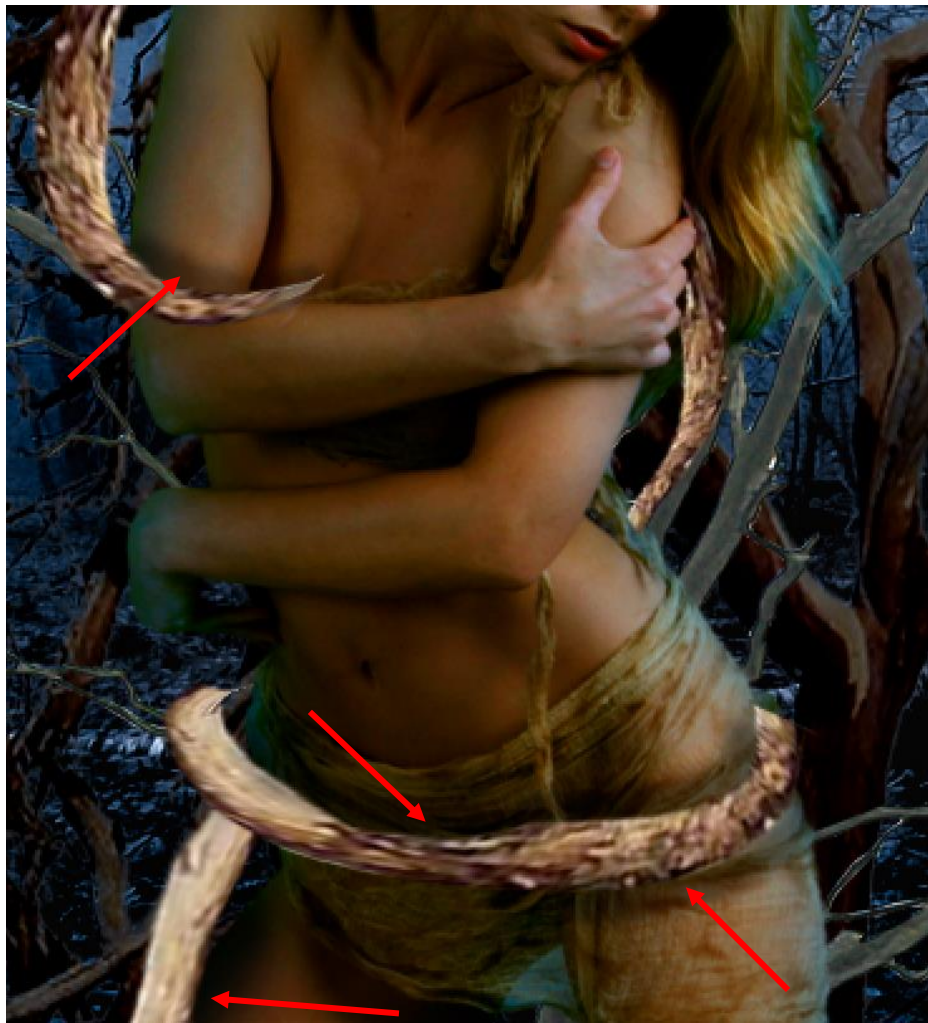


Schritt 17

Erstellen Sie weiterhin so viele verdrehte Äste, wie Sie möchten, aber übertreiben Sie es nicht.



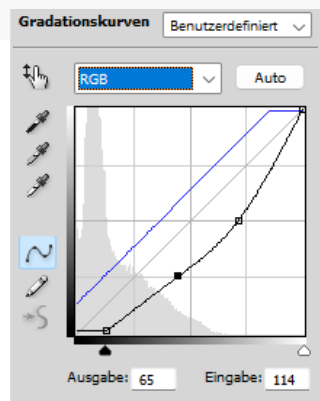
Erstellen Sie eine neue Ebene und malen Sie etwas Schatten auf den Teil, an dem sich die Äste auf dem Modell befinden. Ändern Sie den **Mischmodus** in **Ineinanderkopieren**.



Schritt 18

Gruppieren Sie alle Zweigebenen in einer Gruppe (halten Sie die Umschalttaste gedrückt und klicken Sie mit der linken Maustaste auf die Zweigebene oben, dann klicken Sie auf die Zweigebene unten in der Liste, um alle auszuwählen, Strg + G zum Gruppieren). Wenden Sie diese Einstellungsebenen auf die Gruppe an.

Helligkeits-/Kontrast-> Kurven



Außerdem möchten wir etwas zusätzlichen Schatten auf diesen Ästen, also erstellen Sie eine neue Ebene, erstellen Sie eine Schnittmaske mit der Gruppe und malen Sie etwas Schwarz auf die Zweige.



Ändern Sie den **Mischmodus** in "**Weiches Licht**", **Deckkraft 100 %**

Schritt 19

Erzeugen Sie mit dem schwarzen weichen Pinsel mehr Schatten am unteren Rand des Modells und an den Ästen auf dem Boden.



