

Emotionale Fotomanipulation eines Engels

23. Januar 2026 — von [Sara Helwe](#) bearbeitet von Hans-Jürgen Kunow für PS CS4 auf Deutsch
Lernen Sie, wie Sie Photoshop verwenden, um diese emotionale Fotomanipulation zu erstellen. Sie lernen Techniken wie glatte Haut, eine sanfte blaue Farbtonung, das Hinzufügen von schwebenden Federn und mehr.

Vorschau auf das Endergebnis



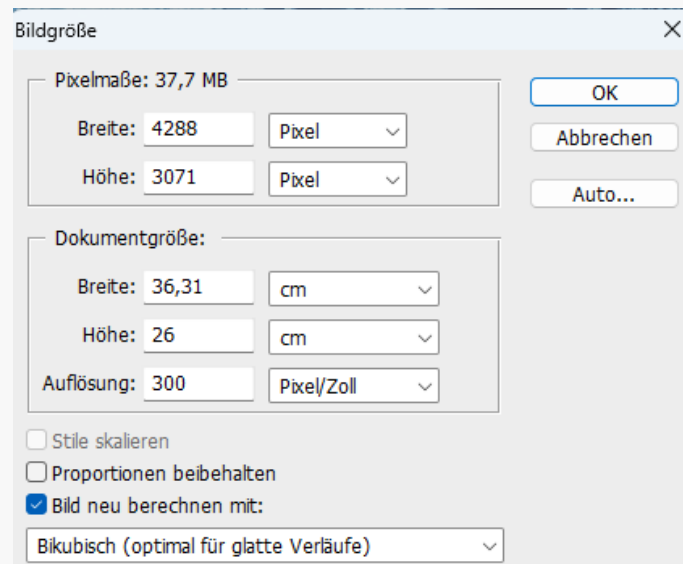
Emotionale Fotomanipulation eines Engels - Photoshop-Tutorial

Tutorial-Ressourcen

- [Modell](#) – Maria Amanda.deviantart.com
- [Hintergrund](#) – kuschelirmel-stock.deviantart.com
- [Flügel](#) – jtotheotothee.deviantart.com ([Alternativ](#))
- [Federn](#) – falln-stock.deviantart.com
- [Krone](#) – ybsilon-stock.deviantart.com

Schritt 1

Erstellen Sie eine neue Datei mit folgenden Angaben:



Bildgröße

Pixelmaße: 37,7 MB

Breite: 4288 Pixel

Höhe: 3071 Pixel

Dokumentgröße:

Breite: 36,31 cm

Höhe: 26 cm

Auflösung: 300 Pixel/Zoll

Stile skalieren

Proportionen beibehalten

Bild neu berechnen mit:

Bikubisch (optimal für glatte Verläufe)

OK

Abbrechen

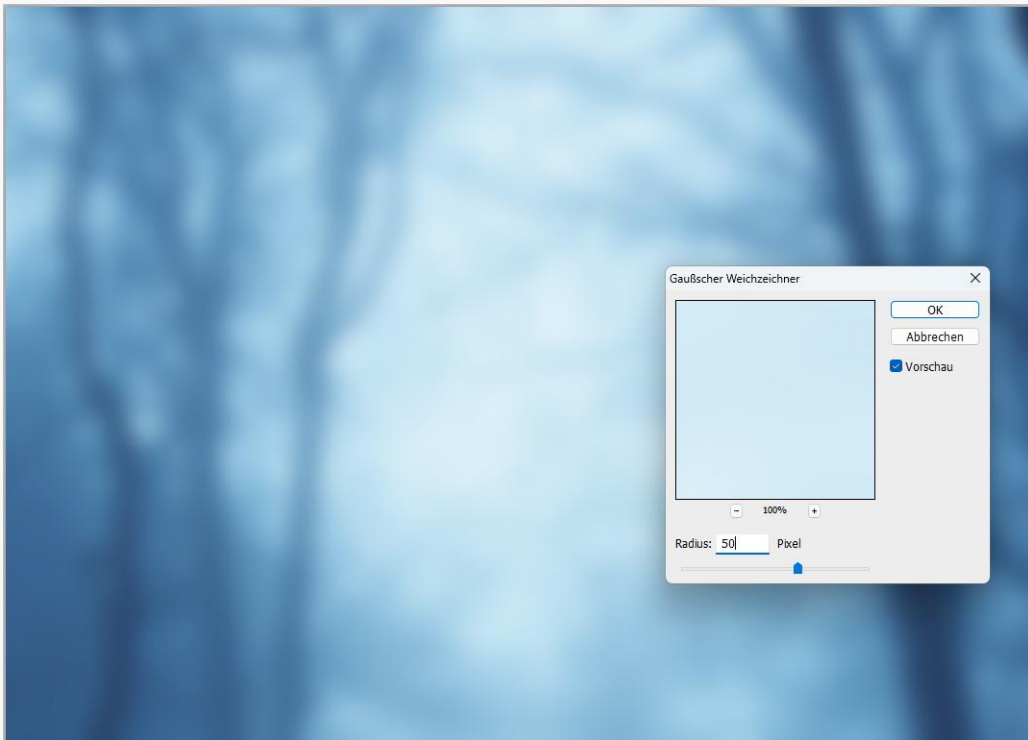
Auto...

Öffnen Sie das Hintergrundbild und fügen Sie einen Teil Ihres Hintergrundbildes wie unten gezeigt ein. Passen Sie es mit Strg +T an die Größe Ihrer Leinwand an.



