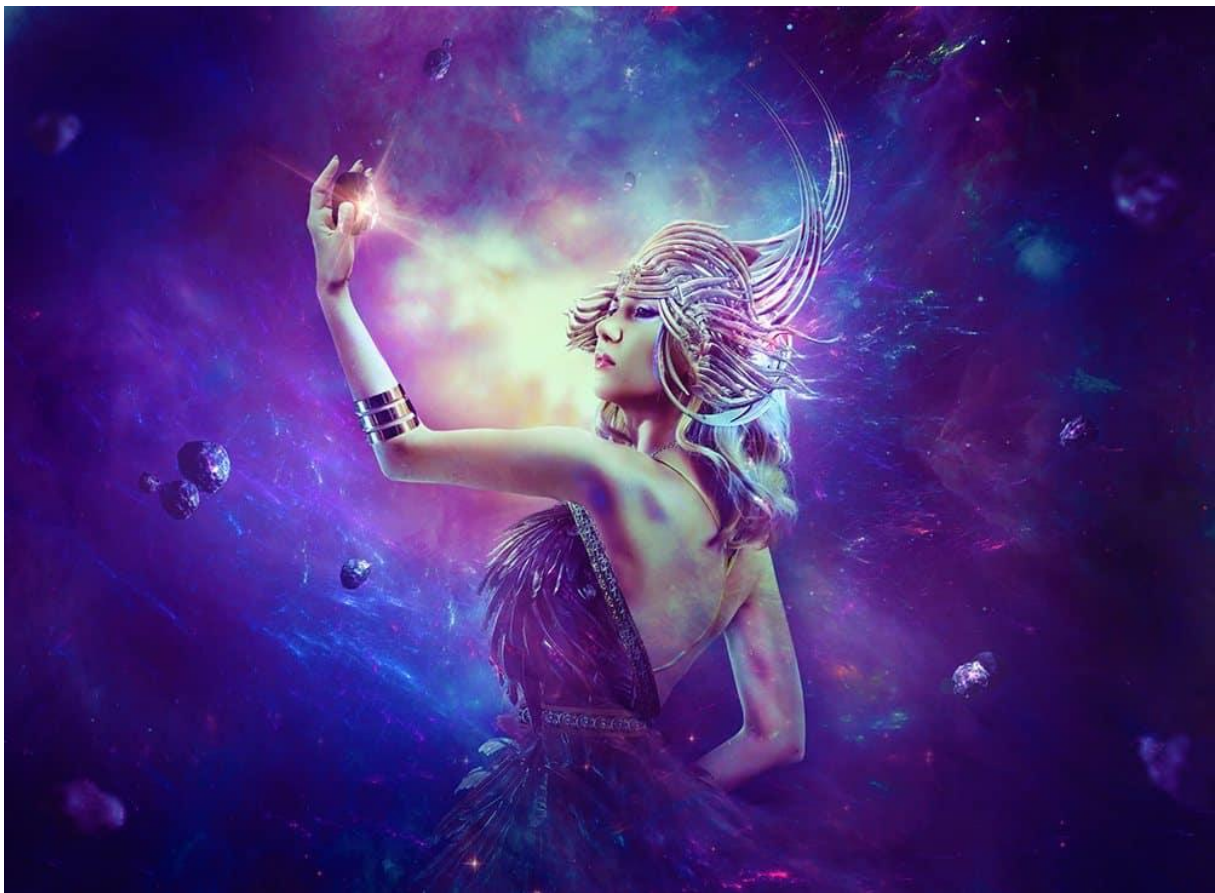


Fantasiafrau

21. Dezember 2025—von Que Thu (<https://www.photoshoptutorials.ws/photoshop-tutorials/keeper/>), bearbeitet von Hans-Jürgen Kunow mit PS CS4 auf Deutsch.

In diesem Tutorial zeige ich Ihnen, wie Sie eine Fantasiafrau mit verschiedenen Fotomanipulationstechniken erschaffen können. Zuerst fügen wir den Hintergrund hinzu und retuschieren dann das Model. Später bauen wir das Federkleid und fertigen den Kopfschmuck an. Danach fügen wir Nebel hinzu, importieren Asteroiden, erstellen Lichter und Punkte und verwenden mehrere Einstellungsebenen, um einen traumhaften, fantasievollen Effekt zu erzeugen. Wir werden etwas retuschieren und eine Dynamik-Einstellungsebene verwenden, um das Endergebnis zu verbessern.

Vorschau auf das Endergebnis

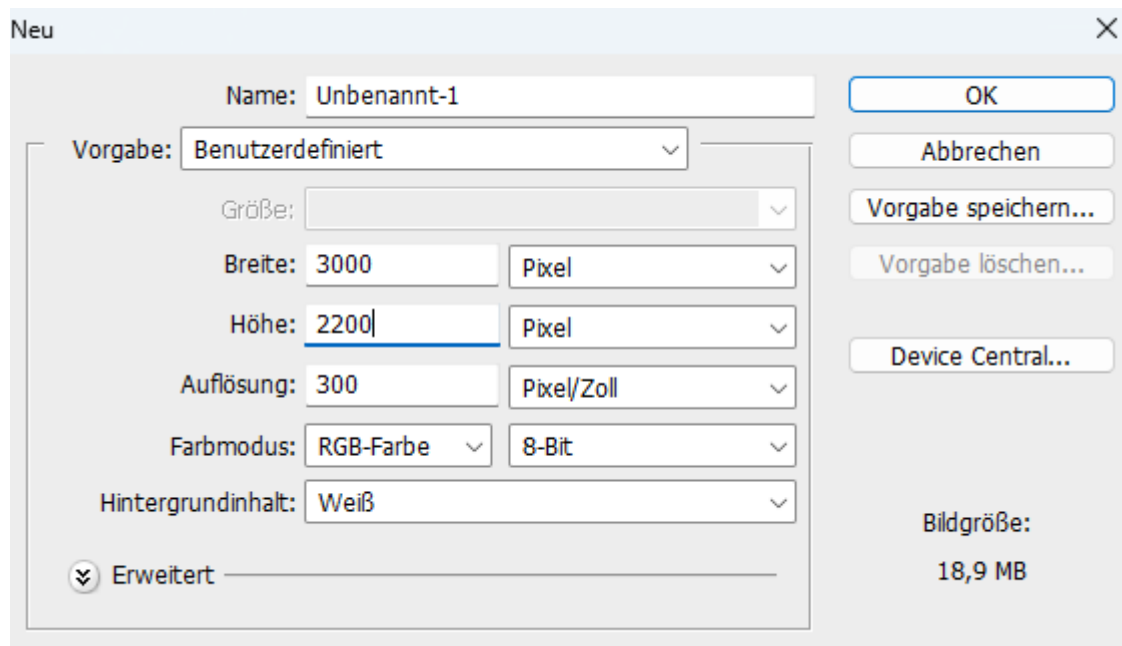


Tutorial-Ressourcen

- [Hintergrund](#)
- [Model](#)
- [Flügel](#)
- [3D-Objekte 1](#)
- [3D-Objekte 2](#)
- [Drache](#)
- [Panzerung](#)
- [Nebel 1](#)
- [Nebula 2](#)
- [Nebel 3](#)
- [Nebel 4](#)
- [Licht](#)
- [Asteroidengürtel](#)

Schritt 1

Erstelle ein neues **Dokument mit 3000×2200 px** in Photoshop und fülle es mit Weiß aus.

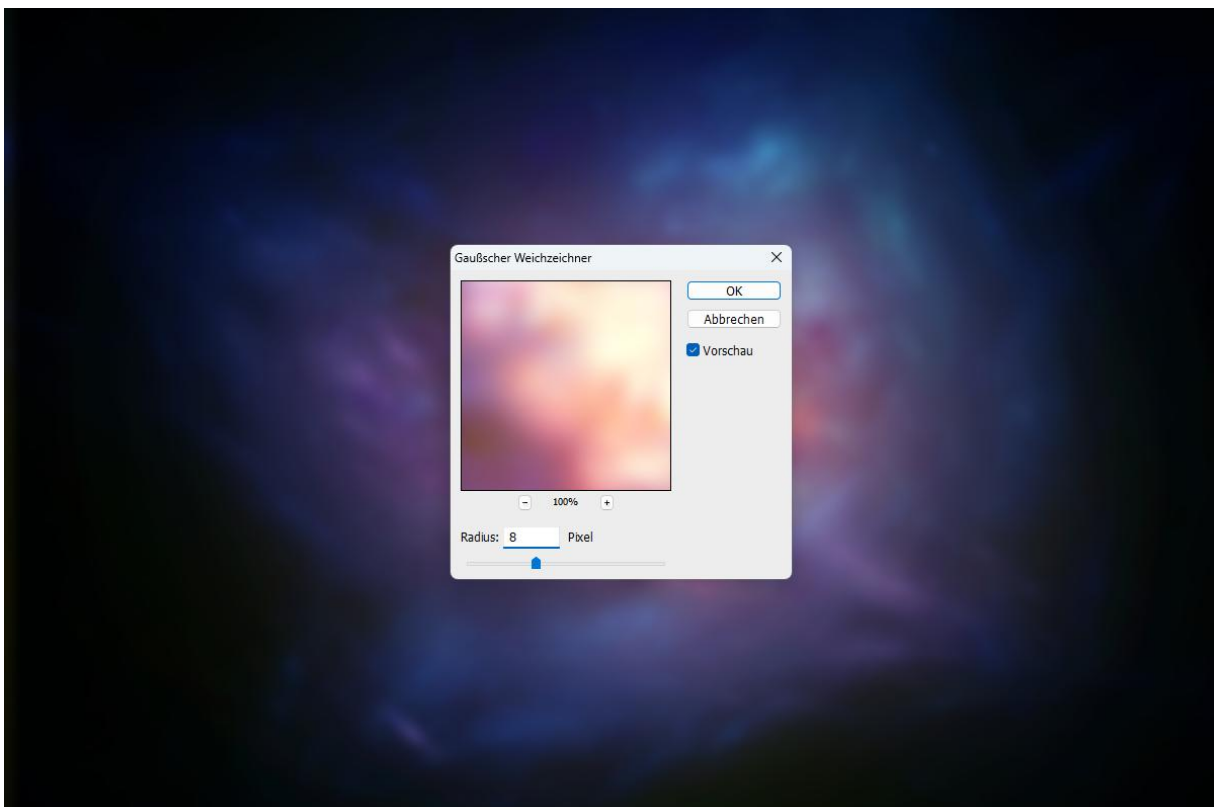


Öffnen Sie das Bild „Hintergrund.jpg“ und ziehen Sie es mit dem **Bewegen-Werkzeug (V)** in die weiße Leinwand. Konvertiere diese Ebene in ein **Smart Objekt** und verwende das **Frei transformieren-Werkzeug (Strg+T)**, um den Hintergrund an die Größe des Dokuments anzupassen.



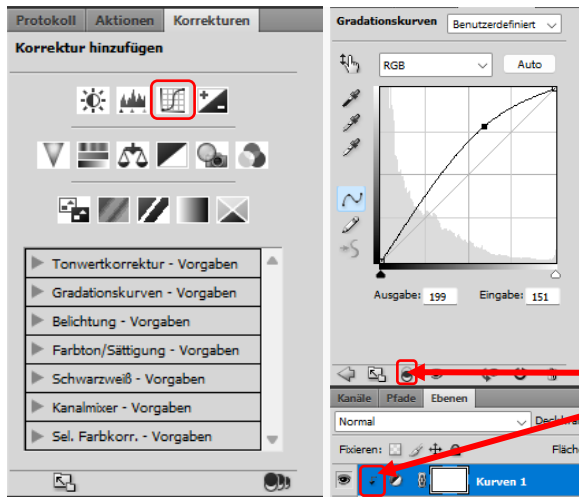
Schritt 2

Gehe zu **Filter > Weichzeichnungsfiler > Gaußscher Weichzeichner** und setze den Radius auf **8 px**.



Schritt 3

Gehe zu **Ebene > Neue Einstellungsebene > Gradationskurven** und stelle sie als **Schnittmaske** ein. Du kannst auch über „Korrekturen“ im Arbeitsbereich rechts auf das Symbol für Gradationskurven klicken.

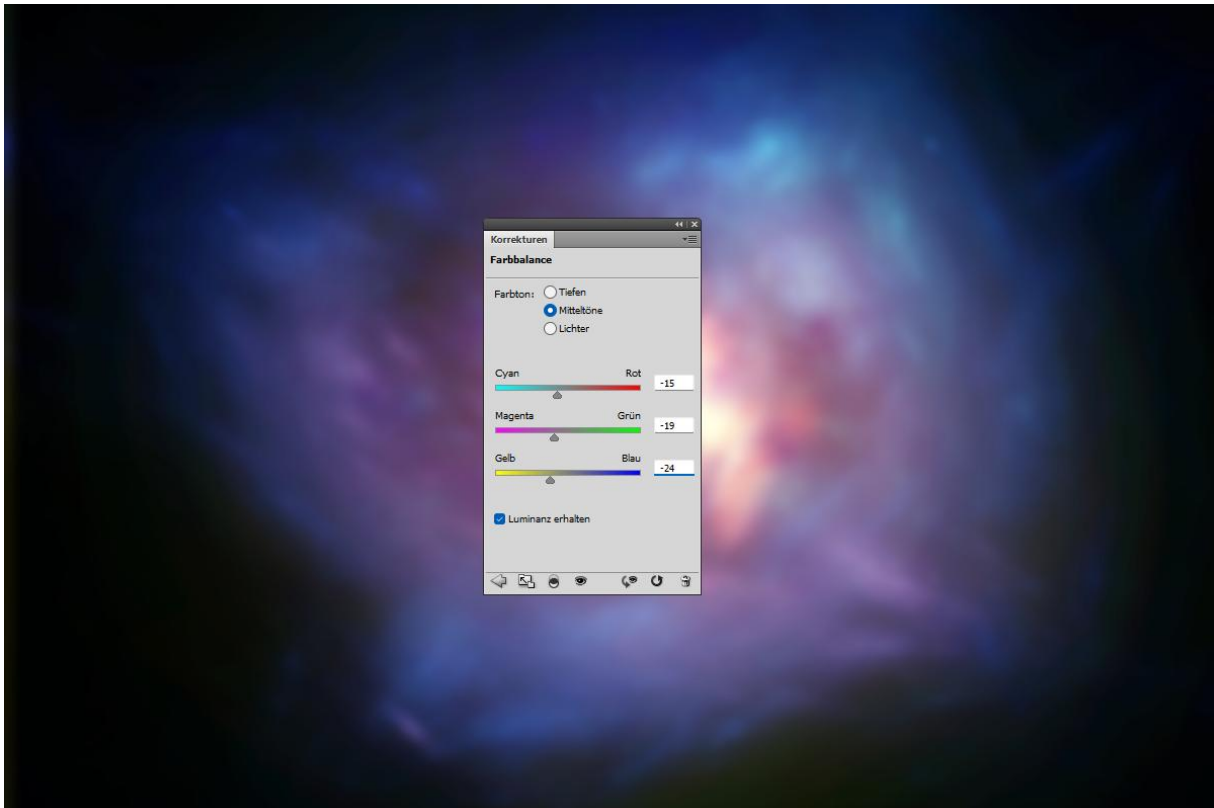


Mit dieser Schaltfläche wird die Ebene als Schnittmaske eingestellt.