Deckkraft 45%

Schritt 20

Wir hatten Spaß mit den Ästen, jetzt ist es an der Zeit, Spaß mit Efeu zu haben. Öffnen Sie die Efeu-Datei, die für Sie schön gerendert wurde. Platzieren Sie es unter dem Modell.

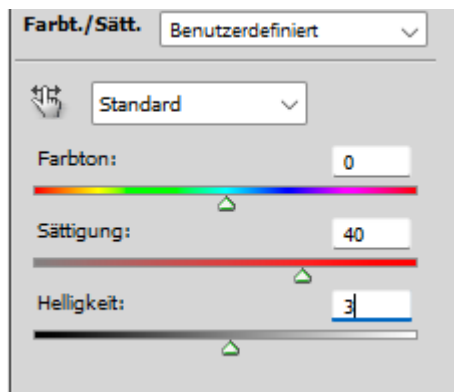


Platzieren Sie mehr und verwandeln Sie sie nach Ihrem Willen. Je mehr, desto besser! Lassen Sie sie den Ästen folgen.



Schritt 21

Fügen Sie diese Einstellungsebene **für Farbton/Sättigung** zu dem Efeu hinzu. Gruppieren Sie sie zu einem, bevor Sie dies tun!



Unser bisheriges Ergebnis.



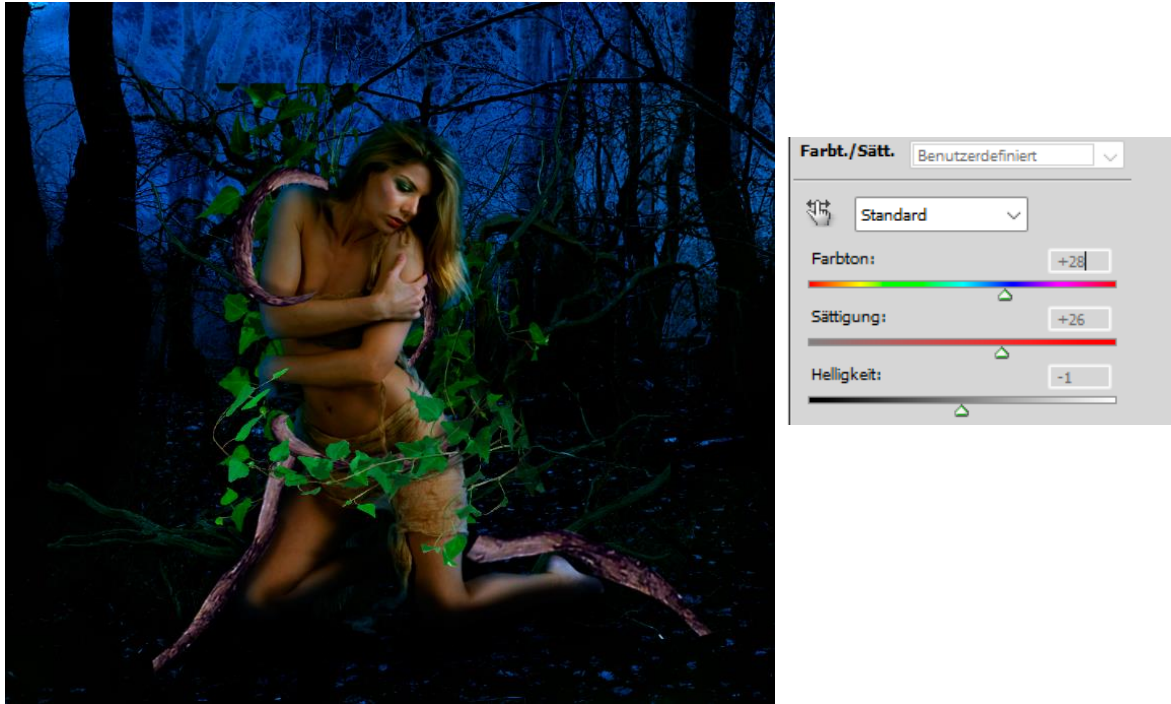
Schritt 22

Bringen Sie mehr Efeu an die Vorderseite des Modells und lassen Sie sie den Ästen an ihrem Körper folgen.



Schritt 23

Ähnlich wie in Schritt 21 fügen Sie allen Efeu an der Vorderseite eine Einstellungsebene für Farbton/Sättigung hinzu.



Schritt 24

Mit dem Auftauchen der Äste und Efeu werden wir etwas mehr Schatten auf den Boden werfen müssen, da der aktuelle Schatten etwas schwach ist.



Die Methode ähnelt der Art und Weise, wie wir im vorherigen Schritt einen Schatten erstellt haben. Ändern Sie den Mischmodus in Weiches Licht.



