# 实现效果

|  |
| --- |
|  |

## 插画主体

|  |
| --- |
|  |

# 实现步骤

## 1、新建一个a4纸文档

|  |
| --- |
|  |

# 绘制车厢

## 2.绘制一个矩形，用小白工具选择上面两个锚点把他们拉圆，作为车顶

|  |
| --- |
|  |

## 3.绘制一个比较大的矩形矩形作为车厢，把下面两个角点拉圆填充红色

|  |
| --- |
|  |

## 4.在车厢的两边各绘制一个矩形作为车门，左边的矩形的左下角拉圆，右边的矩形使用镜像复制

|  |
| --- |
|  |

## 5.在两个门上面绘制两个小矩形作为窗户，并且把门拉长一点点

|  |
| --- |
|  |

## 6.把左边门上面的窗口矩形复制一个到右边，在矩形上面绘制一个小矩形，用倾斜工具弄成平行四边形，填充白色，把它的不透明度调整为50%，把他们打一个组，复制n份，把车厢在拉宽一点点

|  |
| --- |
|  |

## 7.在车顶上面绘制两个扁扁的白色圆角矩形作为雪

|  |
| --- |
|  |

## 8.绘制一个扁扁的黑色圆角矩形作为轮子的横梁，然后绘制一个黑色的圆作为轮子

|  |
| --- |
|  |

## 9.在轮子里面绘制一个圆禁用填充，把描边改为窗口的颜色然后把描边加粗

|  |
| --- |
|  |

## 10.用剪刀工具把这个圆剪去一段路径，然后绘制一个直线段，把轮子相关的图形打一个组，复制一份到另外一边

|  |
| --- |
|  |

## 11，用钢笔工具绘制一个路径把两个轮子连接起来，把路径的描边加粗

|  |
| --- |
|  |

## 12，把两个轮子和架子打一个组，然后复制一份到另外一边

|  |
| --- |
|  |

# 绘制车头

## 13.绘制一个 矩形，用小白工具把上面两个角拉圆作为车头的顶部，在上面用钢笔工具绘制一个路径填充白色，把描边加粗作为雪，在车顶下面绘制一个宽度稍微小一点的矩形作为驾驶室。会一个矩形作为窗口，把矩形的上面两个角拉圆，在驾驶室前面再绘制一个矩形

|  |
| --- |
|  |

## 14.在这个矩形上面绘制一个圆角矩形作为雪，然后绘制三个小矩形作为栏杆，然后绘制一个矩形作为烟囱，在烟囱上面绘制一个小矩形把上面拉圆，在小矩形上面绘制一根白色矩形作为雪，然后一步一步把车头的上半部分绘制好（车头上半部分是有3个矩形拼接而成，把最后一个矩形的右边两个角拉圆）

