

Tutorials

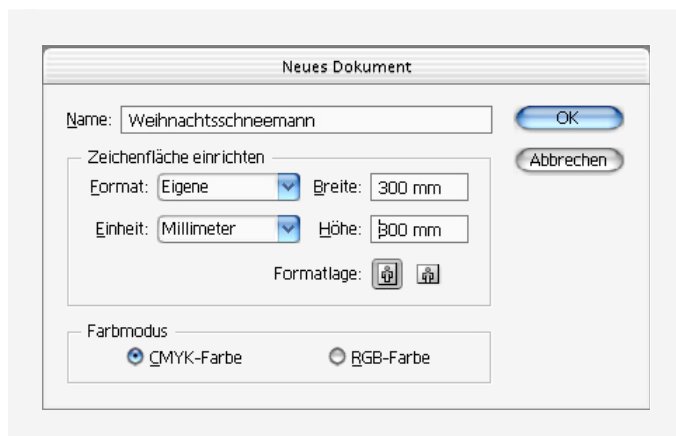
Schneemann erstellen

Wie Du selbst einen Schneemann erstellen kannst zeigt Dir [Goebie \(http://www.psd-tutorials.de/forum/members/5523.html\)](http://www.psd-tutorials.de/forum/members/5523.html).



Dokument einrichten:

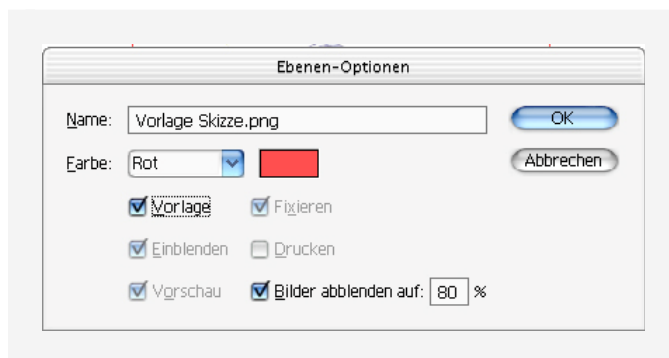
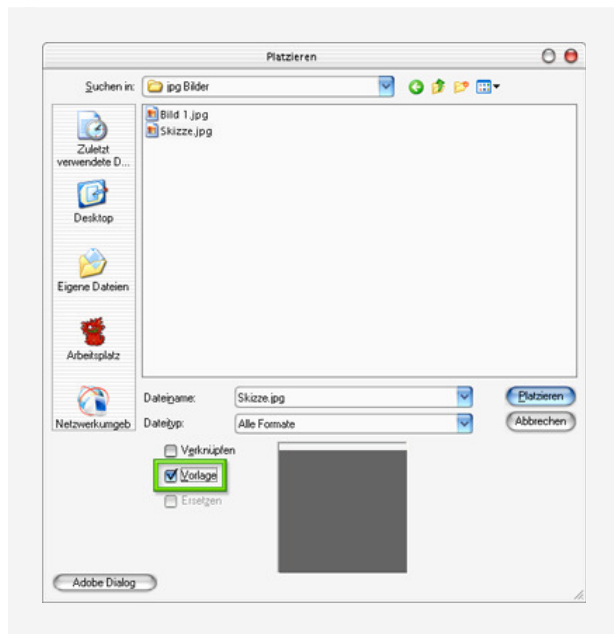
Nach dem Programmstart ein neues Dokument mit der gewünschten Größe anlegen.



Ein bisschen Reklame in eigener Sache:

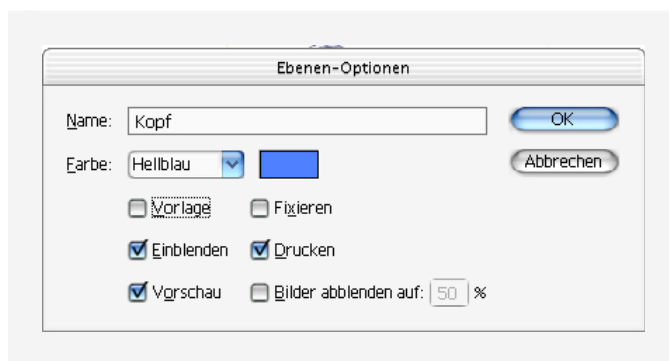
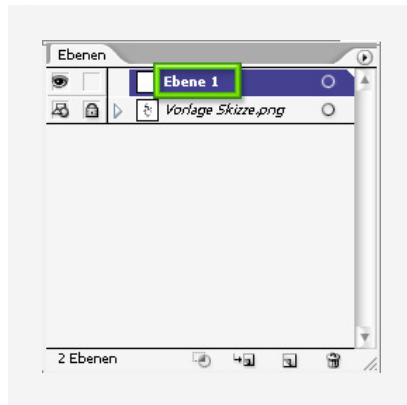


Über *Datei>Platzieren...* die Skizze als *Vorlage* einfügen und über einen *Doppelklick* auf das *Ebenen-Vorschaubild* die Ebenen-Optionen individuell einstellen.

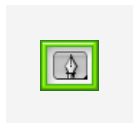


Kopf:

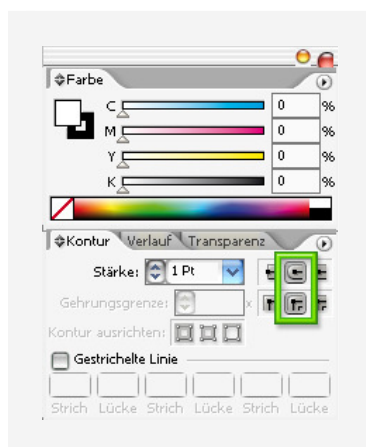
Mit einem *Doppelklick* direkt auf den *Ebenen-Namen* kann man der jeweiligen Ebene eine neue Bezeichnung zuweisen. In meinem Beispiel beginne ich mit dem Kopf.



Über die Werkzeugleiste das **Zeichenstift-Werkzeug** auswählen und die Form des Kopfes nachzeichnen. Als **Füllfarbe** Weiß, **Konturenfarbe** Schwarz, **Konturenstärke** 1pt.



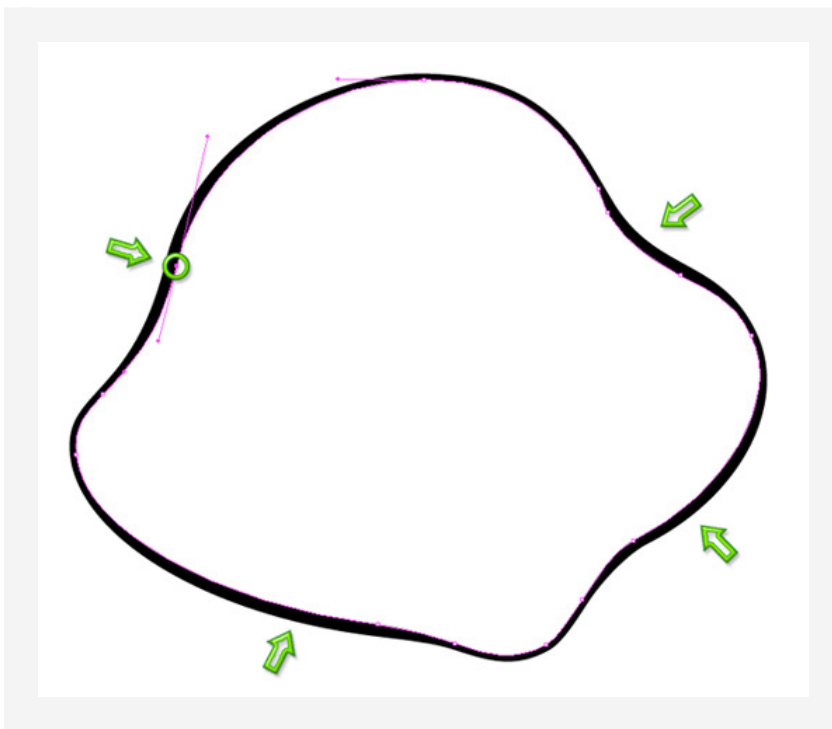
Darauf achten, dass bei der Konturoption *Abgerundete Linienenden* und *Abgerundete Linienecken* bei jeder nachfolgenden Konturenerstellung aktiviert ist.



Mit dem **Direktauswahl-Werkzeug** kann man die einzelnen Punkte und Kurven der Form über die "Anfasser" korrigieren.

