

Fantasy-Geisterszene

Jun 23, 2019 — von Que Thu (Que Thu - Photoshop Tutorials), überarbeitet am 29.10.2025 von Hans-Jürgen Kunow für PS CS4 auf Deutsch.

In diesem Tutorial zeige ich Ihnen, wie Sie ein Fantasy-Stück erstellen, das eine Geisterfrau in einer mysteriösen dunklen Szene zeigt. Du lernst, wie du verschiedene Stockbilder miteinander kombinierst, eine Frau in ein Geisterbild verwandelst, die Farbe anpasst, die Stimmung verbesserst und vieles mehr.

Vorschau auf das Endergebnis

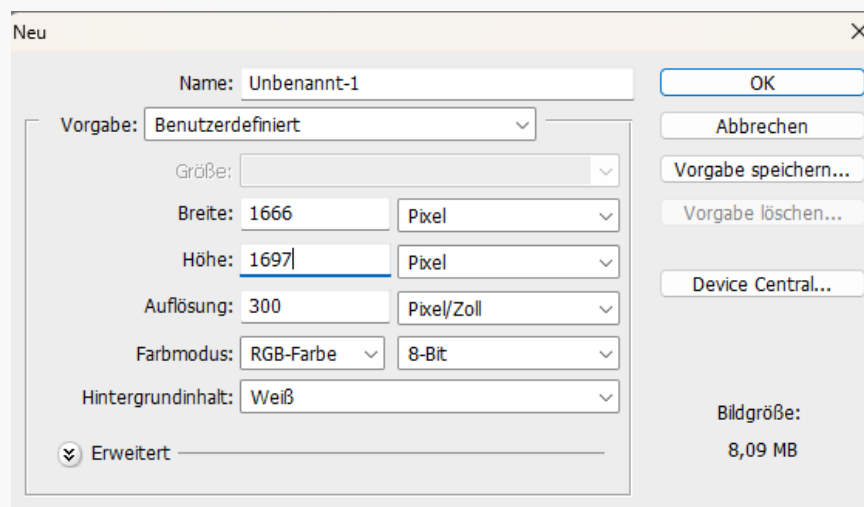


Tutorial-Ressourcen

- [Hintergrund](#)
- [Modell](#)
- [Baum](#)
- [Spinnweben](#)
- [Schmetterlinge](#)

Schritt 1

Erstellen Sie in Photoshop ein neues Dokument mit einer Größe von 1666×1697 px und füllen Sie es mit Weiß.



Öffnen Sie das Hintergrundbild „Forest Door.png“ und ziehen Sie es mit dem **Verschieben-Werkzeug (V)** in die weiße Leinwand. Passen Sie es mit Strg + T an.



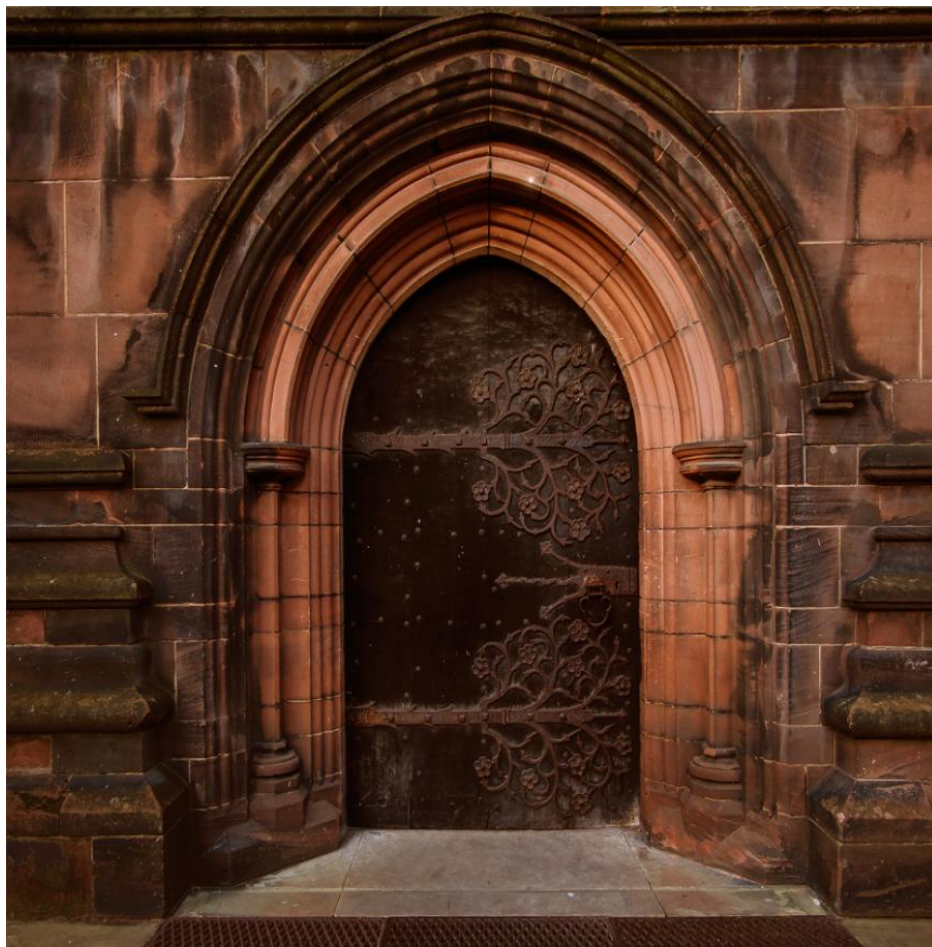
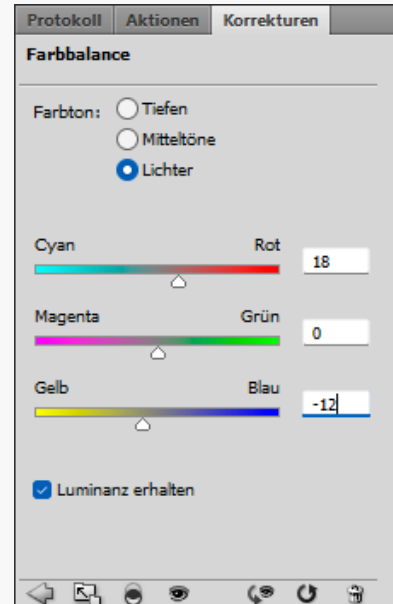
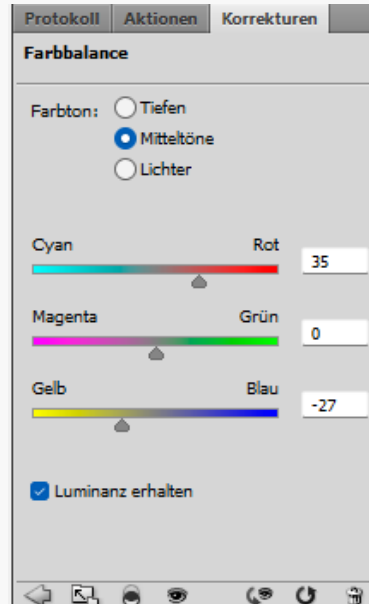
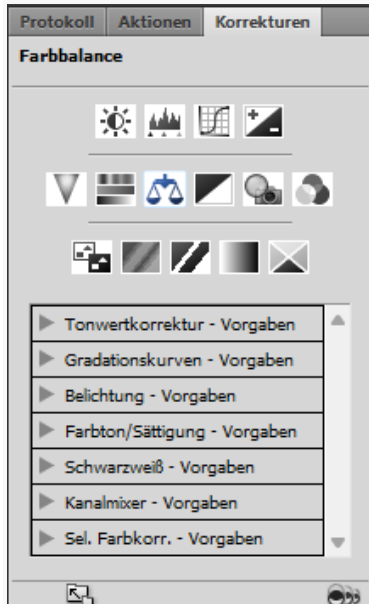
Schritt 2

Wir werden ein Detail an der Tür entfernen, da es durch das transparente Kleid des Models unordentlich aussieht. Drücken Sie **Strg+Umschalt+N**, um eine neue Ebene zu erstellen und das **Klonwerkzeug (S)** zu aktivieren. Verwenden Sie dieses Werkzeug, um das angegebene Detail zu löschen.



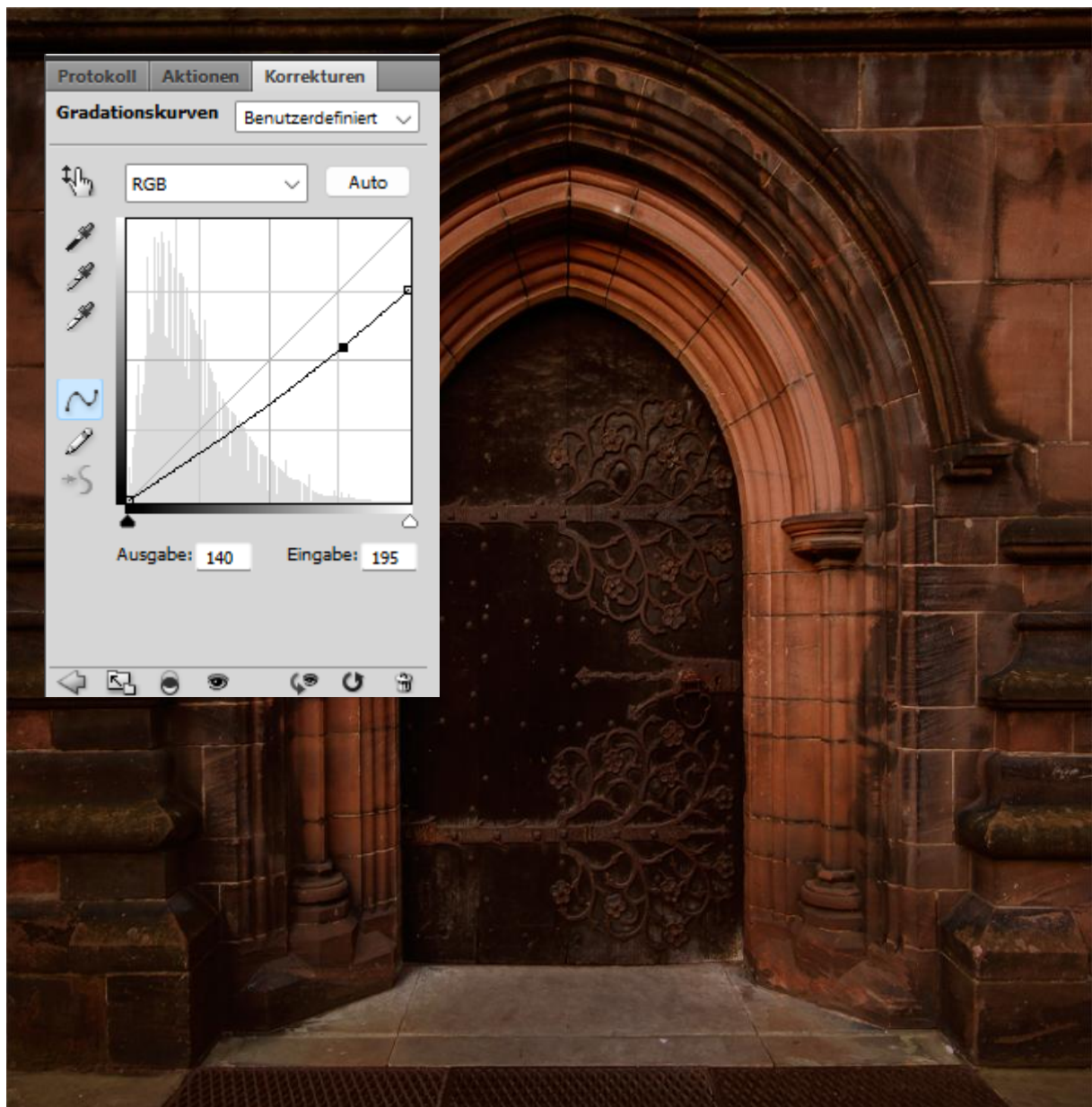
Schritt 3

Gehen Sie zur **Palette > Korrekturen > Farbbalance** und ändern Sie die Werte für **Mitteltöne und Lichter**, um dem Hintergrund einen warmen Ton zu verleihen. Sie finden diese Palette im Menü „Fenster“.



Schritt 4

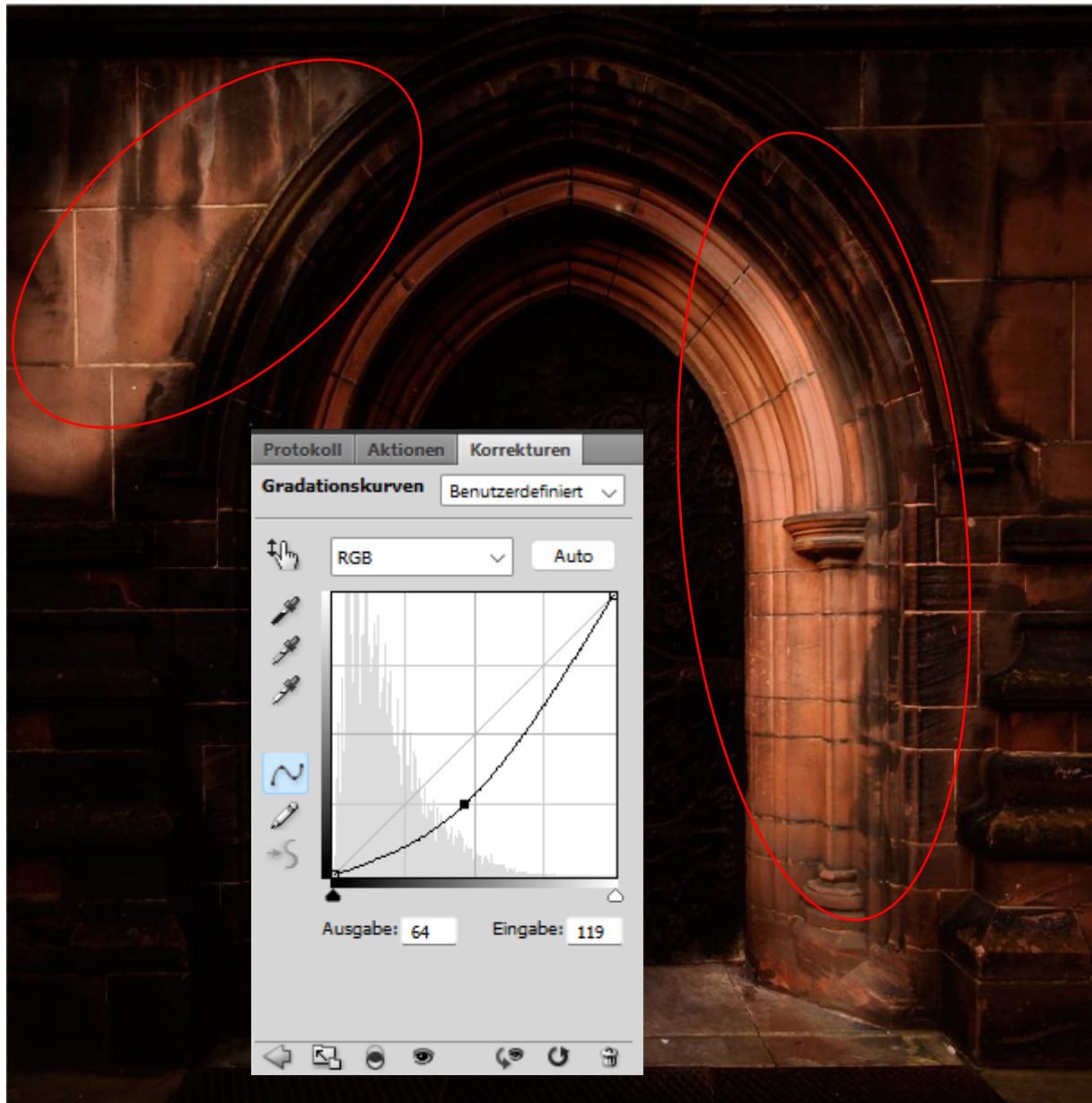
Wir werden eine dunkle Szene erstellen, daher sollte der Hintergrund dunkler sein. Erstellen Sie eine Einstellungsebene für **"Gradationskurven"** und verringern Sie die Helligkeit. Aktivieren Sie auf dieser Ebenenmaske das **Pinzelwerkzeug (B)** und wählen Sie eine weiche runde Maske mit schwarzer Farbe aus. Verwenden Sie diesen Pinsel, um den dunklen Effekt auf beiden Seiten der Oberseite der Wand und der unteren rechten Seite zu löschen, da wir versuchen, etwas Licht auf diese Bereiche zu bringen.





