

Magischer Lichtstrahl

März, 12, 2012—von Vik Aadi ([Vik Aadi - Photoshop Tutorials](#)), bearbeitet von Hans-Jürgen Kunow für PS CS4 auf Deutsch am 24.10.2025
Erfahren Sie, wie Sie diese surreale und dunkle Fotomanipulation erstellen. Dieses Tutorial zeigt Ihnen, wie Sie Bilder miteinander verschmelzen und transformieren, um dieses Bild zu erstellen. Sie werden auch einige Einstellungsebenen verwenden, um das Bild zu vervollständigen.

Vorschau auf das Endergebnis

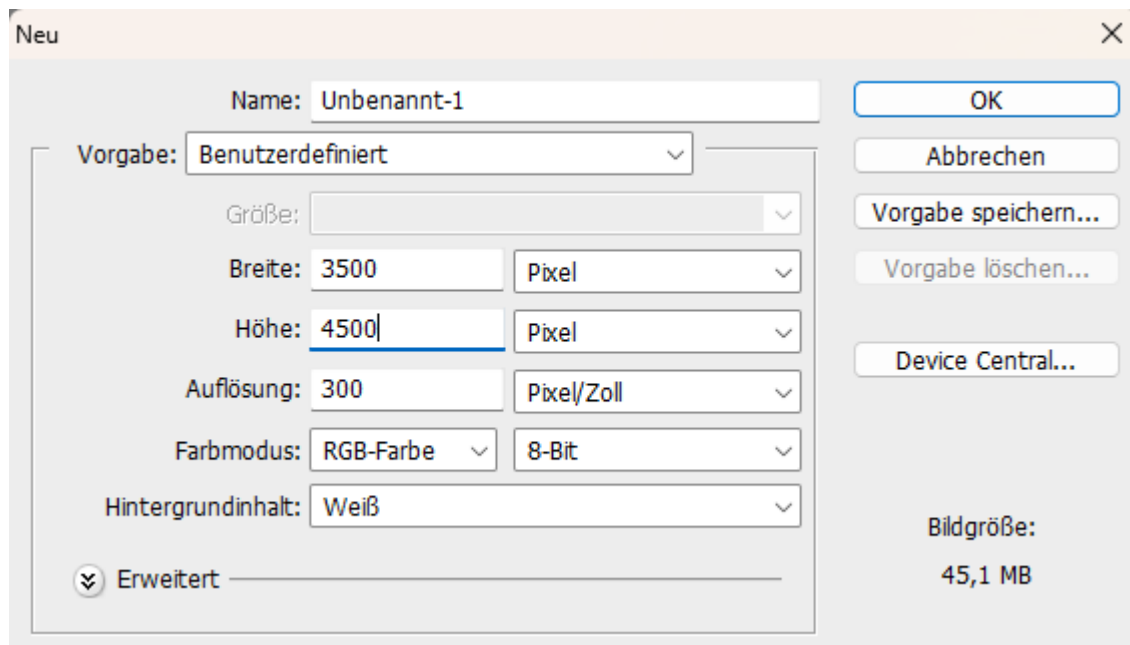


Betriebsmittel

- Erstarrte Lava – CAStock
- Meer, Griechenland – evza11
- Sky 17 – sakraler Schaft
- See 62 – Regentropfen
- Krähe 1 – Peroni68
- Gesteinsaktien PirateLotus-Aktie
- Rosa Kleid 1 Kuoma-Aktie
- Sternbürsten kuschelirmel-stock

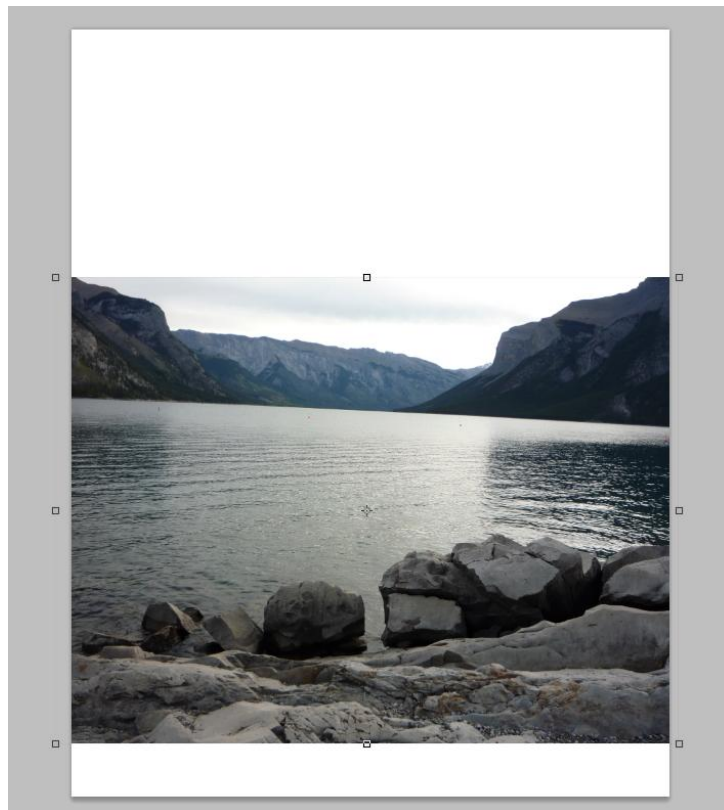
Schritt 1: Erstellen einer neuen Bilddatei

Erstellen Sie eine neue Datei mit einer Breite von 3500 px und einer Höhe von 4500 px bei 300 dpi (Dot per Inch). Der Hintergrund sollte Weiß sein.



Schritt 2: Erstellen Sie den Hintergrund

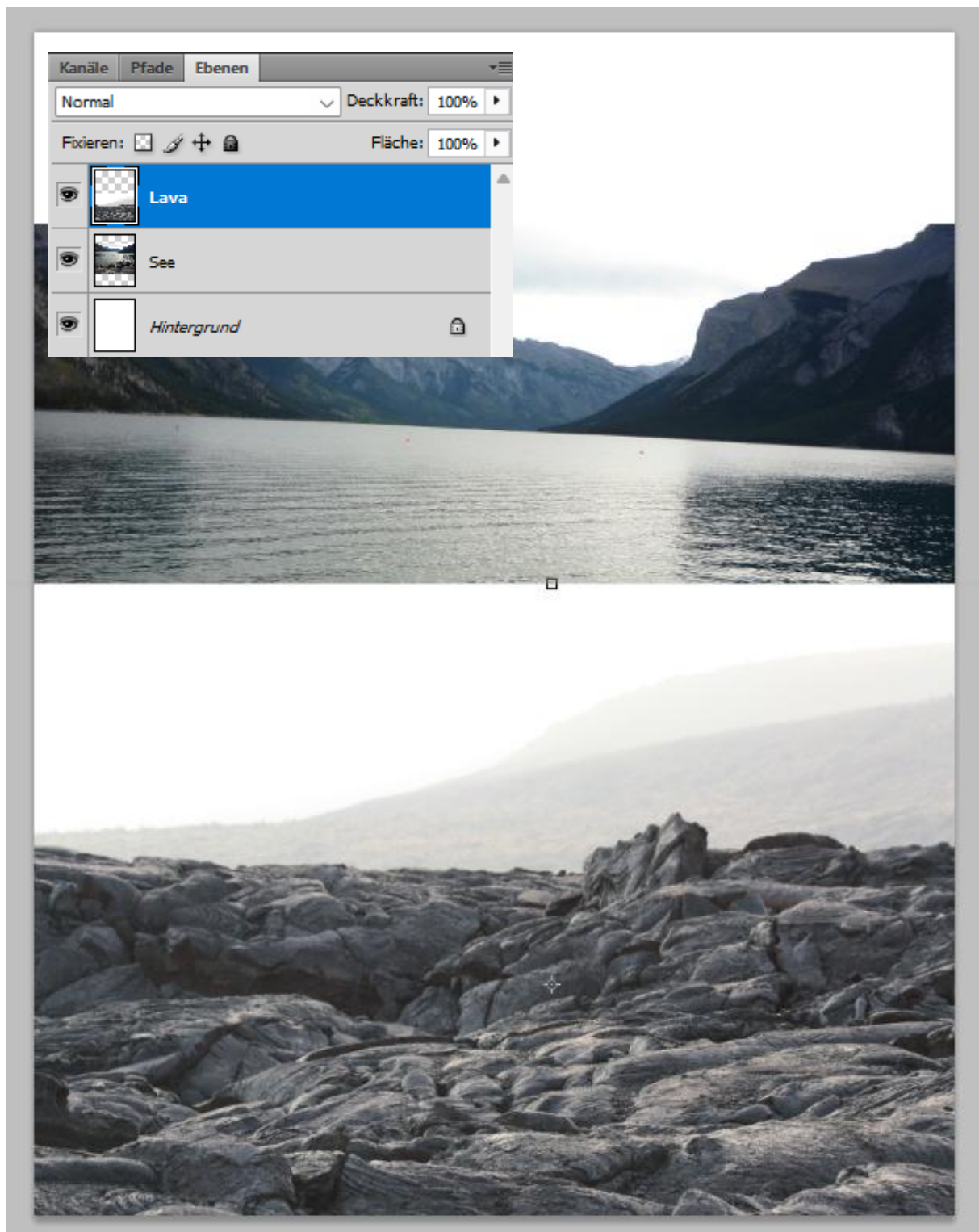
Zuerst öffnen wir den Lake 62 in Photoshop. Wir werden dieses Stockbild verwenden, daher müssen wir es auf unsere Hauptleinwand übertragen. Klicken Sie auf den Lake 62 und drücken Sie V, um das Verschieben-Werkzeug zu aktivieren. Ändern Sie den Namen der Ebene in „Ebene 0“, sonst rührt sich nichts. Klicken Sie dann mit der linken Maustaste auf das Bild, ziehen Sie es auf die Hauptleinwand und ändern Sie den Ebenennamen in "See".



Als nächstes öffnen wir die erstarrte Lava in Photoshop. Wir werden dieses Stockbild „Lava.jpg“ verwenden, daher müssen wir es auf unsere Hauptleinwand übertragen. Klicken Sie auf die erstarrte Lava und drücken Sie V, um das Verschieben-Werkzeug zu aktivieren. Ändern Sie den Namen der Ebene in „Ebene 0“. Klicken Sie mit der linken Maustaste auf das Bild, ziehen Sie es auf die Hauptleinwand und ändern Sie den Ebenennamen in "Lava".



Das Ergebnis sollte in etwa so aussehen:



Aktivieren Sie nun [das Stiftwerkzeug](#), um eine Auswahl um das Bild herum zu treffen, und löschen Sie anschließend den markierten Bereich. Zuerst aktivieren wir die Ebene „Lava“. Rechtsklick auf den Pfad > Auswahl erstellen > Auswahl umkehren > Entf-Taste drücken.

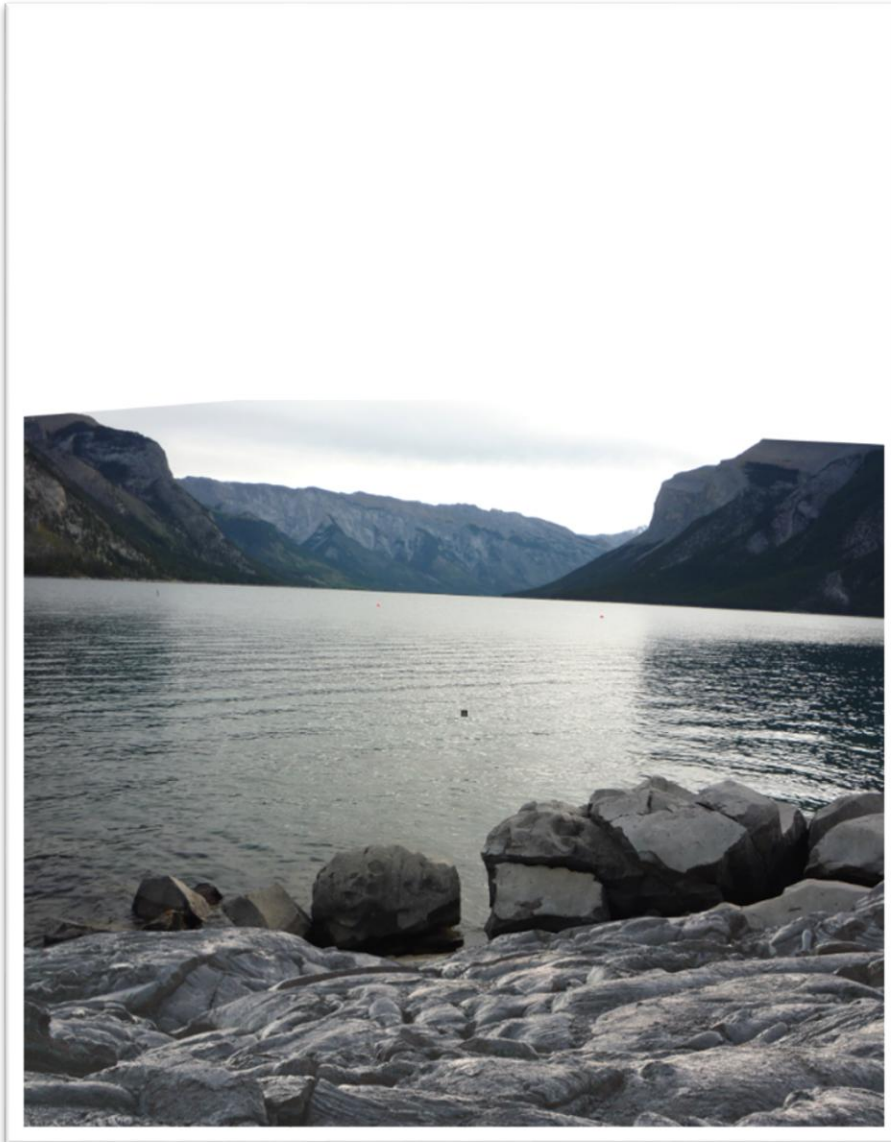


Dann aktivieren wir die Ebene „See“. Rechtsklick auf den Pfad > Auswahl erstellen > Entf-Taste drücken. Anschließend ziehen wir die Ebene „See“ mit dem Verschieben-Werkzeug (V) nach unten. Vergessen Sie nicht, die Auswahl wieder aufzuheben (Strg + D).

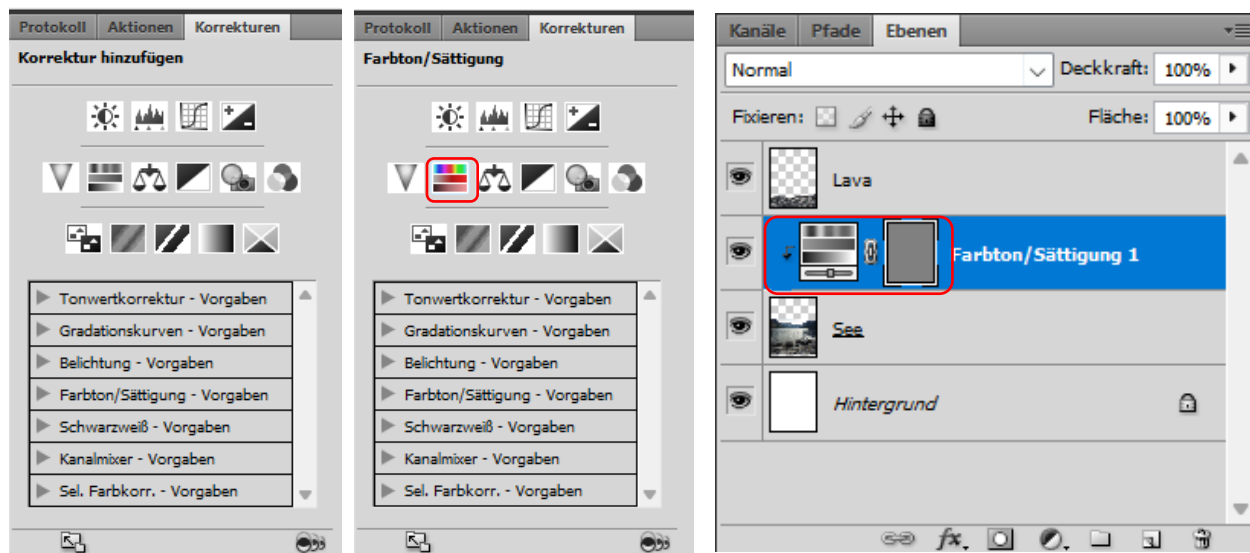
Löschen Sie den markierten Bereich oberhalb der roten Linie.



Das Ergebnis sollte in etwa so aussehen:

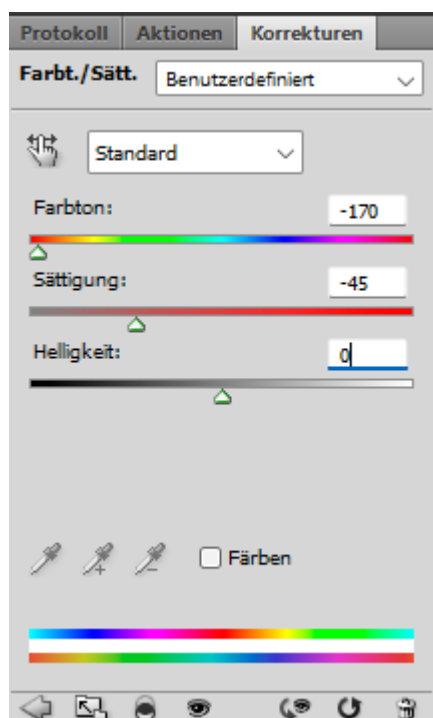


Beginnen wir mit dem Erstellen einer Farbton-/Sättigungs-Einstellungsebene. Aktivieren Sie Die Ebene „See“. Gehen Sie in der Palette „Korrekturen“ auf „Farbton/Sättigung“. Die Einstellungsebene sollte bereits als Schnittmaske erstellt werden.