|  |
| --- |
|  |

# 给车头绘制轮子

## 15.绘制一个圆把填充关闭，把描边加粗，如图

|  |
| --- |
|  |

## 16.在圆上面绘制一个矩形填充蓝色，禁用描边，把矩形和圆居中对齐

|  |
| --- |
|  |

## 17.选中矩形，设计旋转工具，利用旋转工具不矩形等角复制几份（45°）

|  |
| --- |
|  |

## 18，绘制一个圆填充一样的颜色，禁用描边然后移动到这些图形的中心，选中圆和这些矩形，按ctrl+g打一个组，

|  |
| --- |
|  |

## 19.把这个轮子移动到车头上并且向右复制一份

|  |
| --- |
|  |

## 20.绘制一个小矩形（也可以绘制直线然后把描边加粗）路径两个轮子和右边深蓝色箱子

|  |
| --- |
|  |

## 21.然后用关闭工具在右边大轮子和深蓝箱子之间绘制两条路径，把描边加粗，如图

|  |
| --- |
|  |

## 22.把右边的轮子移动复制一份到右边，使得缩小放在深蓝色箱子旁边

|  |
| --- |
|  |

## 22.2 在画板上面绘制一根灰色矩形作为背景，然后把车整体打一根组拖进灰色背景里面

# 绘制车头烟雾

## 23，绘制一个圆角矩形填充白色禁用描边，然后复制两份，排列在一起，再复制一份到一边

|  |
| --- |
|  |

## 24.把在一边的圆角矩形移动复制一份到那三个矩形的中间那一个上面然后选择他和中间矩形，点击路径查找器上面的减去顶层，效果如下

|  |
| --- |
|  |

## 25.把在一边的矩形再复制一份，把副本的宽度改为50，如图

|  |
| --- |
|  |

## 26.把短矩形移动复制一份到那三个矩形的中间那一个上面，选择短矩形和中间矩形，点击路径查找器上面的差集按钮，效果如下

|  |
| --- |
|  |

## 27. 把短矩形移动复制一份到那三个矩形的中间那一个上面，选择短矩形和中间矩形，选择形状生成器，按住alt键盘把不需要的图形删除

|  |
| --- |
|  |
|  |

## 28.用类似的方法制作另外一个烟雾如下图

|  |
| --- |
|  |

## 29.第二组烟雾的最上面一根和第一组烟雾的最下面一根接在一起，并且同时选中他们（其实他们只是挨在一起，并没有合并每一个都是独立的），如图

|  |
| --- |
|  |

## 30.点击路径查找器上面的联集按钮，然后选择所有烟雾，再点击路径查找器上面的联集按钮把他们变为一个图形

|  |
| --- |
|  |

## 31，把烟雾移动到车头的烟囱上面，适当缩小

|  |
| --- |
|  |

## 32，绘制一个矩形把烟囱和烟雾连接起来

|  |
| --- |
|  |

# 绘制背景

## 33.先把车移动到一边，用钢笔工具绘制一个树林的路径，填充深一点的蓝色

|  |
| --- |
|  |

## 33.2，发现这个树林有点不平，我们用小白工具调整一下

## 34.给这些树绘制树枝，然后选中他们打一个组

|  |
| --- |
|  |

## 35，把这个组原位复制一份，然后缩小一点，然后把树的路径（不包括树枝）填充亮一点的蓝色

|  |
| --- |
|  |

## 36.选中所有树枝，把他们的不透明度降低到50%

|  |
| --- |
|  |

## 37.选中所有树木，把他们往下移动一点，

|  |
| --- |
|  |

## 38.绘制一个矩形，放在树林图层下面，图层淡蓝色

|  |
| --- |
|  |

## 39.选中画笔工具，笔触为小圆点，在上面部分绘制雪花效果

|  |
| --- |
|  |

## 40.选中树林和雪花背景，按ctrl+g打一个组

## 41.用钢笔工具在车的附件绘制一条河流，图层浅蓝色

|  |
| --- |
|  |

## 42.把灰色背景矩形填充白色

|  |
| --- |
|  |

## 43.然后绘制两个矩形作为铁轨，我们发现车头有个问题：轮子没有在铁轨上我们把轮子稍微放大一点点，然后再适当调整一下位置，使它在铁轨上

|  |
| --- |
|  |

# 绘制灌木

## 44.绘制两个圆，然后用小白工具把大圆拉长，如图

|  |
| --- |
|  |

## 45.绘制一个矩形和他们相交

|  |
| --- |
|  |

## 46.点击工具箱里面的形状生成器，把不需要的删除

|  |
| --- |
|  |

## 47.把这个图形填充绿色，并且用形状生成器把他们合并

|  |
| --- |
|  |

## 48.把这个图形缩小放在火车后面，然后复制一个到火车前面

|  |
| --- |
|  |

## 49.把他们的不透明度降低到80%

|  |
| --- |
|  |

## 50，把这个灌木复制一份放大一点，填充黄色

|  |
| --- |
|  |

## 51.给这个灌木绘制树枝，用一些图形和它利用形状生成器狗腿，变为下面的图形然后选择灌木和树枝打一个组

|  |
| --- |
|  |

## 52.把它移动到合适的位置，在他旁边也绘制一个，然后在右下角绘制一个灌木，在河流上面也绘制一个很小的灌木

|  |
| --- |
|  |

## 53.绘制会后一个灌木，然后给河上面的灌木一个复制一份树枝，完成

|  |
| --- |
|  |