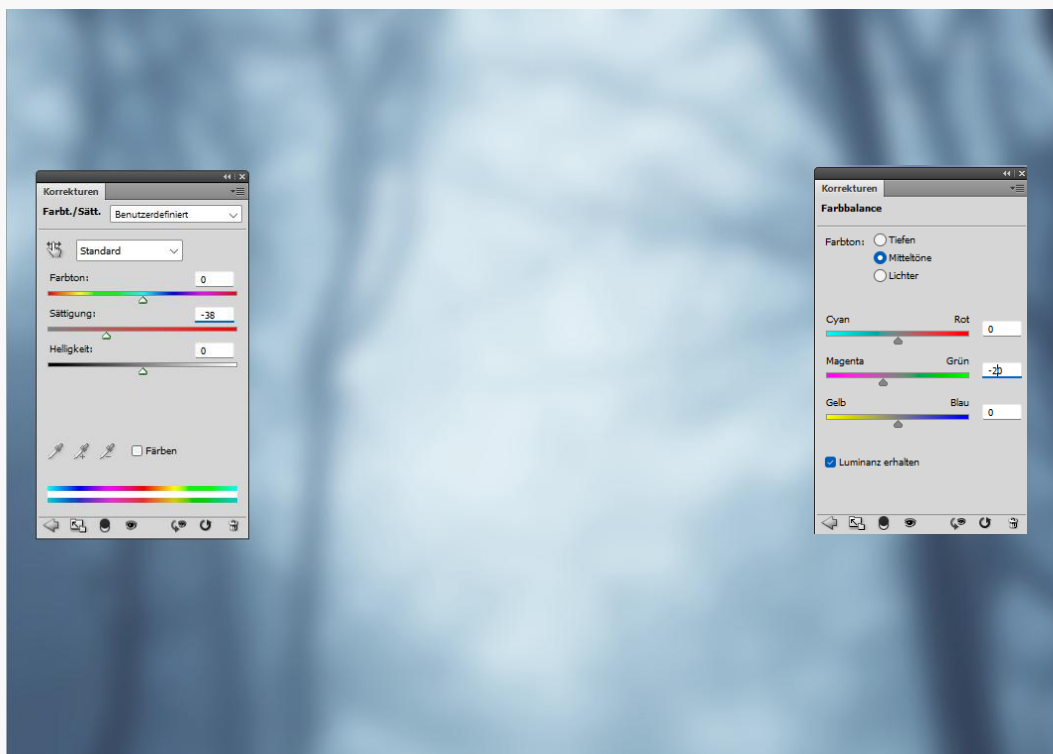
Schritt 2

Gehe zu Filter>Weichzeichnungfilter>Gaußscher Weichzeichner und wähle den Radius 50 aus.



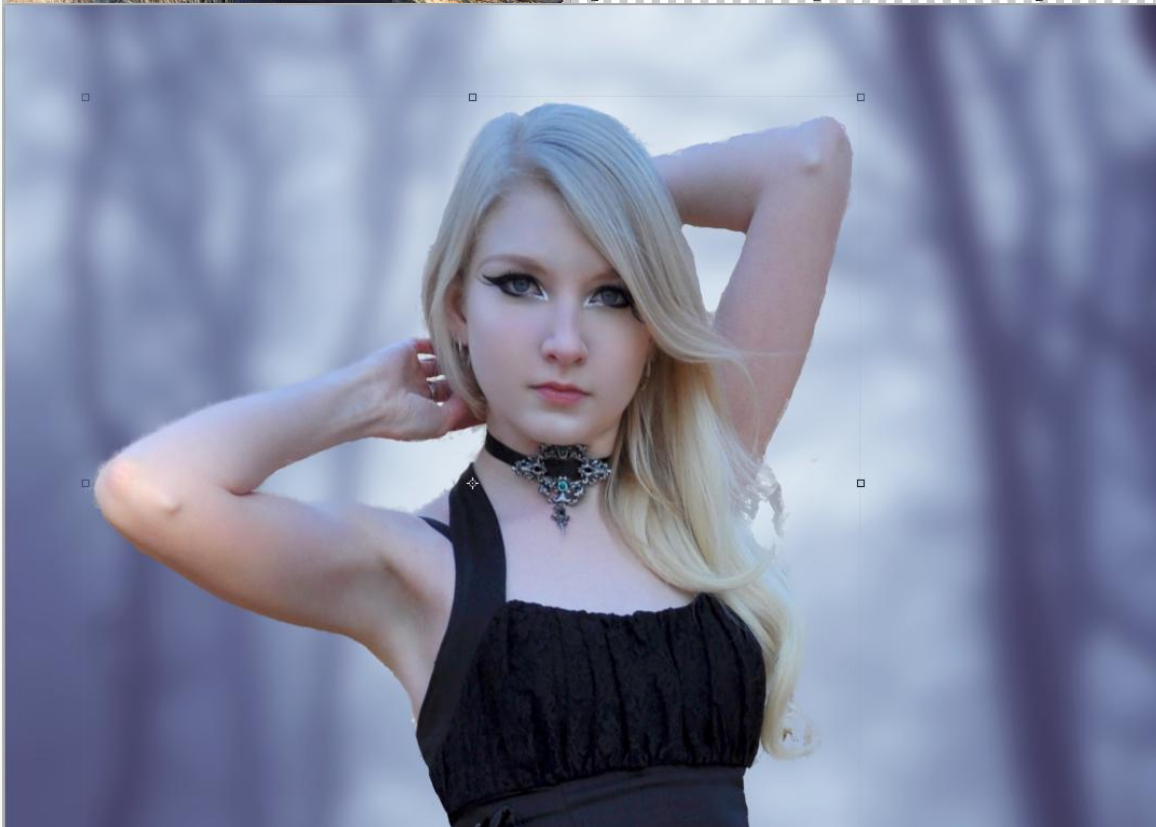
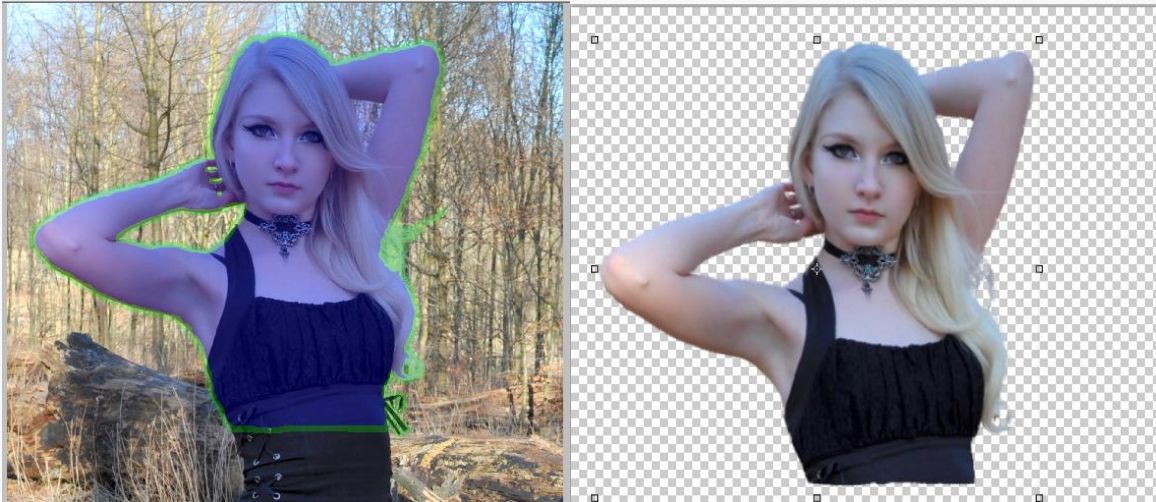
Schritt 3

