

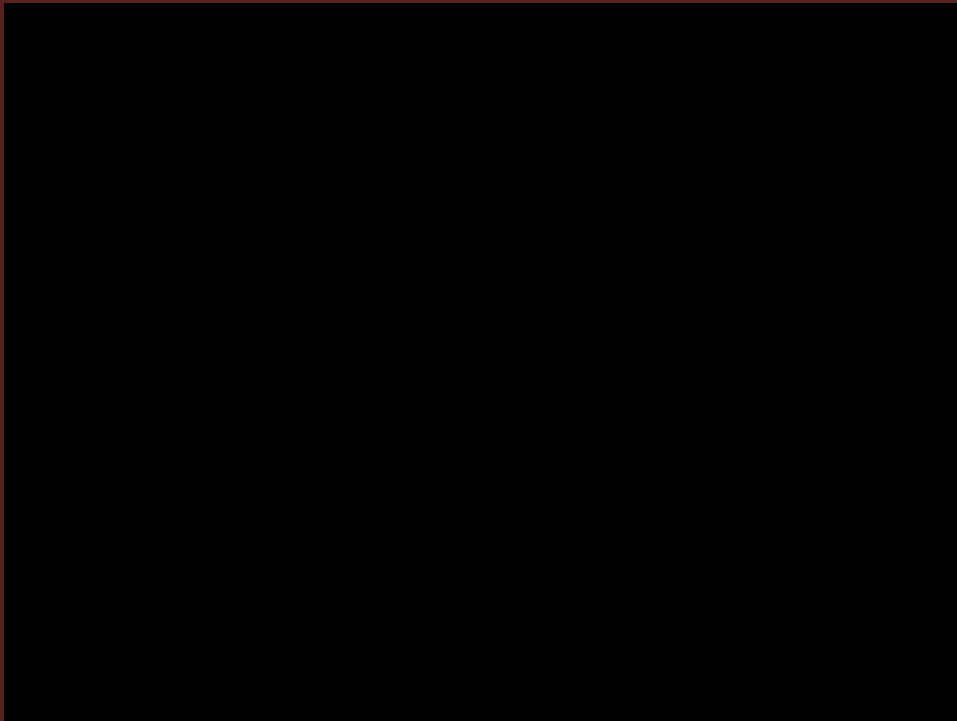
Schnee erstellen in Photoshop

Pünktlich zur kalten Jahreszeit gibt es von mir ein kleines Kurztutorial wie man realistischen Schnee in Photoshop erzeugt. Das ist gar nicht schwer und geht in den Grundzügen sogar sehr schnell. Natürlich lässt sich das Ergebnis hinterher weiter verfeinern, sodass es etwas mehr Zeit in Anspruch nimmt, dafür noch realistischer wirkt.



Zuerst nehmt ihr euch ein Foto, auf dem es schneien soll. Ich hab eines von meinen [Stockfotos](#) genommen.

Es nicht die perfekte Wahl, da dort die Sonne scheint, aber zu Demonstrations-zwecken reicht es. Wenn ihr einen realistischen Effekt haben wollt, achtet darauf, dass auf dem Bild nicht die Sonne scheint.



Darüber erstellt ihr eine neue Ebene und füllt diese mit schwarz.

