**1、网上找各种图形的设计思路——设计时有参考图，有思路文档，怎么拆分形状，怎么组合层级，怎么上色，对形状需要进行什么微调？ 需要使用什么工具才能达到效果？**

**2、找到素材然后进行轻微改动 拼接 ps等**

**形状拼接的两种方式，不带边框的层叠覆盖，或者带边框的相邻拼接**

**当然带边框也能放在图形内部**

**几种拼接策略，遮罩**

**使用复制缩放旋转 多层重叠，这需要一种内部组件的思维，要知道结构的上下层，要巧妙地用上层遮住下层以简化形状构成的难度**

**分层绘画的技术**

**可以用内部绘画——图形或者曲线来上色，不怕画出去了**

**可以使用符号喷枪画大量重复图案 或者利用图案填充**

**Illustrator上色还是很重要的——同一颜色的明暗 不同颜色的配色**

透视 描边

毛刷画笔

形状生成器 快速路径

AI需要各种基本形的变形

1. 新建画板： 宽高 列
2. 创建形状 矩形 出现绿色的线 用于和边或者其他形状交叉对齐

用对角线画矩形 会显示宽高 端点 中心点 移到端点上会显示坐标

，这些点可以用来让其他图形对齐

右边两个颜色 填色 描边 描边粗细

圆角

按下ctrl可以修改锚点，拉伸缩放，选择其他图形

选择工具：黑箭头 复制 粘贴 贴前面后面 原地

拖拽时有测量标签dx,dy 相对距离

右边色板工具 画笔 符号

选择全部对象 锁定对象 被锁定对象无法继续操作，可以解锁

1. 形状生成器 用简单形状合并生成 或者擦除

缩放工具 圆角矩形 通过输入数值的方式来修改宽高半径

旋转工具 需要设置一个锚点，在中心，内部或者外部，智能显示旋转角度 双击图标输入角度

生成器工具：先用选择工具shift选中，再用生成器连接 会自动擦掉边线，统一内部颜色

按住alt 生成器删除模式

绘图模式 一般是正常绘图 选中图形然后选择 内部绘图：内部绘图一定不会超过图形边界

宽度工具：扩大缩小描边 可以描很大的边 包扩内外边

椭圆工具 无色

对象的层级：后移前移

颜色组 编组 色板 颜色参考 协调规则 暗色 互补色 合成色 对比色近似色

把参考颜色保存到色板

PS图像 实时描摹 把照片（像素） 转为矢量 单色徽标 白色变透明

实时上色工具（形状生成器里）

、

放大：ctrl + ctrl –

14、外观面板 控制对象属性 添加新效果 风格化投影

15、画笔 控制描边 画笔线条是钢笔 带抖动修正 画笔面板 修改形状 毛刷画笔 不同的画笔有不同的边线效果

16、渐变 选择图形然后应用于图形 图形 角度

Shift拖动渐变 双击底部三角修改中间色

17、符号 可以重复使用的图像

18、透视 透视网格工具

全部工具：

选择 直接选择 套索 魔棒

钢笔 增加锚点 删除锚点 转换锚点

直线工具：直线弧形 螺旋 网格 极坐标、

文字 区域文字 路径文字 直排文字 直排区域文字 直排路径文字

画笔 斑点画笔

矩形 圆角矩形 椭圆形 多边形 星形

铅笔 平滑工具 路径橡皮擦工具 像皮擦 剪刀 美工刀

旋转工具 镜像工具

比例缩放： 倾斜 改变形状

自由变换

透视网格 透视选区

渐变

混合工具

柱形图工具

切片工具 切片选择工具

缩放工具

**宽度工具**  变形工具 旋转扭曲工具 膨胀工具 缩小工具 扇贝工具 晶格化工具 褶皱工具

网格工具

吸管工具 度量工具

符号喷枪工具 用来喷已经有的图形

形状生成器工具 实时上色工具

抓手工具

、填色框（描边 填充

正常绘画 背面绘画 内部绘画

屏幕模式

**标尺 网格 参考线**

控制面板 上方：每次创建选择一个对象都会显示大量属性 什么宽高都可以在这设置

颜色 符号 画笔 右侧设置

放大缩小

要多使用复制，，剪刀，平移 使用复制实现画多个相同的元素