Fügen Sie eine Einstellungsebene Farbton/Sättigung mit den Werten: 0 -38 0 hinzu und eine Einstellungsebene Farbbalance mit den Werten: 0 -20 0.



Schritt 4

Jetzt arbeite ich mit dem Modell. Platziere das Bild deines Modells dort, wo du es möchtest oder wie hier gezeigt. Wählen Sie Ihr Stiftwerkzeug und führen Sie es um den Körper des Modells herum. Du kannst jede andere Methode zum Freistellen verwenden, die du kennst, aber achte darauf, immer eine Maske auf dem Originalbild zu haben. Manchmal finde ich es mit meinem Grafik-Tablet besser, das Bild des Modells zu maskieren und mit dem Radiergummi sie vom Hintergrund zu isolieren. Ich habe zum Beispiel den Filter GML Matting verwendet.



Schritt 5

Füge Ebenen-Masken zur Modellebene hinzu, wie unten gezeigt. *Tipp: Du kannst diese Masken hinzufügen, indem du Strg+Alt+G drückst oder einfach Alt zwischen jeweils zwei Ebenen der Ebenenpalette drückst.* Stelle sicher, dass sie in derselben Reihenfolge sind (Kurven, Farbbalance, Farbton/Sättigung).

The screenshot shows three Photoshop adjustment panels. The 'Curves' panel is set to 'Benutzerdefiniert' (Custom) and 'RGB' mode, with a diagonal line on the graph and 'Ausgabe: 196' and 'Eingabe: 197' at the bottom. The 'Color Balance' panel is set to 'Mitteltöne' (Midtones) and shows sliders for Cyan/Red (-31), Magenta/Green (0), and Yellow/Blue (34), with 'Luminanz erhalten' (Preserve Luminance) checked. The 'Hue/Saturation' panel is set to 'Benutzerdefiniert' (Custom) and 'Standard' mode, with sliders for Hue (0), Saturation (-34), and Lightness (0).

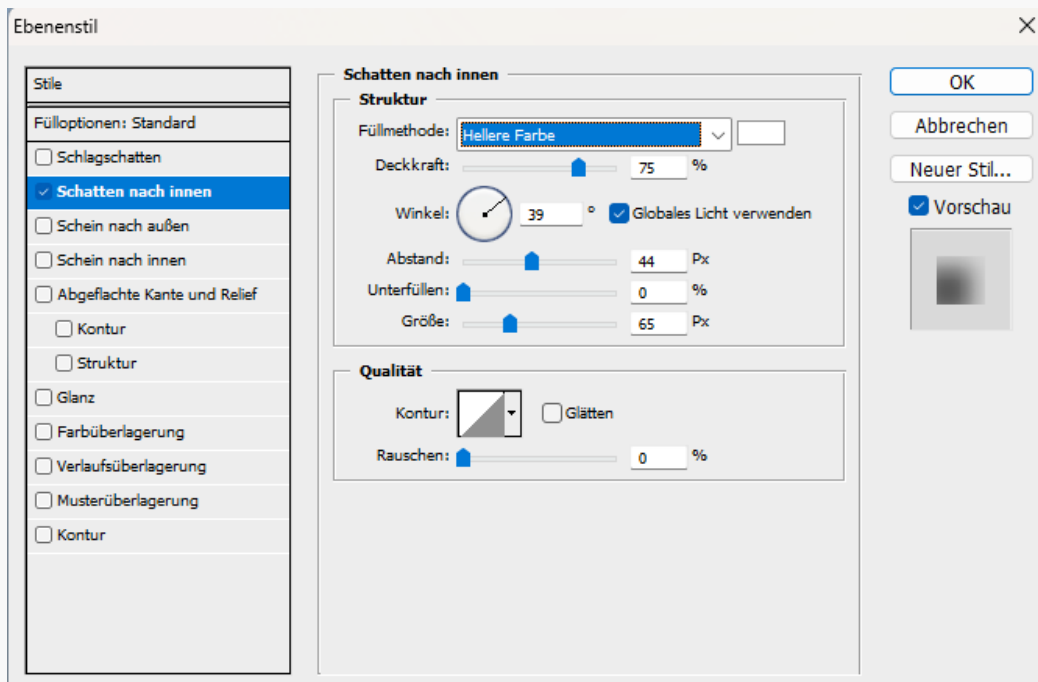
Schritt 6

Das ist das Resultat.



Schritt 7

Wählen Sie die Ebene des Modells aus und gehen Sie zu Ebene>Ebenenstil>Schatten nach innen und wenden Sie die unten gezeigten Werte an.