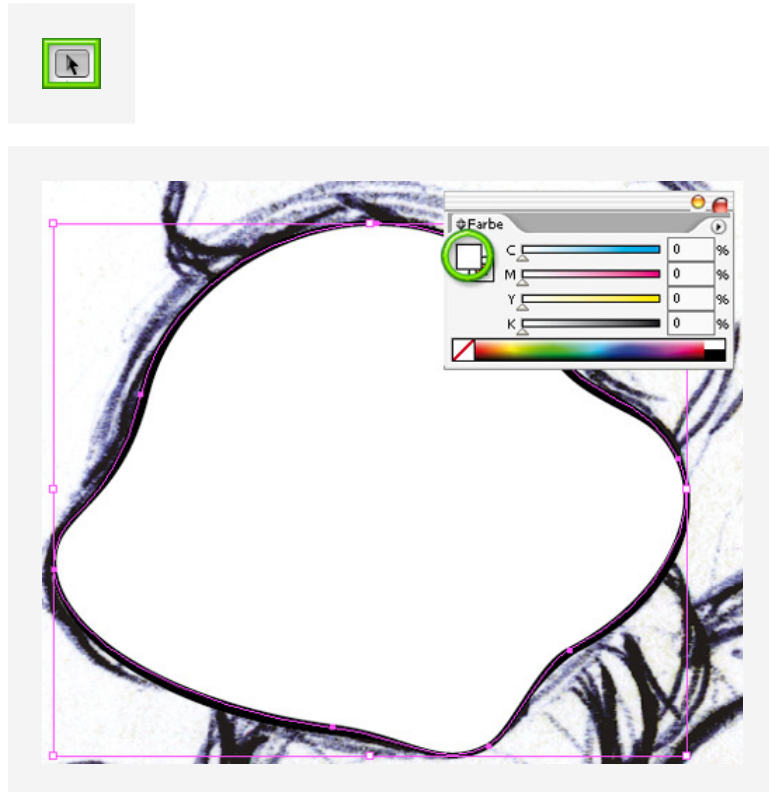


Nach der Korrektur über *Objekt>Pfad>Konturenlinie* die schwarze Linie in eine Fläche umwandeln, um die Dicke variabel zu verändern. Wieder das *Direktauswahl-Werkzeug* wählen und die Punkte der äußeren bzw. inneren Kontur leicht verschieben.



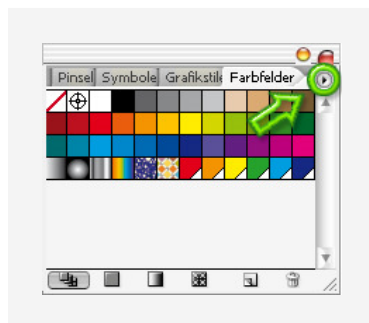
Hinweis: Mit gehaltener *Shift-Taste* kann man auch mehrere nebeneinanderliegende Punkte aktivieren und zeitgleich verschieben. Mit dem *Auswahl-Werkzeug* auf die Fläche des Kopfes wird man erkennen, dass bei der Konturenumwandlung die Kontur und Fläche miteinander gruppiert wurde.

Hierbei einfach die *Gruppierung aufheben* und nur die weiße Fläche auswählen.

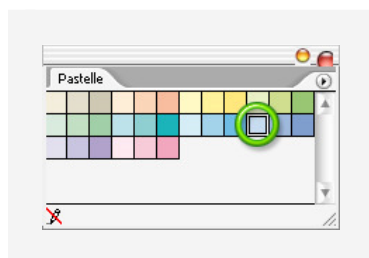


Mit **Strg+C** diese Fläche kopieren (*Bearbeiten>Kopieren*) und mit **Strg+F** (*Bearbeiten>Davor einfügen*) einfügen.

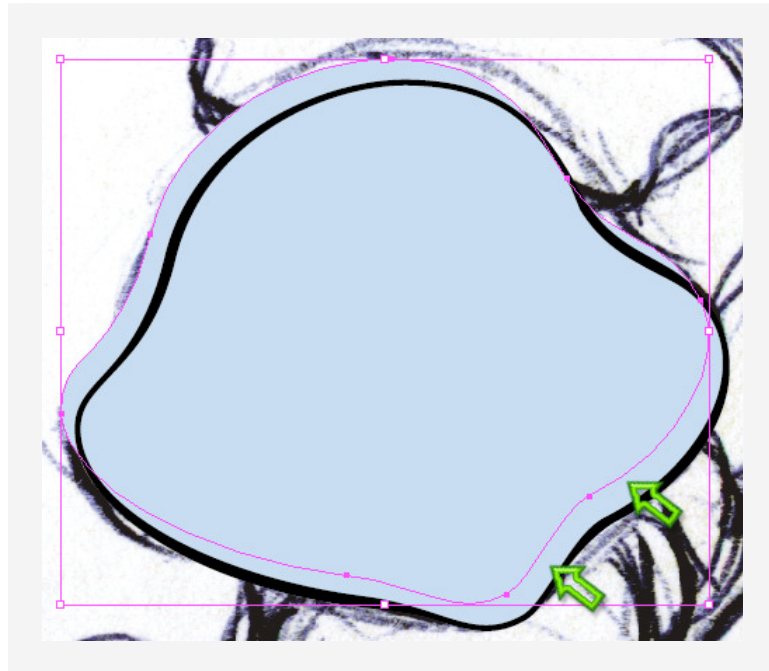
Für diese neue Fläche benötigen wir ein dezentes lichtes Pastellblau als Flächenfarbe, da sie als Schattierung des Kopfes dienen soll. Hierbei sind in Illustrator schon so einige Farbkombinationen in Form von Bibliotheken angelegt, die uns die Arbeit mit dem Ermischen einzelner Farbtöne sehr erleichtern kann. Über das Anklicken des kleinen rechten Pfeils im *Farbfelder-Fenster* öffnet sich ein Kontextmenü mit verschiedenen Auswahlmöglichkeiten.



Dabei gehen wir auf die Option *Farbfelder-Bibliothek öffnen* und wählen die *Pastelle*. In diesem neu geöffneten Fenster wählen wir das Pastellblau nach eigenen Vorlieben aus.



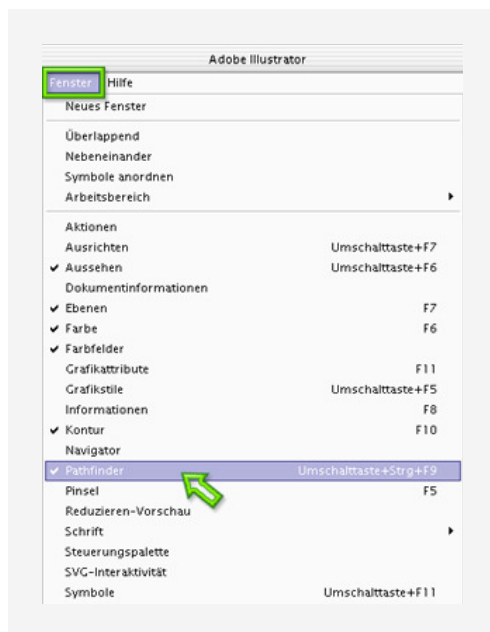
Über **Strg+C** und **Strg+F** kopieren wir nochmals die hellblaue Fläche und verschieben sie leicht nach links oben.



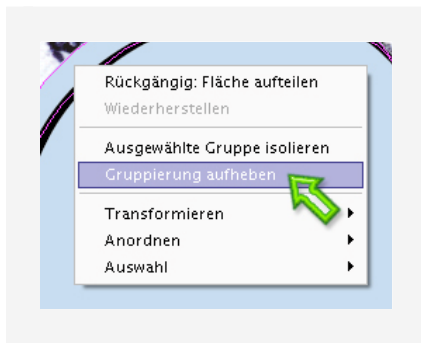
Mit *Shift* wählen wir die nun noch darunterliegende hellblaue Fläche aus und teilen die Fläche über das *Pathfinder-Fenster* auf.



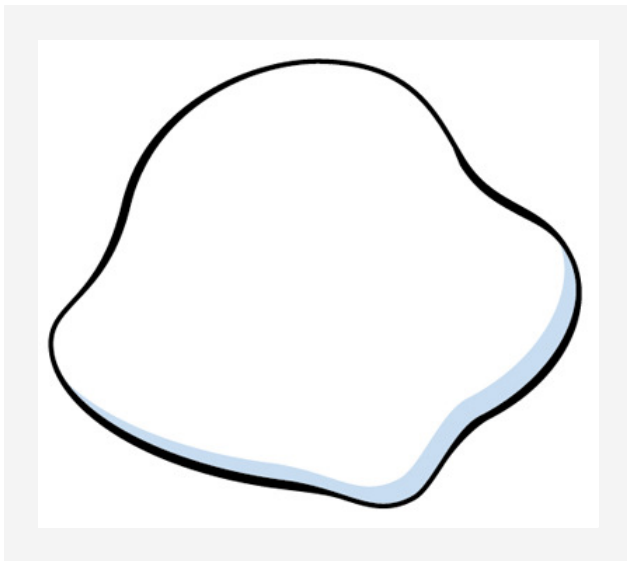
Hinweis: Sollten einige Optionsfenster wie zum Beispiel der *Pathfinder* noch nicht geöffnet sein, so kann man dies über *Fenster* nachholen.



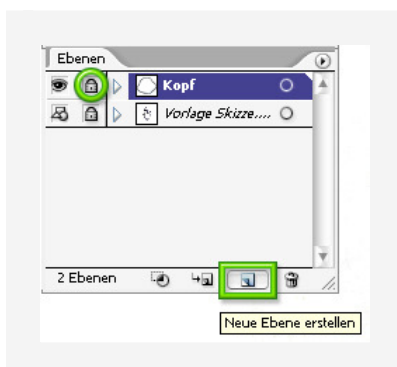
Mit einem *Rechtsklick* auf die hellblauen Flächen die Gruppierung entfernen und die nicht benötigten Flächen löschen, sodass nur die unterste stehen bleibt.