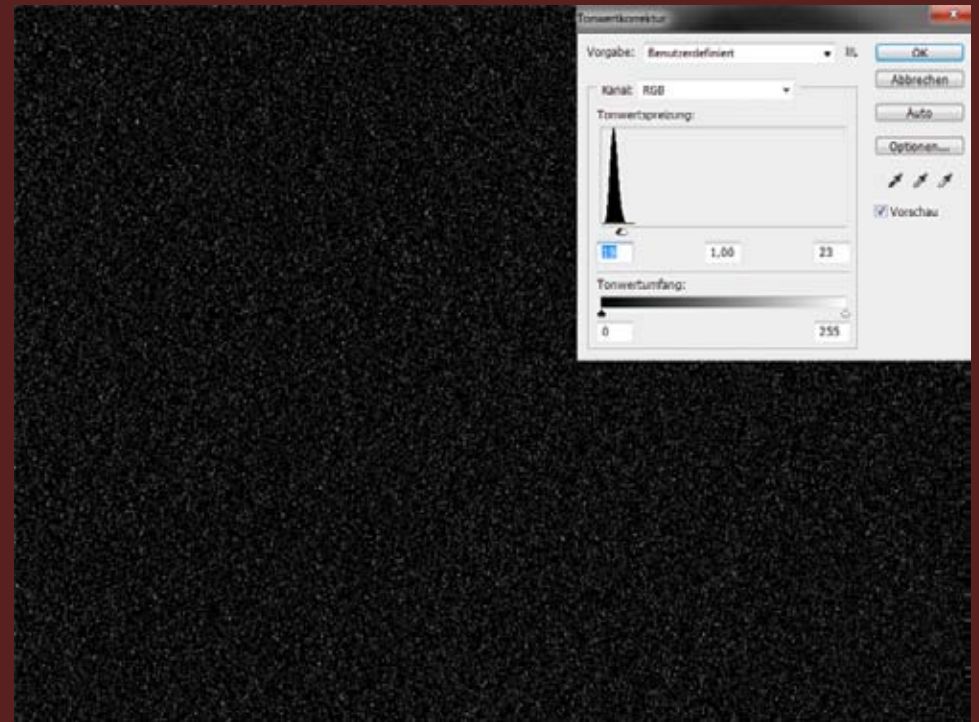
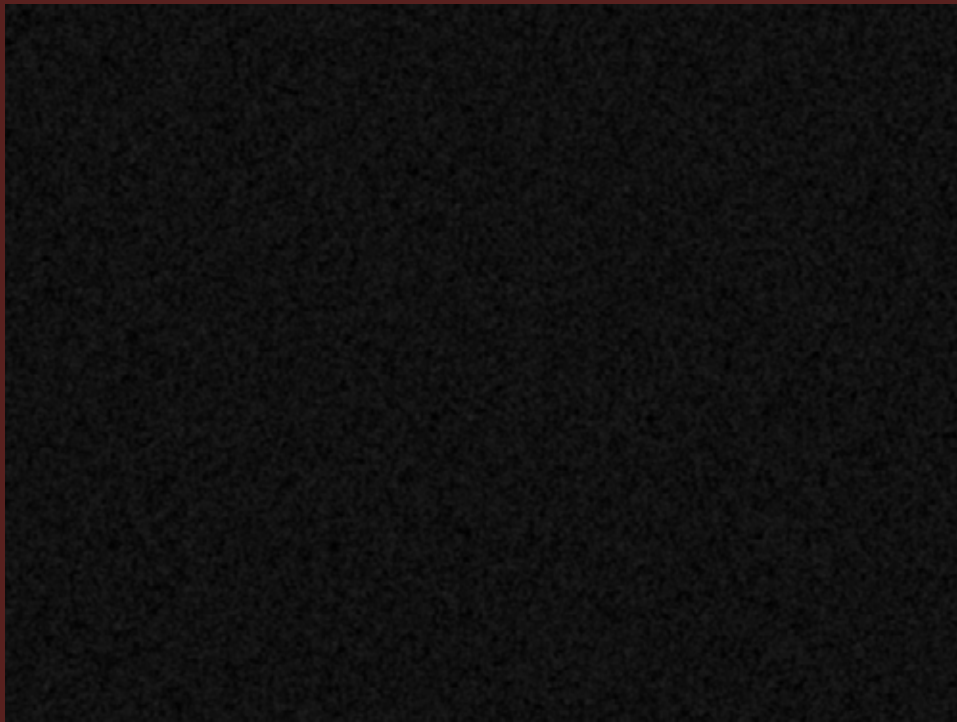
Am schnellsten geht das, wenn ihr die Taste D und danach gemeinsam die Steuerung- und Rückschritt-Taste drückt.

Dann fügt ihr den Filter Rauschen hinzufügen mit den Optionen „Gleichmäßig“ und „Monochrom“ (wir wollen ja schließlich weißen Schnee) und einer Stärke von 20% hinzu.