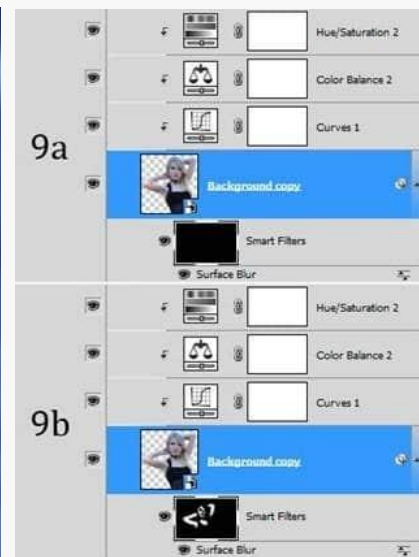
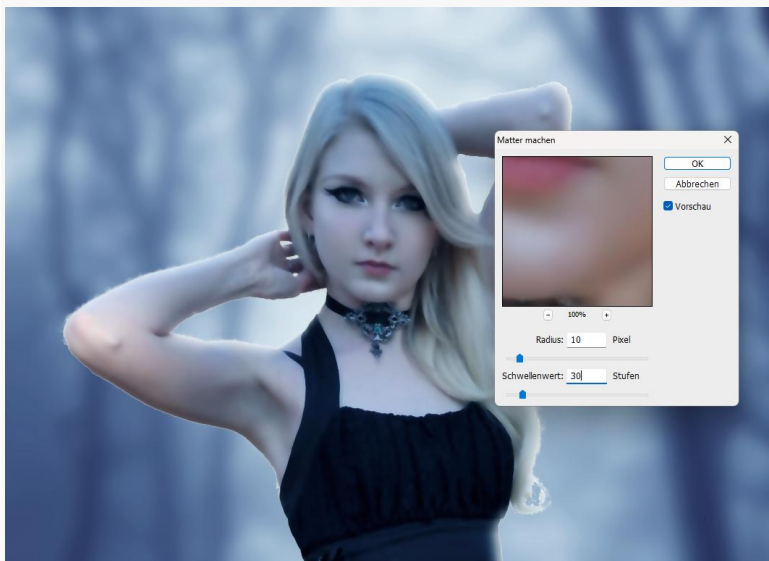
Schritt 8

So sollte es aussehen. Du kannst auch einen „Schein nach innen“ ausprobieren. Diese beiden Möglichkeiten mildern die harten Kanten des Modells.



Schritt 9

Wandeln Sie die Modellebene in ein Smart Objekt um, indem Sie mit Rechtsklick auf die Ebene des Modells klicken und auswählen, um zu Smart Objekt zu konvertieren. Keine Panik, du kannst immer wieder zur ursprünglichen Ebenenmaske und Ebenenstil zurückkehren, indem du auf diese Ebene doppelklickst. Wählen Sie nun Filter>Weichzeichnungsfiler>matter machen mit Radius: 10 und Schwellenwert: 30 aus. Wählen Sie Ihre smarte Filtermaske (die weiße Box) und füllen Sie sie mit schwarz (9A). Tipp1: Wenn Weiß deine Hintergrundfarbe und Schwarz deine Vordergrundfarbe war, wähle Alt+Rücktaste aus. Wenn es umgekehrt war, wähle Strg+Rückspeicher aus. Tipp2: Um die Standardfarben (Schwarz und Weiß) auszuwählen, drücken Sie D. Um zwischen Vorder- und Hintergrundfarben zu wechseln, drücken Sie Shift+X. Wählen Sie das Pinselwerkzeug aus und malen Sie mit Weiß die Hände und Teile des Gesichts. Dadurch wirkt die Oberflächenunschärfe, sodass die Haut weicher wird. (9b) Achte darauf, dass Mund, Nasenränder und Augen nicht verschwimmen, da du sonst Details verlierst.



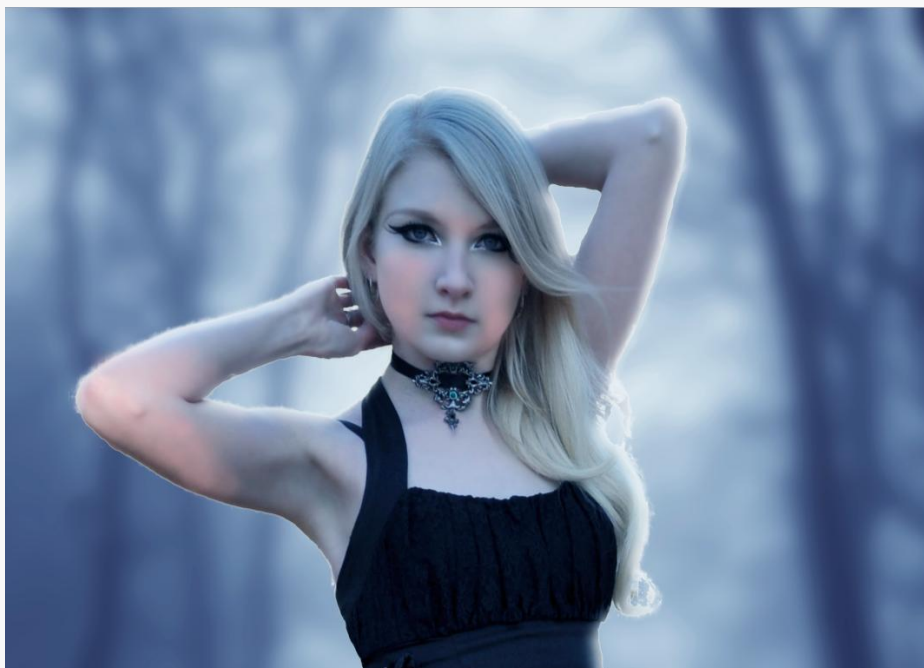
Schritt 10

So sollte es aussehen.



Schritt 11

Mit einem Grafik-Tablet habe ich einige Kanten an ihren Armen und Schultern mit Weiß gemalt. Male außerdem mit hellrosa Farbe auf ihren Wangen und verringere die Füllung und/oder Deckkraft je nach Wunsch.