Erhöhe die Helligkeit und aktiviere auf dieser Ebenenmaske das **Pinselwerkzeug (B)** und wähle einen weichen, runden Pinsel mit schwarzer Farbe aus. Verwenden Sie diesen Pinsel, um zwei Teile in der Mitte und unten links zu bemalen, um dort das Licht zu reduzieren.

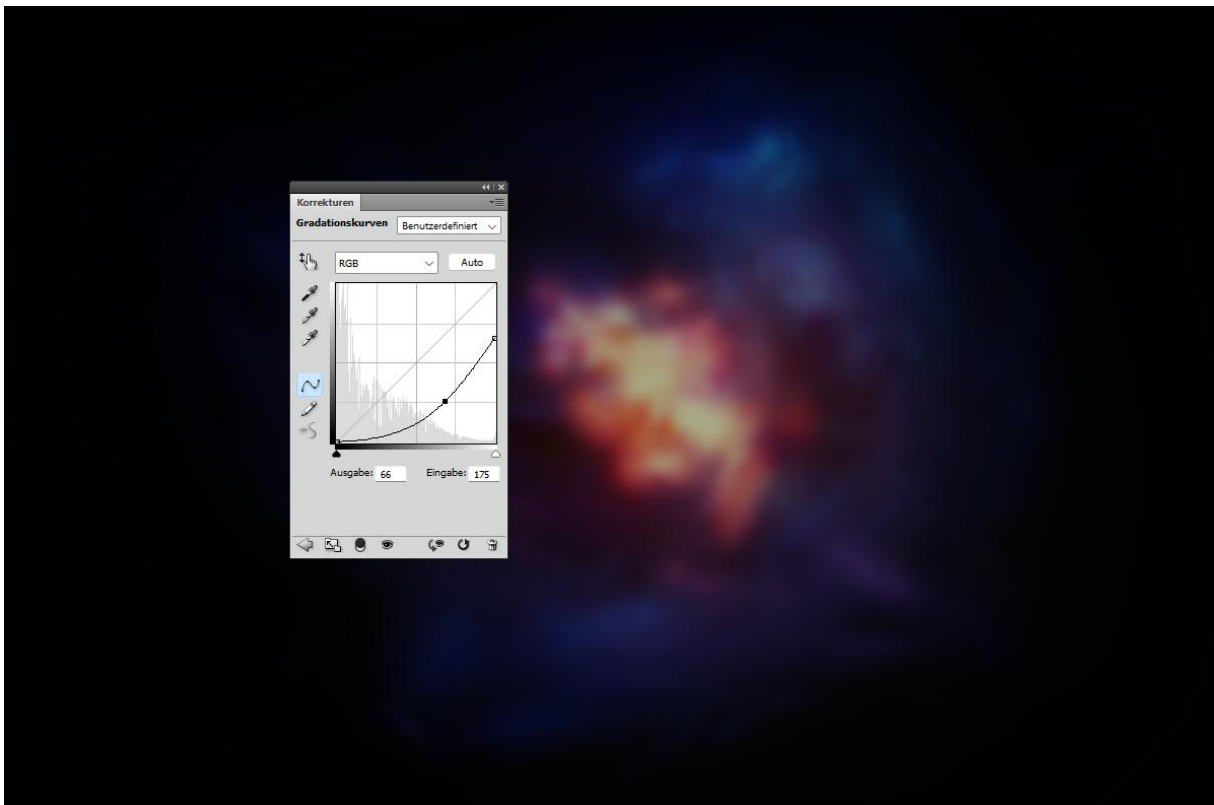


Erstelle eine **Farbbalance-Einstellungsebene** (als **Schnittmaske** eingestellt) und ändere die **Einstellungen für die Mitteltöne**:



Schritt 4

Erstelle eine **Gradationskurven-Einstellungsebene**, um den Hintergrund abzudunkeln. Bei dieser Ebenenmaske verwenden Sie einen weichen schwarzen Pinsel, um die Mitte zu malen, wobei der dunkle Effekt in der Ecke und ein Teil unten rechts sichtbar bleibt, wie unten gezeigt.



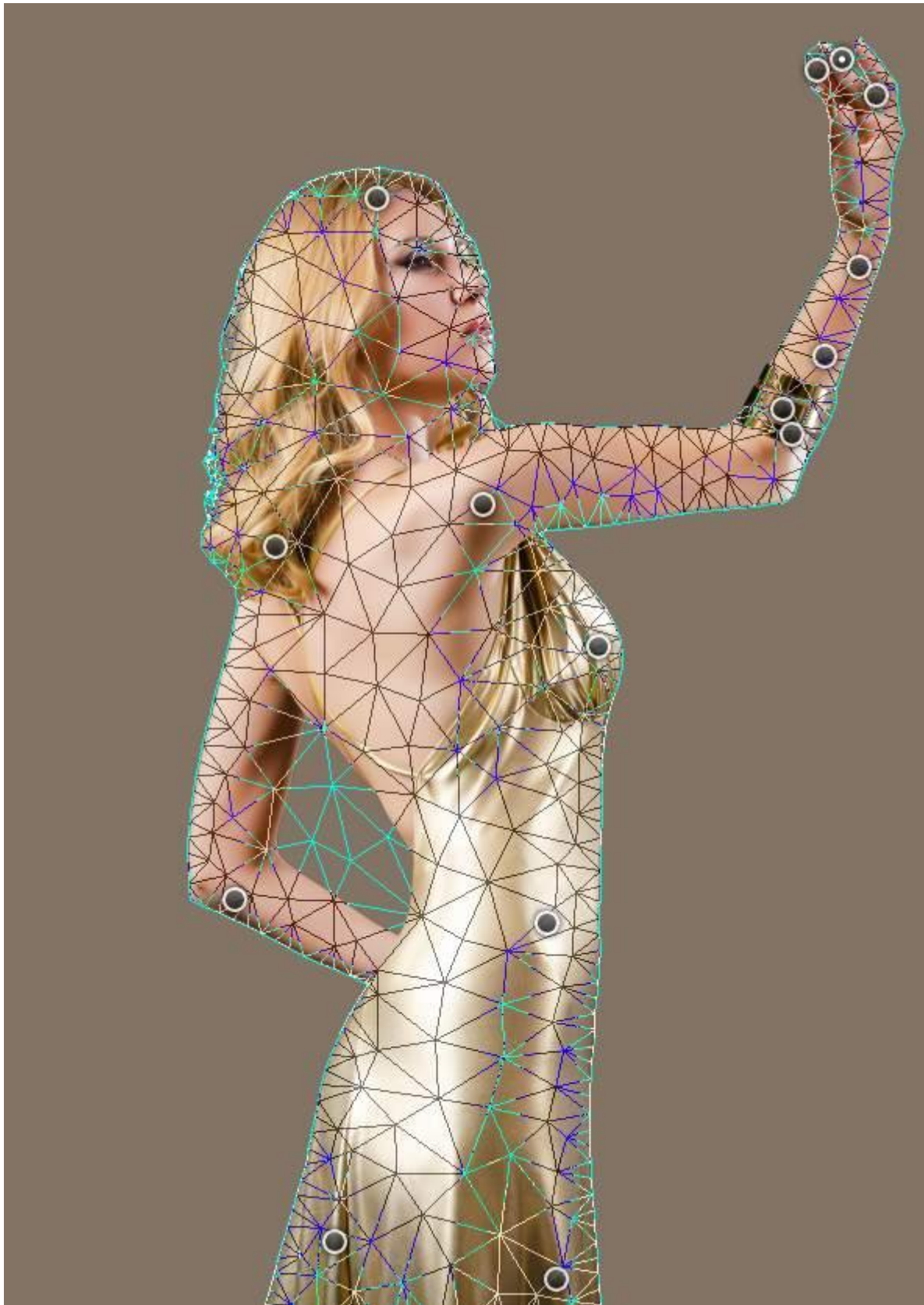


Schritt 5

Öffne das Modelbild und isoliere es vom Hintergrund. Drücken Sie **Strg+J**, um das extrahierte Model in eine neue Ebene einzufügen. Ich habe eine FüllEbene zwischen dem Hintergrund und dem extrahierten Model gemacht und die Farbe **#847465** gewählt.



Der Arm ist für unsere Zwecke zu hoch. Da die Funktion **Puppet Warp** in CS4 noch nicht zur Verfügung steht, habe ich im Bilderordner eine schon bearbeitete Version hinterlegt. Wer möchte, kann damit weiter arbeiten, damit die Hand in Richtung ihres Blickes passt.



Schritt 6

Erstellen Sie zwei Ebenen und verwenden Sie einen kleinen Pinsel mit den Farben **#b57d2a** und **#e0c7a9**, um mehr Haare für den Kopf des Models zu bemalen.



Schritt 7

Blende den Hintergrund und die Füllebene aus und drücke **Strg+Shift+Alt+E**, um alle Ebenen zu einer neuen zu verschmelzen. Verschieben Sie die zusammengeführte Modellebene in unsere Hauptleinwand und drehen Sie sie horizontal (**bearbeiten > Transformieren > Horizontal spiegeln**). Stellen Sie sie in die Mitte der Szene.



Verwenden Sie das **Polygon-Lasso-Werkzeug (L)**, um die Kontur ihres Körpers auszuwählen, insbesondere die Arme, um die schwarzen Ränder an diesen Bereichen zu entfernen. Klicken Sie auf das dritte Symbol am unteren **Rand der Ebenen-Palette**, um dieser Ebene eine Maske hinzuzufügen, und wir sollten ein ähnliches Ergebnis wie unten erhalten.





Schritt 8

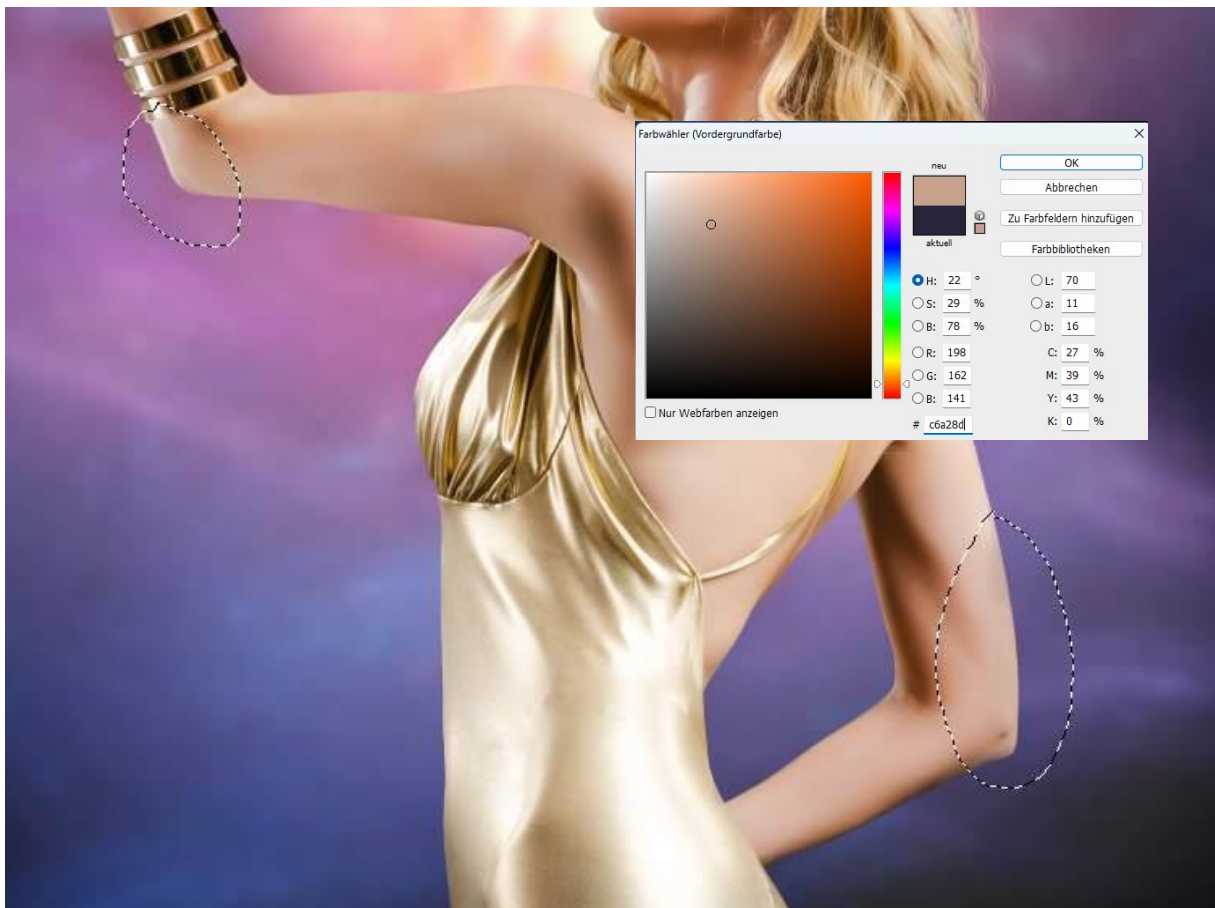
Ich möchte das Aussehen des Models etwas verändern. Erstelle eine neue Ebene (setze als **Schnittmaske**) und verwende einen kleinen Pinsel mit Farbe **#27243c**, um die Spiegelung der beiden Augen zu bemalen, um sie zu entfernen. Nenn es 1 oder wie auch immer du willst. Stelle dann den Pinsel auf 1px, hart, weiß und male auf beiden Augen neue Lichtreflexe, wie unten im Beispiel.





Schritt 9

Mach eine neue Ebene als Schnittmaske und verwende einen weichen Pinsel mit der Farbe **#c6a28d**, die Deckkraft etwa **43 %**, um die Lichter an den Armen zu reduzieren.



Erstelle eine neue Ebene und benutze einen weichen **Pinsel mit der Farbe #dcbfae** und einer **Deckkraft von 21%**, um hell auf die Kontur des rechten Arms und des Rückens zu malen.