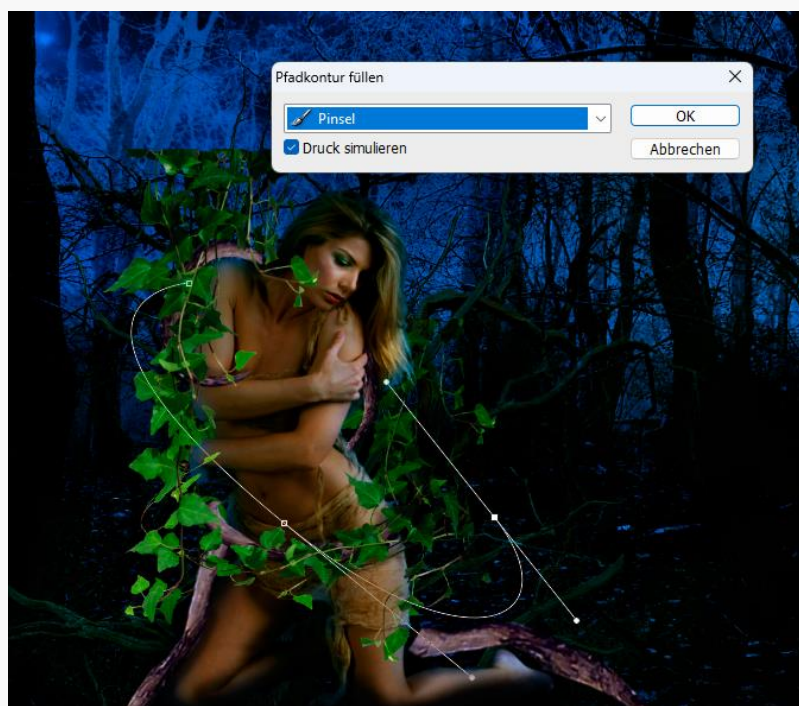
Schritt 25

Jetzt werden wir einen einfachen, aber besonderen Effekt für das Modell kreieren, damit das Stück magischer wird. Erstellen Sie eine neue Ebene, nehmen Sie das Zeichenstift-Werkzeug und zeichnen Sie eine Kurvenlinie um ihren Körper wie folgt:



Bevor Sie fortfahren, gehen Sie bitte zum **Pinselfwerkzeug**, wählen Sie einen **5px Rundpinsel** mit **100% Härte**.

Zurück zum Zeichenstift-Werkzeug, klicken Sie mit der rechten Maustaste auf die Kurvenlinie, die Sie gerade gezeichnet haben, und wählen Sie **Pfadkontur füllen**. Wählen Sie Pinsel als Werkzeug und aktivieren Sie das Häkchen **bei Druck simulieren**.