Schritt 5

Erstellen Sie eine weitere Gradationskurven-Einstellungsebene, um den Hintergrund, insbesondere die Tür, dunkler und größtenteils im Schatten verborgen zu machen. Malen Sie auf der Ebenenmaske auf beiden Seiten der Wand, um die Leichtigkeit dort sichtbar zu machen.

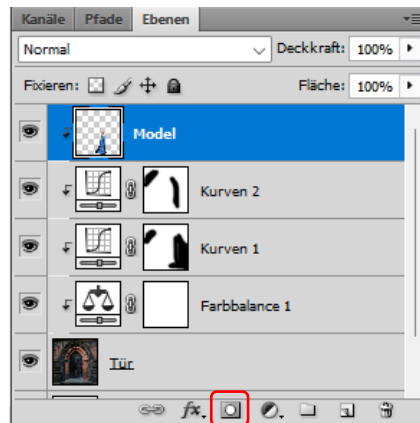


Schritt 6

Öffnen Sie die Datei „Blaues Kleid.jpg“. Isolieren Sie das Modell. Ich habe hier den Filter „GML Matting“ verwendet, und platzieren Sie es in der Nähe der Mitte des Vordergrunds.



Klicken Sie auf das dritte Symbol unten **im Ebenenbedienfeld**, um dieser Ebene eine Maske hinzuzufügen.

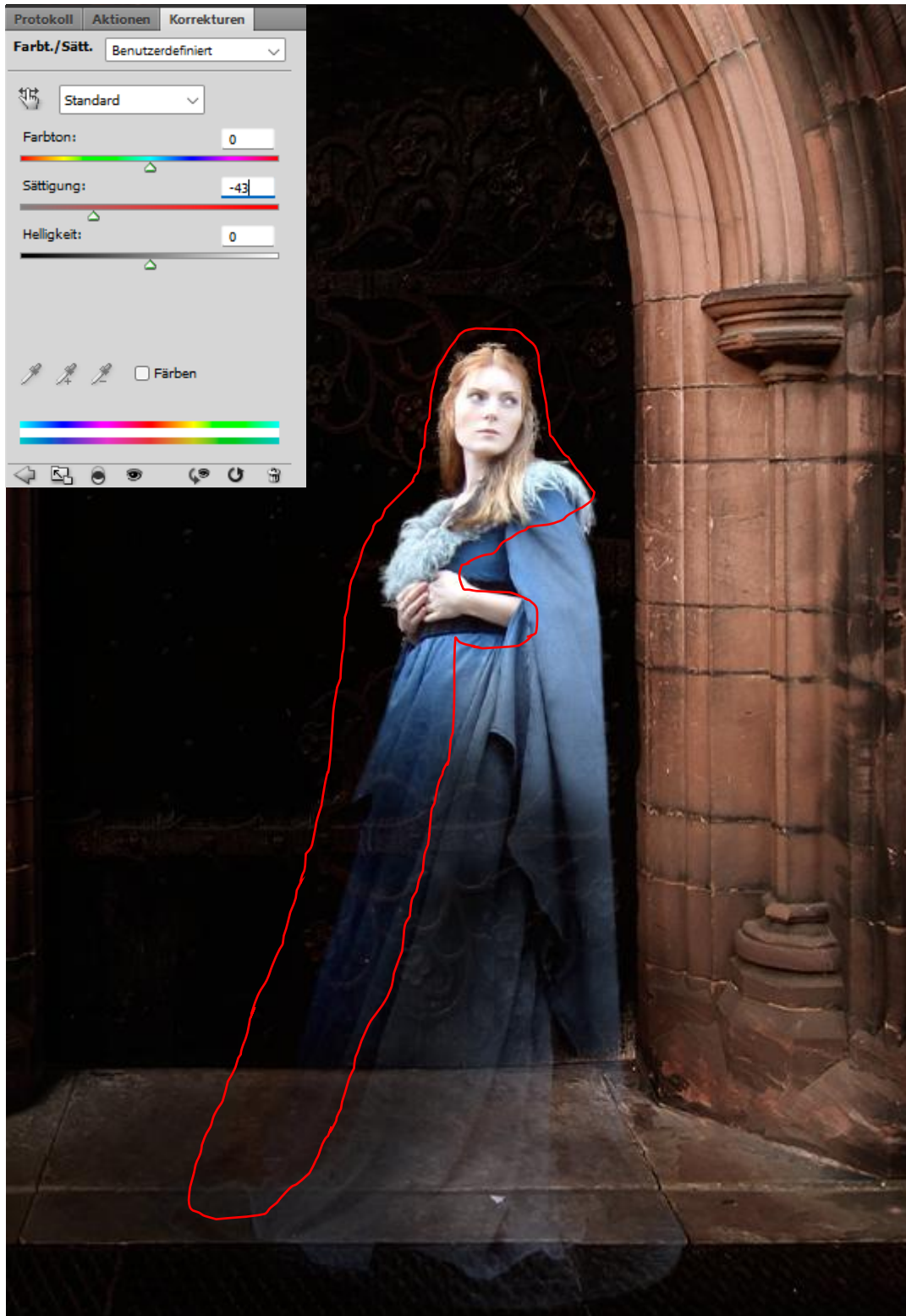


Verwenden Sie einen mittelweichen schwarzen Pinsel, um die Deckkraft des Kleides des Models zu reduzieren, es halbtransparent erscheinen zu lassen, aber die Falten sichtbar zu lassen als der Rest. Variieren Sie dabei die Deckkraft des Pinsels.



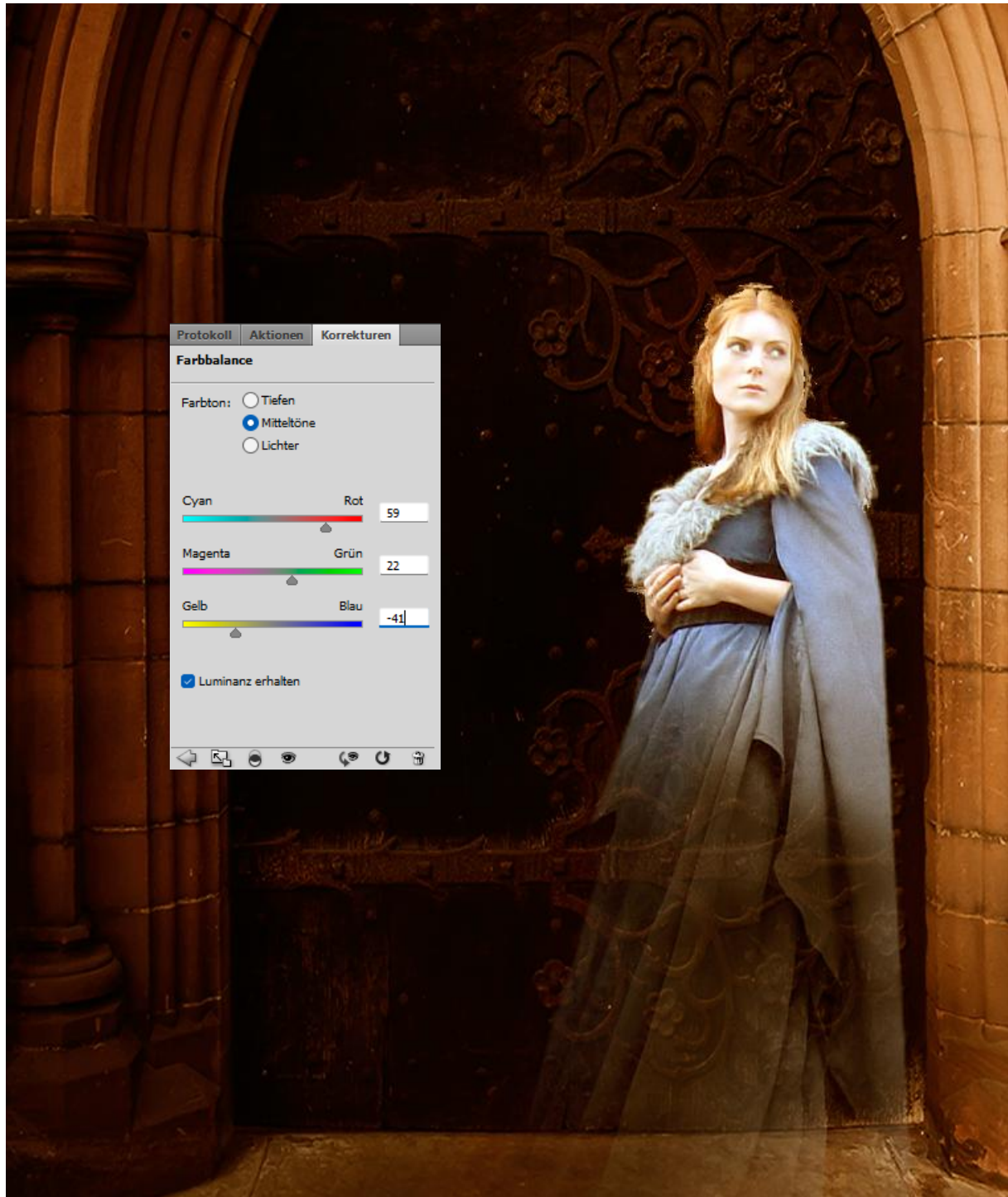
Schritt 7

Erstellen Sie eine Einstellungsebene für **Farbton/Sättigung** über der des Modells und legen Sie sie als **Schnittmaske** fest. Bringen Sie die **Sättigungswerte** auf **-43**, um das Cyan des Kleides des Modells, insbesondere des im Licht belichteten Teils, etwas zu reduzieren. Verwenden Sie auf dieser Ebenenmaske einen weichen schwarzen Pinsel, um den Kopf und den lichtabgewandten Teil des Modells zu löschen, um die Farbsättigung beizubehalten.



Schritt 8

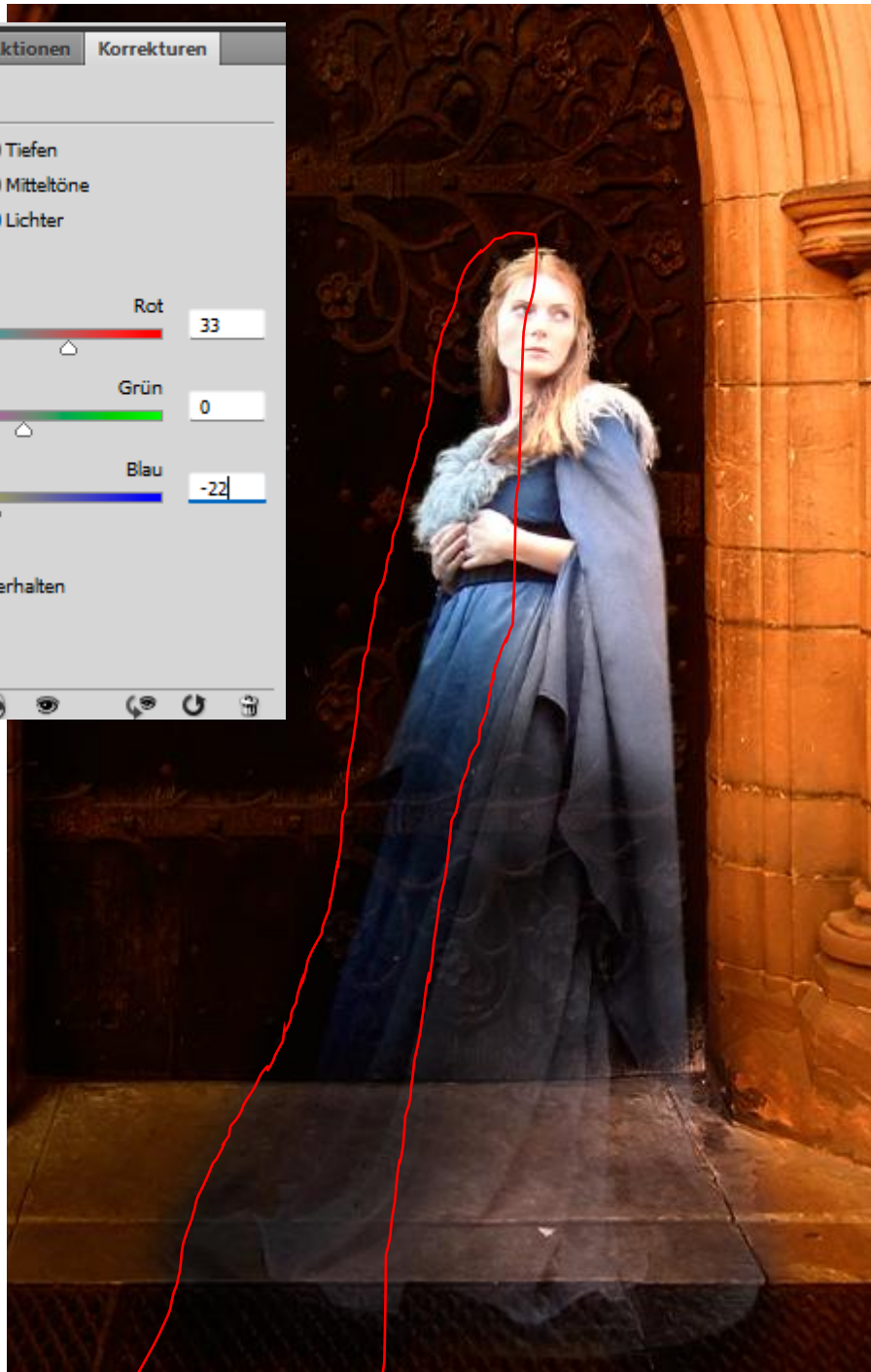
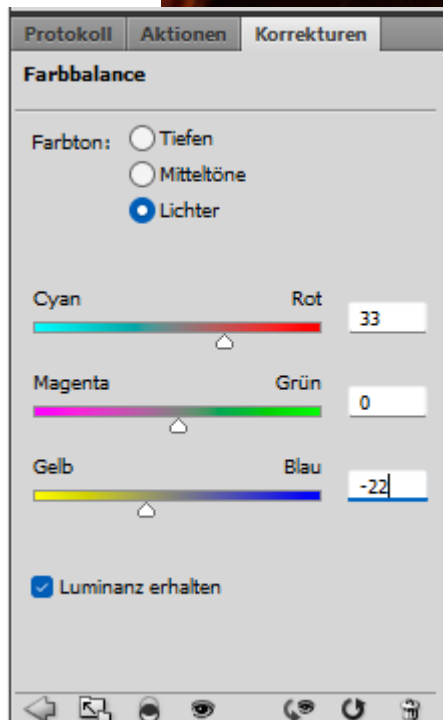
Erstellen Sie eine Einstellungsebene **für die Farbbalance**, um dem Modell einen hellen, warmen Ton zu verleihen. Verwenden Sie auf der Ebenenmaske einen weichen schwarzen Pinsel, um die Auswirkungen auf das Modell zu reduzieren, insbesondere auf den oberen Teil des Modellkörpers.





