

ЛАБОРАТОРНАЯ РАБОТА №7

Тема: Создание изображений с использованием спецэффектов: интерактивные искажения, экструзия.

Цель работы: изучение и создание изометрии.

Что нужно сделать: нарисовать детализированную комнату в изометрии с помощью сетки.

Требования:

- Размер документа не менее 600x800 пикселей.
- Все объекты иллюстрации должны быть в изометрии.
- Должно быть соблюдено единство стилистики и степени проработки.
- Цвета иллюстрации должны гармонировать между собой.

Теория

Изометрия — это метод изображения, при котором видны 3 стороны объекта, в изометрии отсутствуют перспективные сокращения, линии параллельны друг другу и наклонены под углом, кратным 30° .

Примеры: <https://dribbble.com/search/isometry>

Порядок работы

1. Вначале создадим изометрическую сетку. Она будет помогать в проверке того, что все объекты, рисуемые в дальнейшем, будут в изометрии.
2. Нажмите **Ctrl+Shift+D**, чтобы всплыло окно “Свойства документа...”, затем зайдите в параметры сетки и выберите аксонометрическую сетку и нажмите “Создать”.

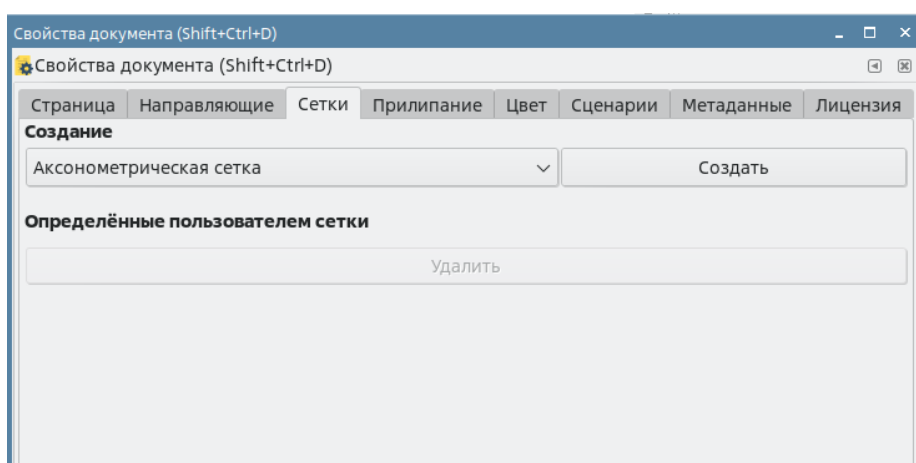


Рис. 1

У вас должна появиться сетка Рис.2

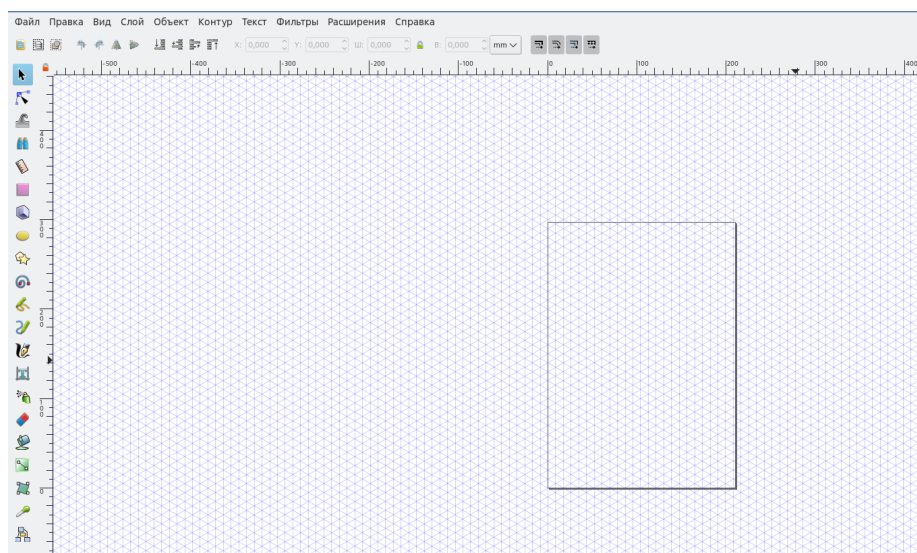


Рис.2

3. Теперь можно приступать к рисованию иллюстрации. Лучше всего для изометрии подходят городские пейзажи, внутренние пространства комнат или техника.