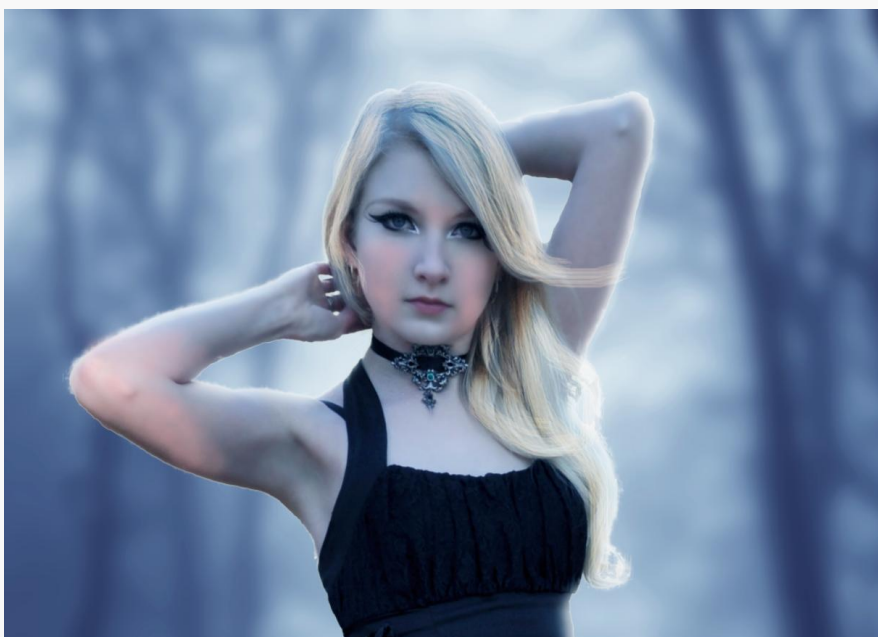
Schritt 12

Die meisten Künstler verwenden Abwedeln und Nachbelichten für das Gesicht, den Körper und die Kleidung des Modells, aber ich benutze einen normalen Pinsel, um Schatten und Lichter zu erzeugen. Erstelle eine neue Ebene (Strg+Umschalt+N) und nenne sie Schatten/Lichter. Wählen Sie Ihr Pinselwerkzeug aus (oder drücken Sie B). Die Härte sollte 0 % betragen, und die Größen hängen von der Fläche ab, auf der du arbeitest, mit 30 % Deckkraft und Durchfluss 20 %. Wir werden Schwarz verwenden, um die Schatten zu erzeugen, und Weiß für die Lichter. Stelle den Ebenen-Modus auf Weiches Licht. Um einige Bereiche mehr hervorzuheben (wie Wangen, Haare usw.), mache eine weitere leere Ebene, benutze einen weißen Pinsel und stelle den Überblendungsmodus der Ebene auf Ineinanderkopieren. Du kannst immer mit Deckkraft und Füllung spielen, um dein gewünschtes Ergebnis zu erzielen.



Schritt 13

Verleihen Sie dem Haar des Modells mehr Volumen, indem Sie vorgegebene Haarpinsel verwenden oder sie bemalen.



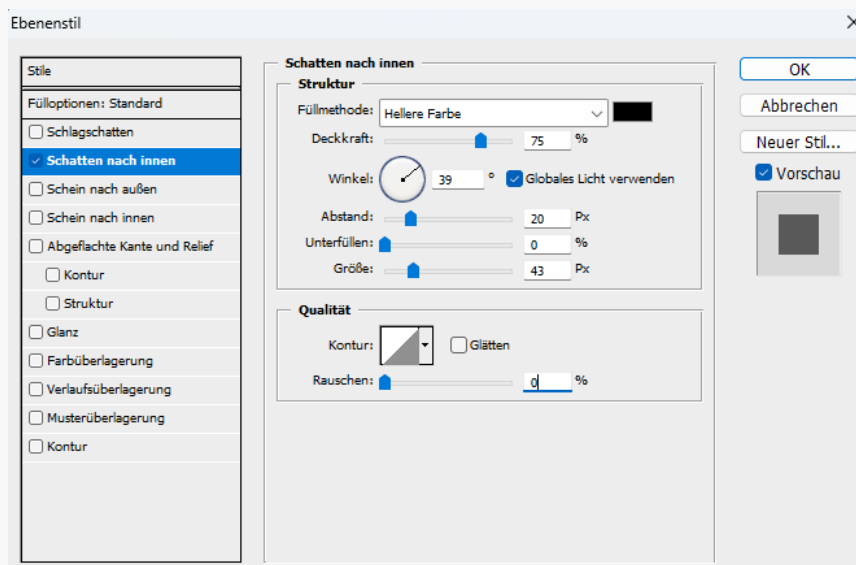
Schritt 14

Jetzt fügen wir den Flügel ein, platziere ihn unter die Modellebene und positioniere ihn wie gewünscht oder wie gezeigt. Da die Flügel in diesem Fall eine PNG-Datei sind, musst du sie nicht ausschneiden oder Kanten reparieren. Nun zum zweiten Flügel; Behalte deine Auswahl auf der ersten Ebene und drücke Strg+J (das dupliziert deine Ebene). Drücke Strg+T und dann Rechtsklick > Horizontal spiegeln und Enter drücken. Positioniere ihn wie auf dem Bild unten auf die andere Seite.



Schritt 15

Vereine beide Flügel zu einer Ebene, wenn du mit der Endposition zufrieden bist. Nennen Sie die Ebene "Flügel". Tipp: Um mehrere Ebenen zusammenzuführen, wählen sie beide Ebenen mit Strg und dann Strg+E aus, um sie zusammenzuführen. Füge der Flügelebene eine Farbbalanceeinstellungs-Maske hinzu: -23 -15 +50. Wähle die Flügel-Ebene aus und gehe zu Ebene>Ebenenstil>Schatten nach innen und wende die unten gezeigten Werte an.