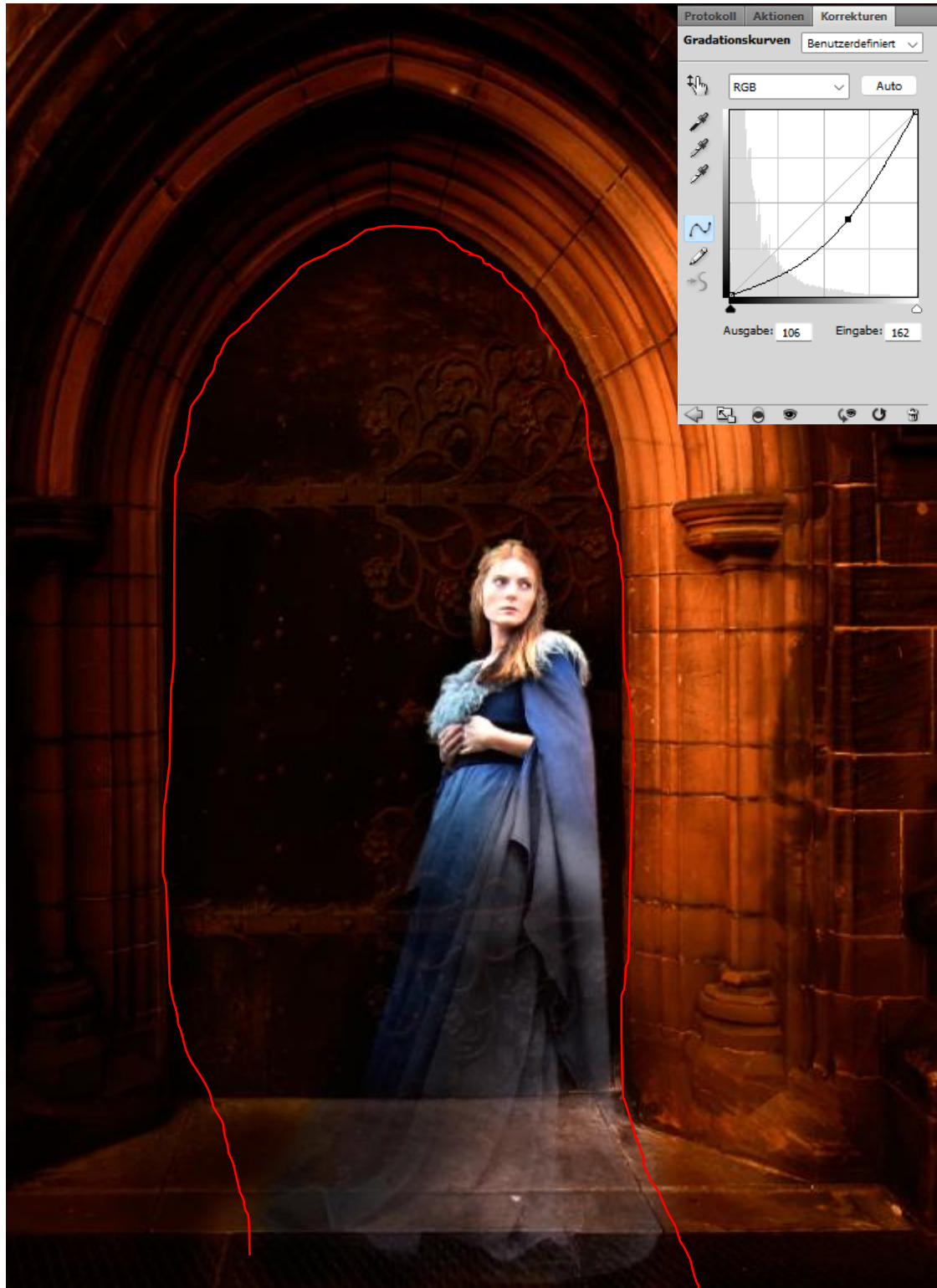
Schritt 9

Erstellen Sie eine weitere Einstellungsebene für die **Farbbalance**, um den hellen Teil des Modells wärmer und etwas rötlicher zu machen, um das Licht auf dieser Seite (rechts vom Betrachter) anzupassen. Malen Sie auf den Rest, damit sie nicht oder weniger von dieser Einstellungsebene betroffen sind.



Schritt 10

Das Modell wirkt im Vergleich zum Licht des Hintergrunds zu hell. Aktivieren Sie die Ebene „Model“. Erstellen Sie eine Einstellungsebene **für Kurven** und reduzieren Sie das Licht auf dem Modell. Malen Sie auf der Ebene „Model“ auf ihr Kleid oder auf Details, die Sie als zu dunkel empfinden.



Schritt 11

Verwenden **Sie eine weitere** Kurven-Einstellungsebene, um den Kontrast auf der hellen Seite des Modells etwas zu erhöhen. Die ausgewählten Bereiche zeigen an, wo auf der Ebenenmaske gemalt werden soll.



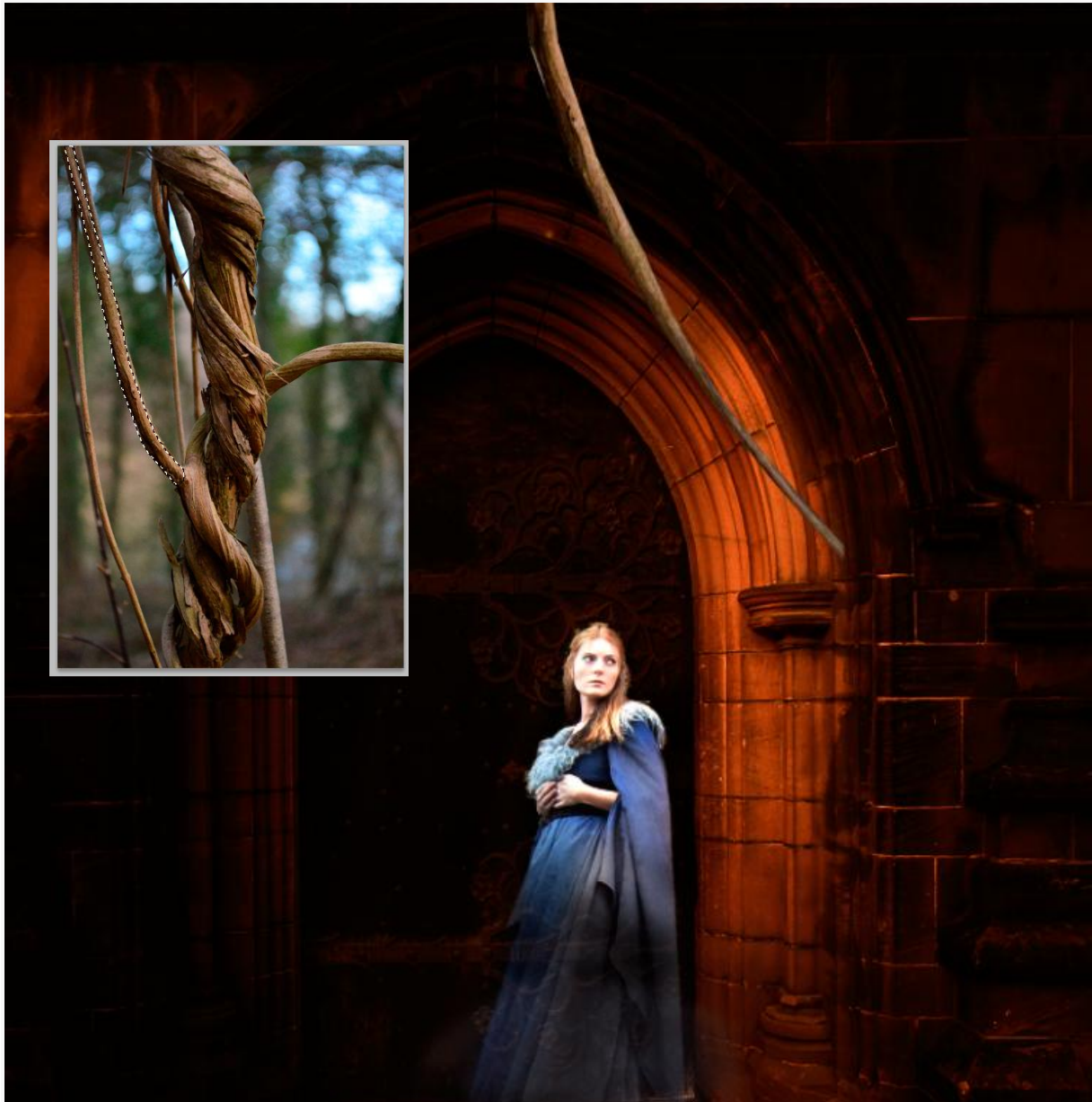
Schritt 12

Machen Sie eine neue Ebene und malen Sie mit einem weichen Pinsel mit der Farbe **#49495b** auf den transparenten Teil des Kleides. Ändern Sie diesen Ebenenmodus in **"Linear abwedeln 50 %"**, um diesem Bereich einen leuchtenden Effekt zu verleihen".



Schritt 13

Öffnen Sie das Bild „Liane.jpg“. Verwenden Sie das **Polygon-Lasso-Werkzeug (L)**, um einen kleinen Ast auf der linken Seite zu nehmen, den Sie oben rechts an der Wand hinzufügen können. Verwenden Sie das **Werkzeug Frei transformieren (Strg+T)** mit dem **Verzerrungsmodus**, um diesen Zweig wie unten gezeigt zu biegen:



Schritt 14

Nimm den verdrehten Teil des Baumes, um ihn oben links an der Wand hinzuzufügen.



Duplizieren Sie diese Ebene und verschieben Sie sie an eine andere Position, wie unten gezeigt. Verwenden Sie **Strg+T** mit dem **Verzerrungsmodus**, um sie so zu optimieren, dass sie unterschiedlich aussehen.



Schritt 15

Nehmen Sie den kleinen Zweig aus Schritt 13 und den verdrehten, um ihn am linken unteren Rand der Szene hinzuzufügen.

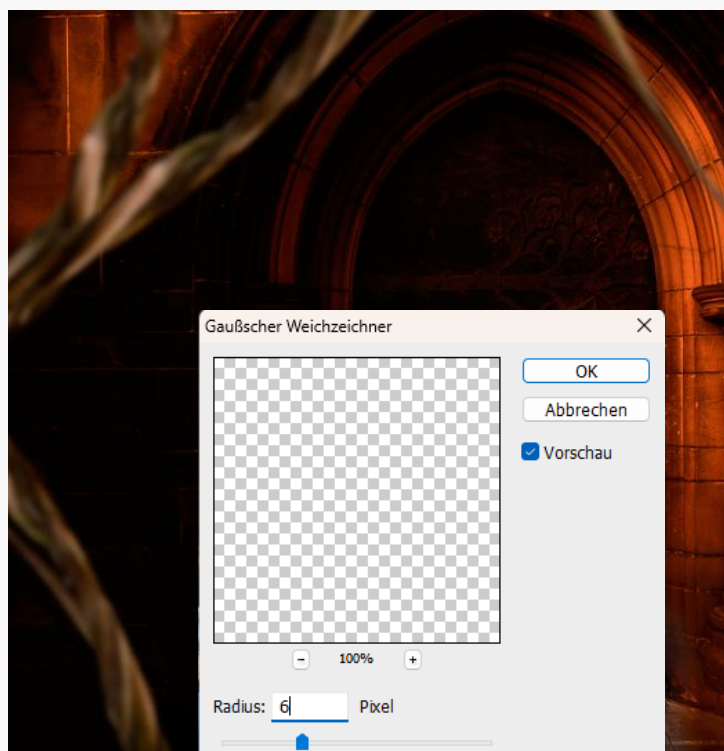


Fügen Sie der kleinen Astschicht eine Maske hinzu und verwenden Sie einen weichen schwarzen Pinsel, um sie mit dem gedrehten zu verblenden.