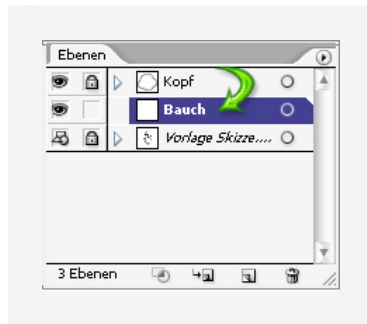
Letztlich sollte es in etwa so aussehen.



Im Optionsfenster *Ebenen* die Ebene des Kopfes fixieren und eine neue Ebene für den Bauch anlegen.

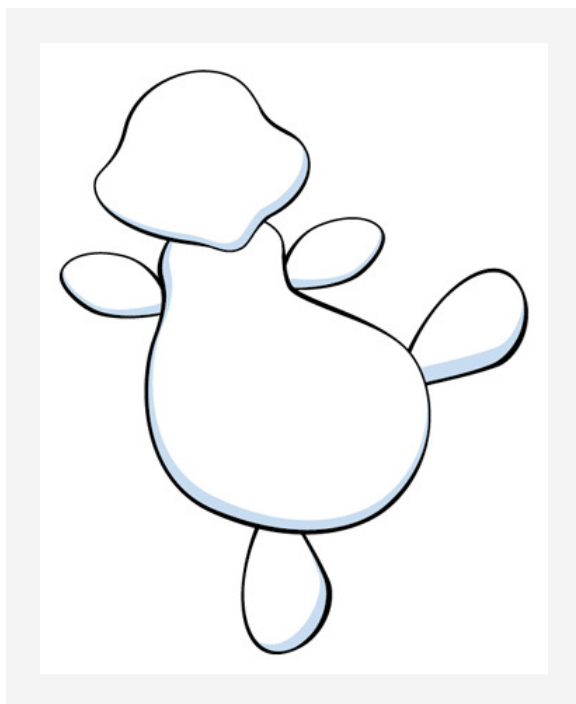


Diese Bauch-Ebene direkt unter die Kopf-Ebene schieben.



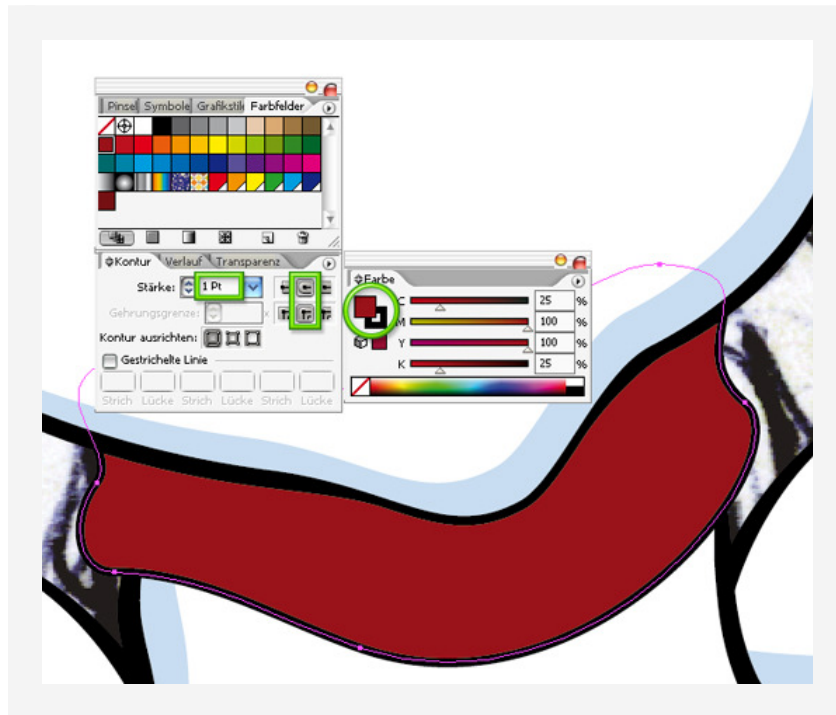
Bauch, Arme und Beine:

Mit der Erstellung des Bauchs genau so verfahren wie beim Kopf beschrieben, ebenso bei den Armen und Beinen. Letztlich könnte es bei euch etwa so aussehen.

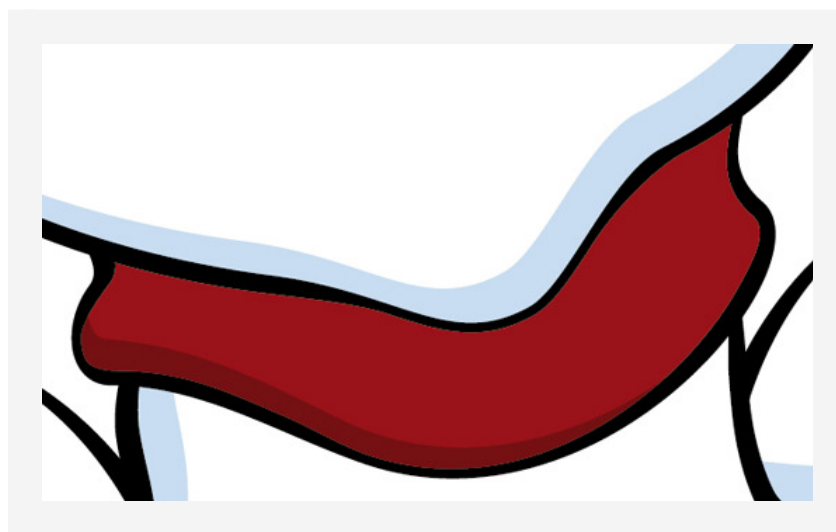


Schal:

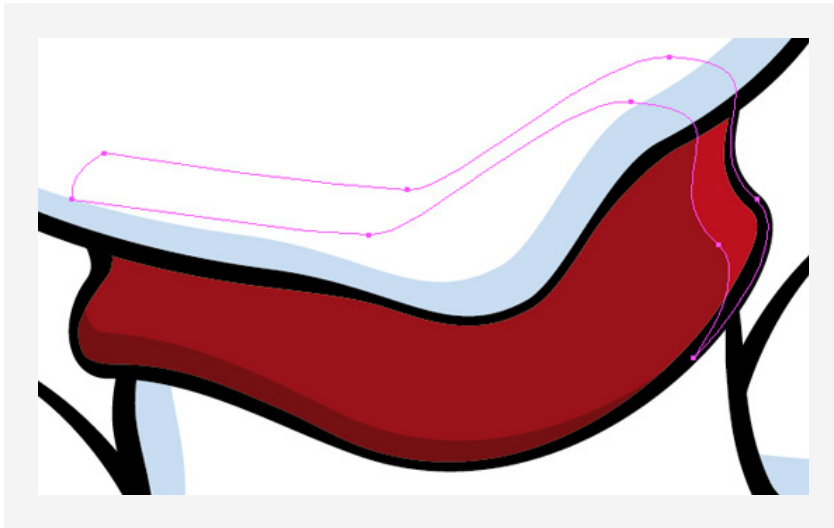
Nun zwischen der Ebene des Kopfs und des Bauchs eine Ebene für den Schal erstellen. Für die *Flächenfarbe* wählen wir ein schönes sattes Dunkelrot und zeichnen mit dem *Zeichenstab-Werkzeug* den Bereich des Schals zwischen Kopf und Bauch.



Die schwarze Kontur wieder über *Objekt>Pfad>Konturenlinie* umwandeln, *Strichstärke* variieren und die Schattenfläche mit einem dunkleren Rotton anlegen.



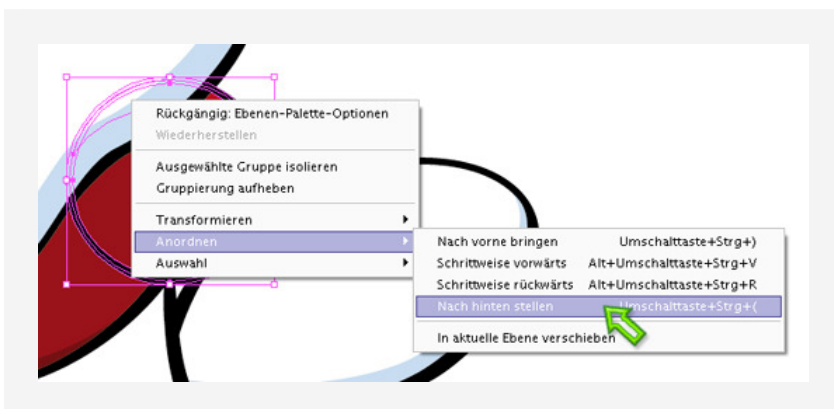
Da wir auf unserer roten Fläche – im Gegensatz zum Weiß – die Lichter sehen, legen wir eine hellrote Fläche oberhalb des Schales an, wobei dabei genauso verfahren wird wie bei der Schattierung. Das heißt, wir kopieren (*Strg+C*) und fügen (*Strg+F*) die rote Grundfläche ein, wählen diesmal ein Hellrot als *Flächenfarbe*, kopieren diese (*Strg+C*), fügen (*Strg+F*) sie nochmals ein und verschieben die Fläche eher nach unten. Nun die Flächen über den *Pathfinder* trennen, Gruppierung entfernen und die nicht benötigten Flächen löschen.



