

Mystic Lady

23. November 2025 — von Dek Wid ([Dek Wid - Photoshop Tutorials](#)), überarbeitet von Hans-Jürgen Kunow für PS CS4 auf Deutsch.

Erfahren Sie, wie Sie ein normales Porträtfoto in eine mystische Damen-Fotomanipulation verwandeln! Dieses Photoshop-Tutorial zeigt Ihnen die Schritte zum Retuschieren der Haut, zum Hinzufügen von Augen- und Lippenmakeup, zum Verziehen eines Kleides über das Motiv und zum Abschluss mit vielen mystischen Effekten.

Vorschau auf das Endergebnis

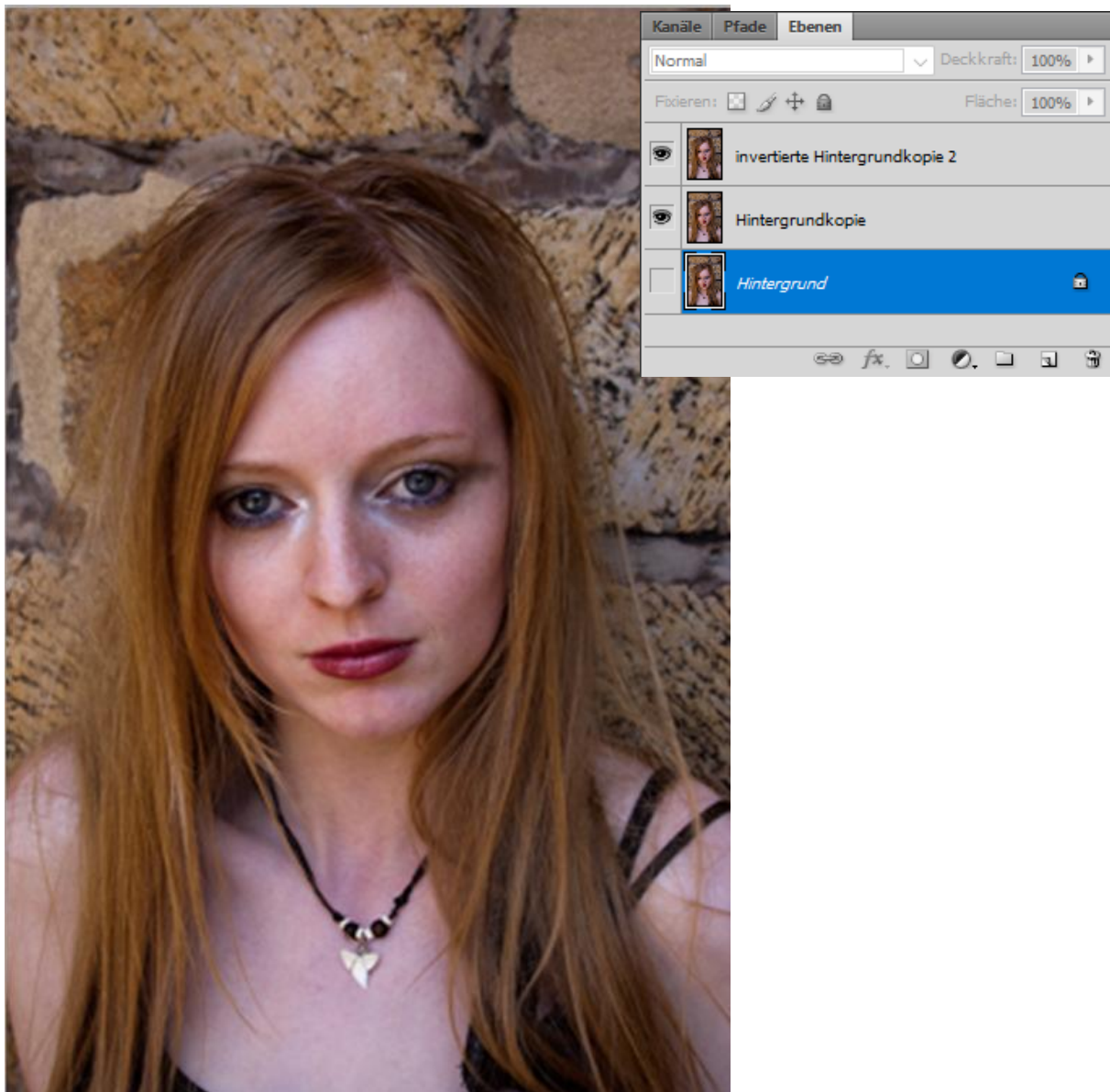


Tutorial-Ressourcen

- [Modell](#) – Randomacts, Deviantart
- [Robe](#) – Randomacts, Deviantart
- [Cosmos](#) – Beerdigung in Resurgere, Deviantart
- [Wimpernbürsten](#) – Obsidiandawn

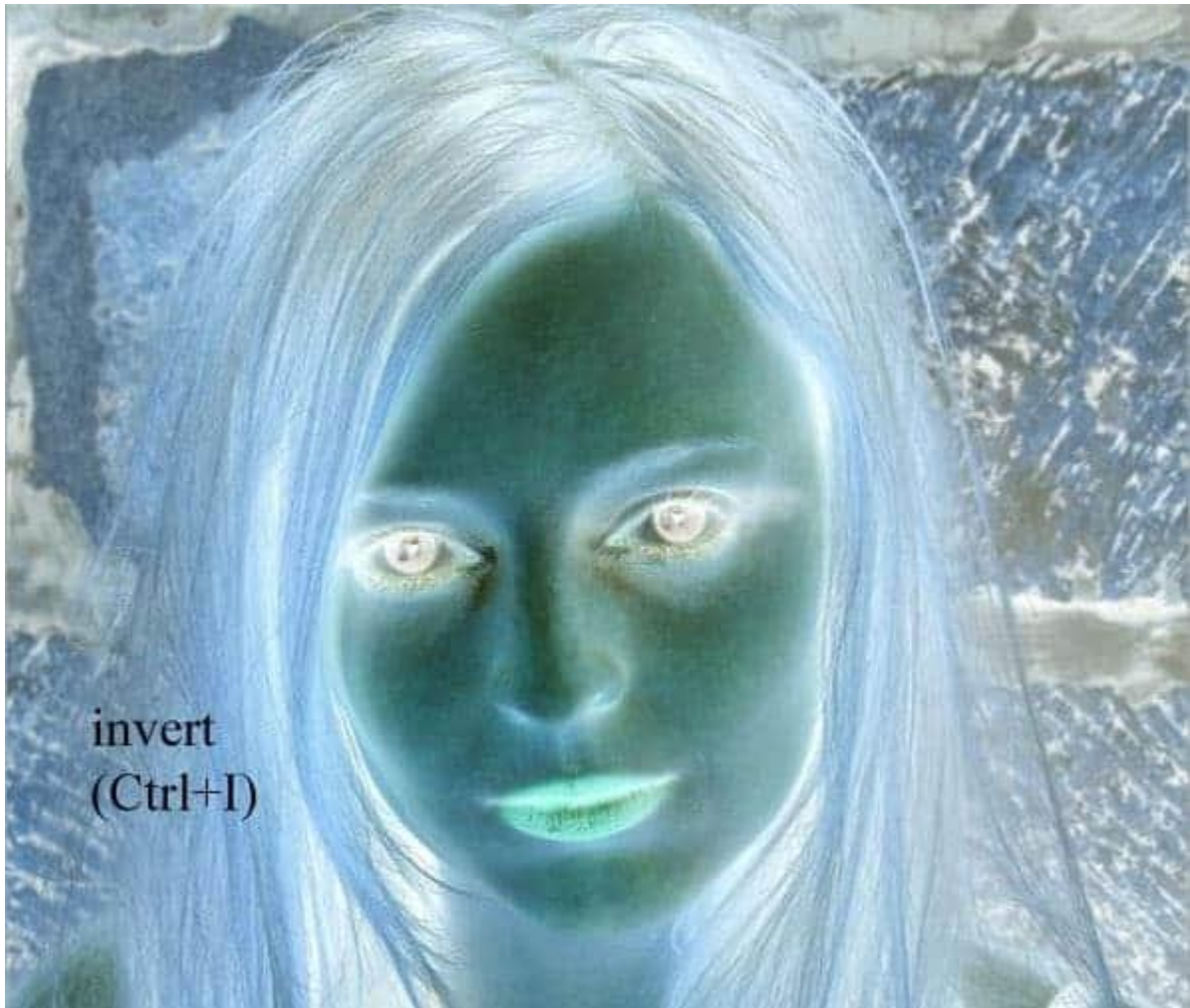
Schritt 1

Öffnen Sie das Modellbild in Photoshop und duplizieren Sie das Bild zweimal (Strg+J). Wir können die Duplikate benennen, wie wir wollen. Ich selbst habe die Duplikate als Hintergrundkopie und als invertierte Hintergrundkopie 2 bezeichnet.

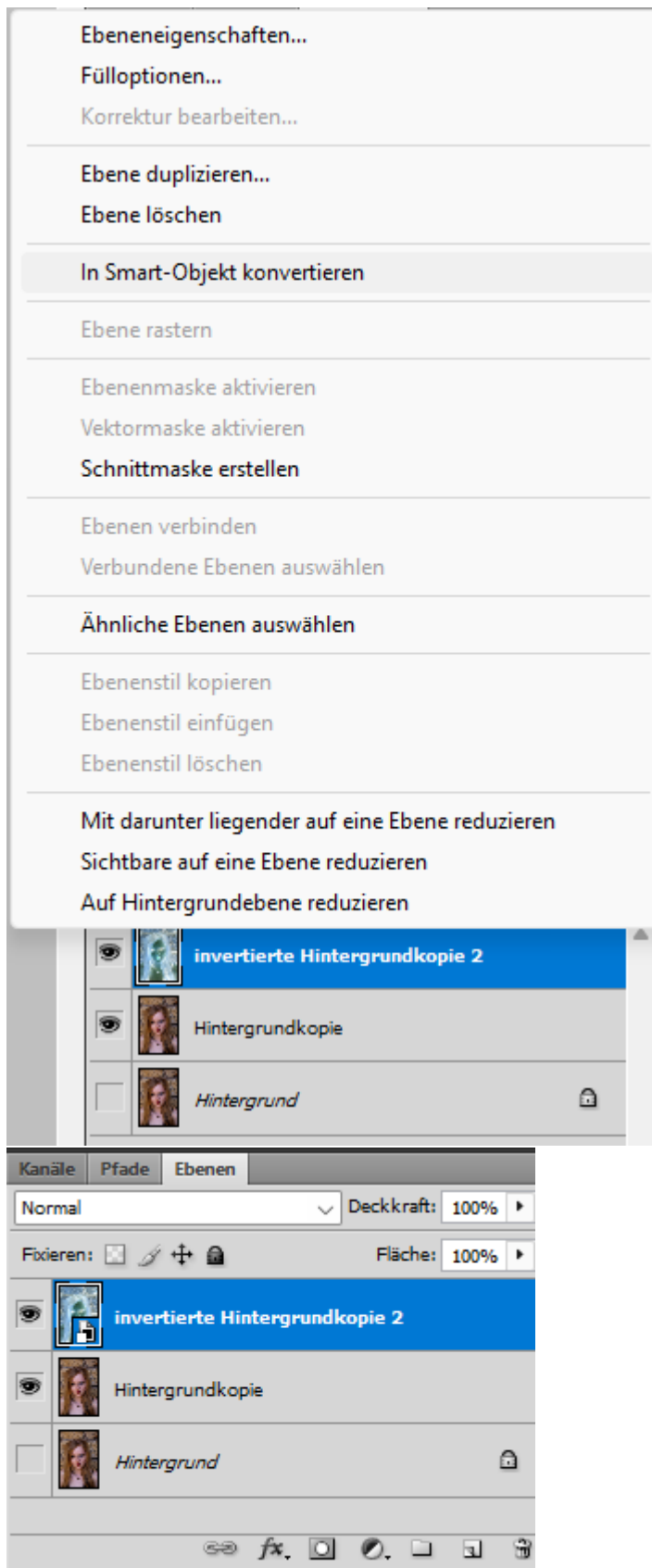


Schritt 2

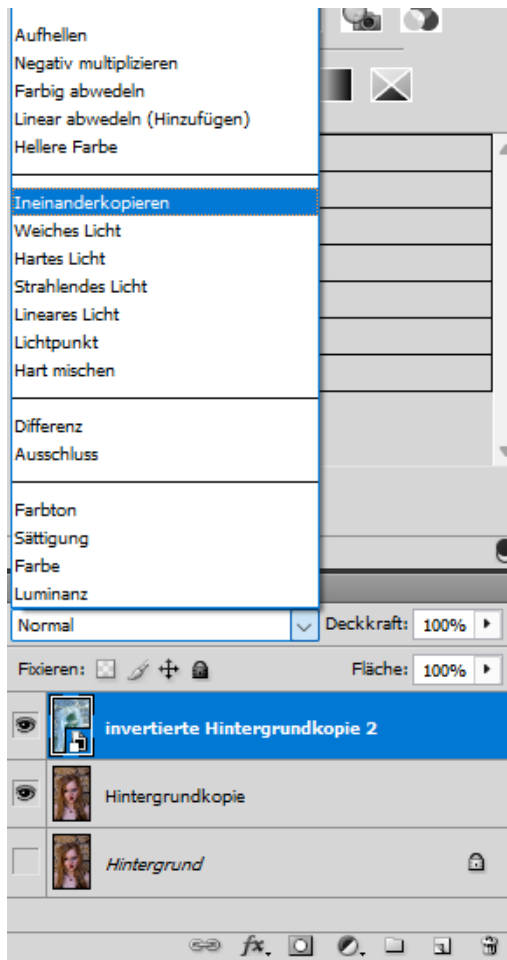
Wähle die invertierte Hintergrundebene aus, kopiere die 2. Ebene in der Ebenenpalette und drücke Strg+I, um die Ebene zu umkehren.



Mache einen Rechtsklick auf diese Ebene, gehe zu „in Smartobjekt konvertieren“. Dadurch wird die Ebene später durch ein kleines Smart-Objekt-Thumbnail in der unteren linken Ecke angezeigt werden.



Dann ändere die Füllmethode dieser Smart Objekt-Ebene von normal auf „Ineinanderkopieren“ mit 100 % Deckkraft.

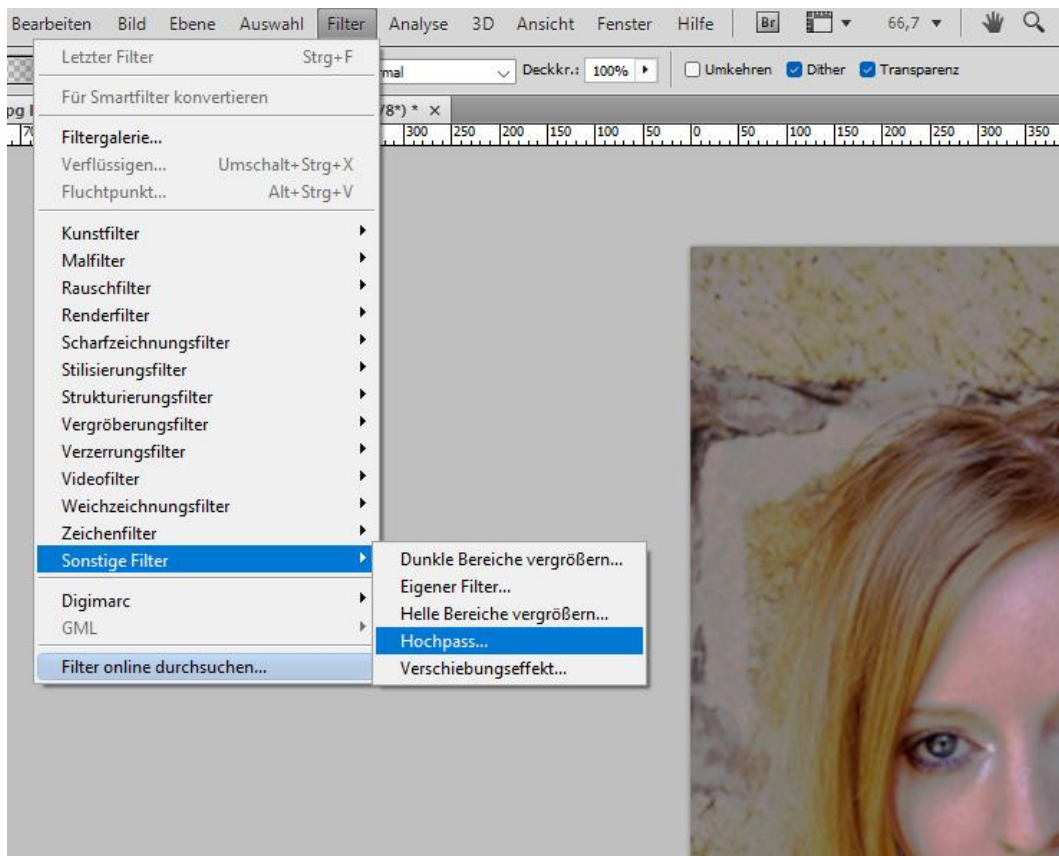


Das Ergebnis sollte so aussehen:

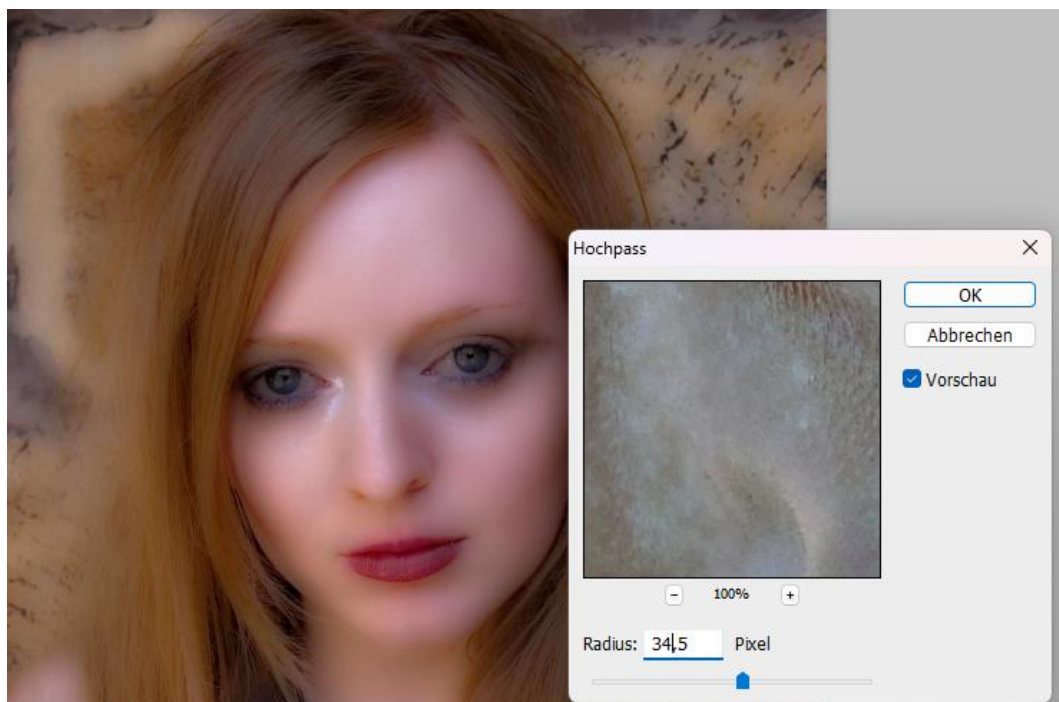


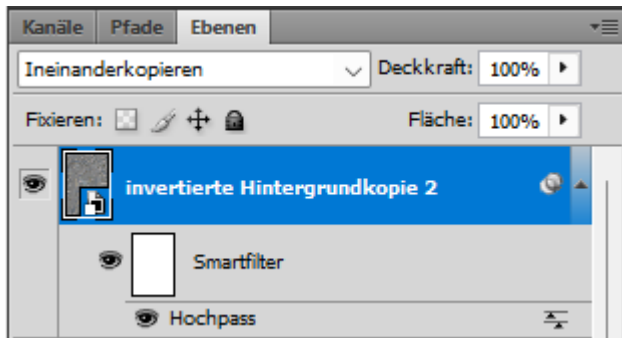
Schritt 3

In diesem Schritt geben wir einen Hochpassfilter für die Smart-Objekt-Ebene, indem wir zu Filter > Sonstige Filter > Hochpass... gehen.

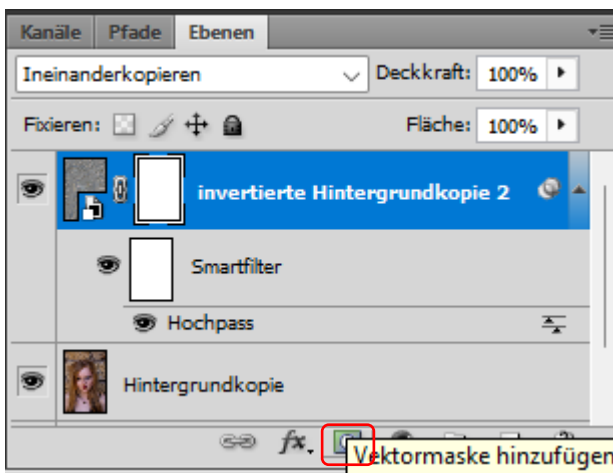


Hier ist die Einstellung des Hochpassfilters. Nach dem Aufrufen dieses Filters ist es ein Smart-Filter, der unter der Smart-Schicht mit einem weißen Masken-Thumbnail gezeigt wird.

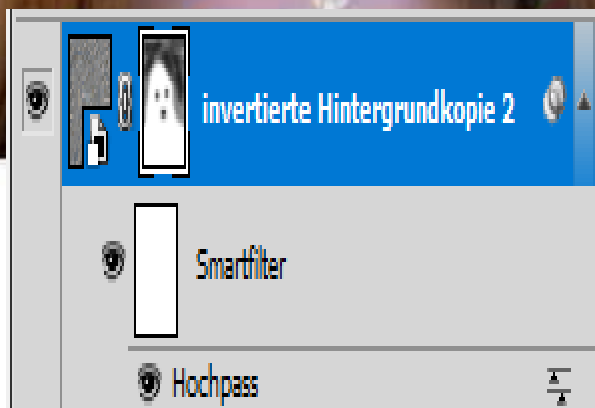




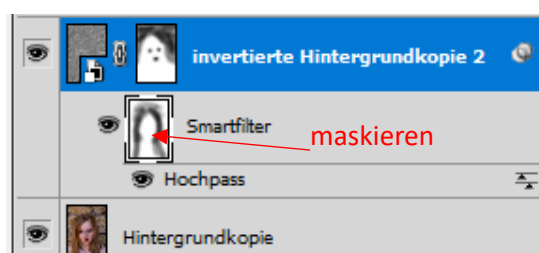
Gib dieser Ebene eine Ebenenmaske, indem du auf das Ebenenmasken-Symbol am unteren Rand der Ebenenpalette klickst.



Dann maskieren Sie die Bereiche um die Augen, Nase, Lippen und obere Haare, wie im Screenshot gezeigt. Verwenden Sie dafür einen sehr weichen, runden Pinsel mit 20 % Deckkraft.



Wählen Sie als Nächstes das Masken-Vorschaubild des High-Pass-Smart-Filters aus und maskieren Sie einige Bereiche im Gesicht und im Haar des Modells.



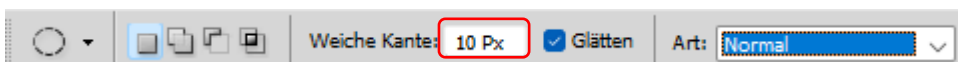
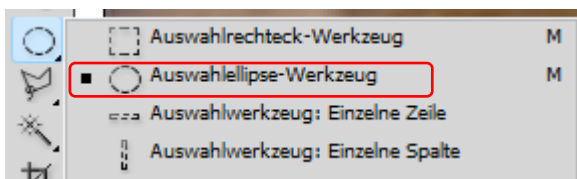
Hier ist das Ergebnis, das wir haben sollten:



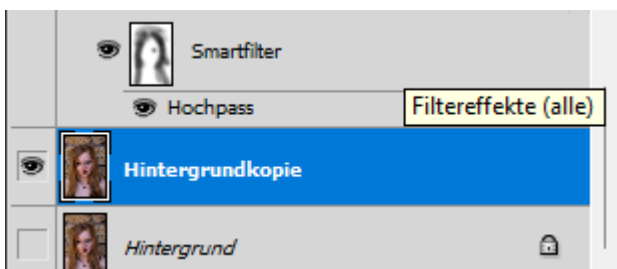


Schritt 4

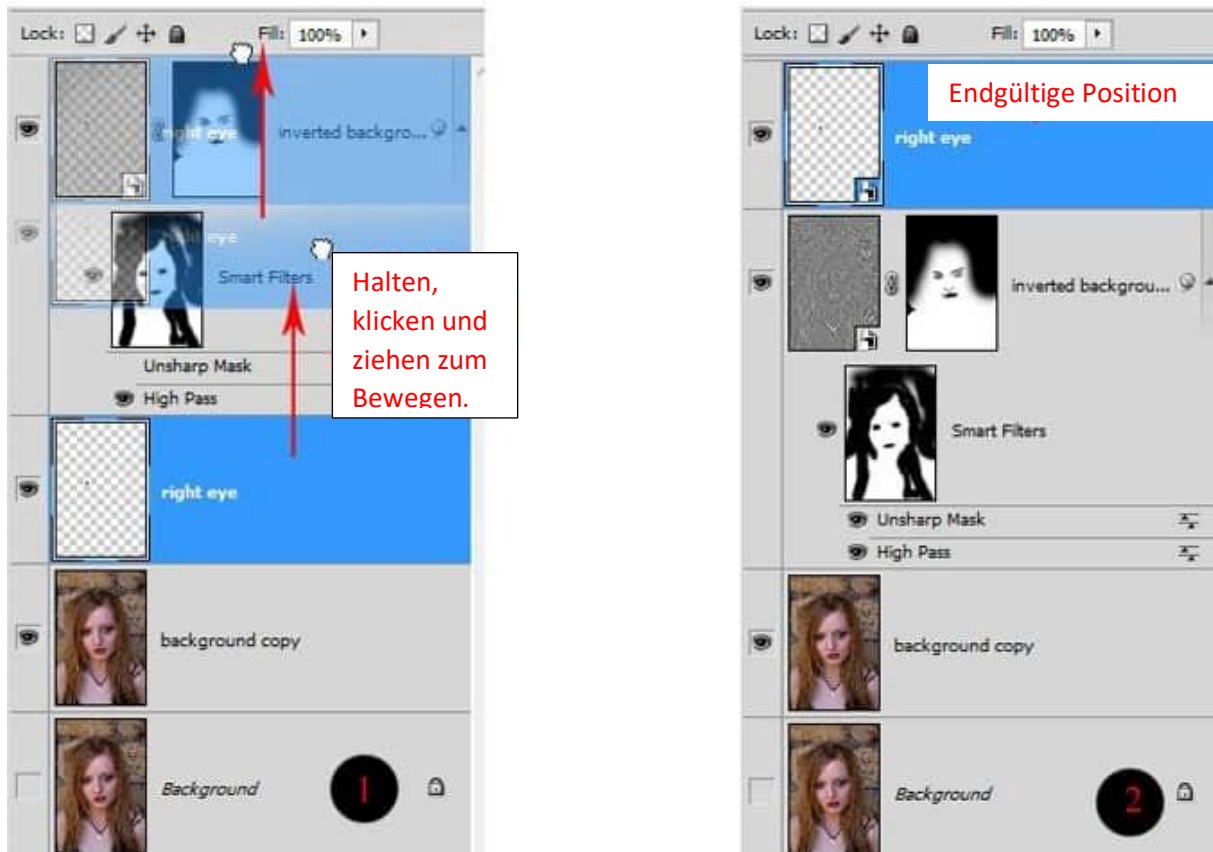
Aktiviere das Auswahlellipse-Werkzeug und stelle die „Weiche Kante“ für dieses Werkzeug auf 10 px.



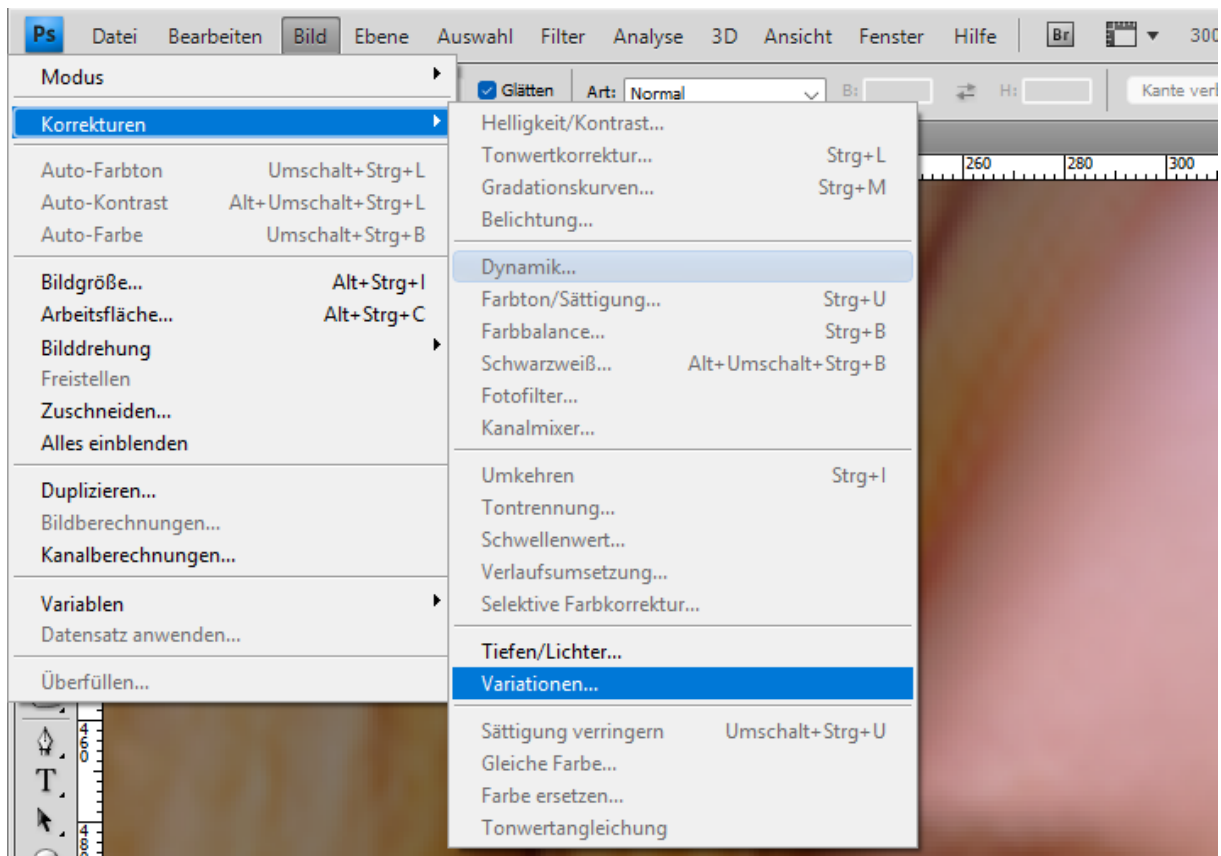
Dann aktiviere die Hintergrund-Kopierebene in der Ebenenpalette und mache mit dem Auswahlellipse-Werkzeug eine runde Auswahl am Auge des Modells. Achte darauf, auf der Tastatur Shift+Alt zu drücken, während du das Werkzeug drückst, hältst und ziehst, um die Auswahl zu erstellen.



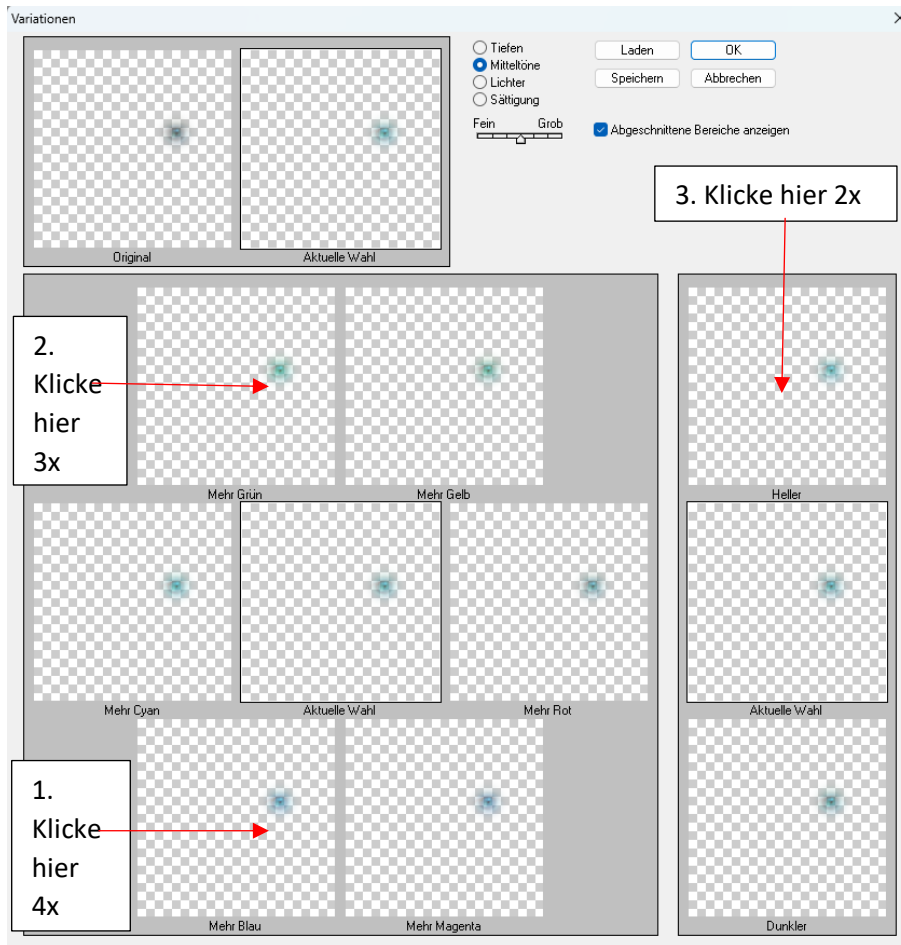
Nachdem Sie die Auswahl erstellt haben, drücken Sie Strg+J, um die Auswahl in eine neue einzelne Ebene über der Hintergrund-Kopierebene in der Ebenenpalette zu duplizieren. Ich habe diese Ebene „Rechtes Auge“ genannt. Wir müssen diese Ebene an die oberste Position bringen. Um dies zu erreichen, klicken, halten und ziehen Sie die Ebene an die oberste Position der Ebenenpalette (über dem invertierten Hintergrund). Konvertiere schließlich diese rechte Augenebene in ein Smart Objekt.