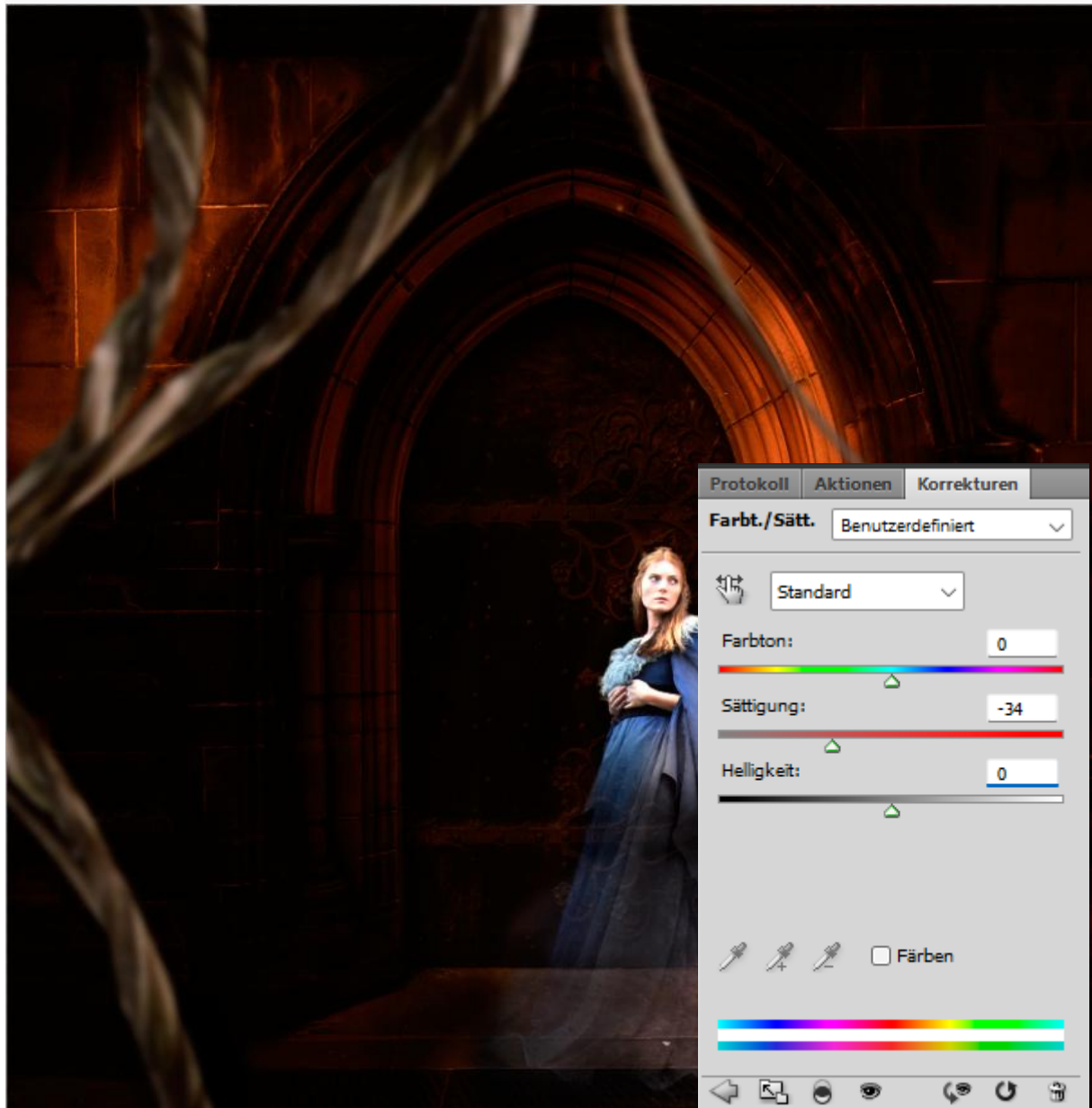
Schritt 16

Gehen Sie auf jeder der in Schritt 17 erwähnten Baumebenen zu **Filter > Weichzeichnung > Gaußscher Weichzeichner** und stellen Sie den Radius auf **6 px** ein. Dieser Schritt dient dazu, der gesamten Szene etwas Tiefe zu verleihen.



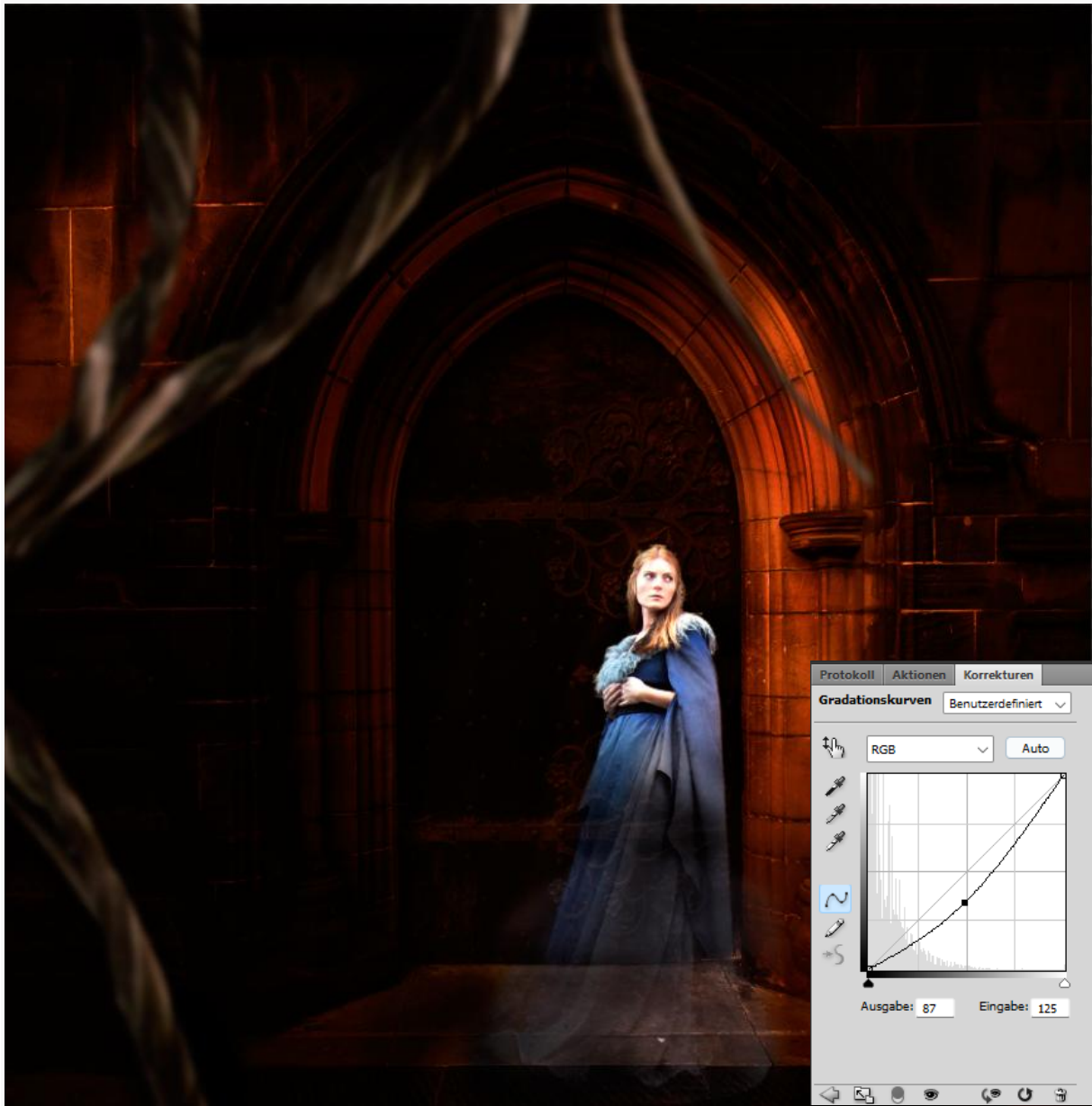
Schritt 17

Wählen Sie alle Baumebenen aus und drücken Sie **Strg+G**, um eine Gruppe für sie zu erstellen. Ändern Sie diesen Gruppenmodus in "**Normal 100 %**" und erstellen Sie eine Einstellungsebene für **Farbton/Sättigung** innerhalb dieser Gruppe. Reduzieren Sie die **Sättigungswerte** auf **-34**:



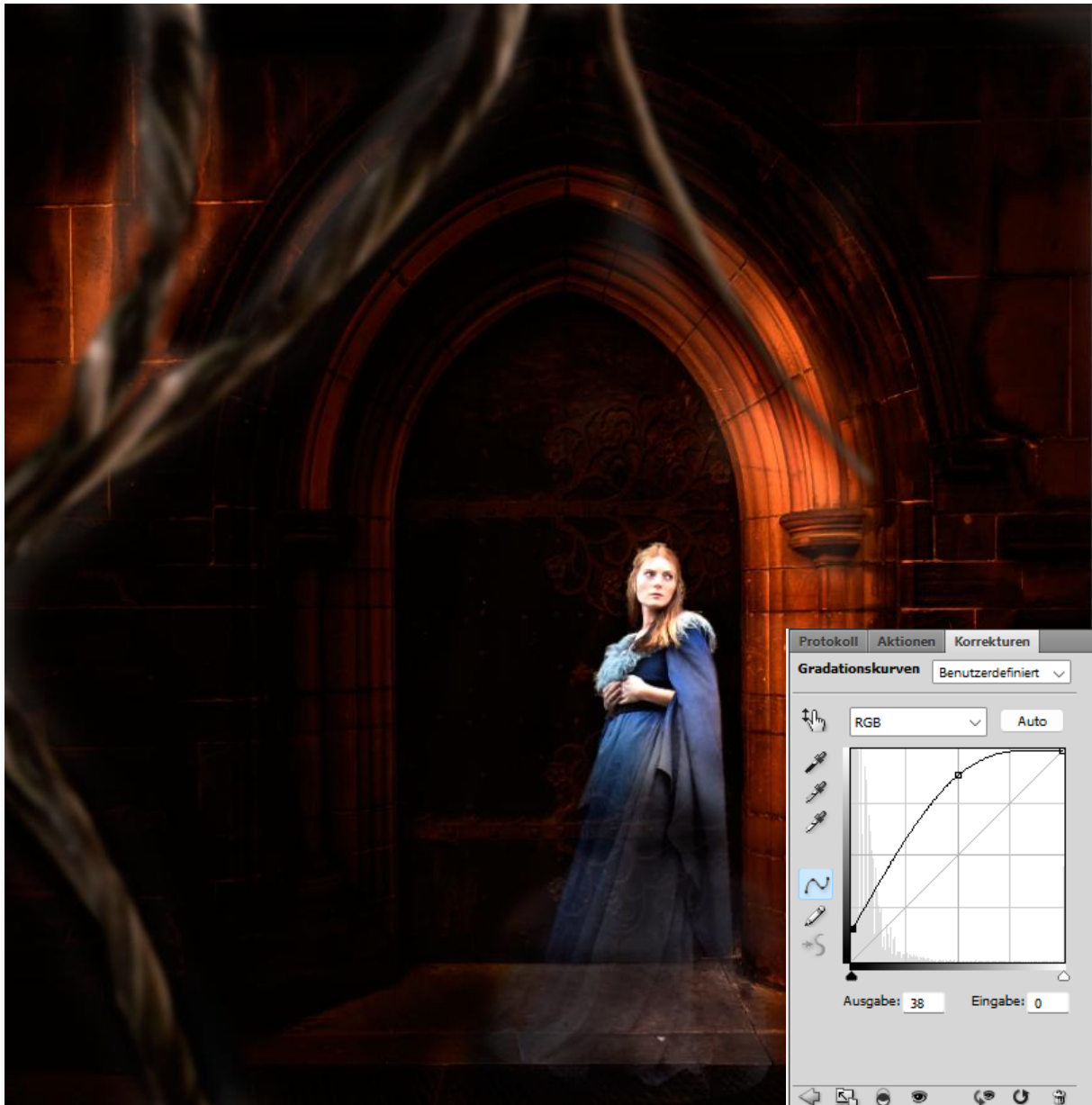
Schritt 18

Erstellen Sie eine Einstellungsebene **für Kurven**, um den Schatten der Zweige zu erhöhen. Verwenden Sie auf dieser Ebenenmaske einen weichen schwarzen Pinsel, um den Effekt auf der Vorderseite oder alle Details, die Sie als zu dunkel empfinden, zu löschen.



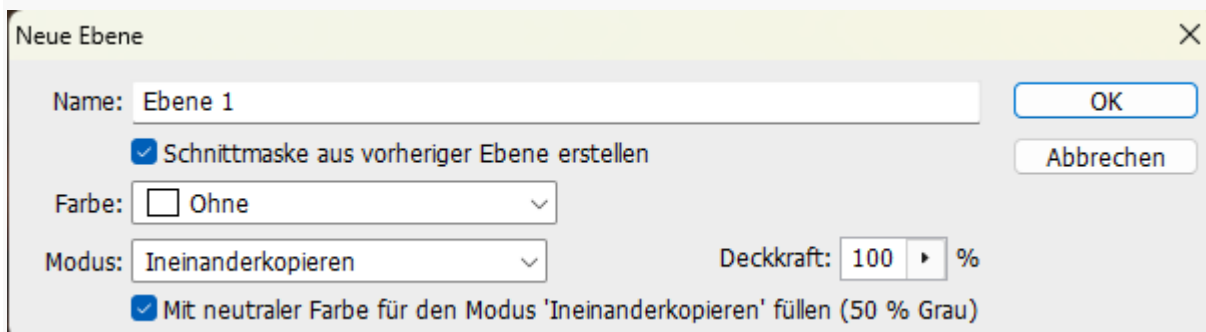
Schritt 19

Erstellen Sie **eine weitere** Kurven-Einstellungsebene, um die Vorderseite der Äste aufzuhellen. Die ausgewählten Bereiche zeigen an, wo auf der Ebenenmaske gemalt werden soll.

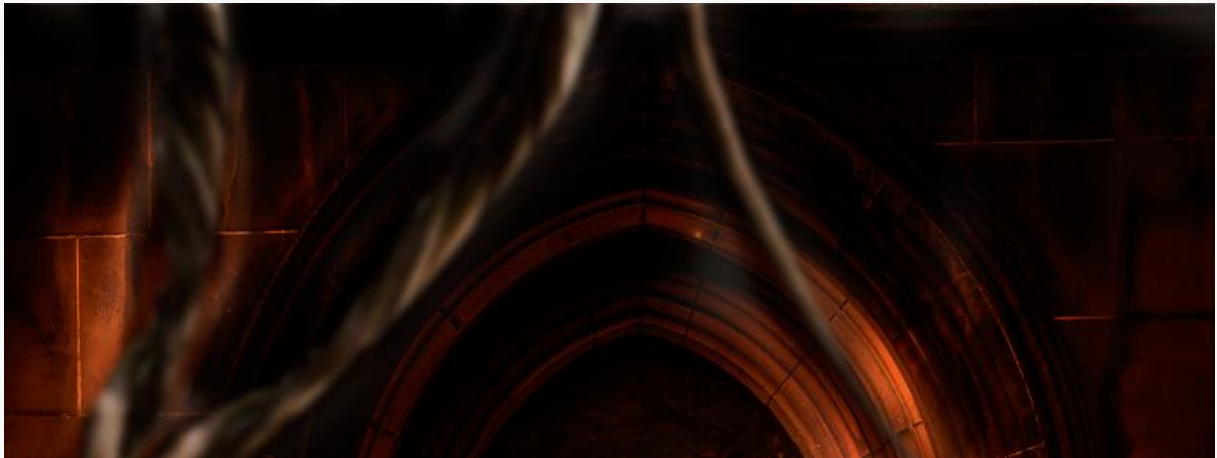


Schritt 20

Erstellen Sie auf jeder der Baumebenen, die sich oben links befinden, eine neue Ebene, ändern Sie den Modus in **Ineinanderkopieren 100 %** und füllen Sie sie mit **50 % Grau**.