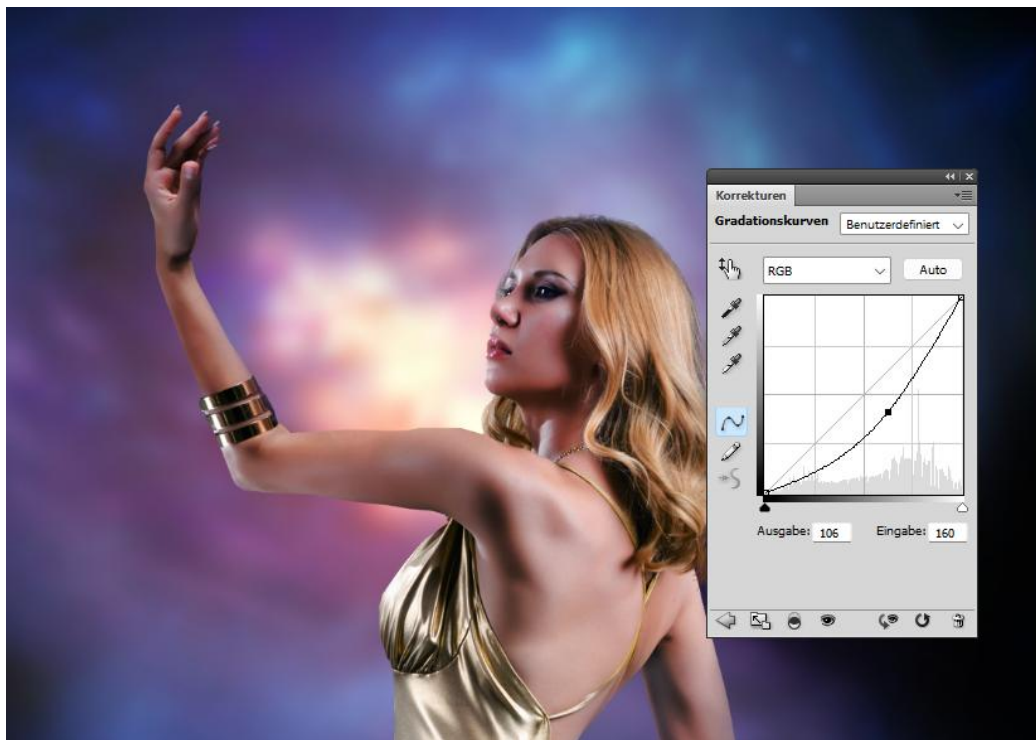
Schritt 10

Füge eine **Farbbalance** hinzu, eine Einstellungs-Ebene als Schnittmaske und ändere die **Mitteltöne-Einstellungen**:



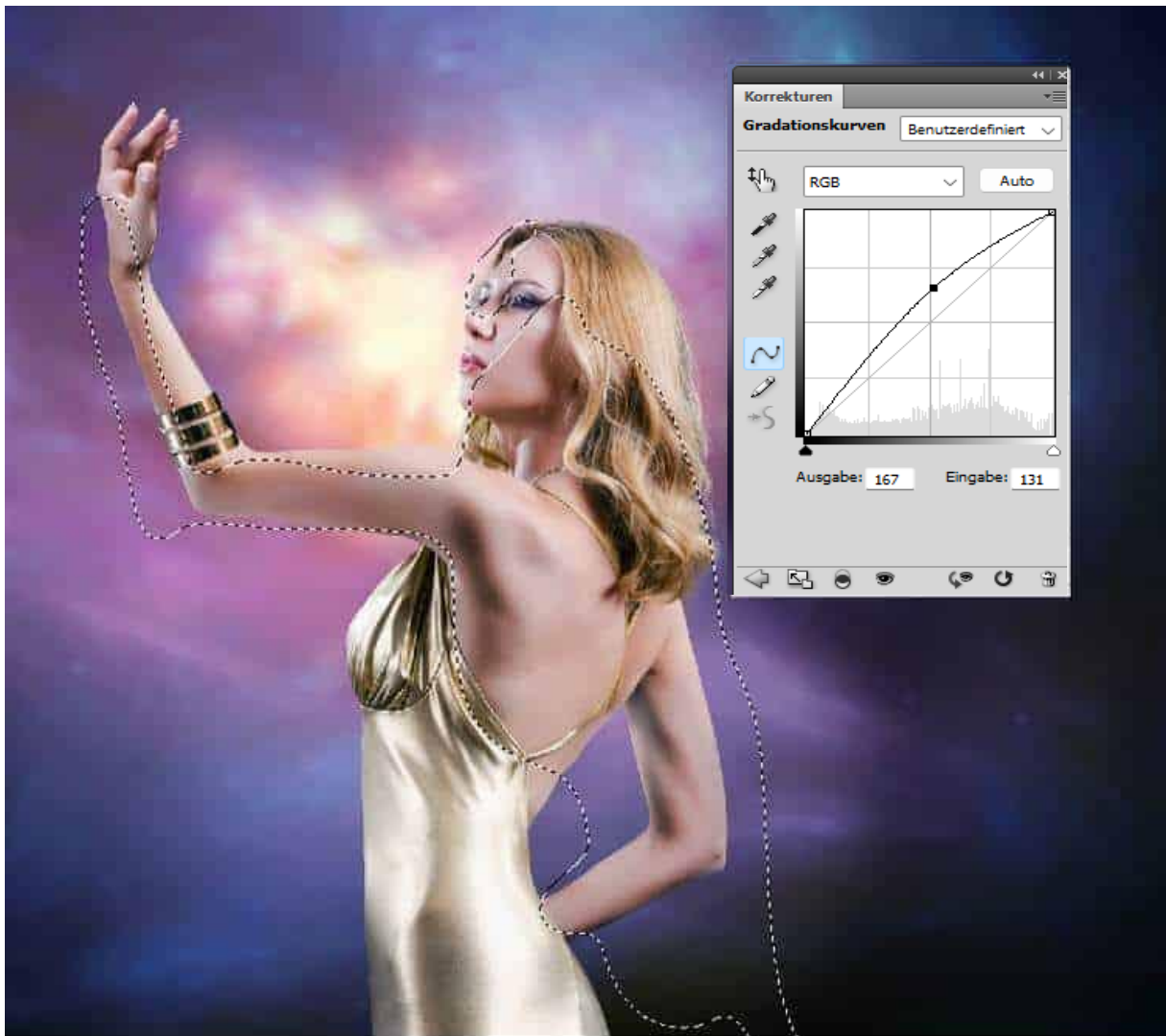
Schritt 11

Erstelle eine **Gradationskurven-Einstellungsebene** und reduziere die Leichtigkeit. Bei dieser Ebenenmaske verwenden Sie einen weichen schwarzen Pinsel, um den dunklen Effekt auf der Kontur der Modelhaut und des Haars zu entfernen.



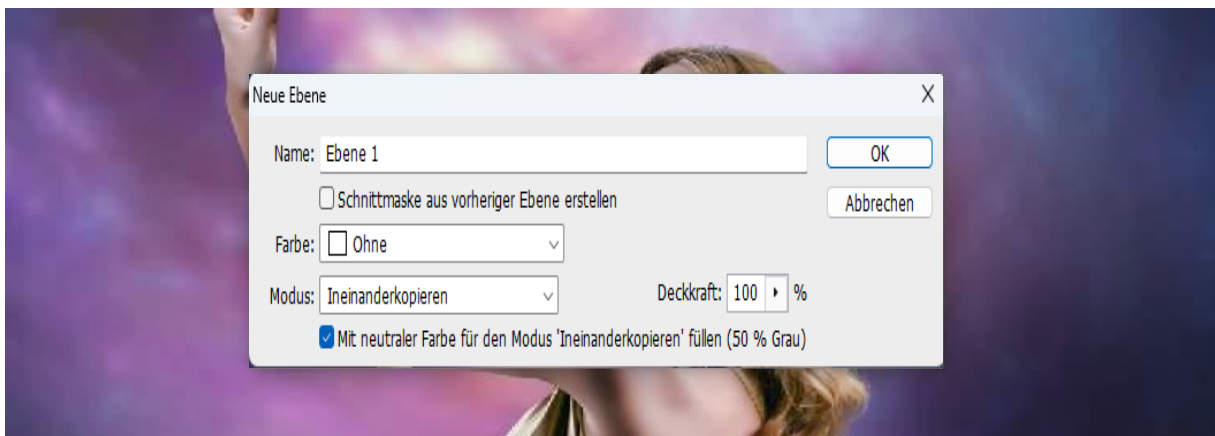
Schritt 12

Erstelle eine **Gradationskurven-Einstellungsebene**, um mehr Licht auf die Kontur des Modells zu bringen. Die ausgewählten Teile zeigen, wo auf der Ebenenmaske gemalt werden soll.

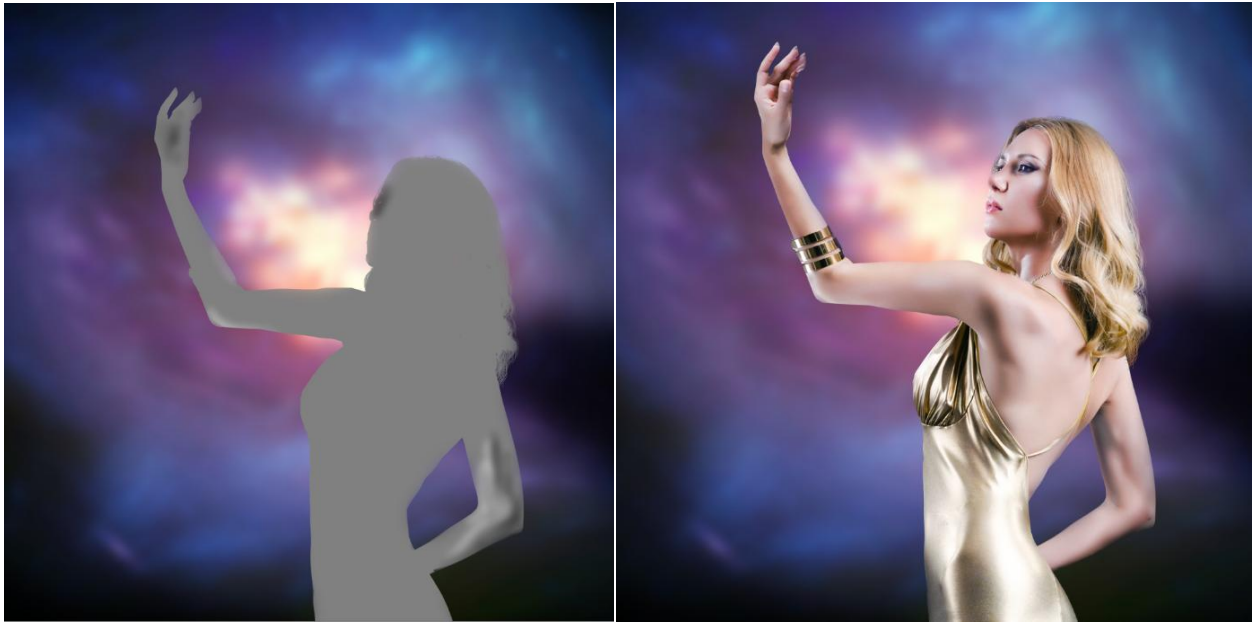


Schritt 13

Erstelle eine neue Ebene, ändere den **Modus auf Ineinanderkopieren zu 100 %** und fülle mit **50 % Grau**:



Aktiviere das **Abwedler und Nachbelichter-Werkzeug (O)** im Bereich **Mitteltöne**, **Belichtung** bei etwa **15–20 %**, um Licht und Schatten auf Armen, Gesicht und Rückseite des Modells zu verfeinern. Du kannst sehen, wie ich es im **Normalmodus** gemacht habe und das Ergebnis im **Ineinanderkopieren-Modus**.



Schritt 14

Öffnen Sie das Federbild und nehmen Sie den Federteil rechts auf der Rückseite, um ihn dem unteren Körper des Modells im Hauptdokument hinzuzufügen. Stellen Sie es vorher frei.



Verwenden Sie **Strg+T**, um es wie unten gezeigt anzupassen und eventuell zu drehen.



Duplizieren Sie diese Ebene, spiegeln Sie sie horizontal und ziehen Sie es auf die andere Seite des Modelkörpers.



Schritt 15

Dupliziere diese Ebene und benutze **Strg+T** im **Warp-Modus**, um das Federteil so zu biegen, dass es zum Körper des Models passt.



Füge dieser Ebene eine Maske hinzu und verwende einen harten schwarzen Pinsel, um die Ober- und Unterseite dieses Teils zu entfernen.

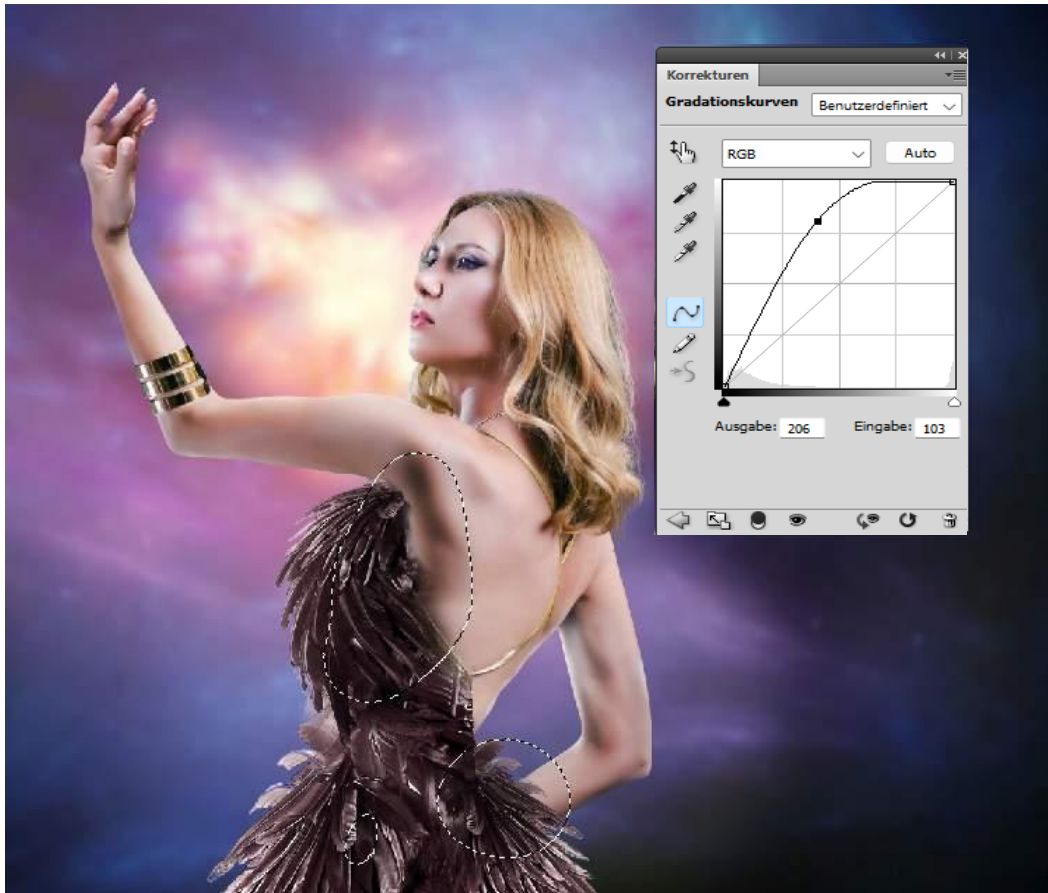


Schritt 16

Wähle alle Federebenen aus und drücke **Strg+G**, um eine Gruppe für sie zu erstellen. Ändere den Gruppenmodus auf **100 % Normal** und erstelle eine **Farb-/Sättigungs-Einstellungsebene** innerhalb der Gruppe, um das Federkleid zu entsättigen.

