

Magische und emotionale Waldszene eines verlorenen Mädchens

6. März 2026 — von Bunty Pundir (<https://www.photoshoptutorials.ws/photoshop-tutorials/create-magical-emotional-forest-scene-lost-girl-photoshop/>), bearbeitet von Hans-Jürgen Kunow für PS CS4 auf Deutsch.

In diesem umfassenden Tutorial zeige ich Ihnen, wie Sie einen gewöhnlichen Wald in Ihren eigenen Fantasy-Wald verwandeln können. Sie lernen außerdem, wie Sie realistische Lichteffekte mit einfachen bis fortgeschrittenen Lichttechniken erzielen können. Darüber hinaus verwendet dieses Tutorial umfangreiche Überblend-Modi, Ebenen-Masken, Einstellungsebenen und viele weitere wichtige Techniken auf großartige Weise. Lies dieses Tutorial und finde heraus, wie einfach es ist!

Was du erschaffen wirst

In diesem Tutorial beginnen wir damit, einen gewöhnlichen Wald in einen Fantasy-Wald zu verwandeln. Dann findet das Hinzufügen des Modells statt und du lernst, wie du das Model mit Blending-Techniken in deine gewünschte Szene einfügen kannst. Wir lernen außerdem, wie man Haare repariert und sich um kleine Details kümmert. Danach fügen wir der Szene eine Lampe hinzu und du lernst, wie du den realistischen Lichteffekt mit einfachen bis fortgeschrittenen Lichttechniken erzielen kannst. Zum Schluss fügen wir weitere Lichteffekte hinzu und passen die Farbe der gesamten Szene an. Du brauchst Photoshop CS4 oder neuer, um diesem Tutorial zu folgen.

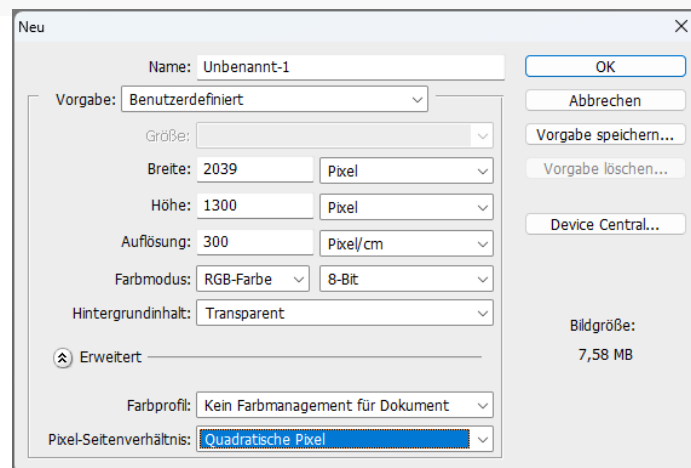


Tutorial-Ressourcen

- [Wald – Dragonroth](#)
- [Nebel – Pixabay](#)
- [Model – Mirish](#)
- [Nebula 1 – Jennyle](#)
- [Lampe – Hackstock](#)
- [Nebel 2 – Frostbo](#)
- [Libellenbürste – Gothic11shadow](#)
- [Sternentexturen – Jennyle](#)

Schritt 1

Beginnen Sie damit, ein neues Dokument zu erstellen, indem Sie Datei > Neu auswählen, und setzen Sie dann die Einstellung wie im Bild unten gezeigt, oder Sie können eine höhere Einstellung wählen, wenn Sie möchten.



Schritt 2

Jetzt platziere das Wald-Bild (a_morning-in-lothlorien.jpg), indem du Datei > Platzieren auswählst und dann das Wald-Bild öffnest.



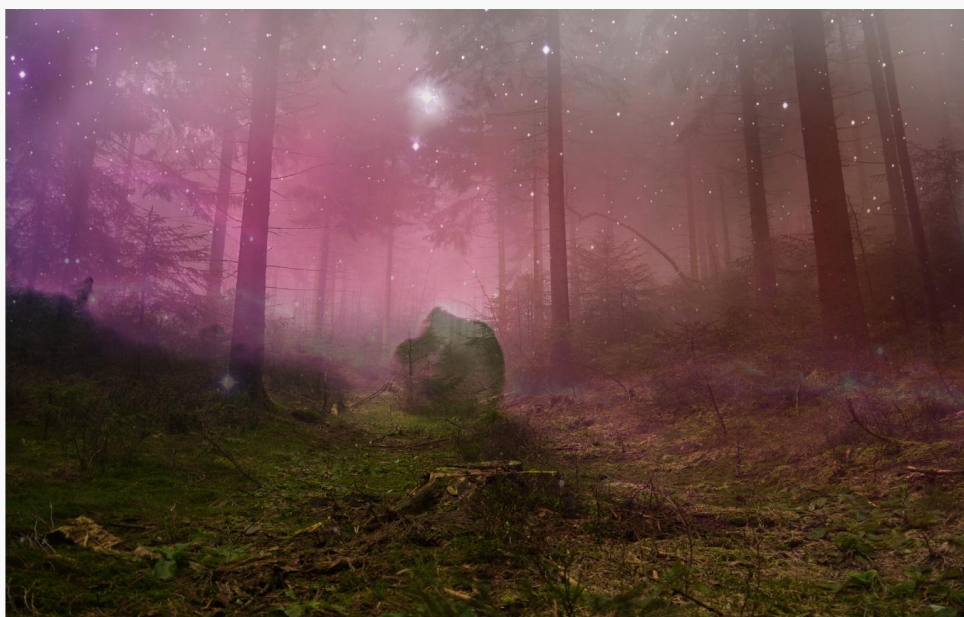
Schritt 3

Passe das Wald-Bild Deiner Leinwand an. Füge nun eine Ebenenmaske zur Waldebene hinzu, indem du in der Ebenenpalette unten rechts auf die Schaltfläche "Ebenenmaske hinzufügen" klickst (siehe Bild unten). Aktiviere das Verlauf-Werkzeug, indem du (G) auf der Tastatur drückst und einen linearen Farbverlauf von Schwarz zu Weiß wählst, dann hältst du die Shift-Taste gedrückt, wende ihn vertikal von oben nach unten auf der Ebenenmaske des Waldes an. Man kann das Gesamtergebnis ebenso sehen wie auf der Ebenenmaske.



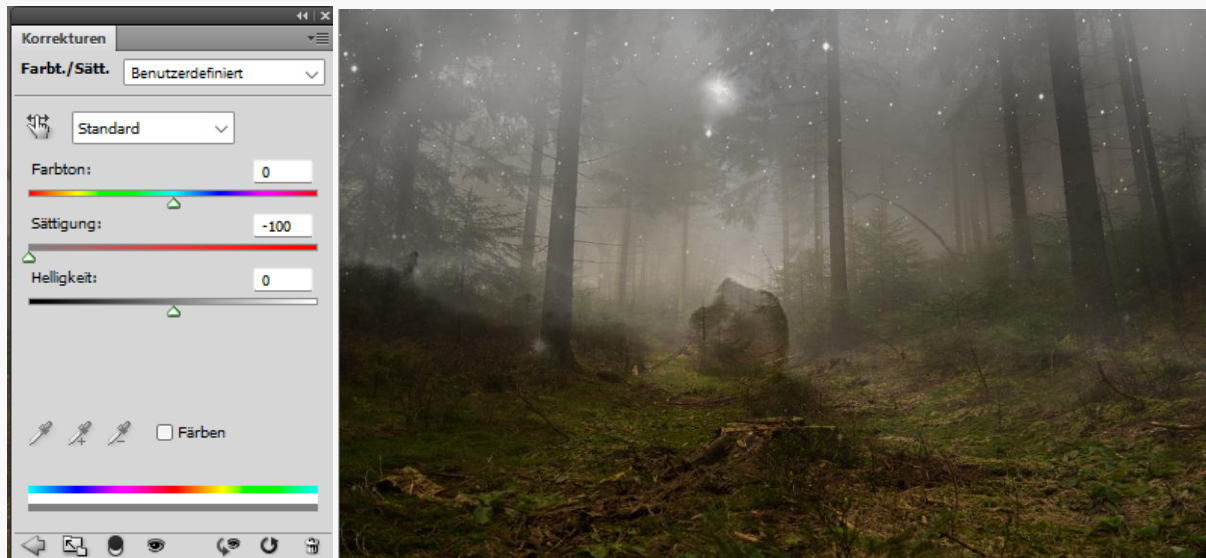
Schritt 4

Nun wird das Nebelbild unter die Wald-Ebene gelegt, wie im untenstehenden Bild gezeigt, und hier sind die Ergebnisse.



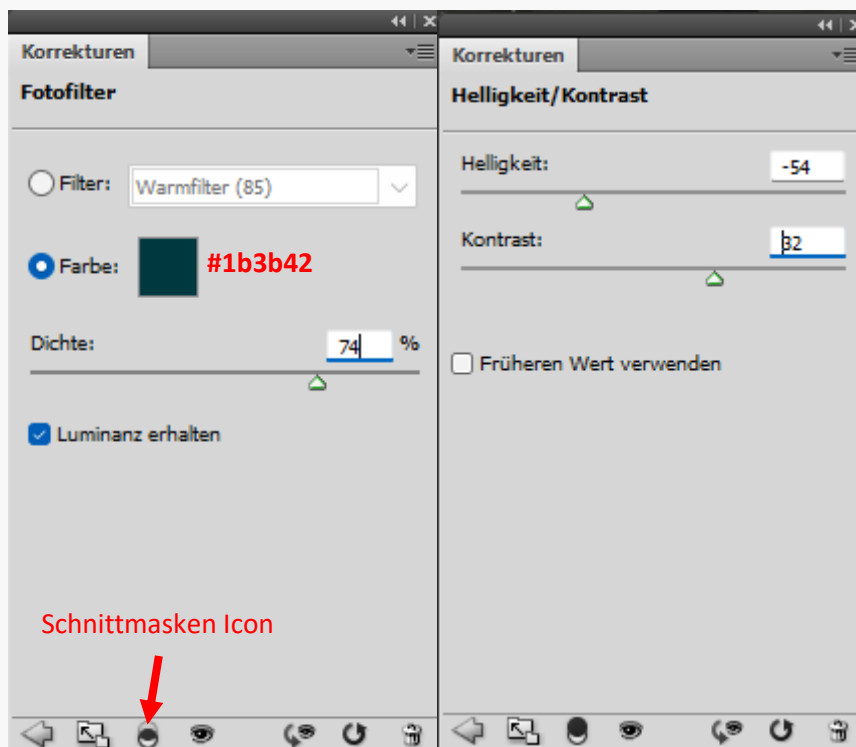
Schritt 5

Füge nun eine Farbton-/Sättigungs-Einstellungsebene hinzu, indem du auf die Schaltfläche Neue Einstellungsebene in der Ebenenpalette klickst (siehe Bild unten), und stelle dann die Einstellung wie im Bild gezeigt ein, um die Sättigung des Nebelbilds zu verringern.



Schritt 6

Jetzt zurück zur Waldebene und beginnen Sie, sie mit Fotofilter und der Helligkeit/Kontrast-Einstellungsebene zu kolorieren. Stellen Sie die Werte wie im untenstehenden Bild gezeigt ein und vergessen Sie nicht, sie mit einer Schnitt-Maske zu versehen (siehe Bild unten).



Hier ist das Resultat.



Schritt 7

Auf der Helligkeit/Kontrast-Einstellungs-Ebene-Maske habe ich den ausgewählten Teil wie im Bild gezeigt mit Schwarz und einem runden Pinsel übermalt, Härte 0%. Man kann sowohl die Gesamt- als auch die Ebenen-Masken-Ergebnisse sehen.

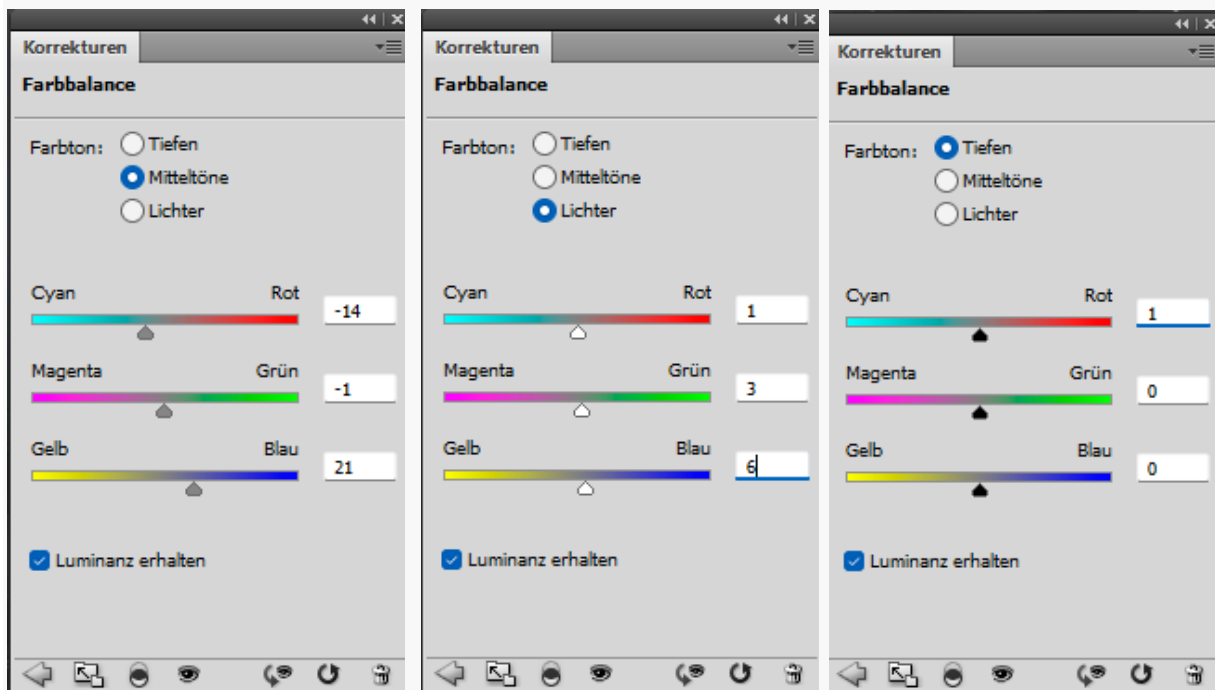


Hier ist das bisherige Ergebnis.