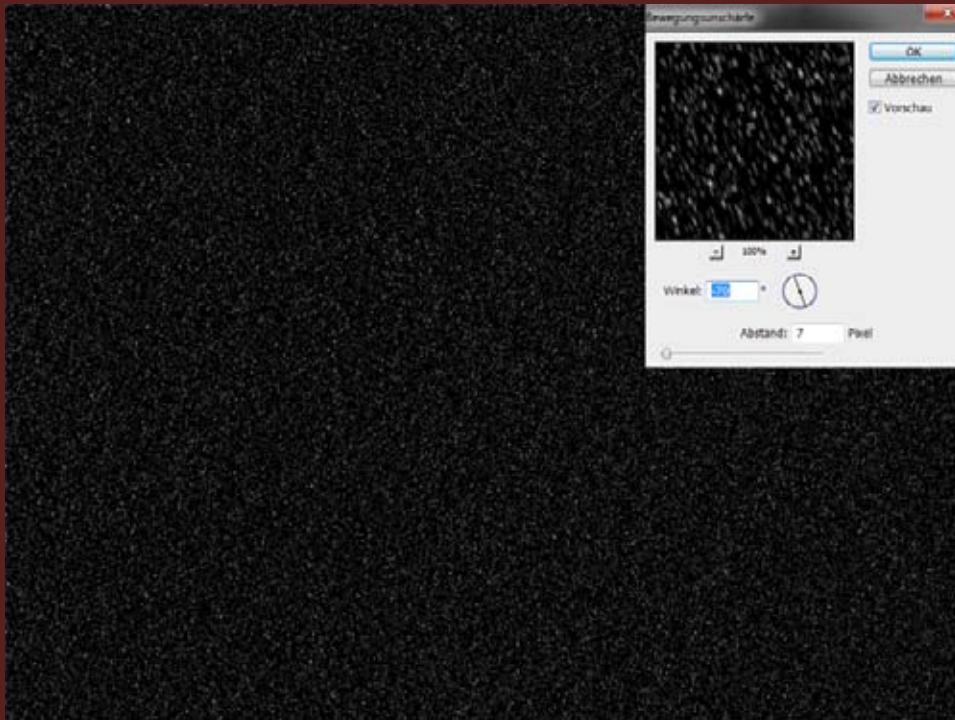
In der 100%-Ansicht sieht das dann so aus.



Danach wendet ihr den Gaußschen Weichzeichner mit einer Stärke von 1 Pixel an. Dann sieht es bei 100% so aus.



Noch ist von Schnee nicht viel zu sehen. Das wollen wir jetzt ändern. Ihr öffnet die Tonwertkorrektur (zu finden über Bild->Korrekturen) und schiebt die beiden oberen, äußeren Regler (also die für die Tiefen und die Lichter) zusammen. Nun seht ihr wie einzelne Flocken entstehen. Wie dicht der Schneefall sein soll, könnt ihr über die beiden Regler kontrollieren. Bei mir waren es folgende Werte: 19 für die Tiefen und 23 für die Lichter.



Da Schnee nie oder ganz selten gerade fällt, müssen wir jetzt etwas Wind ins Spiel bringen. Dazu ruft ihr den Filter Bewegungsunschärfe auf und stellt einen passenden Winkel ein, hier hat -70 Grad ganz gut gepasst.

Die Stärke solltet ihr je nach Motiv wählen. Bei ruhigem Schneefall reicht 4 Pixel locker aus, für einen handfesten Sturm ist 7 Pixel ein guter Wert.

Zum Schluß wählt ihr als Füllmethode „Negativ multiplizieren“. Das lässt alle Pixel, die dunkler als 50% Grau sind „verschwinden“ und nur unsere Flocken bleiben übrig

Theoretisch wären wir jetzt fertig. Aber noch sieht es nicht sehr gut aus. Also weiter zum nächsten Schritt.





Manchmal sieht der Schnee sehr klein aus, z.B. wenn ihr sehr große Bilder verwendet wie ich in diesem Tutorial.

Ihr könnt die Ebene dann ruhig über Frei Transformieren (Strg+T) so weit vergrößern, bis es euch gefällt.

Unten seht ihr den Vergleich, links ohne Vergrößerung, rechts mit (200%).



Wenn ihr es noch ein wenig realistischer haben wollt, könnt ihr diese Ebene nun ein paarmal duplizieren (bei meinem [12,010 A.D.](#) Bild habe ich das zweimal gemacht) und die Ebenen vergrößern bzw. verkleinern, um unterschiedlich große Flocken zu erhalten.

Die leichte Unschärfe, die beim Vergrößern der Ebene entsteht, macht hier nichts aus, es wirkt dann als wären die großen Flocken näher an der Kamera und dadurch unschärfer.