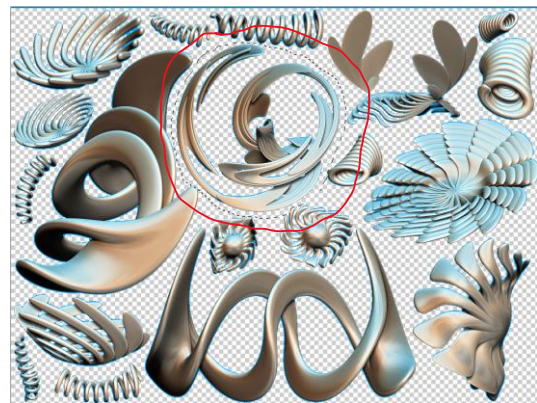
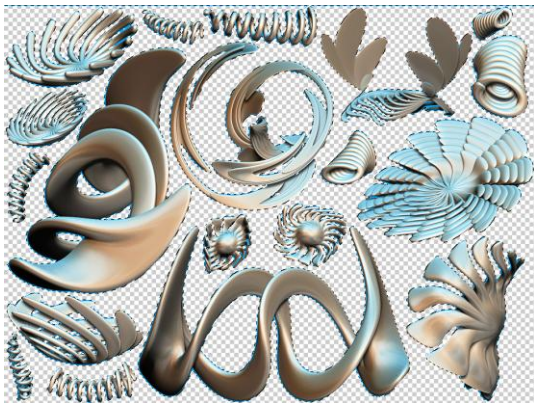


Erstelle eine **Gradationskurven-Einstellungsebene**, um das Federkleid aufzuhellen. Malen Sie auf dieser Ebenenmaske einige Schattenbereiche des Kleides, um den Kontrast zu erhalten.



Schritt 17

Wir werden einige 3D-Objekte hinzufügen, um ein Kopfstück für das Model zu machen. Öffne das 3D-1-Bild und isoliere die Objekte mit dem **Zauberstab (W)**. Verwenden Sie das **Lasso-Tool**, um ein Objekt in der Mitte auszuwählen, das Sie dem Kopf des Models hinzufügen können.

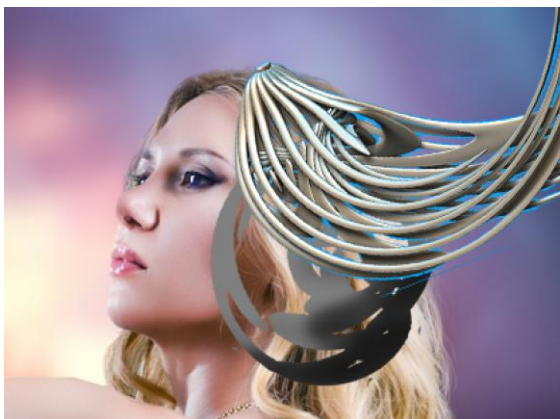


Öffne das 3D-2-Bild und nimm das Objekt unten links, um es zur höheren Position am Kopf des Models hinzuzufügen, und drehe es horizontal.



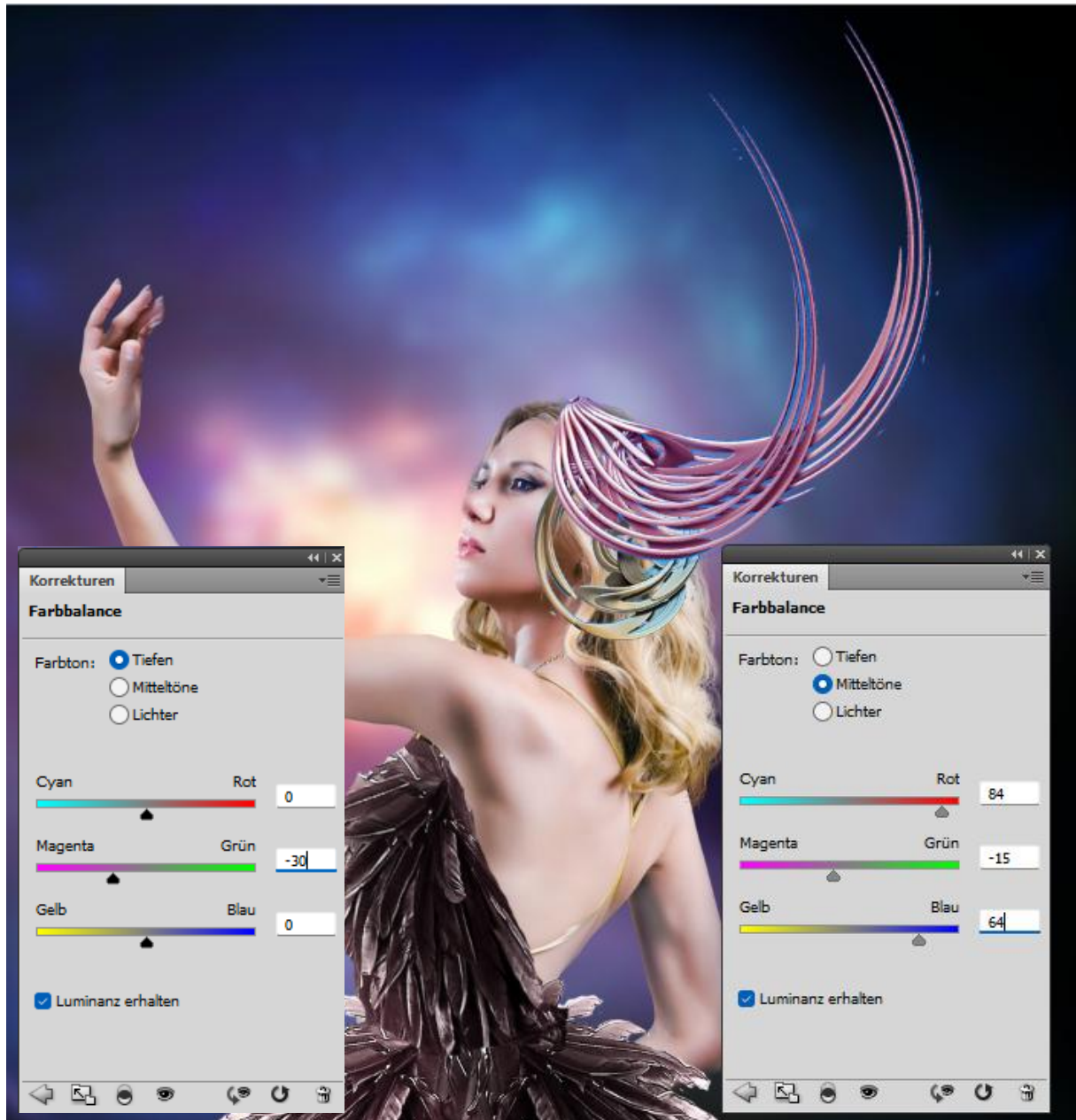
Schritt 18

Erstelle eine neue Ebene über der 3D-1-Ebene, ändere den **Modus auf Ineinanderkopieren 100 %** und fülle sie mit **50 %** Grau. Verwenden Sie das **Brennwerkzeug**, um unten rechts am Objekt abzudunkeln.



Schritt 19

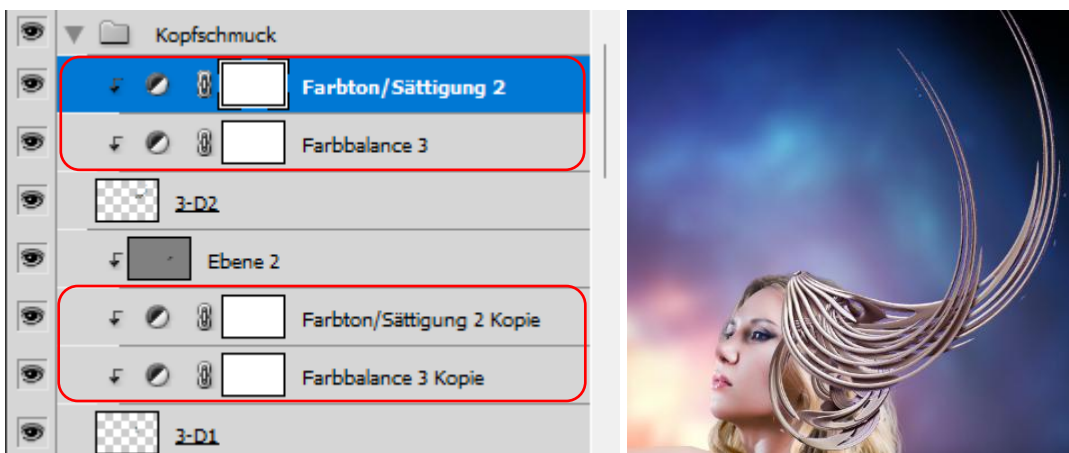
Erstelle eine Gruppe für alle 3D- und Brandebenen und erstelle innerhalb dieser **Gruppe eine Farbbalance-Einstellungsebene** als Schnittmaske. Ändere die **Mittelton-** und **Tiefen-** Einstellungen:



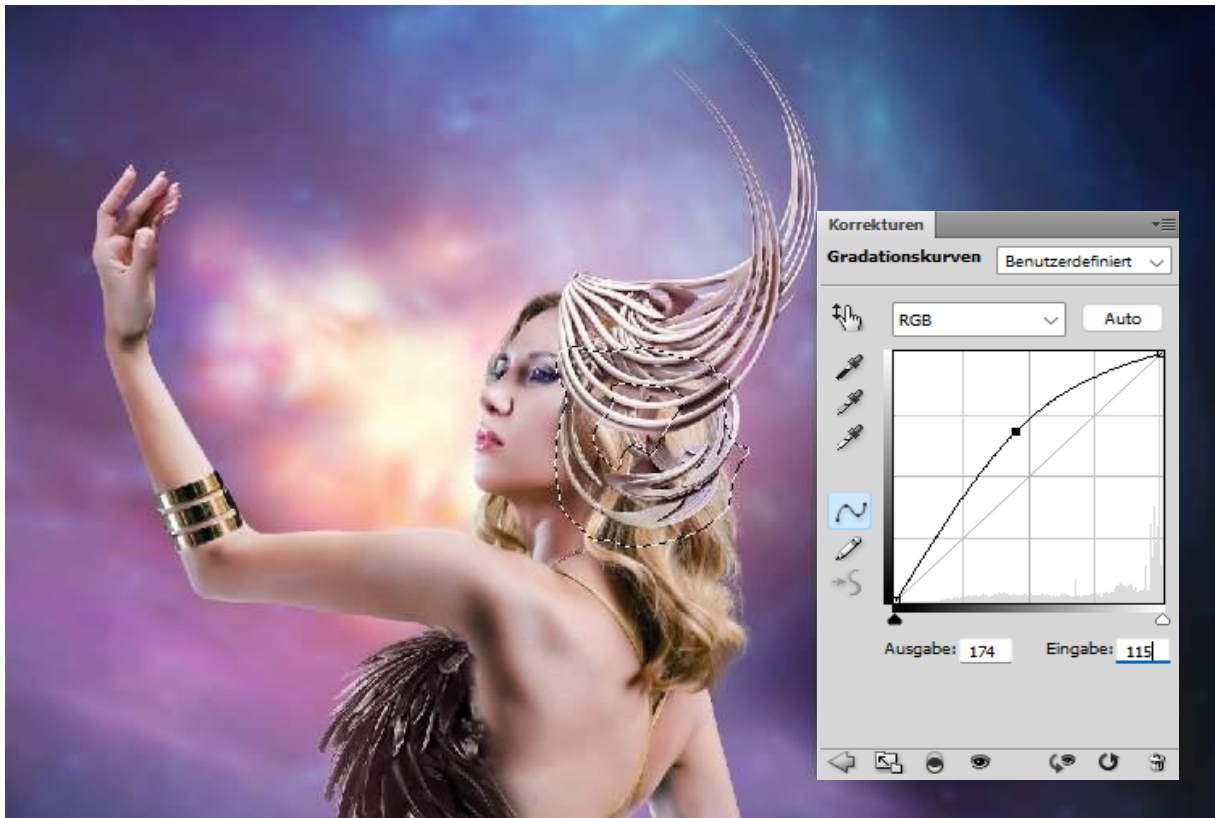
Füge eine **Farbton-/Sättigungs-Einstellungsebene** hinzu und ändere die **Masterwerte**:



Mache das Gleiche für die Ebene 3-D1.



Erstelle eine **Gradationskurven-Einstellungsebene** für beide 3-D-Objekte, um die Oberseite der 3D-Objekte aufzuhellen. Auf dieser Ebenenmaske male unten auf, um die Leichtigkeit zu erhalten.



Schritt 20

Öffne das Bild der Drachenstatue und isoliere es vom dunklen Hintergrund. Benutze das **Lasso-Werkzeug**, um den Schwanz auszuwählen und auf den Kopf des Modells zu setzen. Benutze **Strg+T** im **Warp-Modus**, um ihn an die Form des Kopfes anzupassen.





Verwende eine Ebenenmaske, um das kleine Detail am unteren Rand dieses Teils zu entfernen.

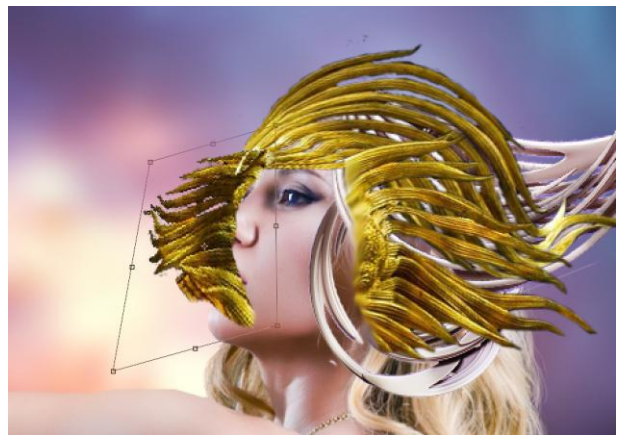


Schritt 21

Wählen Sie zwei Fransenteile des Drachens aus, die sie auf beiden Seiten des Kopfes des Modells anbringen können. Benutze **Strg+T**, um den rechten Teil so zu verzerren, dass er zur Kopfhaltung passt.