Schritt 8

Färbe die Waldebene weiter mit der Farbbalance-Einstellungsebene. Ich habe die Werte wie im Bild unten gezeigt eingestellt und auch den Tiefen ton für Cyan/Rot auf 1 geändert, nicht zu viel, nur ein wenig.

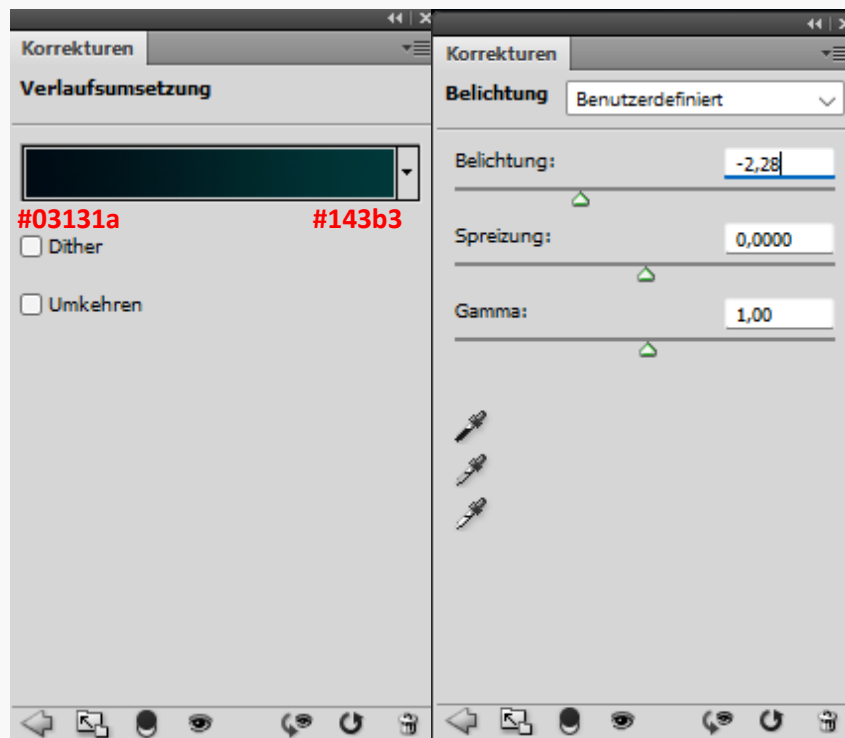


Hier ist das Resultat.



Schritt 9

Füge nun die Ebene Verlaufsumsetzung und Belichtung dem Wald hinzu. Stellen Sie die Werte wie im untenstehenden Bild gezeigt ein.

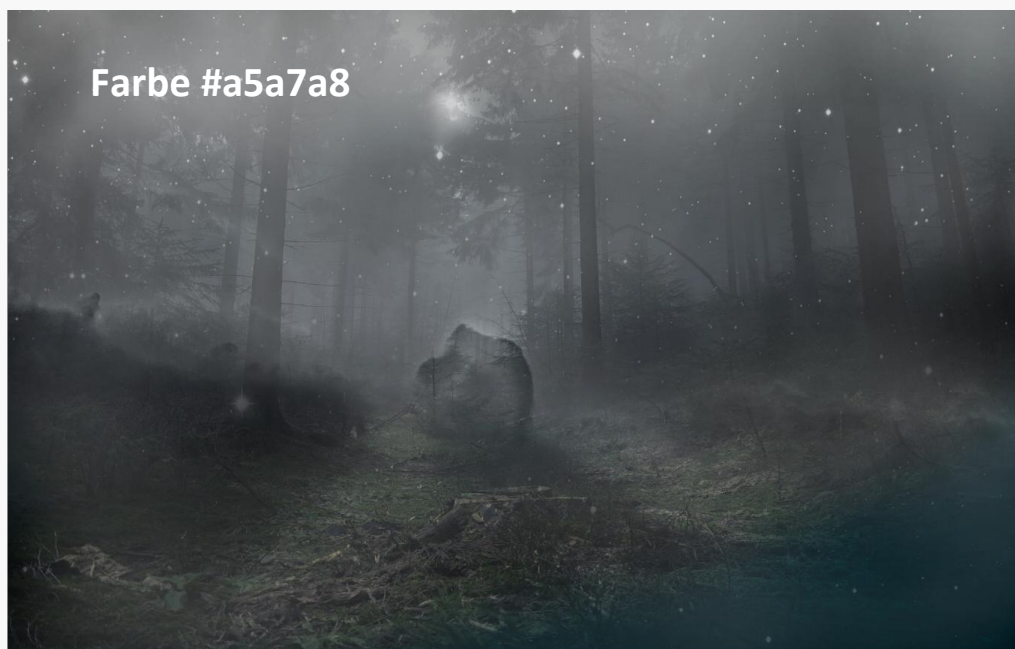


Auf der Ebenenmaske der Belichtungseinstellungsebene habe ich den ausgewählten Teil ausgeblendet, um den unteren rechten Teil abzdunkeln (siehe das Bild), und außerdem den Mischmodus der Farbverlaufsumsetzungseinstellungsebene auf Farbausweichen geändert.



Schritt 10

Lasst uns etwas Nebel erzeugen. Dazu erstelle eine neue Ebene, indem du (Shift + Strg + N) auf der Tastatur drückst und sie „Nebel“ nennst. Nimm das Pinselwerkzeug, indem du (B) auf der Tastatur drückst und ändere deine Vordergrundfarbe auf #a5a7a8. Dann streichen Sie es mit 30 % Deckkraft sowie 30 % Fluss.



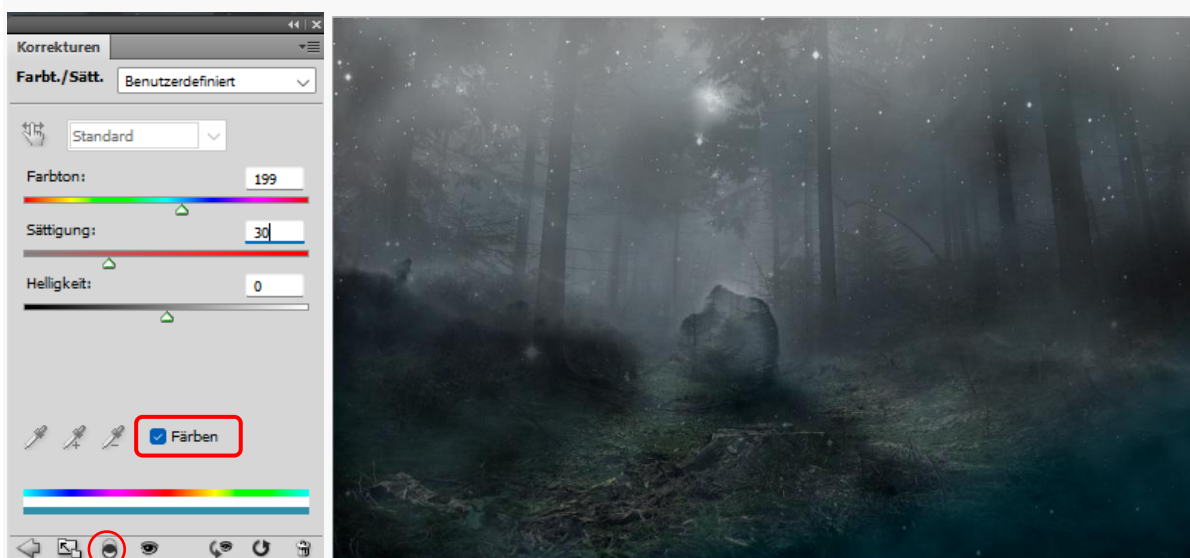
Schritt 11

Füge eine Ebenenmaske zur Nebelebene hinzu, während du die Ebenenmaske auswählst, gehe zu Filter > Rendern > Wolken. Trage den Wolkenfilter einmal auf (zögere nicht, es mehrmals zu machen, um bessere Ergebnisse zu erzielen).



Schritt 12

Füge der „Nebel“-Ebene eine Farbton-/Sättigungseinstellungsebene hinzu, um sie richtig in die Szene einzufügen. Stellen Sie die Einstellung wie auf dem untenstehenden Bild gezeigten Einstellung ein.



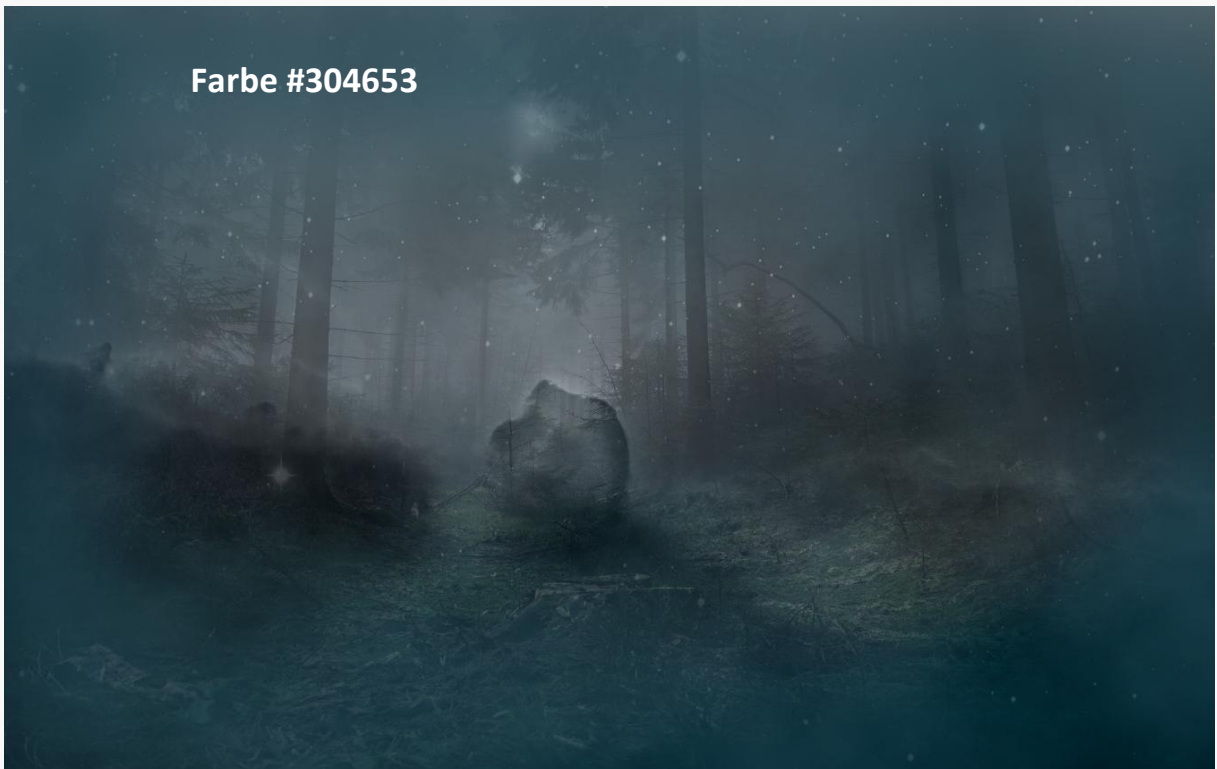
Hier ist das Ergebnis.



Schritt 13

Um die Szene zu erhellen, habe ich eine neue Ebene erstellt. Wählen Sie einen weichen Rundpinsel mit Deckkraft und Fluss bis 30 %, ändern Sie dann die Vordergrundfarbe auf #304653 und malen Sie wie im untenstehenden Bild gezeigt.