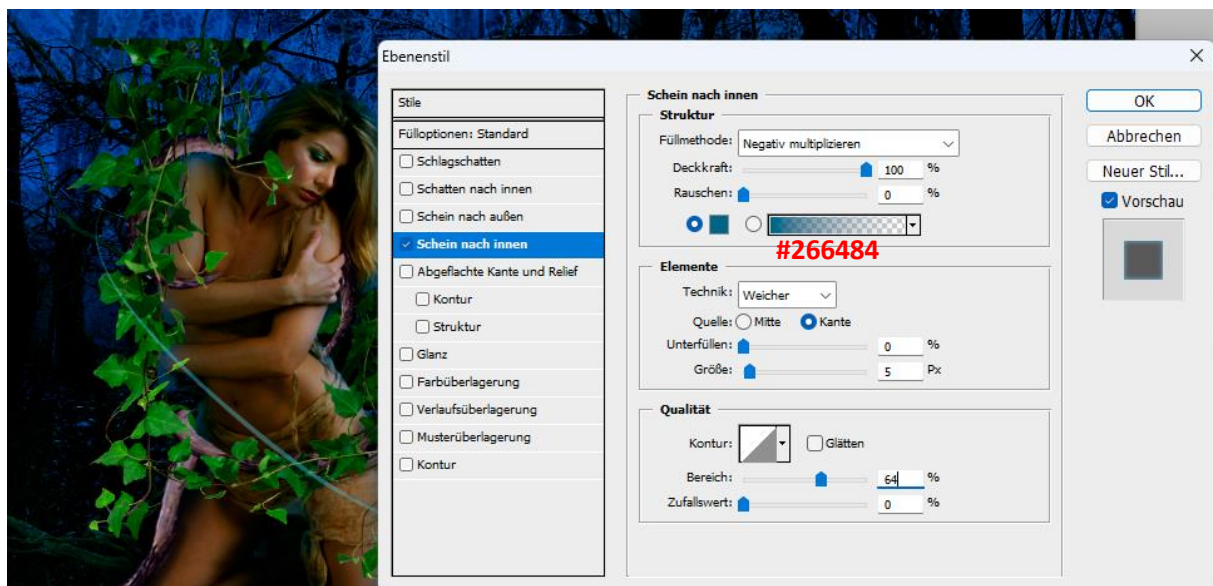


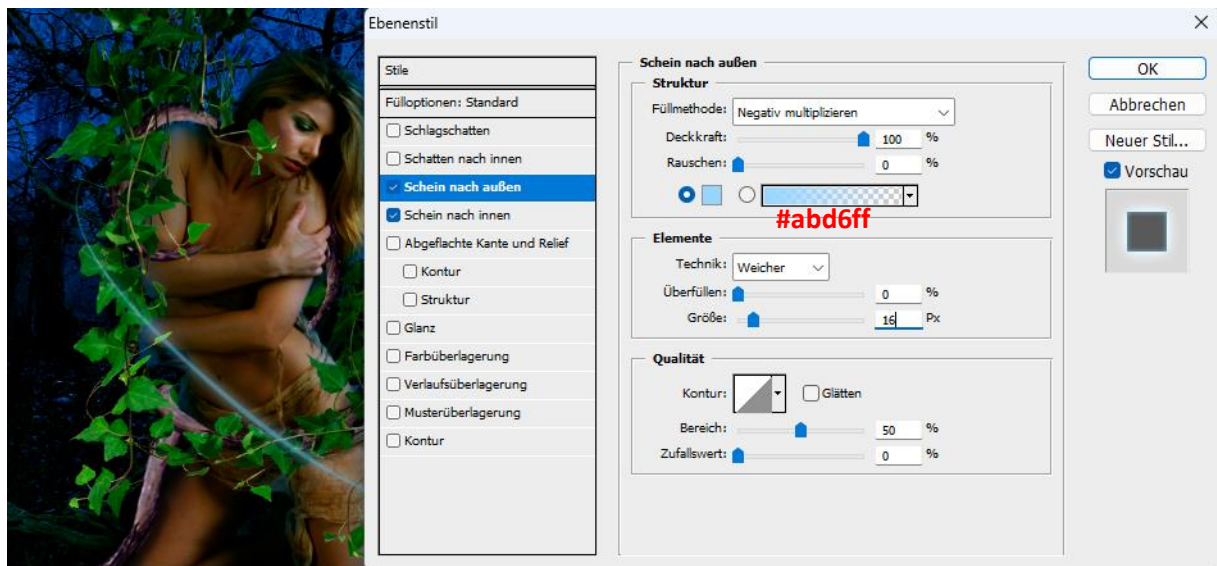
Die Option *Pfadkontur füllen* verwendet Ihre Vordergrundfarbe als Konturfarbe, also stellen Sie die Vordergrundfarbe auf #6391b7 ein und klicken Sie dann auf OK. Hier ist, was wir haben werden:



Schritt 26

Wenden Sie diese Einstellung für die Mischoption der Kurvenlinienebene an:





Ändern Sie den Mischmodus auf *Linear abwedeln* und wir haben eine schöne leuchtende Linie!

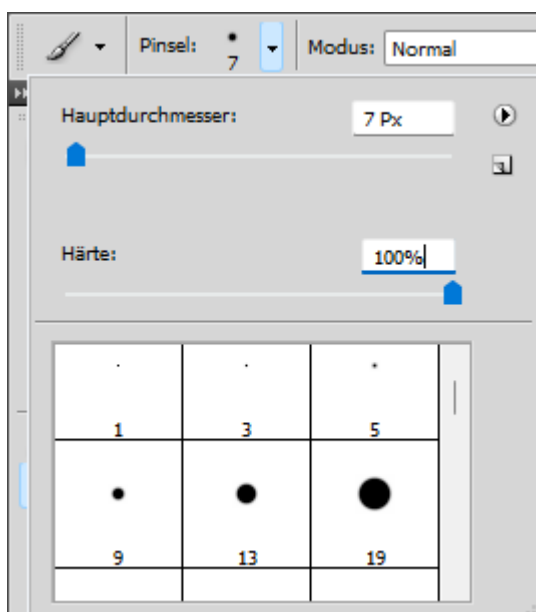


Machen Sie dasselbe mit einer anderen Linie.

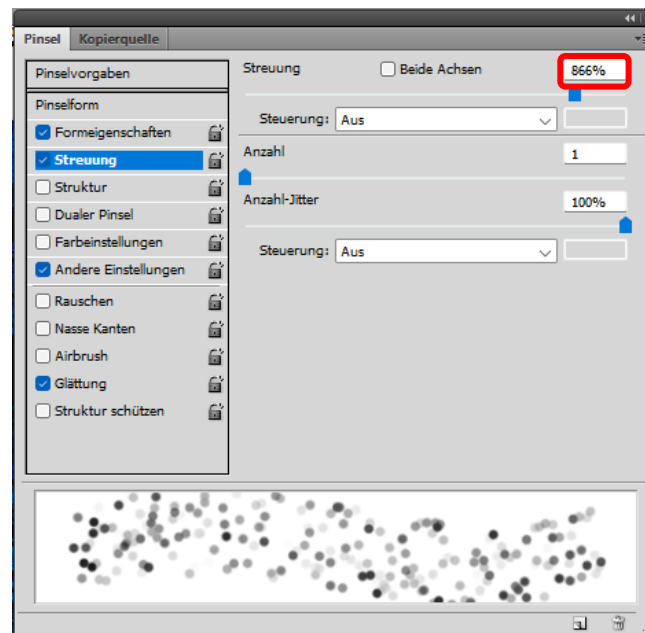


Schritt 27

Erstellen Sie eine weitere neue Ebene, verwenden Sie **einen 7px Rundpinsel, 100% Härte**.