Fügen Sie jeder dieser Ebenen eine Maske hinzu, um den Teil zu entfernen, der das Gesicht bedeckt, und verblenden Sie sie mit den vorhandenen Kopfstücken.



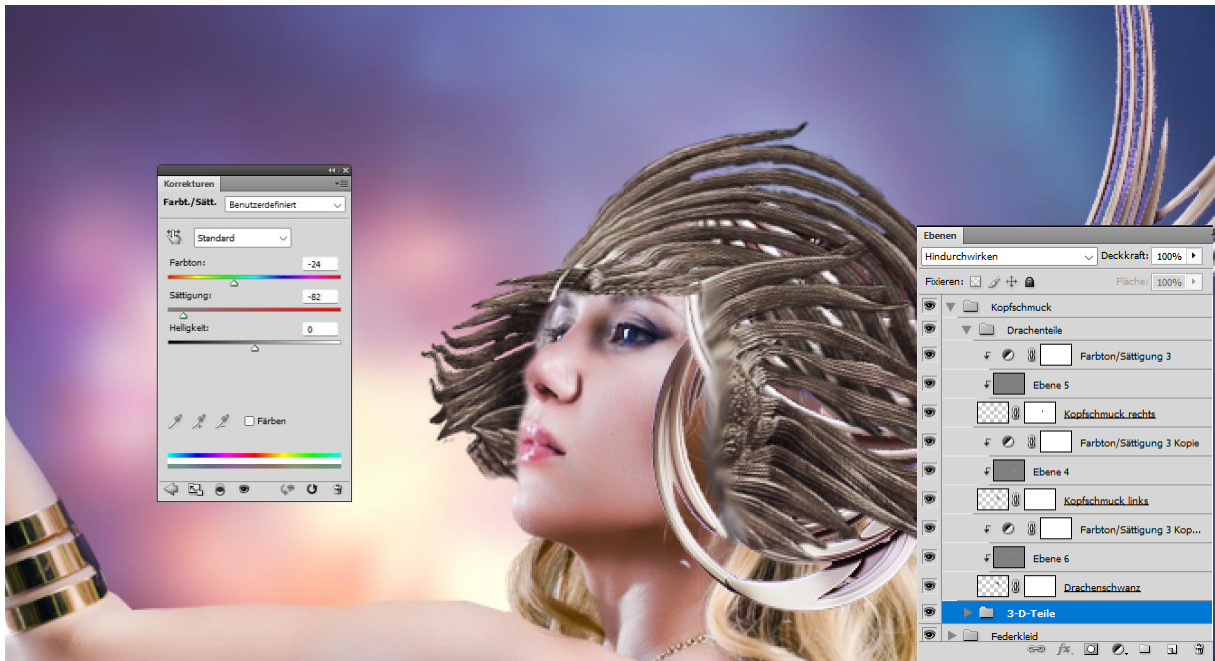
Schritt 22

Über jeder der Drachenebenen erstelle eine neue Ebene, ändere den **Modus auf 100 % Ineinanderkopieren** und fülle mit **50 % Grau**. Benutze das **Abwedler-Werkzeug (O)**, um einige Details an diesen Teilen aufzuhellen.

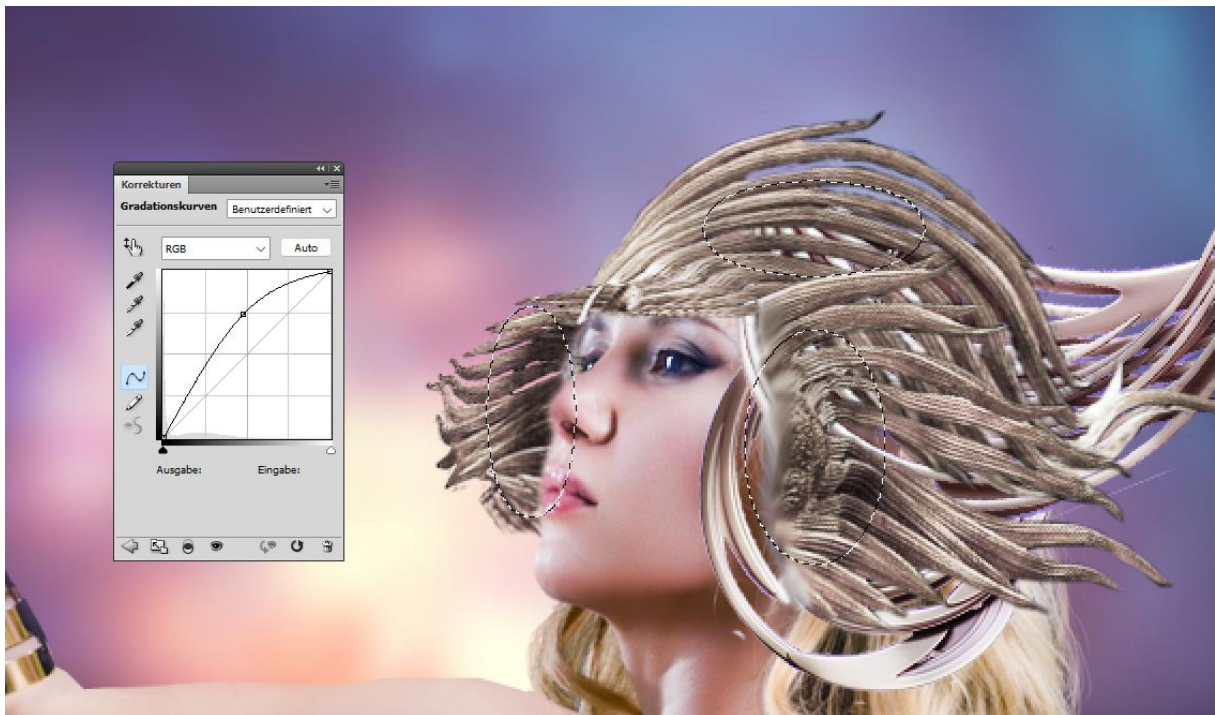


Schritt 23

Mach eine Gruppe für die Drachen-Ebenen und füge eine **Farbton-/Sättigungs-Einstellungsebene** über jedem Drachenteil hinzu, um die Drachenteile zu entsättigen.



Erstelle eine **Gradationskurven-Einstellungsebene**, um die Drachenteile aufzuhellen. Auf dieser Ebenenmaske male drei kleine Teile in der Mitte, rechts und links auf, um die Helligkeit dort zu verringern.



Mach eine neue Ebene und benutze einen kleinen Pinsel mit **Farbe #e5deda**, um mehr Licht auf das Ende der Fransen und die Oberseite dieser Teile zu malen.



Schritt 24

Öffnen Sie das Rüstungsbild und nehmen Sie ein kleines Stück am rechten Bein, um es dem Model zur Taille hinzuzufügen. Benutze **Strg+T** im **Verktümmen-Modus**, um dieses Teil an den Körper des Models anzupassen.





Fügen Sie dieser Ebene eine Maske hinzu, um den kleinen Teil links zu entfernen.



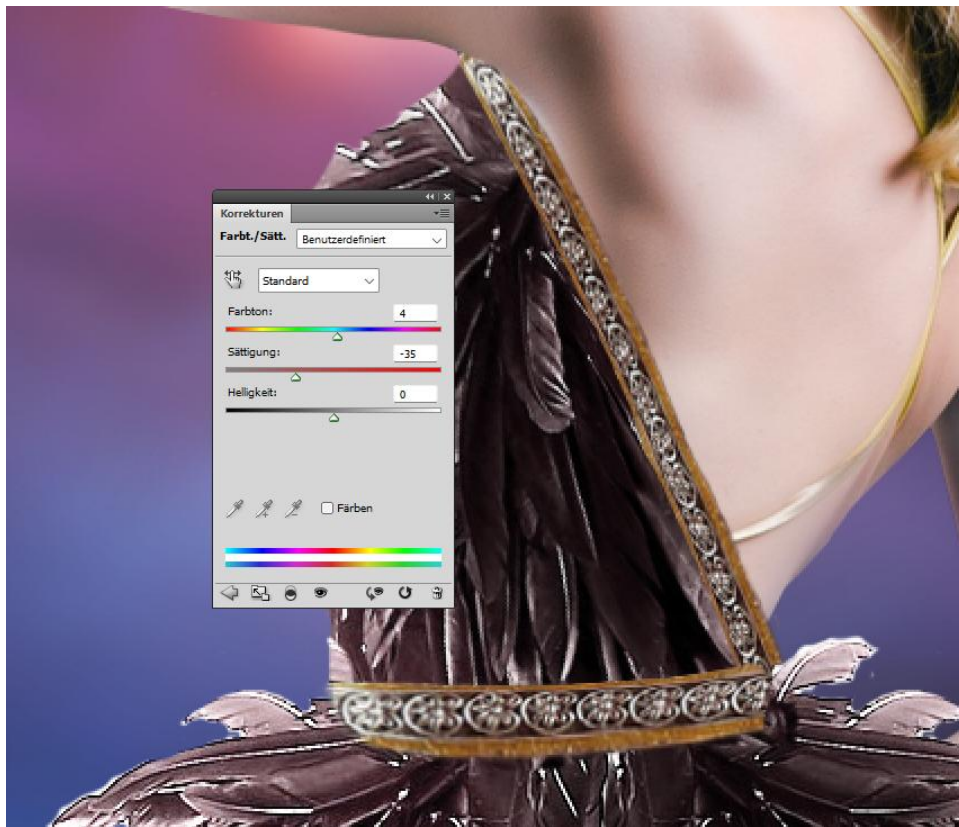
Schritt 25

Duplizieren Sie diese Ebene zweimal und schieben Sie sie nach hinten, um eine Kontur für das Kleid zu bilden.

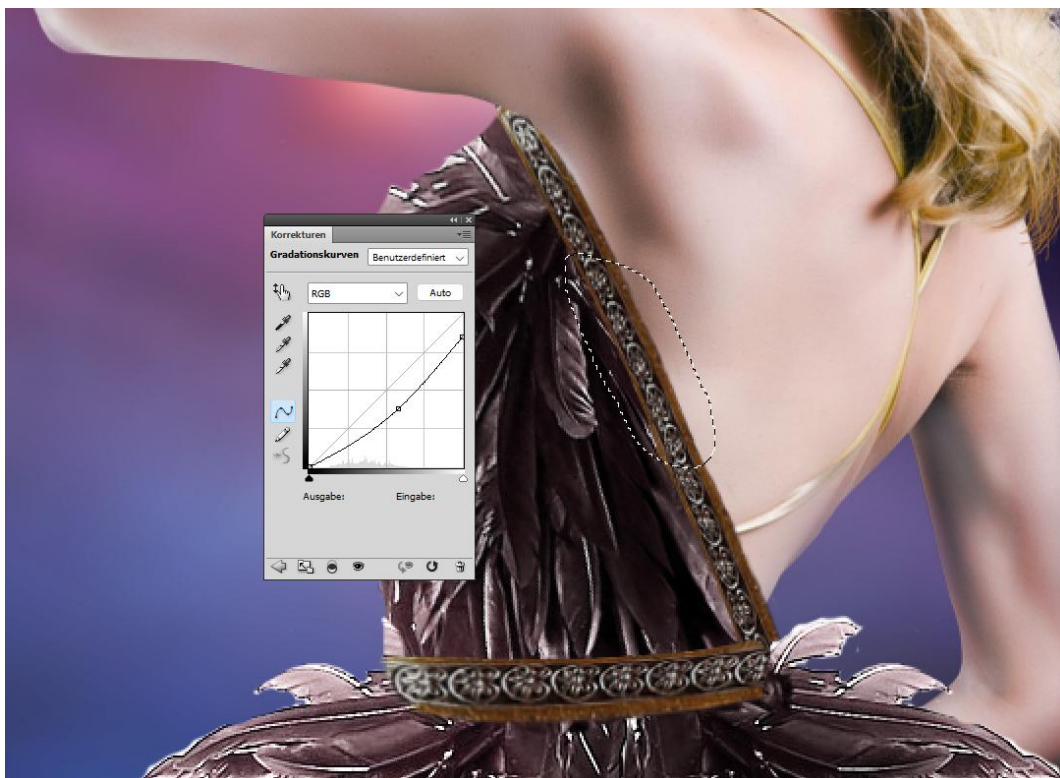


Schritt 26

Erstelle eine Gruppe für diese Ebenen, füge eine **Farbton-/Sättigungs-Einstellungsebene** in dieser Gruppe hinzu und ändere die **Master-Einstellungen**:



Erstelle eine **Gradationskurven-Einstellungsebene**, um diese Teile etwas abzdunkeln. Auf der Ebenenmaske male auf die Mitte der Borte auf der Rückseite, um den Effekt dort zu verringern.



Schritt 27

Platziere das Nebula-1-Bild in unsere Hauptleinwand und verwende **Strg+T**, um es etwas zu vergrößern, damit es der Größe des Hauptdokuments entspricht.

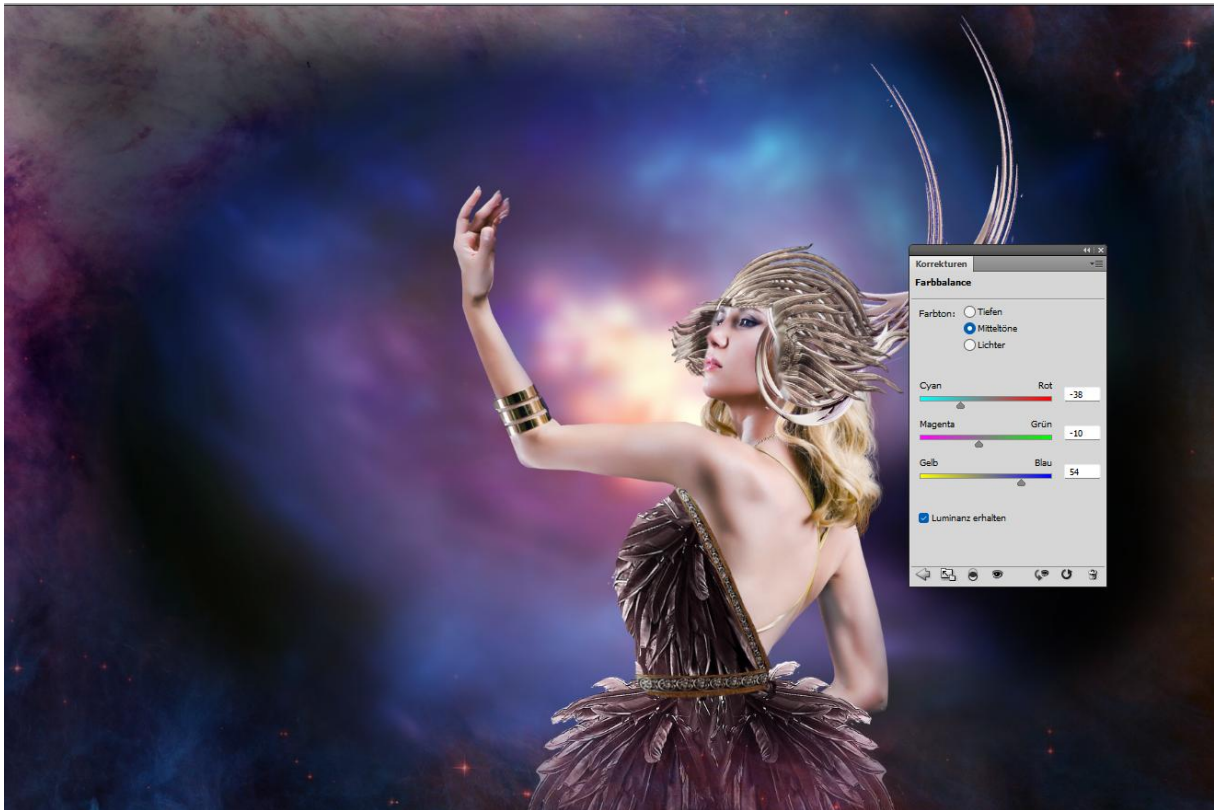


Fügen Sie dieser Ebene eine Maske hinzu, um die Mitte um das Model zu entfernen, sodass der Effekt dezent an den Ecken der Leinwand und am unteren Rand des Modelkleides sichtbar bleibt. Spielen Sie ein bisschen mit der Deckkraft des Pinsels und der Ebene.



