第5章

插画设计

渐变、渐变网格与高级上色

本章简介

本章介绍渐变、渐变网格、实时上色、全局色等高级上色功能。其中，渐变最为常用，本章将全面解读渐变的设置和修改方法。渐变网格在效果上与渐变类似，但更加强大，使用此功能可以惟妙惟肖地再现人像、汽车、玻璃杯等复杂的对象，其真实效果甚至能与照片媲美。要用好渐变网格，必须能够熟练地编辑锚点和路径。如果尚未掌握钢笔工具及相关功能，建议先学会、练熟（参见第4章），再学习本章内容。

学习重点

编辑渐变颜色.....65
编辑网格点.....69
设计卡通形象.....72
制作抽象数字图标.....74
重新为插画上色.....78
使用全局色上色.....79

5.1 插画设计

插画作为一种重要的视觉传达形式，以其直观的形象性、真实的生活感和艺术感染力，在设计中占有特殊的地位，不仅被广泛应用于广告、传媒、出版、影视等领域，而且还细分为儿童类、体育类、科幻类、食品类、数码类、纯艺术类、幽默类等多种专业类型。

- 装饰风格插画：注重形式美感的设计。设计者所要传达的含义都是较为隐性的，这类插画中多采用装饰性的纹样，其构图精致、色彩协调，如图5–1所示。
- 动漫风格插画：在插画中使用动画、漫画和卡通形象，以此来增加插画的趣味性。采用较为流行的表现手法能够使插画的形式新颖、时尚，如图5–2所示。
- 矢量风格插画：可以充分体现图形的艺术美感，如图5–3所示。

图5-1

图5-2

图5-3

- Mix & match风格插画：Mix意为混合、掺杂，match意为调和、匹配。Mix & match风格的插画能够融合许多独立的、甚至互相冲突的艺术表现方式，使之呈现协调的整体风格，如图5–4所示。
- 涂鸦风格插画：具有粗犷的美感，自由、随意，且充满个性，如图5–5所示。
- 儿童风格插画：多用于儿童杂志或书籍，颜色较为鲜艳，画面生动有趣。造型或简约、或可爱、或怪异，如图5–6所示。
- 线描风格插画：利用线条和平涂的色彩作为表现形式，具有单纯和简洁的特点，如图5–7所示。

图5-4

图5-5

图5-6

图5-7

5.2　渐变

渐变是单一颜色的明度或饱和度逐渐变化，或者两种及多种颜色组成的平滑过渡效果（如彩虹）。在Illustrator中可以使用渐变工具、“渐变”面板创建和编辑渐变，用“颜色”“色板”面板等修改渐变颜色。

5.2.1　“渐变”面板

选择一个图形对象，如图5–8所示，单击工具面板底部的“渐变”按钮，即可为其填充默认的黑白线性渐变，如图5–9和图5–10所示，同时弹出“渐变”面板，如图5–11所示。

图5-8

图5-9

图5-10

图5-11

线性渐变和径向渐变可用于描边。描边后，单击按钮，可在描边中应用渐变；单击按钮，可沿描边应用渐变；单击按钮，则跨描边应用渐变。图5–12为使用线性渐变进行描边并单击各个按钮时的效果，图5–13所示为径向渐变的描边效果。

在描边中应用渐变　沿描边应用渐变　跨描边应用渐变

图5-12

在描边中应用渐变　沿描边应用渐变　跨描边应用渐变

图5-13

tip　单击按钮，可以反转渐变颜色的填充顺序。单击一个渐变滑块，调整“不透明度”值，则可让颜色呈现透明效果。

5.2.2　编辑渐变颜色

在“渐变”面板中，每一个渐变滑块对应一种颜色。因此，颜色效果丰富的渐变，包含很多渐变滑块，如图5–14所示，这会增加编辑的难度。如果遇到这种情况，可以拖曳面板的右下角，将面板拉宽，如图5–15所示。如果要编辑渐变颜色，则可通过下面的方法操作。

图5-14

图5-15

- 修改渐变颜色：单击一个渐变滑块，可将其选择，如图5–16所示，拖曳“颜色”面板中的滑块，可以调整颜色，如图5–17和图5–18所示。按住Alt键并单击“色板”面板中的色板，则可将其应用到所选滑块，如图5–19所示。此外，将一个色板拖曳到滑块上，也可改变其颜色。