Öffnen Sie das **Pinselfeld** (Tastenkombination: F5) und passen Sie die Einstellung wie folgt an:



Malen Sie nun um das Modell herum, mit der Einstellung, die wir gerade hatten, wird die Runde beim Malen gestreut, wodurch ein Bokeh-ähnlicher Effekt entsteht. Wenden Sie *die gleiche Mischoption und Farbe an, wie wir es mit den Kurvenlinien getan haben.*



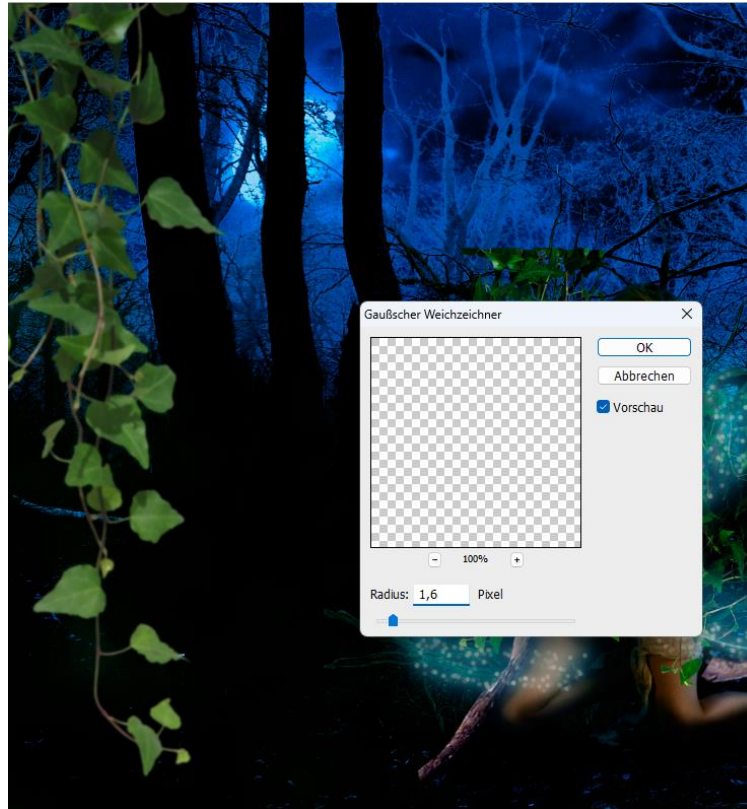
Schritt 28

Wir möchten ein zusätzliches Licht hinzufügen, um den Effekt, den wir gerade erzielt haben, zu verstärken. Verwenden Sie einen weichen Pinsel mit **Farbe #6bb6fd** und malen Sie um das Modell herum, ändern Sie den Mischmodus in **"Lineares Abwedeln"** und **"Deckkraft 40 %"**