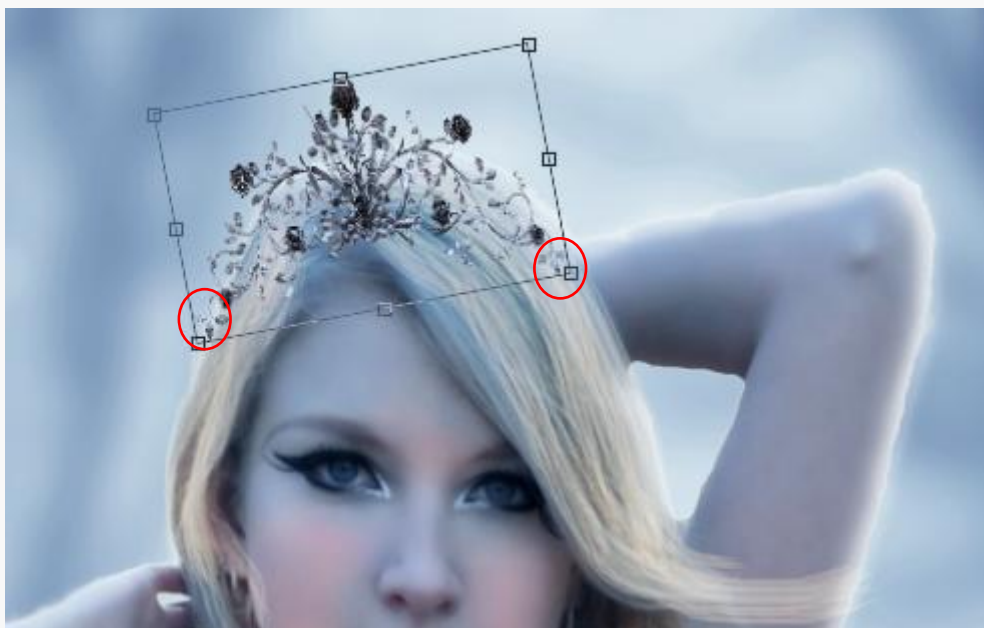
Schritt 16

Erstelle eine neue Ebene und nenne sie "Flügelschatten". Das sollte zwischen der Modellebene und der Flügelebene liegen. Wähle einen schwarzen Pinsel mit Härte 0% und bemale sie, um ihren Schatten auf den Flügel aufzutragen. Wenn es zu schwierig war, spiele mit der Deckkraft und/oder dem Füllen.



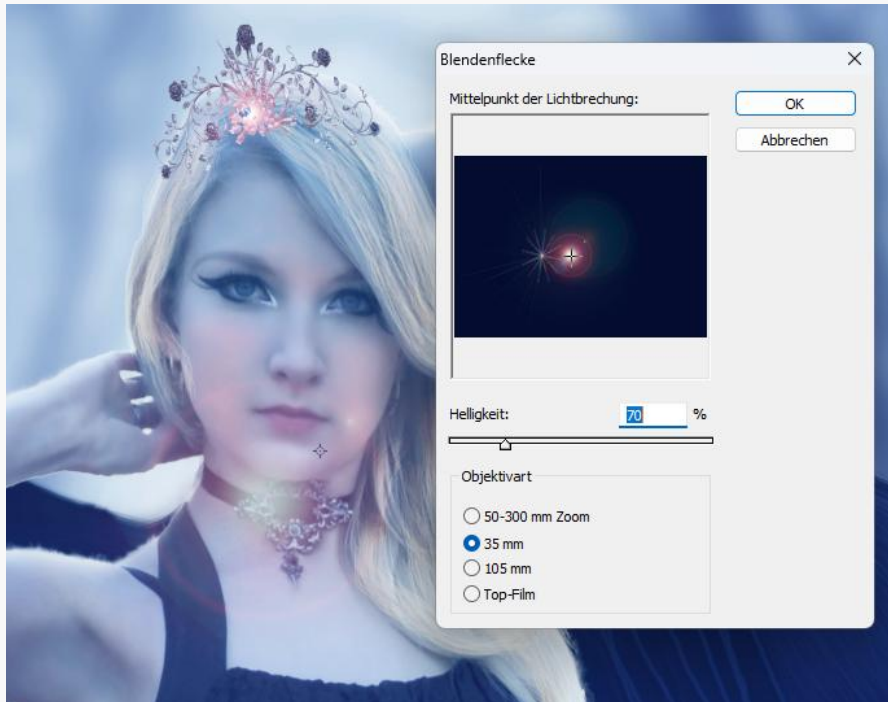
Schritt 17

Auf die Ebene des Modells legt man die Blumenkrone, verkleinert sie, setzt sie auf ihren Kopf und kippt sie ein wenig. Das ist auch eine PNG-Datei, sodass du nichts schneiden oder maskieren musst. Damit es auf ihrem Kopf gut aussieht, radiert vorsichtig mit einem sanften Pinsel den unteren Teil der Krone ab.



Schritt 18-a

Erstelle eine neue Ebene, nenne sie "Linsenreflektion" und fülle sie mit Schwarz. Dann geh zu Filter>Renderfilter>Blendenflecke. Wähle die gewünschte Form und Werte und wähle "OK" aus. In diesem Bild habe ich 2 gemacht. Eine für ihre Halskette und die andere an ihrer Krone. Du könntest auch nur eine erstellen, duplizieren und in der Größe anpassen, um die Kleine für die Krone zu bekommen, und dann beide Schichten zusammenführen.



Schritt 18-b

Wähle deine "Linsenreflexion"-Ebene aus und stelle den Ebenen-Modus auf negativ multiplizieren ein. So sollte es aussehen.



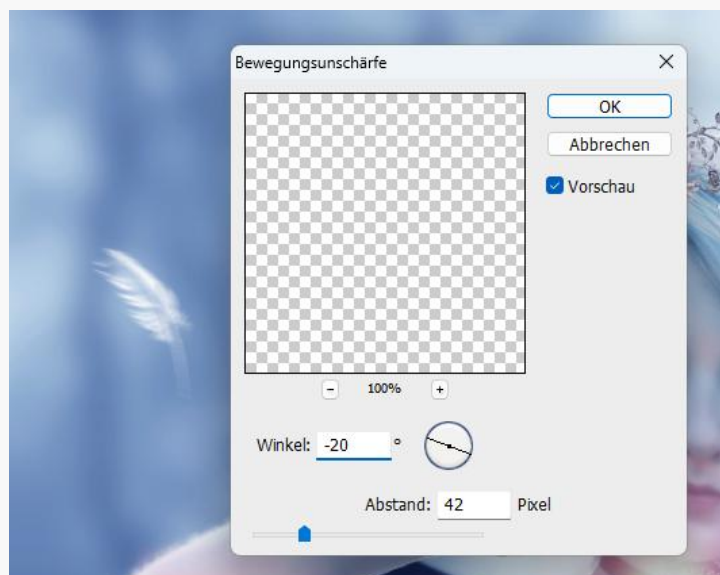
Schritt 19

Erstelle eine neue Ebene und nenne sie "Nebel". Stelle sicher, dass sie über allen Ebenen steht. Wählen Sie das Pinselwerkzeug mit Farbe Weiß. Benutze einen riesigen Pinsel mit Härte 0 % Deckkraft 70 % und Fluss 40 %. Wenden Sie mehrfach einzelne Klicks an, um den gewünschten Nebel zu erzeugen.



