

第5章

渐变、渐变网格与高级上色 插画设计

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	制作抽象数字图标.....	74
编辑网格点.....	69	重新为插画上色.....	78
设计卡通形象.....	72	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形式，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,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,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



图 5-18

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 5-19

● 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

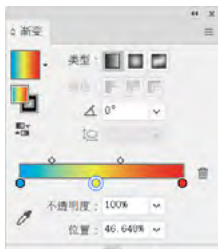


图 5-21

● 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。

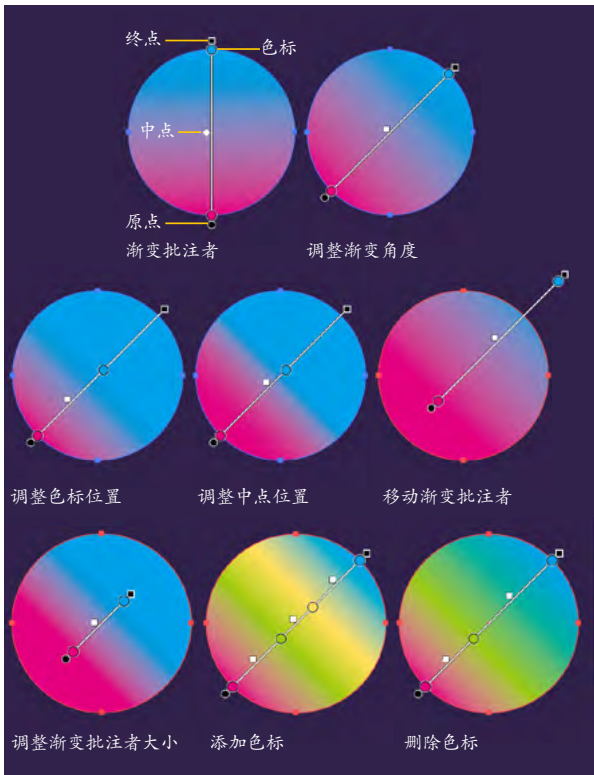


图 5-24

● 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。

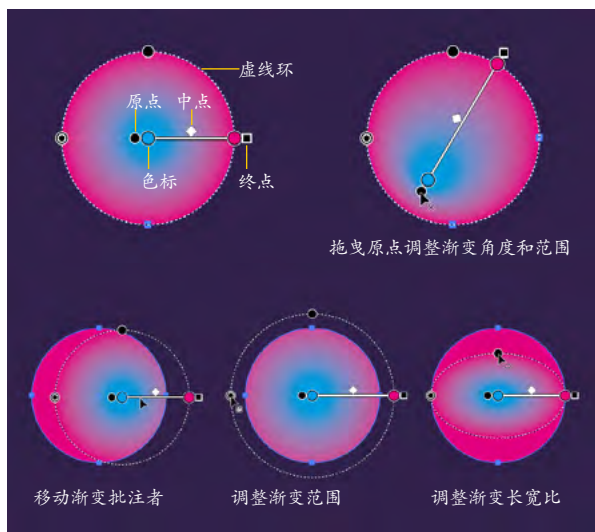


图 5-25

- 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

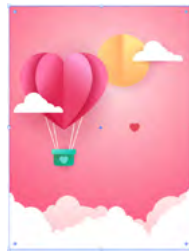
Tip 任意形状渐变的色标可以不规则分布，在图形内生成一些特别的混合效果。在“点”模式下，可以调整渐变的扩展范围，在“线”模式下则不能。



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)和嵌入 Illustrator 文档中的图像(非链接状态)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)，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。