Farbe #304653

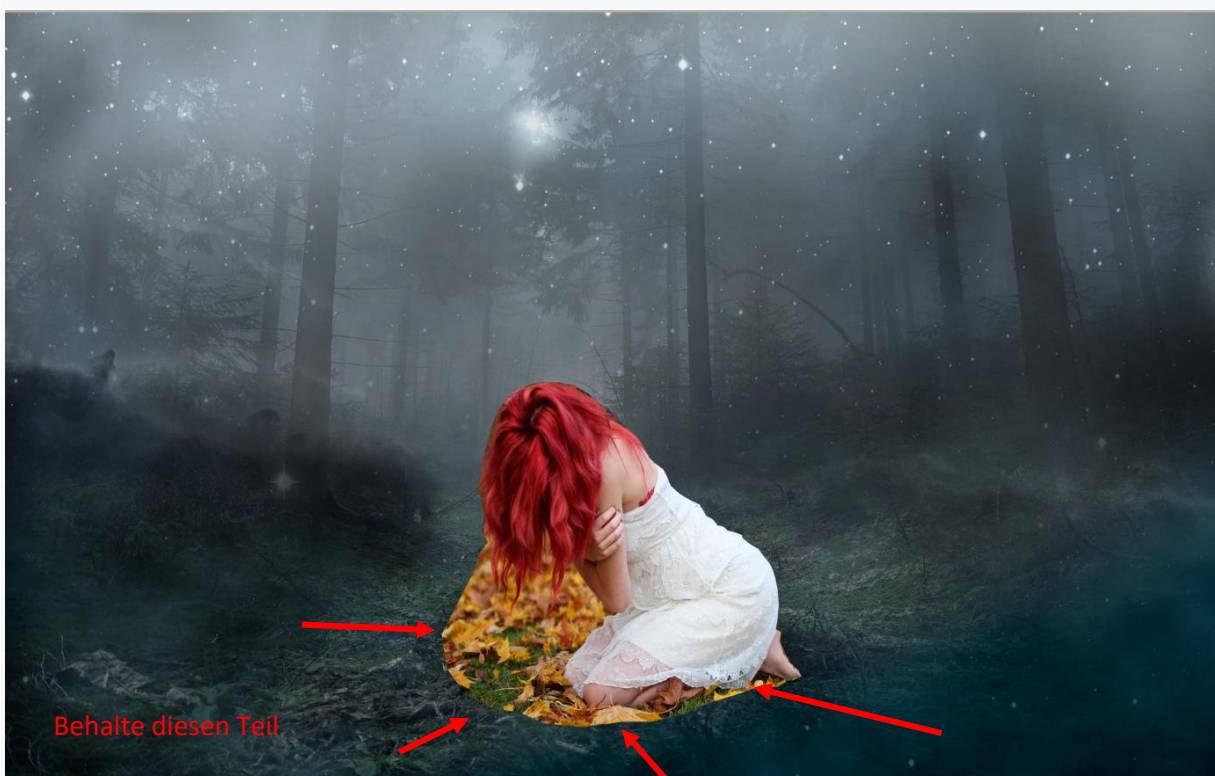


Jetzt ändere den Ebenen-Modus auf Farbig abwedeln und reduziere die Deckkraft auf 37%. Die Reduzierung der Deckkraft hängt davon ab, wie heller deine Farbe ist. Hier sind die Ergebnisse.



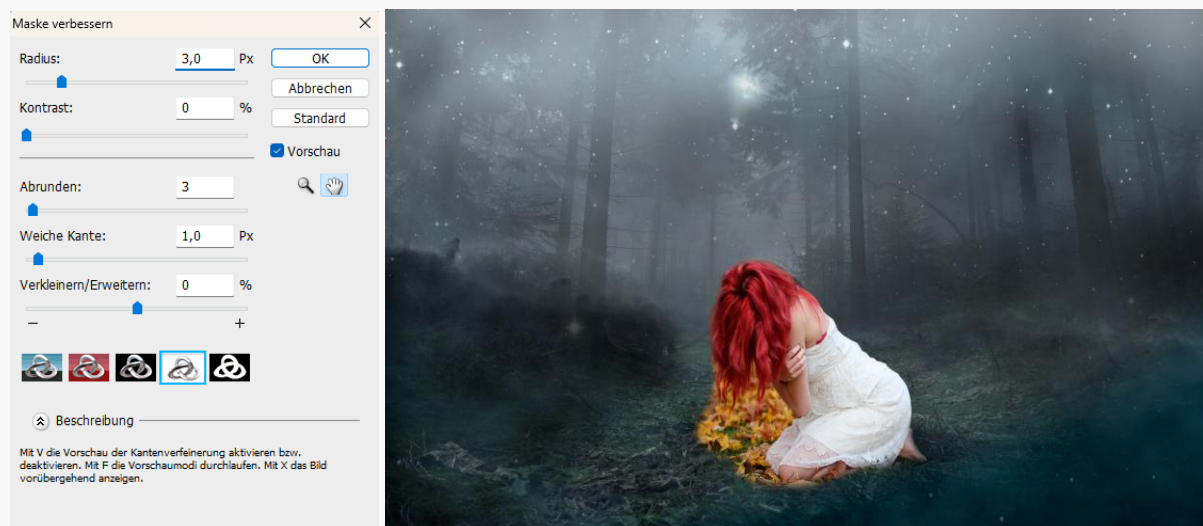
Schritt 14

Extrahiere nun das Model mit deinem bevorzugten Auswahlwerkzeug und platziere es im Hauptdokument, wie im untenstehenden Bild gezeigt. Du siehst, dass ich einige Partien um die Haare herum behalten habe. Ich habe auch die Blätter als Teil des Models beibehalten, weil wir sie mit Waldteilen abgleichen was uns hilft, das Model ohne jeglichen Aufwand richtig an die Szene anzupassen.

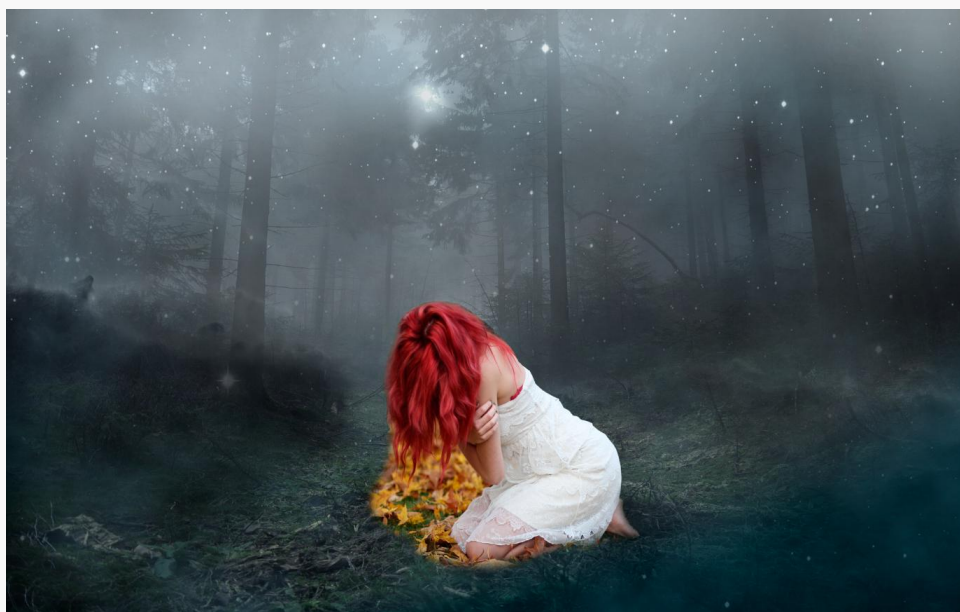


Schritt 15

Jetzt richten wir die Haare. Im Internet gibt es viele Techniken zur Haarkorrektur, wie zum Beispiel das Haar mit einem Tablet zu malen, das bereits gestrichene Haar zu verwenden und vieles mehr. Um ehrlich zu sein, weiß ich wirklich nicht, wie man Haare lackiert, und ich habe auch kein Tablet. Aber ich habe einen kleinen Trick entwickelt, um Haare zu fixieren, und ich benutze diese Technik fast bei jeder Manipulation. Also, lass es uns beheben. Früher hast du gesehen, dass ich die Teile um die Haare nicht abgedeckt habe. Denn ich werde es mit dem Maske verbessern-Tool extrahieren. Also erzeuge ich eine Maske auf der Modellebene und wähle Auswahl > Kante verbessern. Auf Ihrem Bildschirm erscheint ein Fenster zur Verbesserung der Maske, wie auf dem untenstehenden Bild gezeigt. Wählen Sie das Werkzeug zum Verfeinern des Radius, wie im Bild unten gezeigt, und stellen Sie die Größe nach Bedarf ein. Malen Sie dann einfach um das Modelhaar, wie im untenstehenden Bild gezeigt, um das Haar zu extrahieren.

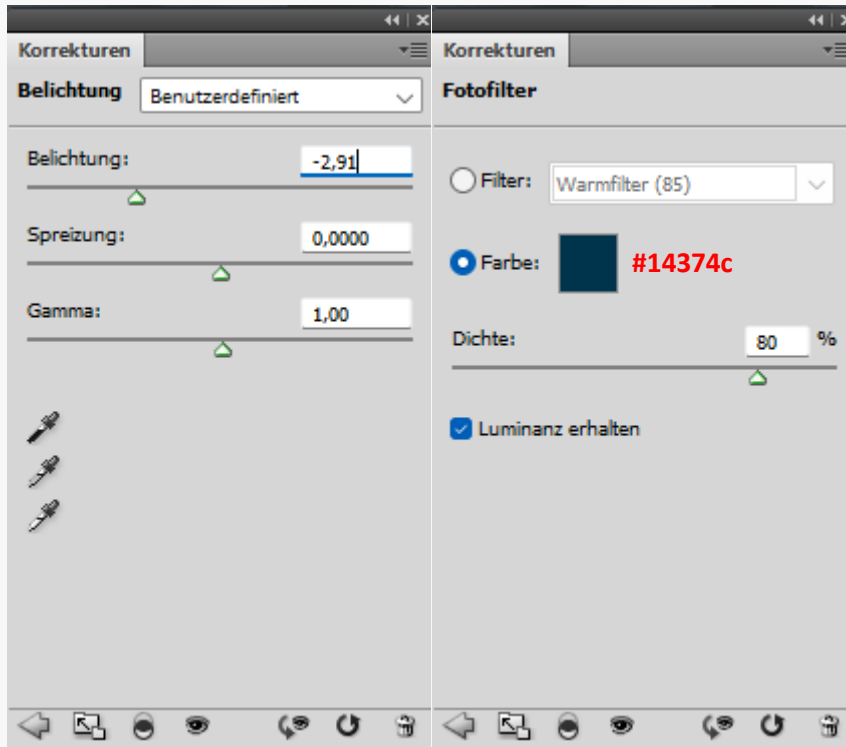


Es sieht immer noch nicht gut aus und das wollen wir nicht. Mach dir darüber keine Sorgen, wir beheben das in den nächsten Schritten. In der Zwischenzeit beginne ich, das Model im nächsten Schritt mit der Szene zu verbinden.

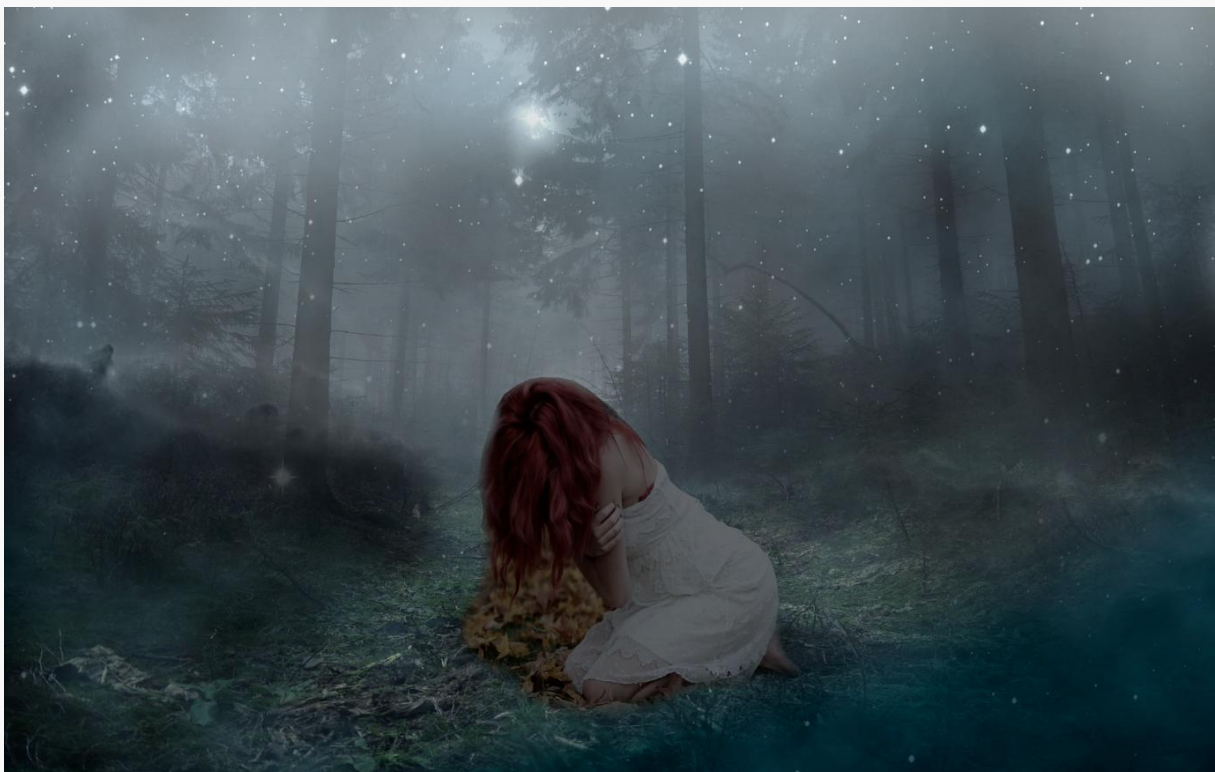


Schritt 16

Fangen wir an, das Model in die Szene einzufügen. Wenden Sie also eine Belichtungs- und Fotofilter-Einstellungsebene auf das Model an. Stellen Sie die Werte wie im untenstehenden Bild gezeigt ein.