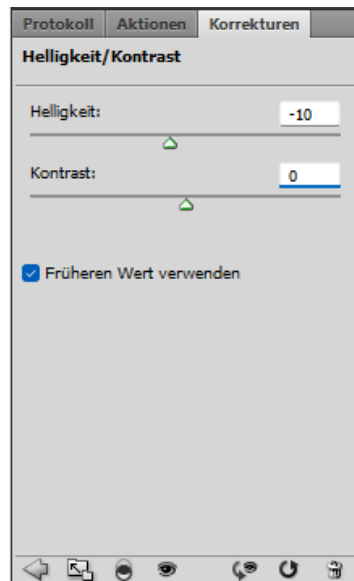
Wenn das Feld Farbton/Sättigung geöffnet wird, geben Sie Folgendes ein:

Das Ergebnis sollte in etwa so aussehen:

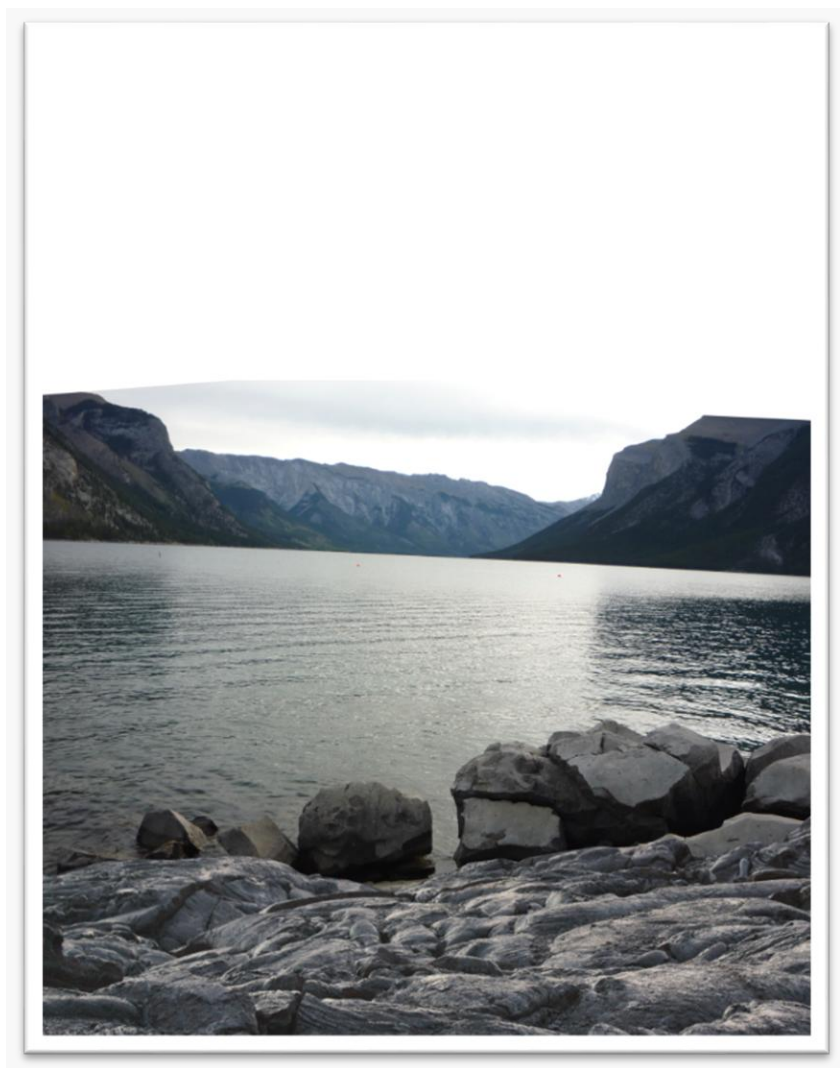


Beginnen wir mit dem Erstellen einer Helligkeit/Kontrast-Einstellungsebene, für die Ebene „Lava“. Aktivieren Sie die Ebene „Lava“ und gehen genauso vor wie bei der Ebene „See“.

Wenn das Feld Helligkeit/Kontrast geöffnet wird, geben Sie Folgendes ein:

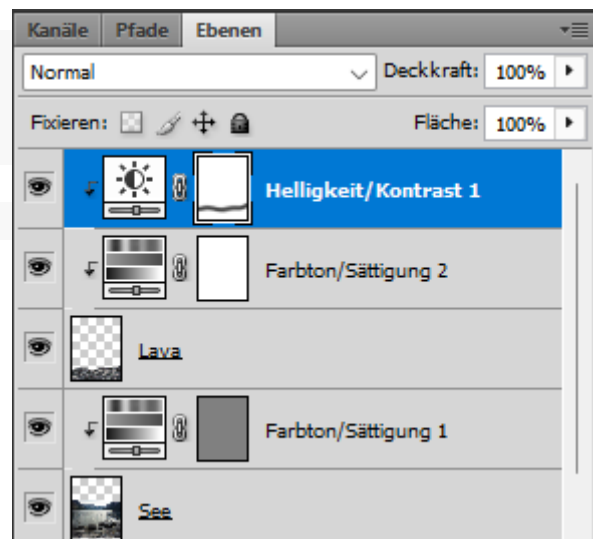


Das Ergebnis sollte in etwa so aussehen:



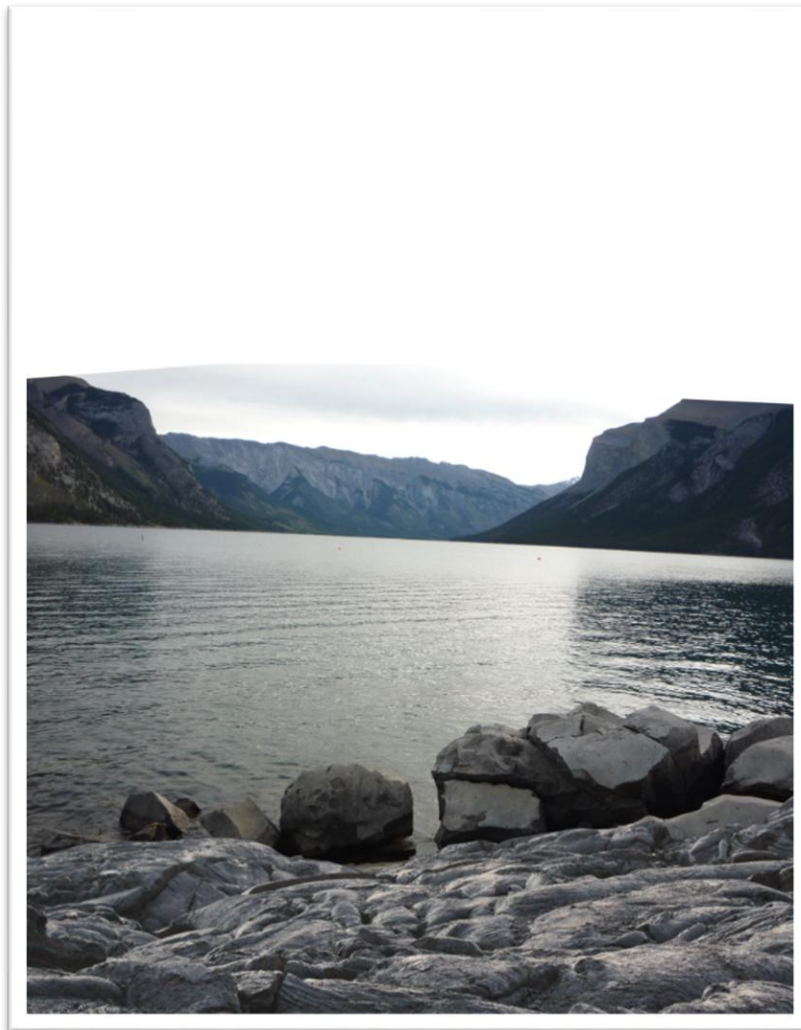
Aktivieren Sie nun die Ebenenmaske mit diesen Einstellungen.

- Pinselgröße: 360px
- Härte: 0%
- Deckkraft: 40%
- Durchfluss: 100%

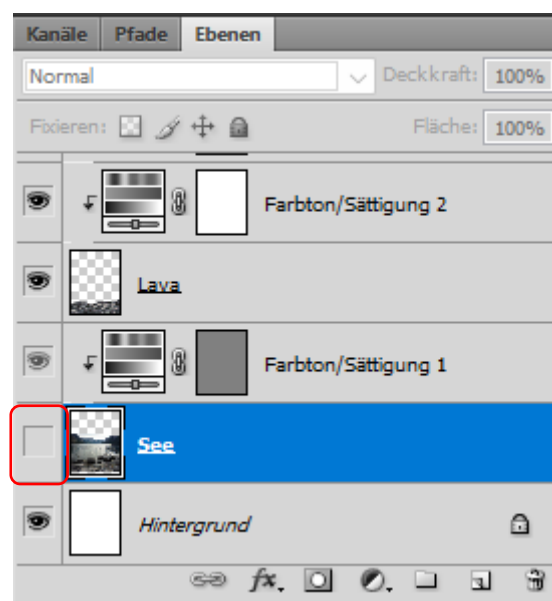


Verwenden Sie einen weichen Rundpinsel, um den hervorgehobenen Bereich zu löschen.

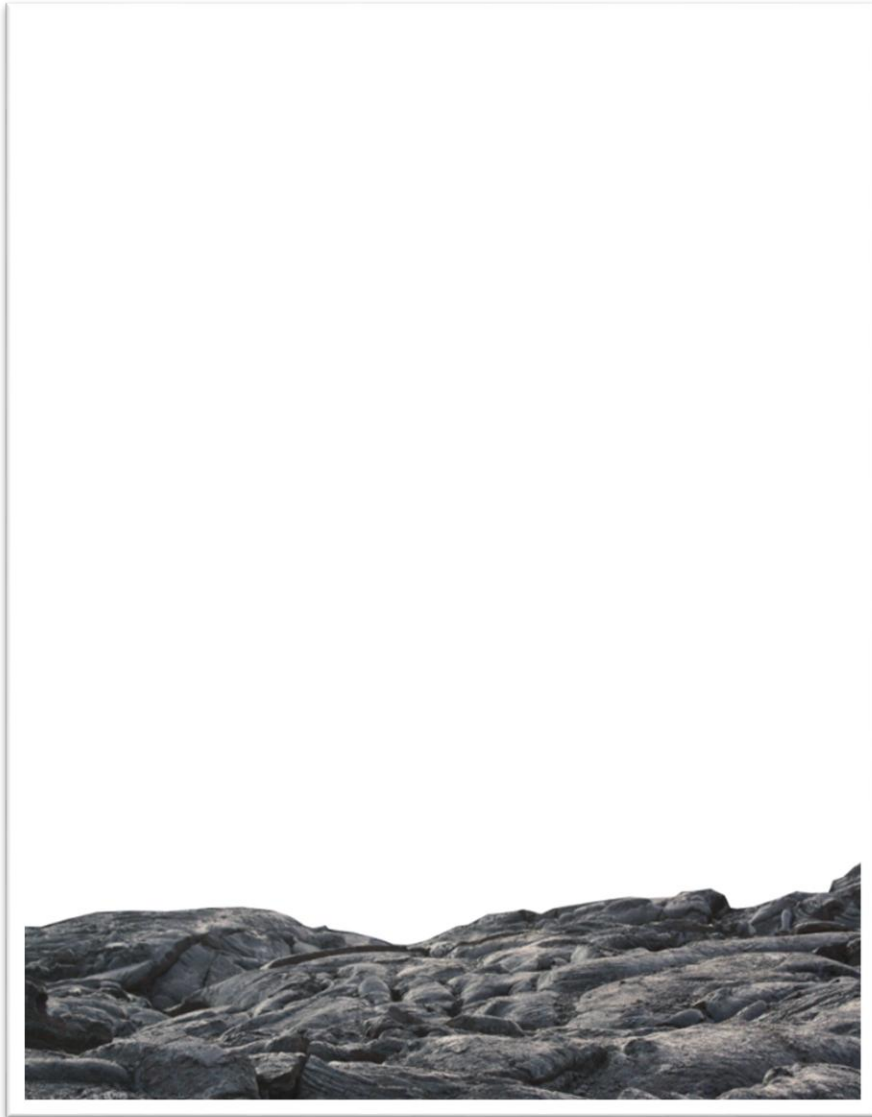
Das Ergebnis sollte in etwa so aussehen:



Schalten Sie die Ebene „See“ ab, indem Sie auf das Auge in der Ebenenpalette klicken.



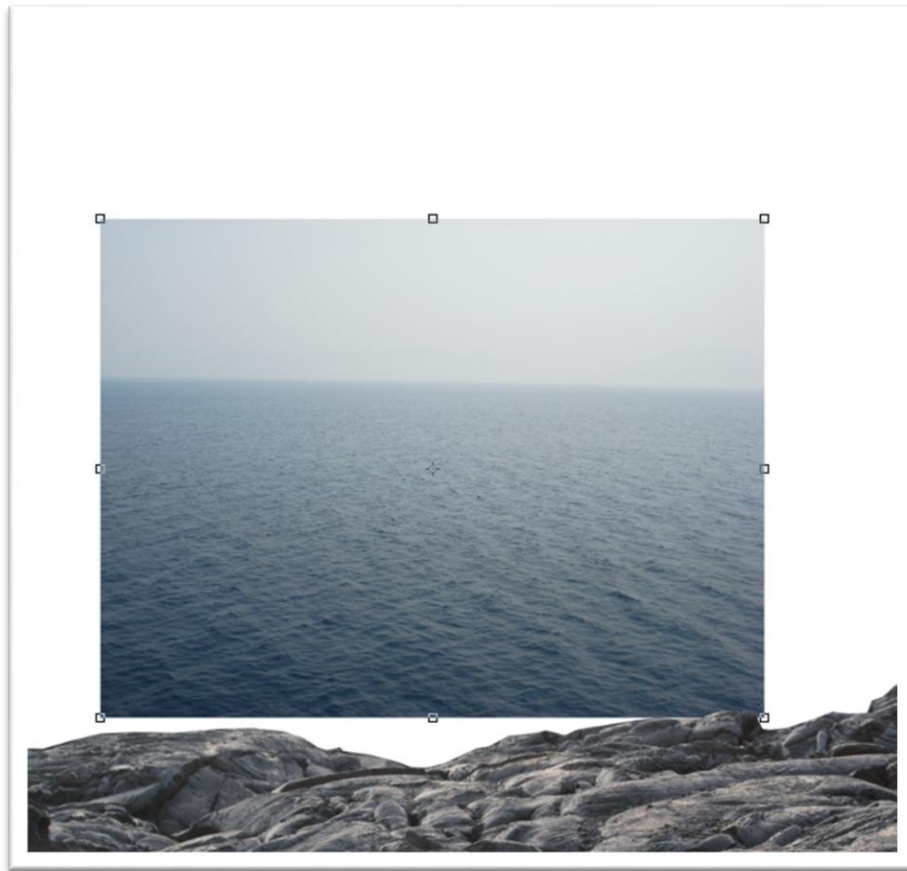
Das Ergebnis sollte in etwa so aussehen:



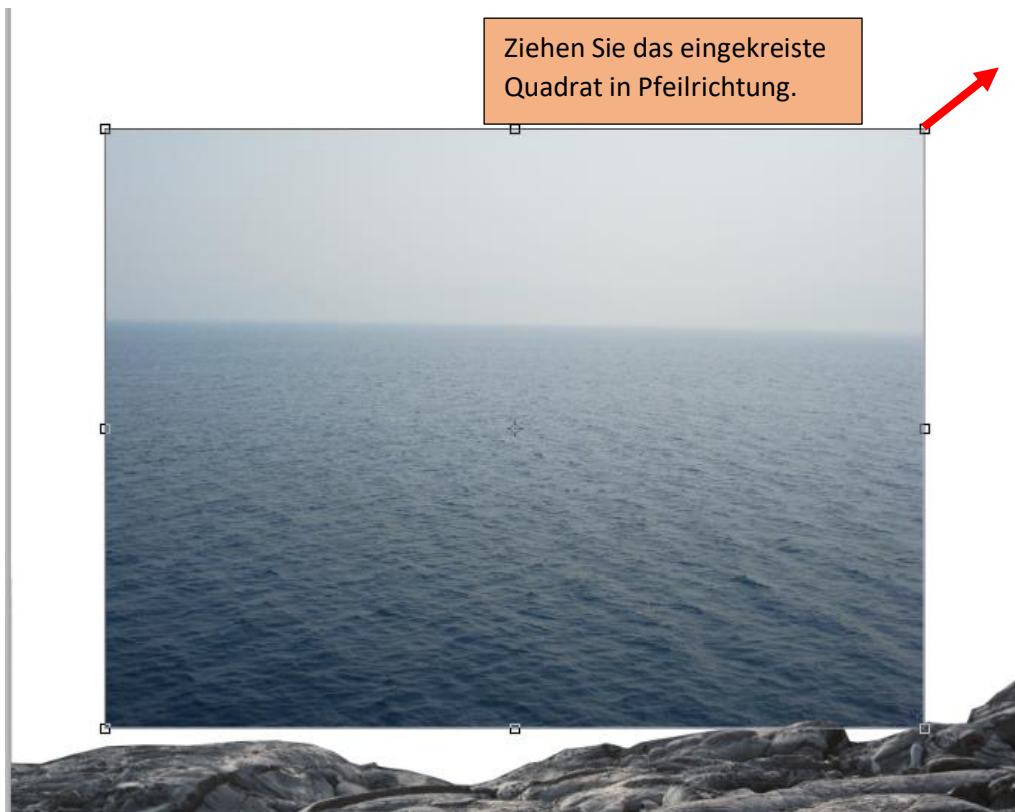
Schritt 3: Meer bearbeiten

Lassen Sie uns zunächst das Bild „Griechisches Meer.jpg“ in Photoshop öffnen. Wir werden das Meer aus diesem Stockbild verwenden, daher müssen wir es auf unsere Hauptleinwand übertragen. Klicken Sie nach dem Öffnen doppelt auf die Ebene „Hintergrund“, um sie in eine normale Ebene zu verwandeln, und dann auf V, um das Verschieben-Werkzeug zu aktivieren. Klicken Sie mit der linken Maustaste auf das Bild, ziehen Sie es auf die Hauptleinwand und ändern Sie den Ebenennamen in "Meer". Achten Sie darauf, dass diese Ebene über der Einstellungsebene „Farbton/Sättigung 1“ zu liegen kommt.