图5-16

图5-17

tip 编辑渐变颜色后，单击“色板”面板中的⊞按钮，可以将渐变保存到该面板中。以后需要使用时，可以通过“色板”面板来应用该渐变，这样就省去了重新设置的麻烦。

图 5-18

图 5-19

- 添加渐变滑块：如果要增加渐变颜色的数量，可以在渐变批注者下方单击，添加新的渐变滑块并修改颜色，如图 5–20 和图 5–21 所示。此外，也可将“色板”面板中的色板直接拖曳到渐变批注者上。

图 5-20

图 5-21

- 调整颜色混合位置：拖曳滑块可以调整颜色的位置，如图 5–22 所示。在渐变批注者上方，每两个渐变滑块中间（50%处）都有一个菱形的中点滑块，拖曳中点滑块，可以改变下方两种颜色的混合位置，如图 5–23 所示。

图 5-22

图 5-23

- 复制与交换滑块：按住 Alt 键并拖曳一个渐变滑块，可以复制。按住 Alt 键将一个渐变滑块拖曳到另一个滑块上，则可以让彼此交换位置。
- 删除渐变滑块：如果要减少颜色数量，可以单击一个渐变滑块，之后单击🗑按钮，将其删除；或者直接将其拖到面板外。

5.2.3 线性渐变

单击“渐变”面板中的▥按钮，可以将渐变类型设置为线性渐变，即颜色从一点到另一点进行直线形混合。填充线性渐变（及径向渐变）后，当选取渐变工具▥时，画板上的对象会显示渐变批注者，其组件包含滑块（用于定义渐变的起点和终点）和中点，起点和终点处还各有一个色标。调整这些组件，可以修改渐变的角度、位置和范围，如图 5–24 所示。

图 5-24

- 调整渐变位置、起止点和方向：使用渐变工具▥在图形上拖曳鼠标，可以调整渐变的位置、起止点和方向。按住 Shift 键操作，可以将渐变方向设置为水平、垂直或 45° 的整数倍。
- 移动渐变、调整渐变范围：在渐变批注者中，圆形图标是渐变的原点，拖曳原点可以水平移动渐变。拖曳方形（终点）图标，可以调整渐变范围。
- 旋转渐变：在终点图标旁边，当鼠标指针变为↻状时进行拖曳，可以旋转渐变。
- 编辑色标：双击色标，打开下拉面板，可以对颜色和不透明度进行修改。在渐变批注者下方单击（鼠标指针变为状▷+），可以添加色标。拖曳色标和中点，可以调整颜色位置。如果要删除色标，将其拖出渐变批注者即可。

5.2.4　径向渐变

单击“渐变”面板中的按钮，可以将渐变类型设置为径向渐变。在径向渐变中，最左侧的色标定义了颜色填充的中心点，并呈辐射状向外逐渐过渡，直至最右侧的色标颜色。通过调整渐变批注者上的控件，可以修改径向渐变的焦点、原点和扩展范围，如图5–25所示。

图5-25

- 移动渐变：将鼠标指针放在渐变批注者上，进行拖曳，可将其移动。
- 调整渐变范围：拖曳虚线环上的双圆图标，可以调整渐变范围。
- 调整长宽比：拖曳虚线环上的圆形图标，调整渐变的长宽比，可以得到椭圆形渐变。拖曳左侧的原点图标，可同时调整渐变的角度和范围。
- 旋转椭圆形渐变：创建椭圆形渐变后，将鼠标指针移动到终点图标旁边，当鼠标指针变为状时进行拖曳，可以旋转渐变。

5.2.5　点模式任意形状渐变

单击“渐变”面板中的按钮，填充任意形状渐变。在“绘制”选项组中选择“点”选项，图形上会自动添加色标，并在色标周围区域添加阴影，如图5–26所示。

图5-26

任意形状渐变没有渐变批注者，因此，可以将色标放在对象中的任何位置上，即颜色的位置可以在图稿上自由调整。需要注意的是，色标不能离开图形，否则会被删除。

5.2.6　线模式任意形状渐变

单击“渐变”面板中的按钮，并在“绘制”选项组中选择“线”选项，可以创建线模式任意形状渐变。

在对象的各处位置单击，即可添加色标，同时会生成一条线，将这些色标连接，并在线条周围区域添加阴影，在这种状态下，颜色的过渡非常顺畅，如图5–27所示。在这条线上单击，可以添加色标；拖曳色标，可以移动其位置；单击一个色标，之后按Del键，可将其删除。

图5-27

tip 任意形状渐变的色标可以不规则分布，在图形内生成随意混合效果。在“点”模式下，可以调整渐变的扩展范围，在“线”模式下则不能。

技巧放送　将渐变扩展为图形

选择填充了渐变的对象，执行“对象”|“扩展”命令，打开“扩展”对话框，勾选“填充”复选框，并在“指定”文本框中输入数值（例如，想要扩展出20个图形，就输入20，一般情况下，该值不能低于色标的数量，想要多一些图形，可提高数值），单击“确定”按钮，即可将渐变扩展。扩展出的图形会编为一组，并通过剪切蒙版控制显示范围。