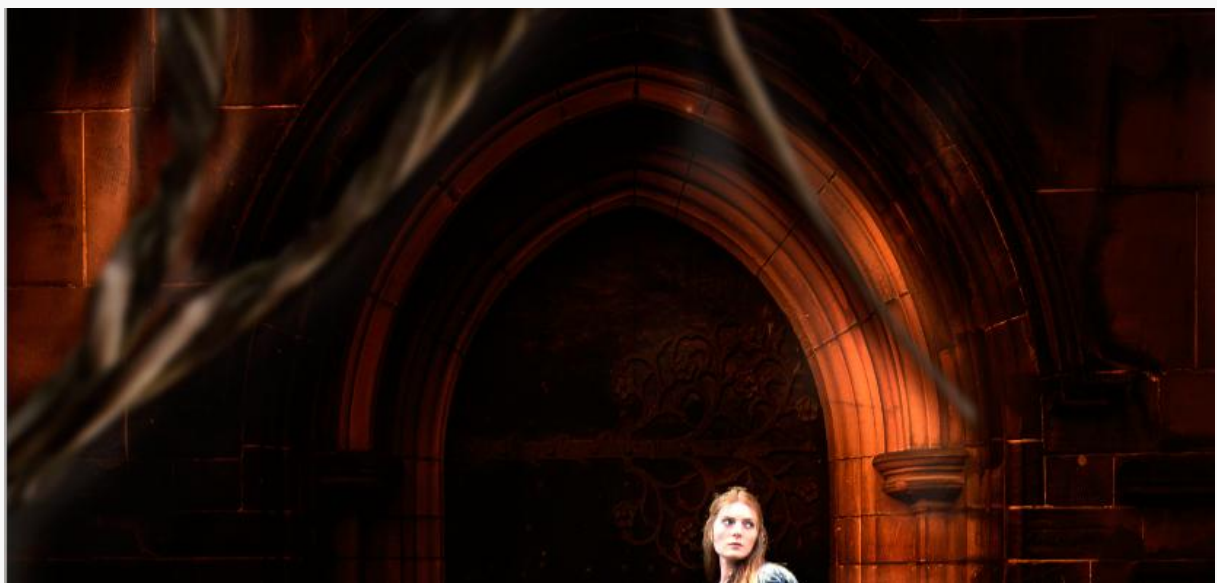


Aktivieren Sie das **Abwedeln** und **Nachbelichten-Werkzeug (O)** mit **Mitteltönen, Belichtung** ca. **15-20 %**, um das Licht und die Schatten auf diesen Zweigen zu verfeinern. Sie können sehen, wie ich es mit **dem Normalmodus** gemacht habe und das Ergebnis mit dem **Ineinanderkopieren-Modus**.



Schritt 21

Erstellen Sie eine neue Ebene unterhalb der Baumgruppe und verwenden Sie einen mittelweichen Pinsel mit der Farbe **#181411**, der Deckkraft ca. 30%, um Schatten für die Äste an der Wand zu malen.

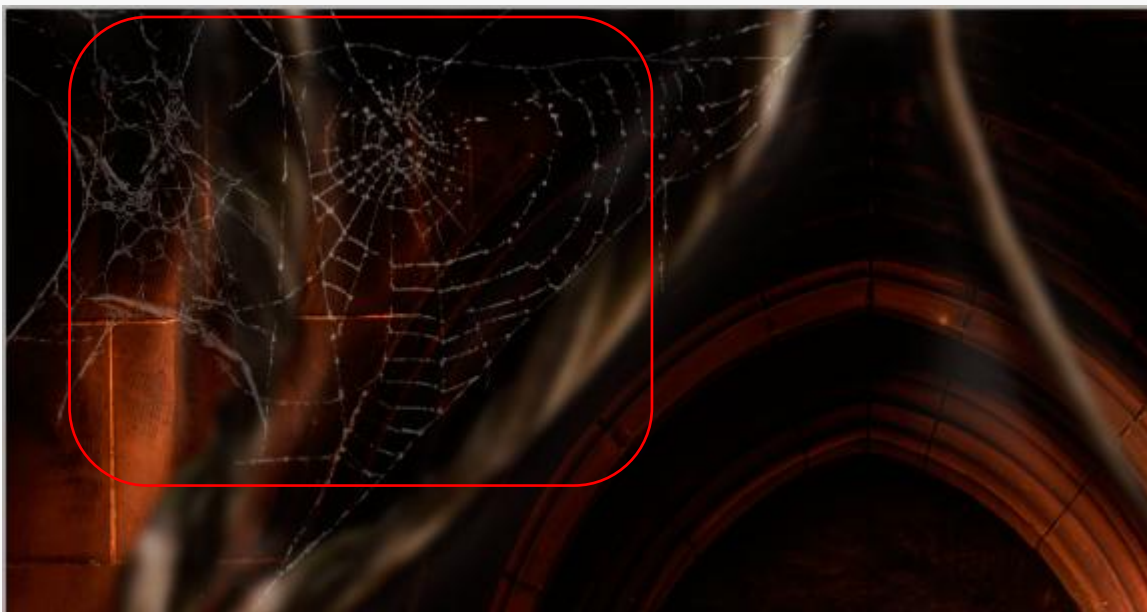


Schritt 22

Erstellen Sie eine neue Ebene über den Ebenen und ändern Sie den Pinsel in die Spinnweben. Verwenden Sie die **Farbe #e9ddd0**, um verschiedene Spinnweben auf die Fläche der Äste zu malen. Ich habe oben links zwei Spinnweben verwendet, aber Sie können gerne Ihre eigenen machen.

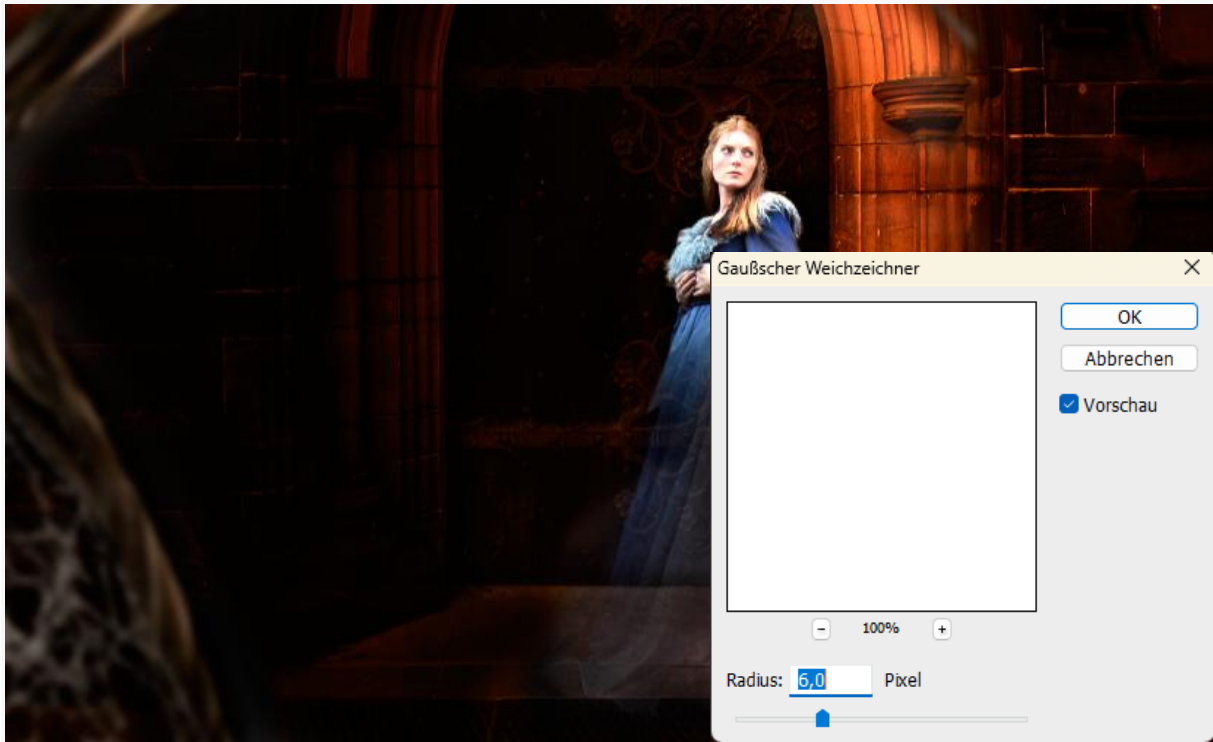


Fügen Sie zu jeder der Spinnweben-Ebenen oben links eine Maske hinzu und verwenden Sie einen weichen schwarzen Pinsel, um die Sichtbarkeit zu verringern.



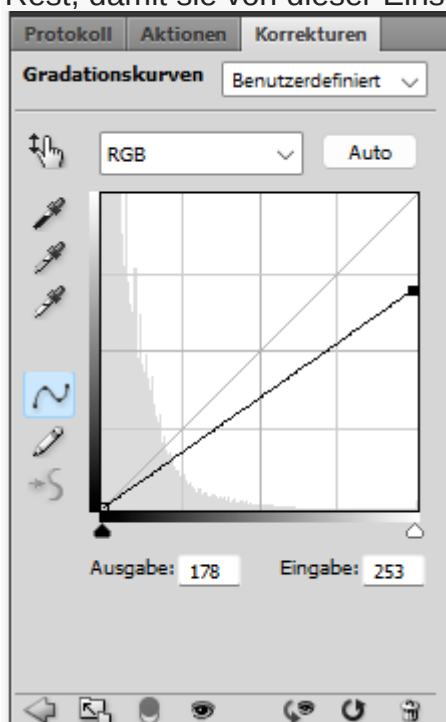
Schritt 23

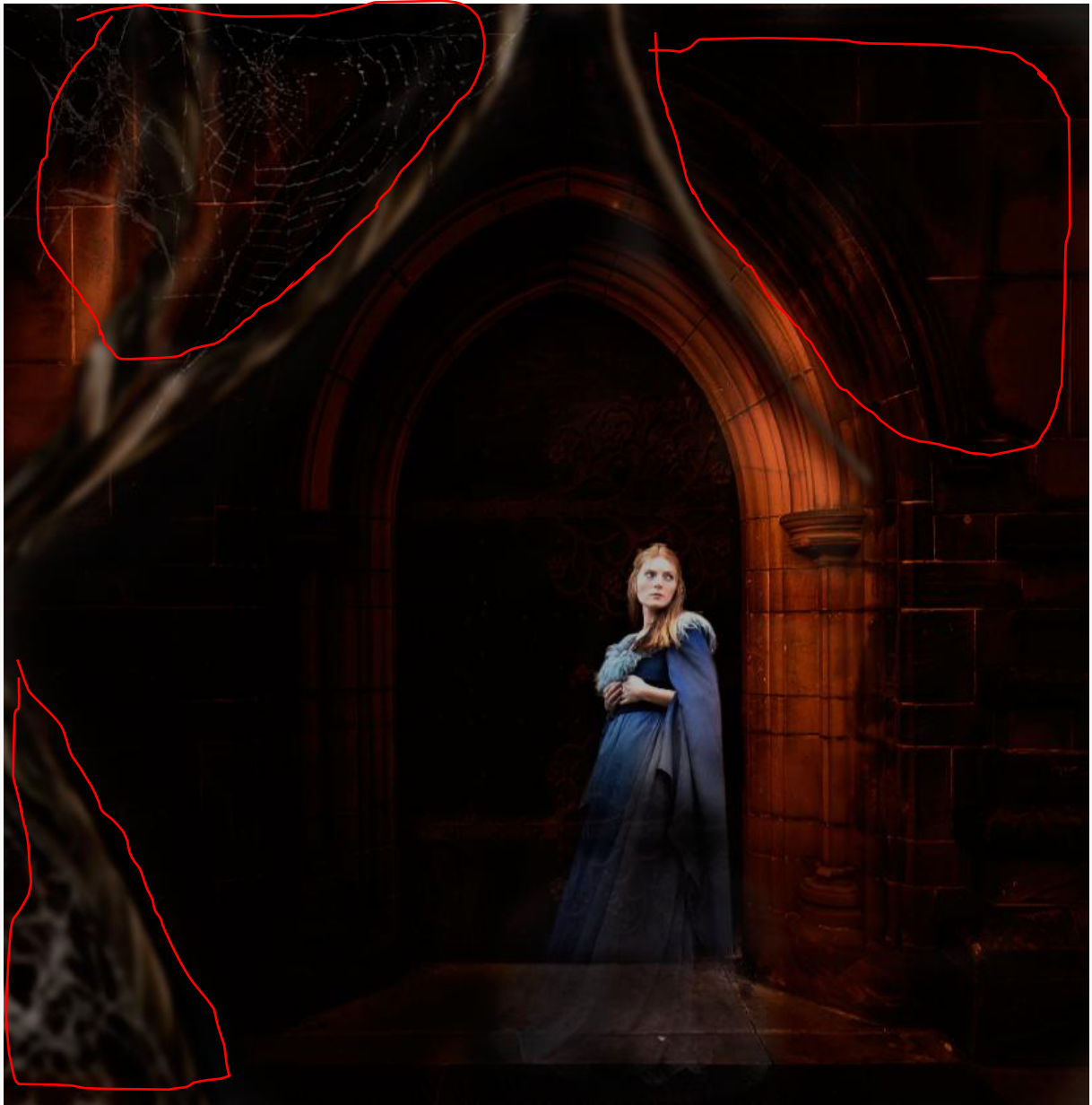
Wenden Sie einen **Gaußschen Weichzeichnerfilter** von **6 px** auf die Spinnweben-Ebene unten links an, um die Weichheit dieser Stelle anzupassen.



Schritt 24

Erstellen Sie eine Gruppe für die Spinnweben und verwenden Sie eine Kurven-Einstellungsebene, um die verdeckten Bereiche **abzudunkeln**. Malen Sie auf den Rest, damit sie von dieser Einstellungsebene nicht betroffen sind.





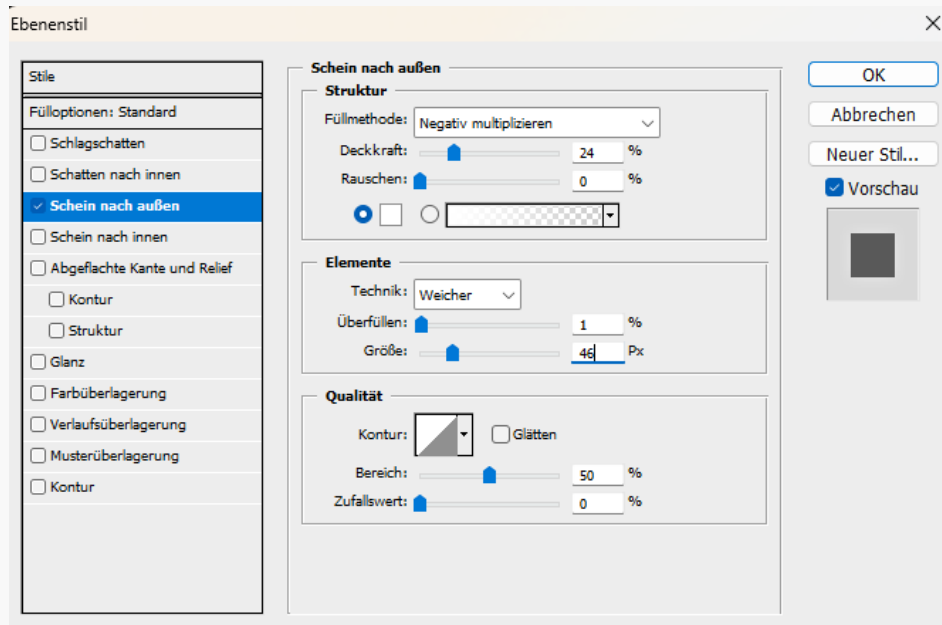
Schritt 25

Öffnen Sie das Schmetterlingsbild. Da es einen transparenten Hintergrund hat, verwenden Sie einfach das **Verschieben-Werkzeug**, um Schmetterlinge zu ziehen, um sie in verschiedenen Positionen auf der Leinwand zu platzieren. Verwenden Sie **Strg+T**, um die Größe zu variieren und die Tiefe der gesamten Szene zu erhöhen.