Anschließend den Knoten des Schals mit dem *Ellipse-Werkzeug* anlegen und dabei nur die *Lichter* erstellen.



Die Flächen des Knotens mit *Shift* aktivieren und über *Rechtsklick* der Maus die Option *Anordnen>Nach hinten stellen* wählen.



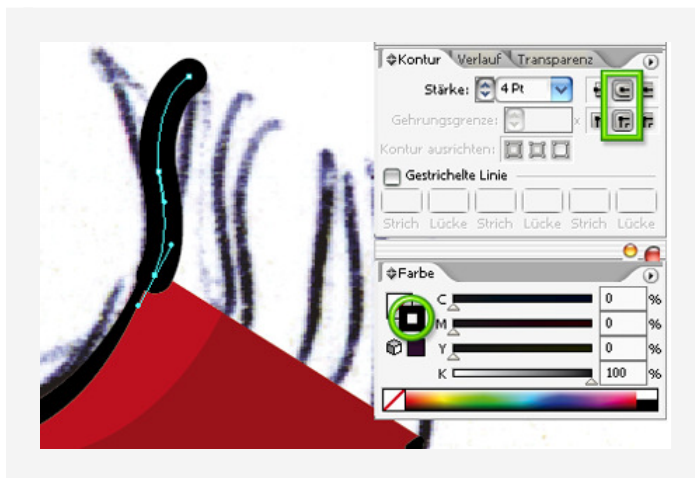
Schalenden:

Für die Schalenden eine neue Ebene unterhalb der bisher erstellten Ebenen anlegen und nur das Schalende mit dem *Zeichenstift-Werkzeug* bis zu den Fransen zeichnen. Diese Fläche nicht geschlossen anlegen.

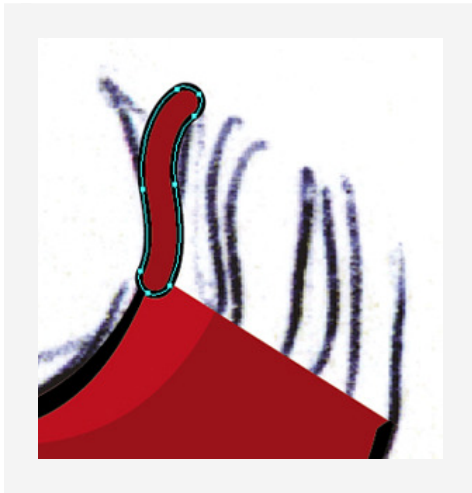


Bei der Kontur, Lichter- und Schattenerstellung wie bisher vorgehen.

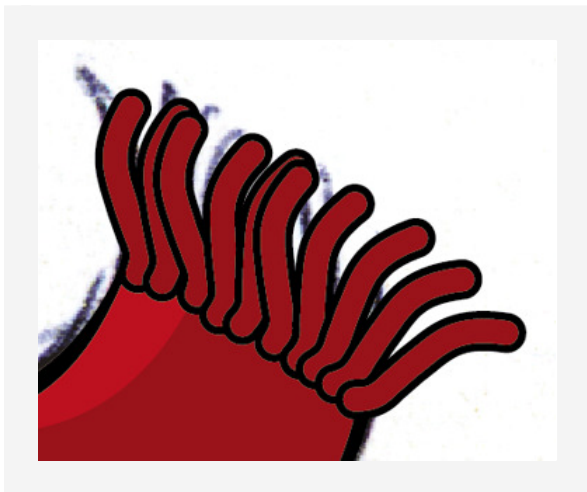
Für die Fransen zeichnen wir mit dem *Zeichenstift-Werkzeug* eine geschwungene Linie mit der *Konturenfarbe* Schwarz und einer Stärke von 4pt. Hierbei nochmals darauf achten, dass die Optionen *Abgerundete Linienenden* und *Abgerundete Linienecken* aktiviert sind, damit wir schöne abgerundete Fransen erhalten.



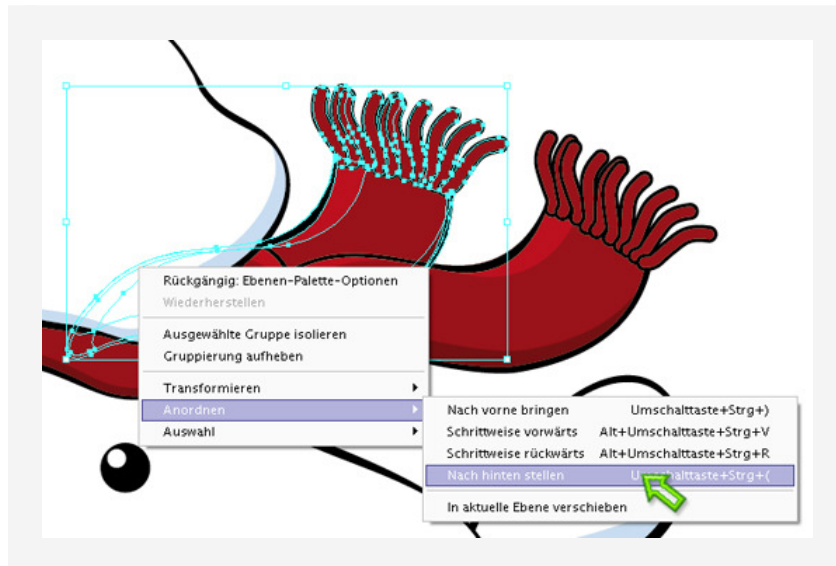
Über *Option>Pfad>Konturenlinie* diese Franse in eine Fläche umwandeln. Die Farbe der Kontur (1pt) und Fläche modifizieren.



Über *Strg+C* und *Strg+F* die Frans vervielfachen und über die Kante des Schalendes variabel verteilen.



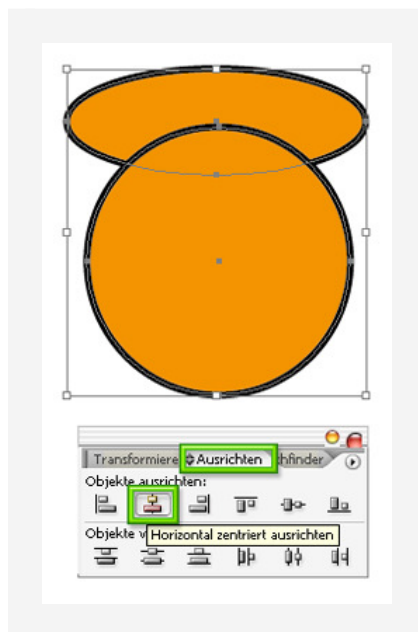
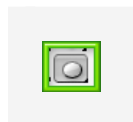
Alles auswählen (*Strg+A*), gruppieren (*Strg+G*), kopieren (*Strg+C*) und einfügen (*Strg+F*). Die Position des kopierten Schalendes verändern und über den Rechtsklick der Maus *Nach hinten stellen*.



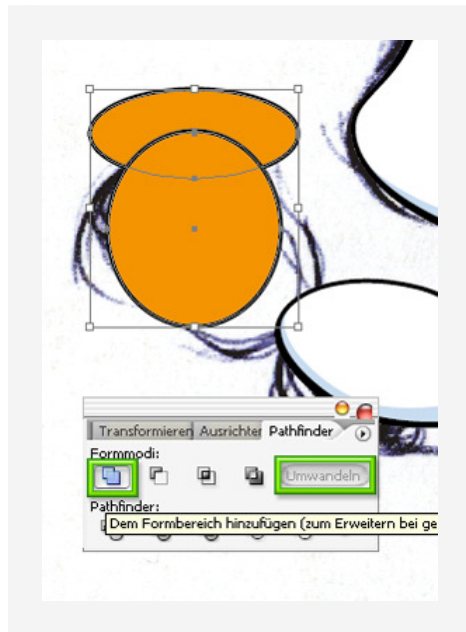
Ebene fixieren.

Glocke:

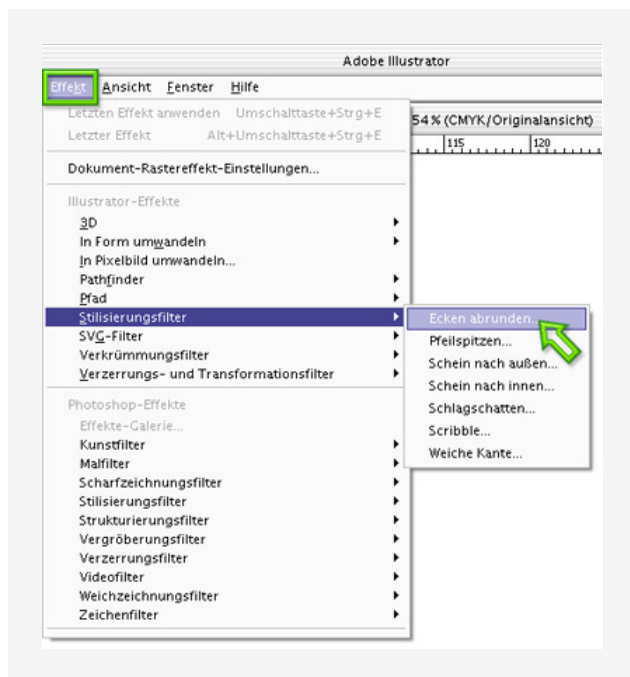
Zwischen der Ebene Bauch und Arme eine neue für die Glocke erstellen. Mit dem Ellipse-Werkzeug zwei Ovale zeichnen und sie über das *Ausrichten-Fenster* "Horizontal zentriert" übereinandersetzen.