选择渐变图形　“扩展”对话框　将渐变扩展为图形

5.3 渐变网格

渐变网格是一种用多种颜色填充的网格对象，可通过网格点精确控制颜色的混合位置和渐变范围，适合表现复杂的颜色变化效果。

5.3.1 创建渐变网格

从效果上看，渐变网格与任意形状渐变有些相似，但颜色更加复杂多变，可控性也更强，可用来制作照片级写实效果的作品，如图5–28和图5–29所示。

机器人网格结构图

图5-28

机器人效果图

图5-29

矢量对象（复合路径和文本对象除外）、嵌入Illustrator文档中的图像（非链接状态），都可用来创建渐变网格。操作时，选择网格工具，将鼠标指针放在图形上（鼠标指针会变为状），如图5–30所示，单击即可将图形转换为渐变网格对象，并自动生成网格点、网格线和网格片面，如图5–31所示。

图5-30

图5-31

tip 如果要表现复杂的效果，最好创建若干小且简单的网格对象，而不要创建单个复杂的网格，否则会使系统性能大大降低。

如果想自定义网格数量，可以选择图形，执行“对象”|“创建渐变网格”命令，打开“创建渐变网格”对话框进行设置，如图5–32所示。

- 行数/列数：用来设置水平和垂直网格线的数量，范围为1~50。
- 外观：用来设置高光的位置和创建方式。选择“平淡色”选项，不会创建高光，如图5–33所示；选择“至中心”选项，可在对象中心创建高光，如图5–34所示；选择“至边缘”选项，可在对象边缘创建高光，如图5–35所示。

图5-32

图5-33

图5-34

图5-35

- 高光：用来设置高光的强度。该值为100%时，可以将最大强度的白色高光应用于对象；该值为0%时，不会应用白色高光。

5.3.2 为网格点和网格片面着色

为网格点和网格片面着色之前，需要先单击工具栏底部的“填色”按钮，切换到填色可编辑状态（也可按X键来切换填色和描边状态），如图5–36所示。为网格点着色时，使用网格工具单击网格点，如图5–37所示，之后单击“色板”面板中的一个色板即可，如图5–38和图5–39所示。也可拖曳“颜色”面板中的滑块，调整所选网格点的颜色，如图5–40和图5–41所示。

图5-36

图5-37

图5-38

图5-39

图 5-40

图 5-41

为网格片面着色时，需要使用直接选择工具在网格片面上单击，如图 5–42 所示，然后再通过“色板”面板或“颜色”面板进行上色或调色处理，如图 5–43 和图 5–44 所示。

图 5-42

图 5-43

图 5-44

tip 将“色板”面板中的一个色板拖曳到网格点或网格片面上，可为其着色。

5.3.3　编辑网格点

网格点为菱形，可接受颜色。锚点为方形，不能接受颜色。二者的差别仅限于此。

- 添加、删除锚点：使用添加锚点工具和删除锚点工具可以在网格线上添加和删除锚点。锚点可用于调整网格线形状。
- 添加、删除网格点：使用网格工具在网格线或网格片面上单击，可以添加网格点，如图 5–45 和图 5–46 所示。将鼠标指针移动到网格点上，按住 Alt 键（鼠标指针变会为状），如图 5–47 所示，单击可删除网格点。与此同时，由该点连接的网格线也会被删除，如图 5–48 所示。

图 5-45

图 5-46

图 5-47

图 5-48

- 选择网格点：选择网格工具，将鼠标指针放在网格点上，鼠标指针变为状时，如图 5–49 所示，单击即可选择网格点（选中的网格点为实心菱形），如图 5–50 所示。

图 5-49

图 5-50

- 选取多个网格点：使用直接选择工具在网格点上单击，也可以选择网格点。如果要选取多个网格点，可以按住 Shift 键再分别单击，如图 5–51 和图 5–52 所示。也可以拖曳出一个矩形选框，将范围内的所有网格点都选中，如图 5–53 所示。如果要选取非矩形区域内的多个网格点，可以使用套索工具并按住 Shift 键拖曳出选框进行选取，如图 5–54 所示。

图 5-51

图 5-52

图 5-53

图 5-54

- 拖曳网格点：使用直接选择工具和网格工具都可以拖曳网格点，对其进行移动。使用网格工具时，按住 Shift 键拖曳，可以将移动范围限制在网格线上，如图 5–55 和图 5–56 所示。当需要沿一条弯曲的网格线移动网格点时，采用这种方法操作不会扭曲网格线。