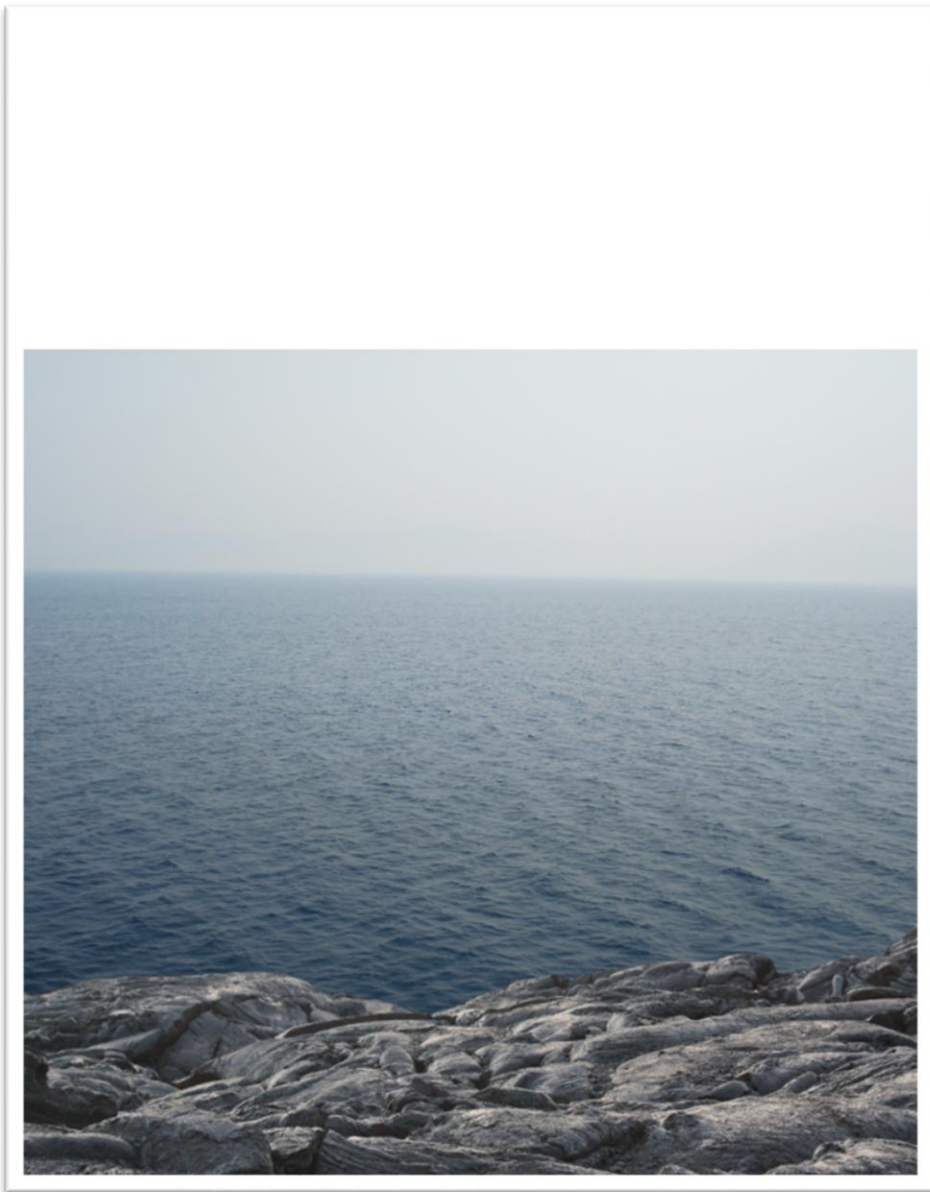
Das Ergebnis sollte in etwa so aussehen:



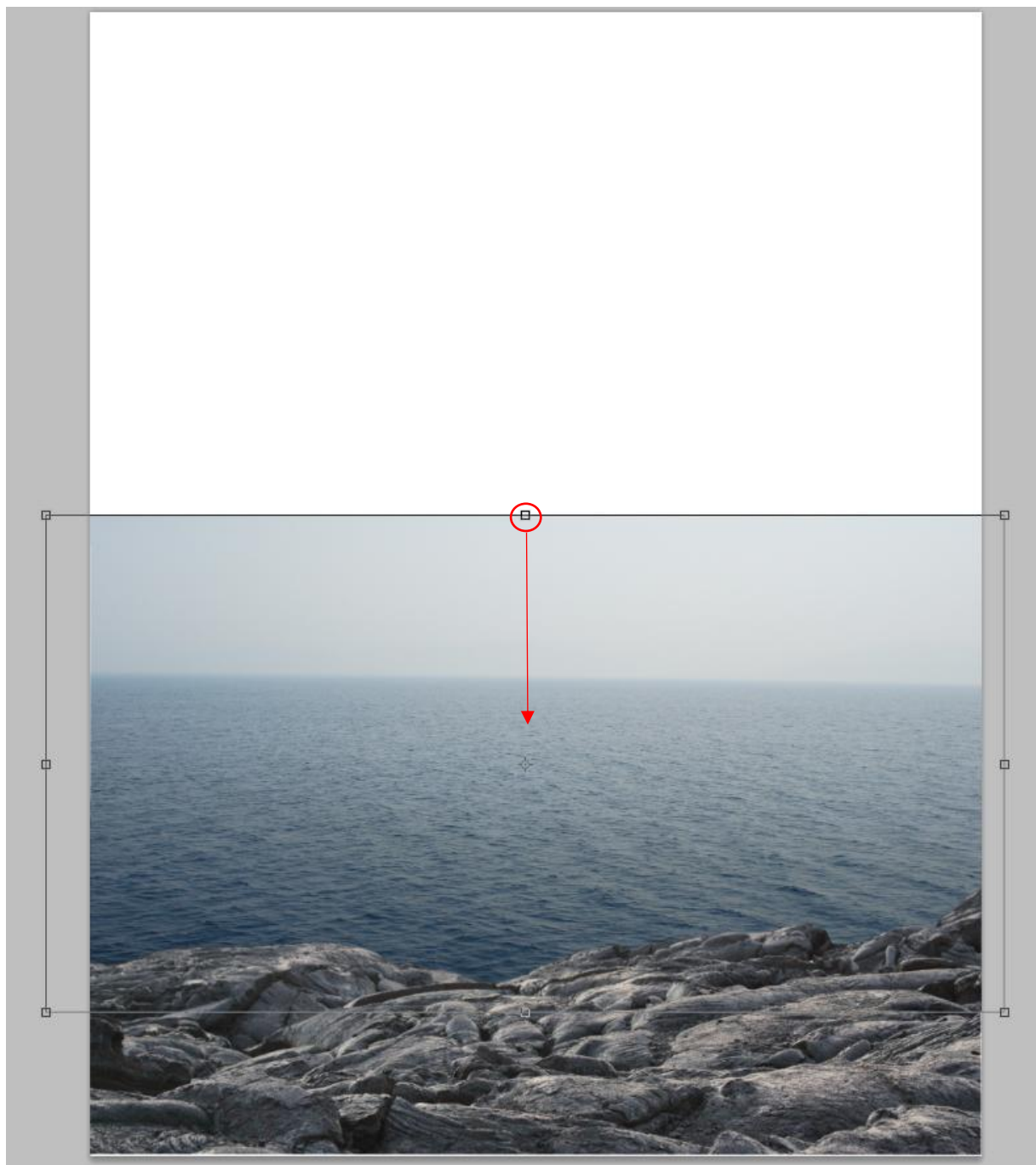
Aktivieren Sie als Nächstes das Transformationswerkzeug (Strg +T), während die Ebene "Meer" ausgewählt ist, und ändern Sie dann die Größe wie unten gezeigt:



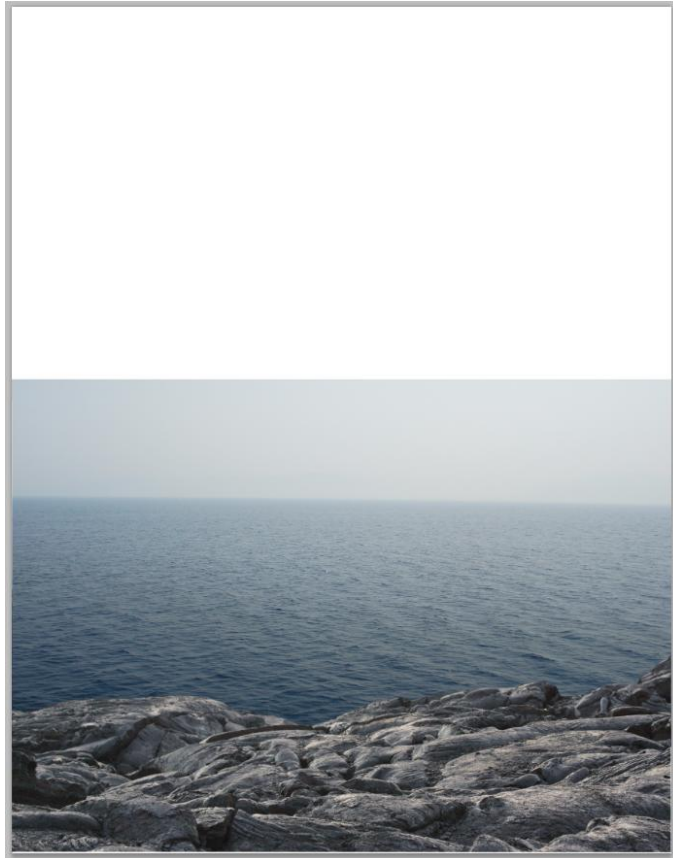
Das Ergebnis sollte in etwa so aussehen:



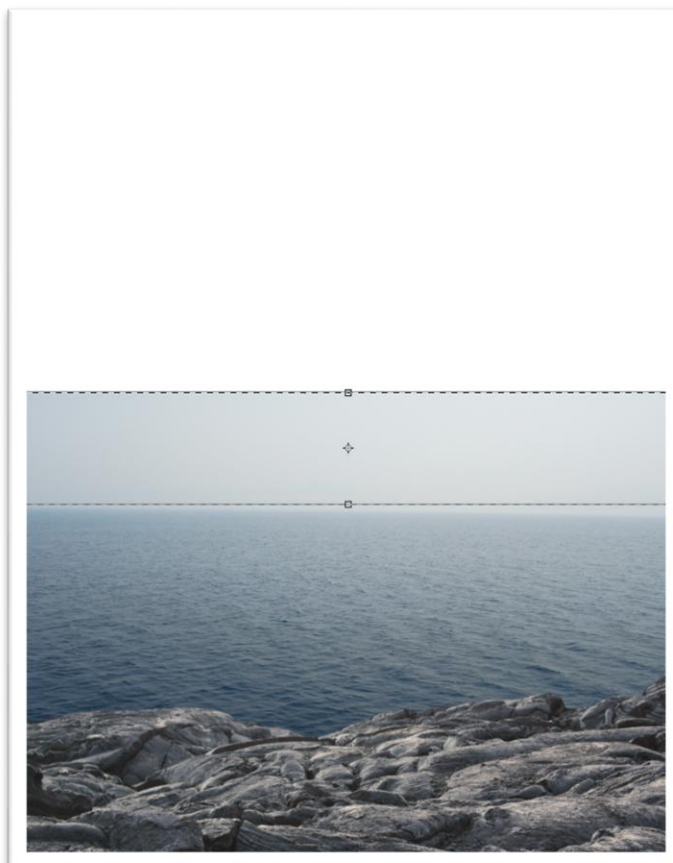
Aktivieren Sie erneut das Transformationswerkzeug (Strg +T), während die Ebene "Meer" ausgewählt ist, und ändern Sie dann die Größe wie unten gezeigt:



Das Ergebnis sollte in etwa so aussehen:



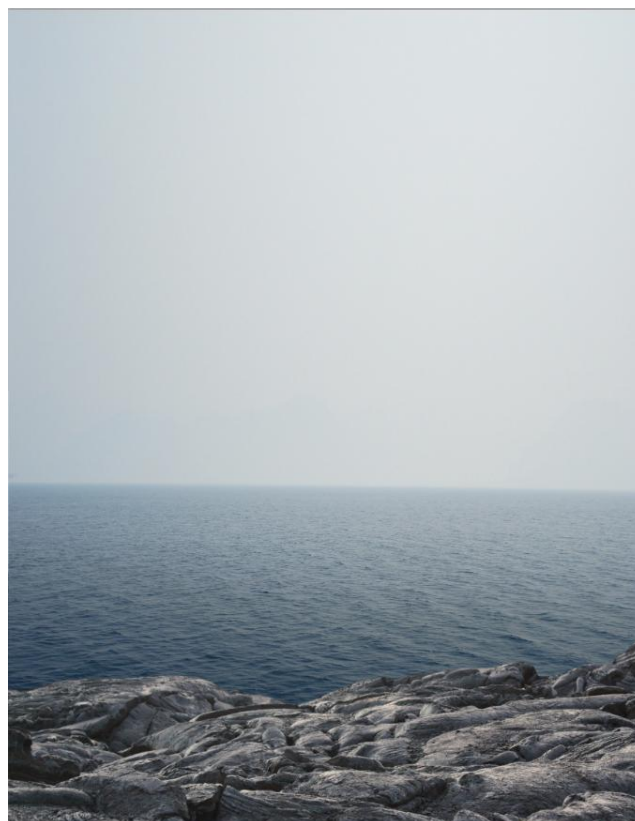
Aktivieren Sie nun das Werkzeug Rechteckiger Auswahlrahmen (m) und treffen Sie eine Auswahl. Siehe unten und aktivieren Sie dann das Transformationswerkzeug (Strg +T).



Drücken Sie die Eingabetaste

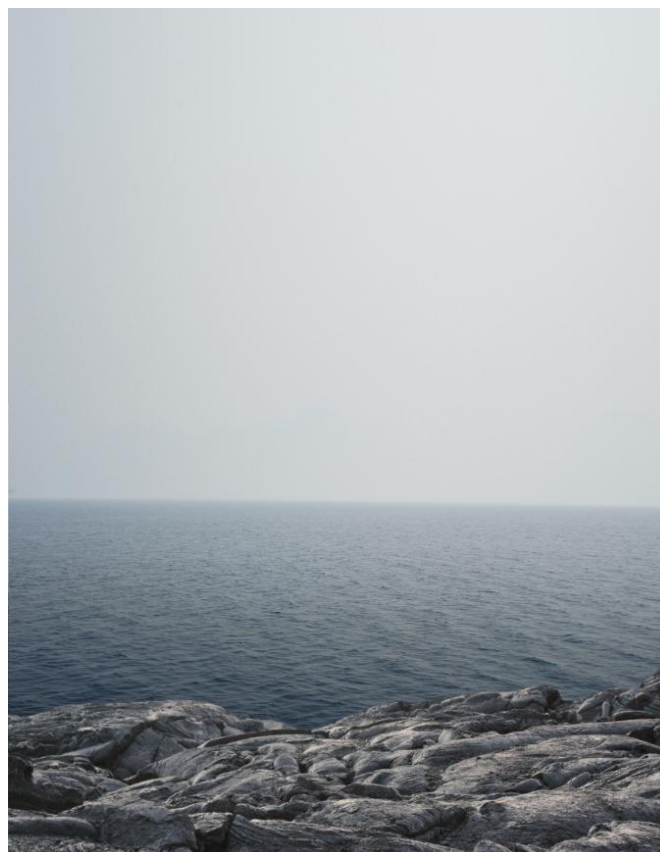
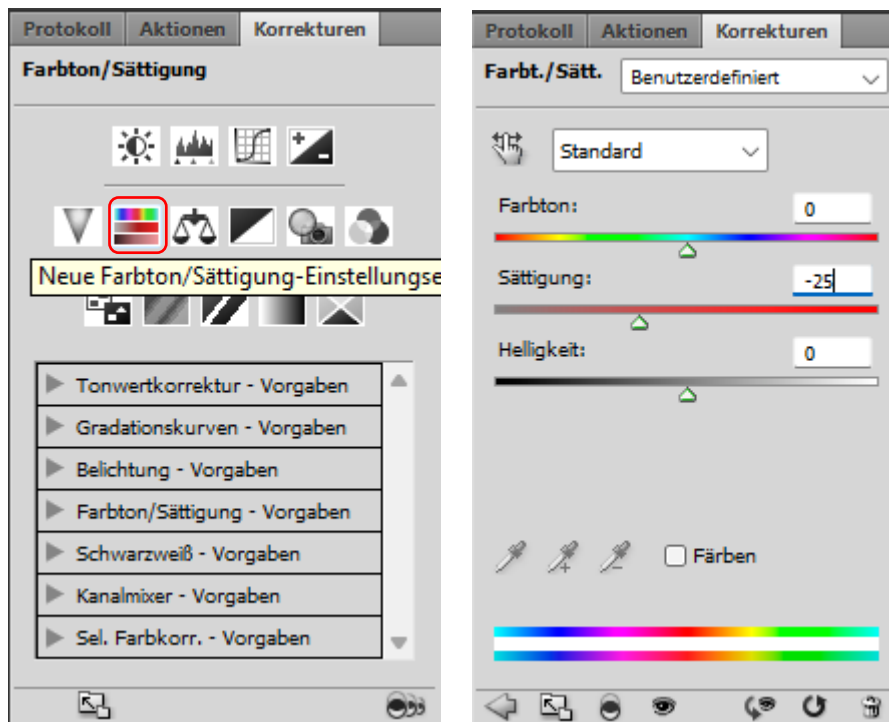


Das Ergebnis sollte in etwa so aussehen:



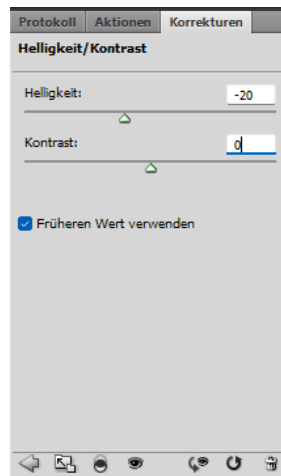
Lassen Sie uns eine Farbton-/Sättigungs-Einstellungsebene erstellen. Aktivieren Sie die Ebene „See“. Gehen Sie in der Palette „Korrekturen“ auf „Farbton/Sättigung“. Die Einstellungsebene sollte bereits als Schnittmaske erstellt werden.

Wenn das Feld Farbton/Sättigung geöffnet wird, geben Sie Folgendes ein:



Erstellen wir nun eine Helligkeits-/Kontrast-Einstellungsebene.

Wenn das Feld Helligkeit/Kontrast geöffnet wird, geben Sie folgendes ein:

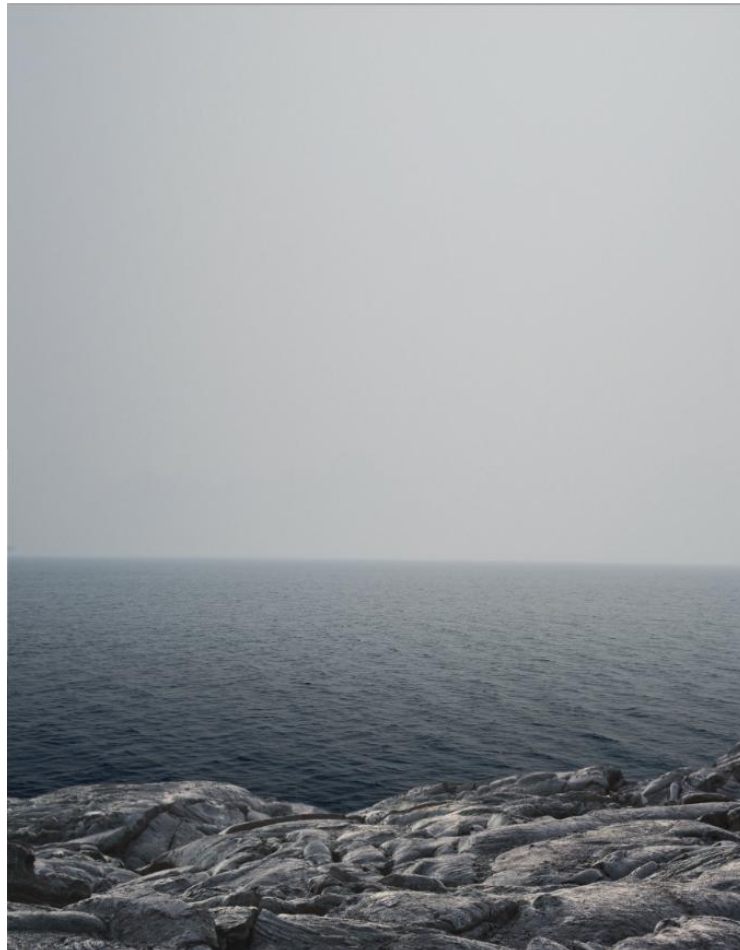


Lassen Sie uns eine Farbton-/Sättigung-Einstellungsebene erstellen

Wenn das Feld Farbton/Sättigung geöffnet wird, geben Sie Folgendes ein:



Das Ergebnis sollte in etwa so aussehen:



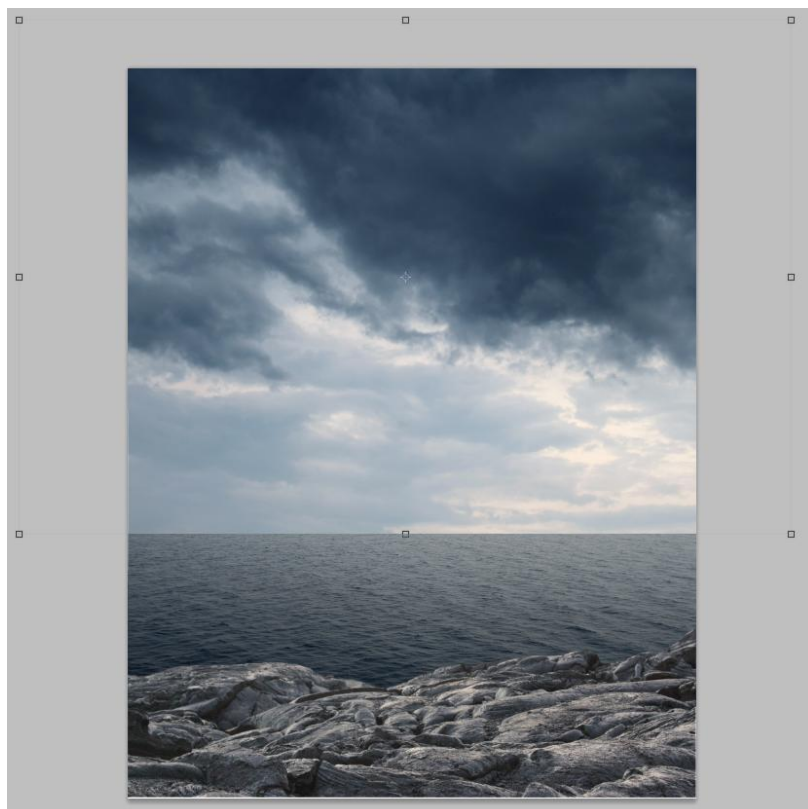
Schritt 4: Sky bearbeiten

Zuerst öffnen wir das Foto „Sky.jpg“ aus unserem Bestand in Photoshop. Wir werden den Himmel aus diesem Stockbild verwenden, daher müssen wir es auf unsere Hauptleinwand übertragen.