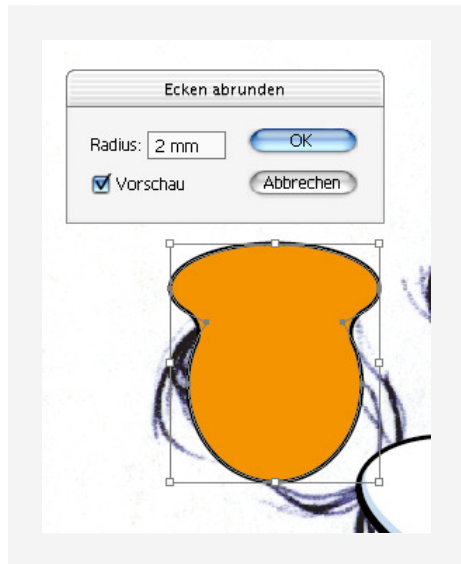


Beide Kreise mit *Shift* aktivieren und über das *Pathfinder*-Fenster *Dem Formbereich hinzufügen* und umwandeln.



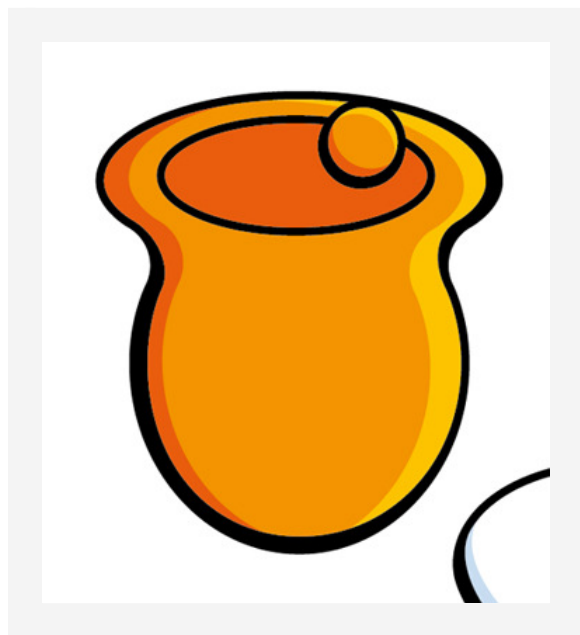
Über *Effekt>Stilisierung>Ecken abrunden* den *Radius* auf ca. 2mm stellen und über *Objekt>Aussehen umwandeln* die Form modifizieren.



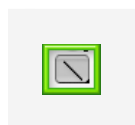


Die Kontur, Lichter- und Schattenerstellung wie bisher.

Mit dem *Ellipse-Werkzeug* ein weiteres Oval mit einem dunkleren Orange als *Flächenfarbe* und schwarzer *Kontur* zentriert auf der Glocke zeichnen. Dies wird die Öffnung. Für die Klingel leicht oberhalb versetzt mit dem *Ellipse-Werkzeug* und gehaltener *Shift-Taste* einen Kreis erstellen. Dem die Kontur und Lichter/Schatten zuweisen.



Mit dem *Liniensegment-Werkzeug* eine leichte Diagonale zur Kugel ziehen (Kontur Schwarz, Stärke 3pt).





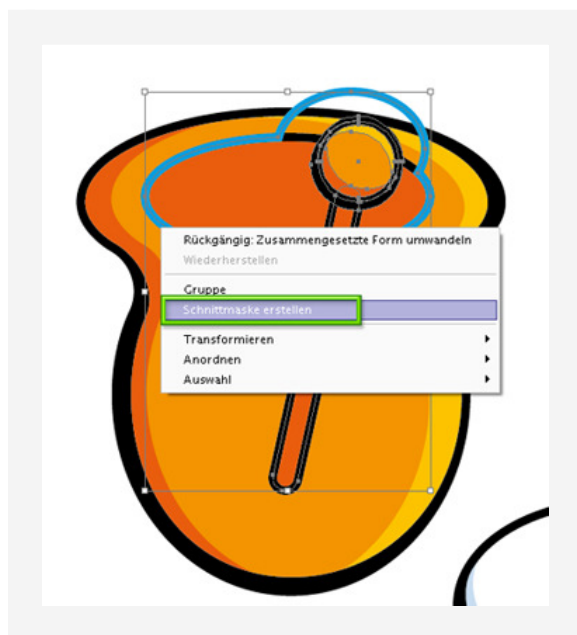
Erneut über *Objekt>Pfad>Konturenlinie* in eine Fläche mit der dunkelorange Füllung und schwarzer Kontur umwandeln. Mit dem *Auswahl-Werkzeug* die Klingel auswählen und über den bekannten *Rechtsklick* der Maus *Anordnen>Nach vorne bringen*. Zusätzlich mit *Shift* die Diagonale aktivieren und gruppieren.



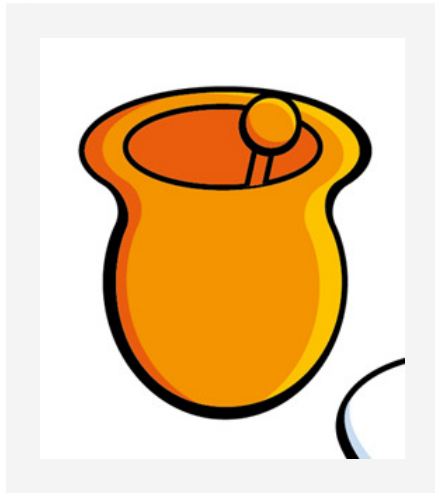
Nun die Öffnung der Glocke anwählen, kopieren (*Strg+C*) und einfügen (*Strg+F*). Über *Rechtsklick* ganz nach vorn verschieben und der Füllung keine Farbe zuweisen. Bei der *Konturenfarbe* dafür einen sehr auffälligen Farbton zur besseren Unterscheidung auswählen. In meinem Beispiel nehme ich das Cyan. Mit dem *Ellipse-Werkzeug* über der Klingel einen weiteren Kreis ziehen, mit gehaltener *Shift-Taste* den darunterliegenden Kreis mit der cyanfarbenen Kontur aktivieren, *Dem Formbereich hinzufügen* sowie *Umwandeln*.



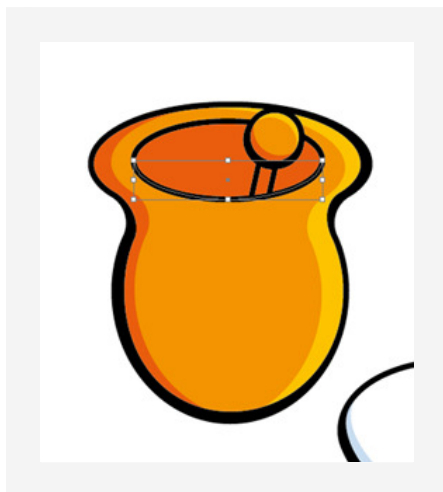
Diese neue Form, die uns als *Schnittmaske* dient, zusammen mit der Klingel aktivieren (*Shift-Taste*). *Rechtsklick* der Maus und *Schnittmaske erstellen* wählen.



Wir sehen, dass nur der Bereich der Klingel sichtbar bleibt, die innerhalb des Formbereiches liegt.

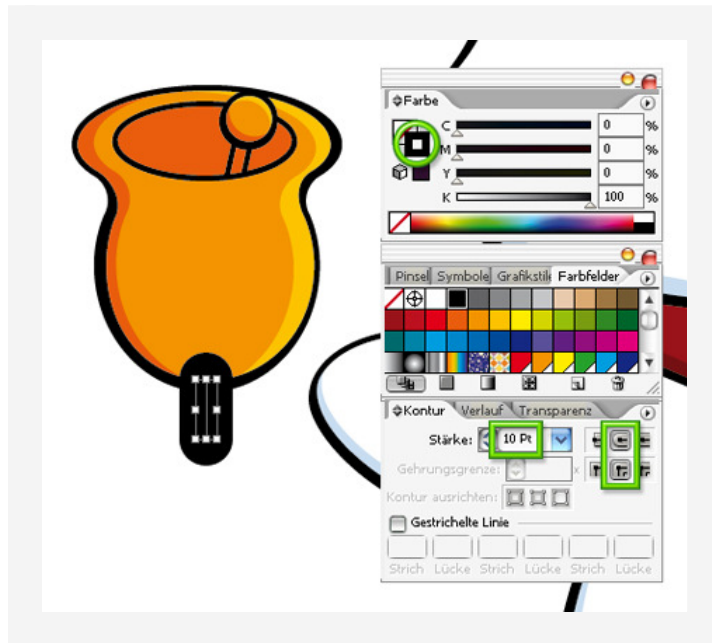


Letztlich das dunkelorange Oval kopieren, einfügen und ganz nach vorn anordnen. Für die Füllung erneut keine Farbe wählen und mit dem *Direktauswahl-Werkzeug* den oberen Punkt des Ovals löschen.