**可以用锚点工具删除锚点，这样就可以实现对一些标准形状变形**

**需要用钢笔的时候可以不太规则**

**很多功能可以通过效果变形得到**

工具就这些 我们来归纳下简单的图形吧 颜色 用粗实线画插画 2D和3D

3D比较麻烦，需要一点透视思想

半透明色

**所有的规则变形都可以通过工具来完成，不一定非要用手来拖，拖的话肯定是拖锚点，可以基于基础图形增加或者减少**

**利用重叠层次来组合图形 利用颜色遮挡后面的图形**

**利用变形功能来变换基本形**

**使用复制，使用对称原理，对齐原理 使用缩放旋转**

**利用图形来剪切另一个图形是一个好方法，推荐使用**

**关于不太规则的图形：能够用变形得到最好， 只有在最后才考虑用钢笔**

**上色可以选择不同对象单独上，所以很方便，我个人喜欢纯色和规则形状的阴影**

线条 类型：

正方形 长方形 三角形 圆形 五边形 六边形 菱形

箭头形 松树

鸡蛋形 上鸡蛋 下鸡蛋 粽子形（下胖上窄） 竖椭圆 横椭圆

胶囊形 子弹头形（上圆形下方形） 圆角矩形 圆角三角

带底部投影的图形（3D感）

半圆 圆弧 拱形 圆环 粗方框 齿轮形 五角星

梯形 圆角梯形 裙子形（弧边梯形） 圆柱体 尖爪形（半月的一半） 圆三角

叶形 大头叶形 棒球棍形——

花瓣形 **月牙形**

各种类型的文件

沙漏形 内弧方形 苹果 梨 香蕉 桌子 椅子

短裤 衬衫

蛇

卷边的文件 表形

茶杯手柄 祥云 中国结

正方体，复制+平移锚点 正方体阴影 数字 1-9的方角 26个英文字母

桃心 水果 鱼 导弹 枫叶 砍刀形 手机 网页

八卦：五个圈 立体钻石

打击光 滑步的尘土

草 伞

树

人物 正面 侧面

动物

3D光碟

小丑鱼

水中 沙滩 草地 砖块 地心

格子衬衫

骨骼动画，帧动画——3d动画，缓动动画

重写上色

**精准转换：输入数值变换，百分比**

**凹陷**

**双击选色框：加亮**

**平行四边形：直接选择工具选择多个端点同时拖动**

剪刀：剪的是路径端点或者锚点

剪贴蒙板：mask 遮罩，剪的是相交

**宽度工具：扇贝 变形 膨胀 缩胧 晶格化 褶皱**

**波纹效果**

**用钢笔给任何组件增加减少锚点，转换锚点是用来调整控制点的**

**平滑工具：智能平滑线条**

**选多个锚点或者图形shift**

**复制和缩小制作多层色**

**常用效果：**

实时上色

**混色需要多个图形重叠配合，也可以用ps上色**

**对齐：**

**编组**

效果：扭曲 膨胀

扭曲和变形 褶皱和膨胀

边角和端点形状

路径使用 连接功能

减去顶层

复合路径

**使用直接选择工具来拉动锚点，修改图形形状——删除突出点变方**

组合图形案例 ：心形 手形 十字形

**分割和合并：两大核心工具，用来合成和上色，制造边线 变形和锚点调整，用来塑造形**

**复制和缩放，旋转用来叠图 摆图，分层上色，分块上色**

**拼合图形首选路径查找器（不是效果里面的）**

**如何拼合图形和线条——用剪刀工具？ 或者路径查找器，可以分割出线条边界，分别上色**

**剪刀不会自动连接路径 ——应该用剪刀点两下，然后路径查找，分割功能—**

如何上色

什么是层次感？ 颜色逐渐加深？

高光阴影的形状

配色技巧

色环 红黄绿青蓝 洋红（）

三原色 两色混合得到彩色 ——三色均等混合得到白到黑色，向彩色增加减少白色或者黑色可以得到亮色和暗色

一些颜色如何获得？ 银色？ 浅灰

色范围（12色相） 黄 黄绿 绿 蓝绿 蓝 蓝紫 紫 紫红 红 橙红 橙 橙黄

内环和外环表示明色和暗色，是增加黑色白色调和来的

明度高的颜色比较漂亮

冷暖色

黑白灰

特殊色彩名

单色+明色+暗色 统一干练

邻近色 色环上相近的色

对比色：变化鲜明 红蓝（廉价劣质

等距离色

渐变色 搭配要少 不要太多高对比