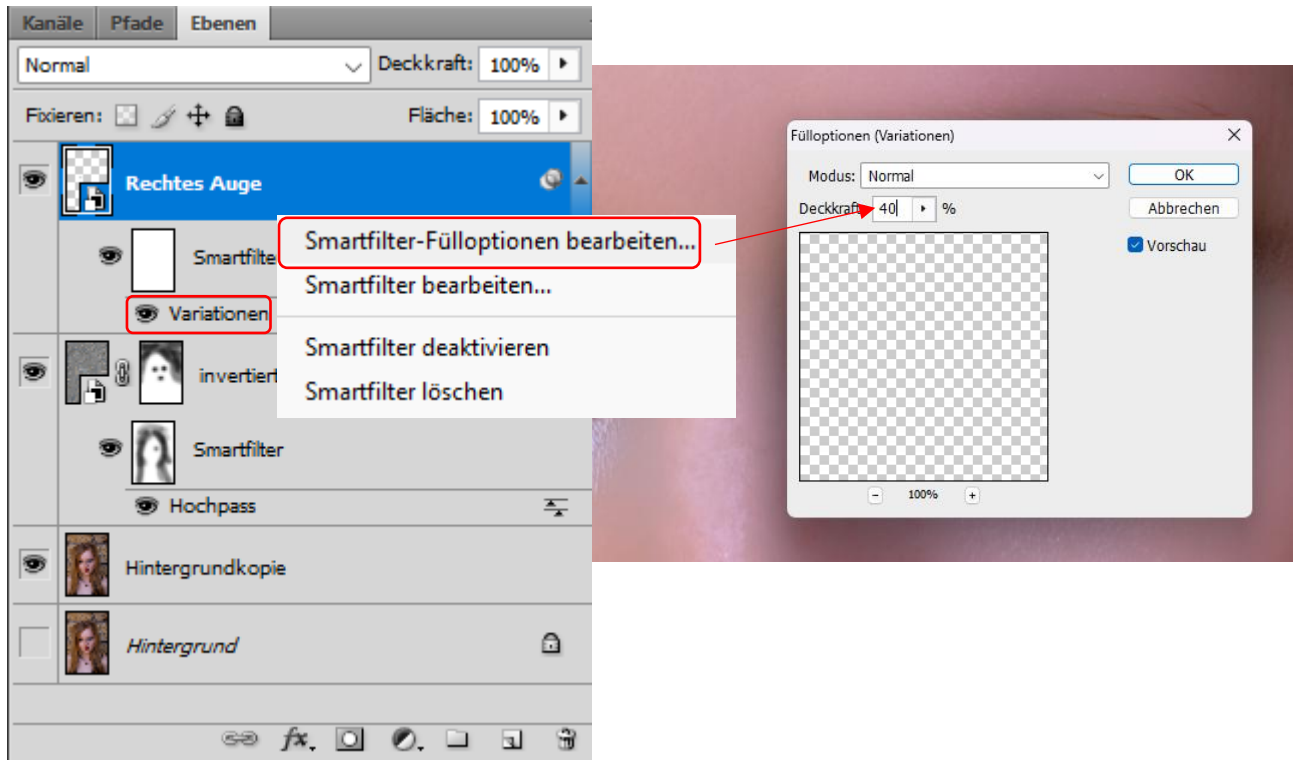
Mit dem Smart-Objekt des rechten Auges (noch aktiviert), gehe zu Bild > Korrekturen > Variationen...



Beginnen Sie, die Farbe des Auges zu verändern, indem Sie auf die angegebene Farboption klicken. Versuche, dem Auge mehr Blauton zu geben, indem du mehrmals (4x) auf die Option "mehr Blau" klickst, und füge ein wenig grünlichen Ton hinzu, indem du mehrmals (3x) auf die Option "mehr Grün" klickst. Zum Schluss etwas Hervorhebung, indem du auf die Heller-Option klickst (2x). Nachdem Sie die Farbe mit der gewünschten Farbe geändert haben, speichern Sie die Einstellung der Variation in einem beliebigen Ordner auf unserem PC und klicken Sie auf OK.



Dann müssen wir die Deckkraft der Augenfarbe reduzieren, damit sie gut verblendet werden kann. Rechtsklick auf den Smart-Filter der Variation und wähle Smartfilter Fülloptionen bearbeiten... Stellen Sie die Deckkraft auf 40 % ein.



Hier ist das Ergebnis.

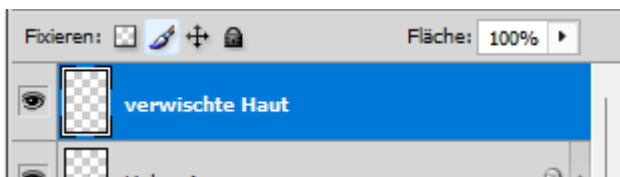


Gib dem anderen Auge die gleiche Farbe. Verwenden Sie die zuvor gespeicherte Variante-Smart-Filter-Einstellung, indem Sie sie in Photoshop laden.

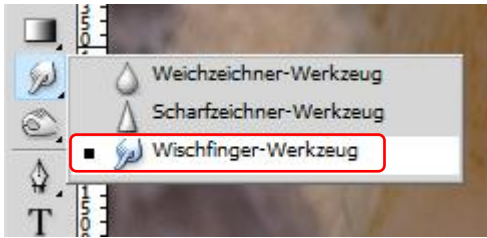


Schritt 5

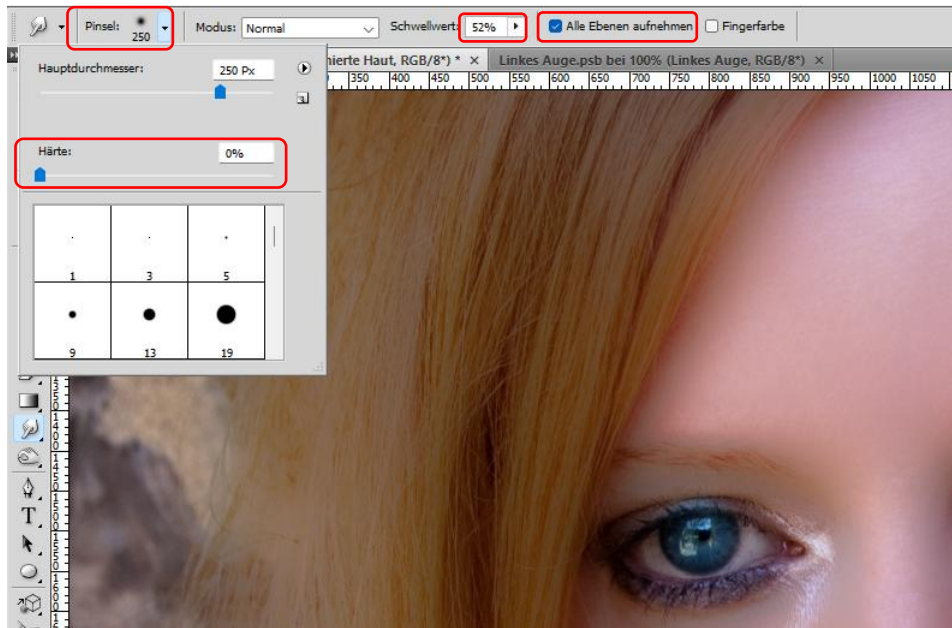
Erstelle eine neue Ebene (Shift+Strg+N). Ich habe diese Ebene „verwischte Haut“ genannt.



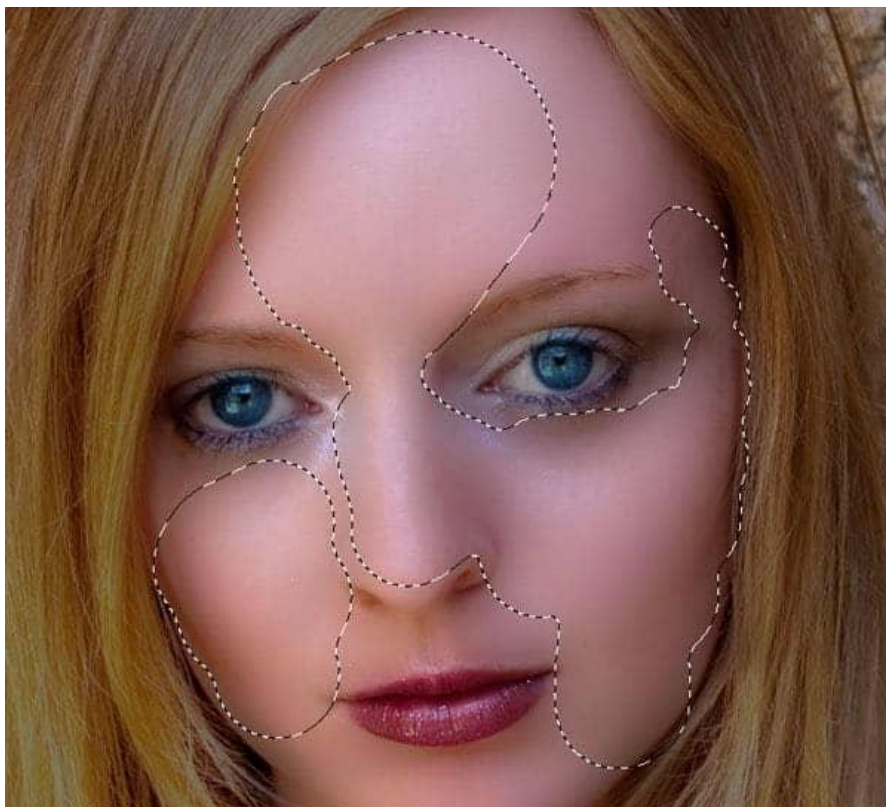
Aktiviere das Wischfinger-Werkzeug im Werkzeugfeld.



Versuche, einen sehr weichen Rundpinsel für das Werkzeug zu wählen. Stelle die Stärke auf 42 bis 52% ein und setze ein Häkchen bei „Alle Ebenen aufnehmen“. Agiere sehr vorsichtig.



Beginne, einige Bereiche rund um das Gesicht des Modells zu verwischen, wie in der Auswahl im Screenshot gezeigt:

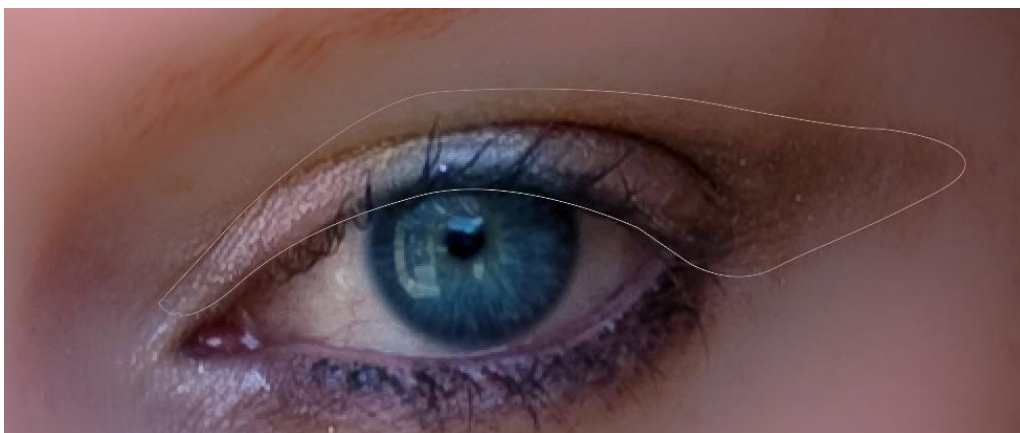
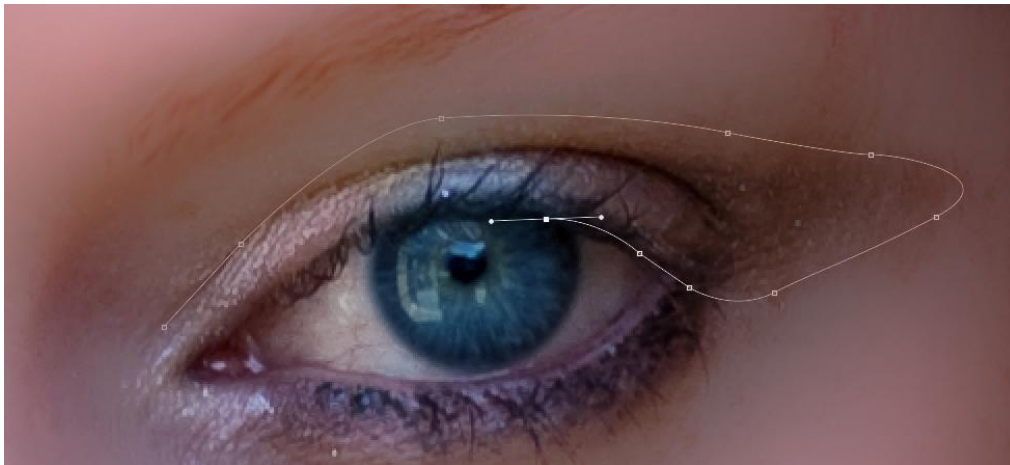


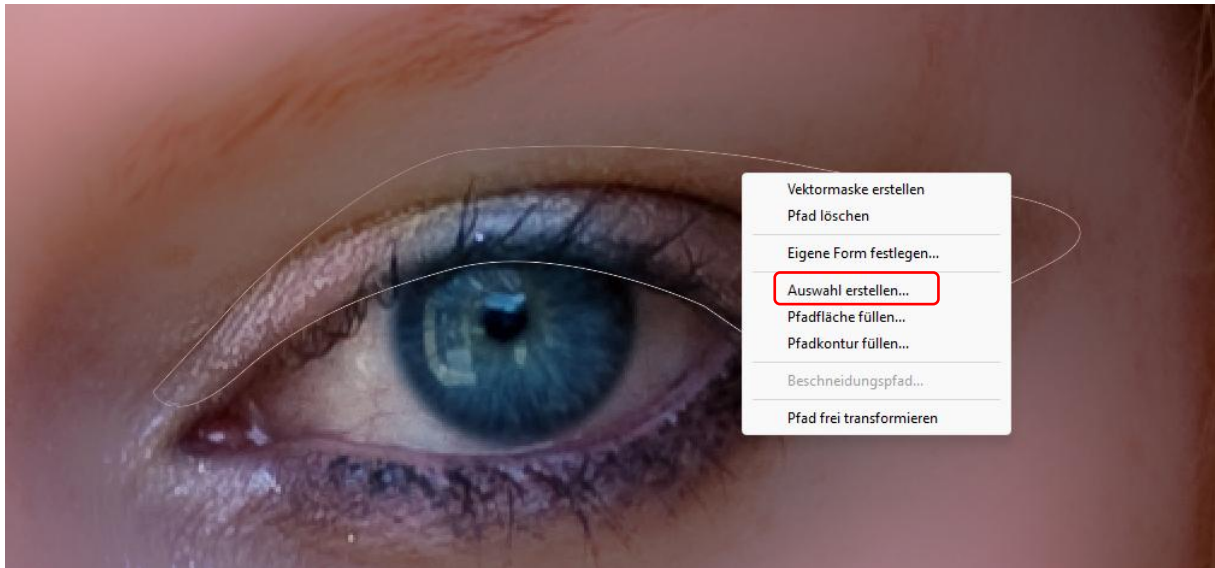
Hier ist das Ergebnis, das ich erstellt habe:



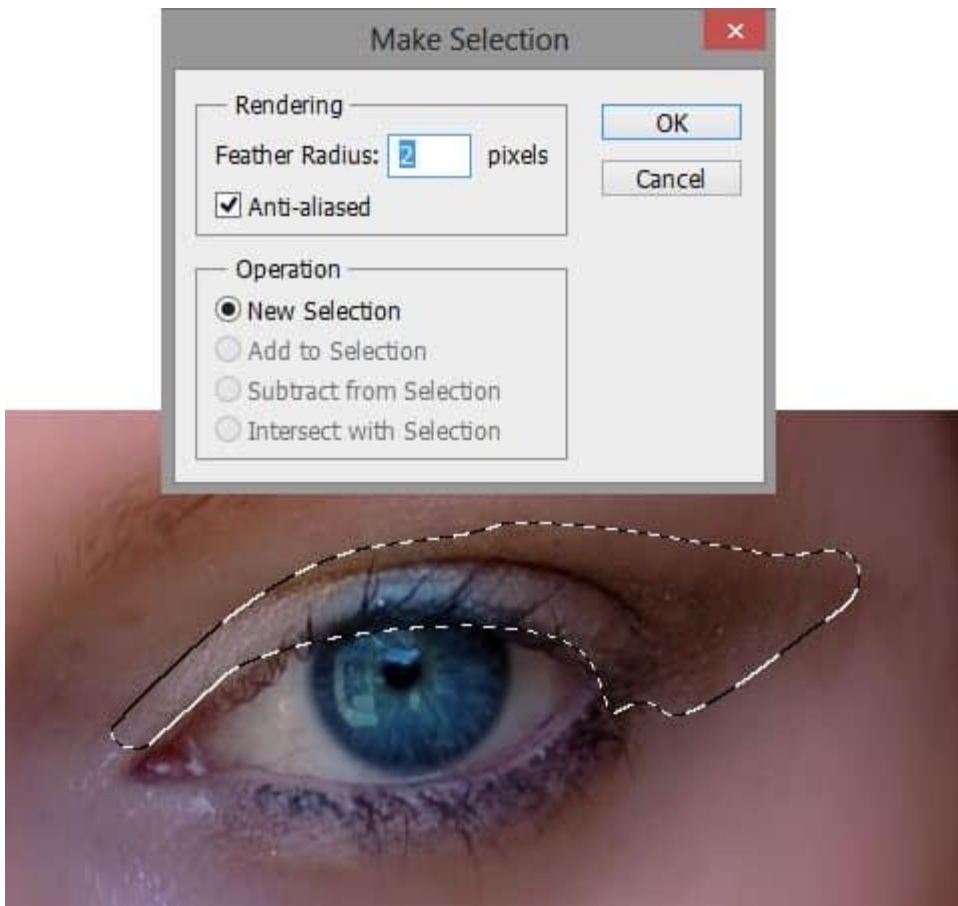
Schritt 6

In diesem Schritt werden wir Augenmakeup erstellen, um das Aussehen der Augen zu verbessern. Erstelle eine neue Ebene. Nimm das Stiftwerkzeug im Werkzeugfeld (P). Beginne damit, die Augenbereiche nachzuzeichnen, indem du auf das Werkzeug klickst, um einen Ankerpunkt zu machen. Achte darauf, den Ankerpunkt zu klicken, zu halten und zu ziehen, wenn wir den Pfad biegen wollen. Wenn der Pfad geschlossen ist, klicke mit der rechten Maustaste auf den Pfad, um die Optionen für den Pfadbefehl anzuzeigen. Wähle "Auswahl erstellen", das verwandelt den Pfad in eine Auswahl.



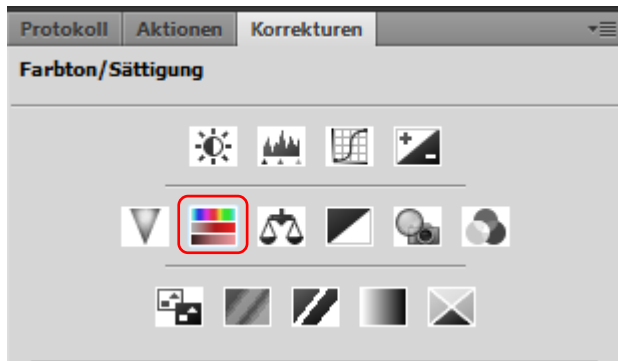


Setze den Radius für die Auswahl auf 2.

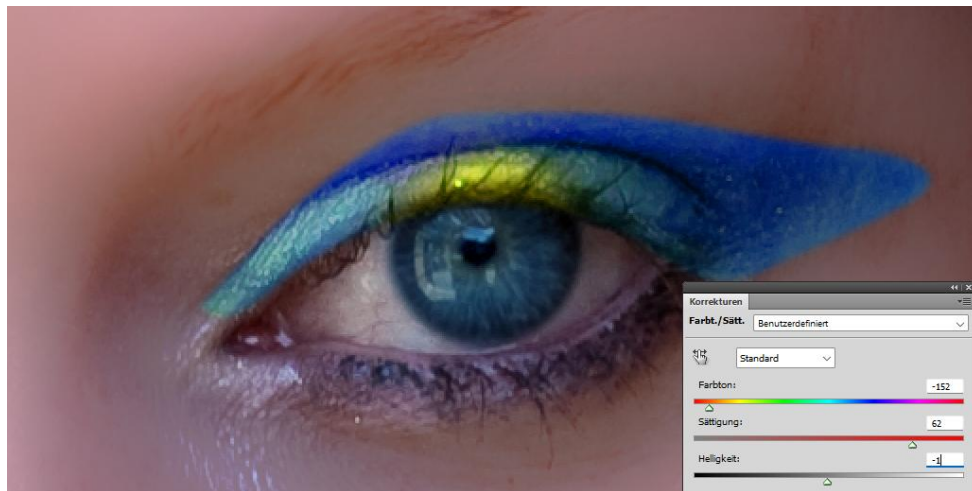


Schritt 7

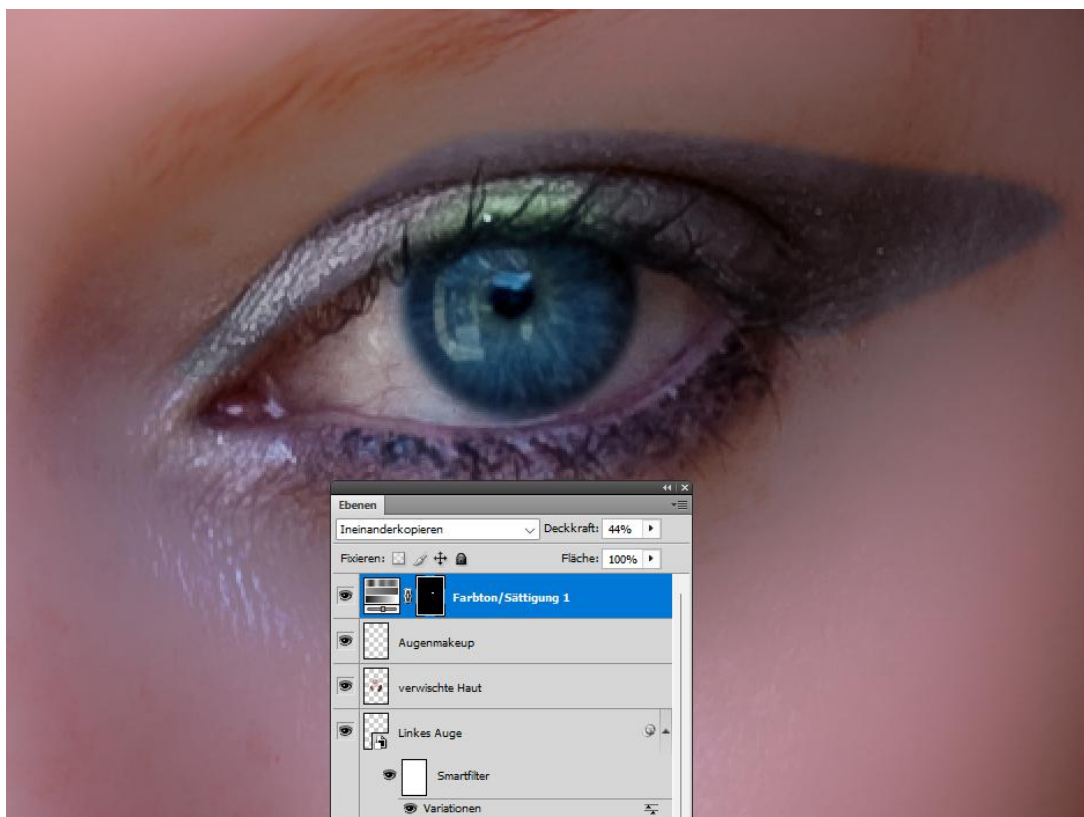
Nachdem du die Auswahl getroffen hast, gehe zu Ebene > Neue Anpassungsebenen > Farbton/Sättigung.



Es wird eine Farbton-/Sättigungsebene mit einer Schnittmaske geben. Setze die Anpassungsebene auf die Einstellung wie im Screenshot.

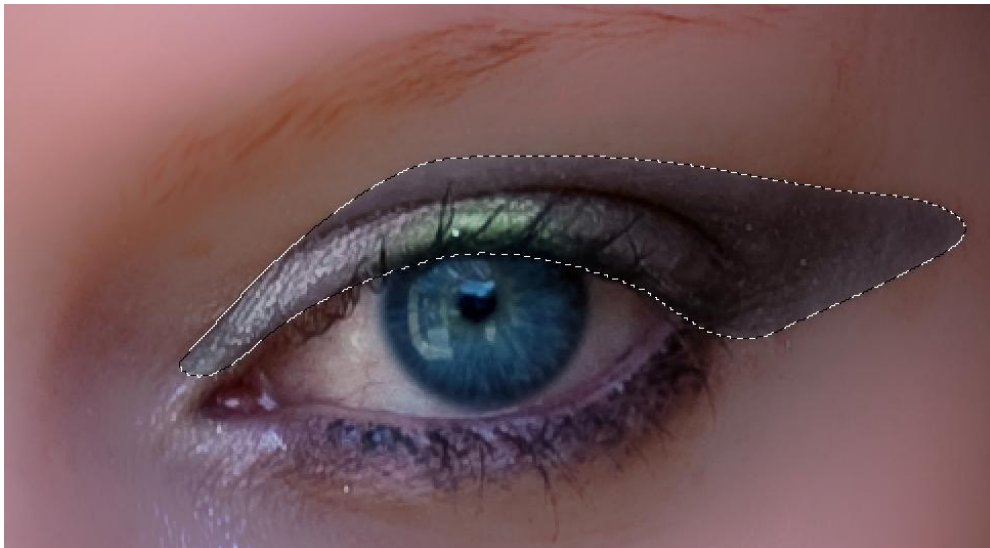
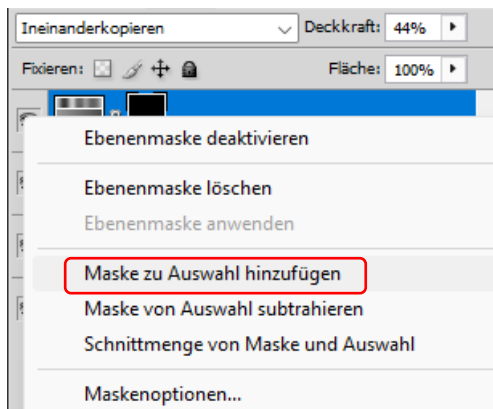


Stellen Sie schließlich den Ebenenmodus auf „Ineinanderkopieren“ und die Deckkraft auf 44%.

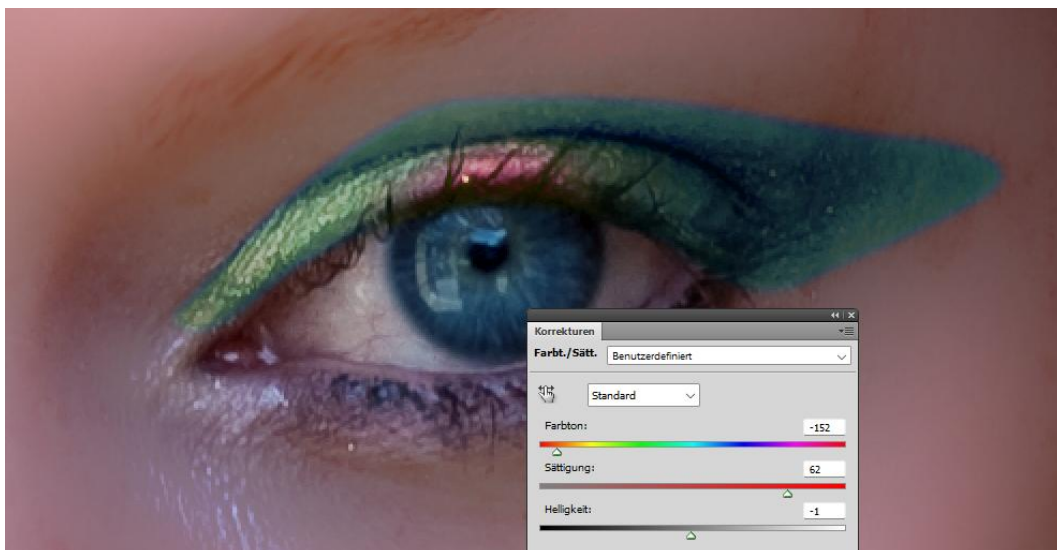


Schritt 8

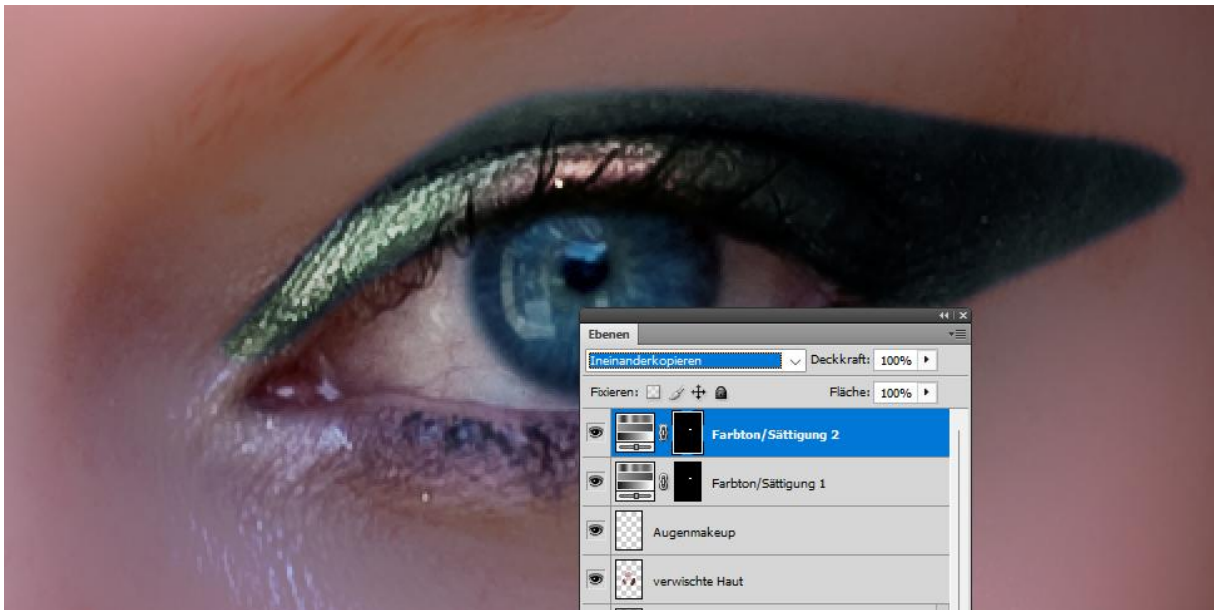
Machen Sie dann eine weitere Blende um das Auge, indem Du einen Rechtsklick auf das Masken-Thumbnail machst und „Maske zur Auswahl hinzufügen“ anklickst.



Gib dieser Auswahl dann etwas Farbe, indem du wie im vorherigen Schritt einen Einstellungsebene „Farbton/Sättigung“ hinzufügst. Setze die Einstellung für diese Anpassungsebene auf die im Screenshot gezeigten Werte.