图 5-55

图 5-56

- 移动网格片面：使用直接选择工具拖曳网格片面，可对其进行移动。
- 修改网格线的形状：使用网格工具或直接选择工具拖曳方向点，可以调整方向线，进而改变网格线的形状，如图 5–57 所示。使用网格工具时，按住 Shift 键拖曳，可以同时调整该点上的所有方向线，如图 5–58 所示。

图 5-57

图 5-58

tip 为网格点着色后，使用网格工具在网格区域单击，新生成的网格点将与上一个网格点使用相同的颜色。如果按住Shift键单击网格区域，则可添加网格点，但不改变其填充颜色。

5.3.4 从网格对象中提取路径

选择网格对象，如图 5–59 所示，执行“对象”|“路径”|“偏移路径”命令，打开“偏移路径”对话框，将“位移”值设置为 0mm，如图 5–60 所示，可以得到与网格图形相同的路径。新路径与网格对象重叠，可以使用选择工具将其移开，如图 5–61 所示。

图 5-59

图 5-60

图 5-61

5.3.5 将渐变扩展为渐变网格

选择填充了渐变的对象，如图 5–62 所示，使用网格工具单击，可将其转换为渐变网格对象，但会丢失渐变颜色，如图 5–63 所示。如果要保留渐变，可以执行“对象”|“扩展”命令，在打开的对话框中勾选“填充”和“渐变网格”复选框即可。

图 5-62

图 5-63

5.4 实时上色

实时上色是一种特殊的上色和描边方法，上色过程就像在涂色簿上填色，或是用水彩为铅笔素描上色。

5.4.1 创建实时上色组

选择对象，如图 5–64 所示，执行“对象”|“实时上色”|“建立”命令，即可创建实时上色组，如图 5–65 所示。组中的路径会将图稿分割成不同的区域，并由此形成数量不等的表面和边缘。表面可以填色，边缘可以描边。

有些对象不能直接创建实时上色组，如文字、图像和画笔，需要先转换为路径。如果是文字，可以使用“文字”|“创建轮廓”命令转换为路径；如果是其他对象，则可执行“对象”|“扩展”命令转换。

图 5-64

图 5-65

5.4.2 上色

创建实时上色组后，可以先在“颜色”“色板”和“渐变”面板中设置完成填充颜色，如图 5–66 所示，再使

用实时上色工具为对象填色。

选择实时上色工具，将鼠标指针移动到对象上方，当检测到表面时，会突出显示红色的边框，同时，工具上方还会显示当前选取的颜色。如果这是从“色板”面板中选取的颜色，则显示3个颜色的色板，如图5–67所示。中间是当前选取的颜色，两侧是与其相邻的颜色（可按←键和→键切换颜色），在表面上单击，即可填充当前颜色，如图5–68所示。

如果要为边缘上色，可以设置完成描边颜色，如图5–69所示，按住Shift键（鼠标指针会变为状），将鼠标指针移动到边缘上方（此时鼠标指针变为状），如图5–70所示，单击即可。上色之后，还可使用实时上色选择工具或直接选择工具单击边缘，将其选择，之后修改描边粗细，如图5–71所示。

图5-66

图5-67

图5-68

图5-69

图5-70

图5-71

tip 对单个图形表面上色时不必选择对象，如果要对多个表面上色，可以使用实时上色选择工具，同时按住Shift键单击这些表面，将其选择，然后再进行处理。跨多个表面拖曳鼠标，则可为这些表面上色。

5.4.3　修改形状

在实时上色组中，使用直接选择工具或锚点工具修改路径的形状，可以使所在区域发生改变，填色和描边会自动应用到新的区域，如图5–72和图5–73所示。

图5-72

图5-73

tip 实时上色选择工具可以选择实时上色组中的各个表面和边缘。直接选择工具可以选择实时上色组内的路径。选择工具可以选择整个实时上色组。

5.4.4　封闭实时上色组中的间隙

进行实时上色时，如果颜色渗透到相邻的图形中，或不应该上色的表面被填充了颜色，则有可能是路径之间有空隙，没有完全封闭。如图5–74所示为一个实时上色组，图5–75所示为填色效果。可以看到，由于顶部出现缺口，为左侧图形填色时，颜色渗透到右侧的图形中。

图5-74

图5-75

出现这种情况，可以选择实时上色对象，执行“对象”|“实时上色”|“间隙选项”命令，打开“间隙选项”对话框，在“上色停止在”下拉列表中选择“大间隙”选项，即可封闭路径间的空隙，如图5–76所示。如图5–77所示为重新填色的效果，此时空隙虽然存在，但颜色没有出现渗透。