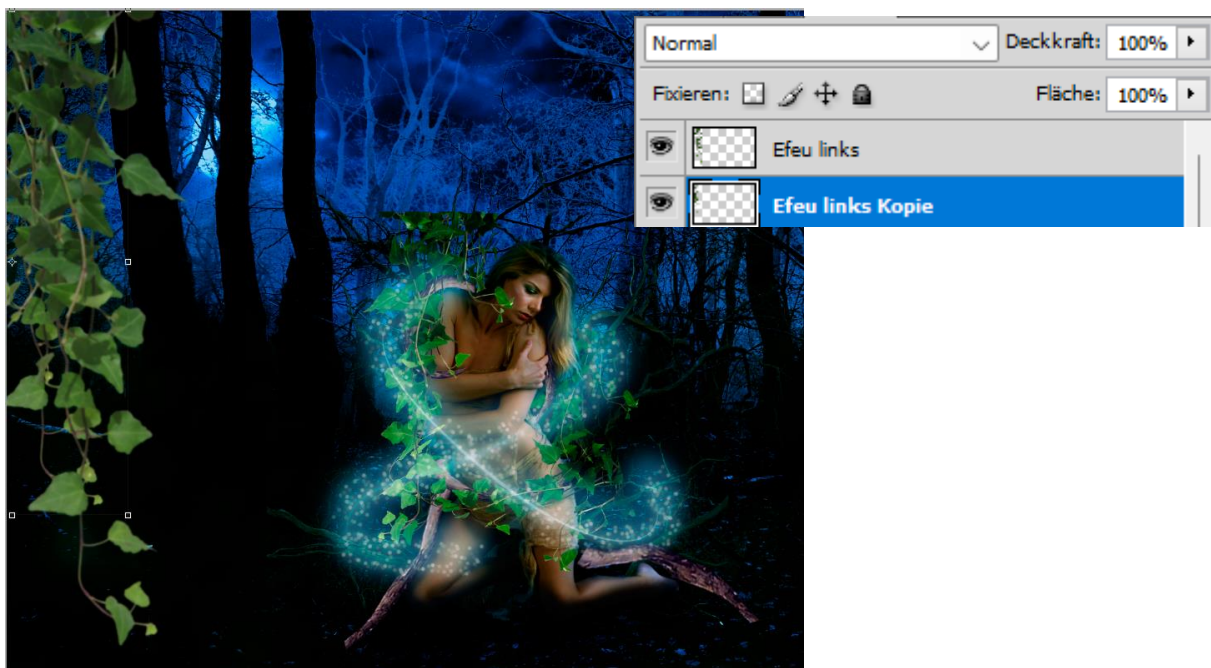


Schritt 29

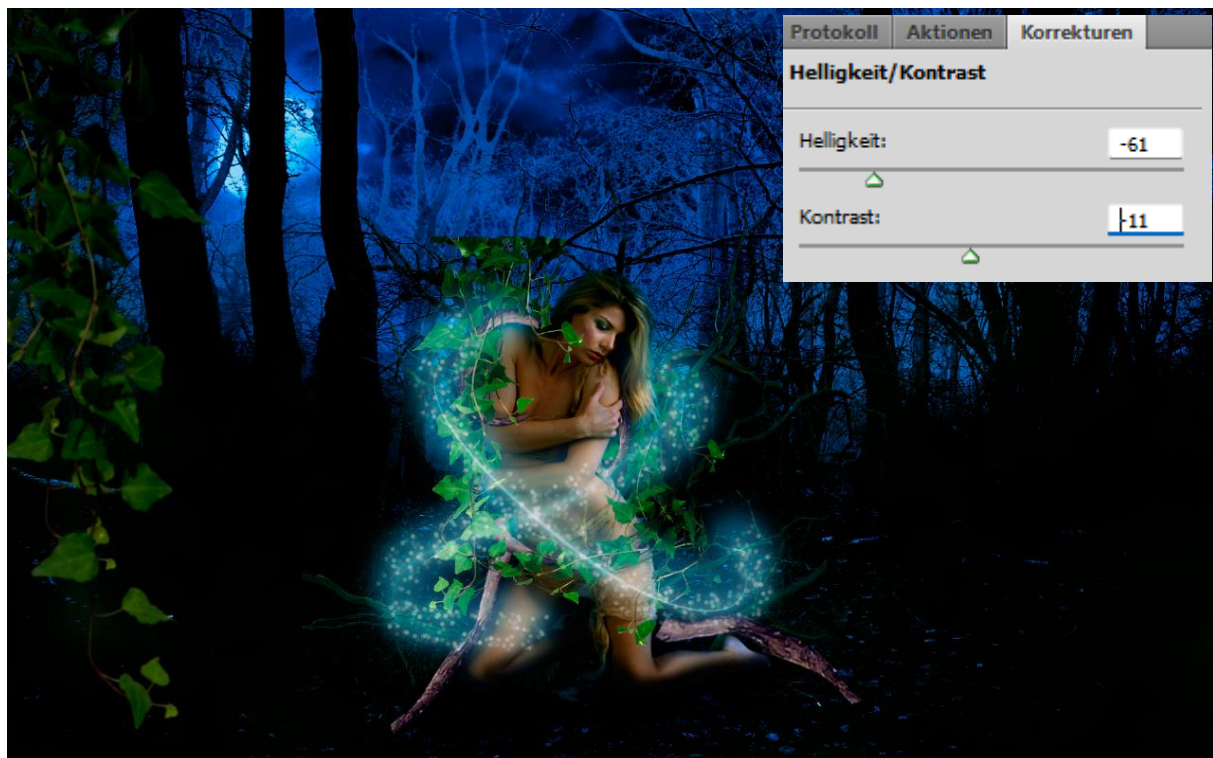
Öffnen Sie die Efeu-Datei wieder und platzieren Sie sie oben links auf dem Bild. Wenden Sie einen **1,6px Gaußschen Weichzeichner** an.



Duplizieren Sie den Efeu, ändern Sie die Größe ein wenig und platzieren Sie ihn hinter dem ursprünglichen Efeu.