Schritt 20

Erstelle eine neue Ebene und nenne sie "Federn". Lege sie unter die Model- und Flügelebenen. Nachdem du den Pinsel deinen Federn importiert hast, wähle das Pinsel-Werkzeug mit Farbe Weiß aus und klicke mit der rechten Maustaste auf deine Federpinsel, um sie zufällig zu platzieren. Für bessere Ergebnisse platziere jede Feder auf eine Ebene, um sie frei transformieren zu können, dann gehe zu Filter>Weichzeichnerfilter>Bewegungsunschärfe.

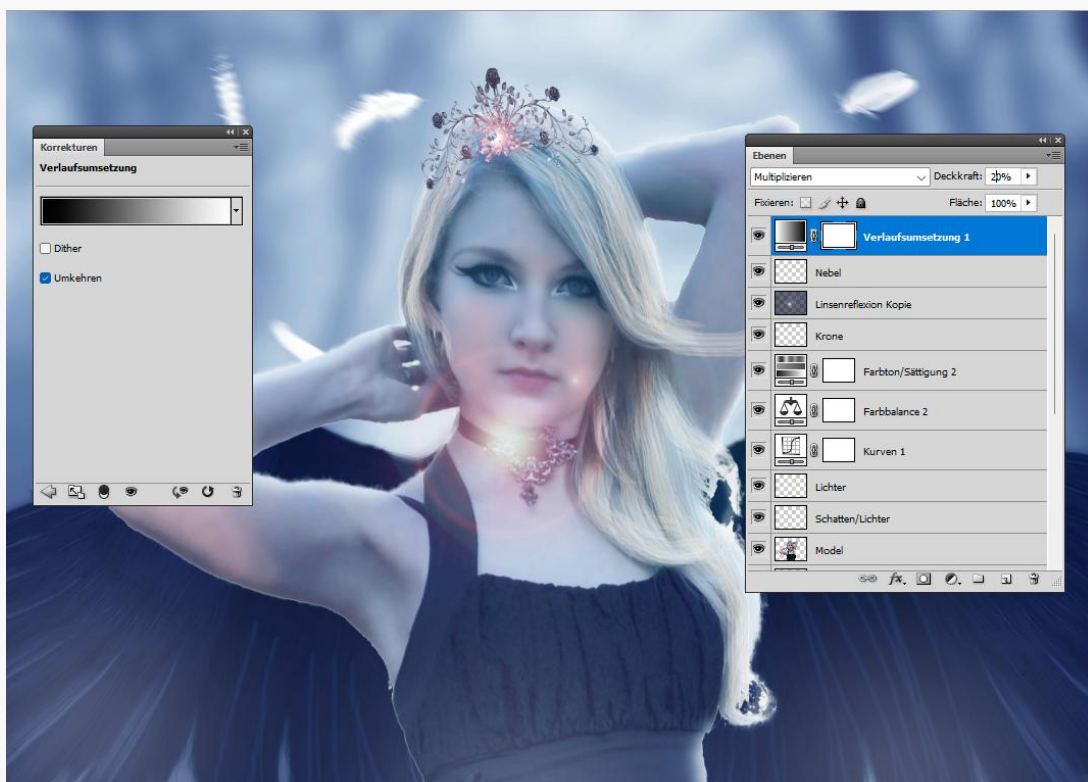


Wenn du damit zufrieden bist, füge die Federschichten zu einer einzigen Schicht zusammen.



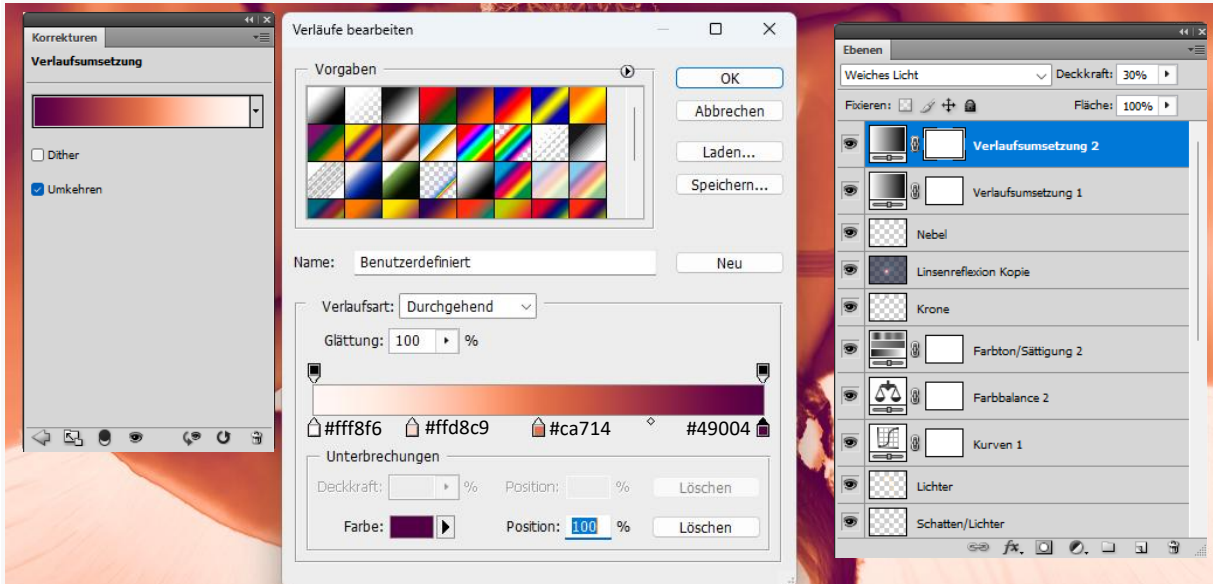
Schritt 21

Abschließend werden wir über allen Ebenen einige Farbeinstellungen hinzufügen. Geh dann zu Ebene>neue Einstellungsebene>Verlaufsumsetzung, okay. Es sollte von Schwarz zu Weiß gehen. Stellen Sie den Ebenen-Modus dieser Farbverlaufsebene auf Multiplizieren und die Deckkraft auf 20 % ein.