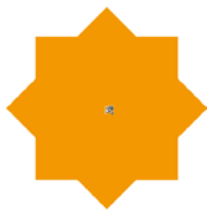


图 5-30

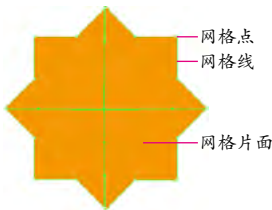


图 5-31

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

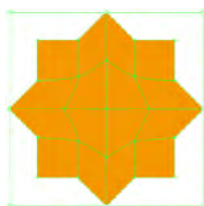


图 5-33

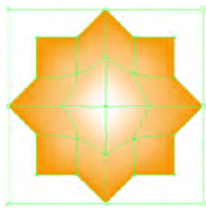


图 5-34

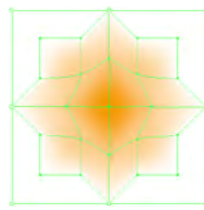


图 5-35

- 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

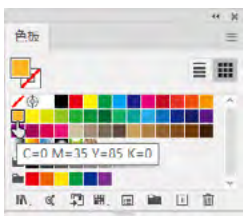


图 5-38



图 5-39



图 5-40

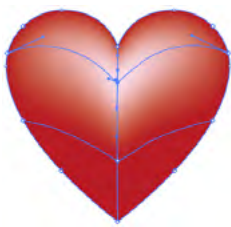


图 5-41

为网格片面上着色时，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  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。

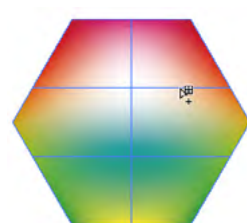


图 5-45

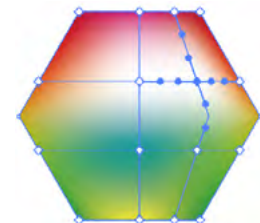


图 5-46

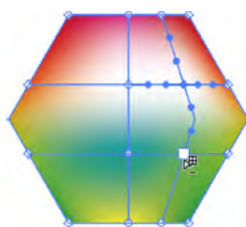


图 5-47

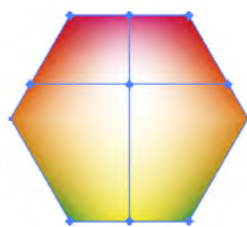


图 5-48

- 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。

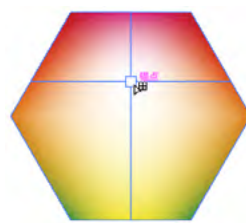


图 5-49

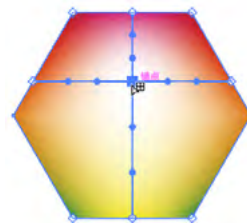


图 5-50

- 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。

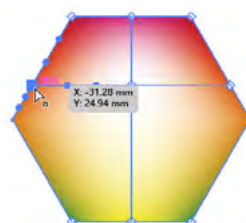


图 5-51

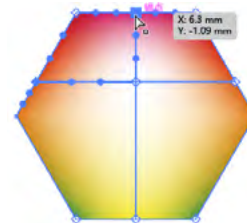


图 5-52

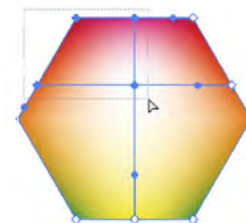


图 5-53

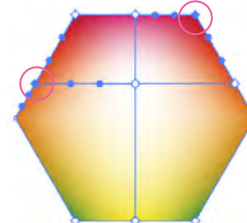


图 5-54

- 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。

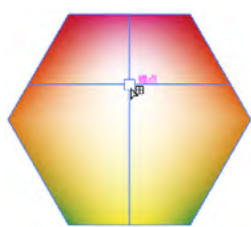


图 5-55

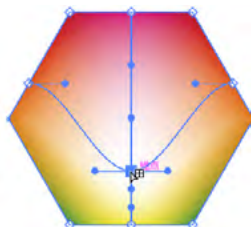


图 5-56

- 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。

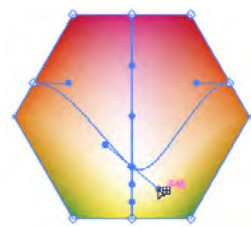


图 5-57

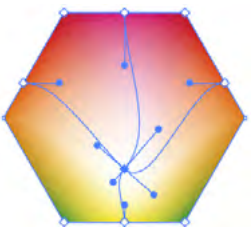


图 5-58

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。

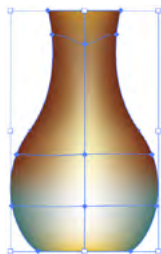


图 5-59



图 5-60

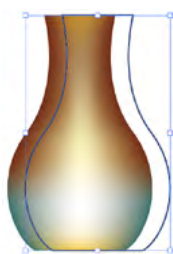


图 5-61

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。如果要保留渐变颜色，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。