Mehr Tiefe ins Bild bekommt ihr, wenn ihr mit Masken die Flocken auf einzelne Bildteile begrenzt, z.B. die kleineren Flocken auf die Bildteile, die weiter weg sind und die größeren auf den Vordergrund.

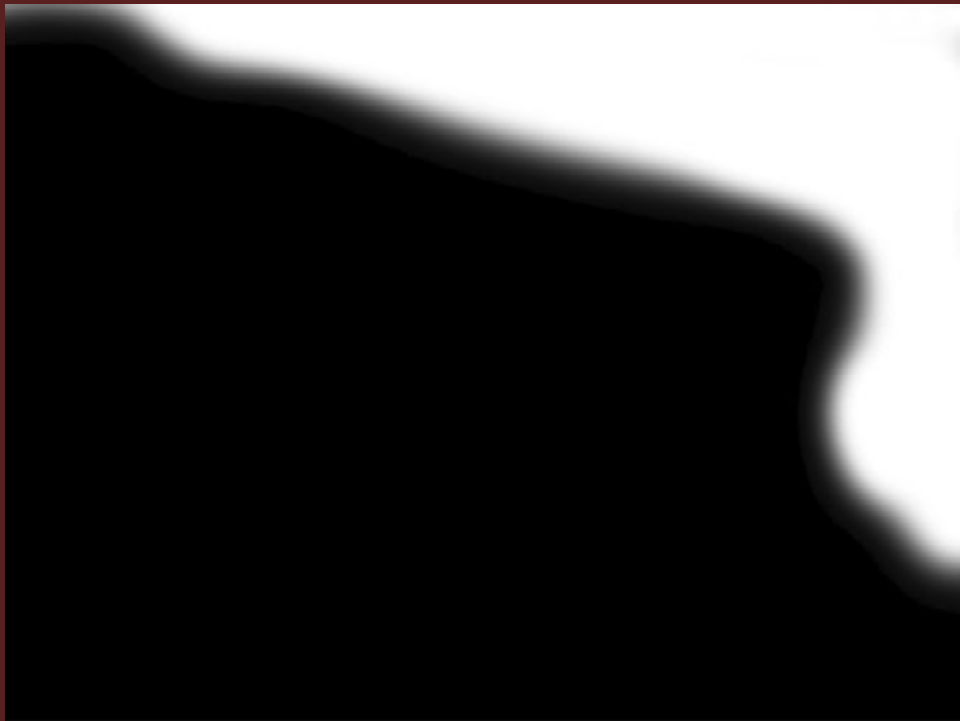
Bei diesem Bild war die Maskierung recht einfach, auf der nächsten Seite sehr ihr die zwei Masken, die ich verwendet habe.

Insgesamt hatte ich hier drei Ebenen für den Hintergrund (Maske 1), eine für den Vordergrund (Maske 2) und eine letzte ohne Maske, auf der ich hier und da noch ein paar Flocken wegradiert habe.

Je nach Bild kann es sein, dass ihr mehr als zwei Masken benötigt. Experimentiert ruhig etwas.