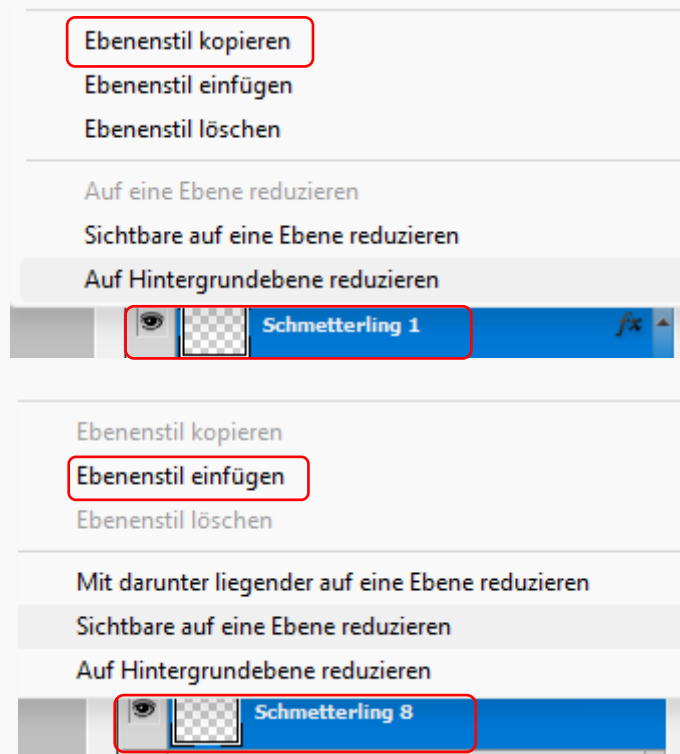


Schritt 26

Doppelklicken Sie auf die einzelnen Schmetterlingsebenen und wählen Sie **"Schein nach außen"**. Legen Sie die Farbe des Leuchtens auf Weiß fest.



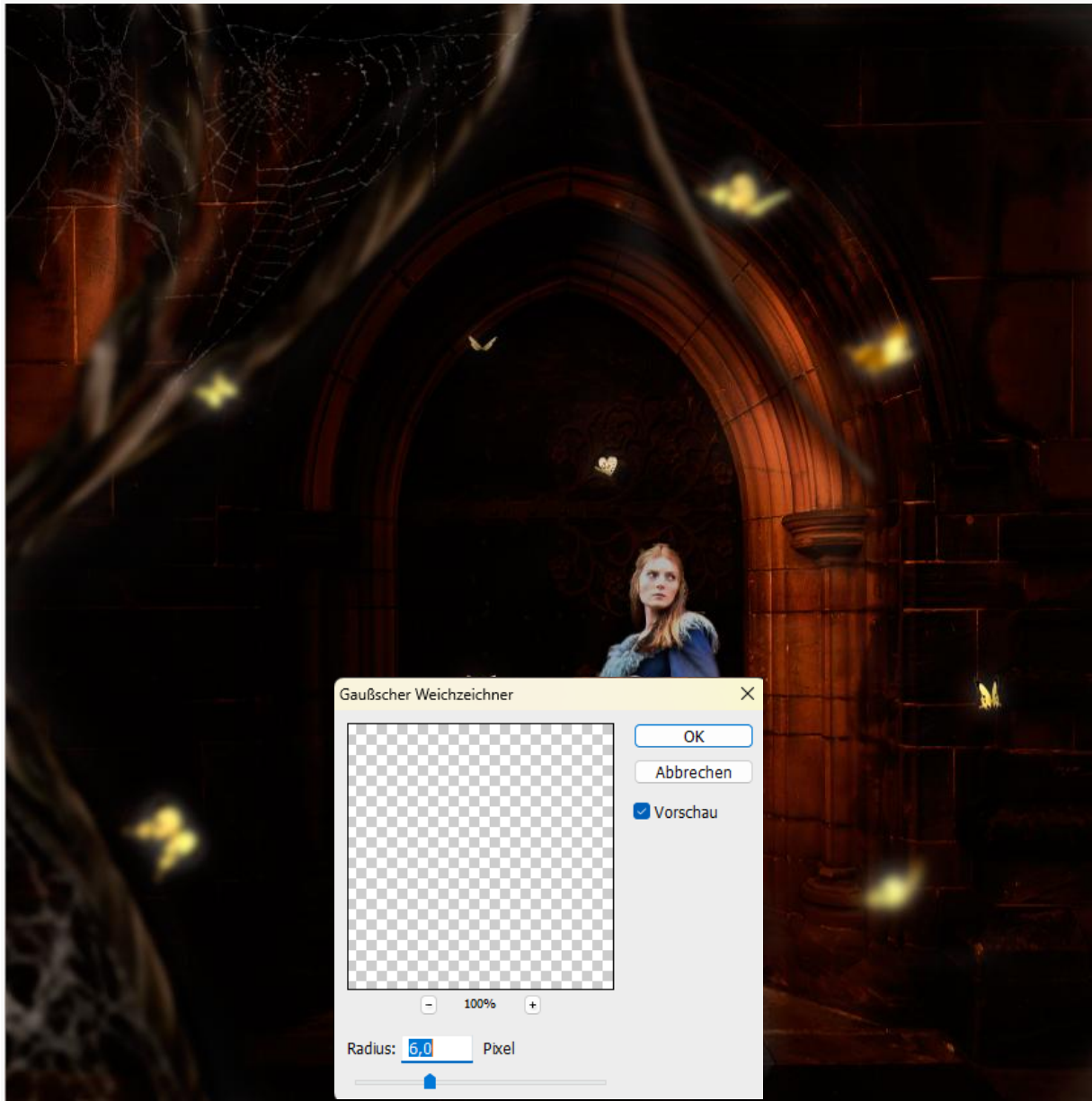
Sie können den Ebenenstil der 1. Schmetterlingsebene kopieren und dann jeweils in die anderen Ebenen einfügen durch einen Rechtsklick auf die entsprechende Ebene.





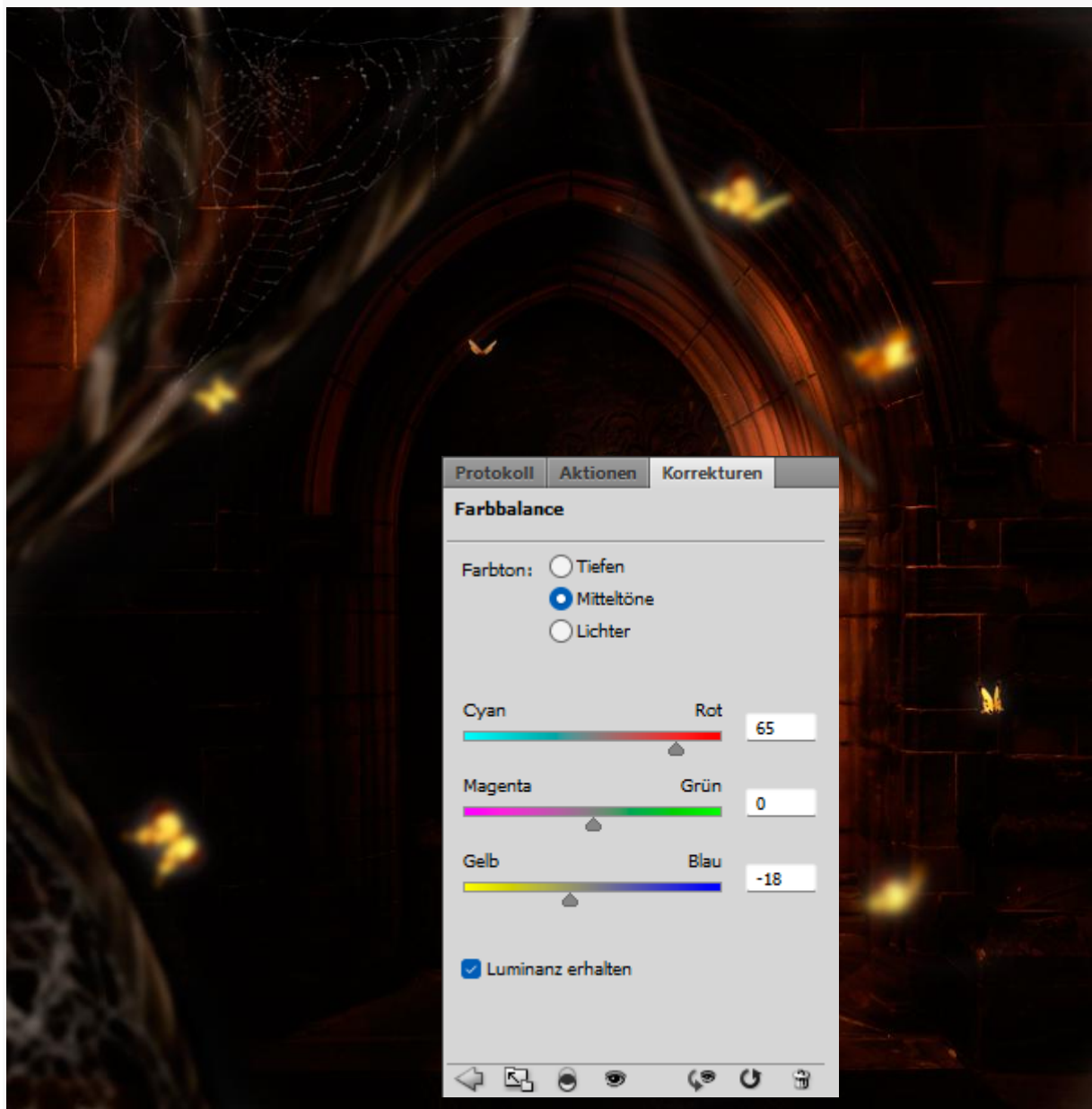
Schritt 27

Wenden Sie eine **Gaußsche Unschärfe** von **6 px** auf die großen Schmetterlinge im Vordergrund an, um die Tiefe der Szene zu erhöhen.



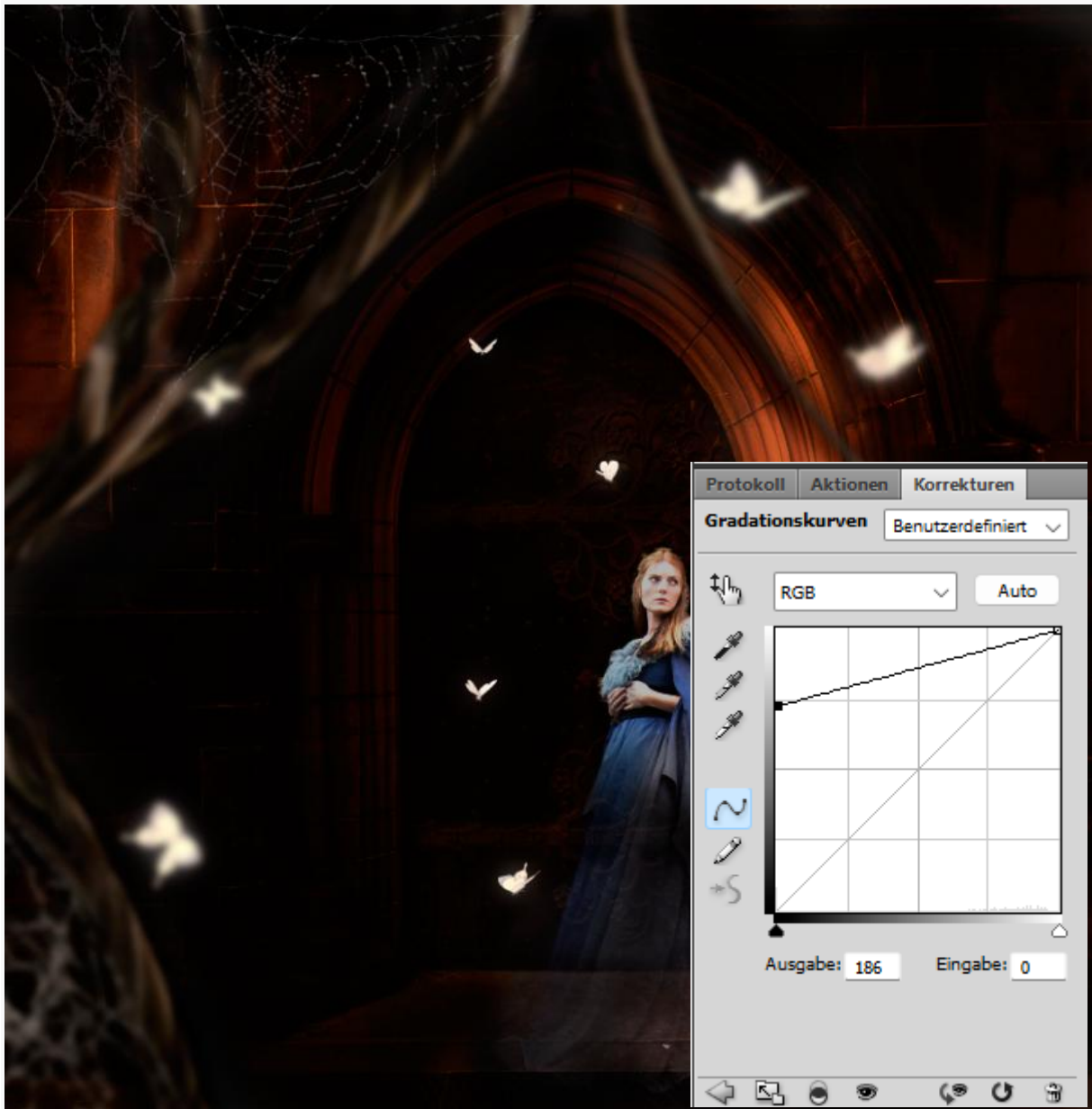
Schritt 28

Erstellen Sie eine Gruppe für die Schmetterlingsebenen und fügen Sie eine Einstellungsebene **für die Farbbalance** hinzu, um den Schmetterlingen mehr Lebendigkeit zu verleihen.