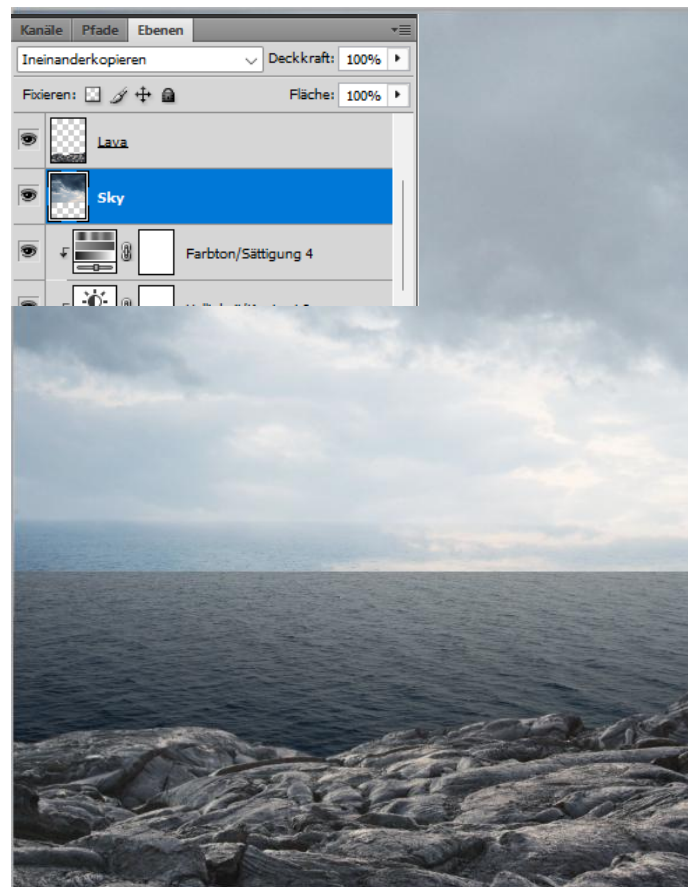
Nachdem Sie „Sky.jpg“ geöffnet haben, klicken Sie doppelt auf die Ebene „Hintergrund“ und wandeln die Ebene in „Ebene 0“ um. Klicken Sie dann auf V, um das Verschieben-Werkzeug zu aktivieren. Klicken Sie mit der linken Maustaste auf das Bild, ziehen Sie es auf die Hauptleinwand und ändern Sie den Ebenennamen in "Sky". Die aktive Ebene auf unserer Hauptleinwand sollte die Einstellungsebene „Farbton/Sättigung 4“ sein.



Das Ergebnis sollte in etwa so aussehen:



Ändern Sie den Ebenenmodus auf "Ineinanderkopieren".



Reduzieren Sie die Deckkraft auf 65 %. Das Ergebnis sollte in etwa so aussehen:



Aktivieren Sie nun das Radiergummi-Werkzeug (E) mit diesen Einstellungen. Radieren Sie nun die harte Kante zwischen Himmel und Meer weg:

- Pinselgröße: 400px
- Härte: 0%
- Deckkraft: 40%
- Durchfluss: 100%



Verwenden Sie das
Radiergummi-Werkzeug, um
den markierten Bereich zu
löschen.

Das Ergebnis sollte in etwa so aussehen:



Erstellen Sie nun eine Helligkeits-/Kontrast-Einstellungsebene. Gehen Sie in der Palette „Korrekturen“ auf „Helligkeit/Kontrast“. Die Einstellungsebene sollte bereits als Schnittmaske erstellt werden.

Wenn das Feld Helligkeit/Kontrast geöffnet wird, geben Sie Folgendes ein:

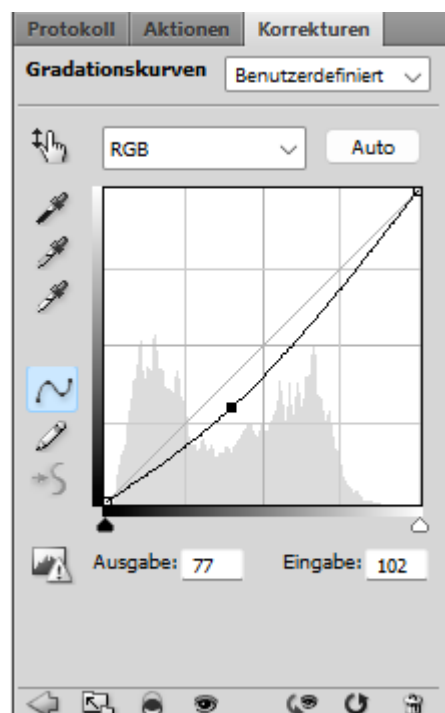


Das Ergebnis sollte in etwa so aussehen:

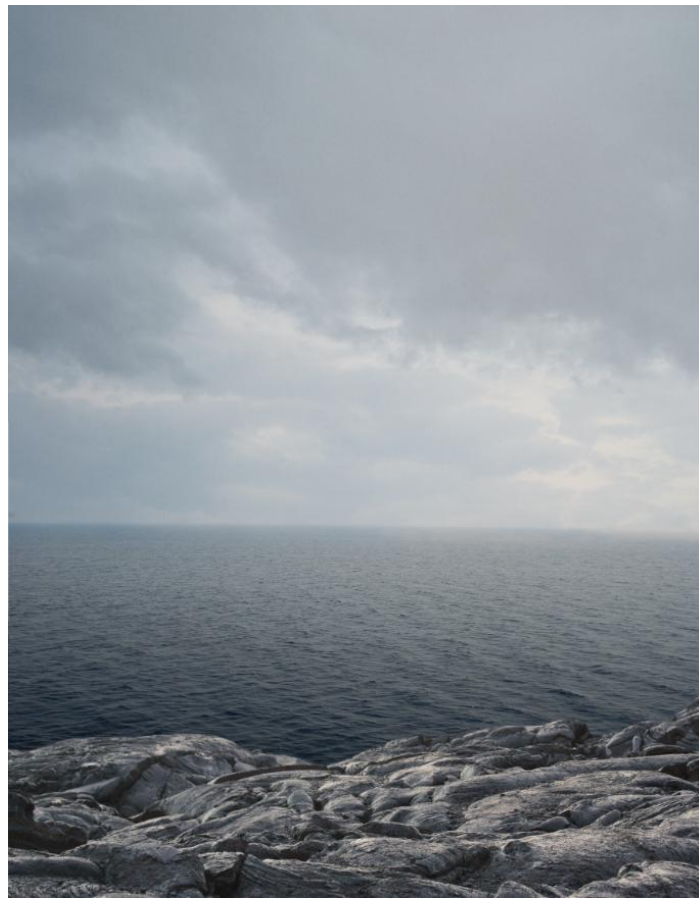


Erstellen Sie nun eine Kurven-Einstellungsebene. Gehen Sie in der Palette „Korrekturen“ auf „Gradationskurven“. Die Einstellungsebene sollte bereits als Schnittmaske erstellt werden.

Wenn das Dialogfeld „Gradationskurven“ geöffnet wird, geben Sie Folgendes ein:



Das Ergebnis sollte in etwa so aussehen:

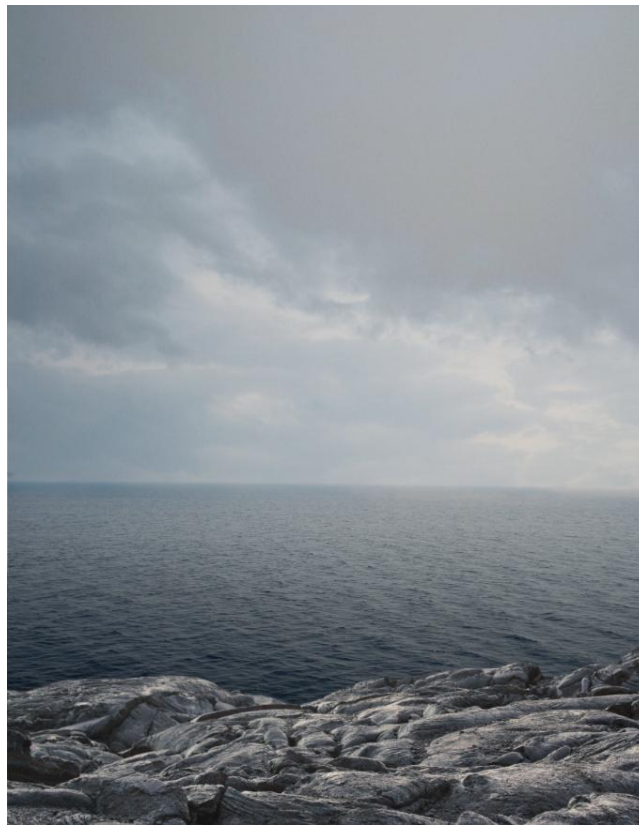


Erstellen Sie nun eine Helligkeits-/Kontrast-Einstellungsebene. Gehen Sie in der Palette „Korrekturen“ auf „Helligkeit/Kontrast“. Die Einstellungsebene sollte bereits als Schnittmaske erstellt werden.

Wenn das Feld Helligkeit/Kontrast geöffnet wird, geben Sie Folgendes ein:

Protokoll	Aktionen	Korrekturen
Helligkeit/Kontrast		
Helligkeit:		-30
Kontrast:		0
☒ Früheren Wert verwenden		

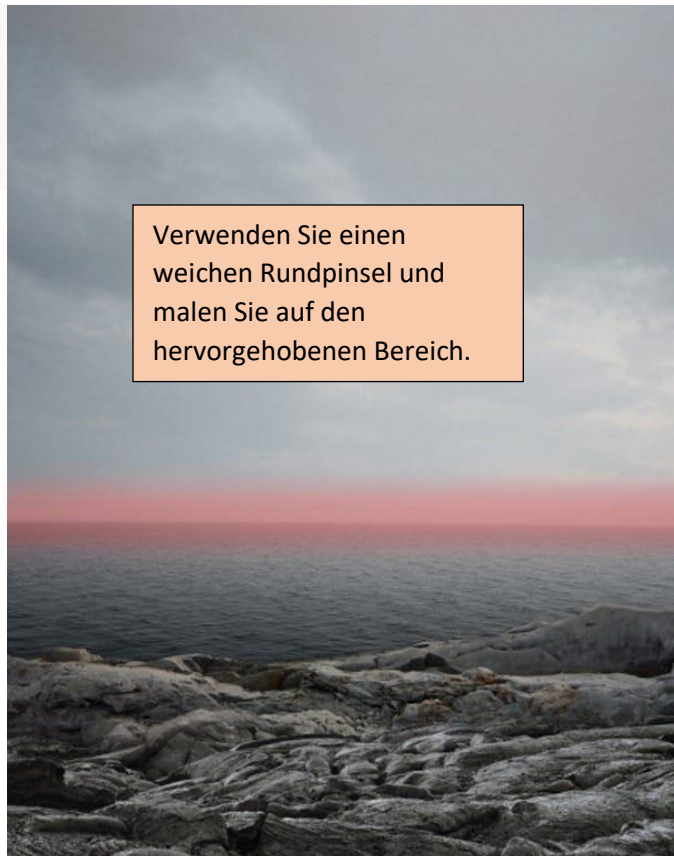
Das Ergebnis sollte in etwa so aussehen:



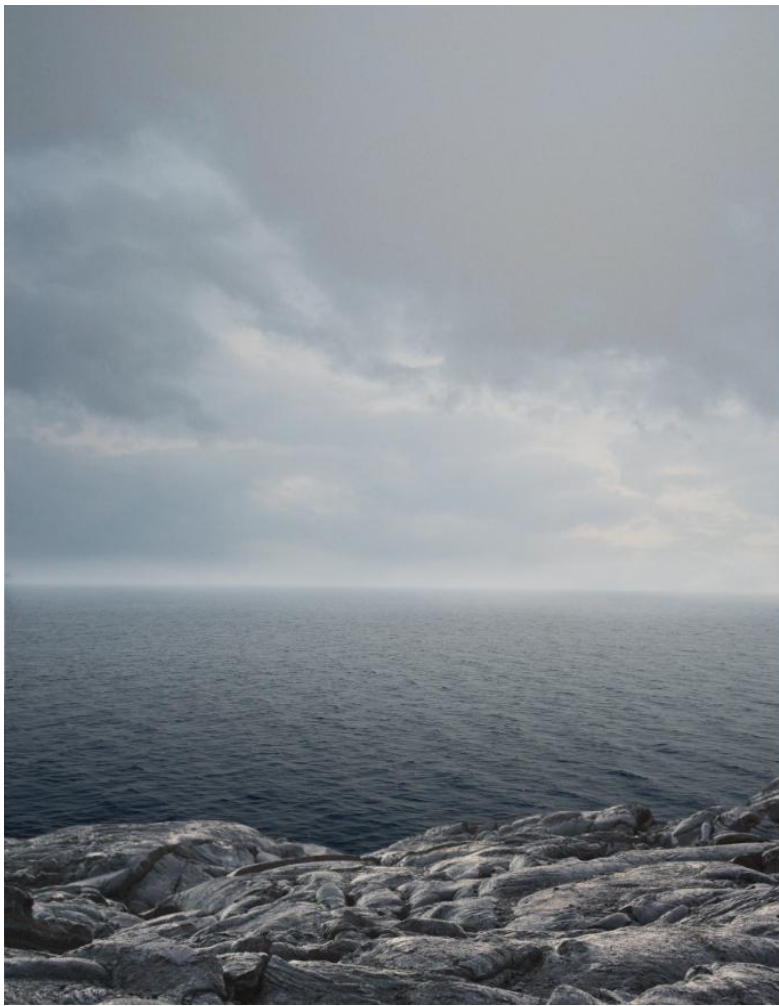
Gehen Sie auf die Ebene „Sky“. Aktivieren Sie nun das Pinselwerkzeug (B) mit diesen Einstellungen Lassen Sie uns nun malen:

- Pinselgröße: 200px
- Härte: 0%
- Deckkraft: 40%
- Durchfluss: 100%
- Farbe: #ffffff

Verwenden Sie einen weichen Rundpinsel und malen Sie auf den hervorgehobenen Bereich.

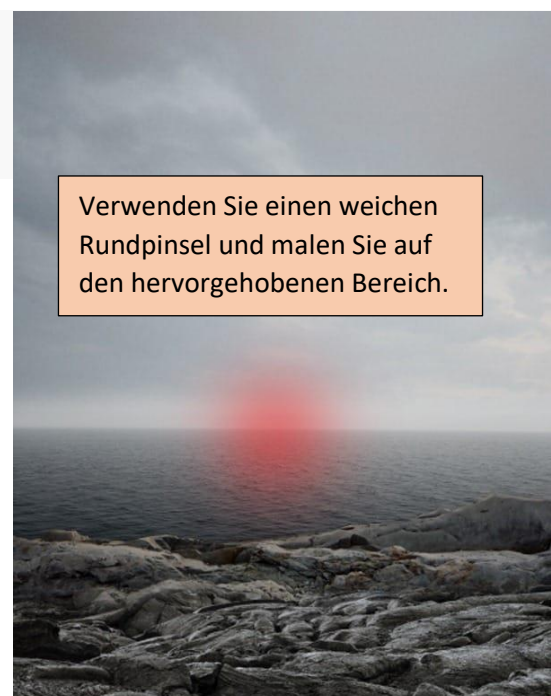


Das Ergebnis sollte in etwa so aussehen:

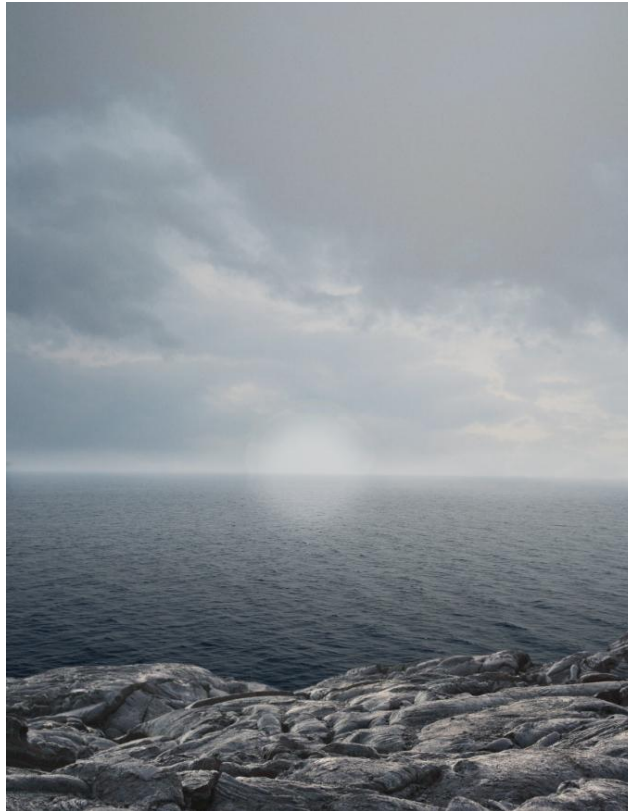


Aktivieren Sie erneut das Pinselwerkzeug (B) mit diesen Einstellungen Lassen Sie uns nun malen:

- Pinselgröße: 600px
- Härte: 0%
- Deckkraft: 40%
- Durchfluss: 100%
- Farbe: #ffffff



Das Ergebnis sollte in etwa so aussehen:

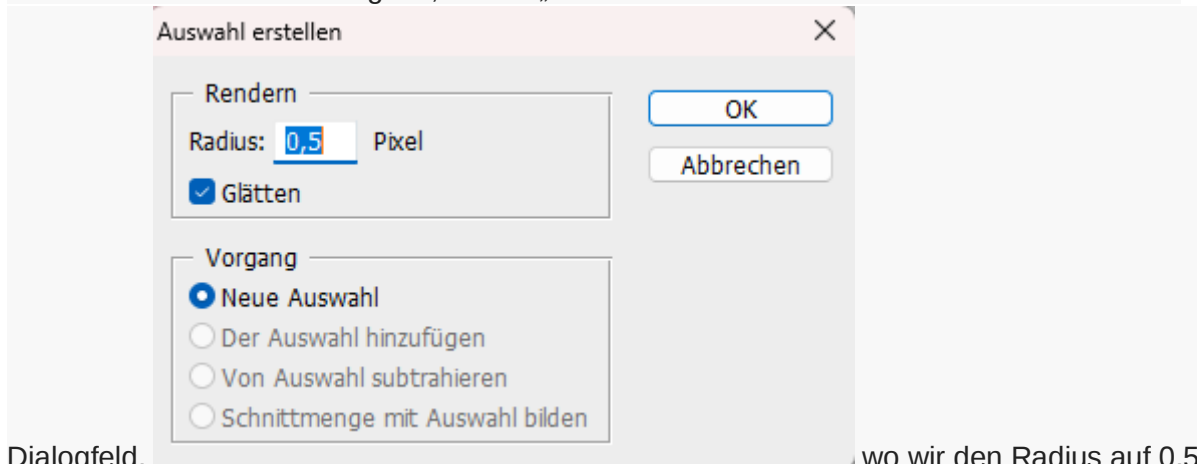


Schritt 5: Mädchen bearbeiten

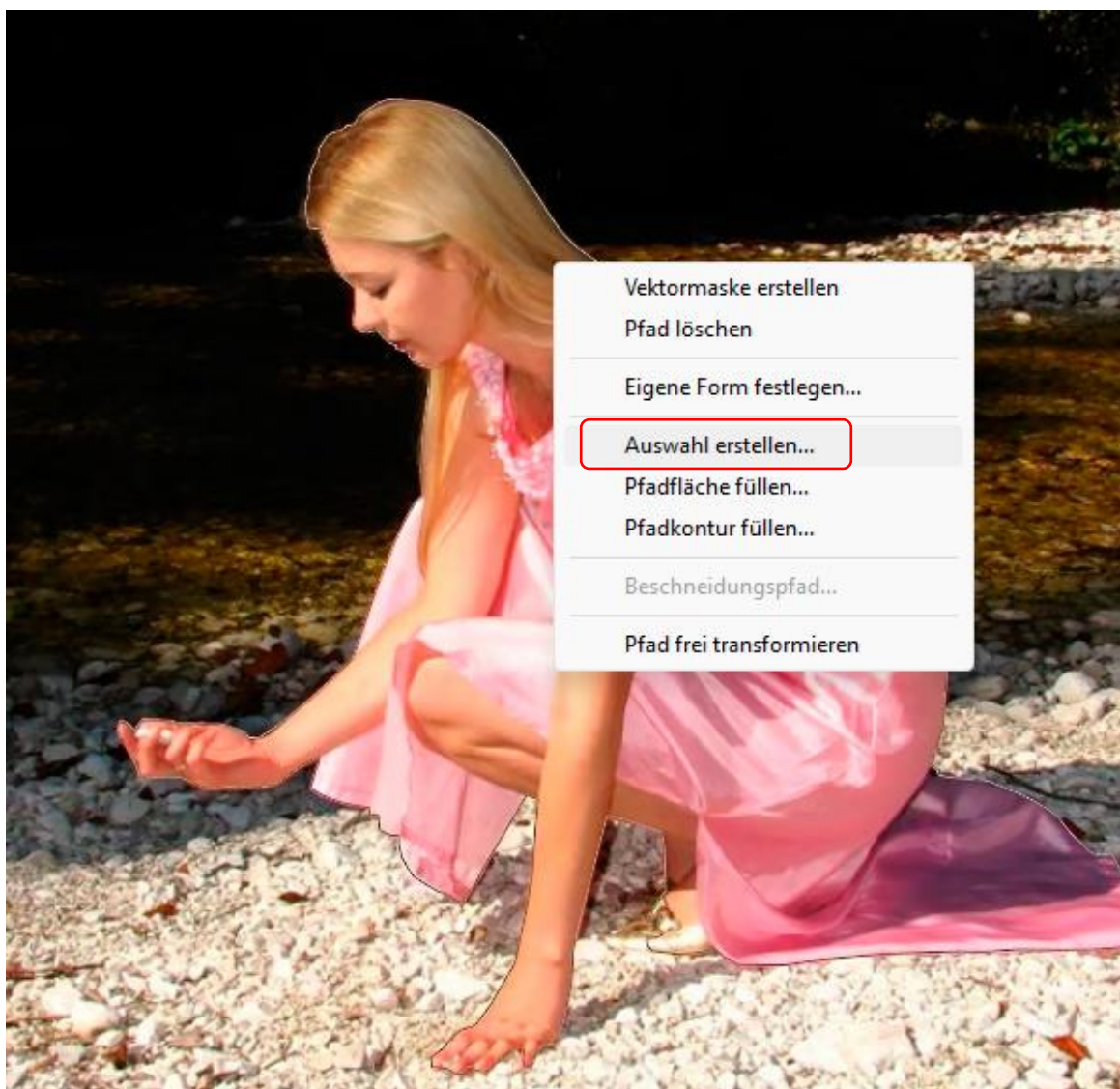
Zuerst öffnen wir das Bild „Rosa Kleid.png“ in Photoshop. Wir werden das Mädchen aus diesem Stockbild verwenden, daher müssen wir es auf unsere Hauptleinwand übertragen.



Nachdem Sie „Rosa Kleid.png“ geöffnet haben, Klicken Sie doppelt auf die Ebene „Hintergrund“ und wandeln die Ebene in „Ebene 0“ um, falls das nicht schon passiert ist. Klicken Sie auf das Mädchen und dann auf p, um das Zeichenstift-Werkzeug zu aktivieren und eine Auswahl um das Mädchen herum zu treffen. Nach einem Rechtsklick auf die Auswahl erscheint ein Dialogfeld, wo wir „Auswahl erstellen“ anklicken. Danach kommt ein



Dialogfeld, wo wir den Radius auf 0,5 Pixel stellen und mit OK bestätigen. Anschließend können wir das Mädchen mit dem Verschieben-Werkzeug (V) auf unsere Hauptleinwand ziehen.



Das Ergebnis sollte in etwa so aussehen:



Aktivieren Sie als Nächstes das Transformationswerkzeug (Strg +T), während die "Mädchen"-Ebene ausgewählt ist, und ändern Sie dann die Größe wie unten gezeigt:



Das Ergebnis sollte in etwa so aussehen:



Erstellen Sie nun eine Helligkeits-/Kontrast-Einstellungsebene. Gehen Sie in der Palette „Korrekturen“ auf „Helligkeit/Kontrast“. Die Einstellungsebene sollte bereits als Schnittmaske erstellt werden.

Wenn das Feld Helligkeit/Kontrast geöffnet wird, geben Sie Folgendes ein:

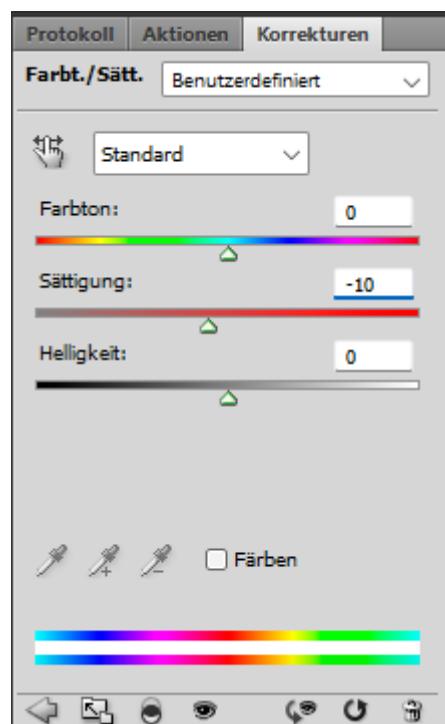
A screenshot of a software interface for adjusting image brightness and contrast. The panel has three tabs at the top: 'Protokoll', 'Aktionen', and 'Korrekturen'. The 'Korrekturen' tab is selected. Below the tabs, the title 'Helligkeit/Kontrast' is displayed. There are two main adjustment sections. The first section is for 'Helligkeit' (Brightness), with a slider and a numeric input field showing '-25'. The second section is for 'Kontrast' (Contrast), with a slider and a numeric input field showing '0'. At the bottom of the panel, there is a checkbox labeled 'Früheren Wert verwenden' (Use previous value), which is currently checked.

Das Ergebnis sollte in etwa so aussehen:



Erstellen Sie nun eine Farbton-/Sättigungs-Einstellungsebene. Gehen Sie in der Palette „Korrekturen“ auf „Farbton/Sättigung“. Die Einstellungsebene sollte bereits als Schnittmaske erstellt werden.

Wenn das Feld Farbton/Sättigung geöffnet wird, geben Sie Folgendes ein:



Das Ergebnis sollte in etwa so aussehen:



Erstellen Sie nun eine Helligkeits-/Kontrast-Einstellungsebene. Gehen Sie in der Palette „Korrekturen“ auf „Helligkeit/Kontrast“. Die Einstellungsebene sollte bereits als Schnittmaske erstellt werden.

Wenn das Feld Helligkeit/Kontrast geöffnet wird, geben Sie Folgendes ein:

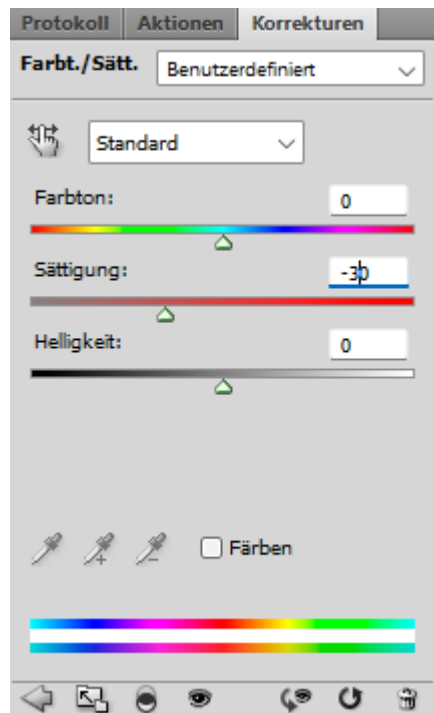
A screenshot of a software interface's 'Korrekturen' (Adjustments) panel. The panel is titled 'Helligkeit/Kontrast' (Brightness/Contrast). It features two main sliders: 'Helligkeit:' (Brightness) and 'Kontrast:' (Contrast). The 'Helligkeit:' slider is set to -15, and the 'Kontrast:' slider is set to 0. Below the sliders, there is a checkbox labeled 'Früheren Wert verwenden' (Use previous value), which is currently checked. The interface has a clean, modern look with a light gray background and dark text.

Das Ergebnis sollte in etwa so aussehen:



Erstellen Sie nun eine Farbton-/Sättigungs-Einstellungsebene. Gehen Sie in der Palette „Korrekturen“ auf „Farbton/Sättigung“. Die Einstellungsebene sollte bereits als Schnittmaske erstellt werden.

Wenn das Feld Farbton/Sättigung geöffnet wird, geben Sie Folgendes ein:

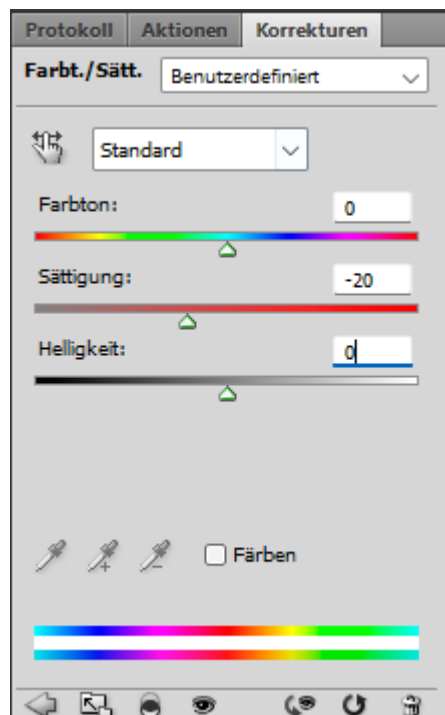


Das Ergebnis sollte in etwa so aussehen:



Erstellen Sie nun eine Farbton-/Sättigungs-Einstellungsebene. Gehen Sie in der Palette „Korrekturen“ auf „Farbton/Sättigung“. Die Einstellungsebene sollte bereits als Schnittmaske erstellt werden.

Wenn das Feld Farbton/Sättigung geöffnet wird, geben Sie Folgendes ein:

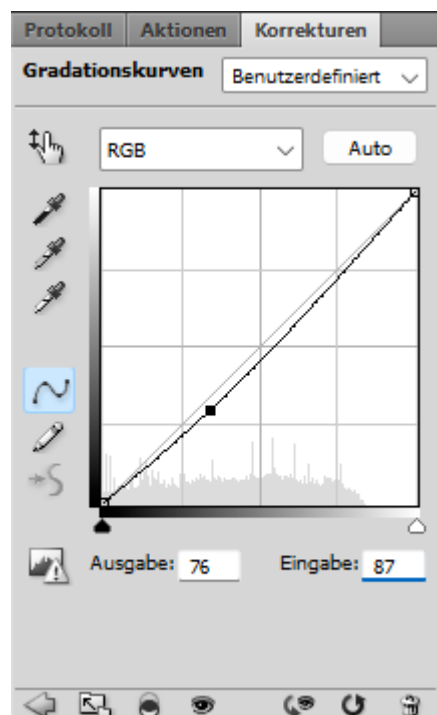


Das Ergebnis sollte in etwa so aussehen:



Erstellen Sie nun eine Kurven-Einstellungsebene. Gehen Sie in der Palette „Korrekturen“ auf „Gradationskurven“. Die Einstellungsebene sollte bereits als Schnittmaske erstellt werden.

Wenn das Dialogfeld geöffnet wird, geben Sie Folgendes ein:



Das Ergebnis sollte in etwa so aussehen:



Reduzieren Sie die Deckkraft auf 95 %.



Schritt 6: Fügen Sie dem Boden und dem Mädchen Schatten hinzu

Erstellen Sie eine neue Ebene unter der Mädchenebene und nennen Sie sie "Bodenschatten". Aktivieren Sie nun das Pinselwerkzeug (B) mit diesen Einstellungen:

- Pinselgröße: 400px
- Härte: 0%
- Deckkraft: 40%
- Durchfluss: 100%

Verwenden Sie einen weichen, runden Pinsel und malen Sie auf den hervorgehobenen Bereich, um Schatten zu erzeugen.



Das Ergebnis sollte in etwa so aussehen:



Erstellen Sie eine neue Ebene unter der Mädchenebene und nennen Sie sie "Mädchenschatten". Aktivieren Sie nun wieder das Pinselwerkzeug (weicher Pinsel) mit diesen Einstellungen:

- Pinselgröße: 400px
- Härte: 0%
- Deckkraft: 40%
- Durchfluss: 100%

Und malen Sie auf den markierten Bereich.



Das Ergebnis sollte in etwa so aussehen:



Erstellen Sie eine neue Ebene über der Mädchenebene und nennen Sie sie "Mädchenkörperschatten". Malen Sie erneut über den markierten Bereich. Variieren Sie dabei die Pinselgröße.



Das Ergebnis sollte in etwa so aussehen:



Reduzieren Sie die Deckkraft des Körperschattens eines Mädchens auf 95 %. Das Ergebnis sollte in etwa so aussehen:



Aktivieren Sie nun das Radiergummi-Werkzeug (E) mit diesen Einstellungen. Löschen Sie die überstehenden dunklen Bereiche:

- Pinselgröße: 100px
- Härte: 0%
- Deckkraft: 40%
- Durchfluss: 100%



Das Ergebnis sollte in etwa so aussehen:

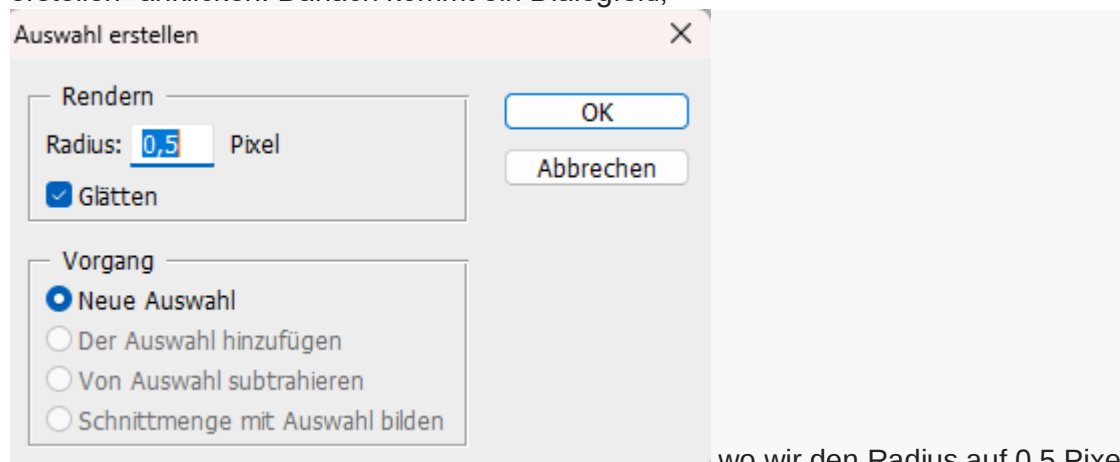


Schritt 7: Gestein bearbeiten

Zuerst öffnen wir das Bild „Felsbrocken.jpg“ in Photoshop. Wir werden den Felsbrocken aus diesem Stockbild verwenden, daher müssen wir es auf unsere Hauptleinwand übertragen.



Nachdem Sie „Felsbrocken.png“ geöffnet haben, Klicken Sie doppelt auf die Ebene „Hintergrund“ und wandeln die Ebene in „Ebene 0“ um. Klicken Sie auf das Bild und dann auf p, um das Zeichenstift-Werkzeug zu aktivieren und eine Auswahl um den Felsbrocken herum zu treffen. Nach einem Rechtsklick auf die Auswahl erscheint ein Dialogfeld, wo wir „Auswahl erstellen“ anklicken. Danach kommt ein Dialogfeld,



wo wir den Radius auf 0,5 Pixel stellen und mit OK bestätigen. Anschließend können wir den Felsbrocken mit dem Verschieben-Werkzeug (V) auf unsere Hauptleinwand ziehen. Dort benennen wir die Ebene um in „Fels“.

Verwenden Sie das
Stiftwerkzeug, um eine
Auswahl um den Felsen
herum zu treffen.



Das Ergebnis sollte in etwa so aussehen:



Aktivieren Sie nun das Kopierstempel-Werkzeug, siehe unten.

Verwenden Sie das Kopierstempel-Werkzeug, um Gras vom Felsstrich zu entfernen. Malen Sie auf den hervorgehobenen Bereich.



Aktivieren Sie das Kopierstempel-Werkzeug. Drücken Sie Alt, um eine Probe zu nehmen und den markierten Bereich zu bemalen.

Nehmen Sie hier eine Probe.



Das Ergebnis sollte in etwa so aussehen:

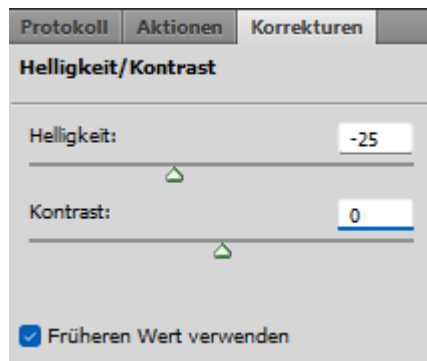


Aktivieren Sie das Verschieben-Werkzeug (v) und verschieben Sie den Stein weiter nach links an den Bildrand, entsprechend dem Beispiel unten.



Erstellen Sie nun eine Helligkeits-/Kontrast-Einstellungsebene. Gehen Sie in der Palette „Korrekturen“ auf „Helligkeit/Kontrast“. Die Einstellungsebene sollte bereits als Schnittmaske erstellt werden.