Maske 1 für den Hintergrund

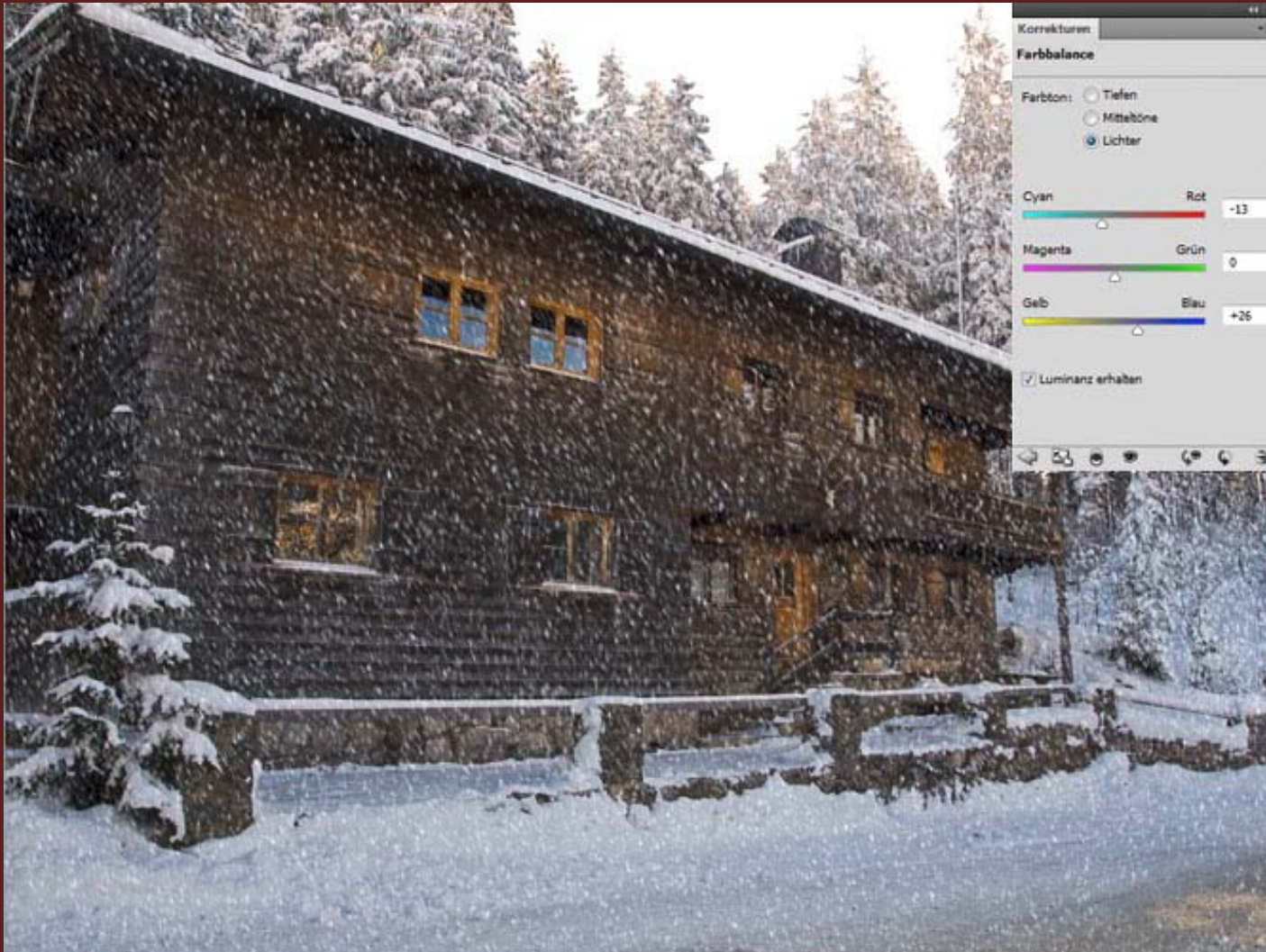


Maske 2 für den Vordergrund



Wenn ihr CS5 besitzt, könnt ihr auch mit dem Formgitter arbeiten und den Schnee weiter verformen, um ihm z.B. eine etwas geschwungene Richtung mitzugeben. Dadurch wirken die Flocken noch etwas unregelmäßiger. Solltet ihr mit früheren Versionen arbeiten, lassen sich auch gute Ergebnisse mit Verkrümmen und / oder Verflüssigen erzielen. Allerdings lässt das sich natürlich nicht so schön sauber steuern wie mit dem Formgitter.





Eine weitere Möglichkeit ist, den Schnee etwas einzufärben, je nach Licht- und Farbsituation des Bildes. Manchmal passt ein etwas bläulicher Ton z.B. besser als das reine Weiß.

Am einfachsten funktioniert das über die Farbbalance-Einstellung. Dort wählt ihr die Lichter und könnt dann einen passenden Ton einstellen (Schnittmaske auf die Schneeebene nicht vergessen!).

Unten seht ihr die Parameter für einen bläulichen Ton passend zum Bild.



Das Endergebnis

Ich hoffe, euch hat es wieder Spaß gemacht und ihr konntet den ein oder anderen nützlichen Tipp mitnehmen. Solltet ihr Fragen oder Anregungen haben, erreicht ihr mich über das [Kontaktformular](#) oder direkt per E-Mail unter manu@koni-artwork.de.

Die Online-Version dieses Tutorials findet ihr [hier](#).
Viel Erfolg beim Pixeln!

Eure Manu