图5-76

图5-77

5.4.5　释放和扩展实时上色组

选择实时上色组，如图5–78所示，执行“对象”|“实时上色”|“释放”命令，可以将其解散，释放出黑色描边（0.5pt）、无填色的路径，如图5–79所示。

执行“对象”|“实时上色”|“扩展”命令，则可将其扩展，即之前由路径分割出来的表面和边缘，成为各自独立的图形，即图稿被真正地分割开了。如图5-80所示为删除部分路径后的效果。

图5-78

图5-79

图5-80

技巧放送 | 向实时上色组中添加路径

如果想在实时上色组中增加表面和边缘，可以绘制路径，并将其与实时上色组一同选取，然后单击“控制”面板中的“合并实时上色”按钮。

向实时上色组中添加路径

将该路径的调整为曲线

5.5 设计卡通形象

01 按Ctrl+N快捷键，创建一个大小为640px×480px、RGB颜色模式的文档。选择椭圆工具，按住Shift键并拖曳鼠标，创建一个圆形，为其填充径向渐变，如图5-81和图5-82所示。

图5-81

图5-82

02 再创建两个小一点的圆形，作为卡通形象的耳朵。将耳朵选取，按Ctrl+[快捷键将其移动到后面，如图5-83所示。使用圆角矩形工具制作卡通人的脖子，如图5-84所示。

图5-83

图5-84

03 使用椭圆工具创建一个椭圆形。使用直接选择工具向上拖动圆形最下面的锚点，改变椭圆的形状，如图5-85所示，按Shift+Ctrl+[快捷键将图形移至底层。再分别创建几个椭圆形，组成卡通人的眼睛，如图5-86所示。

图5-85

图5-86

04 将组成眼睛的圆形选取，按Ctrl+G快捷键编组。选择镜像工具，按住Alt键并在面部的中心位置单击，在打开的对话框中单击“复制”按钮，将眼睛复制到右侧，如图5-87所示。使用钢笔工具绘制一个闭合式路径，设置填充颜色为黑色，作为嘴巴，如图5-88所示。按Ctrl+A快捷键，将图形全选，按Ctrl+G快捷键编组。

图5-87

图5-88

05 单击“符号”面板中的新建符号按钮，将卡通人定义为符号，如图5-89所示。按Del键删除画面中的卡通人，然后将“符号”面板中的卡通人样本拖曳到画板上。使用选择工具的同时按住Shift+Alt键并拖曳鼠标，进行复制，然后连续按Ctrl+D快捷键，复制出6个卡通人，如图5-90所示。

图5-89

图5-90

06 使用钢笔工具绘制卡通人的头发，如图5-91所示，这样第1个卡通人就制作完成了。下面来制作第2个卡通人。使用椭圆工具创建一些大小不一的椭圆形，设置填充颜色为橙色，作为卷曲的头发和麻花辫，如图5-92所示。

图 5-91

图 5-92

07 下面来制作第3个卡通人。使用钢笔工具绘制卡通人的头发，如图5-93所示。选择铅笔工具，在靠近嘴角的发梢处绘制一条开放式路径，如图5-94所示。

图 5-93

图 5-94

08 选择多边形工具，按住Shift键在第4个精灵的头顶创建一个三角形（可按↓键减少边数）。选择选择工具，将鼠标指针放在定界框的一边，按住Alt键向三角形的中心拖动，调整三角形的宽度，如图5-95所示，然后复制三角形，如图5-96所示。将左侧的两个三角形复制到右侧，再将这些图形调整到头部后面，如图5-97所示。

图 5-95

图 5-96

图 5-97

09 使用钢笔工具在第5个卡通人头上绘制一顶帽子，如图5-98所示。继续绘制一个闭合的路径，设置填充颜色为灰色，如图5-99所示。

图 5-98

图 5-99

10 使用铅笔工具在第6个卡通人头上绘制一个帽子，如图5-100所示，再绘制几条开放式路径，长度应超过帽子，选择帽子和黑色的路径，如图5-101所示，单击“路径查找器”面板中的按钮，用线条分割帽子图形，为分割后的图形填充不同的颜色，如图5-102所示。