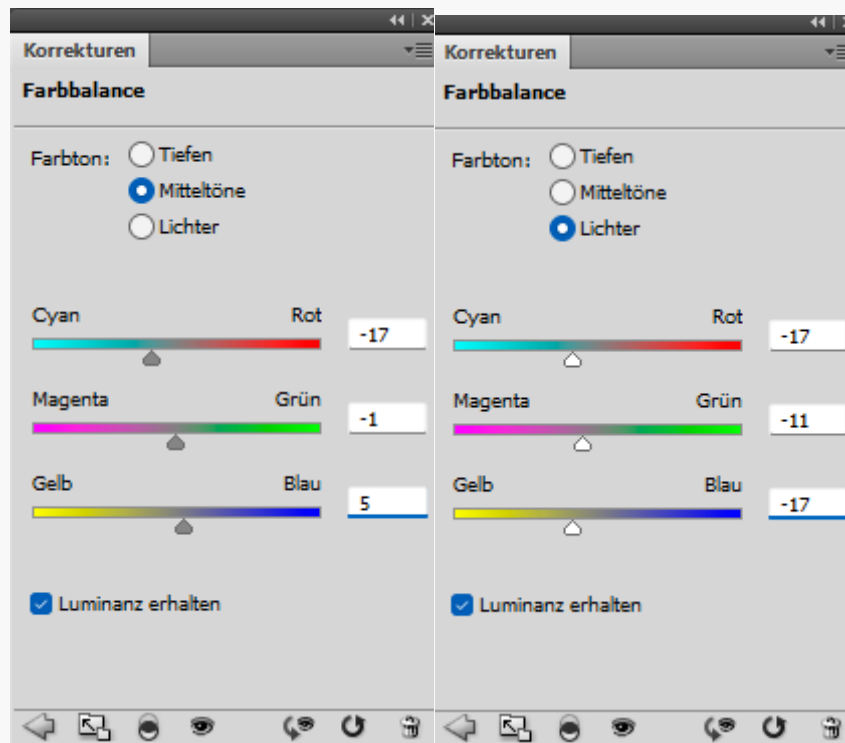


Hier ist das Resultat.



Schritt 17

Setzen Sie das Überblenden des Modells mit der Farbbalance-Einstellungsebene fort, wie im untenstehenden Bild gezeigt.

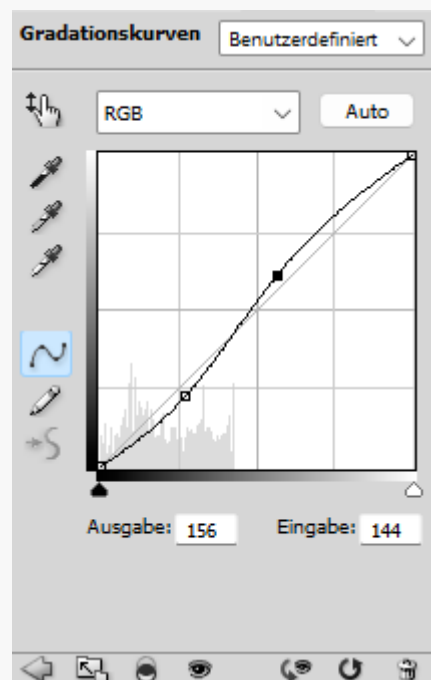


Hier ist das Resultat.



Schritt 18

Ich habe das Model mit der Gradationskurveneinstellungs-Ebene etwas abgedunkelt.



Hier ist das Ergebnis.



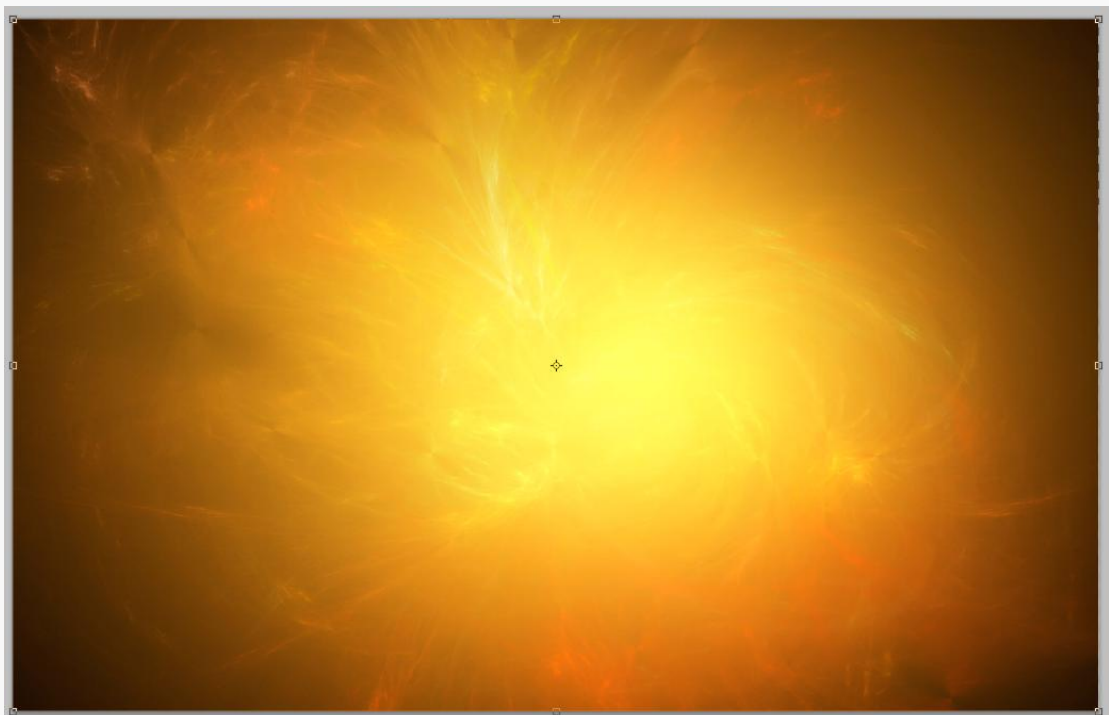
Schritt 19

Um die Haare etwas fülliger zu gestalten, habe ich einige Haar-Pinsel ausprobiert, und die Haare nachgemalt. Die Farbe nimmt man mit der Pipette auf.



Schritt 20

Jetzt setze das Nebula-1-Bild ins Hauptdokument. Verwenden Sie das Frei-Transformieren-Werkzeug, indem Sie (Strg + T oder Bearbeiten > Transformieren > freie Transformation) drücken, um das Bild wie im untenstehenden Bild gezeigt zu vergrößern, sodass es die gesamte Szene abdecken kann.



Jetzt ändere den Ebenen-Modus auf Ineinanderkopieren und reduziere die Deckkraft auf 60%. Hier ist das Ergebnis.



Schritt 21

Füge eine Ebenen-Maske zu Nebel 1 hinzu und lösche den ausgewählten Mittelteil. Das Ergebnis können Sie auch unten sehen.



Füge dem Nebula-1-Bild eine Farbton-/Sättigungseinstellungsebene hinzu. Stellen Sie die Werte wie im Bild unten gezeigt ein.



Schritt 22

Extrahiere die Lampe mit deinem Lieblingsauswahlwerkzeug und platziere sie auf der Leinwand.

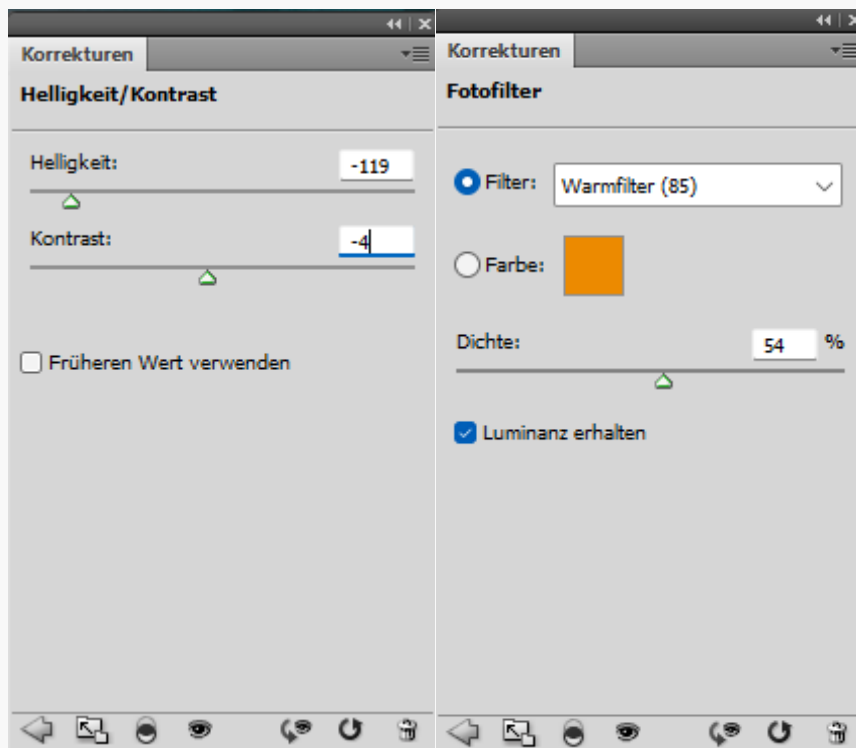


Erstelle eine neue Ebene unter der Lampenebene. Verwende einfachen weichen, runden schwarzen Pinsel mit Deckkraft und Fluss auf 30 %, um Schatten für die Lampe zu malen. Die Ergebnisse können Sie unten sehen.



Schritt 23

Füge der Lampe eine Helligkeits-/Kontrast- und Fotofilter-Einstellungsebene hinzu. Stellen Sie die Werte wie im untenstehenden Bild ein.



Hier ist das Resultat.



Schritt 24

Lass die Lampe leuchten. Erstelle eine neue Ebene und wähle den weichen Rundpinsel mit Deckkraft und Flow auf 30 %, dann ändere deine Vordergrundfarbe auf #583f1f und die Größe auf 300 Pixel. Klicke auf die Lampe und ändere dann den Ebenen-Modus auf Linear abwedeln. Hier ist das Ergebnis.



Erstelle erneut eine neue Ebene. Wählen Sie im vorherigen Schritt die gleiche Einstellung für das Pinselwerkzeug und verwenden Sie dieselbe Farbe, um mehr Licht auf den Boden, das Modelhaar, die Arme, Hände und Beine zu malen, wo das Licht von der Lampe reflektiert wird.



Ich habe noch etwas mehr Licht auf die Lampe gemalt. Sie können das Bild unten sehen. Wir haben also einen grundlegenden Lichteffect erreicht, der aber nicht realistisch aussieht, sondern besser aussieht. Hier kommen die fortgeschrittenen Lichttechniken, und wir machen es in den nächsten Schritten mit Nebula-2-Bildern realistischer.



Schritt 25

Jetzt ziehe „Nebula 2.png“ auf das Hauptdokument. Ändere den Ebenenmodus auf weiches Licht.

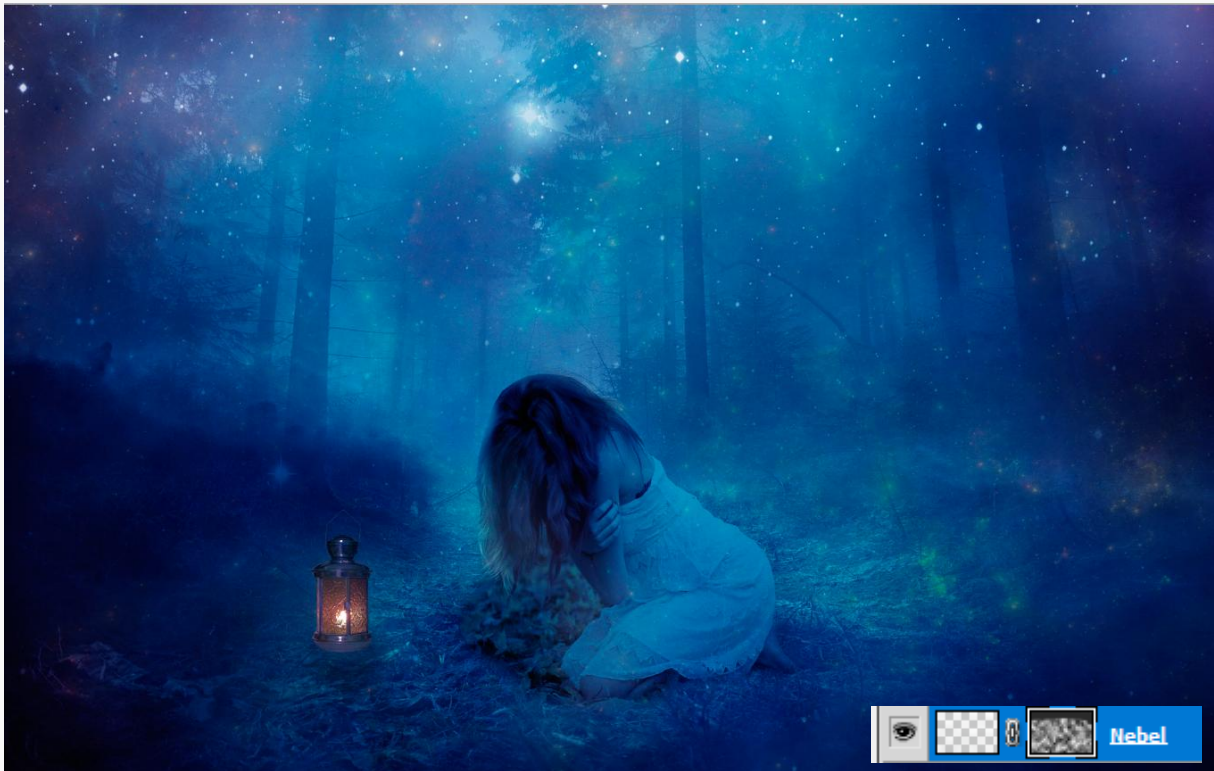


Schritt 26

Wie du siehst, werden unsere obere rechte und linke Ecke dunkler, wenn wir das Nebula-2-Bild platzieren. Das liegt daran, dass unsere erste Nebel-Ebene unter der Wald-Ebene liegt. Um das loszuwerden, wähle die Nebel-Ebene, die unterhalb der Wald-Ebene liegt, und lösche dann mit einem weichen, runden, Pinsel den Nebel-Ebenenteil, wie im untenstehenden Bild gezeigt.