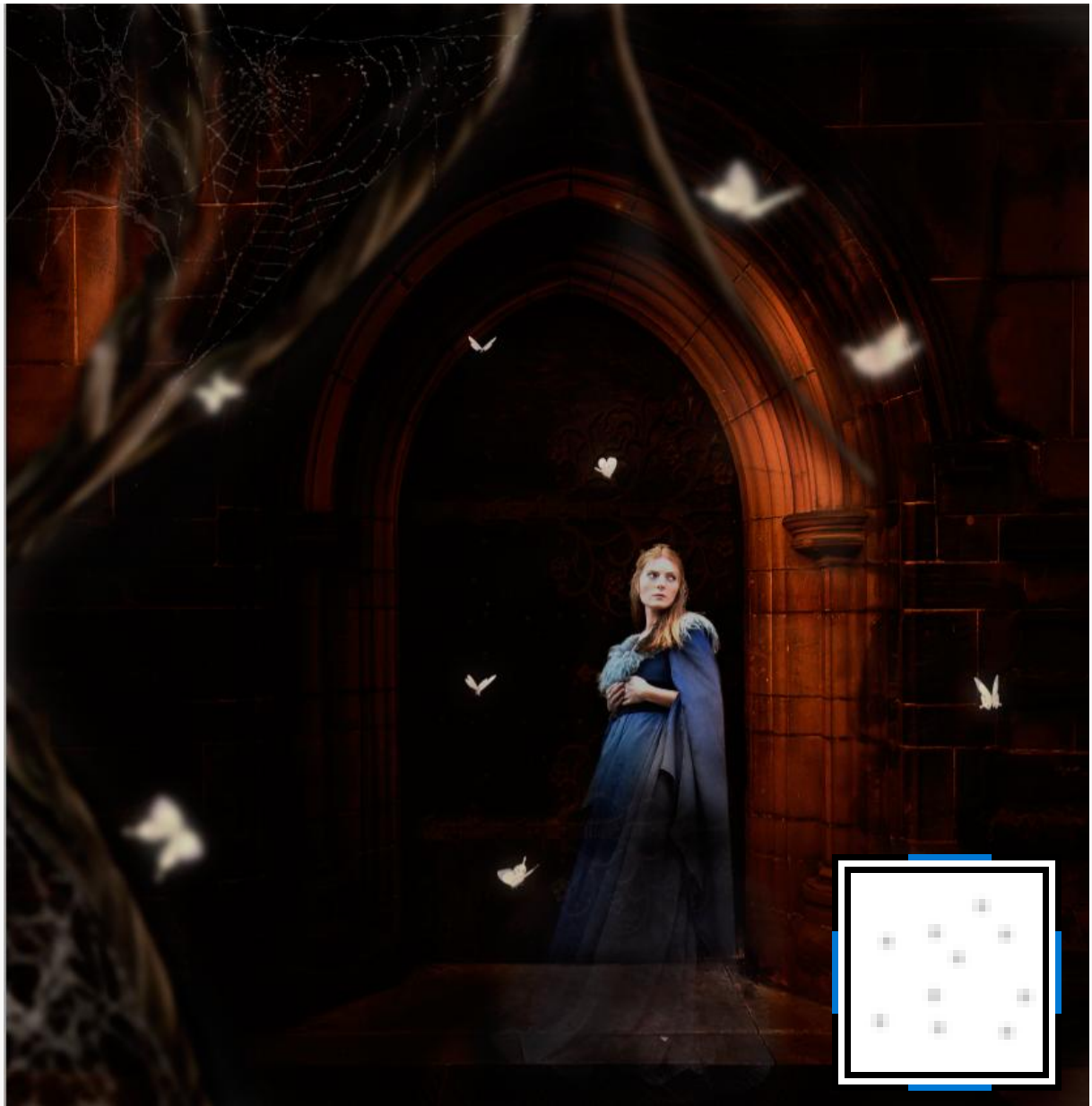
Schritt 29

Verwenden **Sie eine** Kurven-Einstellungsebene und erhöhen Sie das Licht so stark, dass die Schmetterlinge einen geisterhaften Effekt erzielen.



Schritt 30

Fügen Sie dieser Schmetterlingsgruppe eine Maske hinzu und verwenden Sie einen weichen schwarzen Pinsel mit einer verringerten Deckkraft (ca. **20-30 %**), um ihre Sichtbarkeit zu verringern und sie mysteriöser zu machen.



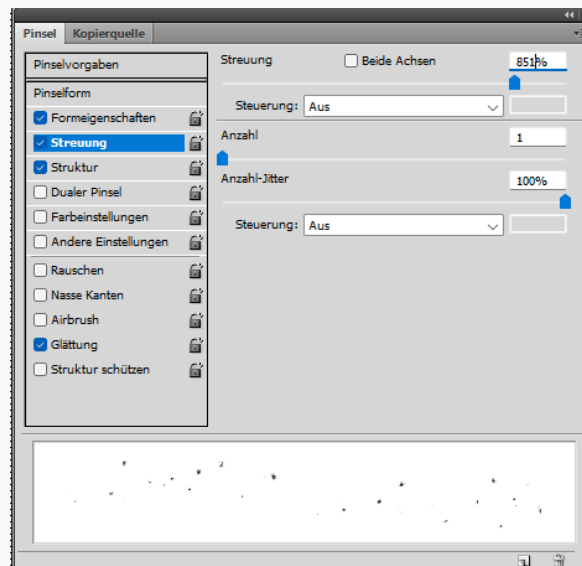
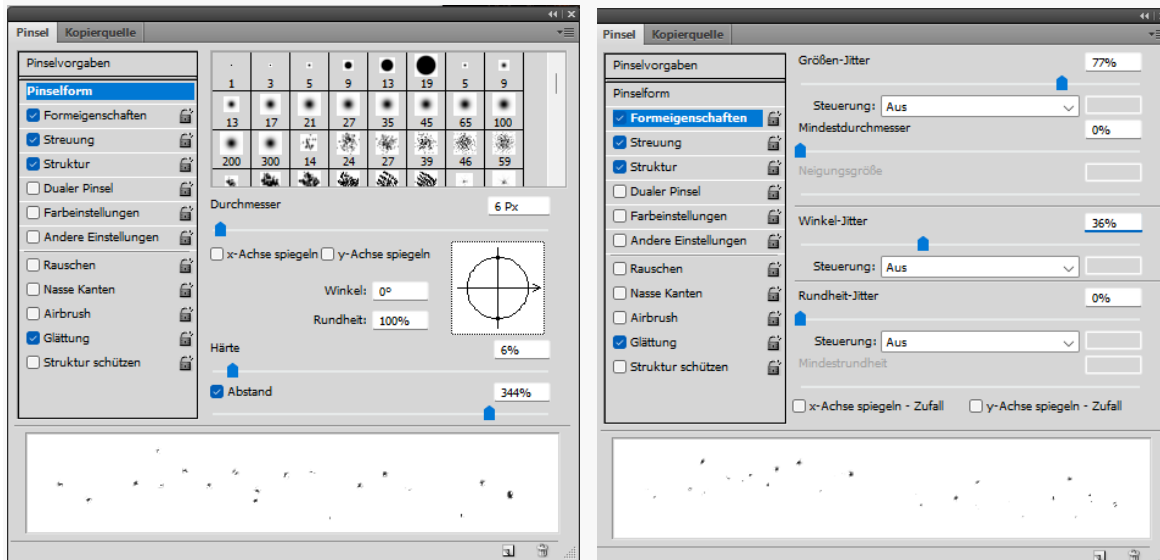
Schritt 31

Machen Sie eine neue Ebene über den Ebenen und verwenden Sie einen weichen Pinsel mit der Farbe **#9c9489**, um die Schmetterlinge zu übermalen. Ändern Sie diesen Ebenenmodus in **Linear Abwedeln 20 %**, um ihnen einen leuchtenden Effekt zu verleihen.



Schritt 32

Erstellen Sie eine neue Ebene und nennen Sie sie „Flitter“. Wählen Sie einen kleinen Pinsel mit der Farbe **#9c9489** aus. Drücken Sie **F5**, um die Einstellungen dieses Pinsels zu ändern:





Mit diesem Pinsel malen Sie winzige Punkte um das transparente Kleid herum. Sie können beim Malen **auf** [oder] drücken, um die Größe des Pinsels bei Bedarf zu ändern.

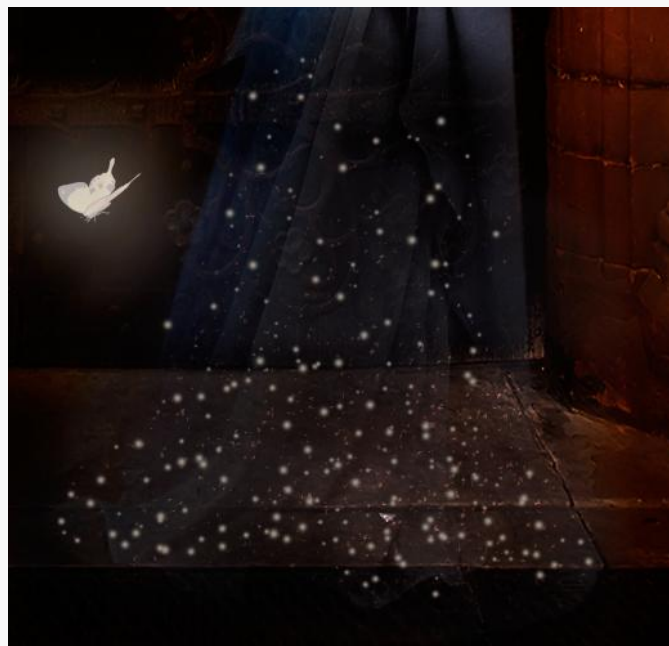


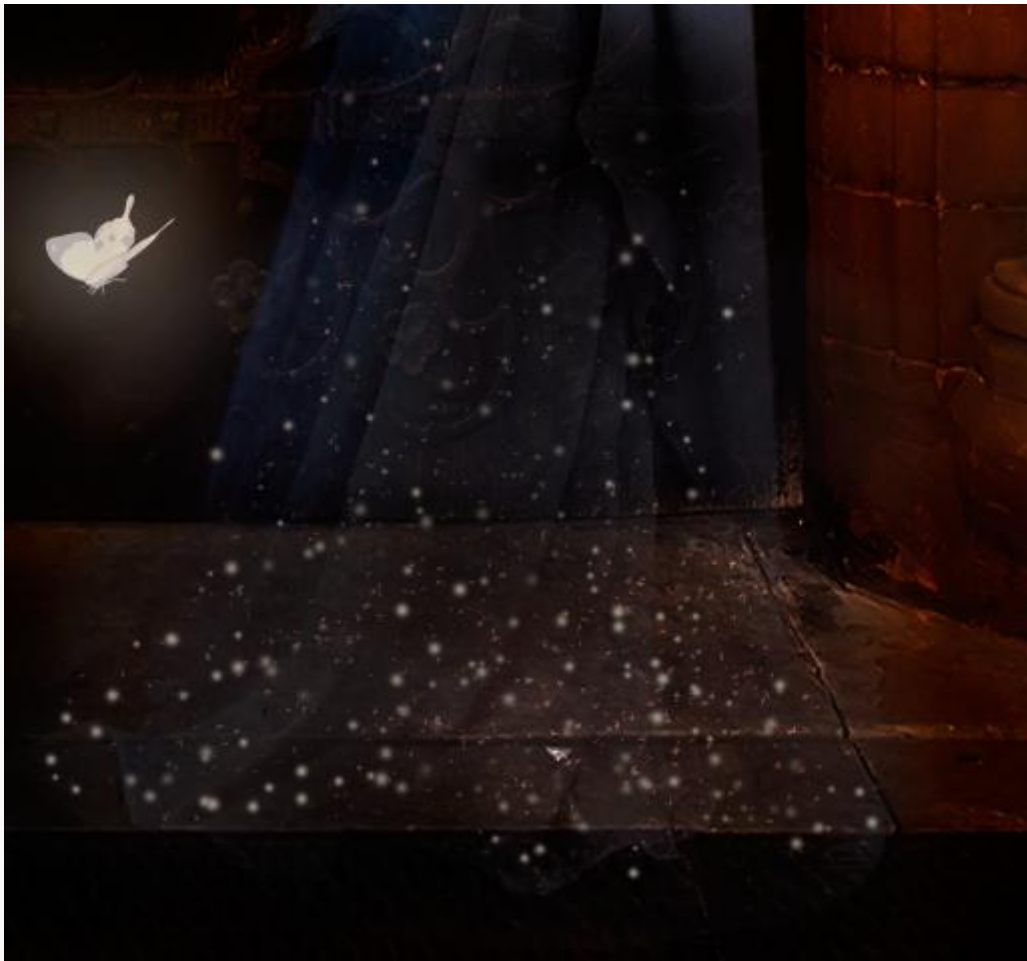
Drücken Sie **Strg+G**, um eine Gruppe für diese Ebene zu erstellen (Sie können die Gruppe auch „Flitter“ nennen), aktivieren Sie anschließend die Ebene „Flitter“ in der Gruppe und ändern Sie diesen Ebenenmodus in **Farbig abwedeln: 100 %**.



Schritt 33

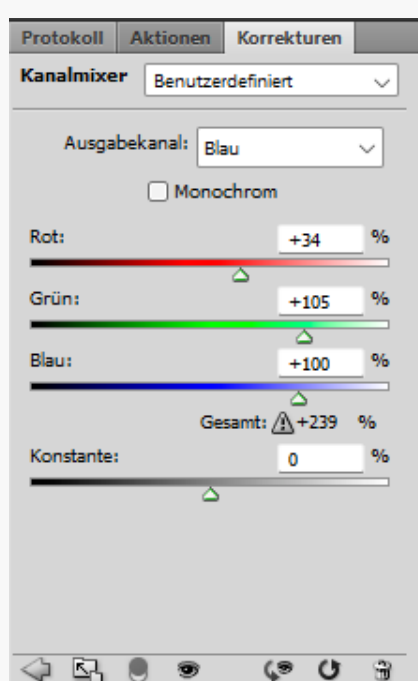
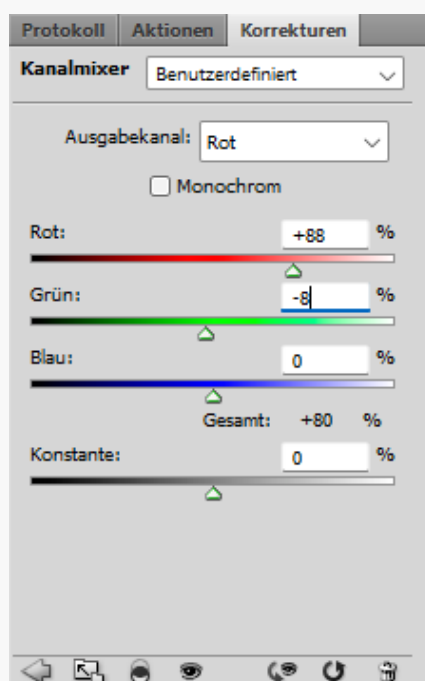
Erstellen Sie eine neue Ebene und denselben Pinsel, um größere Punkte auf das Kleid zu malen. Ich habe eine Ebenenmaske verwendet, um ihre Sichtbarkeit und die unerwünschten Punkte zu reduzieren.