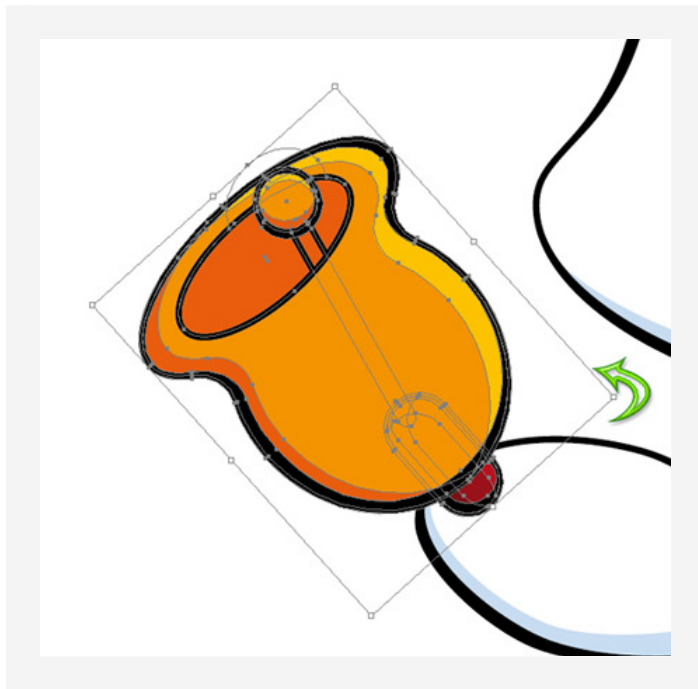


Alles auswählen und miteinander gruppieren.

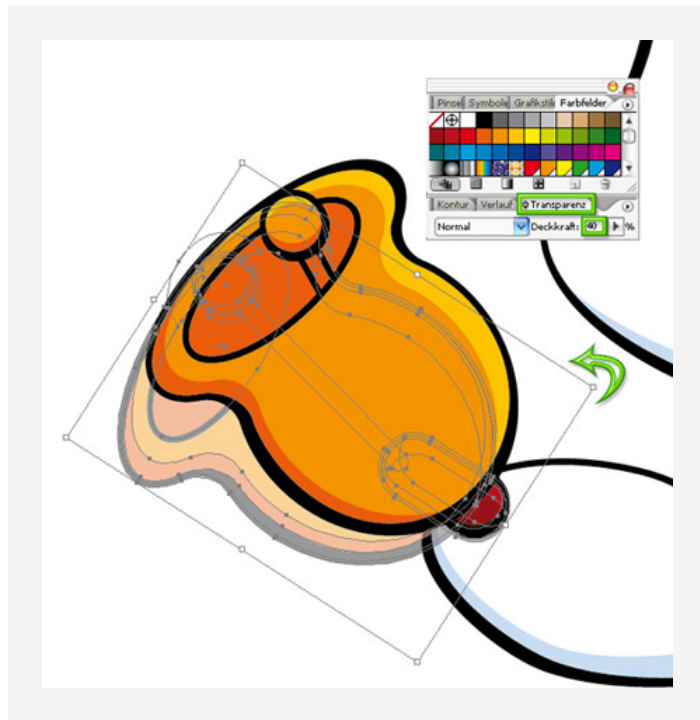
Für den Stiel mit dem *Liniensegment-Werkzeug* eine kurze gerade senkrechte Linie mit einer Stärke von ca. 10pt unterhalb der Glocke ziehen.



In *Konturenfläche* umwandeln, als *Flächenfarbe* das Dunkelrot wählen, ganz nach hinten anordnen und zusammen mit der Glocke gruppieren. Nun einfach leicht nach links drehen.

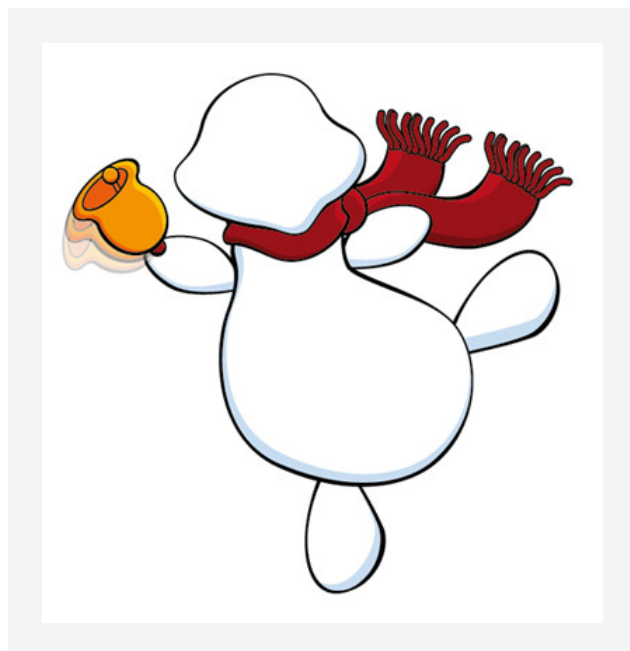


Um mehr Bewegung hineinzubekommen, die ganze Glocke kopieren, mit *Strg+B* dahinter einfügen, leicht nach unten drehen und die *Transparenz* auf ca. 40% *Deckkraft* setzen.



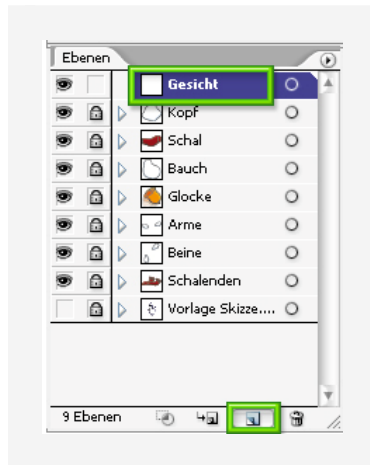
Prozedur noch einmal wiederholen und die *Transparenz* auf ca. 20% setzen.

Inzwischen könnte es bei euch so aussehen.

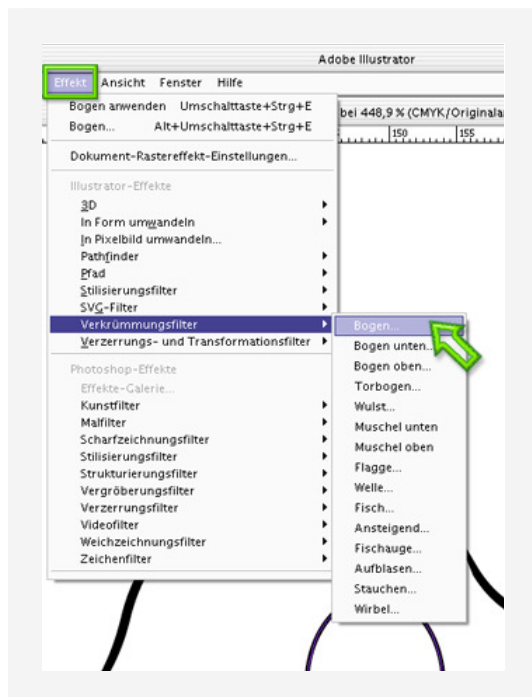


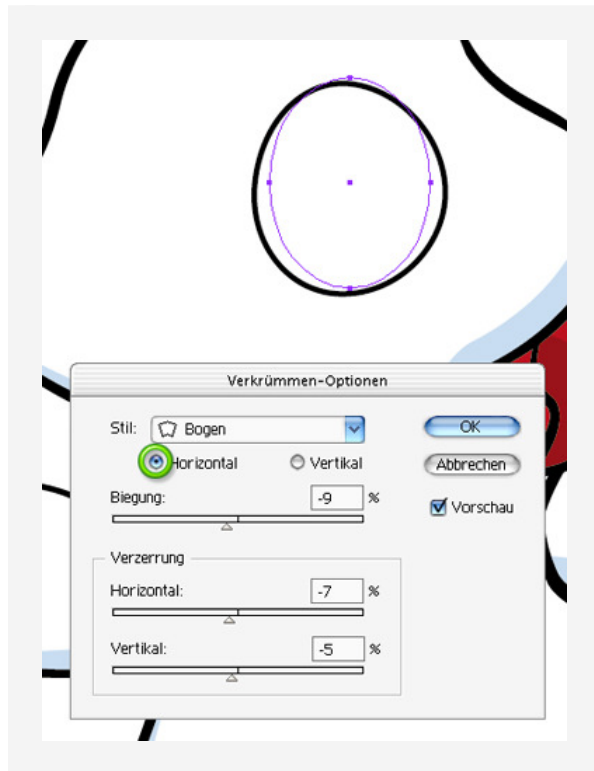
Augen, Nase und Wangen:

Eine neue Ebene für das Gesicht erstellen und sie ganz zuoberst positionieren.



Für die Augen das *Ellipse-Werkzeug* wählen und ein Oval (*Füllfarbe* Weiß, *Kontur* Schwarz, 1pt) ziehen. Nun werden wir es über *Effekt>Verkrümmungsfiter>Bogen* leicht umformieren.