Nachdem wir die Nebel-Ebenenteile gelöscht haben, haben wir ein besseres Ergebnis.



Schritt 27

Zurück zur Nebula-2-Ebene und eine Ebenenmaske hinzufügen. Mit einem weichen, runden, einfachen Pinsel kann man den ausgewählten Teil ausblenden, weil wir nicht wollen, dass Nebula 2 besonders die Lampe und ihr reflektiertes Licht beeinflusst.

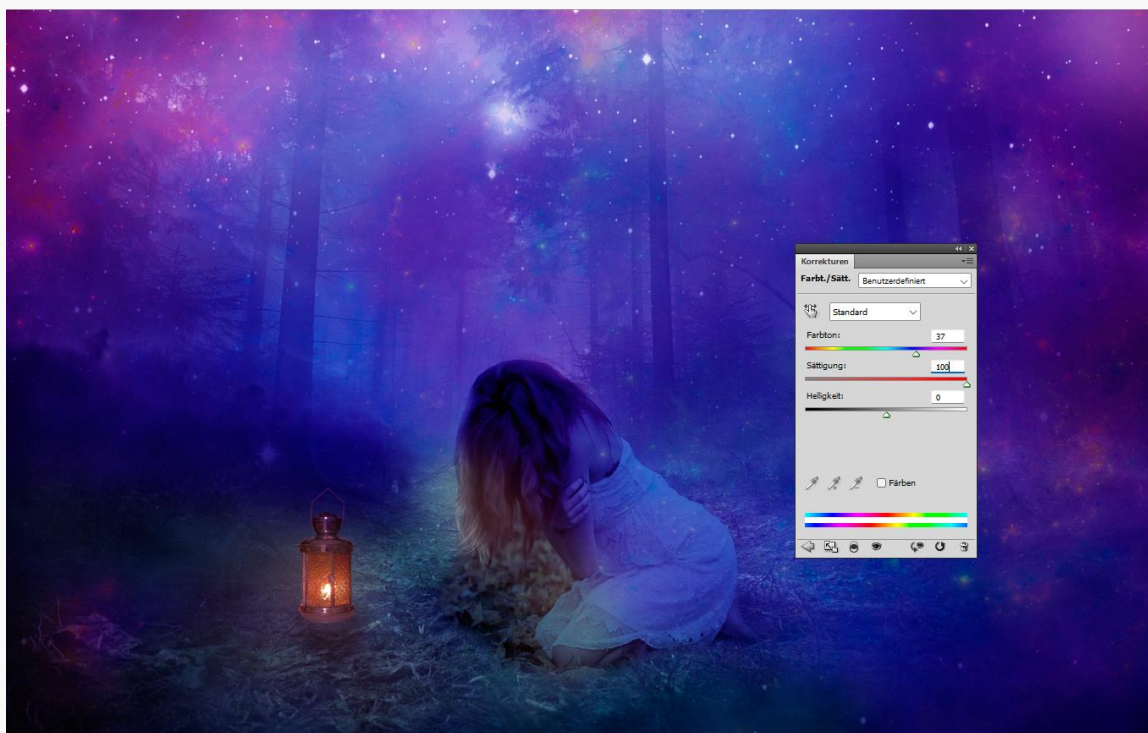


Schritt 28

Erstelle eine Kopie der Nebula 2 Ebene und reduziere diesmal die Deckkraft auf 85%. Füge eine Ebenenmaske hinzu und lösche alle Teile außer diesem Teil (siehe Bild unten).



Füge jetzt Farbton/Sättigung der Nebula-2-Ebene hinzu. Stellen Sie die Werte wie im untenstehenden Bild gezeigt ein. Als Ergebnis von Farbton/Sättigung hat es dem Modelkörper einen realistischen Lichtschein gegeben. Das haben wir gebraucht, und wir werden es in den nächsten Schritten verbessern.



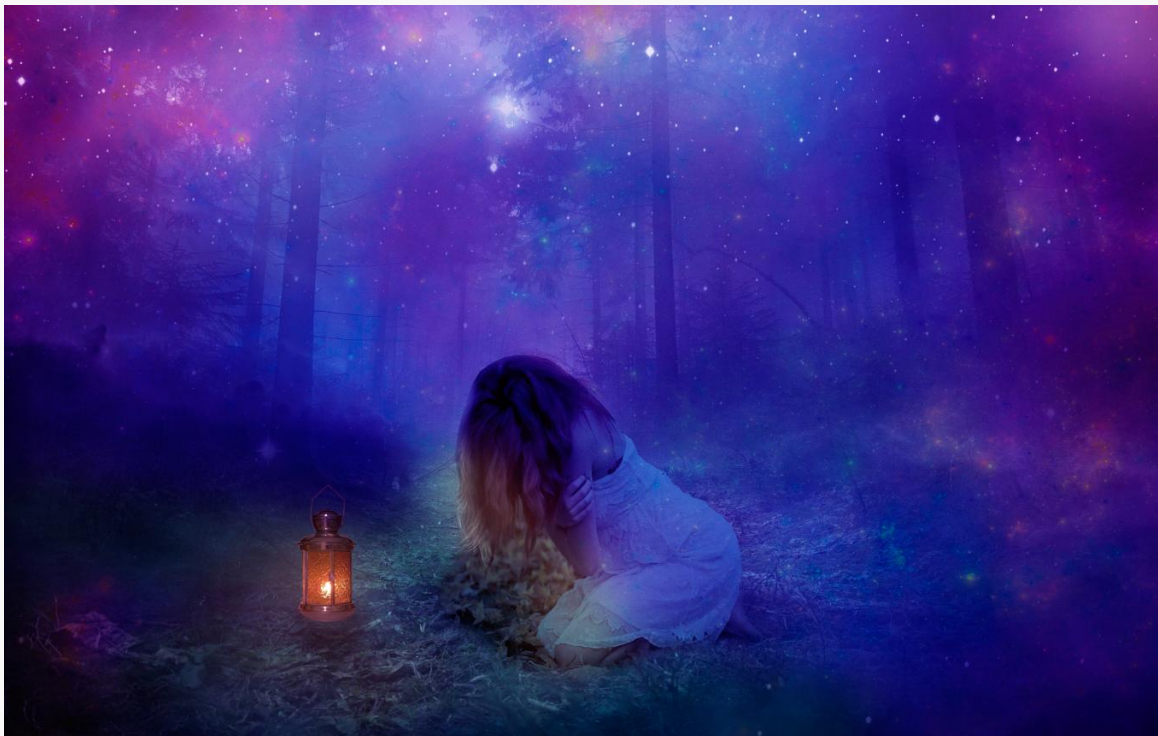
Schritt 29

Jetzt erstelle eine neue Ebene und verwende einen weichen, runden, Pinsel mit Farbe #463213 und mit einer Deckkraft von 30 % sowie Flow. Malen Sie noch einmal etwas Licht. Wenn Sie mit den Ergebnissen zufrieden sind, können Sie weitermachen, wenn nicht, können Sie auch auf duplizierter Nebula-2-Textur malen, um mehr Ergebnisse zu erzielen, als Ihre Bedürfnisse erfüllen.



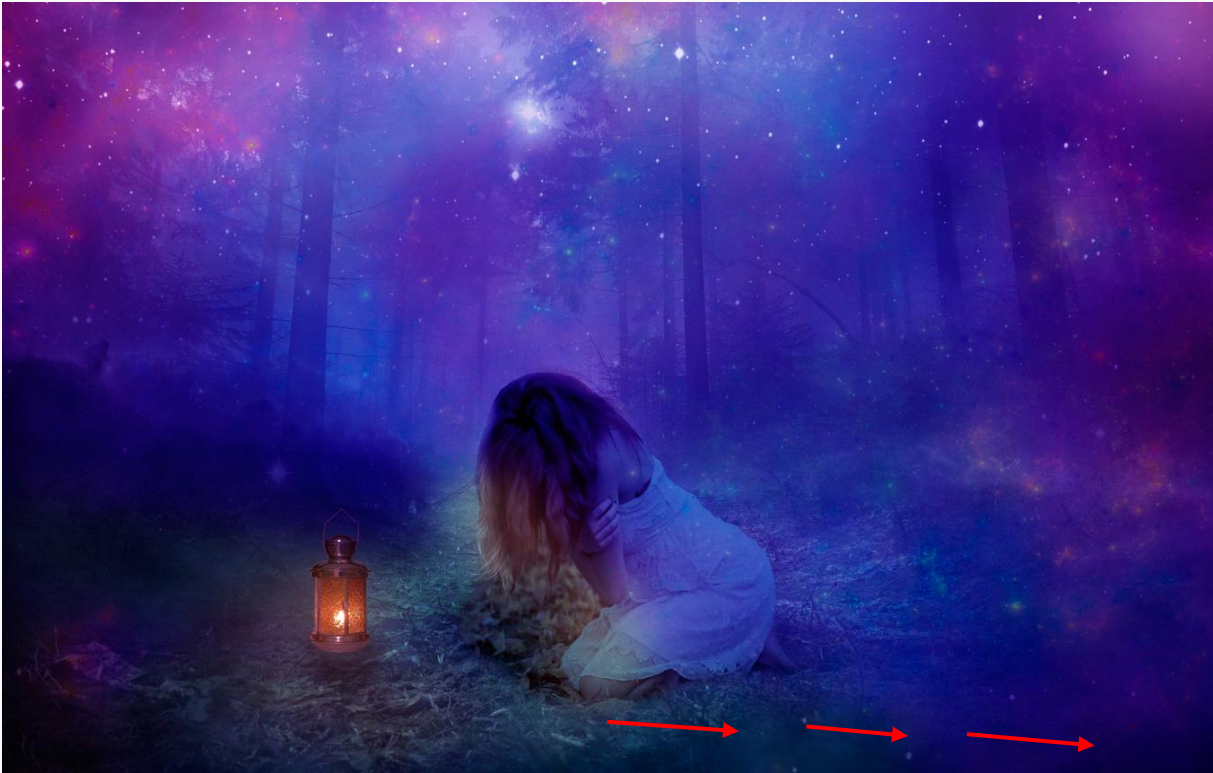
Schritt 30

Ändere den Ebenen-Modus auf Farbig abwedeln. Hier ist das Ergebnis.