Schritt 28

Erstelle eine **Farbbalance-Einstellungsebene** als Schnittmaske, um die Farbe des Effekts an den Hintergrund anzupassen.



Füge eine **Gradationskurven-Einstellungsebene** hinzu, um die Farbe zu verändern und den Nebeleffekt aufzuhellen. Male oben in der Mitte, damit diese Einstellungsebene nicht beeinflusst wird.



Schritt 29

Platzieren Sie das Nebula-2-Bild auf unsere Hauptleinwand und verwenden Sie eine Ebenenmaske, um den mittleren Bereich um den Oberkörper des Modells zu entfernen, sodass ein Traumeffekt am unteren Teil ihres Kleides und an den Ecken entsteht.



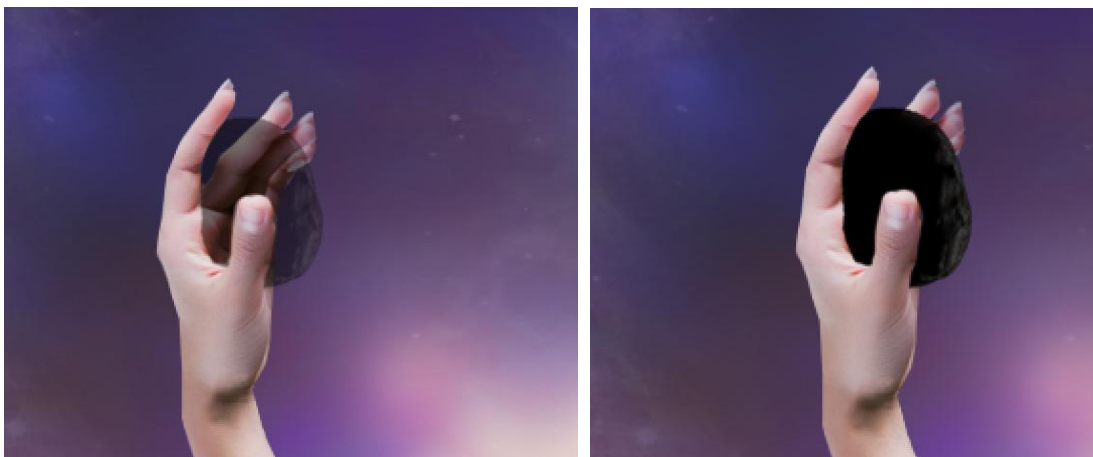
Schritt 30

Erstellen Sie eine **Farbton-/Sättigungs-Einstellungsebene** und ändern Sie die **Rottöne**:



Schritt 31

Öffnen Sie das Asteroidenbild und verwenden Sie das **Lasso-Werkzeug**, um einen Asteroiden auszuwählen, das zur steigenden Hand des Modells hinzugefügt wird. Fügen Sie dieser Ebene eine Maske hinzu, um den Teil zu entfernen, der den Daumen bedeckt, damit der Asteroid so aussieht, als würde er in der Hand gehalten werden. Dazu am Besten die Deckkraft der Ebene reduzieren, damit man sieht, wo der Daumen aufhört.

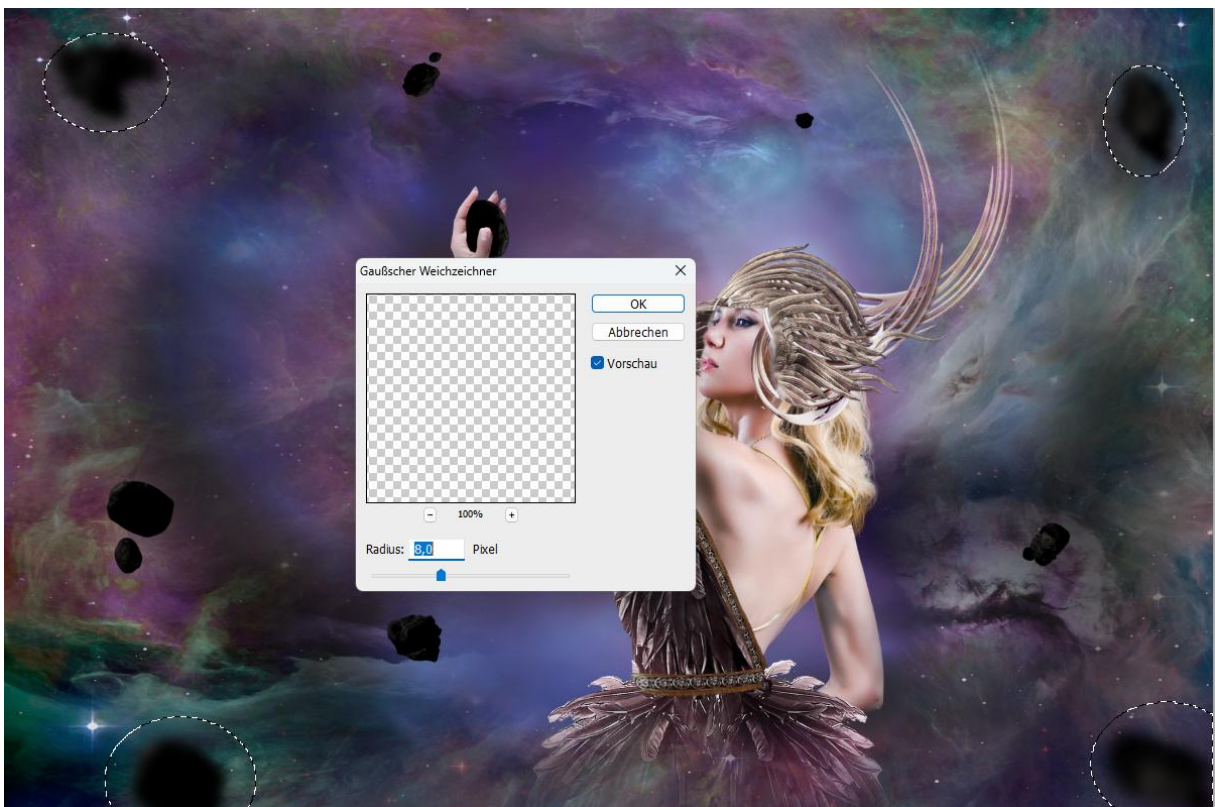


Nimm andere Asteroiden, um sie um das Model herum hinzuzufügen, und variiere deren Größe, damit sie unterschiedlich aussehen.



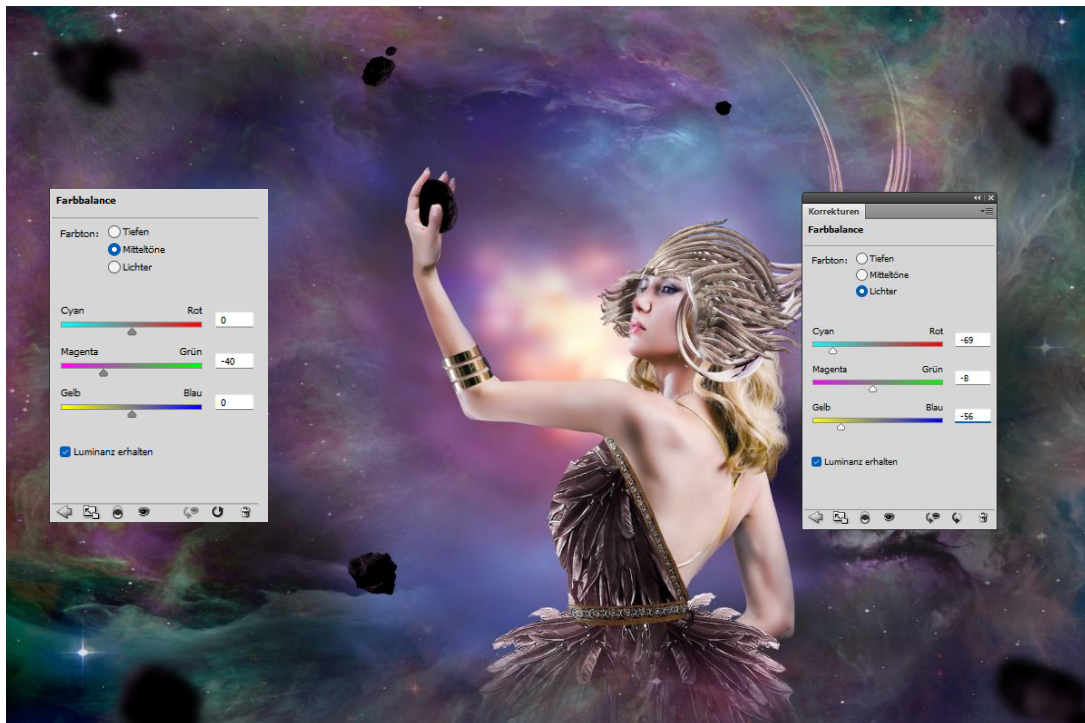
Schritt 32

Füge größere Asteroiden an die Ecken der Leinwand hinzu und wende auf jede dieser Ebenen einen **Gaußschen Weichzeichnerfilter** von **8 px** an.



Schritt 33

Erstelle eine Gruppe für die Asteroiden-Ebenen, erstelle eine **Farbbalance-Einstellungsebene** und ändere die **Mitteltöne- und Lichter-Einstellungen**:



Erstelle eine **Gradationskurven-Einstellungsebene**, um das Licht zu erhöhen und den Kontrast der Asteroiden zu verringern. Bei dieser Ebenenmaske verwenden Sie einen weichen schwarzen Pinsel, um das Licht auf den Schattenbereichen der Asteroiden zu reduzieren.

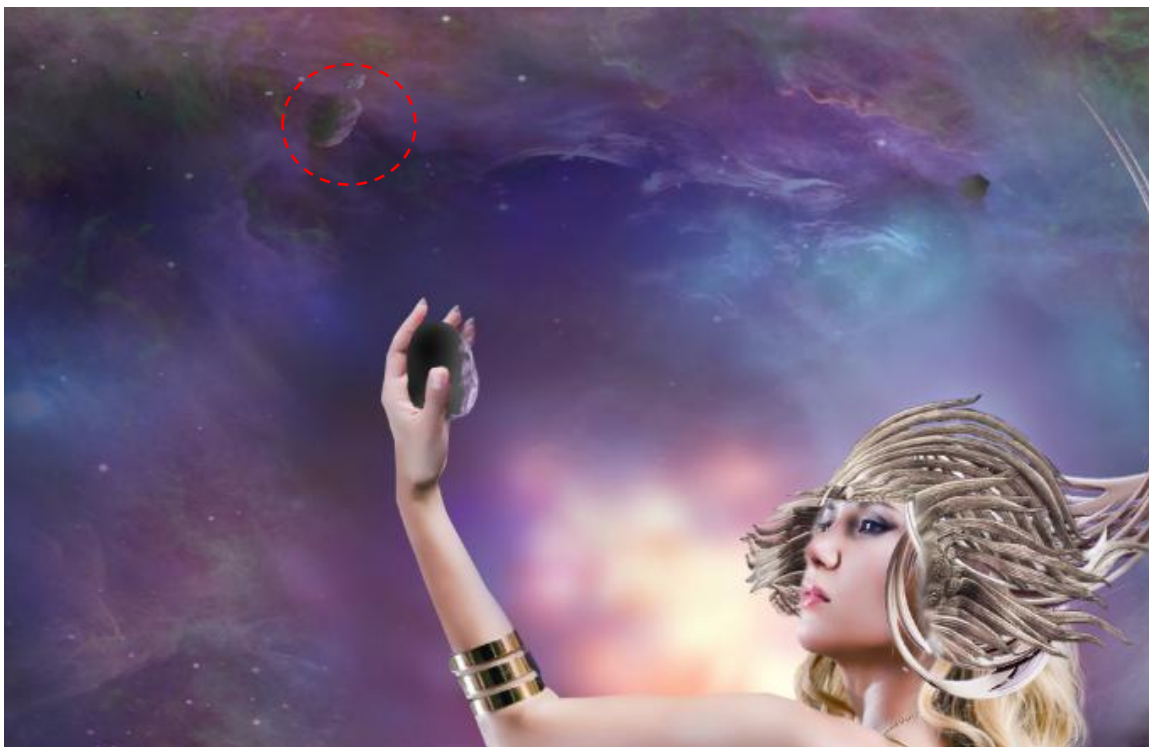


Schritt 34

Erstelle eine **Tonwertkorrektur-Einstellungsebene**, um das Highlight der Asteroiden noch heller zu machen. Die ausgewählten Bereiche zeigen, wo auf der Ebenenmaske gemalt werden soll.

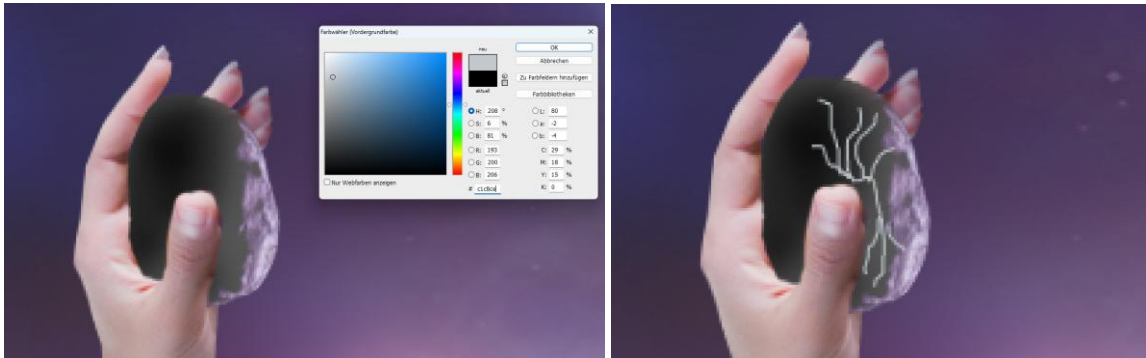


Füge der Asteroidengruppe eine Maske hinzu und benutze einen weichen schwarzen Pinsel, um die Sichtbarkeit des kleinen Asteroiden in der Mitte zu verringern und ihn mit dem verträumten Hintergrund zu verschmelzen.