图 5-100

图 5-101

图 5-102

11 选择圆角矩形工具，按住Shift键创建一个圆角矩形，将填充和描边设置不同的渐变颜色，设置描边粗细为2pt，如图5-103~图5-105所示。

图 5-103

图 5-104

图 5-105

12 执行“效果”|“风格化”|“投影”命令，为图形添加投影效果，如图5-106所示。将卡通形象放在该图形上并加入文字，效果如图5-107所示。

图 5-106

图 5-107

5.6 制作抽象数字图标

01 选择椭圆工具，在画板上单击，弹出“椭圆”对话框，参数设置如图5-108所示，单击“确定”按钮，创建一个圆形，如图5-109所示。

图 5-108

图 5-109

02 设置描边粗细为60pt，颜色为渐变色，单击“沿描边应用渐变”按钮，如图5-110和图5-111所示。

图 5-110

图 5-111

03 双击旋转工具，弹出“旋转”对话框，设置角度为－35°，如图5-112和图5-113所示。

图 5-112

图 5-113

04 使用椭圆工具并按住Shift键拖曳鼠标，创建一个圆形，填充线性渐变，如图5-114和图5-115所示。按Ctrl+A快捷键，将图形全选，按Ctrl+G快捷键编组。

图 5-114

图 5-115

05 使用选择工具选取图形，按住Shift键向下拖曳鼠标进行复制，如图5-116所示。双击旋转工具，在弹出的“旋转”对话框中设置角度为－180°，如图5-117和图5-118所示。

图 5-116

图 5-117

图 5-118

06 选择矩形工具，创建一个矩形，填充线性渐变，按Alt+Ctrl+[快捷键移至最底层作为背景，如图5-119和图5-120所示。

图 5-119

图 5-120

5.7 制作马赛克风格 Logo

01 按Ctrl+O快捷键，打开文字图形，如图5-121所示。使用选择工具选取文字，执行“对象”|“栅格化”命令，打开“栅格化”对话框。在“背景”选项组中选择“透明”选项，这样栅格化后，背景是透明的，其他参数设置如图5-122所示，单击“确定”按钮，将图形转换为图像。

图 5-121

图 5-122

02 执行“对象”|“创建对象马赛克”命令。在“拼贴数量”选项组中设置“宽度”为60，“高度”为20。勾选“删除栅格”复选框（表示删除原图像），如图5-123所示。单击“确定”按钮，基于当前图像生成一个矢量的马赛克拼贴状图形，如图5-124所示。

图 5-123

图 5-124

03 选择魔棒工具，设置“容差”为20，如图5-125所示。在靠近文字的背景上单击，将白色图形选取，如图5-126所示，按Del键删除。

图 5-125

图 5-126

04 使用选择工具选取文字图形。单击工具栏中的按钮，填充渐变，如图5-127和图5-128所示。

图5-127

图5-128

05 选择渐变工具，将鼠标指针移到文字最左侧，按住Shift键并拖曳鼠标，重新填充渐变，如图5-129所示。修改渐变颜色，如图5-130所示。设置描边颜色为黑色，粗细为2pt，如图5-131所示。

图 5-129

图5-130

图5-131

06 下面调整“影”字的效果。选择编组选择工具，按住Shift键并单击如图5-132所示的两个图形，将其选取，按↓键向下移动，如图5-133所示。将填满“日”字的图形选取，按Del键删除，如图5-134所示。

图 5-132

图 5-133

图 5-134

07 选择矩形工具，创建一个矩形，按Alt+Ctrl+[快捷键移至底层作为背景。拖曳控制构件，调整为圆角，如图5-135所示。

图 5-135

08 使用选择工具单击文字。按Ctrl+C快捷键复制，按Ctrl+B快捷键粘贴到后方。设置描边颜色为白色，粗细为40pt，如图5-136所示。

图 5-136

09 执行“效果”|“风格化”|“圆角”命令，将马赛克边缘改为圆角，如图5-137和图5-138所示。

图 5-137

图 5-138

5.8 使用渐变网格制作蘑菇灯

01 新建一个文档。执行“文件”|“置入”命令，置入素材，如图5-139所示。锁定“图层1”，单击“图层”面板底部的⊡按钮，新建一个图层，如图5-140所示。

图 5-139

图 5-140

02 使用钢笔工具绘制蘑菇状图形，如图5-141所示，蘑菇图形用橙色来填充，无描边颜色，如图5-142所示。

图 5-141

图 5-142

03 按X键，切换为填色可编辑状态。使用渐变网格工具在图形上单击，添加网格点。在“颜色”面板中将颜色调整为浅黄色，如图5-143和图5-144所示。

图 5-143

图 5-144

tip 制作渐变网格时，必须在填充可编辑状态才可以修改网格点颜色。如果是描边可编辑状态，则网格点的颜色将无法编辑。

04 在该网格点下方单击，继续添加网格点，将颜色调整为橙色，如图5-145和图5-146所示。

图 5-145

图 5-146

05 在该点下方轮廓线上的网格点上单击，将其选取，调整颜色为浅黄色，如图5-147和图5-148所示。

图 5-147

图 5-148

06 选取蘑菇轮廓线上方的网格点并调整颜色，如图5-149和图5-150所示。

图 5-149

图 5-150

07 使用选择工具选取另一个图形，填充浅黄色，无描边，如图5-151所示。选择渐变网格工具，在图形中间单击，添加网格点，然后将网格点设置为白色，如图5-152所示。