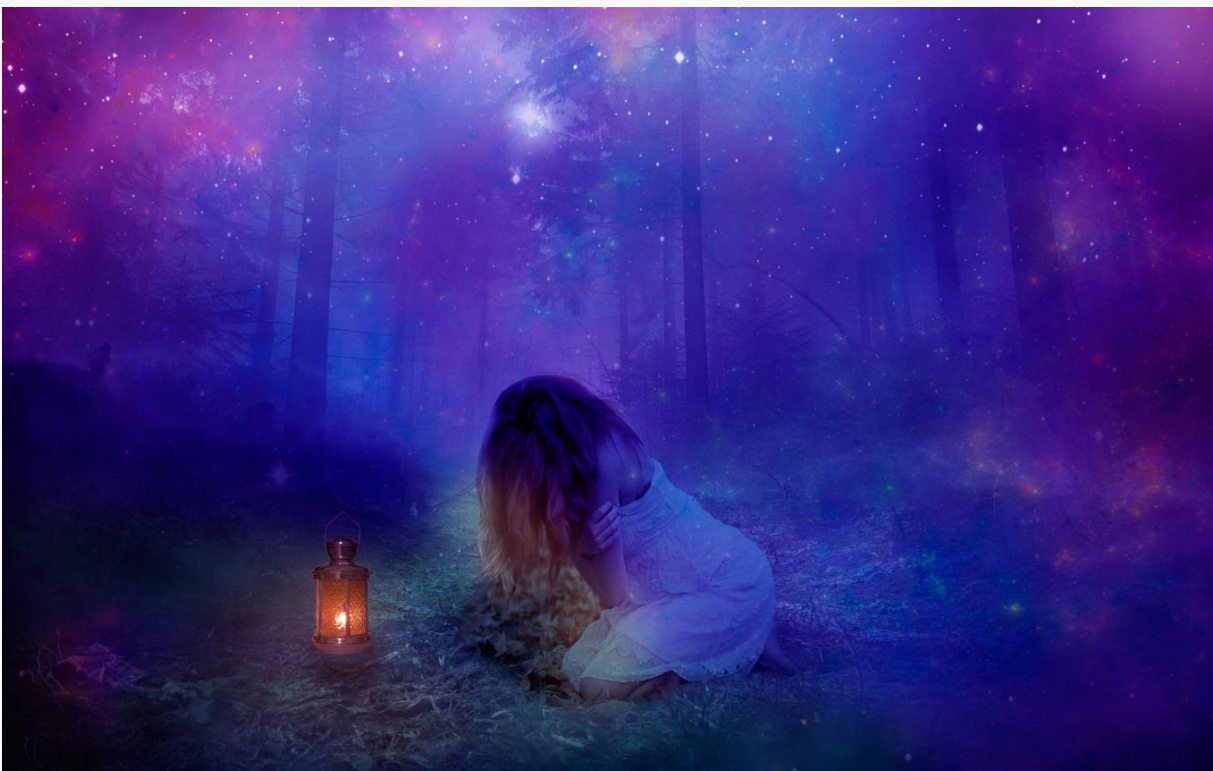


Schritt 31

Erstelle erneut eine neue Ebene und male weitere Lichter, wie im Bild unten gezeigt, mit derselben Einstellung wie im vorherigen Schritt.



Diesmal ändere den Ebenen-Modus auf Linear abwedeln und reduziere die Deckkraft auf 20%. Hier ist das Resultat.

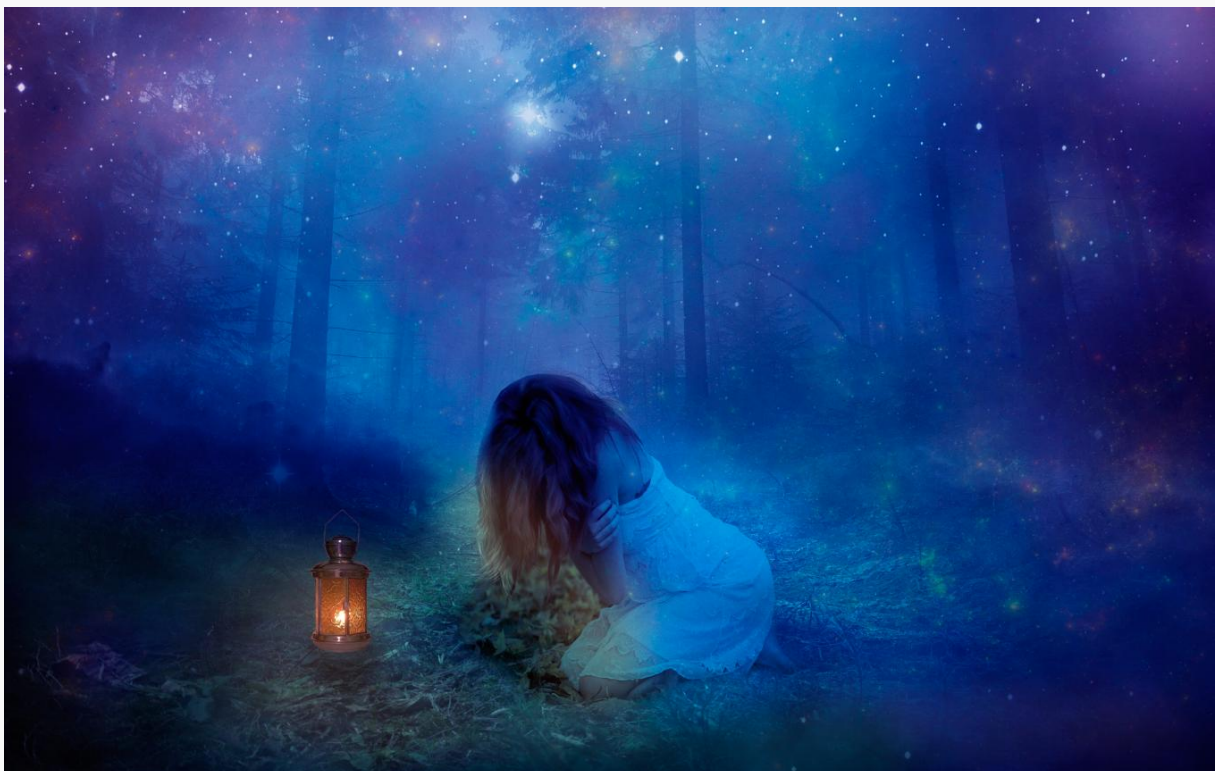


Schritt 32

Ich habe einige Lichter mit derselben Pinseleinstellung auf das Model gemalt, aber die Farbe auf #132f46 geändert.



Jetzt ändere den Ebenen-Modus auf lineares abwedeln, Deckkraft 50%. Hier ist das Ergebnis.



Schritt 33

Erstelle eine neue Ebene, um unseren kleinen Freund dieser verlorenen Dame, Libelle, hinzuzufügen. Lade also die Libellenpinsel und bemale sie so, wie auf dem Bild gezeigt (Sie können sie gerne überall verwenden).



Schritt 34

Füge der Libelle einen Ebenenstil-Effekt hinzu. Dazu klicken Sie doppelt auf die Libellenebene. Hier sind die Werte für den Ebenenstil.

Ebenenstil

Stile

Fülloptionen: Standard

- Schlagschatten
- Schatten nach innen
- Schein nach außen**
- Schein nach innen
- Abgeflachte Kante und Relief
 - Kontur
 - Struktur
- Glanz
- Farbüberlagerung
- Verlaufsüberlagerung
- Musterüberlagerung
- Kontur

Schein nach außen

Struktur

Füllmethode: Linear abwedeln (Hinzufügen) ▾

Deckkraft: 78 %

Rauschen: 0 %

#cc6602

Elemente

Technik: Weicher ▾

Überfüllen: 0 %

Größe: 10 Px

Qualität

Kontur: Glätten

Bereich: 50 %

Zufallswert: 0 %

OK

Abbrechen

Neuer Stil...

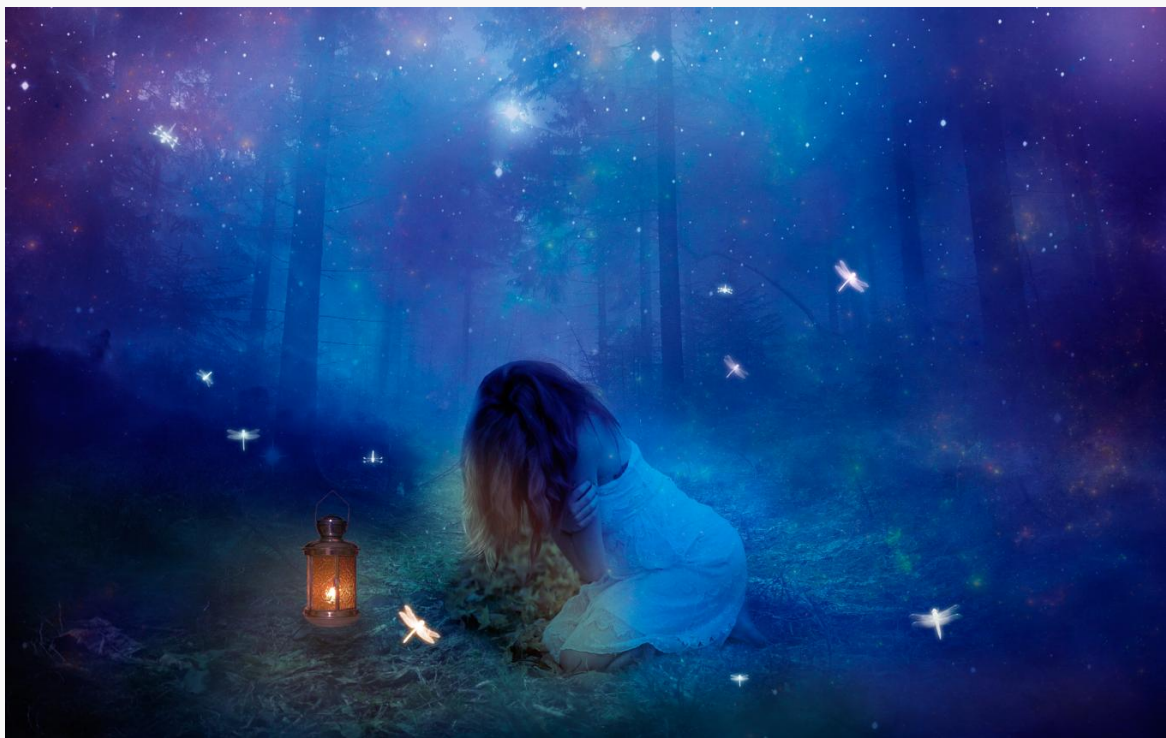
Vorschau

Hier ist das Ergebnis.



Schritt 35

Füge viele verschiedene Libellen hinzu und wähle verschiedene äußere Leuchten, damit sie mit unterschiedlichen Farben leuchten. Ich habe 10 Ebenen verwendet, um sie zu arrangieren.



Schritt 36

Fügen wir der Szene noch etwas Nebel hinzu. Dazu erstelle eine neue Ebene, benutze einen weichen, runden Grundpinsel und ändere dann die Vordergrundfarbe auf #b4b4b4.



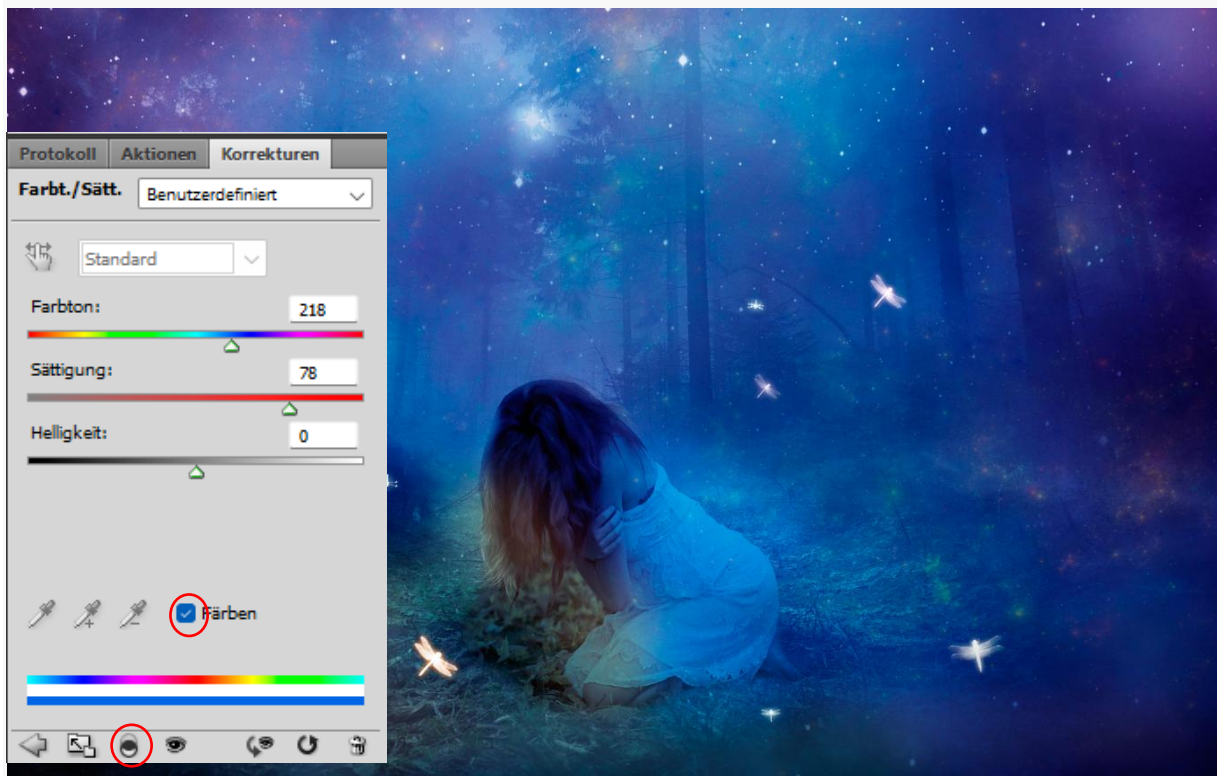
Schritt 37

Füge der Nebelebene eine Ebenenmaske hinzu und gehe dann zu Filter > Render > Clouds. Tragen Sie es einmal auf und hier ist das Ergebnis.