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，可执行“对象”|“扩展”命令转换。

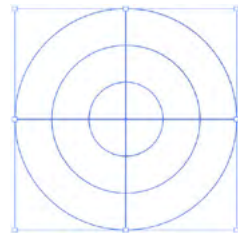


图 5-64

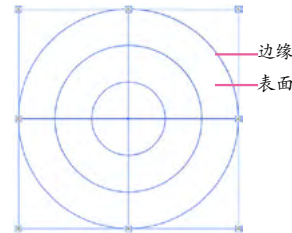


图 5-65

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

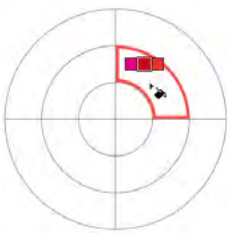


图 5-67



图 5-68

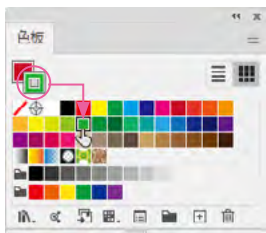


图 5-69

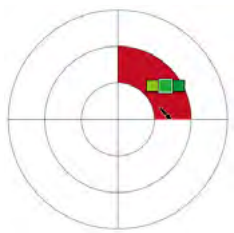


图 5-70

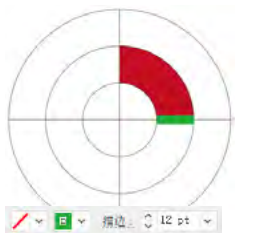


图 5-71

 对单个图形表面上色时不必选择对象, 如果要同时对多个表面上色, 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, 可为这些表面全部上色。

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

 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,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

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 $\bigcirc$,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 $\square$ 制作卡通人的脖子,如图5-84所示。



图 5-83



图 5-84

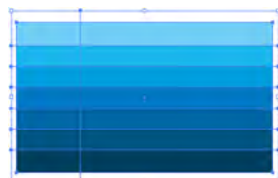
03 使用椭圆工具 $\bigcirc$ 创建一个椭圆形。使用直接选择工具 $\blacktriangleright$ 向上拖动椭圆形最下面的锚点,改变其形状,如图5-85所示,按Shift+Ctrl+[快捷键将图形移至底层。再创建几个椭圆形,组成卡通人的眼睛,如图5-86所示。



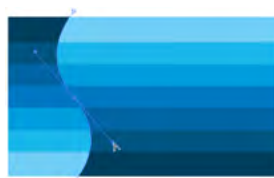
技巧
放送

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



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 M ,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 P 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。

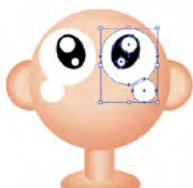


图 5-87



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 V 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。

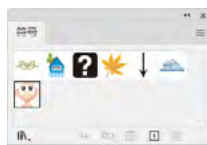


图 5-89



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。接着制作第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个卡通人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

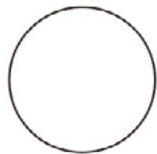


图 5-109

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+[快捷键将矩形移至最底层作为背景，如图5-119和图5-120所示。