Schritt 35

Mach eine neue Ebene und benutze einen kleinen Pinsel mit der Farbe `#c1c8ce`, um einen Riss an der Vorderseite des Steins zu malen, der auf der Modelhand ist.

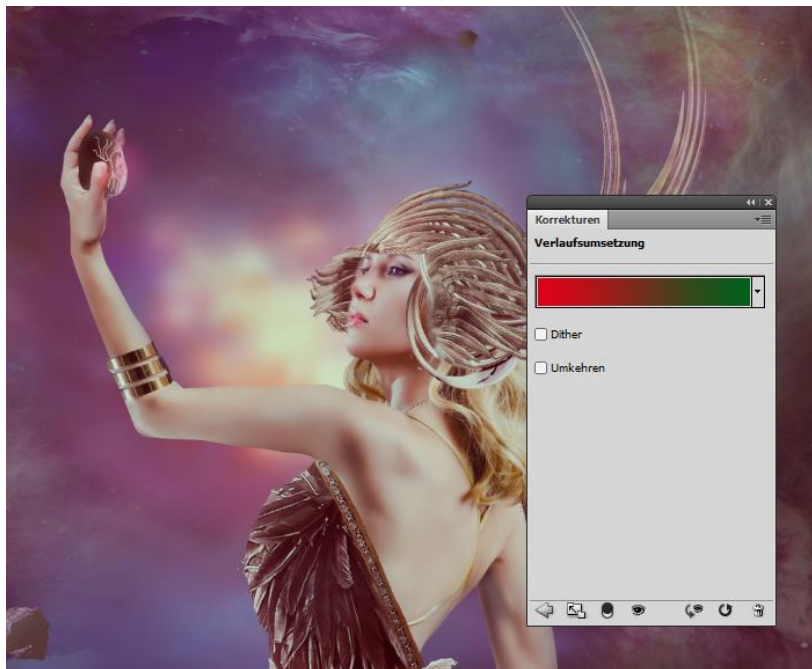


Erstelle eine neue Ebene und benutze einen weichen Pinsel mit der Farbe `#ffacb7`, um Licht auf den Stein darüber sowie auf Hand, Gesicht und Kopfstück des Modells zu malen. Ändere diesen Ebenen-Modus zu **100 % auf Ineinanderkopieren**.

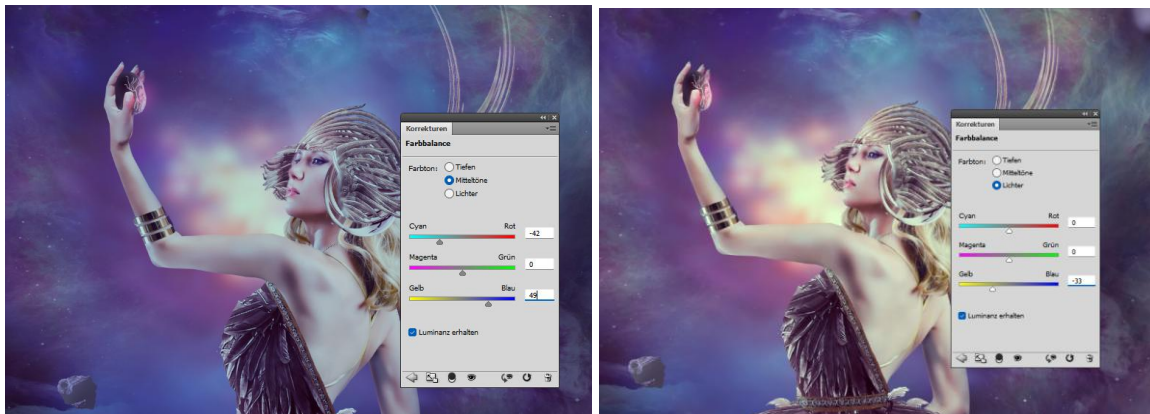


Schritt 36

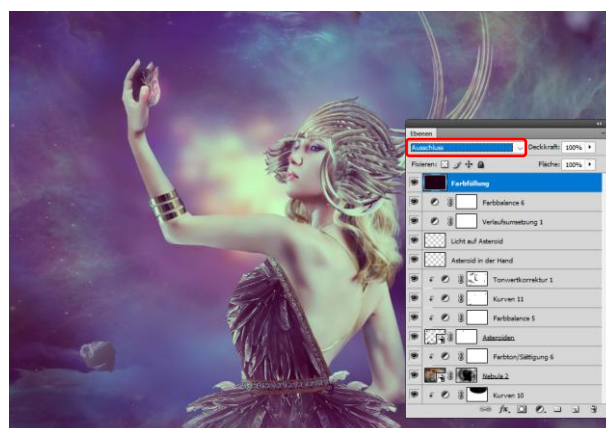
Erstelle eine **Verlaufsumsetzung-Einstellungsebene** über allen Ebenen und wähle die Farben **#e10019** und **#00601b**. Reduzieren Sie die Deckkraft dieser Ebene auf **20%**.



Füge eine **Farbbalance-Einstellungsebene** hinzu und ändere die **Einstellungen für Mitteltöne und Lichter**:



Erstelle eine **Farbfüll-Einstellungsebene** und wähle die Farbe **#210116**. Ändere diesen Ebenen-Modus auf **100 % Ausschluss**.



Schritt 37

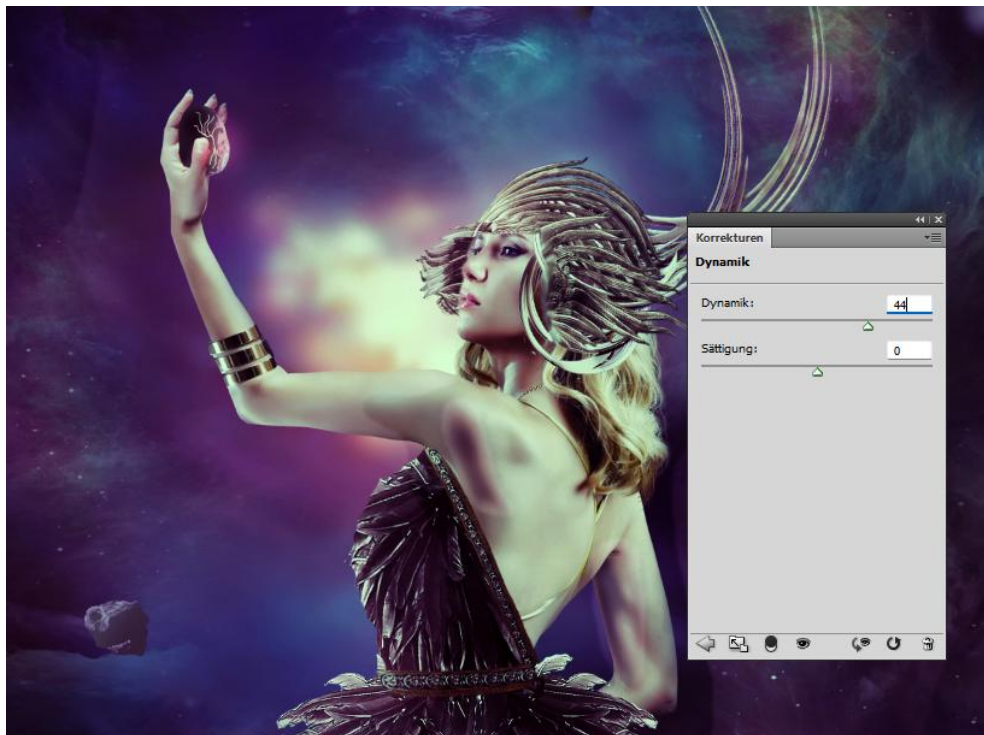
Erstelle eine **Schwarz-Weiß-Einstellungsebene** und ändere diesen Ebenenmodus auf **100% Soft Light**.



Füge eine **Tonwertkorrektur-Einstellungsebene** hinzu, um das Licht zu verringern und den Kontrast an den Ecken der Leinwand zu erhöhen. Auf dieser Ebenenmaske streichen Sie die Kontur, die Vorderseite und den Mittelteil auf, um die Helligkeit zu erhalten.



Erstellen Sie eine **Dynamik-Einstellungsebene** mit folgenden Einstellungen:



Schritt 38

Platziere das Nebula-3-Bild zur Hauptleinwand hinzu und ändere diesen Ebenen-Modus auf **Linear abwedeln 100%**.



Füge dieser Ebene eine Maske hinzu, um die Mitte um das obere Teil des Models zu entfernen.



Erstellen Sie eine **Gradationskurven-Einstellungsebene** als Schnittmaske, um die Sichtbarkeit des Nebeleffekts an den Ecken der Leinwand zu verringern. Die ausgewählten Bereiche zeigen, wo auf der Ebenenmaske gemalt werden soll.

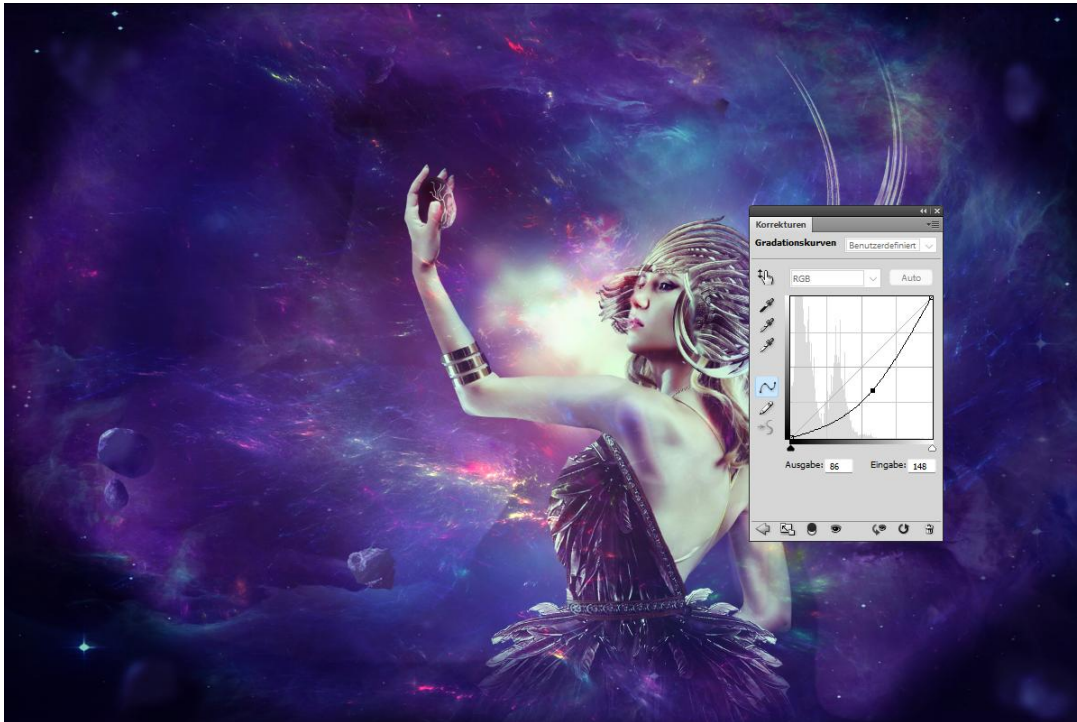


Schritt 39

Platziere das Nebula-4-Bild über das Hauptdokument und ändere diesen Ebenenmodus auf **Negativ multiplizieren zu 100%**. Verwenden Sie eine Ebenenmaske, um den Teil rechts vom Model zu entfernen.

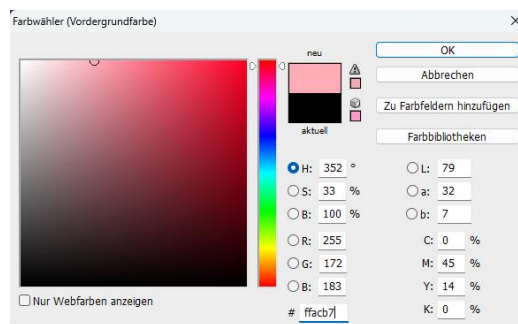


Verwenden Sie eine **Gradationskurven-Einstellungsebene** als Schnittmaske, um die Sichtbarkeit des Effekts zu verringern.

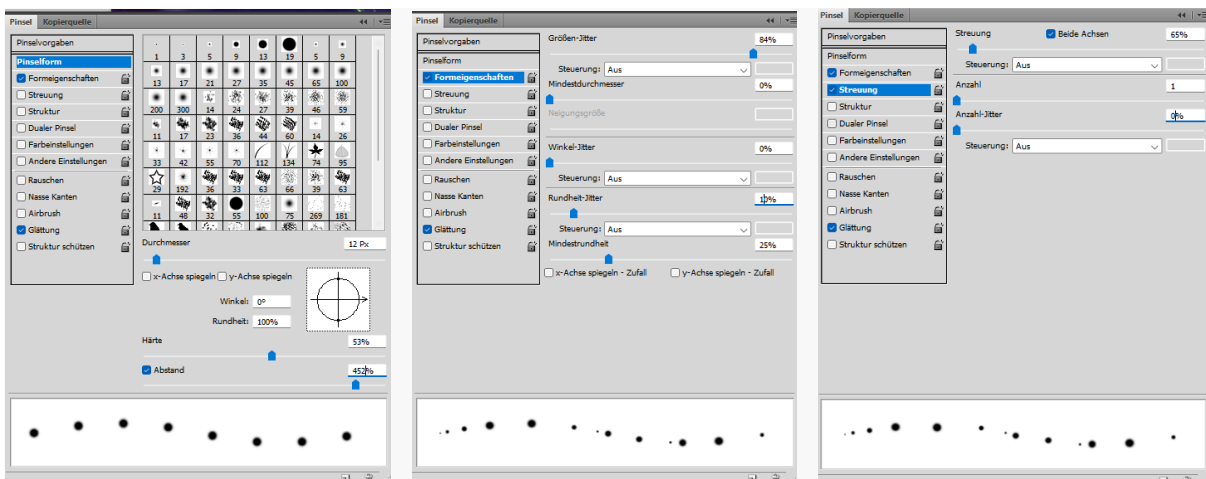


Schritt 40

Erstelle eine neue Ebene und ändere die Vordergrundfarbe zu **#ffacb7**.