图 5-151

图 5-152

08 使用椭圆工具创建一个椭圆形，填充线性渐变，如图5-153所示，设置混合模式为“叠加”，使其与底层图形的颜色融合在一起，如图5-154和图5-155所示。使用选择工具并按住Alt键拖曳图形进行复制，调整大小和角度，如图5-156所示。

图 5-153

图 5-154

图 5-155

图 5-156

09 再绘制一个大一点的椭圆形，填充径向渐变，设置其中一个渐变滑块的不透明度值为0%，使渐变的边缘呈现透明的状态，从而更好地表现发光效果，如图5-157和图5-158所示。

图 5-157

图 5-158

10 绘制一个圆形，填充相同的渐变颜色，按Shift+Ctrl+[快捷键移至底层，如图5-159所示。按Ctrl+A快捷键全选，按Ctrl+G快捷键编组。复制蘑菇灯，再将其适当缩小，放在画面左侧。在画面中添加文字，再配上可爱的图形作为装饰，完成后的效果如图5-160所示。

图 5-159

图 5-160

5.9　使用实时上色方法制作唯美插画

01 选择椭圆工具，按住Shift键并拖曳鼠标，创建一个圆形。使用钢笔工具在其下方绘制图形，如图5-161所示。继续绘制人物的衣服，如图5-162所示。

图 5-161

图 5-162

02 绘制胳膊和头发，如图5-163和图5-164所示。绘制女孩的五官，再绘制两个椭圆作为耳环，如图5-165和图5-166所示。

图 5-163

图 5-164

图 5-165

图 5-166

03 单击“图层”面板底部的按钮，新建一个图层。使用钢笔工具绘制3个相互重叠的树叶状图形，作为人物的裙子，如图5-167～图5-169所示。

图 5-167

图 5-168

图 5-169

04 使用选择工具▶选取裙子，如图5-170所示。选择实时上色工具，调整填充颜色，将鼠标指针放在图5-171所示的图形上，单击以填充颜色，如图5-172所示。

图 5-170

图 5-171

图 5-172

05 修改颜色，如图5-173所示。使用同样的方法为裙子的其余部分填充颜色，如图5-174所示。在“控制”面板中设置图形为无描边，如图5-175所示。

图 5-173

图 5-174

图 5-175

06 使用钢笔工具绘制一条闭合的路径，以此作为飘带，如图5-176所示。使用实时上色工具为飘带填充颜色，然后取消描边。使用椭圆工具绘制一组圆形，填充不同的颜色，如图5-177所示。

图 5-176

图 5-177

07 选择“图层1”，如图5-178所示。使用椭圆工具绘制几个椭圆形作为点缀。选择这几个椭圆形，按Ctrl+G快捷键编组，效果如图5-179所示。

图 5-178

图 5-179

5.10 重新为插画上色

01 打开素材，如图5-180所示。下面使用“重新着色图稿”命令修改图稿颜色，该命令还可以调整、替换、增加和减少颜色数量，此外，还能对图稿中的所有颜色进行全局性调整。

02 按Ctrl+A快捷键，选取所有图稿。单击“控制”面板中的按钮，打开“重新着色图稿”对话框。在色轮上，有一些圆形颜色标记，这些标记与图稿中使用的颜色一一对应，如图5-181所示。默认情况下，这些标记处于链接状态，因此，拖曳一个圆形标记，其他标记也会一同移动，这样便可对所有颜色进行统一调整，如图5-182和图5-183所示。

图 5-180

图 5-181

图 5-182

图 5-183

图 5-186

图 5-187

03 如果想单独调整某个颜色标记，可单击按钮，取消链接（该按钮变为状），之后再拖曳即可，如图5-184和图5-185所示。

图 5-184

图 5-185

04 在“重要颜色”选项下方的颜色条里，包含了图稿中最重要的几种颜色，将鼠标指针放在一个颜色上方，进行拖曳，可以减少（或增加）这种颜色在图稿中的权重，如图5-186和图5-187所示。