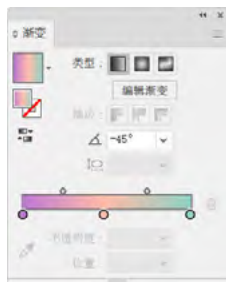


图 5-119



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。

影 音 娱 乐

图 5-121

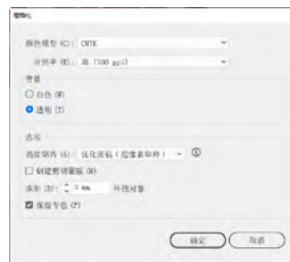


图 5-122

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

影音娱乐

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

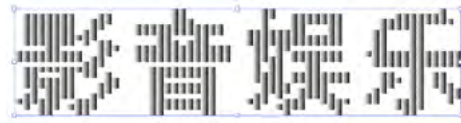


图5-128

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。

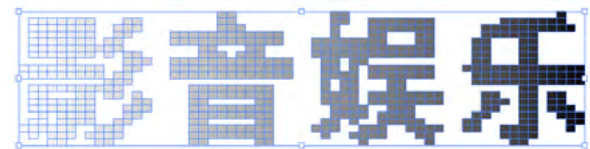


图5-129



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。

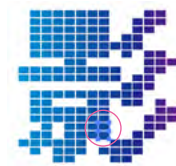


图5-132



图5-133



图5-134

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

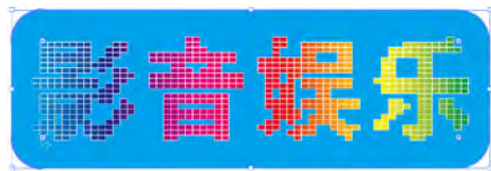


图5-135

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。

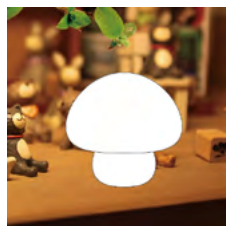


图 5-141

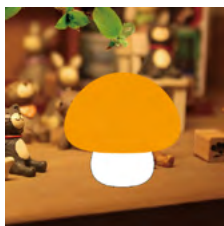


图 5-142

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，必须在填色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。

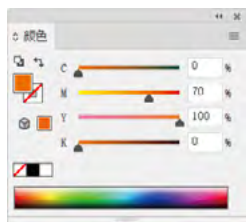


图 5-145



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，填充为浅黄色，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。

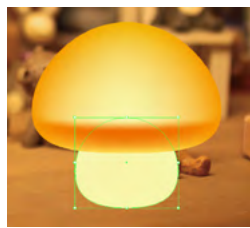


图 5-151



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

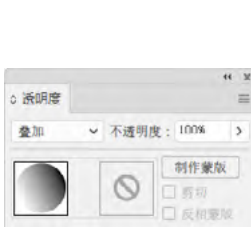


图 5-154



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，填充与上一步相同的渐变颜色，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 使用实时上色工具制作创意插画

01 打开素材，如图5-161所示，这是一幅插画线稿，我们将使用“色板”中预制的颜色，通过实时上色工具为其填色，如图5-162所示。



图 5-161

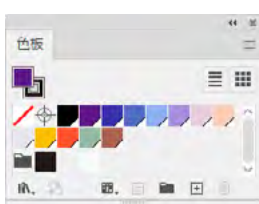


图 5-162

02 按Ctrl+A快捷键全选，选中画面中的所有图形，如图5-163所示。选择实时上色工具，单击“色板”中的深蓝色，如图5-164所示，在图5-165所示的位置单击，填充颜色，如图5-166所示。这些图形会自动形成一个实时上色组，即使没被选中，只要将实时上色工具放在图形上（图形会呈现高光显示），单击即可填充颜色。