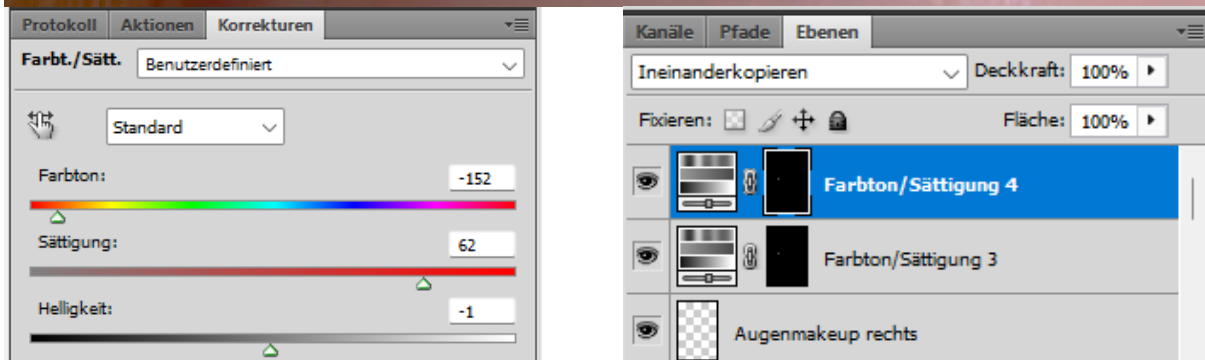
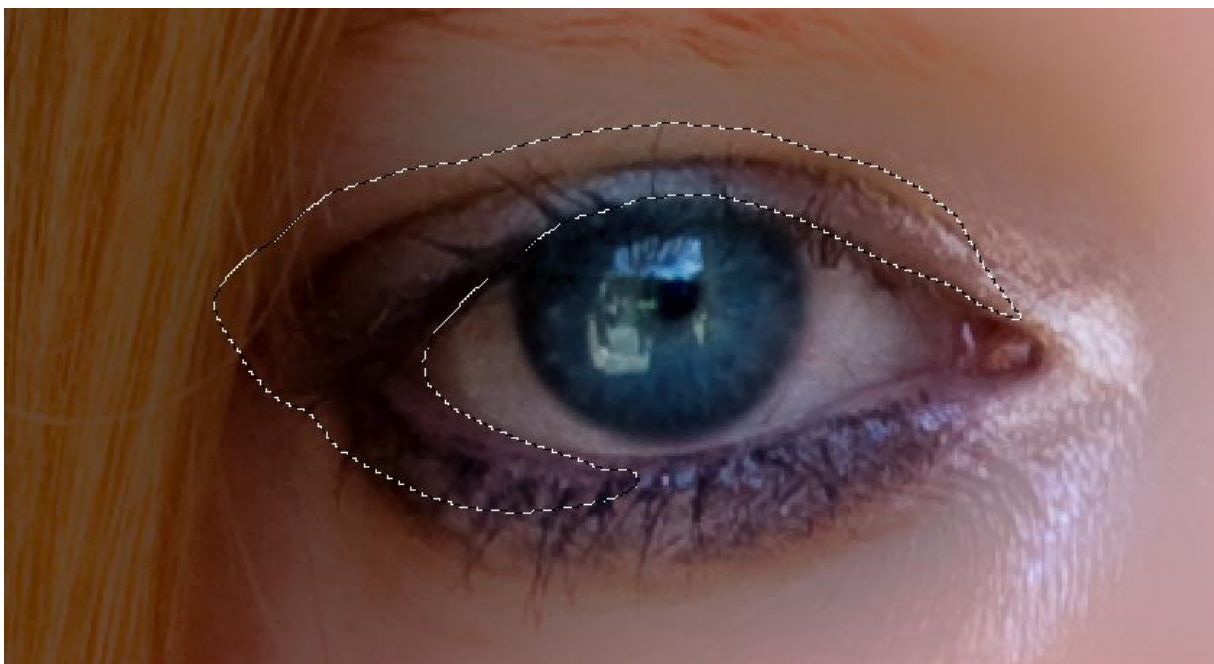


Für diese Anpassungsebene setze die Deckkraft auf 100 %.



Schritt 9

Mach dasselbe, um das andere Auge zu schminken.

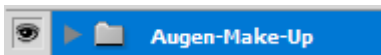


Hier ist das Ergebnis



Schritt 10

Wähle alle Farbton-/Sättigungsebenen aus und drücke dann Strg+G, um sie in einem Ordner zu gruppieren. Ich habe diesen Ordner Augen-Make-up genannt. Gib diesem Gruppenordner eine Ebenenmaske.



Dann maskiert man das Farb-Make-up, das sich mit dem Haar des Modells überlappt.



Schritt 11

In diesem Schritt werden wir Wimpern für das Modell hinzufügen. Stellen Sie sicher, dass Sie die Wimpernpinsel in Photoshop installiert haben. Erstelle eine neue Ebene. Aktiviere das Pinselwerkzeug und wähle einen der Wimpernpinsel. Stellen Sie die Größe so ein, dass sie zum Auge passt.

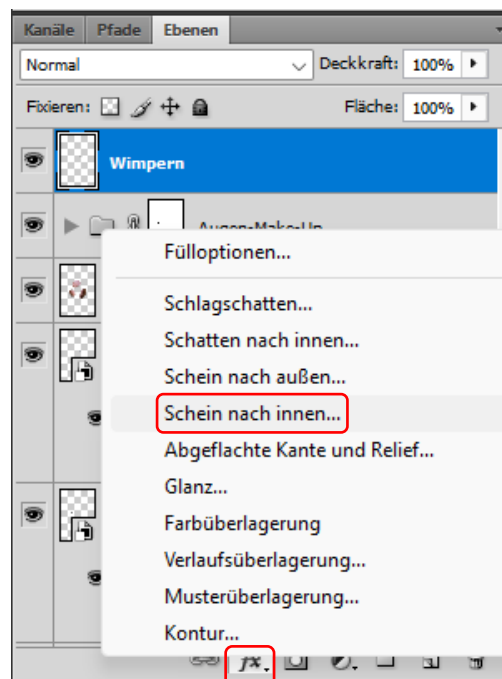


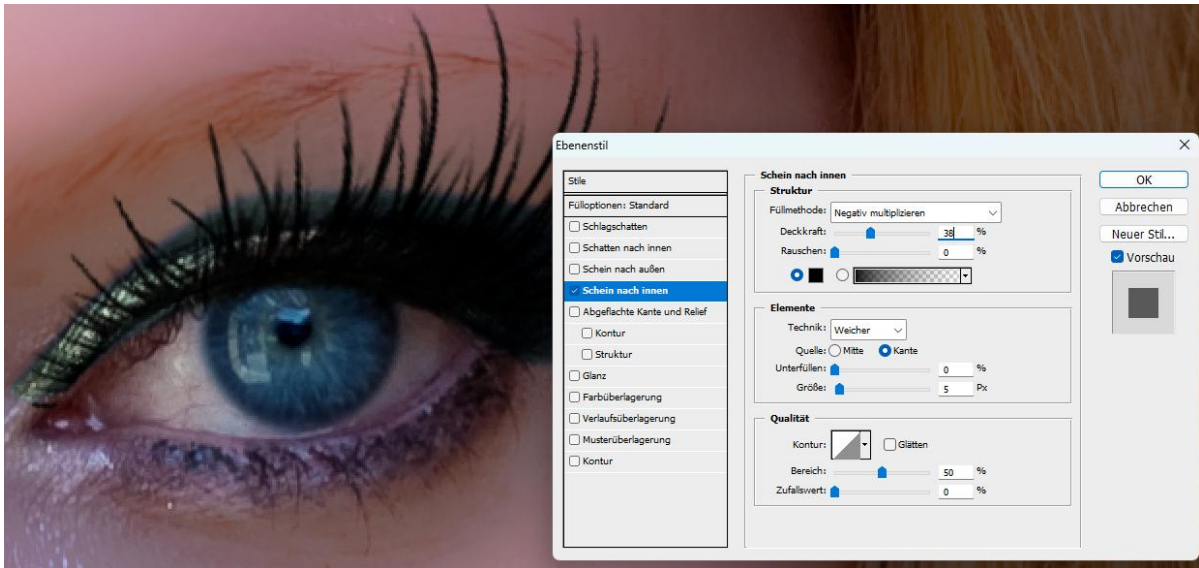
Mit schwarzer Farbe malen Sie die Wimper auf das Modellauge auf dieser neuen Ebene. Stelle die Position so um (Strg+T), dass sie zum Auge passt, indem du es etwas drehst. Ich habe diese Ebene Wimper benannt.



Nachdem die Wimpernebene ausgewählt ist, klicke auf das Ebenenstil-Symbol unten in der Ebenenpalette.

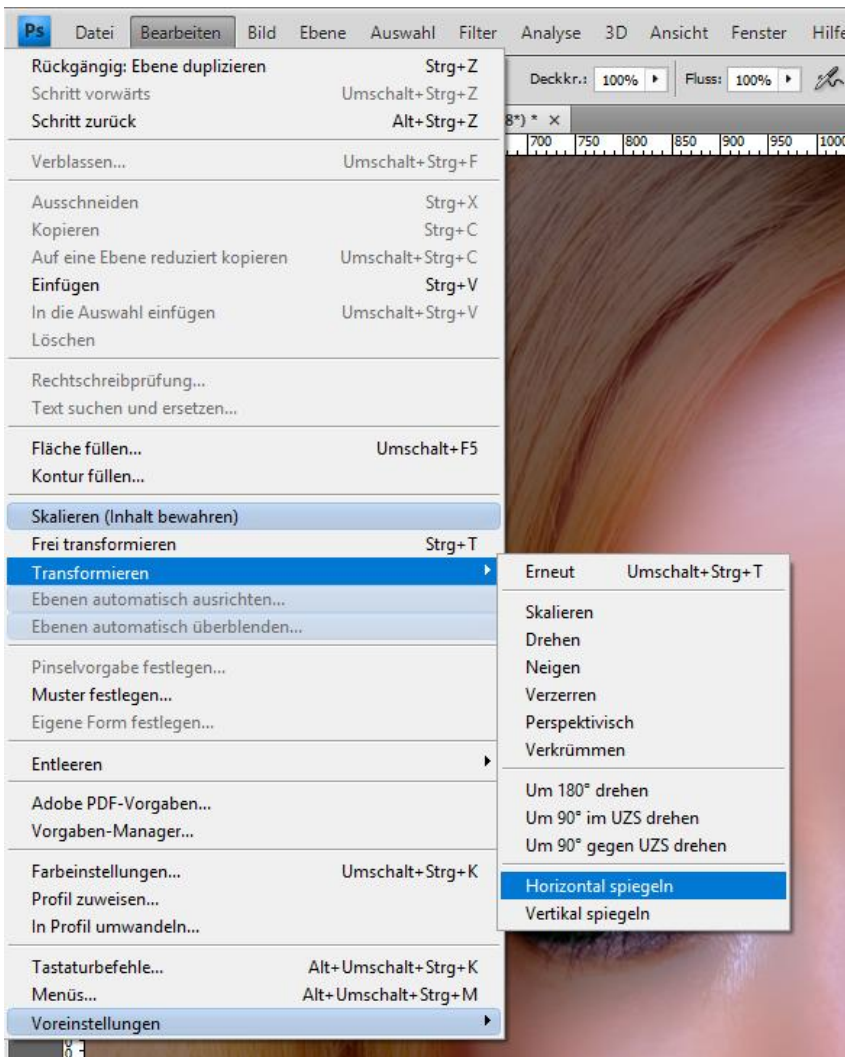
Geben Sie diesen Wimpern einen Schein nach innen:



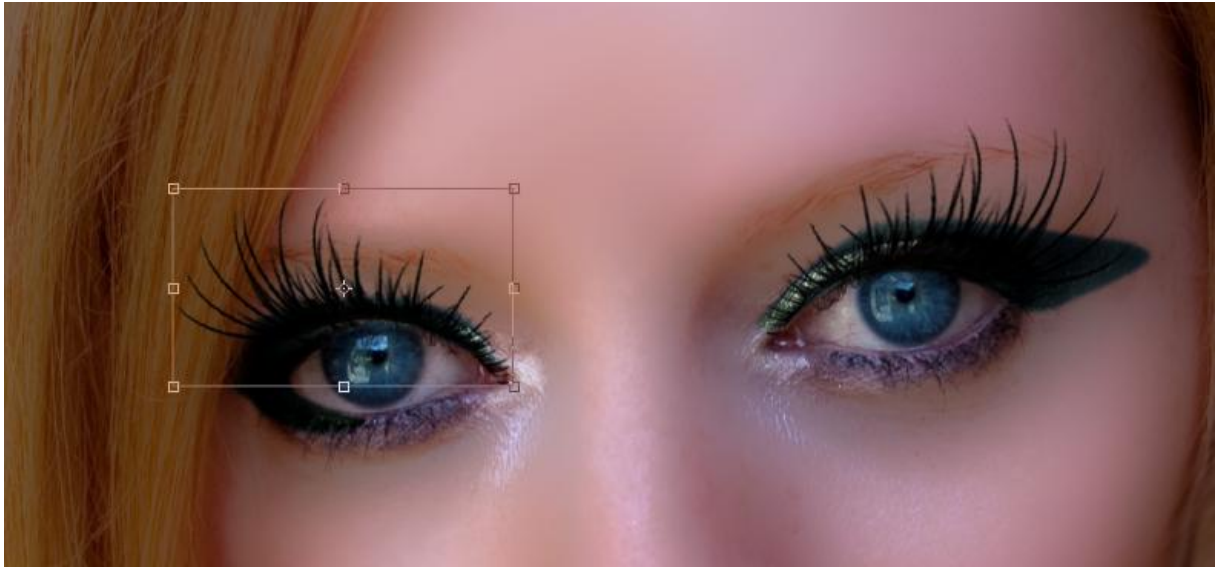


Schritt 12

Duplizieren Sie die Wimpernebene. Dann, während die duplizierte Ebene noch ausgewählt ist, gehen Sie zu Bearbeiten > Transformieren > Horizontal spiegeln.

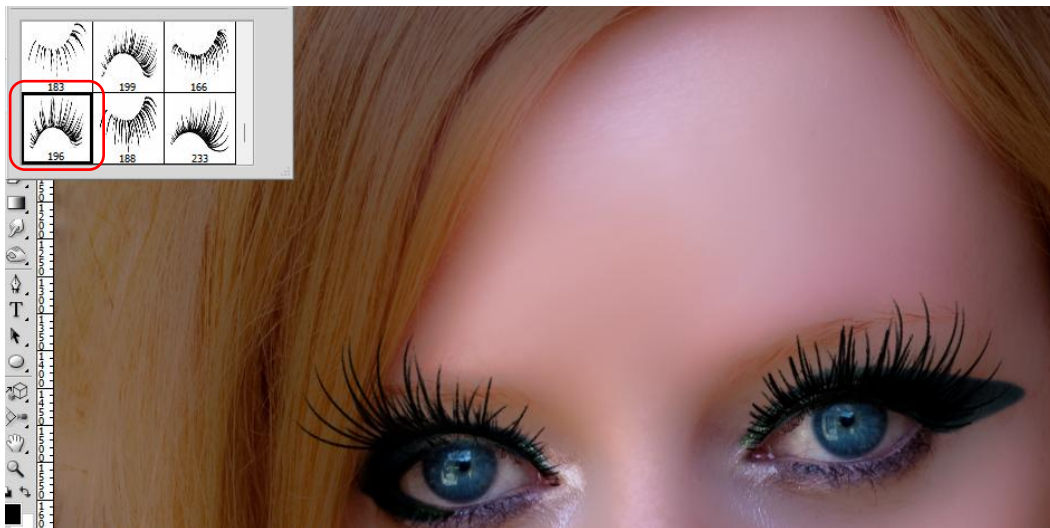


Ordne die Position der Wimpern so um, dass sie zum Auge passt (Strg+T).



Schritt 13

Legen Sie eine weitere neue Ebene unter die vorherige Wimpernebene an. Nimm die andere Wimpernbürste. Auf der neuen Ebene streichen Sie die Wimper schwarz.



Stelle die Deckkraft für diese Wimper auf 50 % ein.



Schritt 14

Mach das Gleiche, um mehr Wimpern auf das andere Auge zu setzen.



Schritt 15

Als Nächstes machen Sie eine neue Ebene und nehmen Sie den Wimpernpinsel für die unteren Wimpern. Auf dieser neuen Ebene male die untere Wimper.



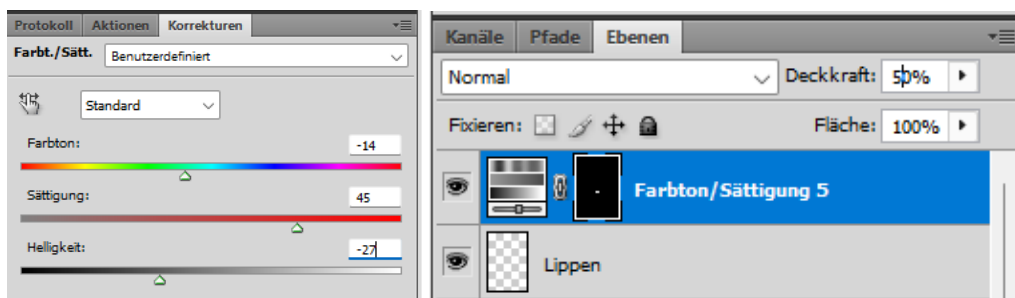
Stellen Sie die Deckkraft für diese untere Wimper auf 66 % ein.