05 Illustrator中还有很多艺术类色板库，包含经典的配色方案，可用来替换图稿颜色。可以先单击对话框中的“重置”按钮，让图稿恢复为原始颜色；再单击“颜色库”选项右侧的按钮，打开下拉列表，执行“艺术史”|“俄国海报艺术风格”命令，如图5-188所示，使用该色板库中的色板替换图稿颜色，如图5-189所示。按Enter键关闭对话框。

图 5-188

图 5-189

技巧放送　自动生成配色方案

在“色板”面板或“颜色”面板中选取一种颜色后，“颜色参考”面板会基于某个颜色协调规则自动生成一套配色方案，以协助用户做好颜色搭配。单击该面板中的按钮，打开下拉列表，可以选取颜色协调规则。

选取蓝色

基于蓝色生成的配色方案

5.11　使用全局色上色

01 打开素材。在“颜色”面板中调整颜色，如图5-190所示。单击“色板”中的按钮，打开“色板选项”对话框，勾选“全局色”复选框，将当前颜色改为全局色，如图5-191所示。单击“确定”按钮创建全局色。全局色是一种特殊的色板，编辑时，文档中所有使用了这一色板的图稿会自动改变颜色，以与之同步，即不必选取对象，就能修改图稿颜色。

图 5-190

图 5-191

02 选择魔棒工具，单击人物后面的圆形背景，将其选中，单击全局色色板以进行填色，如图5-192和图5-193所示。在空白处单击，取消选择。

03 双击“色板”面板中的全局色，打开“色板选项”对话框，调整颜色数值，如图5-194所示，单击“确定”按钮关闭对话框后，文档中所有使用该色板的对象都会改变颜色，如图5-195所示。

图 5-192

图 5-193

图 5-194

图 5-195

5.12 使用PANTONE颜色（专色）

01 单击“色板”面板底部的按钮，打开下拉列表，可以看到各种类型的色板库，有纯色色板库、渐变库和图案库。打开“色标簿”级联菜单，这里都是用于印刷的各种专色，如图5-196所示。

图 5-196

02 选择PANTONE+Solid Coated色板库，将其打开，如图5-197所示。在图标右侧单击，输入PANTONE颜色编号，例如520 C，便可找到与之对应的颜色，如图5-198所示。

图 5-197

图 5-198

tip 专色是预先混合完成的油墨，即不是使用CMYK四色油墨混合成的，因此，能保证印刷中颜色的准确性，印刷成本也较低。此外，专色还可用于印制特殊颜色，如金属色、荧光色、霓虹色等。国际上普遍采用PANTONE系统作为专色标准。在实际工作中，如果客户提供PANTONE颜色编号，要求作出相应的设计，或者需要使用某种PANTONE专色来打印公司标志等情况，可以使用本实例介绍的方法查找和使用PANTONE专色。

03 打开面板菜单，选择“小列表视图”命令，这样方便查看颜色名称，如图5-199所示。单击所需颜色，其就会添加到“色板”面板中，如图5-200和图5-201所示，这样就可以用来给图形填色和描边了。

04 当专色被选取时，拖曳“颜色”面板中的滑块，可以调整其明度，即将颜色调淡，如图5-202所示。

图 5-199

图 5-200

图 5-201

图 5-202

5.13　课后作业：甜橙广告

渐变非常适合表现金属质感、水滴的光泽和透明度，如图 5–203 所示是一幅甜橙广告，画面中晶莹剔透的橙汁是使用渐变制作的。在操作时先创建一个圆形，填充径向渐变，如图 5–204 所示；选择渐变工具，在圆形右下方按住鼠标左键，向右上方拖曳，重新设置渐变在图形上的位置，如图 5–205 所示；复制圆形，在上面再放置一个圆形，使用“路径查找器”面板对这两个圆形进行相减，得到月牙图形并调整渐变位置，如图 5–206 所示；将月牙图形移动到圆形下方，绘制一个椭圆形，填充径向渐变，如图 5–207 所示；使用铅笔工具、椭圆工具绘制高光图形，设置填充颜色为白色，如图 5–208 所示。有不清楚的地方，可以看一看教学视频。

图 5-203

图 5-204

图 5-205　　图 5-206

图 5-207　　图 5-208

5.14　复习题

1. 为网格点或网格片面着色前，需要先进行哪些操作？
2. 网格点比锚点多了哪种属性？
3. 怎样将渐变对象转换为渐变网格对象，同时保留渐变颜色？
4. 如果对象不能直接转换为实时上色组，该怎样操作？
5. 当实时上色组中的表面或边缘不够用时，该怎样处理？
6. 当很多图形都使用了一种或几种颜色，并且经常要修改这些图形的颜色时，有什么简便的方法？