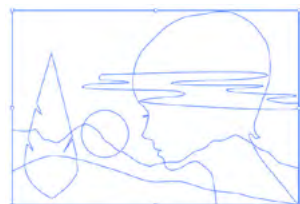


图 5-163

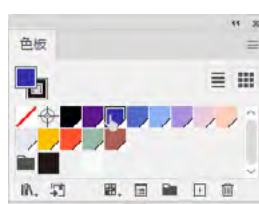


图 5-164



图 5-165



图 5-166

03 使用同样的方法将图形全部填充颜色，如图5-167所示。

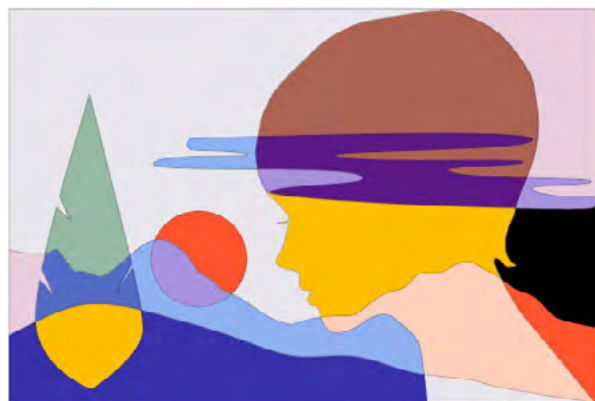


图 5-167

04 设置图形为无描边，如图5-168和图5-169所示。

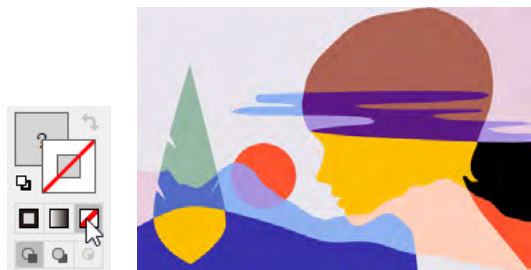


图 5-168 图 5-169

05 选择画板工具 , 单击“控制”面板中的  按钮, 创建一个新画板, 如图5-170所示。使用选择工具  选取插画, 按Alt键向右拖曳到进行复制, 如图5-171所示。

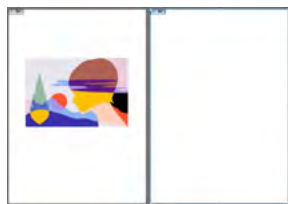


图 5-170

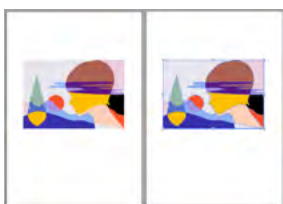


图 5-171

06 双击插画图形, 进入实时上色组编辑状态, 此时, 可以单独选取组内的任何图形, 进行复制、移动、缩放或旋转等操作。单击人物图形, 如图5-172所示, 按住Shift键的同时向左拖曳鼠标, 移动人物, 图形之间的交叠区域也随之改变, Illustrator会自动更新这些区域的颜色, 产生意想不到的效果, 如图5-173所示。



图 5-172



图 5-173

07 选取树木, 如图5-174所示, 将其向右移动, 如图5-175所示。继续调整图形的位置, 图形的颜色和交叠效果会呈现出丰富的变化, 如图5-176和图5-177所示。



图 5-174



图 5-175



图 5-176



图 5-177

08 放大人物图形, 将其他图形集中在人物面部区域, 效果如图5-178所示。复制树木图形, 组合成新的造型, 使用实时上色工具  对部分区域重新着色, 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

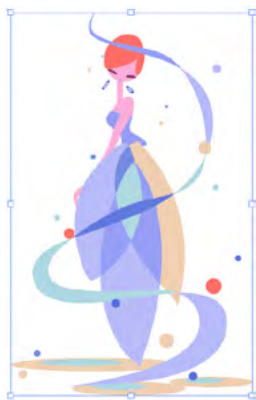


图 5-183



图 5-186

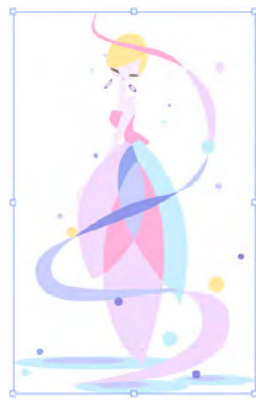


图 5-187

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

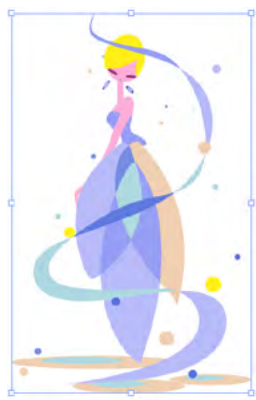


图 5-185

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一种颜色，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。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。

