# 素材：

|  |
| --- |
|  |

## 1.新建一个文档，把这个图片粘贴进去，然后把图片锁住

|  |
| --- |
|  |

## 2.选中画笔工具，把熊猫的轮廓画出来

### 1>先画一条路径看看效果，可以根据需要把描边颜色改为红色，把描边的粗细改为0.4px

### 然后把熊猫的白色轮廓绘制出来

|  |
| --- |
|  |
|  |

## 2>可以使用画笔工具把锚点进行矫正

|  |
| --- |
|  |

## 小技巧1：在画笔状态下，按住ctrl键画笔会变为直接选择工具，此时在路径上面点击会出现锚点

## 小技巧2：双击画笔工具，勾选“保持选定”复选框，可以一直显示锚点，不用一次都去转换，很方便

|  |
| --- |
|  |

## 3>脸画好后，可以绘制耳朵

|  |
| --- |
|  |
|  |

### 可以适当修复，使他圆滑移动

## 4>画完耳朵，开始绘制眼睛部分

|  |
| --- |
|  |

### 尽量画得圆润一点

|  |
| --- |
|  |

## 5>画完眼睛后，就可以绘制鼻子

|  |
| --- |
|  |

## 6>绘制完鼻子可以绘制嘴巴

|  |
| --- |
|  |

## 7>绘制身体，注意把一些比较尖锐的地方搞平滑一点

|  |
| --- |
|  |

## 8>使用选择工具框选全部路径

|  |
| --- |
| 老师的： |
| 我的 |

## 9>框选后，把背景隐藏

|  |
| --- |
|  |

## 10>给多余的边角做布尔运算

### 1）按住alt键复制一份留底

|  |
| --- |
|  |

### 2）框选的一个熊猫

|  |
| --- |
|  |

### 3）利用形状生成器，按住alt键，点击多余的线段，把它们去除

|  |
| --- |
|  |

## 11>把原来的副本删除，然后将新熊猫再做一个副本

|  |
| --- |
|  |

## 12>点击对象-路径-简化对它矩形简化锚点的操作，此时会弹出一个对话框，点击“…”按钮让他完全展开

|  |
| --- |
|  |

## 13>勾选“保留我的最新设置并直接打开此对话框“，免得每一次都需要点击”…”按钮

|  |
| --- |
|  |

## 14>在简化曲线一栏，默认是设置为75%不过这个数字有点低我们将它改为91%

|  |
| --- |
|  |

### 注意：锚点不能精简太多，否则会发生变形

## 15>勾选“显示原始路径”复选框

|  |
| --- |
|  |

## 16>点击确定

|  |
| --- |
|  |

## 17>保持选中，对它进行上色处理，先按住alt键盘把它复制一份

|  |
| --- |
|  |

## 18>按d把他改为默认的黑色描边白色填充，

|  |
| --- |
|  |

## 19>点击实时上色工具，选择黑色，在需要这个颜色的地方点击

|  |
| --- |
|  |

## 20>点击直接选择工具，看看效果

|  |
| --- |
|  |

## 21>发现描边太细了，我们选中下面的熊猫，按d把它变为默认填充和描边

|  |
| --- |
|  |

## 22>把它打一个组，把上面的熊猫也打一个组

## 23>选择下面的熊猫，把它的填充颜色禁用

|  |
| --- |
|  |

## 24>点击选项栏上面的描边按钮，在弹出窗口出口中点击“使描边外侧对齐“按钮

|  |
| --- |
|  |

## 25>把描边加粗，大概2个像素就可以了

|  |
| --- |
|  |

## 26>选择形状生成器，按住shift键框选下面的熊猫，把多余的地方去除

|  |
| --- |
|  |

## 27，然后形状去除眼睛鼻子的熊猫，把它拖动上了色的熊猫上面

|  |
| --- |
|  |
|  |

# 以上操作比较麻烦，而且比较难控制，我的做法是，直接选中上了色的熊猫，把它的描边加粗，然后把多余的熊猫删除