Duplizieren Sie die untere Wimper. Spiegeln Sie das Duplikat horizontal und setzen Sie es auf das andere Auge. Stelle es auf normalen Ebenenmodus auf 76 % Deckkraft.



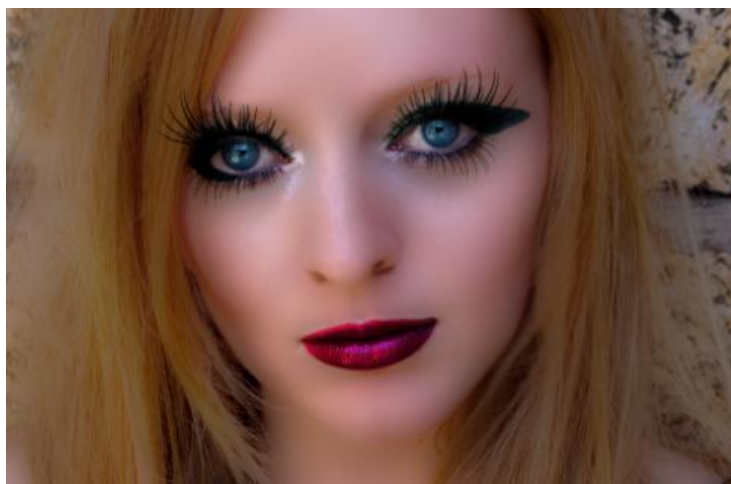
Schritt 16

Mach weiter mit der Retusche an den Lippen des Models. Erstelle eine neue Ebene. Wir verwenden die gleiche Methode wie beim Färben des Auges in den vorherigen Schritten 7 und 8. Stelle sicher, dass du den Farbton/die Sättigung auf den unten gezeigten Screenshot einstellst. Stelle die Anpassungsebene auf normalen Ebenenmodus bei 50 % Deckkraft.





Als Nächstes duplizieren Sie die Farbton-/Sättigungsebene zweimal. Setze das erste Duplikat auf Ineinanderkopieren bei 73 % Deckkraft und das zweite auf Ineinanderkopieren mit 30 % Deckkraft. So sieht das Ergebnis aus:



Schritt 17

Öffnen Sie das andere Stockbild „Eiskönigin.jpg“ in Photoshop. Nimm das Stiftwerkzeug erneut und wähle das Modell aus, indem du auf die gesamten Ränder klickst, um einen Pfad zu erstellen. Wenn der Pfad geschlossen ist, klicke mit der rechten Maustaste auf den Pfad, um das Pfad-Befehlsfeld anzuzeigen. Wähle "Auswahl erstellen" und setze 1px als Radius der Auswahl. Nachdem das Modell ausgewählt wurde, drücken Sie Strg+J, um die Auswahl in eine einzelne Ebene zu duplizieren.

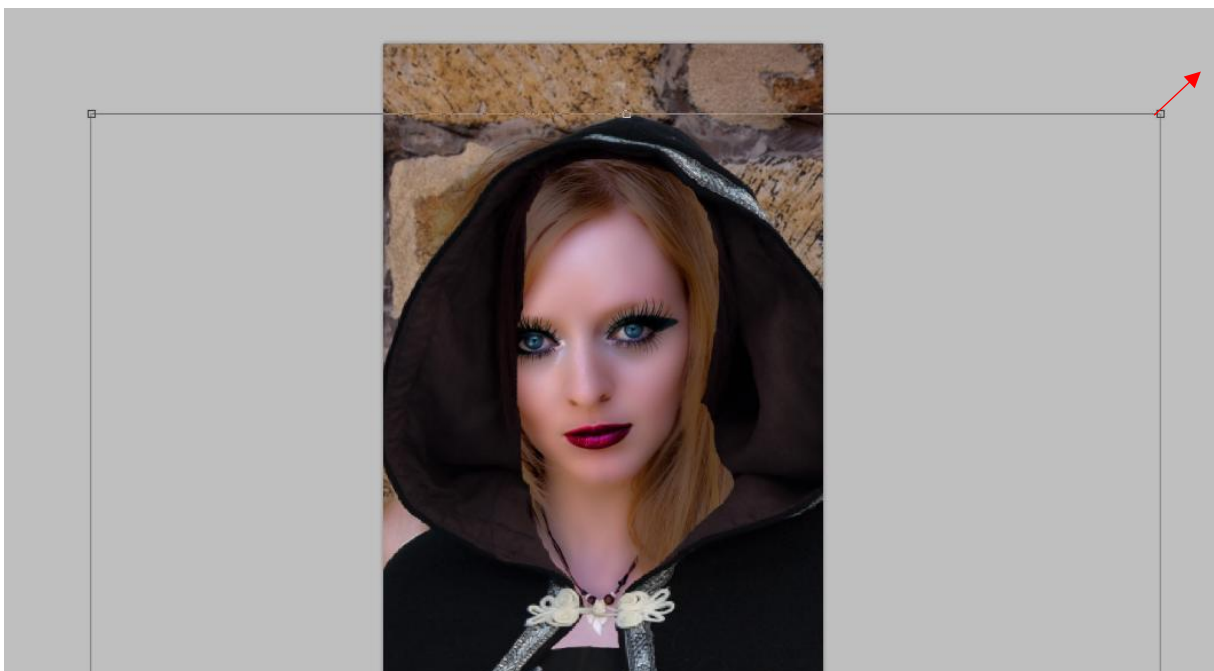


Löschen Sie das Gesicht des Modells mit Hilfe des Radiergummi-Werkzeugs (E).

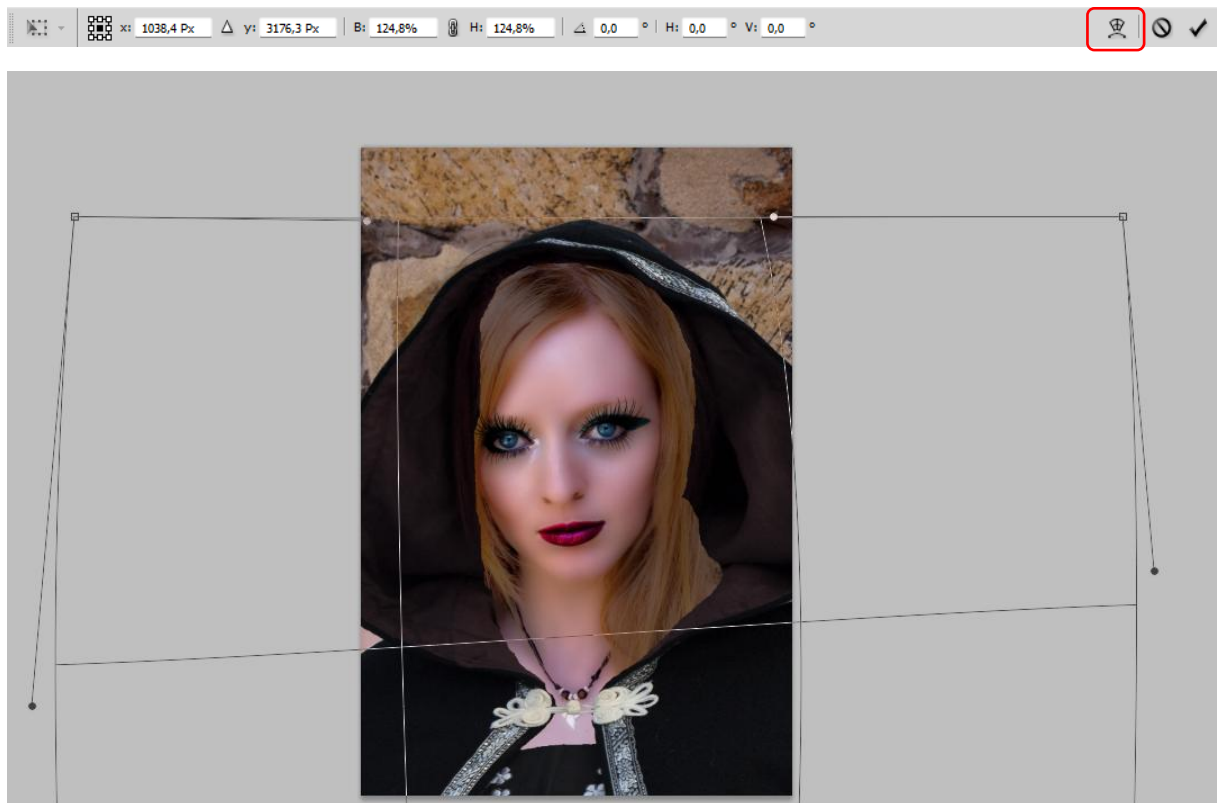


Schritt 18

Füge das Bild dem Hauptdokument hinzu. Wir müssen die Größe so skalieren, dass sie zur Oberfläche des Modells passt. Nutze das Transformationswerkzeug Strg+T, um dies zu erreichen. Um das Bild zu skalieren, drücke die Shift-Taste auf der Tastatur, während du klickst, hältst und ziehst du einen der Transformationspunkte



Klicken Sie auf das Verkrümmen-Symbol, um das Verkrümmen-Werkzeug zu aktivieren, und verändern Sie dann die Form des Umhangs, indem Sie ihn an den Modelkopf anpassen.

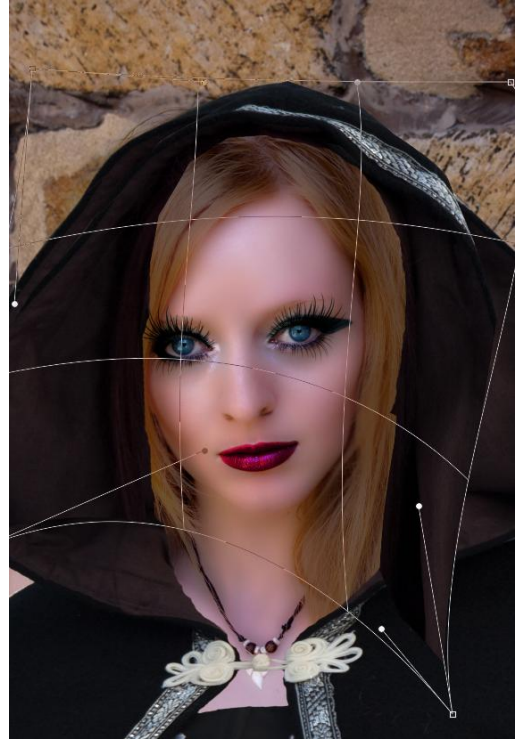


Hier ist das bisherige Ergebnis.

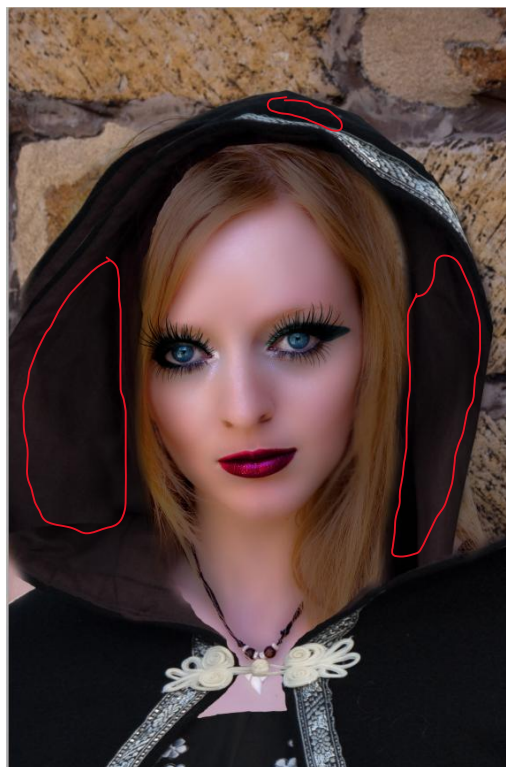


Schritt 19

Wir müssen die Form des oberen Teils des Umhangs ändern. Um dies zu erreichen, schneide den oberen Teil des Umhangs mit dem Zeichenstift aus und ändere die Form des Ausschnitts durch Verformung.



Gib der ausgeschnittenen Ebene eine Ebenenmaske und maskiere die unerwünschten Teile, wie in der Auswahl gezeigt.



Hier ist das Ergebnis, das sein sollte.



Schritt 20

Dupliziere die Ausschnitt-Ebene und spiegele die Kopie horizontal. Platziere das Duplikat dort, wo es gebraucht wird.

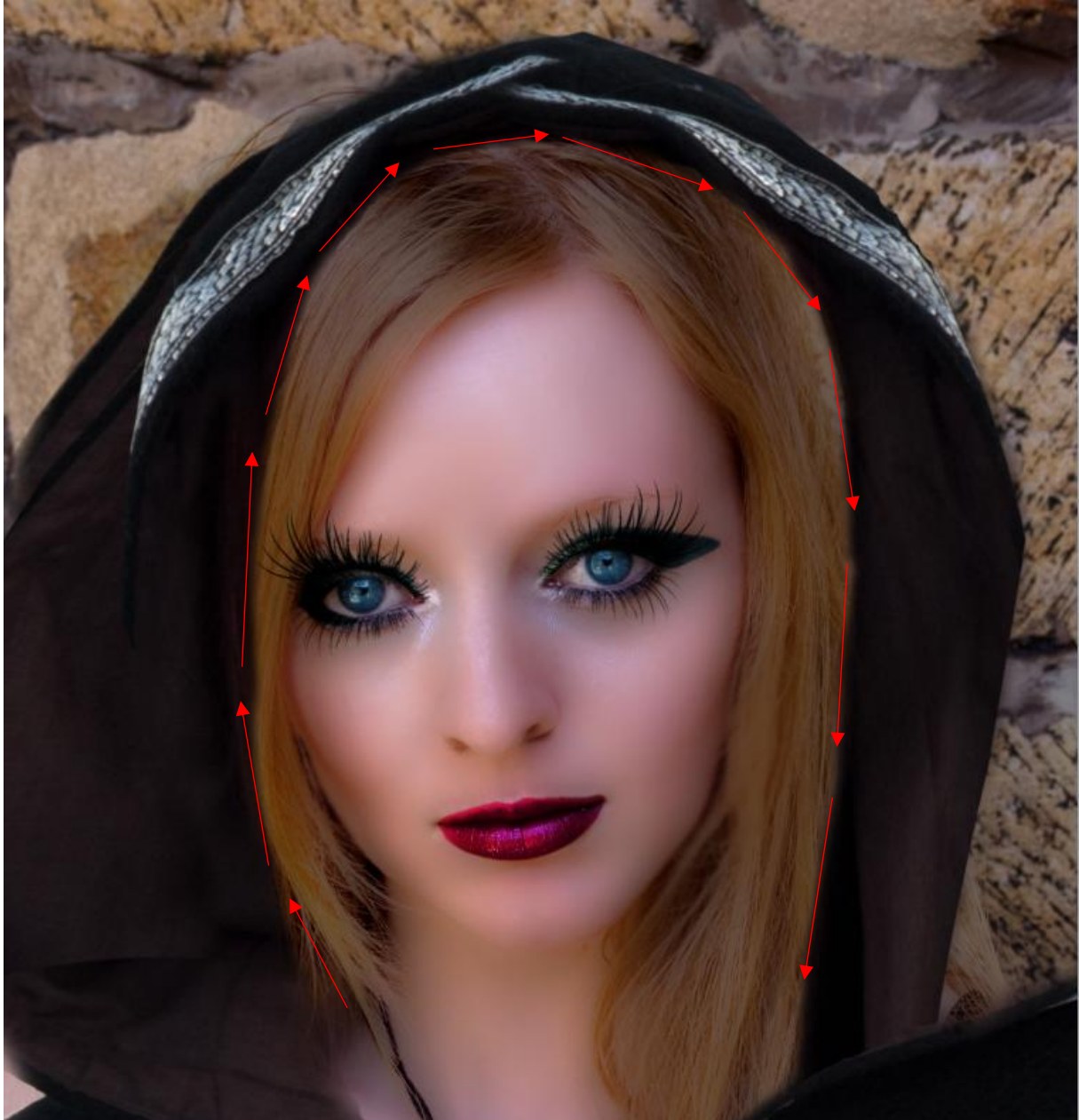


Maskiere den unnötigen Teil des Duplikats. Zum Schluss wähle ich alle Robenebenen aus und drücke dann Strg+E, um sie zu einer einzigen Ebene zu verschmelzen. Ich habe diese neue Ebene „Merged Robe“ genannt. Hier ist das Model, wie es bisher aussehen sollte.