Schritt 34

Erstellen Sie eine Einstellungsebene für **den Kanalmixer** über den Ebenen und ändern Sie die Einstellungen **für Rot und Blau**.



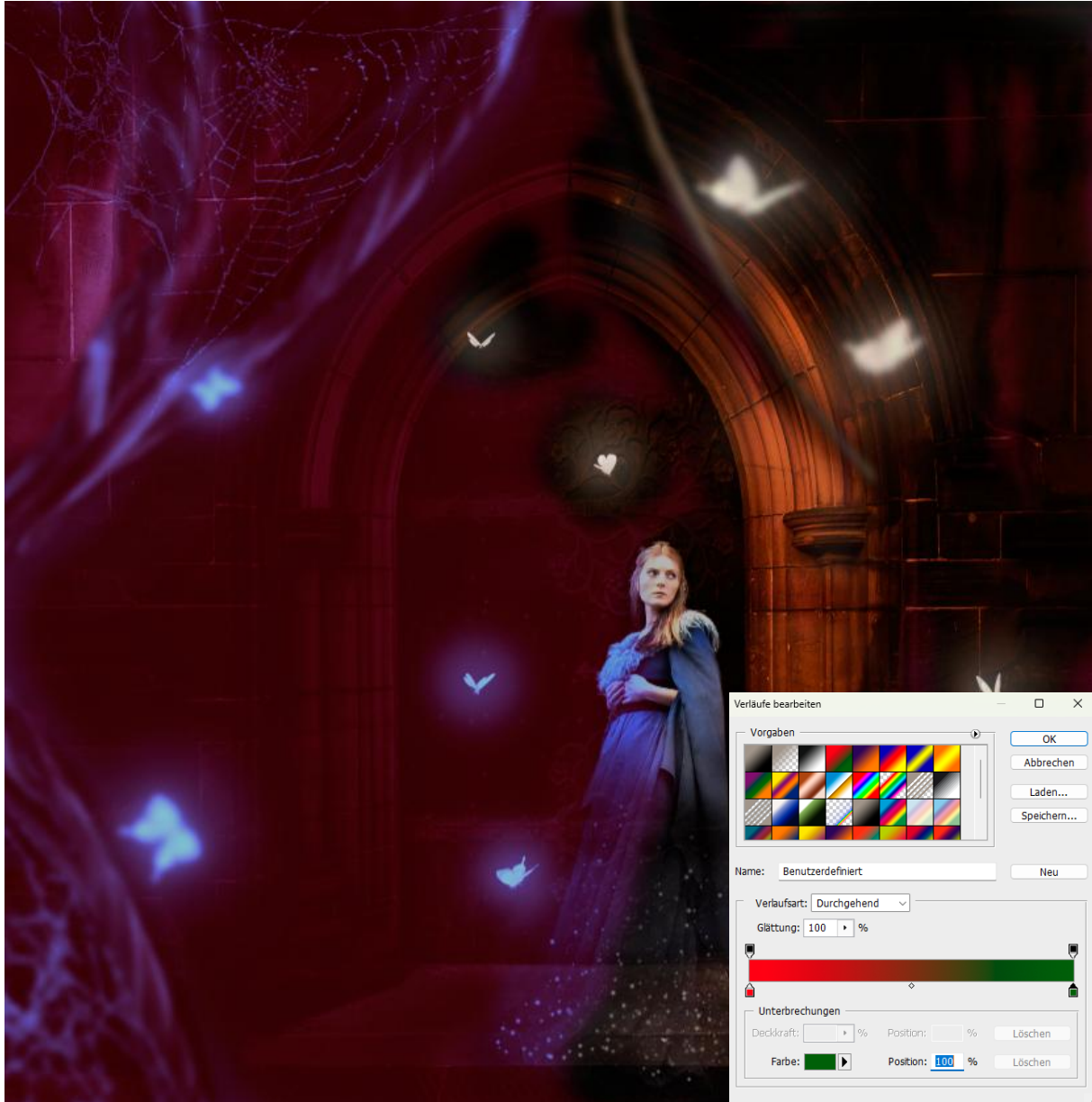


Verwenden Sie auf der Maske dieser Ebene einen weichen schwarzen Pinsel, um den Blau-effekt auf der rechten Seite zu löschen, sodass das Blau nur auf der linken Seite sichtbar bleibt.



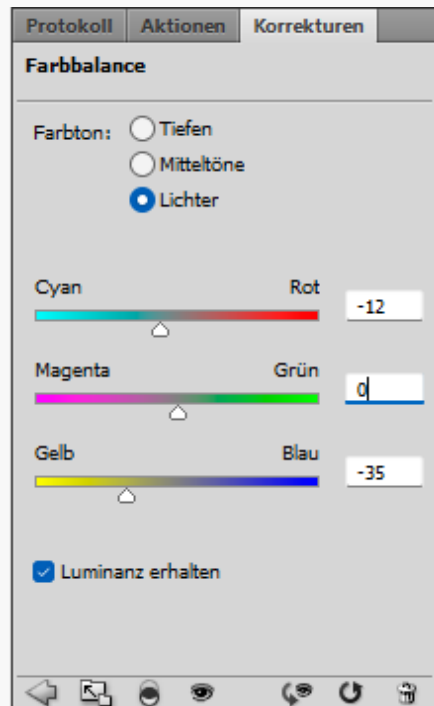
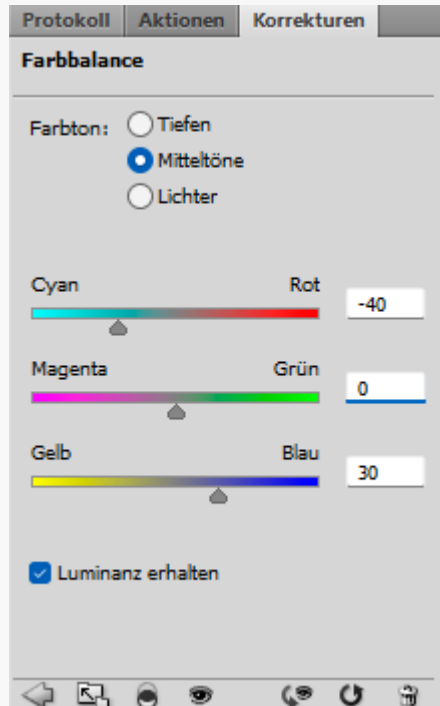
Schritt 35

Erstellen Sie eine Einstellungsebene für **die Verlaufsumsetzung** und wählen Sie die Farben **#e10019** und **#00601b** aus. Verringern Sie die Deckkraft dieser Ebene auf **20 %**



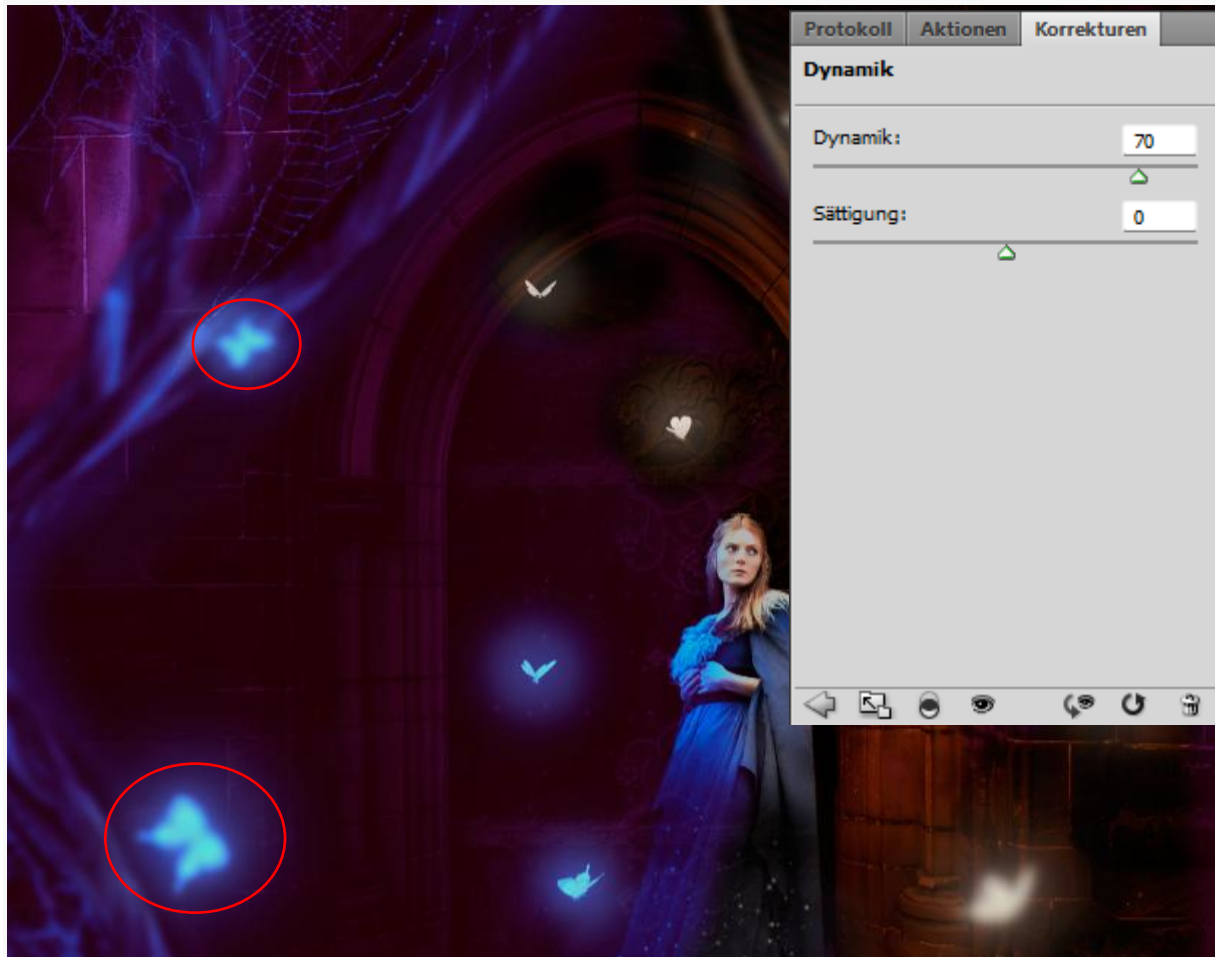
Schritt 36

Fügen Sie eine Einstellungsebene für die **Farbbalance** hinzu und ändern Sie die Werte für **Mitteltöne** und **Lichter**:



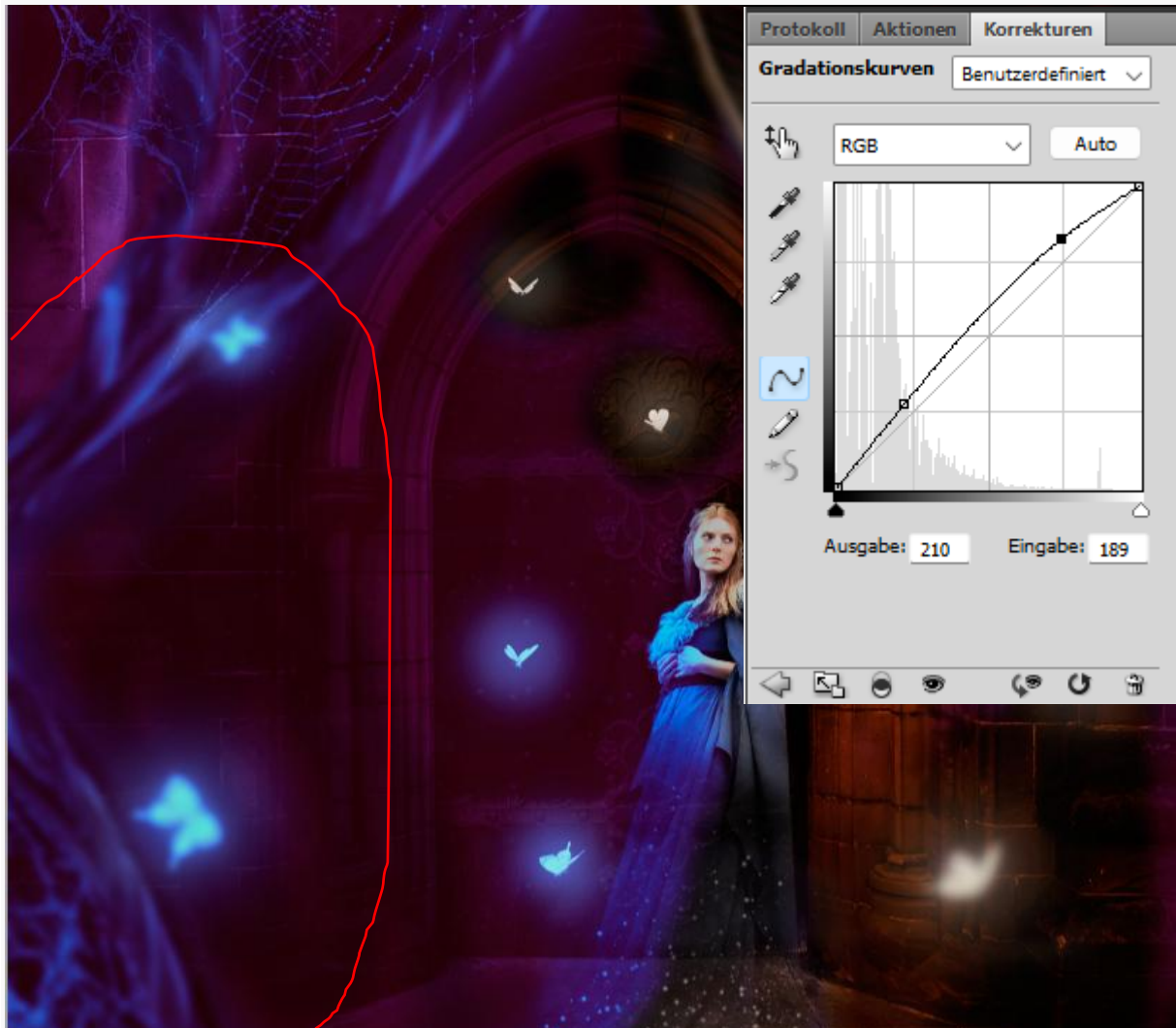
Schritt 37

Verwenden Sie eine Einstellungsebene **für die Dynamik**, um den gesamten Effekt zu verbessern. Malen Sie einige Schmetterlinge auf, um den Blaustich auf ihnen zu reduzieren.



Schritt 38

Erstellen **Sie eine** Gradationskurven-Einstellungsebene, um das Licht und den Kontrast der Szene etwas zu erhöhen. Malen Sie auf einigen Bereichen, um ihre Helligkeit zu erhalten.



Endergebnis