4. Вначале подберу палитру. Я взяла обширную палитру, хотя в дальнейшем использовала не все цвета из неё.



Рис.3

Я буду рисовать тетрис. Вначале найду его фотографию, вставлю в Inkscape и масштабирую до нужного размера. Заблокирую этот слой и дам ему имя «Фото».

5. Создам новый слой «Тетрис» и используя инструменты «Прямоугольник», «Эллипс» и «Текст» обведу фото. Здесь главное не точное соответствие, а общая эстетика конечного изображения. Для того чтобы было удобнее работать с текстом (как с векторным объектом), его можно преобразовать в кривые. Для этого щелкните правой кнопкой мыши по тексту и выберите пункт «Преобразовать в кривые».

6. Добавлю объем кнопкам. Для этого просто создаем дубликат слоя с кнопками, перекрашу их в более темный цвет и смещу.

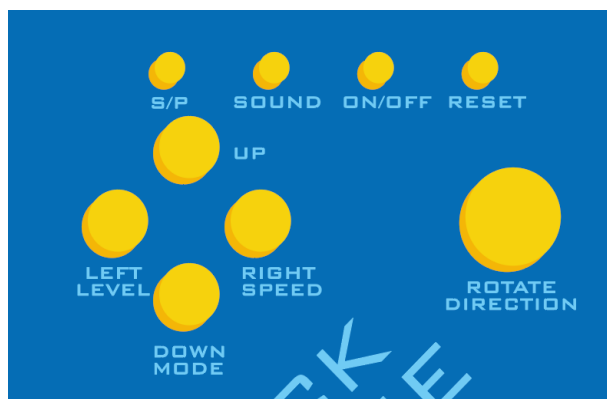


Рис 4

7. Чтобы развернуть тетрис нам нужно будет его трансформировать. Для этого заходим в меню “Объект” и ищем “Трансформация...”. Появится окно параметров трансформирования (Рис.5), там нас интересуют только параметры “Наклон” и “Вращение”.

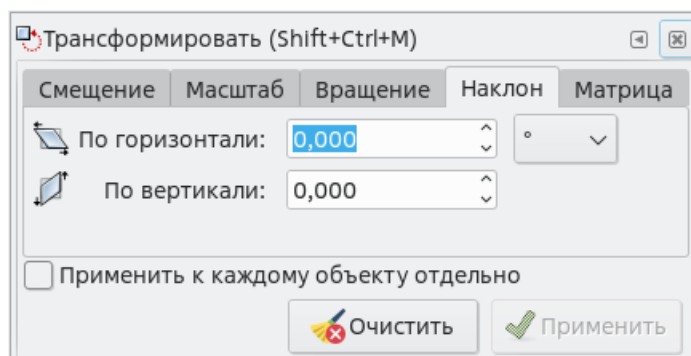


Рис.5

Задайте угол наклона по горизонтали 30° и вращение -30°

8. Потом создам копию корпуса тетриса без элементов, смещу её вниз, перекрашу в более темный цвет и соединю при помощи прямоугольников.

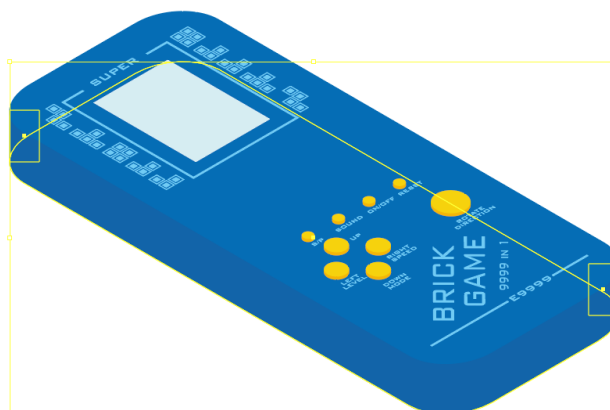


Рис 6

9. Чтобы кнопки выглядели объемными, нужно также соединить нижние круги с верхними при помощи прямоугольников.