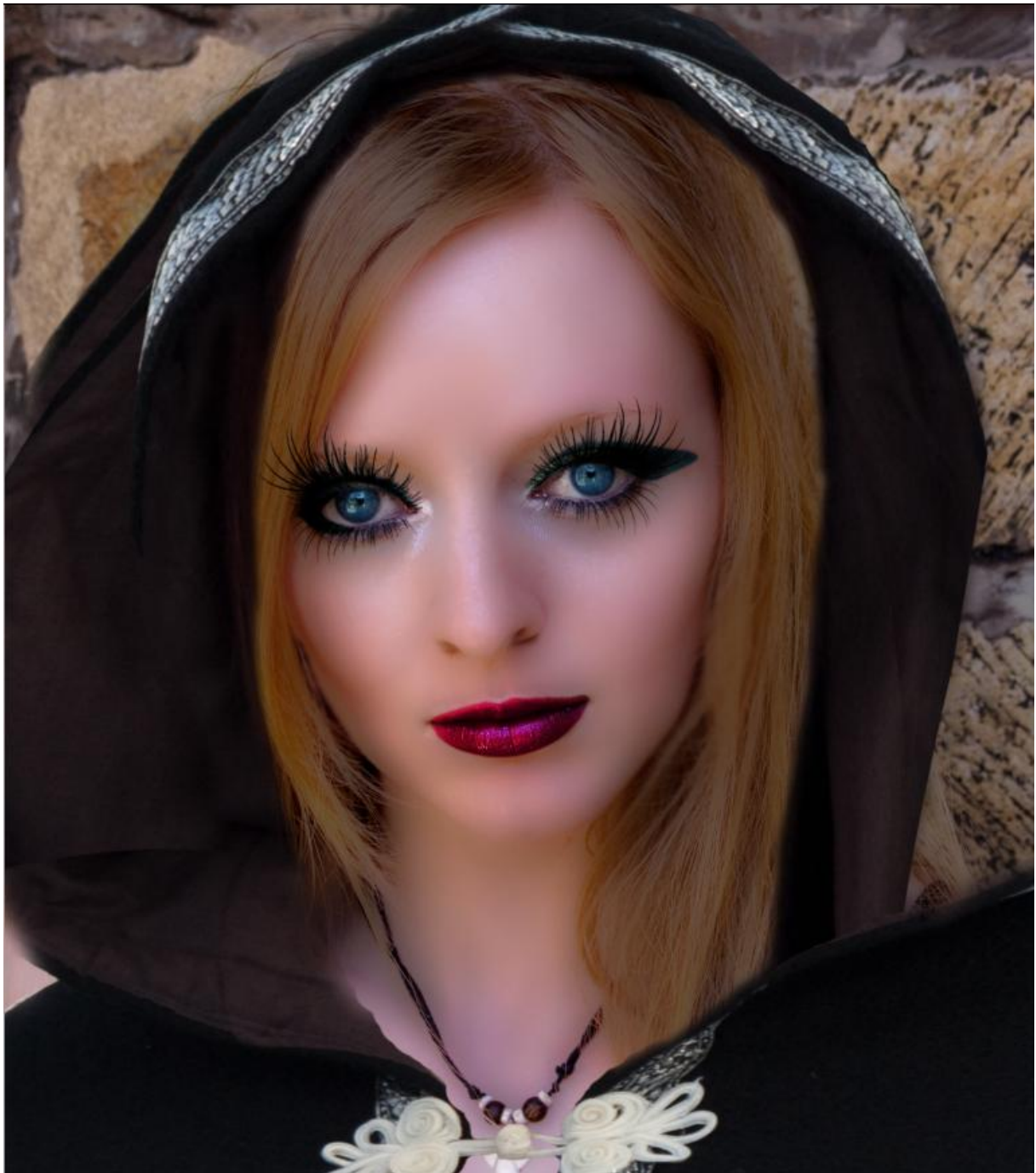


Schritt 21

Um einen weichen Übergang zwischen Robenkapuze und Haaren zu erreichen, erstellen wir eine Maske und malen mit einem weichen Pinsel der Größe 66px am Rande der Kapuze entlang. Die roten Pfeile im Screenshot zeigen, was ich meine.

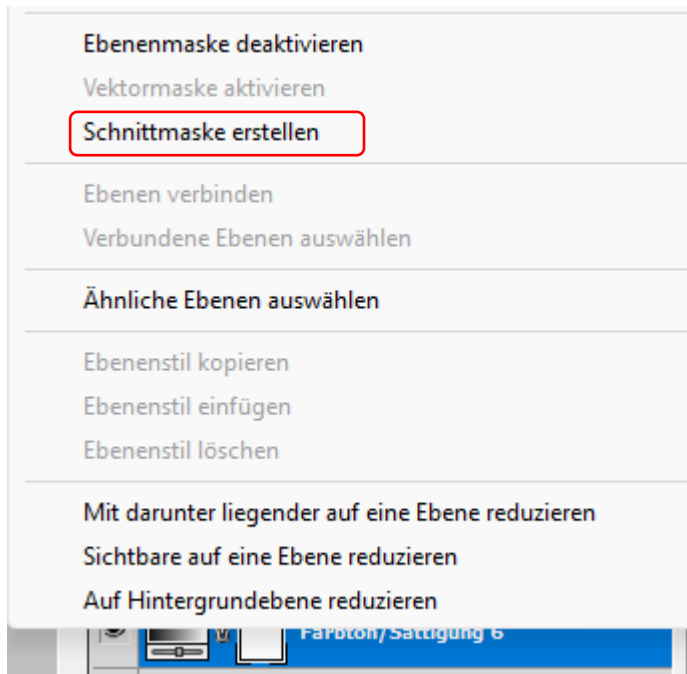


Hier ist das Ergebnis, das ich erstellt habe.

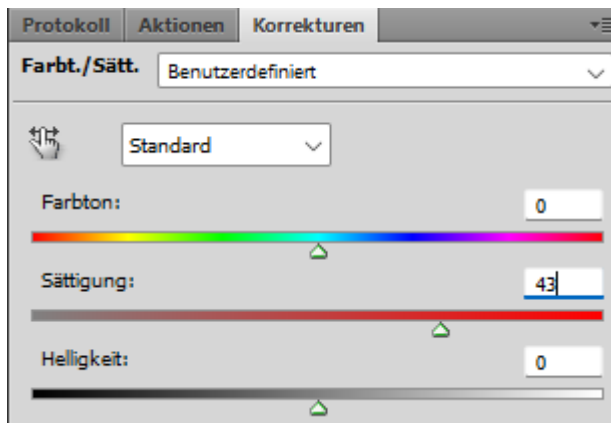


Schritt 22

Erstelle als Nächstes eine neue Farbton-/Sättigungs-Anpassungsebene über der zusammengeführten Ebene und gib dieser Anpassungsebene eine Schnitt-Maske, indem du einen Rechtsklick auf die Ebene machst und im Kontextmenü „Schnittmaske erstellen“ anklickst.

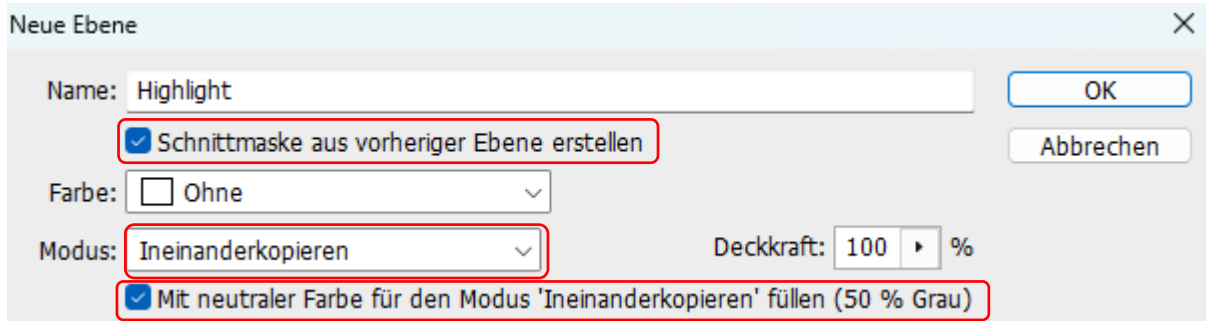


Hier ist die Einstellung der Farbton-/Anpassungsebene:

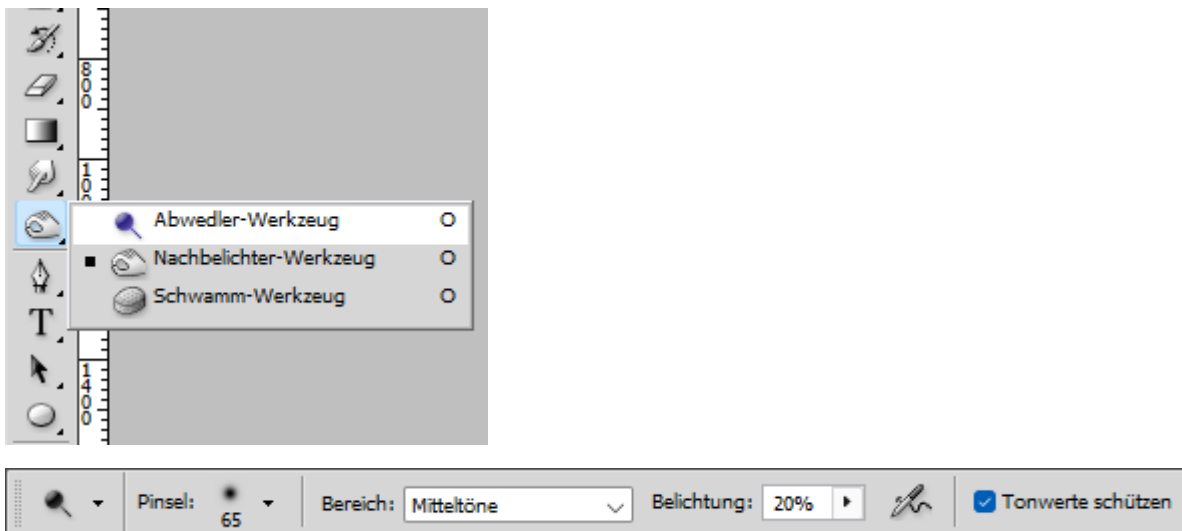


Schritt 23

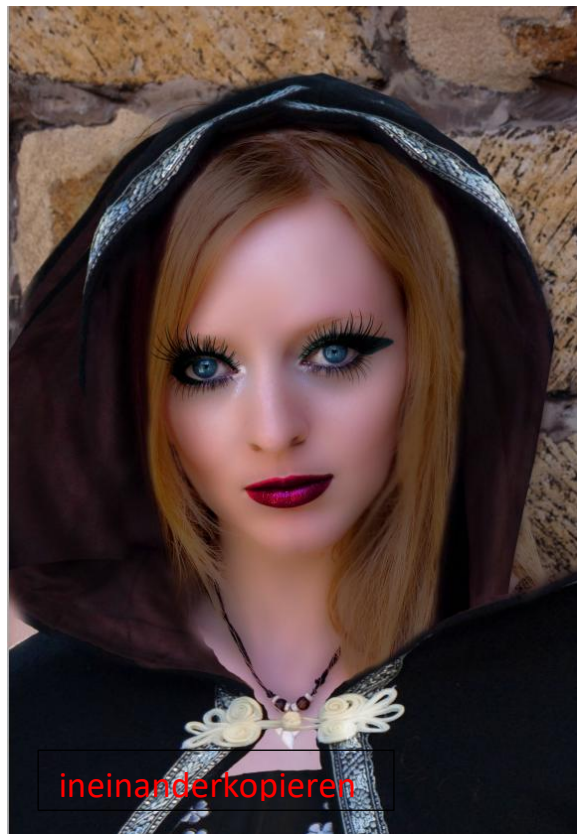
Erstelle eine neue Ebene über der Farbton-/Sättigungsebene. Achte darauf, dieser neuen Ebene eine Schnitt-Maske zu geben, den Ebenenmodus auf „Ineinanderkopieren“ einzustellen und mit neutraler Farbe (50 % Grau) zu füllen.



Nimm das Abwedlerwerkzeug(O) im Werkzeugfeld. Stelle das Werkzeug so ein, dass für den Bereich „Mitteltöne“ etwa 15–20 % Belichtung liegt und wähle für das Werkzeug einen sehr weichen, runden Pinsel.

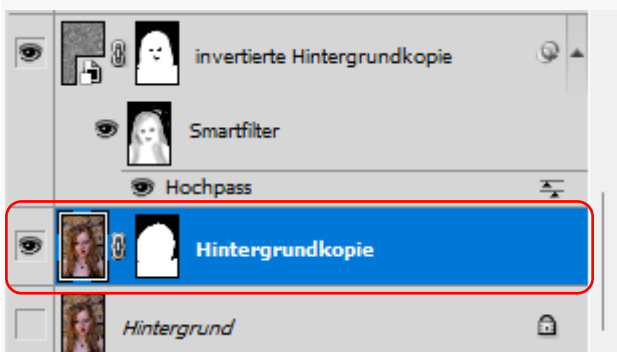


Auf der neuen Ebene beginne, der Robe einige Lichter zu geben, indem du mit dem Werkzeug über einigen Stellen streichst. Versuche, auch zum Nachbelichterwerkzeug zu wechseln, um etwas Schatten zu erzeugen:



Schritt 24

Jetzt müssen wir den Hintergrund der Szene säubern. Wähle die Hintergrund-Kopierebene aus und gib dieser Ebene eine Ebenenmaske. Löschen Sie den Hintergrund, indem Sie ihn maskieren.





Schritt 25

Als Nächstes müssen wir der Szene einen neuen Hintergrund geben. Für diesen Zweck werden wir die Kosmos-Bilder verwenden. Fang an, eines der Cosmos-Bilder unter die Hintergrund-Kopierebene zu legen. Mit dem Frei-Transformieren-Werkzeug skalieren Sie die Bildgröße, damit sie in die Szene passt.

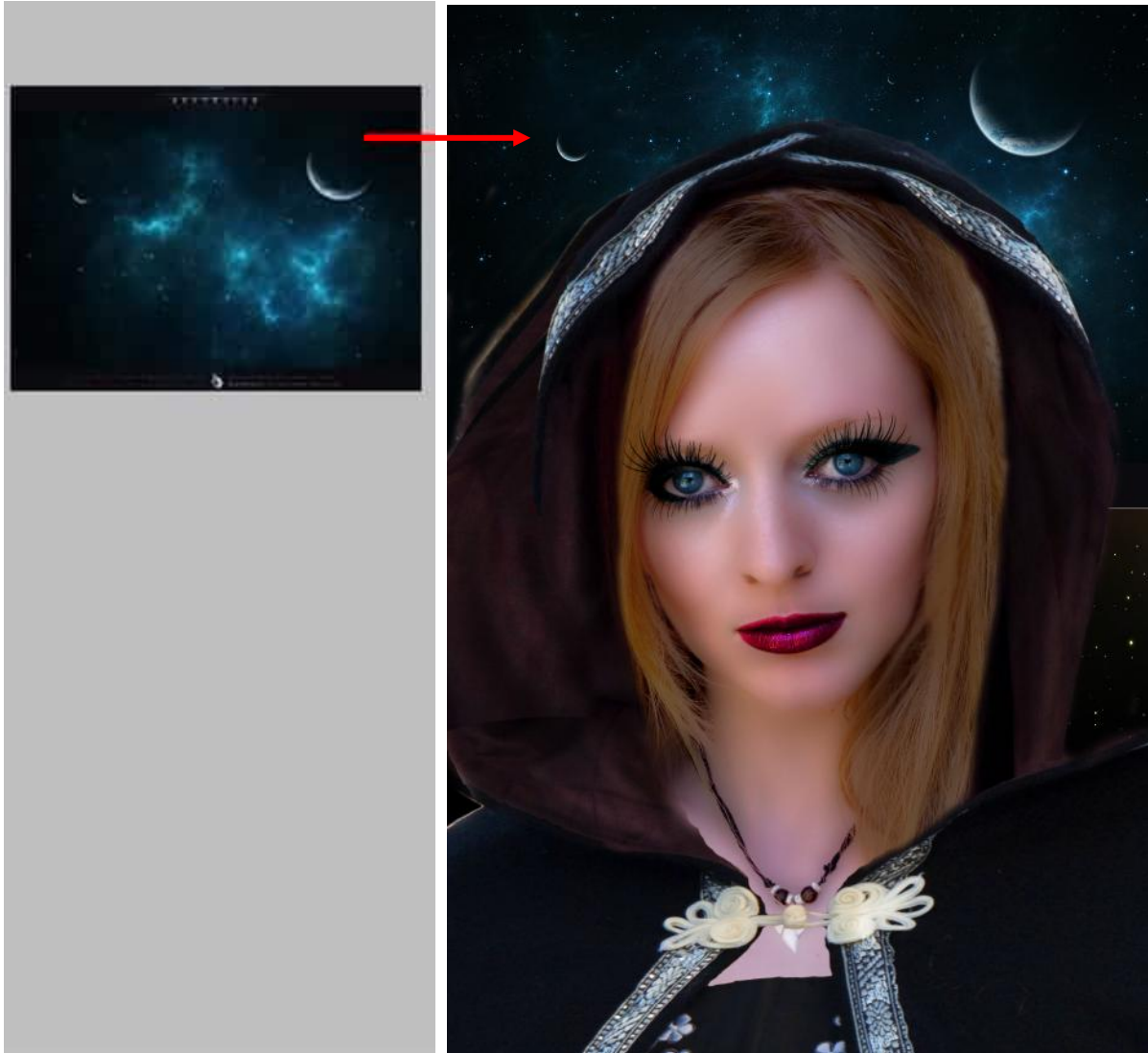


Dann dupliziert man den Kosmos-Hintergrund zweimal. Stelle den Ebenenmodus des ersten Duplikats auf „Multiplizieren“ mit 100 % Deckkraft und das zweite auf „Farbig abwedeln“ bei 100 % Deckkraft. Das Ergebnis sollte so aussehen:

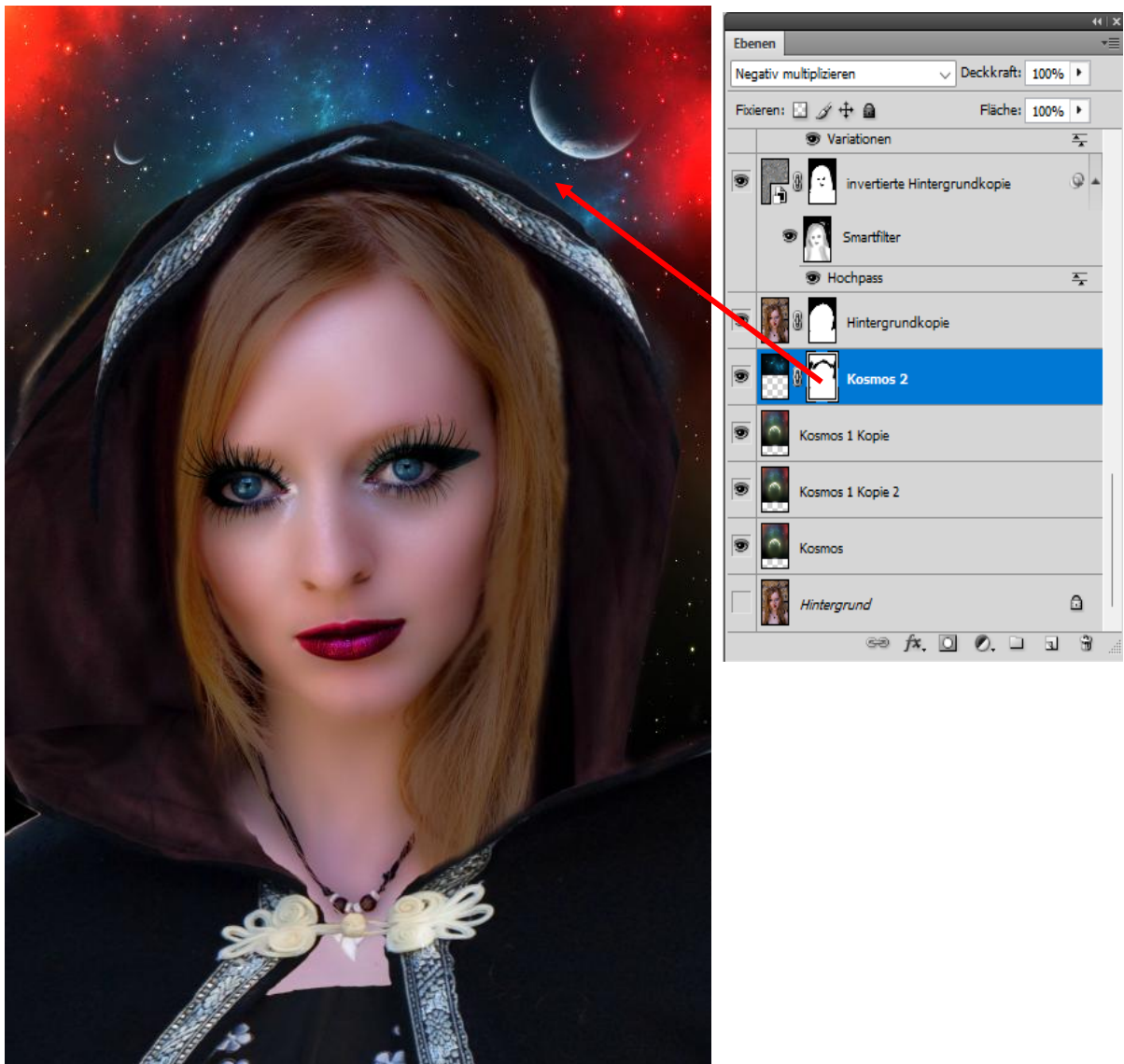


Schritt 26

Füge ein weiteres Kosmos-Bild über den zuvor erstellten anderen Kosmos-Hintergrund hinzu. Ich habe das Originalbild einmal horizontal und einmal vertikal gespiegelt, um es dann von der Größe her anzupassen (Strg+T).



Maskieren Sie den unnötigen Teil dieser zweiten Kosmos-Ebene und stellen Sie den Ebenenmodus auf „negativ multiplizieren“ mit einer Deckkraft von 100 %.



Schritt 27

In diesem Schritt erstellen wir nun die Gesamtanpassung der Szene, indem wir der Szene eine neue Anpassungsebene geben: „Dynamik“ unter der Ebene „Merged Robe“. Setze die Dynamik-Ebene auf die Menge wie im Screenshot gezeigte Menge und behalte sie auf normalem Ebenenmodus bei 100 % Deckkraft.

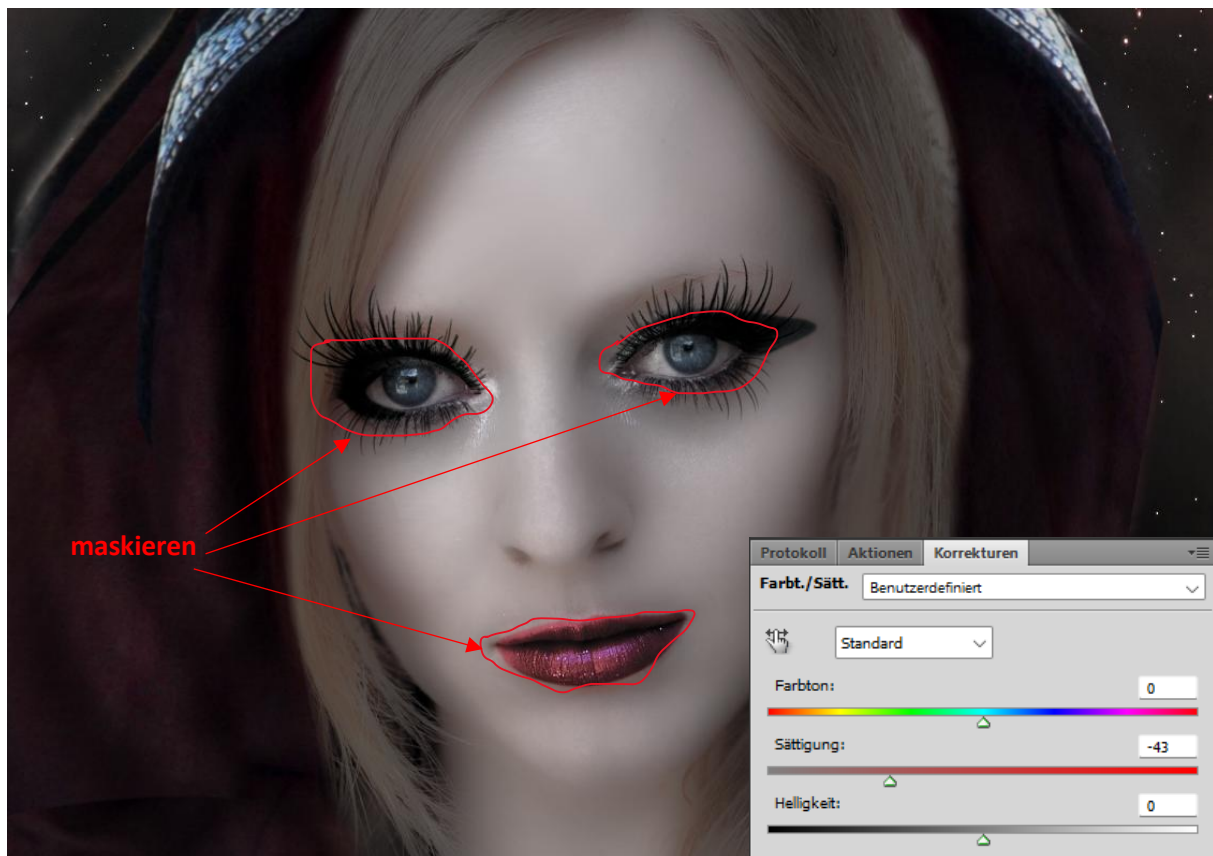


Dupliziere die Dynamikebene und stelle das Duplikat auf Normal bei 100 % Deckkraft. Hier ist das Ergebnis, das aussehen sollte.



Schritt 28

Fügen Sie eine weitere neue Anpassungsebene über der Dynamikebene hinzu. Diesmal fügen wir Farbton/Sättigung für die Anpassungsebene hinzu und legen die Höhe der Anpassung wie im Screenshot gezeigt fest. Maskiere einige Bereiche an Augen und Lippen für diese Ebene. Stelle diese Ebene auf normalen Ebenenmodus bei 100 % Deckkraft.



Dupliziere die Farbton-/Sättigungsebene und stelle das Duplikat so ein, dass es im Ebenenmodus auf „multiplizieren“ mit 80 % Deckkraft steht. Maskiere einen Bereich im Gesicht etwas, wenn Dir das nötig erscheint.



Zum Schluss duplizieren Sie erneut die Farbton-/Sättigungsebene und stellen Sie dieses Duplikat auf den Ebenenmodus „negativ multiplizieren“ mit 50 % Deckkraft ein.



Schritt 29

Öffnen Sie das Kosmos-Bild erneut (das, das im vorherigen Schritt zur Erstellung des Hintergrunds verwendet wurde – cosmos8_0009). Platzieren Sie dieses Kosmos-Bild über allen anderen Ebenen in der Ebenenpalette. Skalieren Sie die Größe und ordnen Sie die Position so, dass der leuchtende Planet des Bildes vor der Brust des Modells liegt. Maskieren Sie den unnötigen Teil davon. Stelle diese Ebenenmischung auf 100 % Deckkraft ein.

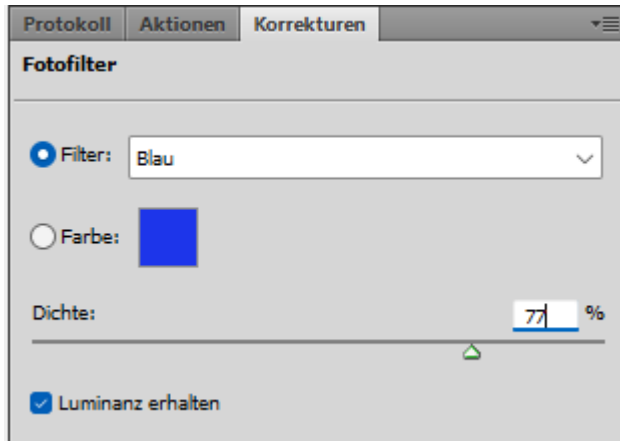


Duplizieren Sie die Kosmos-Ebene zweimal. Stelle das erste Duplikat auf den Ebenen-Modus „negativ multiplizieren“ bei 100 % Deckkraft und das zweite auf „Ineinanderkopieren“ bei 100 % Deckkraft. Das Ergebnis sollte diesem unten ähnlich sehen.

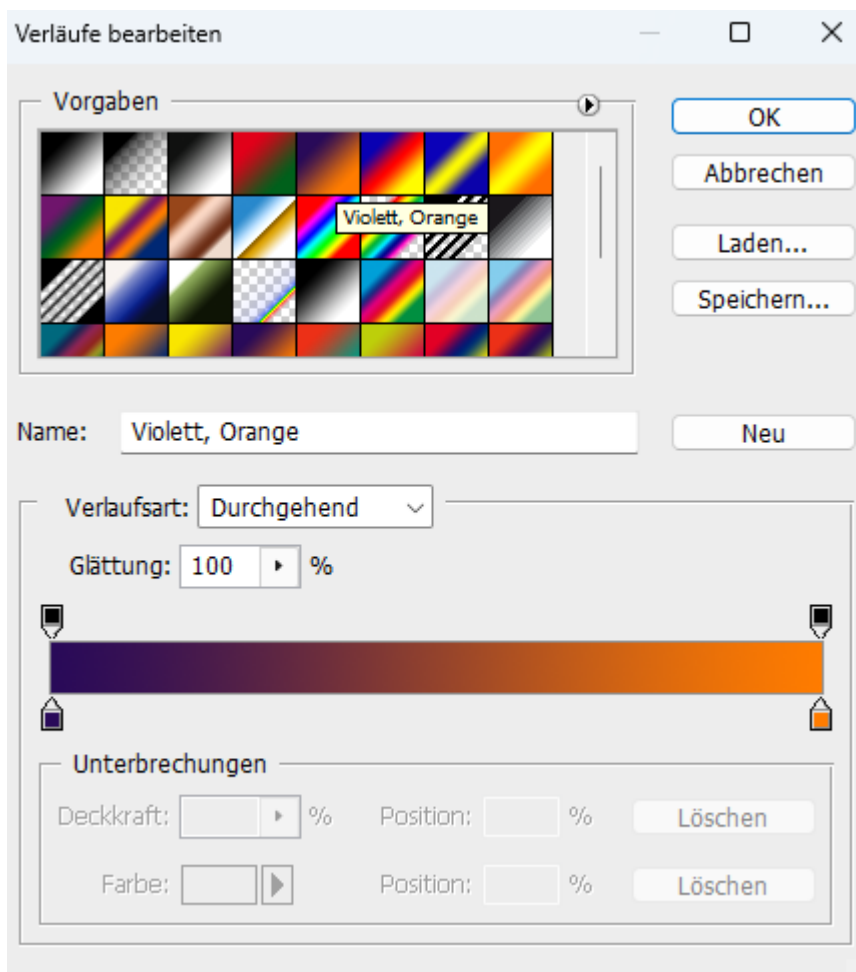


Schritt 30

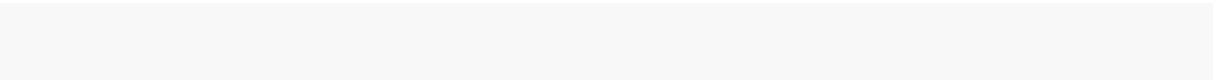
Dann setzen wir die beiden weiteren Anpassungen an der gesamten Szene. Zunächst erstellen wir die Fotofilter-Anpassungsebene mit den untenstehenden Werten. Halte diese Anpassungsebene auf Normal bei 100 % Deckkraft.



Für die zweite Anpassung geben wir nun die Gradienten-Karten-Anpassungsebene ein. Wir verwenden einen der Standardgradienten in den Gradienten-Presets nämlich den Violetten, Orange-Gradienten. Stelle diese Verlaufsanpassungsebene auf weiches Licht bei 20 % Deckkraft.



Das ist bisher das Ergebnis...



Schritt 31

Erstelle eine neue Ebene über den Anpassungsebenen. Nimm das Pinselwerkzeug und wähle einen weichen, runden Pinsel auf 75–80 % Härte. Malen Sie auf dieser Ebene eine weiße Halbkreisform auf dem Planeten. Ich habe diese Ebene „Kugel“ benannt.



Und hier ist das Ergebnis nach der Abdeckung des Planeten:



Schritt 32

Schließlich drücke Shift+Strg+Alt+E, um alle Ebenen in eine neue einzelne Ebene zu versammeln. Konvertiere diese Sammelebene in ein Smart Objekt. Dann gehe zu Filter > Sonstige > Eigene Filter mit folgender Einstellung.



Wählen Sie die Miniaturmaske des Filters aus und maskieren Sie den Hintergrundbereich sowie die Teile auf der Oberfläche des Modells, um den Effekt des benutzerdefinierten Filters zu verbergen. Das wars. Wir sind fertig. Hier ist das Ergebnis:



Endergebnis