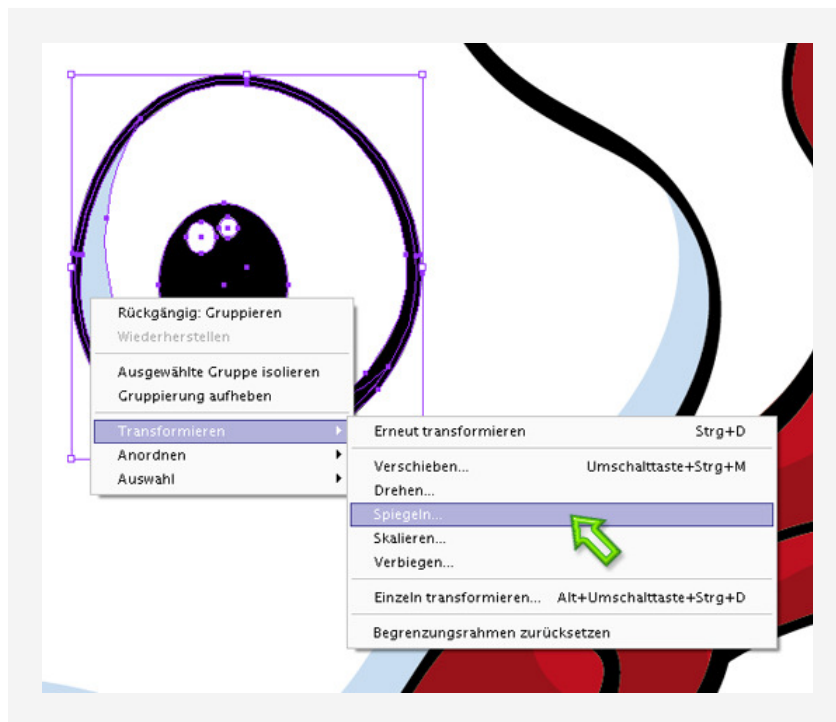
Anschließend über *Objekt>Aussehen umwandeln* modifizieren, die Kontur und den Schatten erstellen.



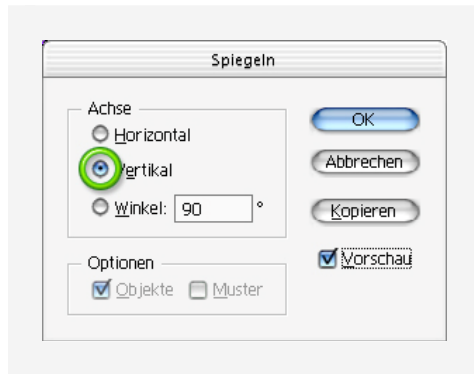
Nun ein Oval mit schwarzer *Füllfarbe* aufziehen und innerhalb des Auges positionieren. Für die Lichter des Auges ziehen wir nochmals zwei kleine Kreise mit weißer *Füllfarbe* und schieben sie nach oben versetzt auf das schwarze Oval.



Alles miteinander gruppieren (*Strg+G*), kopieren und einfügen. Mit *Rechtsklick* auf die Option *Transformieren>Spiegeln...* gehen ...



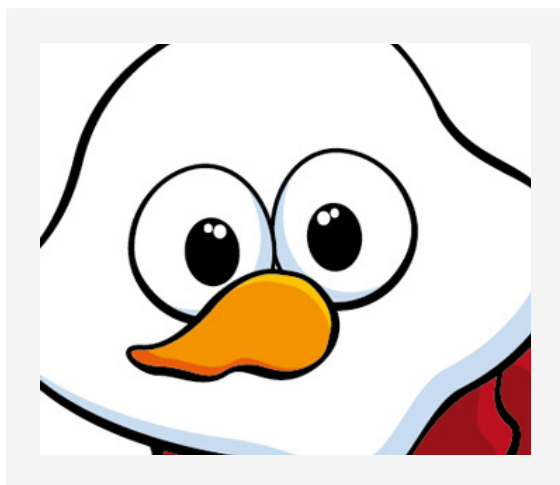
... und im Fenster *Vertikal* einstellen.



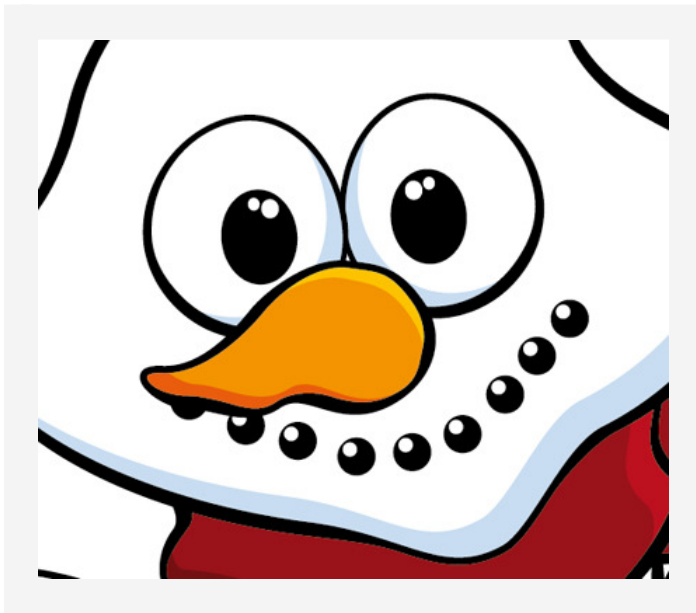
Letztlich noch leicht ausrichten.



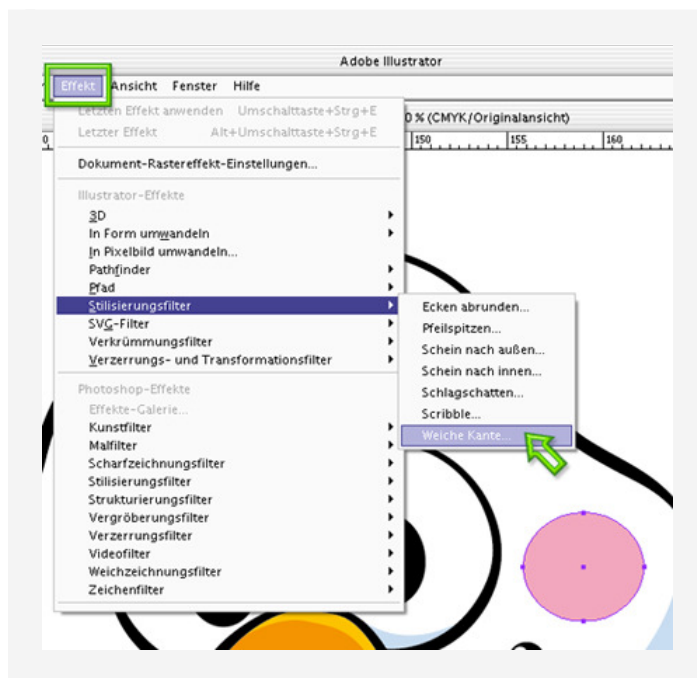
Mit dem *Zeichenstift-Werkzeug* erstellen wir mit oranger *Füllfarbe* die Möhrennase. Kontur und Lichter/Schatten wie bisher kreieren.



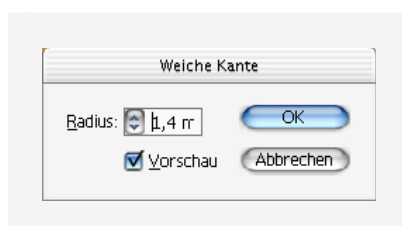
Für den Mund einen schwarzen Kreis aufziehen und mit einem weiteren kleineren weißen Kreis das Licht setzen. Gruppieren, kopieren, einfügen und im Halbrund positionieren. Die gruppierte Möhrennase *Nach vorne bringen*.



Mit dem *Ellipse-Werkzeug* ein Oval mit rosa *Füllfarbe* aufziehen und in den rechten Wangenbereich schieben.



Über *Effekt>Stilisierungsfiler>Weiche Kante...* mithilfe der *Vorschau* der Kante einen weichen Verlauf geben.



Dieses rosa Oval einfach nochmals kopieren, einfügen und im anderen Wangenbereich positionieren. Fertig ist das Gesicht, und wir können diese Ebene fixieren.



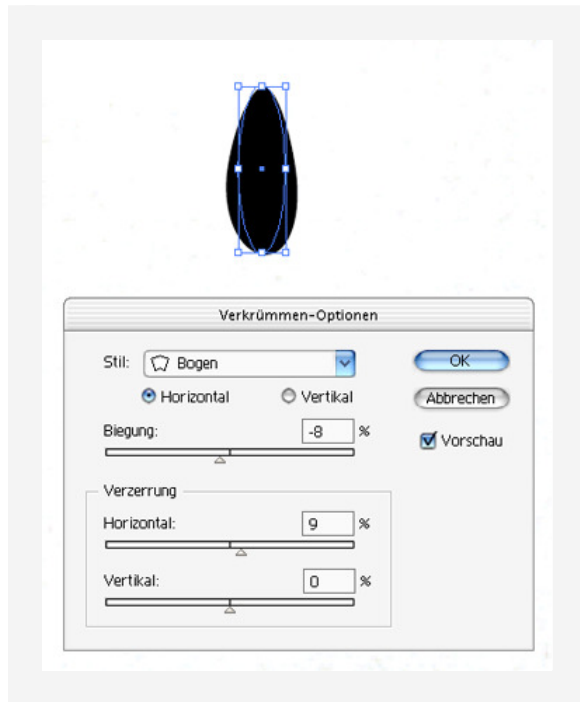
Mütze:

Neue Ebene erstellen, über die anderen Ebenen schieben und mit dem *Zeichenstift-Werkzeug* den roten Teil der Mütze erstellen (*Füllfarbe* Dunkelrot wie der Schal, *Kontur* Schwarz, 1pt).