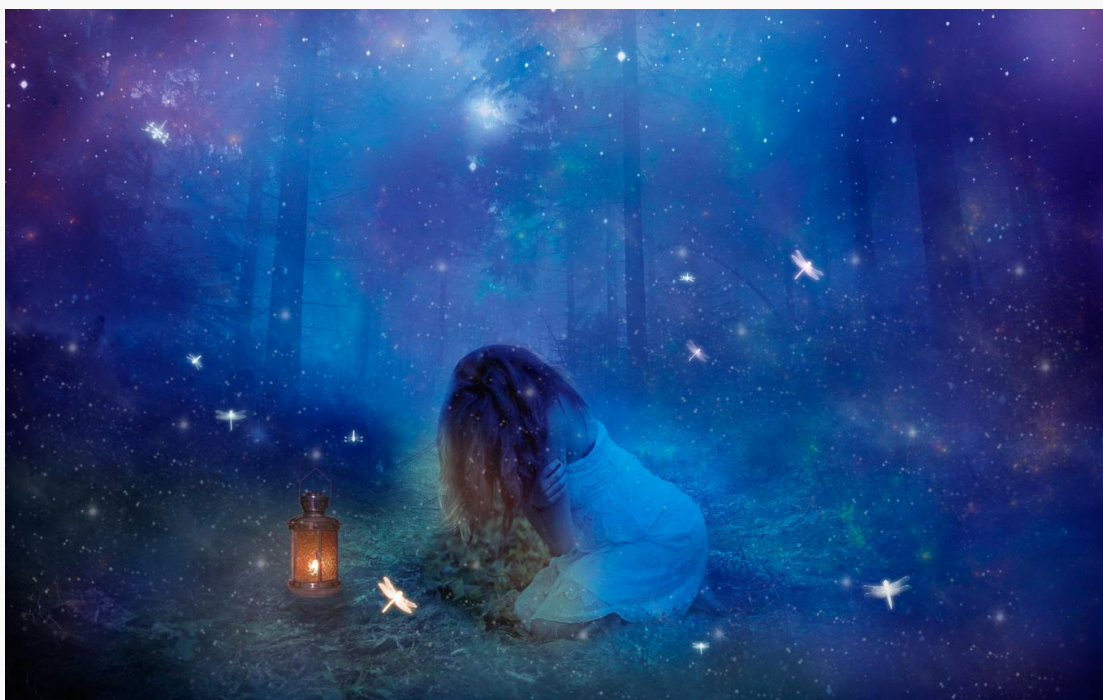
Schritt 38

Füge eine Farbton-/Sättigungs-Einstellungsebene zum Nebel hinzu.



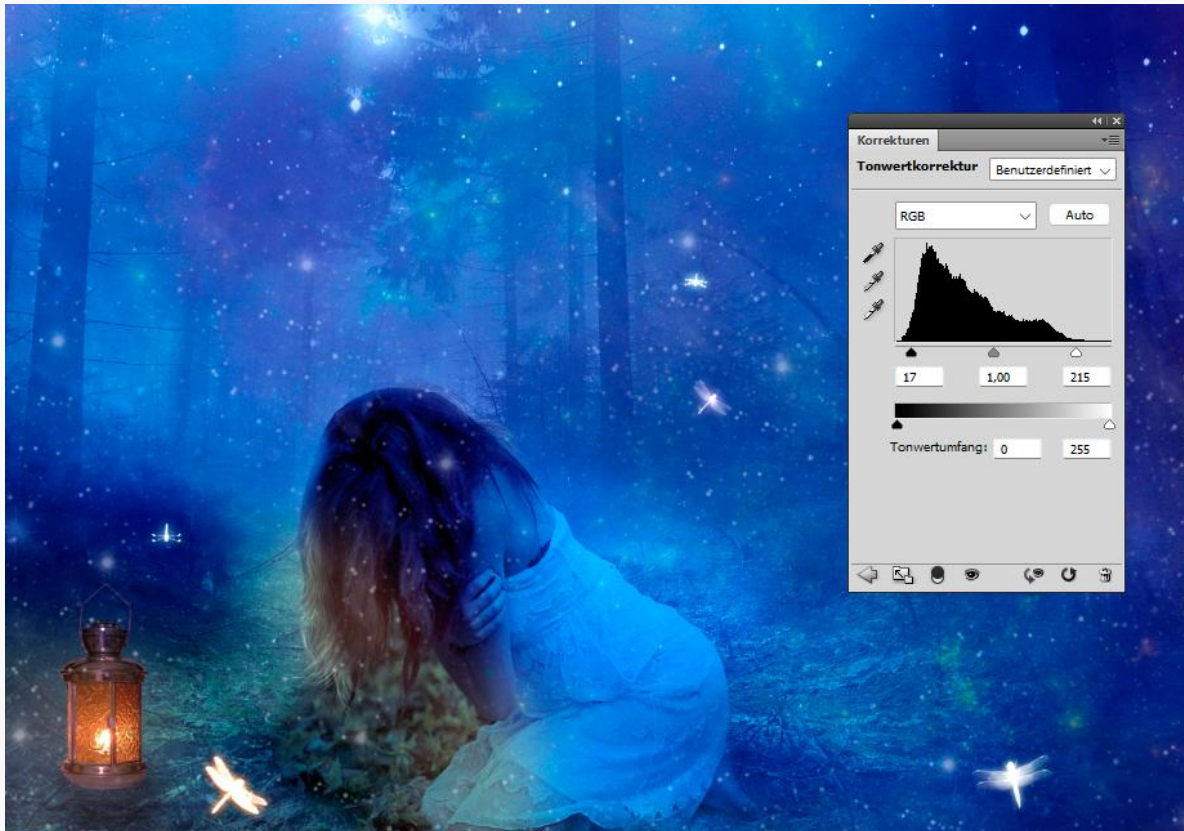
Schritt 39

Erstelle eine neue Ebene. Öffne eine Pinselvorlage „Sterne“ und wähle einen Pinsel aus. Male über die Leinwand und stelle dann den Ebenen-Modus von „Sterne“ auf negativ Multiplizieren, Deckkraft 64%, ein.



Schritt 40

Fügen Sie die Einstellungsebene Tonwertkorrektur hinzu und stellen folgende Werte ein:



Hier ist das bisherige Gesamtergebnis.

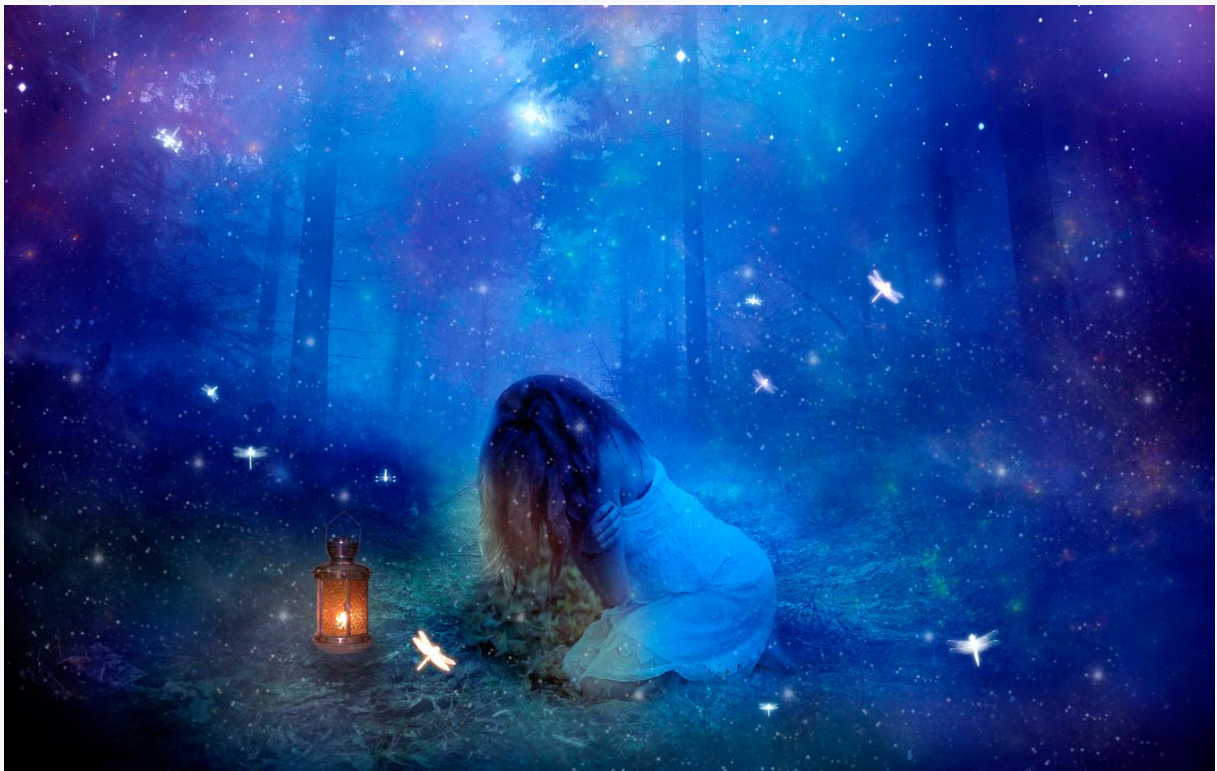


Schritt 41

Erstelle eine neue Ebene, benutze den einfachen, weichen, runden Pinsel und ändere dann die Vordergrundfarbe zu #0b2a4d. Dann ändere die Pinselgröße auf etwa 800 Pixel und male einen großen Punkt, wie im Bild unten gezeigt.

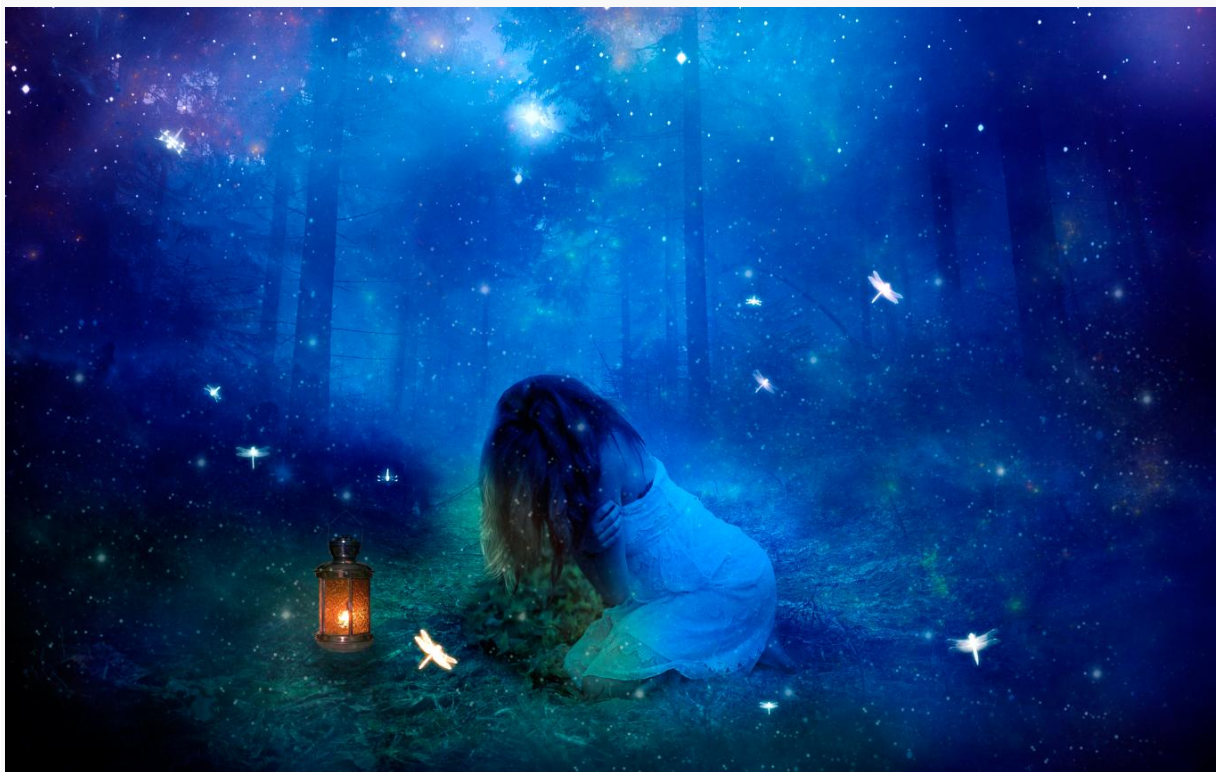
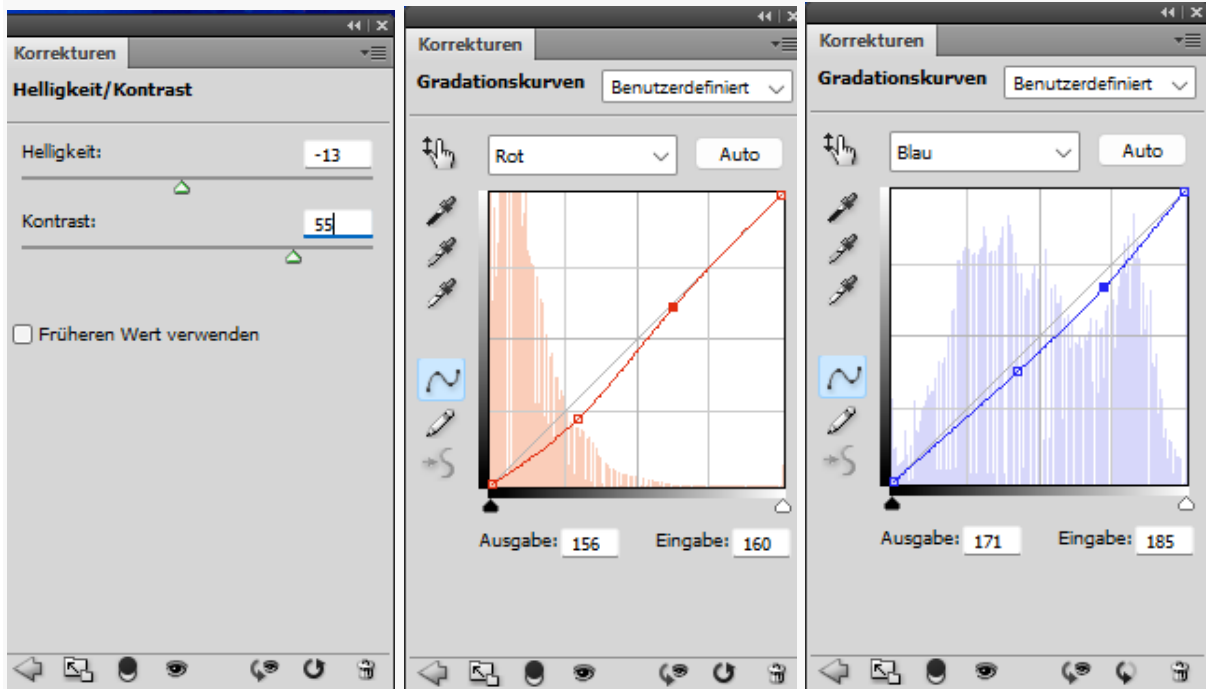


Ändere den Ebenen-Modus dieser Ebene auf Linear abwedeln und reduziere die Deckkraft auf 50%.