Drücke **F5**, um die Einstellungen dieses Pinsels zu ändern.



Verwenden Sie diesen Pinsel, um winzige Punkte auf die Asteroiden, das Haar, den Kopfschmuck, den Rücken und den Arm des Modells zu malen.



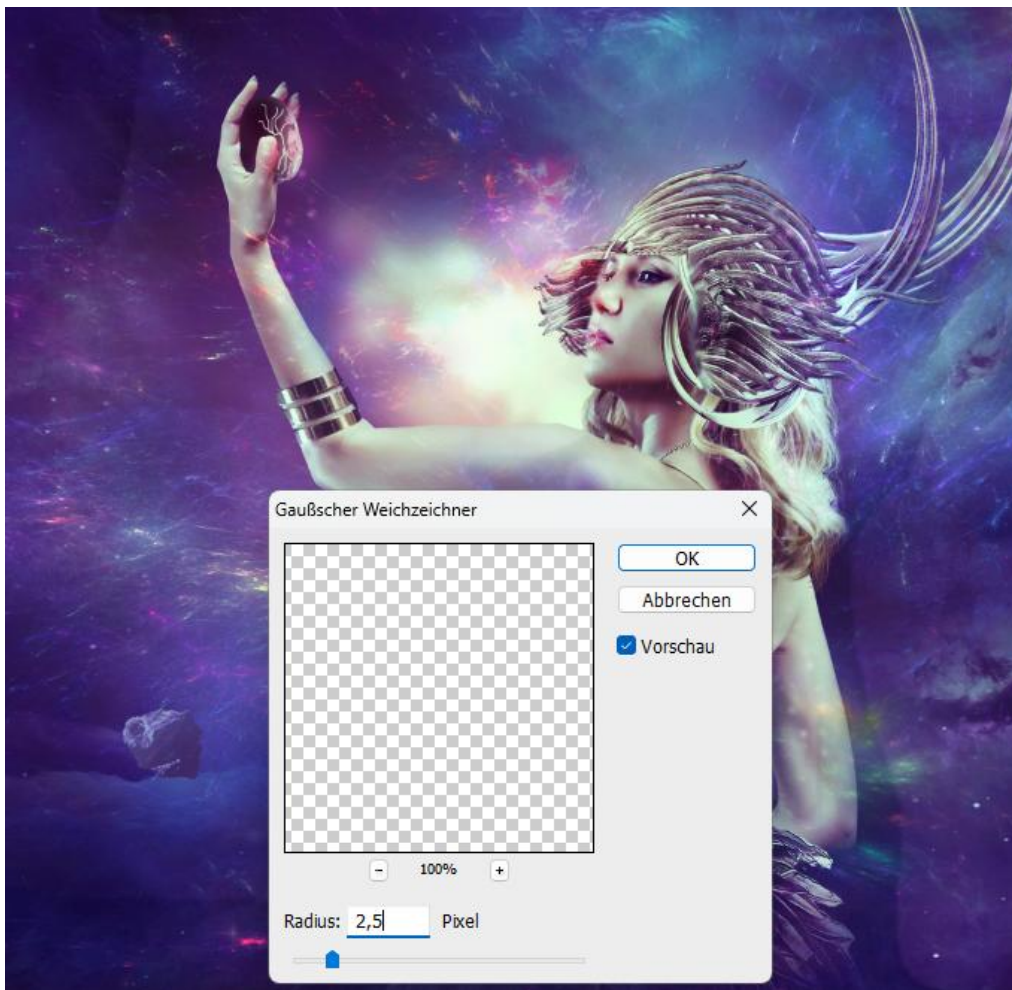
Schritt 41

Stelle den Ebenenmodus auf **Farbig abwedeln zu 100 %**. Füge dieser Ebene eine Maske hinzu, um die Punkte unter der Hand und die Steine am unteren Rand der Leinwand zu entfernen.





Wende einen **Gaußschen Weichzeichnungsfilter** von **2,5 px** auf diese Punkt-Ebene an.

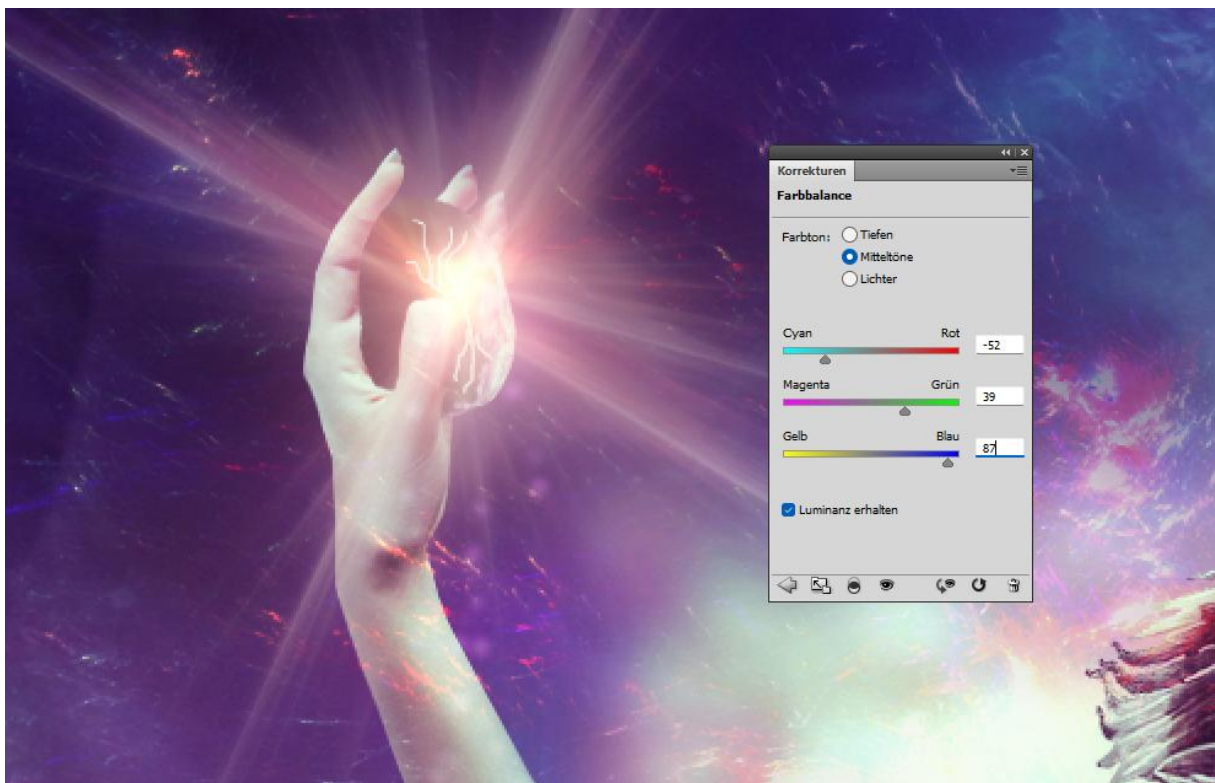


Schritt 42

Öffnen Sie das Bild „Licht.jpg“ und verwenden Sie das **Bewegungswerkzeug**, um es in der Hand des Models auf den Stein zu ziehen. Ändere diesen Ebenenmodus auf **Hartes Licht** zu **100%**.



Erstelle eine **Farbbalance-Einstellungsebene** als Schnittmaske, um die Farbe des Lichts etwas zu verändern.

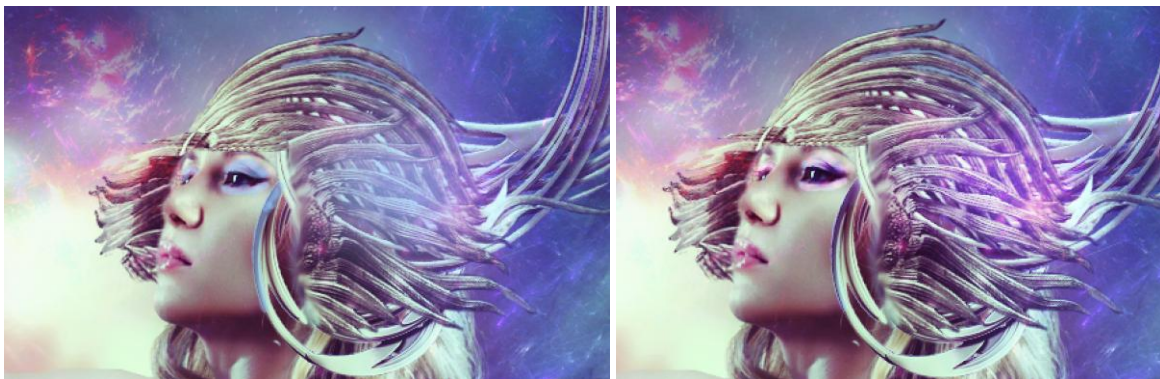


Schritt 43

Mach eine neue Ebene und einen kleinen Pinsel mit der Farbe **#ffacb7**, um das Gesicht, die Augen und das Kopfstück des Modells zu bemalen. Ändere diesen Ebenen-Modus auf **100 % Ineinanderkopieren**.



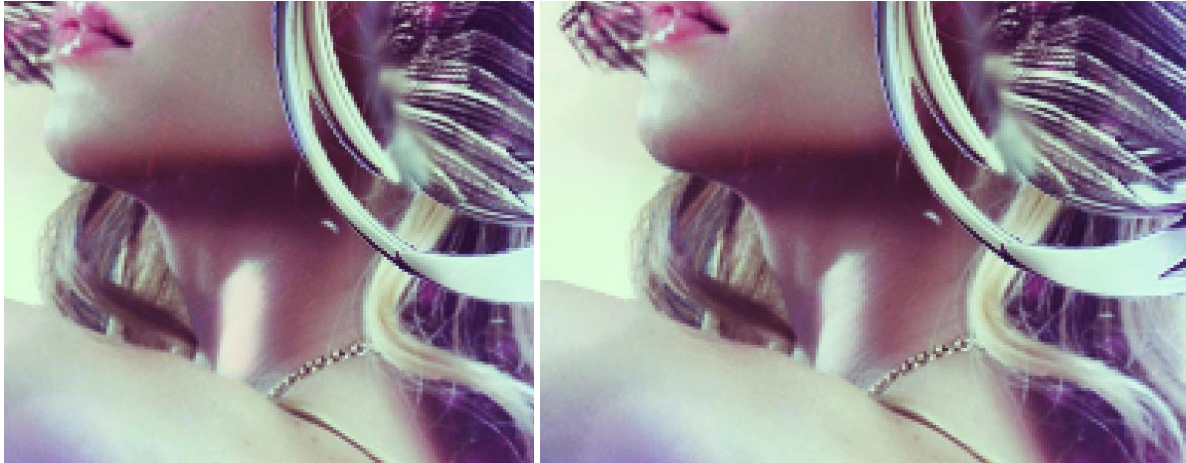
Fügen Sie eine neue Ebene hinzu und verwenden Sie einen Pinsel mit Farbe **#8dcaff**, um erneut Gesicht, Augen und Kopfschmuck zu bemalen. Ändere diesen Ebenen-Modus auf **100 % Ineinanderkopieren**.



Erstelle eine neue Ebene und verwende denselben Pinsel, um Kleid, Haar und Kopfschmuck zu bemalen. Ändere diesen Ebenen-Modus auf **Ineinanderkopieren 90%**.

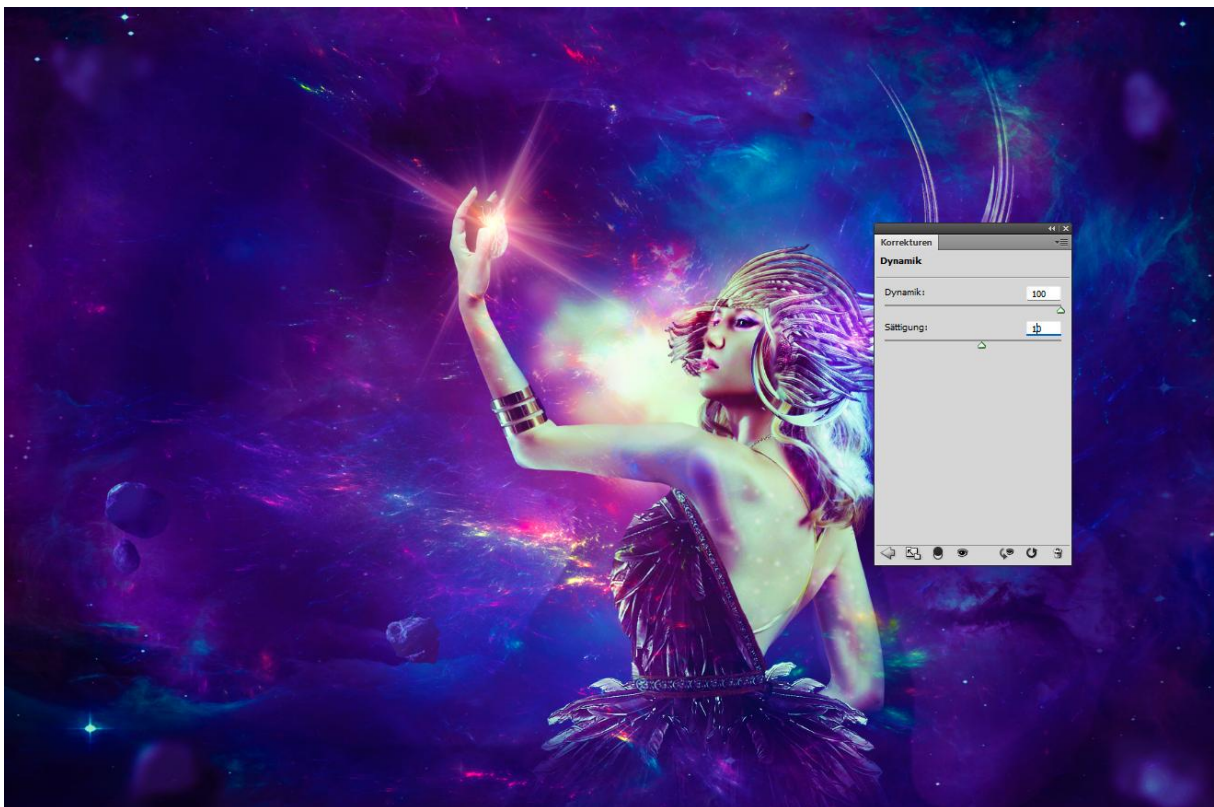


Füge eine neue Ebene hinzu und verwende einen weichen Pinsel mit der Farbe **#f8eadc**, um die helle Stelle am Hals aufzumalen. Ändere diesen Ebenen-Modus auf **Hartes Licht 50%**.



Schritt 44

Erstelle eine **Dynamik-Einstellungsebene**, um den Endeffekt zu verstärken.



Endergebnis