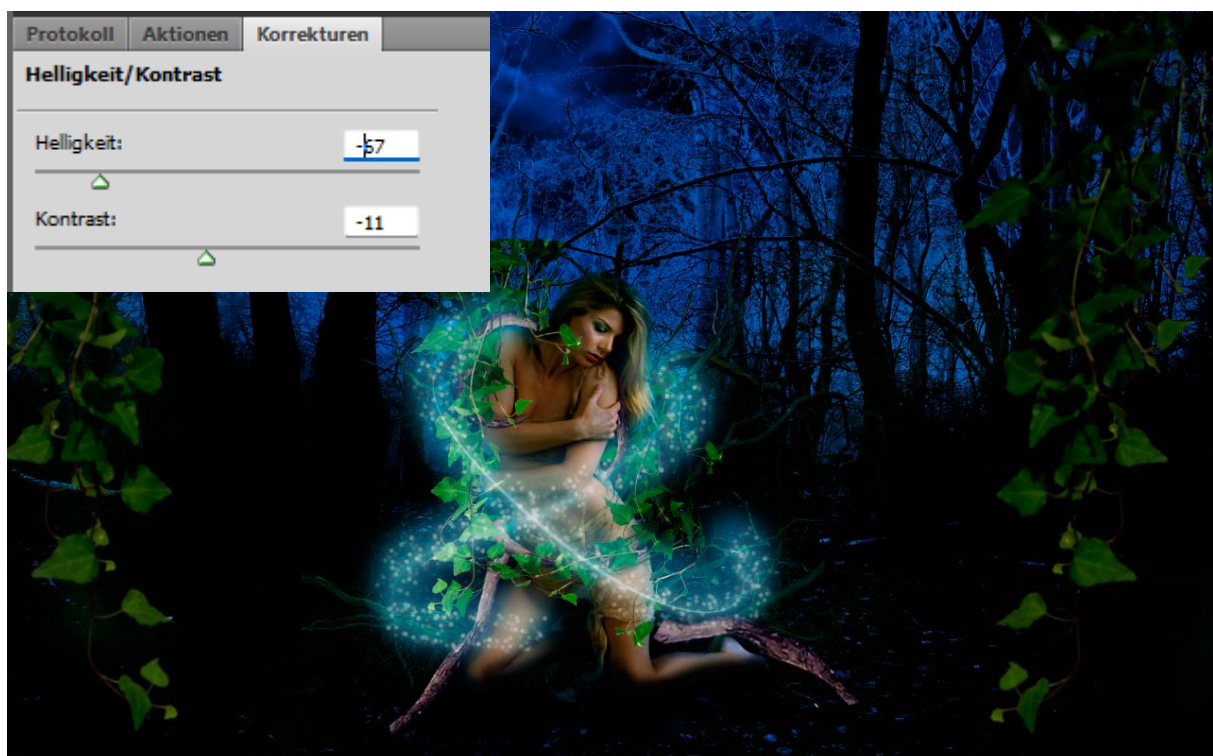


Reduzieren Sie die beiden Ebenen auf eine Ebene und wenden Sie auf diese **Helligkeit/Kontrast** an:



Schritt 30

Jetzt müssen wir nur noch ein weiteres Efeu-Set auf der rechten Seite machen, die Efeu-Ebene, die wir gerade erstellt haben, duplizieren und sie nach rechts platzieren. Strg + T, um das Transformationswerkzeug zu öffnen, und wählen Sie Horizontal spiegeln, damit der Efeu nicht ähnlich aussieht wie der linke.



Schritt 31

Wir sind fast fertig! Füge noch etwas Nebel hinzu, um die mystische Atmosphäre für unser Stück zu erhöhen.

Wir fügen einen linearen Verlauf von Weiß nach Transparent hinzu und zwar von unten nach oben.



Und dann reduzieren wir die Deckkraft der Füllebene auf 20%.

Hier ist das Ergebnis.



Schritt 32

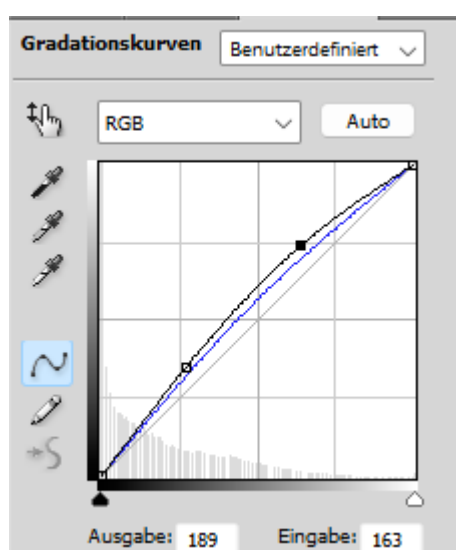
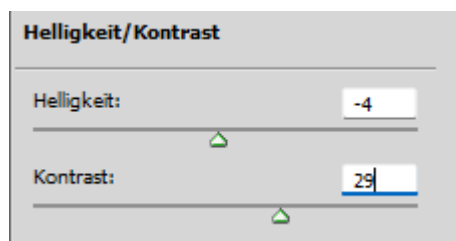
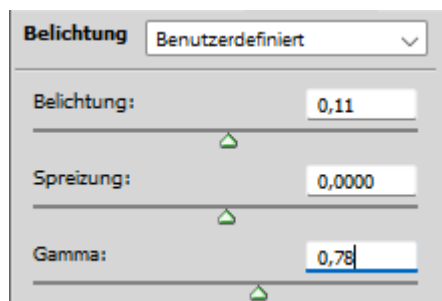
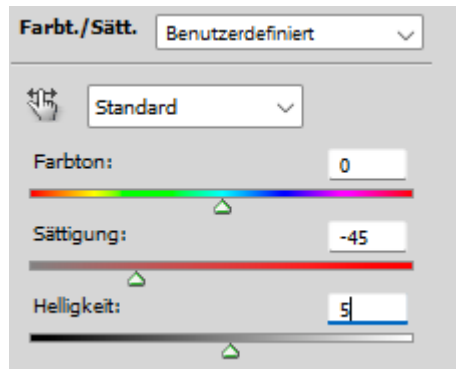
Setzen Sie nun mit dem Ray Light-Pinsel einen Pinsel zusammen, der Ihnen gefällt, und platzieren Sie ihn in der Nähe des Mondes. Verringern Sie die Deckkraft, wenn Sie das Gefühl haben, dass das Licht zu stark ist.