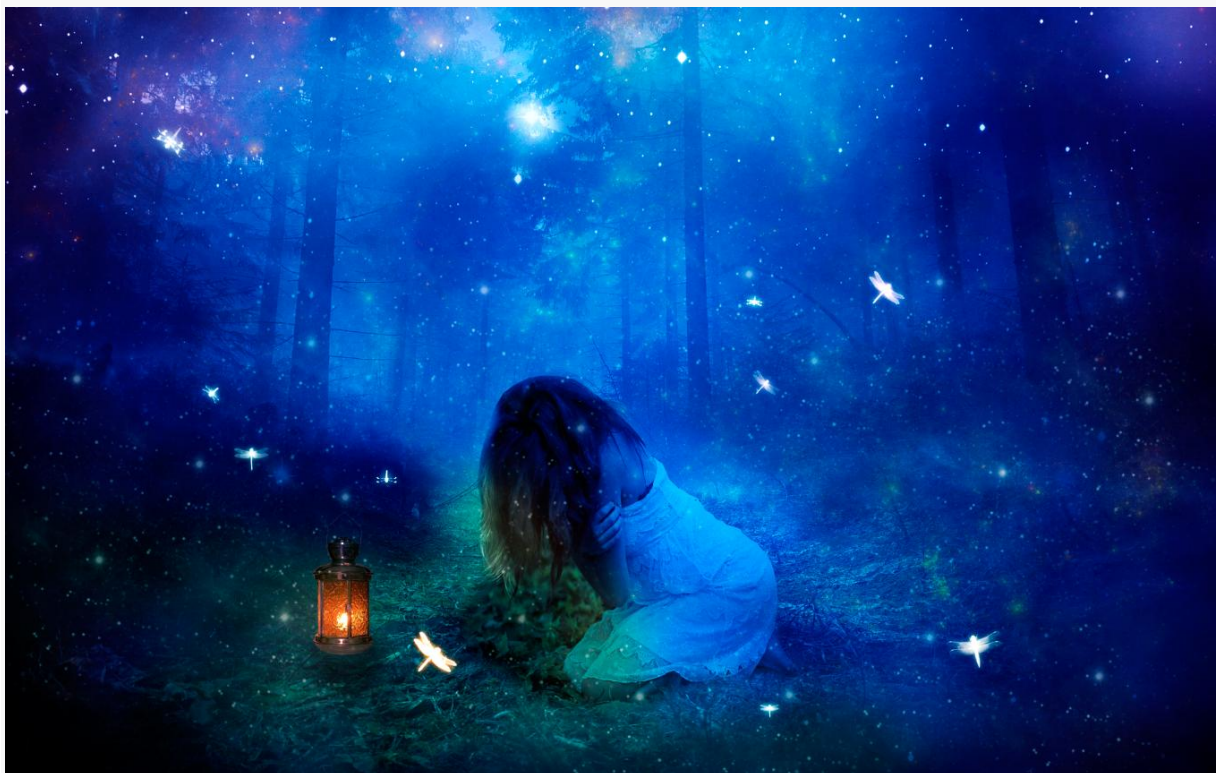
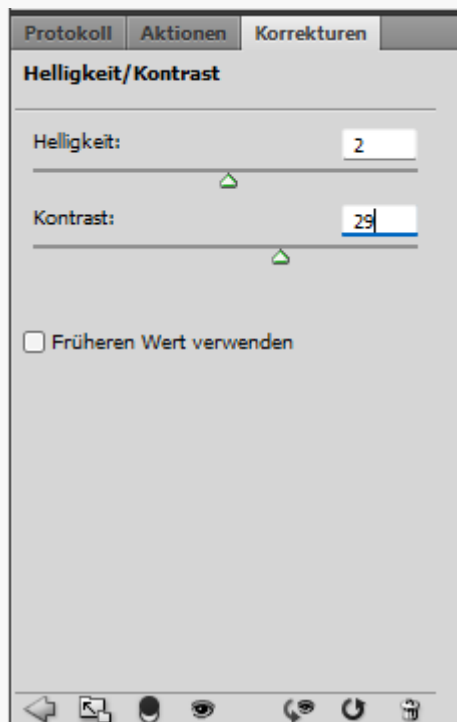
Schritt 42

Wir sind fast fertig, aber es fehlen noch die letzten Einstellungen. Füge also eine Helligkeits-/Kontrast- und Kurveinstellungsebene hinzu. Sieh dir das Bild unten für die Werte an und reduziere dann die Deckkraft von Helligkeit/Kontrast auf 60%.



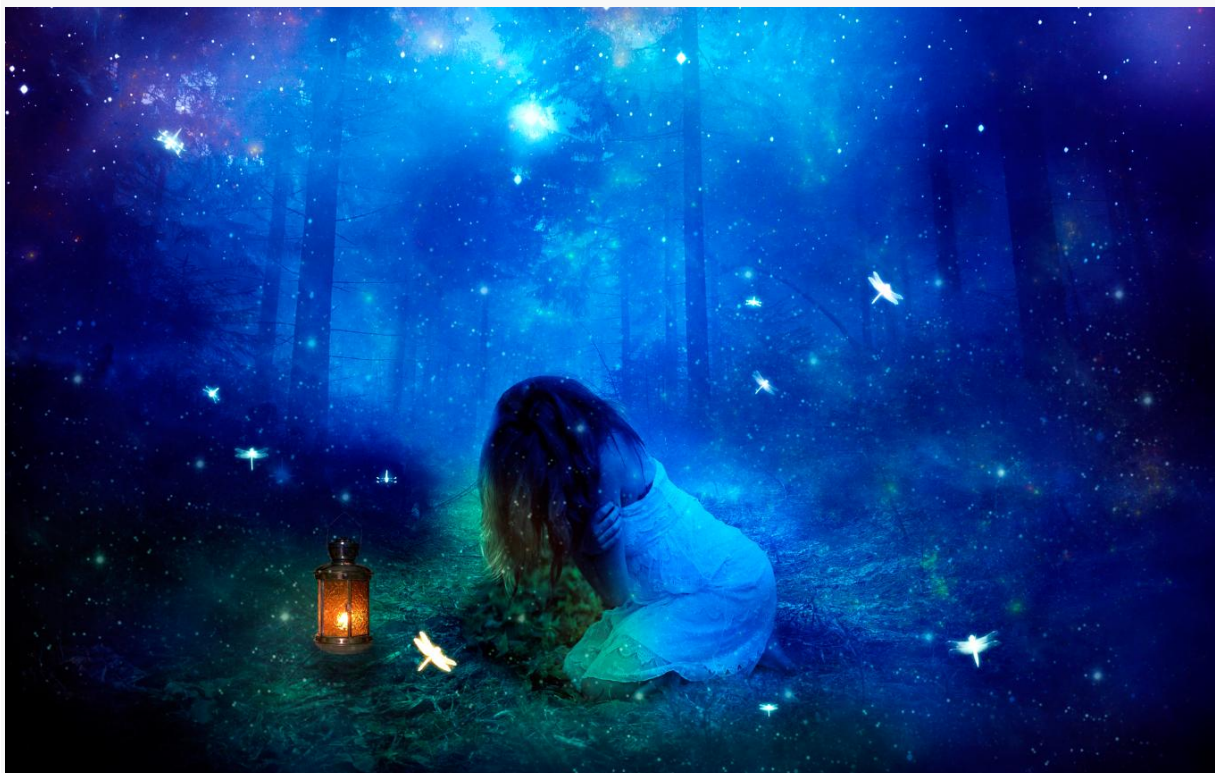
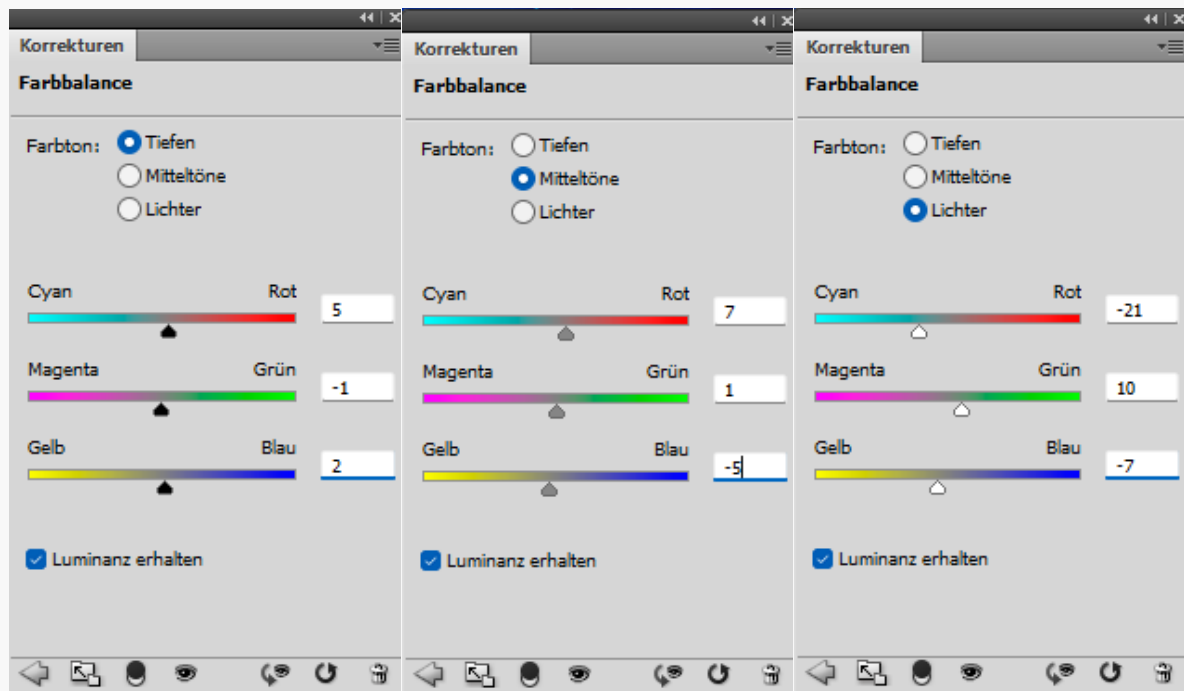
Schritt 43

Füge eine Ebene für Helligkeits-/Kontrasteinstellungen hinzu.



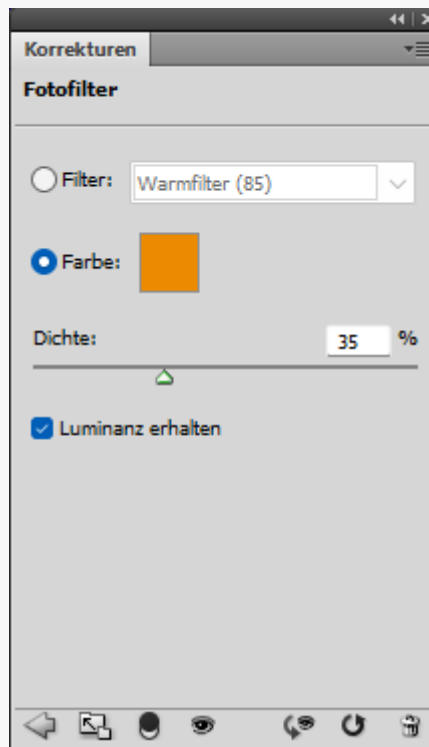
Schritt 44

Füge eine Ebene für Farbbalanceeinstellungen hinzu. Stellen Sie die Einstellung wie auf dem untenstehenden Bild gezeigt ein.



Schritt 45

Zum Schluss fügen wir noch eine Einstellungsebene mit Fotofilter hinzu.



Endergebnis