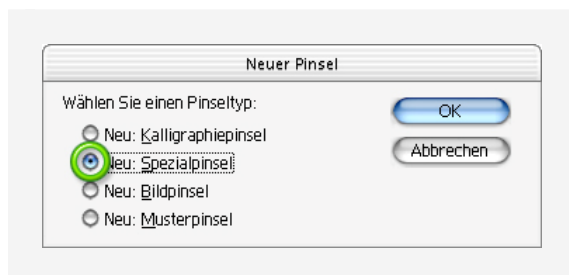


Nun mit weißer *Füllfarbe* (*Kontur* Schwarz) die Mützenkrempe und Bommel zeichnen.

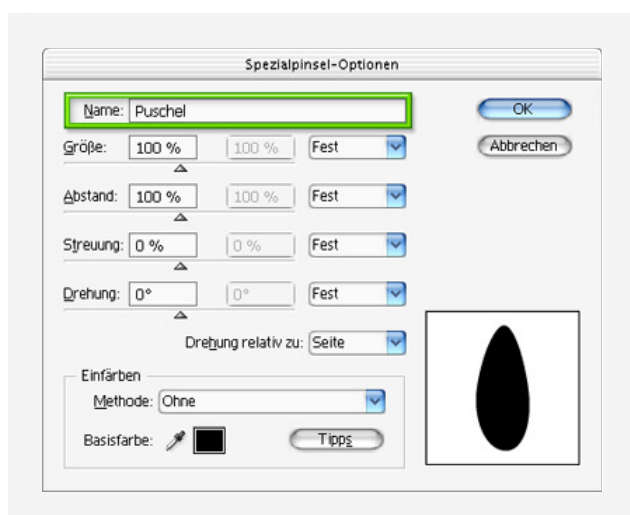
Damit diese jedoch einen puschligen Charakter bekommen, erstellen wir für diesen Zweck eine neue Pinselspitze. Mit dem *Ellipse-Werkzeug* ein flaches Oval aufziehen (*Füllfarbe* Schwarz). Über *Effekt>Verkrümmungsfiter>Bogen...* variabel verformen, über *Objekt>Aussehen umwandeln* und die Gruppierung herausnehmen.



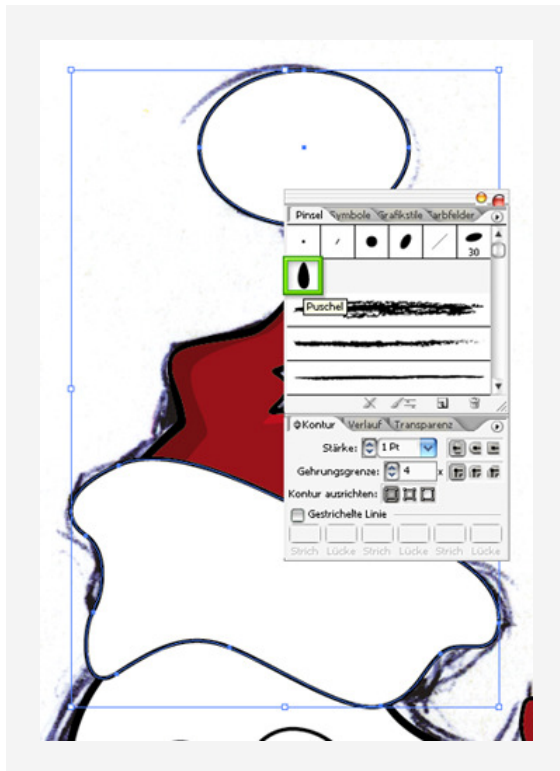
Im Fenster *Pinzel* die Option *Neuer Pinsel...>Neu: Spezialpinsel* wählen.



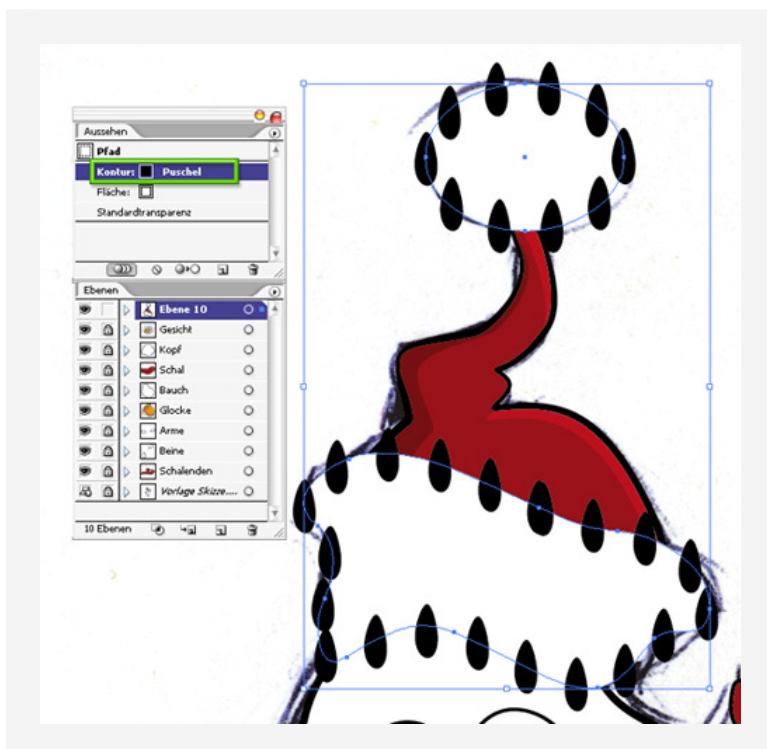
Vorerst dem *Pinzel* nur einen Namen geben, da wir im Nachhinein noch die Möglichkeit haben, ihn für unsere Bedürfnisse anzupassen.



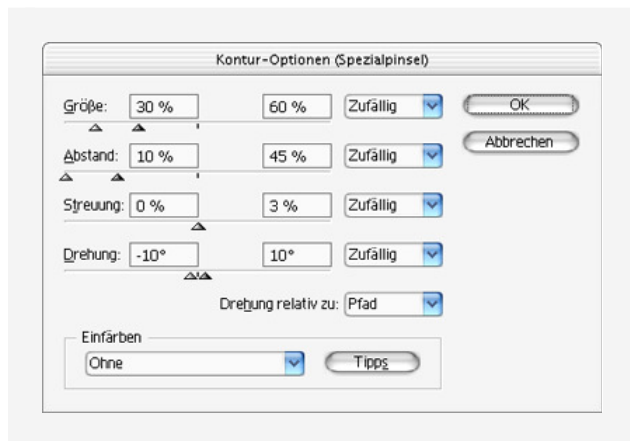
Das schwarze Oval dann einfach löschen. Mit *Shift* die Kreppe und Bommel aktivieren und im *Pinzel-Fenster* auf die eben erstellte Pinselspitze klicken.



Wir sehen, dass nun noch einige Veränderungen vonnöten sind. *Doppelklicken* im Fenster *Aussehen* auf die Kontur ...



... und die Einstellungen so verändern:



Wenn wir mit dem Aussehen zufrieden sind, wandeln wir die Kontur über *Objekt>Aussehen umwandeln* um. Mit dem *Direktauswahl-Werkzeug* die weißen Flächen auswählen und den Schatten anlegen. Ebene fixieren. Zum Schluss können wir auf der Bauch-Ebene noch Punkte für die Kohlestückchen (wie den Mund) erstellen und die Feinheiten ausarbeiten.



So, ich hoffe, ich habe mich nicht zu ausführlich oder zu umständlich ausgedrückt – aber ihr sollt ja zu einem guten Resultat bei eurem Schneemann kommen.

Beispiel einer fertigen Karte:



[Wofi Standfluter-
Skin, 2-flammig ...](#)
EUR 119,00

[Trio Leuchten
4344021-24 ...](#)
EUR 75,55

[Trio-Leuchten Reality
4329029-07 ...](#)
EUR 49,98

Datenschutz

Related posts:

1. [Postkarten-Motiv erstellen](#)
2. [Eigene Comicfigur erstellen – Beispiel Schildkröte](#)
3. [Comic-Sprechblase](#)
4. [Praxisbeispiel: Wallpaper](#)

Unsere Empfehlung für dich:**Illustrator-Workshop-DVD - Basics & Tricks**

Die Illustrator-Workshop-DVD - Basics & Tricks ist ein außerordentlich umfassendes Grundlagen-Lehrwerk zum Erlernen von Illustrator. Sie erleben praktisches Know-how, beschleunigte Arbeitsweisen und einen fortgeschrittenen Workflow für Ihre Arbeit mit Illustrator.

- » 27 Stunden Video-Training - Schritt für Schritt Illustrator ergründen
- » 1 GB Design-Vorlagen für Illustrator
- » Geeignet für Illustrator ab CS3, für MAC und PC

Mit dieser Lern-DVD wechseln Sie als Einsteiger zu den Profis!

[HIER KLICKEN für alle Infos zur Lern-DVD](#)