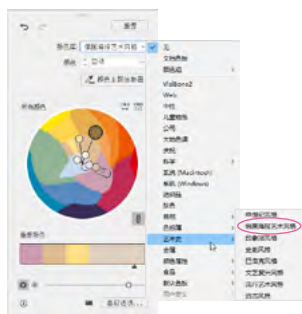


图 5-188

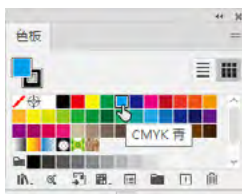


图 5-189

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。

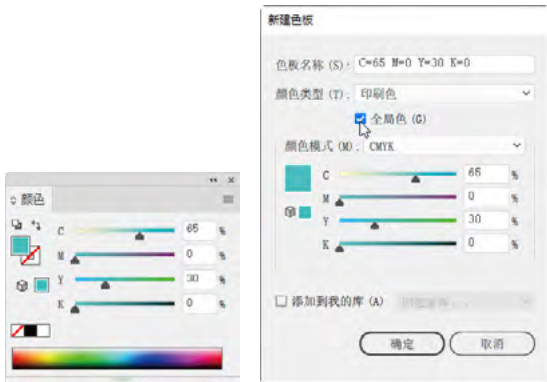


图 5-190



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。

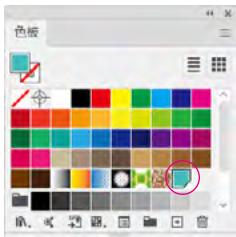


图 5-192

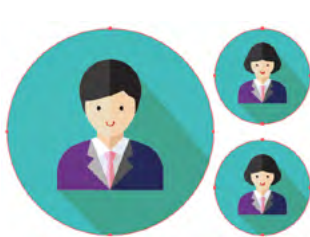


图 5-193



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。

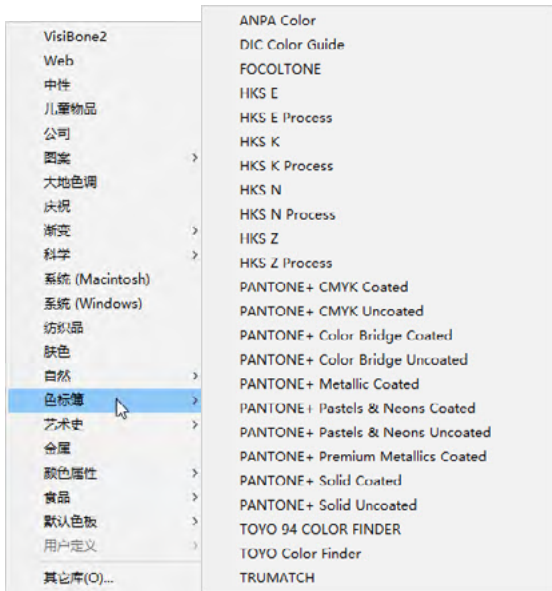


图 5-196

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。

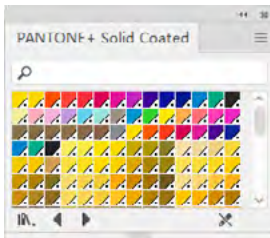


图 5-197

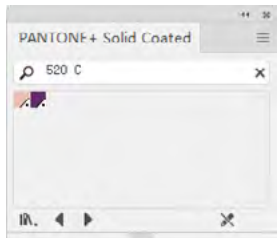


图 5-198

 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, 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, 如图5-202所示。

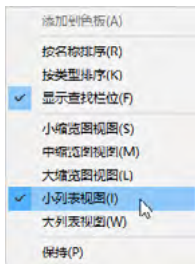


图 5-199

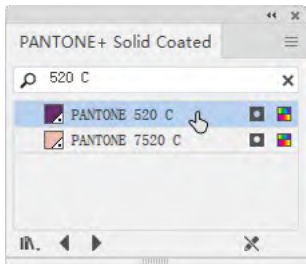


图 5-200

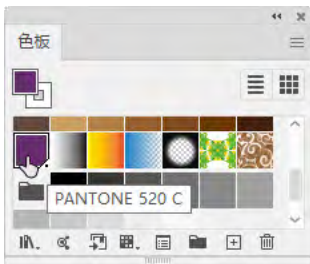


图 5-201

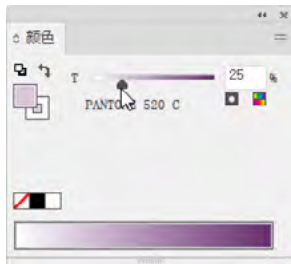


图 5-202

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

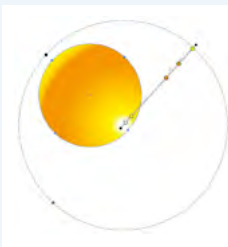


图 5-205



图 5-206

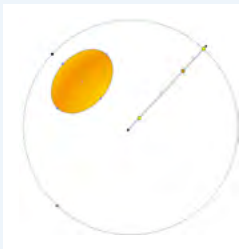


图 5-207



图 5-208

5.14 复习题

1. 为网格点或网格片面上色前，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？