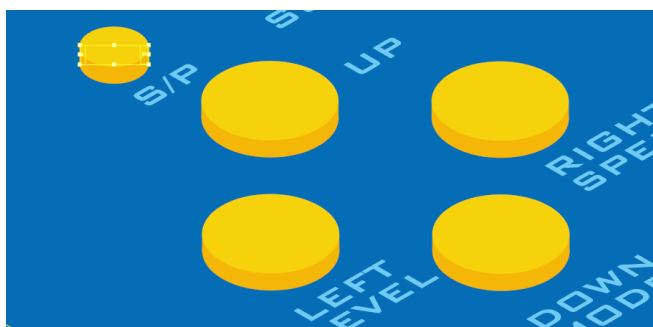


Рис 7

10. Добавим тень под корпусом тетриса. Для этого просто создадим более темную копию слоя с верхней частью корпуса.



Рис 8

11. При помощи кругов и прямоугольников, ориентируясь на сетку, создам выпуклость на тетрисе.

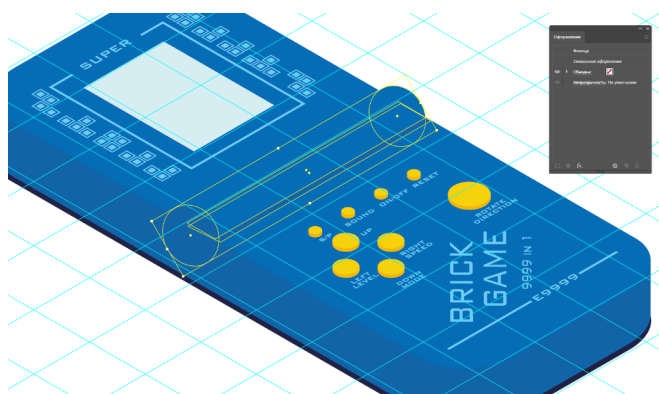


Рис 9

12. Добавим блики, свечение экрану (эффекты-стилизация-внешнее свечение) и фон.

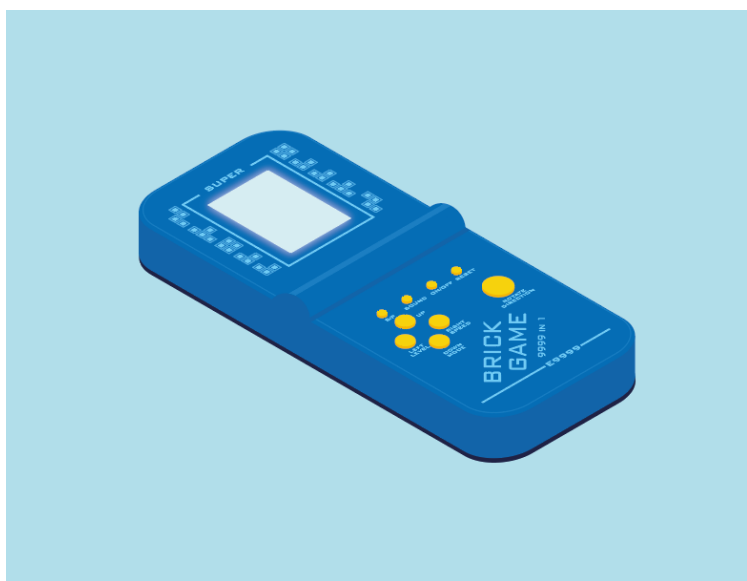


Рис 10

Готово! Теперь вы попробуйте нарисовать что-то своё в изометрии.