Wenn das Feld Helligkeit/Kontrast geöffnet wird, geben Sie Folgendes ein:

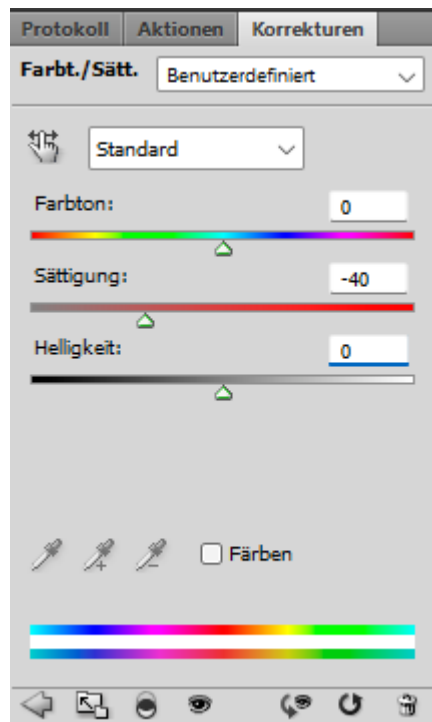


Das Ergebnis sollte in etwa so aussehen:



Erstellen Sie nun eine Farbton-/Sättigungs-Einstellungsebene. Gehen Sie in der Palette „Korrekturen“ auf „Farbton/Sättigung“. Die Einstellungsebene sollte bereits als Schnittmaske erstellt werden.

Wenn das Feld Farbton/Sättigung geöffnet wird, geben Sie Folgendes ein:

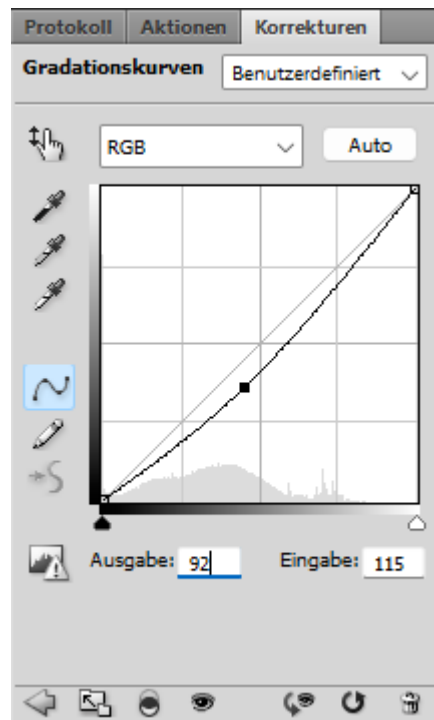


Das Ergebnis sollte in etwa so aussehen:



Erstellen Sie nun eine Kurven-Einstellungsebene. Gehen Sie in der Palette „Korrekturen“ auf „Gradationskurven“. Die Einstellungsebene sollte bereits als Schnittmaske erstellt werden.

Wenn das Feld Kurve geöffnet wird, geben Sie Folgendes ein:

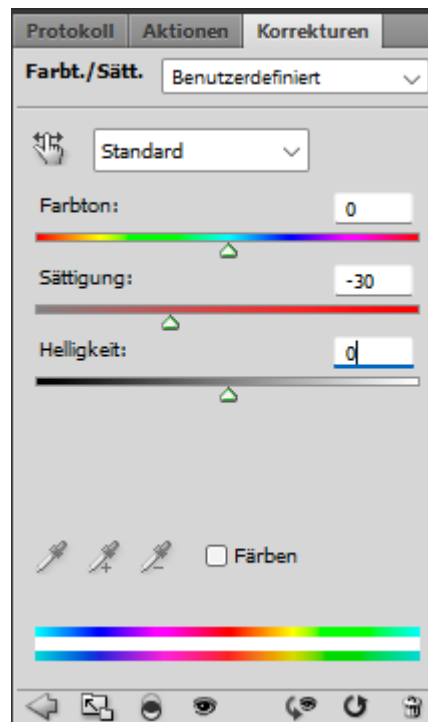


Das Ergebnis sollte in etwa so aussehen:



Erstellen Sie nun eine Farbton-/Sättigungs-Einstellungsebene. Gehen Sie in der Palette „Korrekturen“ auf „Farbton/Sättigung“. Die Einstellungsebene sollte bereits als Schnittmaske erstellt werden.

Wenn das Feld Farbton/Sättigung geöffnet wird, geben Sie Folgendes ein:



Das Ergebnis sollte in etwa so aussehen:



Aktivieren Sie nun wieder die Ebene „Fels“ und das Radiergummi-Werkzeug (E) mit diesen Einstellungen. Löschen Sie den äußersten Teil des Felsens:

- Pinselgröße: 400px
- Härte: 0%
- Deckkraft: 40%
- Durchfluss: 100%

Verwenden Sie das
Radiergummi-Werkzeug,
um den äußersten Teil des
Felsens zu löschen.



Das Ergebnis sollte in etwa so aussehen:



Aktivieren Sie nun das Pinselwerkzeug (B) mit diesen Einstellungen:

- Pinselgröße: 400px
- Härte: 0%
- Deckkraft: 24%
- Durchfluss: 100%
- Farbe: #ffffff

Verwenden Sie einen weichen, runden Pinsel, um Schatten auf dem Felsen zu erzeugen.



Das Ergebnis sollte in etwa so aussehen:



Schritt 8: Krähe bearbeiten

Zuerst öffnen wir das Bild „Krähe.png“ in Photoshop. Klicken Sie auf die Krähe und dann auf V, um das Verschieben-Werkzeug zu aktivieren. Klicken Sie mit der linken Maustaste auf das Bild, ziehen Sie es auf die Hauptleinwand und ändern Sie den Ebenennamen in "Krähe".



Das Ergebnis sollte in etwa so aussehen:



Aktivieren Sie als Nächstes das Transformationswerkzeug (Strg +T), während die Ebene "Krähe" ausgewählt ist, und ändern Sie dann die Größe wie unten gezeigt:

Ziehen Sie das eingekreiste Quadrat in Pfeilrichtung.

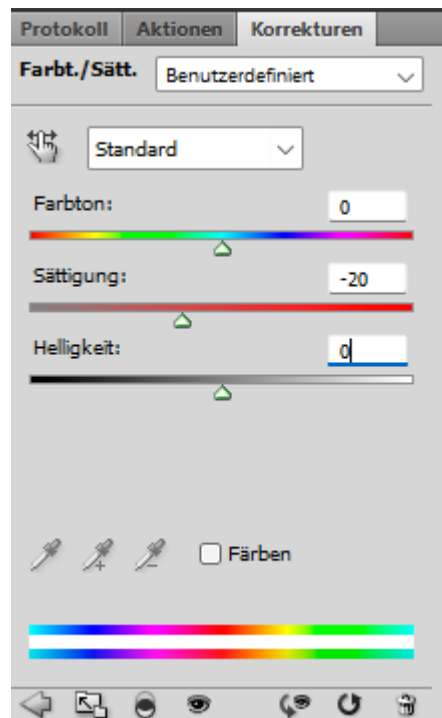


Das Ergebnis sollte in etwa so aussehen:



Erstellen Sie nun eine Farbton-/Sättigungs-Einstellungsebene. Gehen Sie in der Palette „Korrekturen“ auf „Farbton/Sättigung“. Die Einstellungsebene sollte bereits als Schnittmaske erstellt werden.

Wenn das Feld Farbton/Sättigung geöffnet wird, geben Sie Folgendes ein:



Das Ergebnis sollte in etwa so aussehen:



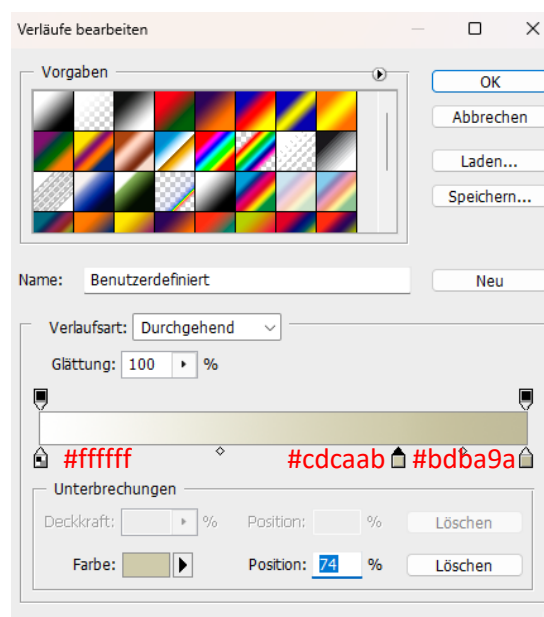
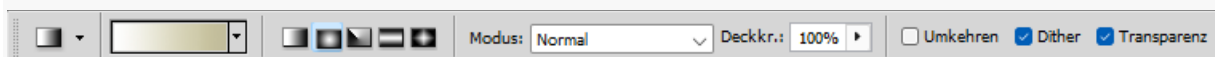
Schritt 9: Machen Sie eine Perle

Erzeugen Sie über allen Ebenen eine neue Ebene und nennen sie „Perle“. Aktivieren Sie das elliptische Auswahlrechteck-Werkzeug (m), machen Sie einen Kreis und füllen Sie ihn mit weißer Farbe (#ffffff).



Verwenden Sie das elliptische Auswahlwerkzeug, um einen Kreis zu erstellen und ihn mit weißer Farbe (#ffffff) zu füllen.

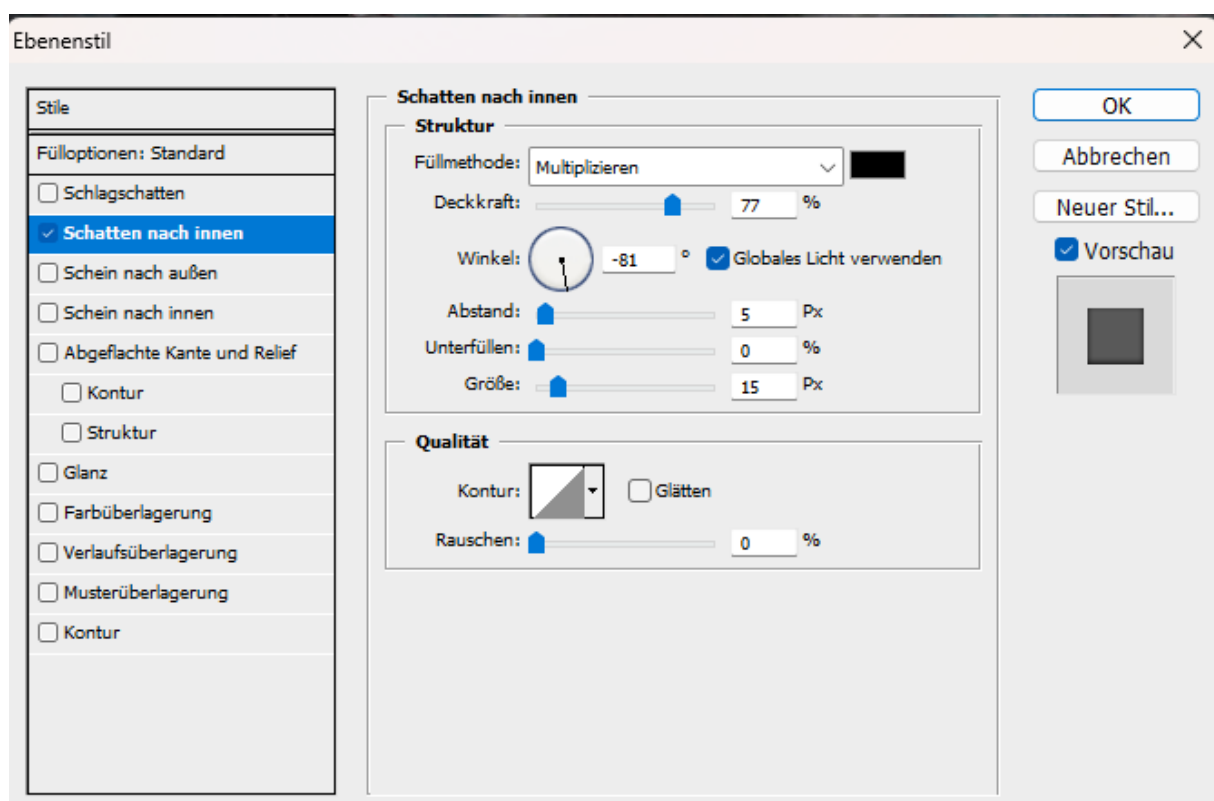
Fügen Sie nun etwas Verlaufsüberlagerung hinzu. Heben Sie die Auswahl nicht auf!



Das Ergebnis sollte in etwa so aussehen:



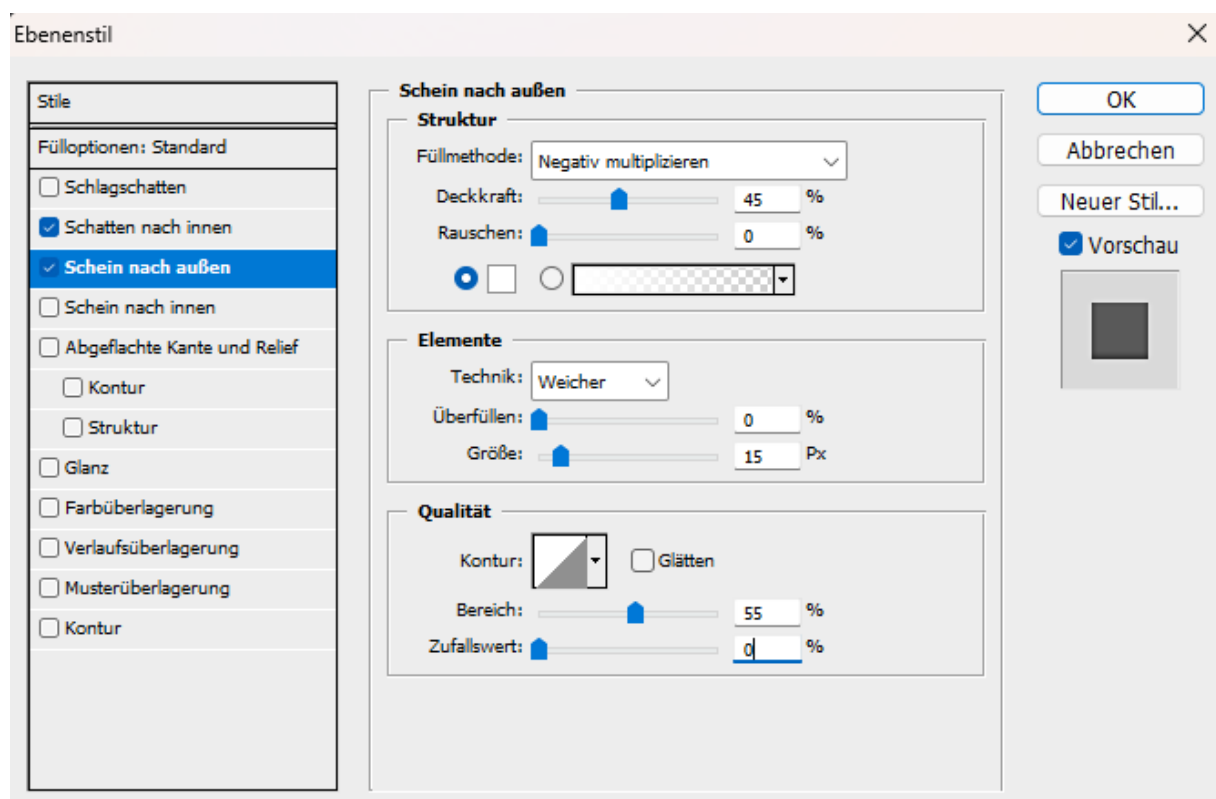
Fügen Sie nun etwas „Schatten nach innen“ hinzu.



Das Ergebnis sollte in etwa so aussehen:



Füge nun etwas „Schein nach außen“ hinzu.



Das Ergebnis sollte in etwa so aussehen:



Aktivieren Sie nun das Radiergummi-Werkzeug (E) mit diesen Einstellungen. Lassen Sie uns nun die überschüssigen Teile der Perle entfernen:

- Pinselgröße: 13px
- Härte: 100%
- Deckkraft: 100%
- Durchfluss: 100%

Verwenden Sie das Radiergummi-Werkzeug, um einen Teil unserer Perle zu löschen.



Das Ergebnis sollte in etwa so aussehen:



Das Ergebnis sollte in etwa so aussehen:



Schritt 10: Lichtstrahl hinzufügen

Erstellen Sie eine neue Ebene mit dem Namen „Lichtstrahl“. Aktivieren Sie nun das Pinselwerkzeug (B) mit diesen Einstellungen:

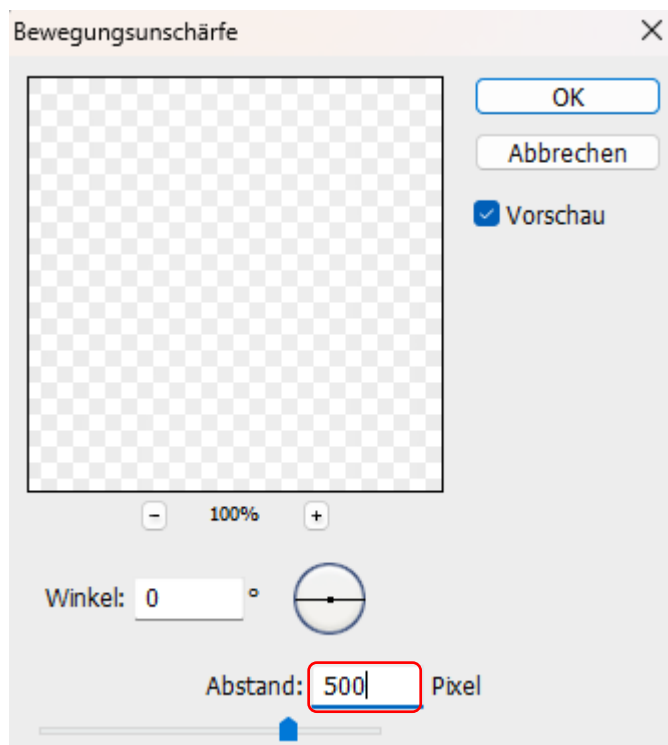
- Pinselgröße: 400px
- Härte: 0%
- Deckkraft: 100%
- Durchfluss: 100%
- Farbe: #ffffff

Malen Sie wie unten zu sehen ist.



