# 1.素材：

## 练习：把下面的图像绘制为矢量图形

|  |
| --- |
|  |

# 2步骤：

## 1点击对象-锁定-所选对象，把图像锁定，好处是可以避免选中这个图像，引起误操作

## 2分析一下图像构成，图像有头部，四肢和身体构成，颜色比较单一，绘制方法遵循由大到小，从上到下，从后往前

## 3先绘制头部，选择椭圆工具，按住altt键往外拖

|  |
| --- |
|  |

## 4，绘制到大概相似后，按字母d，恢复默认白色填充，黑色描边，然后把填充禁用

|  |
| --- |
|  |

## 5.按v键转换到移动工具把它移动一下

|  |
| --- |
|  |

## 6.使用小白工具，修改一下锚点

|  |
| --- |
|  |

## 7.先把描边修改为红色，注意小圆使用小黑工具选中

|  |
| --- |
|  |

## 8.使用钢笔工具绘制四肢

|  |
| --- |
|  |
|  |

## 9.绘制熊猫的肚子

|  |
| --- |
|  |

## 10.绘制眼睛

|  |  |
| --- | --- |
|  |  |
|  |  |
| 给对应的区域填色 |  |

## 11.绘制嘴巴，可以先用钢笔工具绘制路径，然后使用宽度工具修改路径大小

|  |  |
| --- | --- |
|  |  |

## 12，选中鼻子这两条路径点击对象-扩展外观，把他们变为图形，把鼻子这几部分选中，使用路径查找器的联集按钮合并

|  |
| --- |
|  |

## 13，使用钢笔工具绘制嘴巴

|  |
| --- |
|  |

### 给嘴巴填充一个粉红色

|  |
| --- |
|  |

### 然后，选中嘴巴，右键点击-排列-后移一层，把嘴巴方正鼻子的下一层

|  |
| --- |
|  |

## 14.把鼻子改为黑色

|  |
| --- |
|  |

## 15，使用斑点画笔给熊掌绘制并且上色

|  |  |
| --- | --- |
|  |  |
|  |  |

## 16.使用斑点画笔工具绘制耳朵，然后修改颜色并且给瞳孔上色

|  |
| --- |
|  |
|  |

## 17.给头部上色

|  |
| --- |
|  |

## 18.身体和腹部都可以采用如下方法：选中路径，按d转换为白色描边黑色填充，然后吧填充和描边互换，

|  |
| --- |
|  |

## 如果有超出的部分，可以使用内部绘图模式，创建剪切组

|  |  |
| --- | --- |
|  |  |

### 然后把肚子的路径移动到剪切组

|  |
| --- |
|  |

### 超出的部分就被隐藏

|  |
| --- |
|  |

### 把黄色线删除

|  |
| --- |
|  |

## 10最后把熊猫的头部也改为黄色描边完成

|  |
| --- |
|  |

# 注意：绘制之前需要分析一下图形由几部分组成，先绘制大的，底层的，再绘制小的，上层的，尽量不要一个工具用到底需要灵活运用各种工具对他们进行灵活组合达到最好的绘制效果