Schritt 33

Nun zum finalen Farbtuning. Diese folgende Kette von Einstellungsebenen wird ihre Magie entfalten!

Farbton/Sättigung-> Belichtung-> Helligkeit/Kontrast-> Kurven -> selektive Farbe



Sel. Farbkorr. Benutzerdefiniert ▾

Farben: Cyantöne ▾

Cyan: %

Magenta: %

Gelb: %

Schwarz: %

☒ Relativ ☐ Absolut

Sel. Farbkorr. Benutzerdefiniert ▾

Farben: Blautöne ▾

Cyan: %

Magenta: %

Gelb: %

Schwarz: %

☒ Relativ ☐ Absolut

Sel. Farbkorr. Benutzerdefiniert ▾

Farben: Grautöne ▾

Cyan: %

Magenta: %

Gelb: %

Schwarz: %

☒ Relativ ☐ Absolut

Sel. Farbkorr. Benutzerdefiniert

Farben: Schwarz

Cyan: 0 %

Magenta: 0 %

Gelb: -1 %

Schwarz: 2 %

☒ Relativ ☐ Absolut

Das Ergebnis:



Schritt 34

Verleihen Sie dem Modell mit einer weißen weichen Bürste etwas zusätzliches Licht.



Ändern Sie den **Mischmodus** in **Weiches Licht**. Nehmen Sie auch einen weichen Pinsel mit Schwarz und malen Sie um den Rand herum.

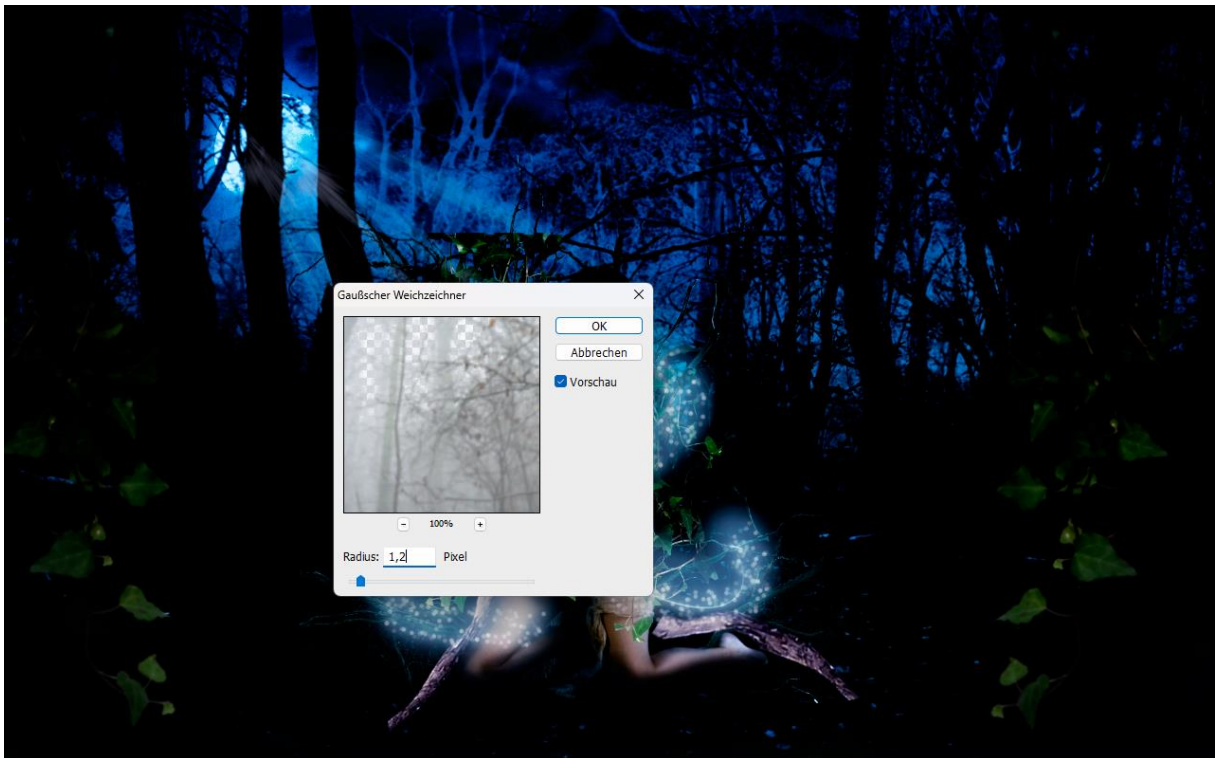


Reduzieren Sie die **Deckkraft** auf 60 %.



Schritt 35

Eine letzte Berührung! Eine gute Möglichkeit, unsere Hauptfigur hervorzuheben, besteht darin, den Hintergrund weniger attraktiv zu gestalten. Fügen Sie diesen **1,2px Gaußschen Weichzeichner** zu unserer Waldebene hinzu (denken Sie daran, sie in Smartobjekt umzuwandeln!)



Endergebnis