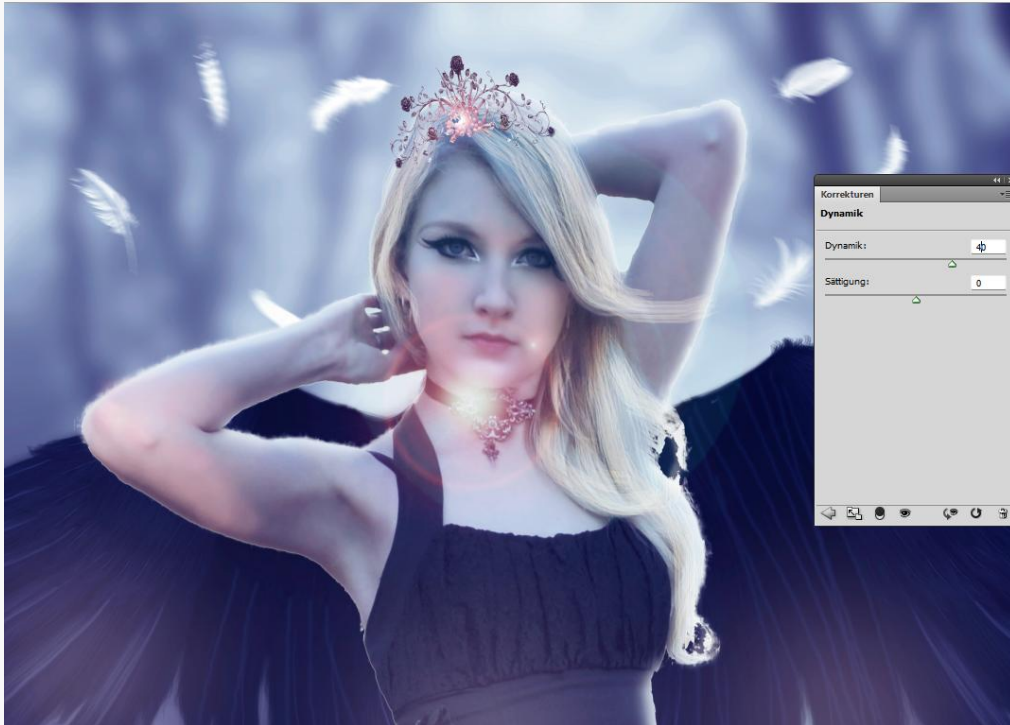
Schritt 22

Jetzt eine weitere Farbverlaufskarte. Geh zu Ebene>neue Einstellungsebene>Verlaufsumsetzung. Gehe in die Farbverlaufsebene und wende diese Werte an (die Zahlen zeigen die Farbcodes an). Stelle den Ebenen-Modus auf Weiches Licht und 30% Deckkraft ein. Achte darauf, "Umkehren" anzukreuzen.



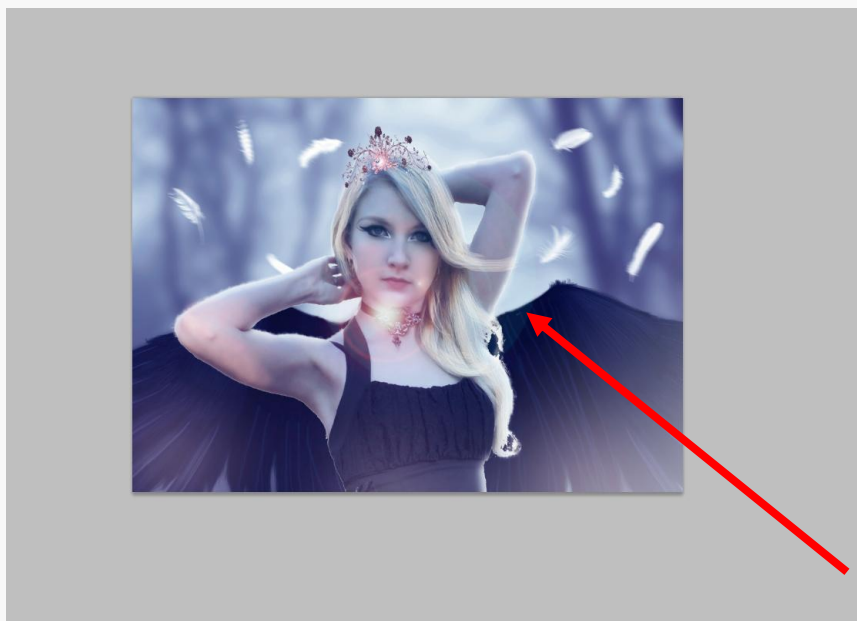
Schritt 23

Gehe zu Ebene>Neue Einstellungsebene>Dynamik und stelle die Dynamik auf +40 ein. Diese drei Einstellungsebenen zusammen liefern dieses Ergebnis.



Schritt 24

Erstelle schließlich eine neue Ebene und drücke G, um das Verlaufswerkzeug auszuwählen. Achte darauf, dass die Vordergrundfarbe weiß ist und Hintergrundfarbe Schwarz. Gehen Sie unten rechts ins Bild und ziehen Sie eine schräge Linie von außen nach innen, wie unten gezeigt. Tipp: Um diese Aktion besser zu kontrollieren, zome dein Bild heraus (Strg+ -).



Endergebnis