Gehen Sie nun zu Filter > Weichzeichnungsfilter > Bewegungsunschärfe. Siehe unten:

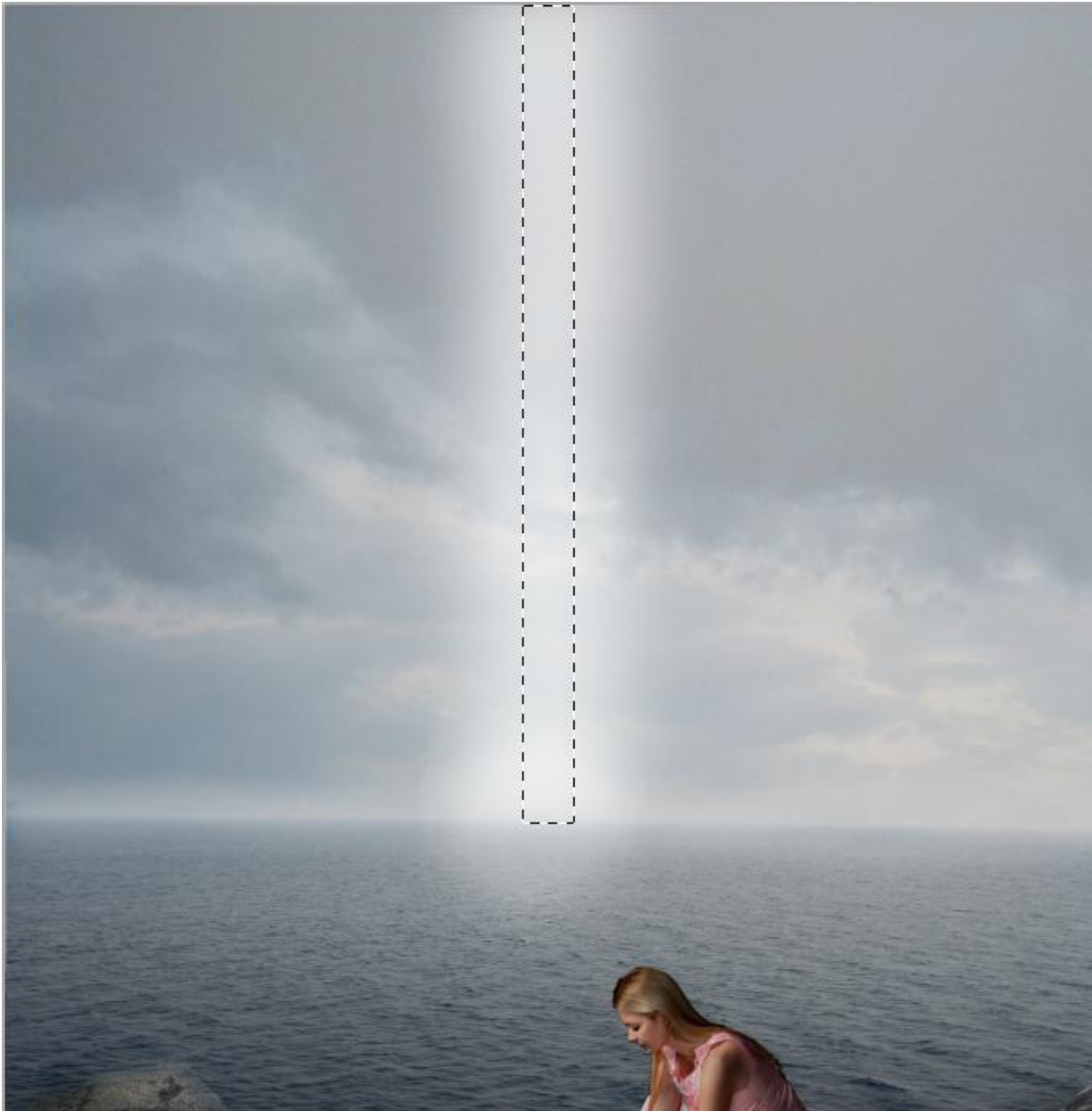
Nehmen Sie folgende Einstellungen vor:



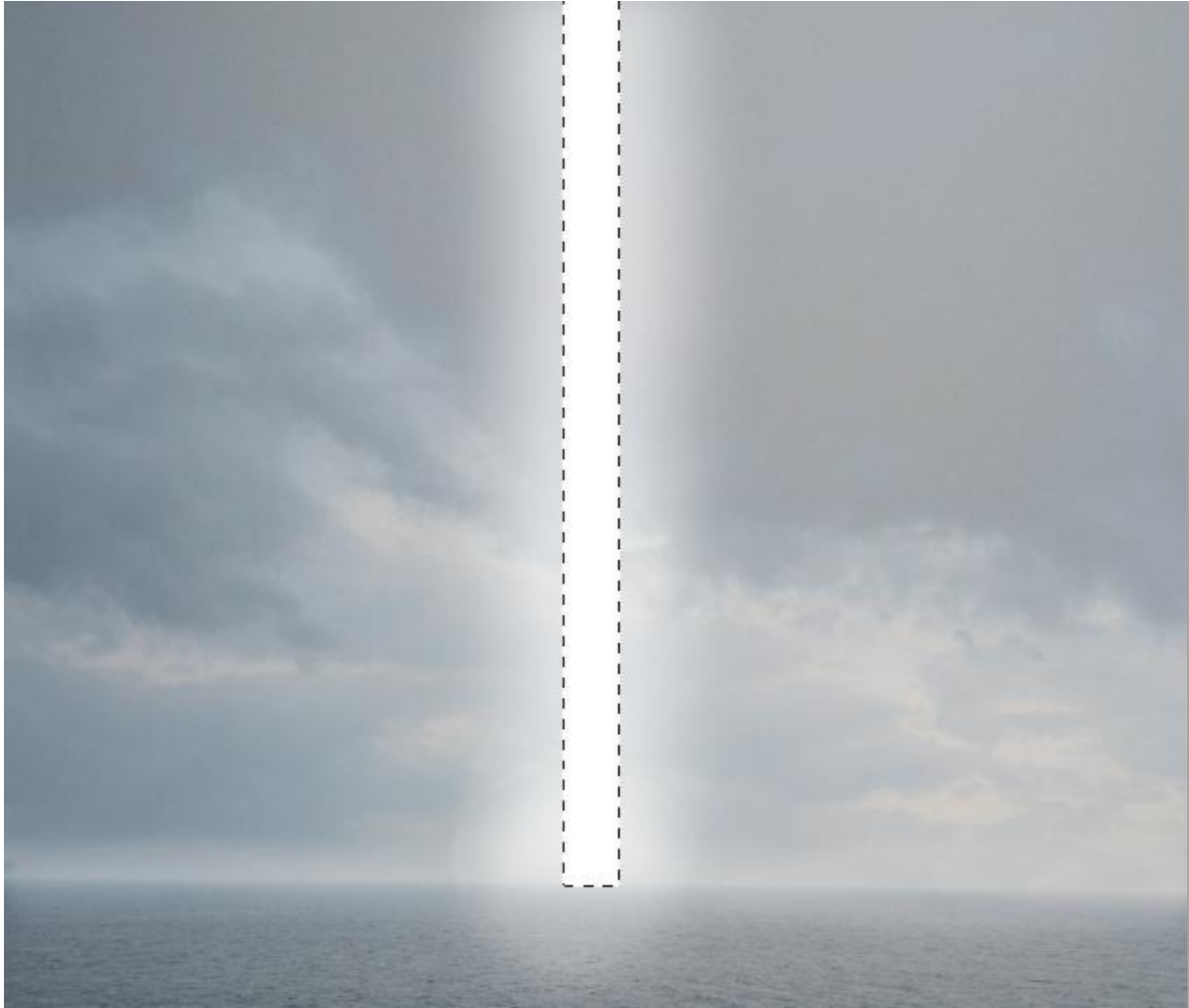
Das Ergebnis sollte in etwa so aussehen:



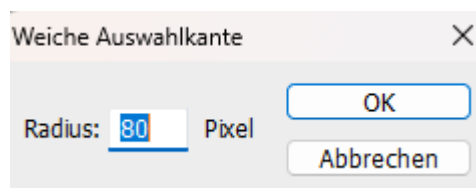
Aktivieren Sie nun ein rechteckiges Auswahlwerkzeug und zeichnen Sie ein Rechteck. Siehe unten:



Füllen Sie es mit weißer Farbe.



Gehen Sie nun zu Auswahl > Auswahl verändern > Weiche Auswahlkante. Stellen Sie den Wert 30 Pixel ein. Drücken Sie die Eingabetaste oder auf OK.



Kehren Sie nun die Auswahl um (Strg+Umschalt+i) und drücken Sie die Entf-Taste zweimal.

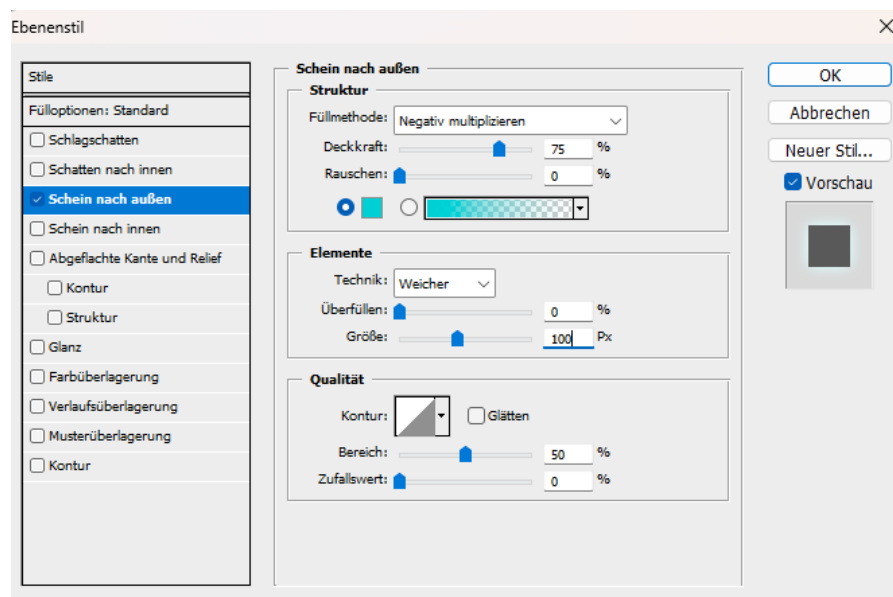


Kehren Sie die Auswahl mit
(Strg+Umschalt+i) um und
drücken Sie die Entf-Taste.

Das Ergebnis sollte in etwa so aussehen:



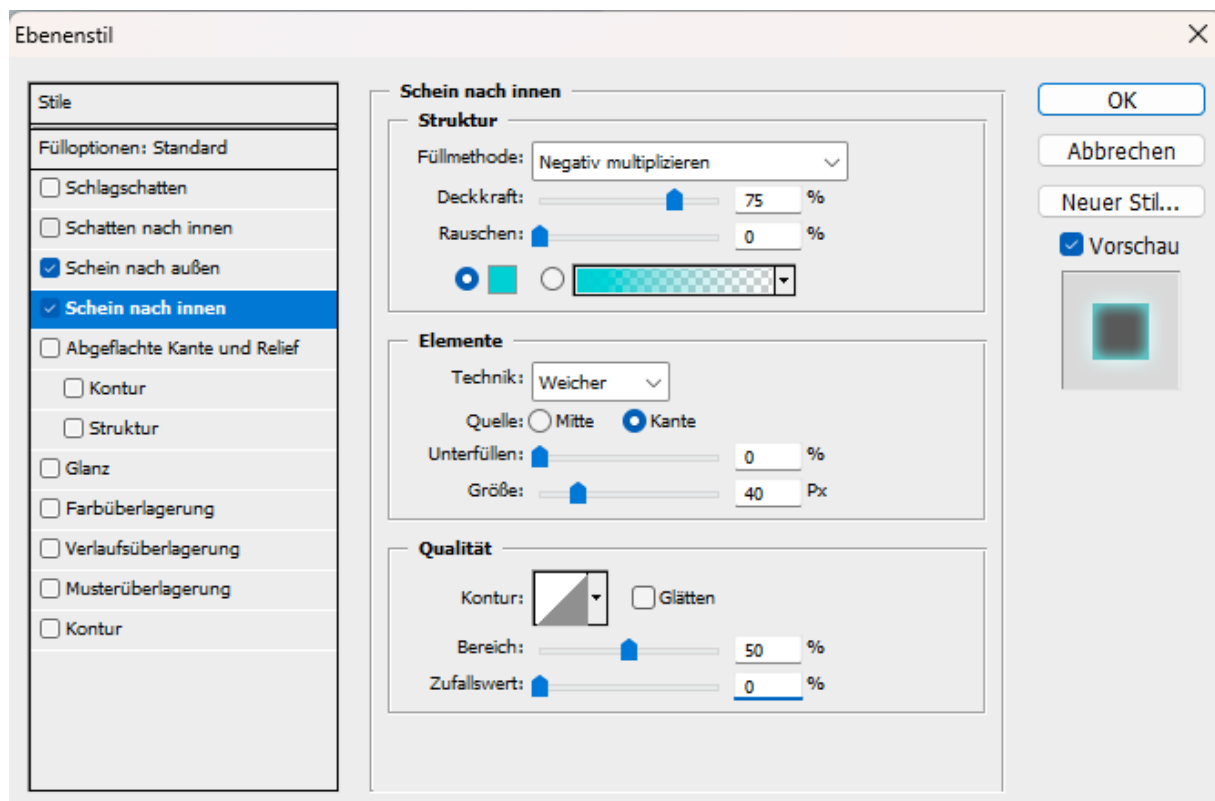
Fügen Sie nun „Schein nach außen“ hinzu.



Das Ergebnis sollte in etwa so aussehen:



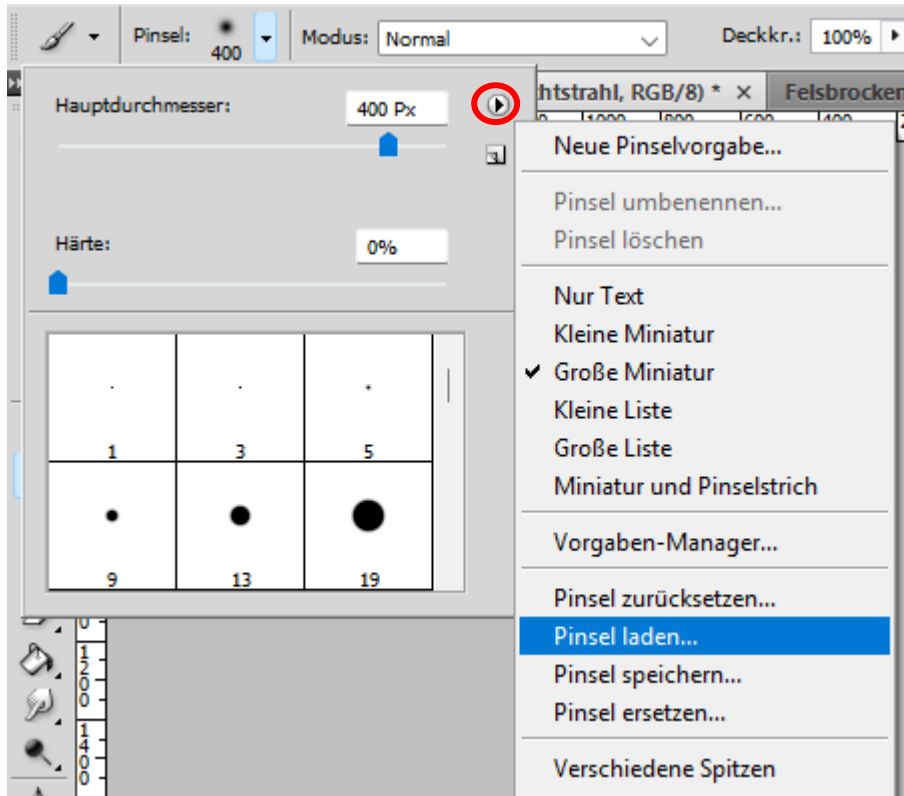
Fügen Sie nun „Schein nach innen“ hinzu.



Das Ergebnis sollte in etwa so aussehen:

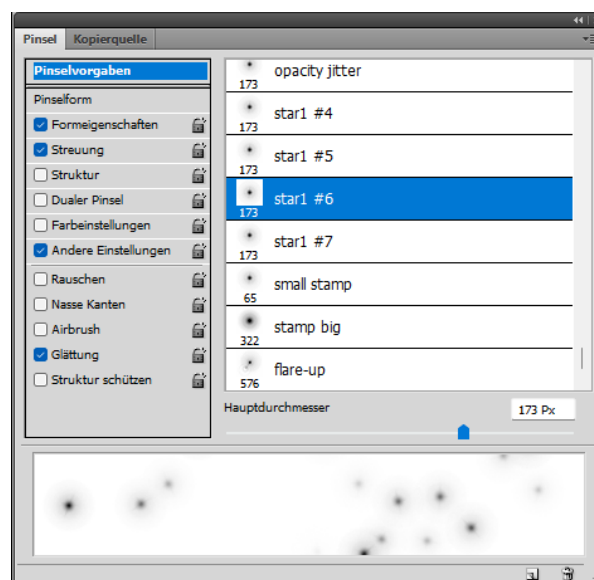


In diesem Schritt fügen wir unserem Bild Sterne hinzu. Erstellen Sie zunächst eine neue Ebene (Strg + Umschalt + N) und nennen Sie sie "Sterne". Aktivieren Sie nun das Pinselwerkzeug (B) und öffnen Sie das Pinselset: "Vögel einer Feder". Um sie zu laden, klicken Sie einfach mit der rechten Maustaste auf unsere Leinwand durch eine beliebige Ebene und klicken Sie dann auf die Dropdown-Schaltfläche, wie unten gezeigt:



Daraufhin wird das Kontextmenü angezeigt, und sobald Sie dies sehen, klicken Sie einfach auf Pinsel laden.

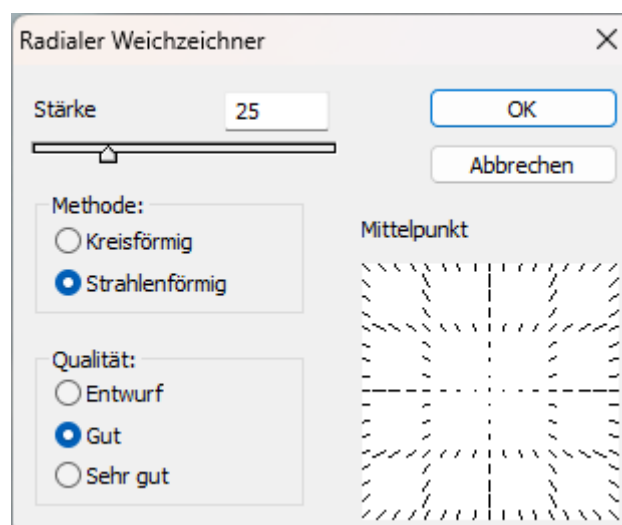
Navigieren Sie zu dem Ordner, der auch die anderen Bilder dieses Projektes enthält. Stellen Sie sicher, dass Sie die Pinsel in diesem Ordner bereits extrahiert haben. Suchen Sie nun das Pinselset und klicken Sie auf OK. Klicken Sie mit der rechten Maustaste erneut mit dem Pinselwerkzeug (B) auf die Leinwand und jetzt werden Sie feststellen, dass Sie Blitzpinsel haben. Wählen wir nun einen Pinsel aus:



Das Ergebnis sollte in etwa so aussehen:



Gehen Sie nun zu Filter > Weichzeichnerfilter > Radialer Weichzeichner und geben Sie diese Einstellungen unten ein:

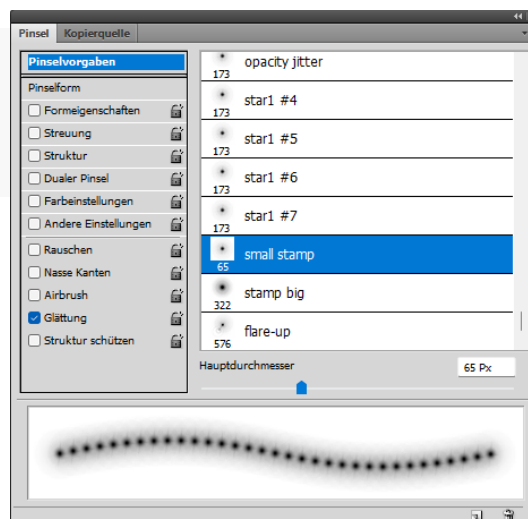


Das Ergebnis sollte in etwa so aussehen:



Aktivieren Sie nun wieder das Pinselwerkzeug (b) mit diesen Einstellungen:

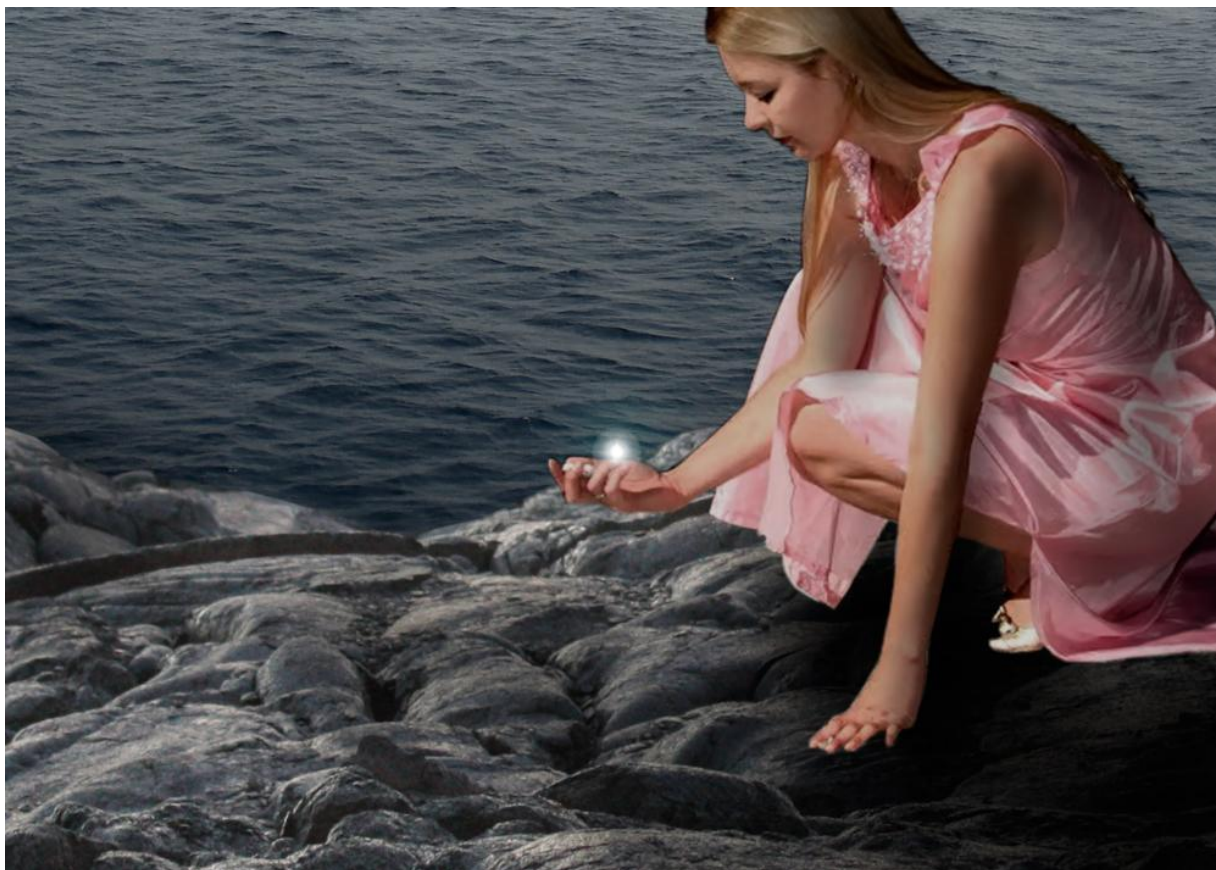
- Pinselgröße: 150px
- Härte: 0%
- Deckkraft: 100%
- Durchfluss: 100%
- Farbe: #FFFFFF





Verwenden Sie den
Sternpinsel, um eine
Lichtkugel zu formen.

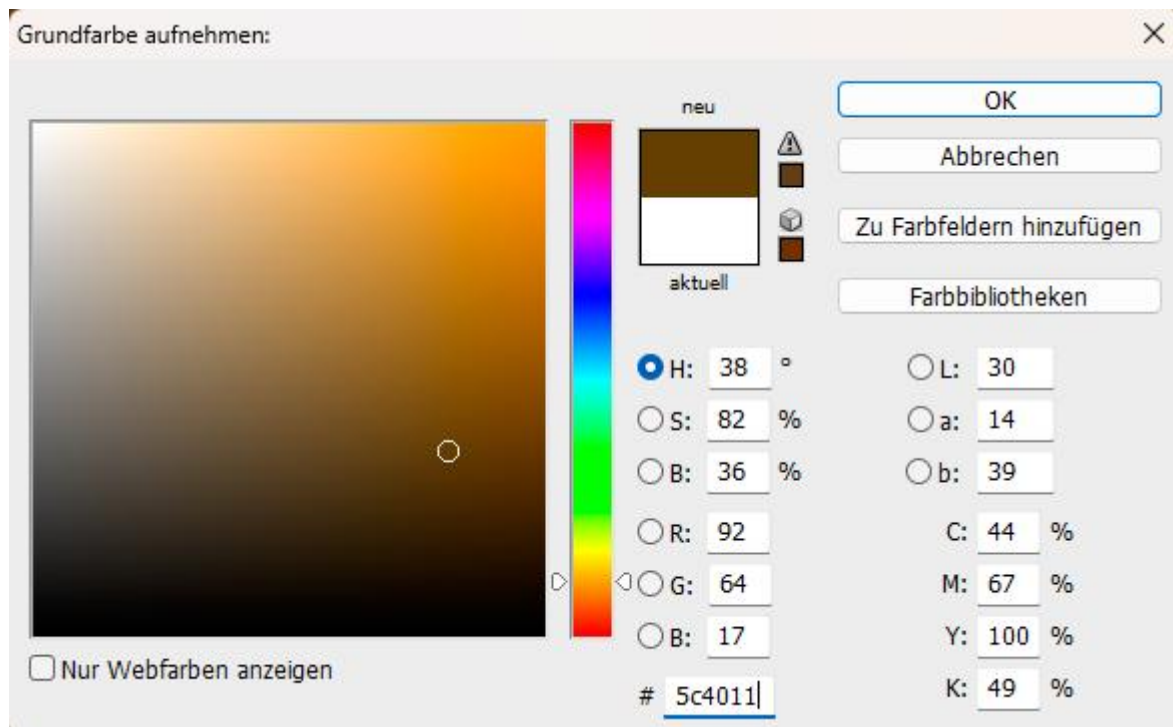
Das Ergebnis sollte in etwa so aussehen:



Schritt 11: Verleihen Sie dem Bild mit den Einstellungsebenen eine dunkle und verträumte Atmosphäre

Erstellen Sie nun eine einfarbige Einstellungsebene, die Sie finden, indem Sie auf die Schaltfläche „Ebene > Neue Füllenebene > Volltonfarbe“ klicken, die im Ebenenfenster angezeigt wird.

Wenn das Feld Volltonfarbe geöffnet wird, geben Sie Folgendes ein:



Das Ergebnis sollte in etwa so aussehen:



Ändern Sie den Füllmodus der Ebene in „Weiches Licht“. Das Ergebnis sollte in etwa so aussehen:

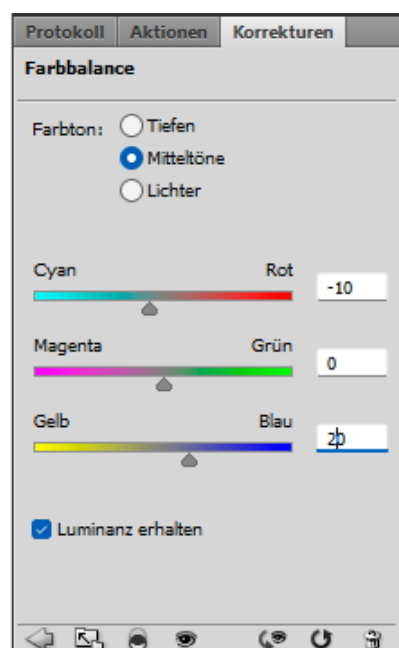


Reduzieren Sie die Deckkraft auf 40 %. Das Ergebnis sollte in etwa so aussehen:



Erstellen Sie nun eine Farbbalance-Einstellungsebene. Gehen Sie in der Palette „Korrekturen“ auf „Farbbalance“. Die Einstellungsebene sollte bereits als Schnittmaske erstellt werden.

Wenn das Feld Farbbalance geöffnet wird, geben Sie Folgendes ein:

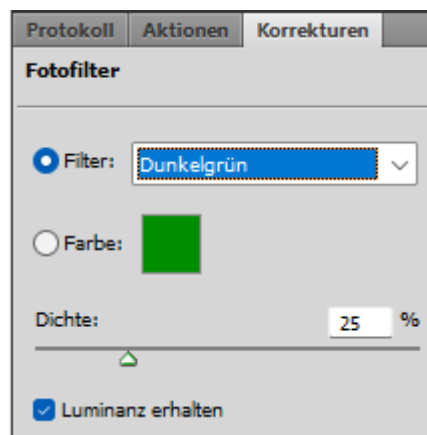


Das Ergebnis sollte in etwa so aussehen:



Erstellen Sie nun eine Fotofilter-Einstellungsebene. Gehen Sie in der Palette „Korrekturen“ auf „Fotofilter“. Die Einstellungsebene sollte bereits als Schnittmaske erstellt werden.

Wenn das Feld Fotofilter geöffnet wird, geben Sie Folgendes ein:



Das Ergebnis sollte in etwa so aussehen:

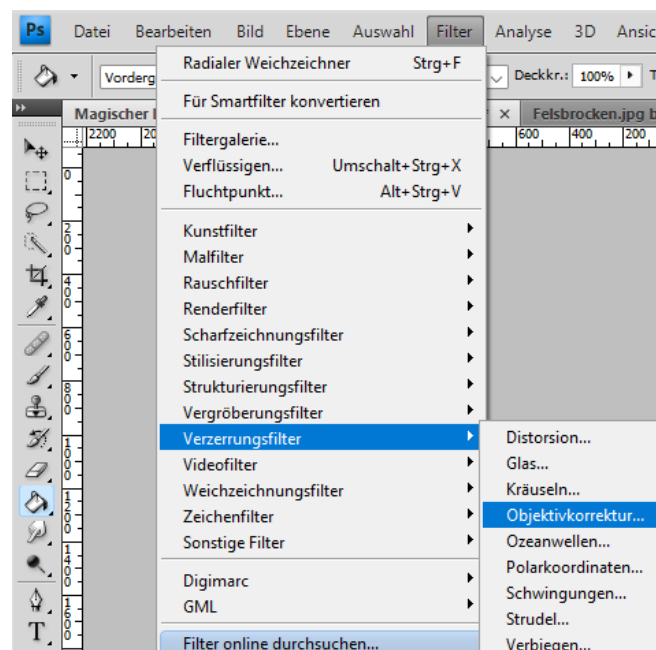


Reduzieren Sie die Deckkraft auf 50 %. Das Ergebnis sollte in etwa so aussehen:

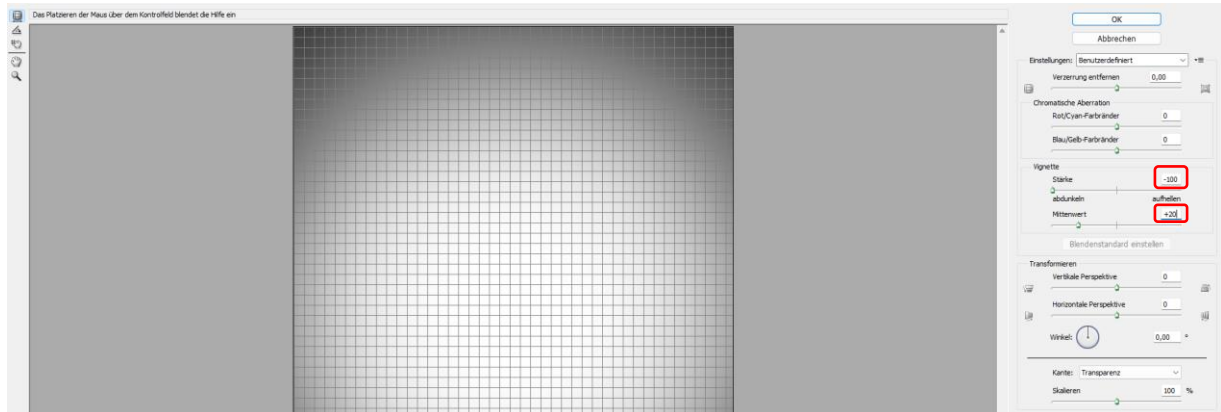


Schritt 12: Erstellen einer Vignette

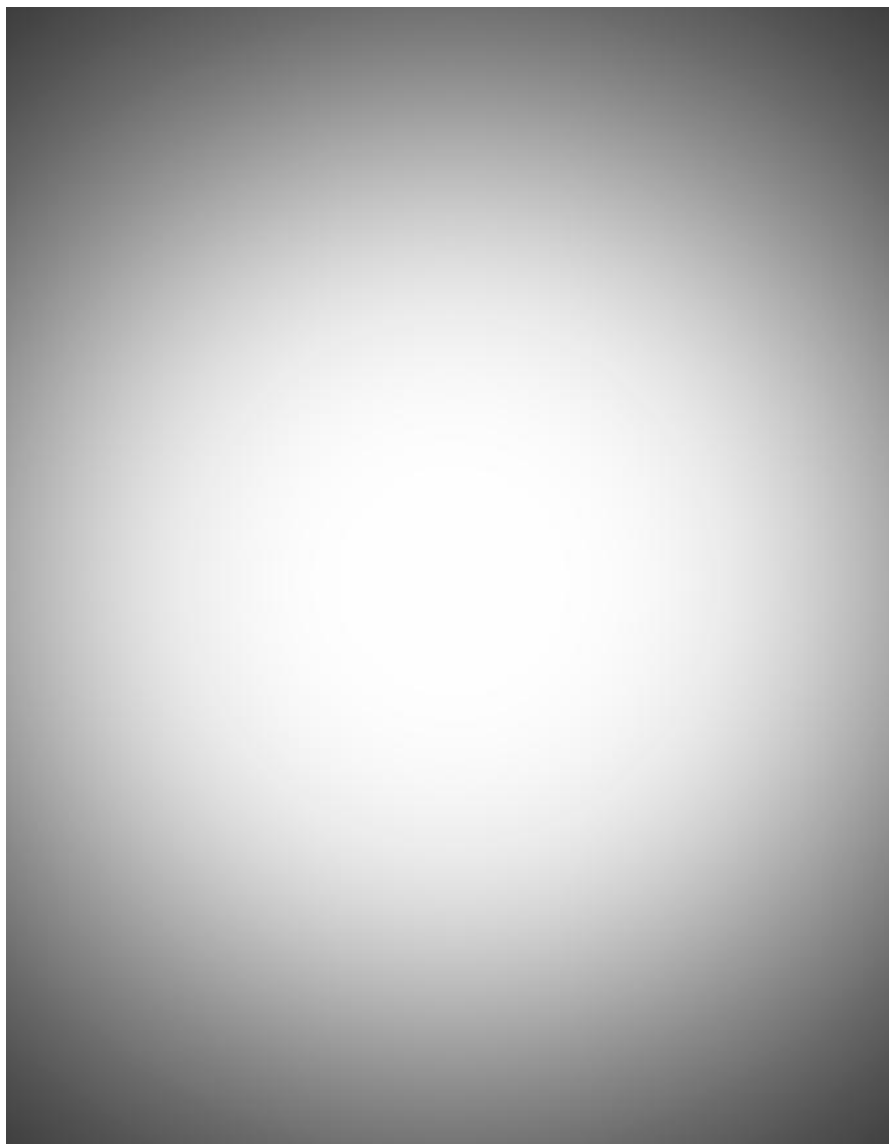
In diesem Schritt lernen wir, wie man eine Vignette erstellt, die dazu beiträgt, den Fokus auf unser Thema zu verbessern. Erstellen Sie eine neue Ebene mit dem Namen "Vignette". Füllen Sie sie mit Weiß. Gehen Sie nun zu Filter > Verzerrungsfilter > Objektivkorrektur.



Mittelwert: +20



Das Ergebnis sollte in etwa so aussehen:



Ändern Sie nun den Ebenenmodus auf "Multiplizieren". Das Ergebnis sollte in etwa so aussehen:

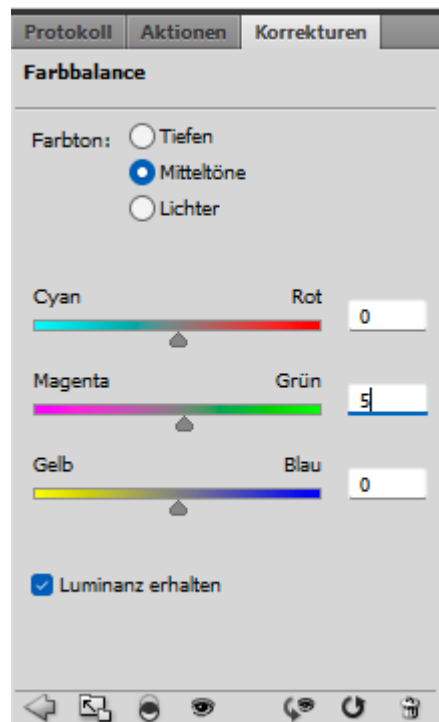


Reduzieren Sie die Deckkraft auf 65% Das Ergebnis sollte in etwa so aussehen:

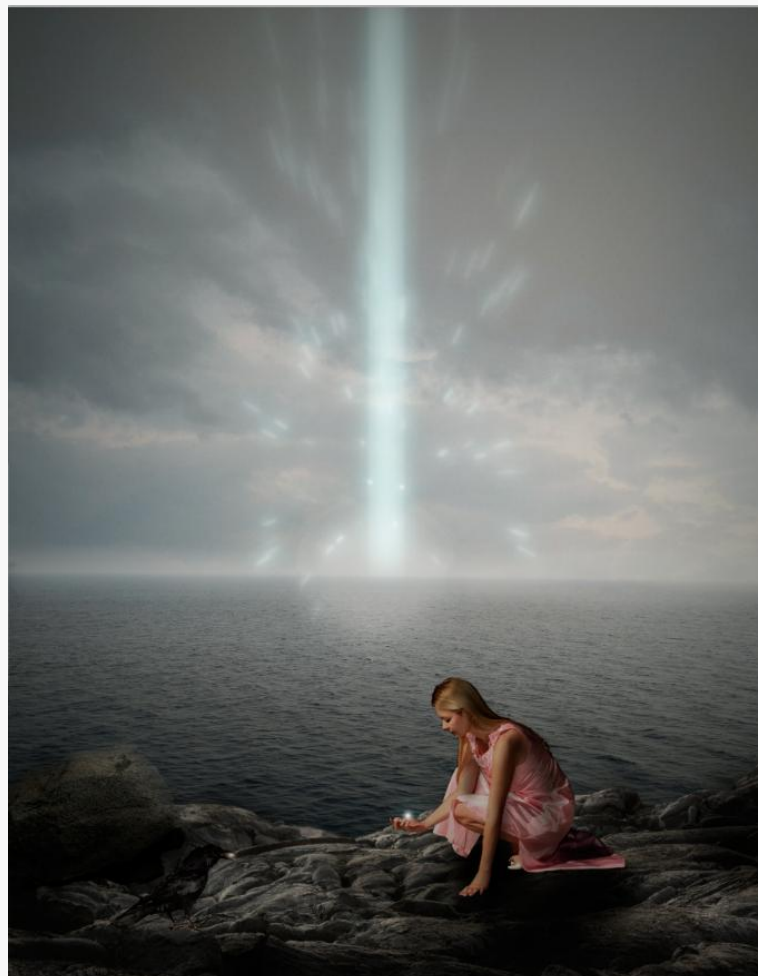


Erstellen Sie nun eine Farbbalance-Einstellungsebene. Gehen Sie in der Palette „Korrekturen“ auf „Farbbalance“. Die Einstellungsebene sollte bereits als Schnittmaske erstellt werden.

Wenn das Feld Farbbalance geöffnet wird, geben Sie Folgendes ein:



Das Ergebnis sollte in etwa so aussehen:



Endergebnis

