

## Лабораторная работа №8 Паттерн

**Тема:** Создание бесшовного паттерна

**Цель работы:** придумать и нарисовать паттерн.

**TCO:** векторный редактор Adobe Illustrator;

**Что нужно сделать:** нарисовать паттерн аналогичный лабораторной, в самостоятельной работе отрисуйте свой собственный паттерн.

**Требования:**

- Размер документа не менее 1920x1080 пикселей;
- Назовите файлы правильно (ФИ, № группы, название или номер лабораторной работы);
- Снежинки в лабораторной работе могут быть любыми, главное правильно используйте основные инструменты;
- Объекты должны быть плоскими. Не добавляйте перспективу;
- Элементы паттерна должны быть на одну из тем. Не смешивайте тематики, поддерживайте стиль;
- Каждый элемент паттерна должен состоять из нескольких примитивов.

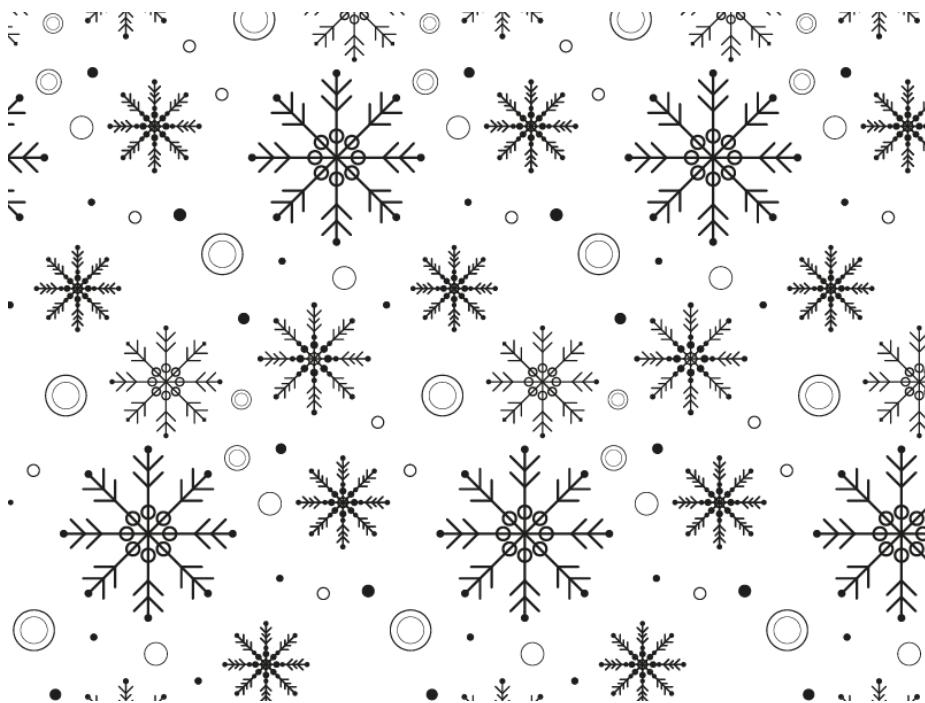


Рис. 1

## Теория

**Паттерн** (от англ. pattern – шаблон) в дизайне выглядит, как набор повторяющихся в определенном порядке элементов, которые вместе составляют уникальный узор. В отличие от мелких текстур, паттерны являются цельными деталями, причем в их роли могут выступать любые предметы: от волн, снежинок, животных и растений до буквенно-цифровых комбинаций, предметов или абстрактных орнаментов.

**Раппорт** (мотив) – это повторяющаяся часть паттерна.

**Рапортная сетка** – повторение рапортов по горизонтали и вертикали; расположение мотивов внутри паттерна. Раппорты примыкают друг к другу, не перекрывая один другого и не оставляя промежутков. Различают 5 основных видов раппорта: центрированный, базовый (прямой), рапорт со смещением, кирпичный и зеркальный.

## Этапы работы

1. Создайте вертикальный отрезок линии с помощью инструмента «перо» или «отрезок линии» зажимая **Shift**, чтобы линия была строго под  $90^{\circ}$ .

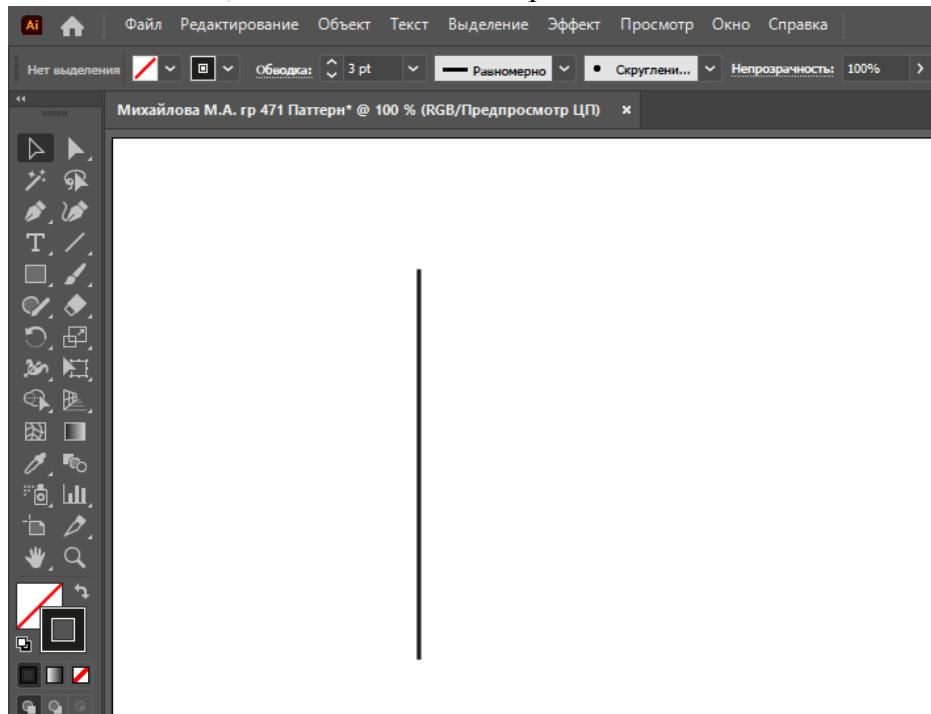


Рис. 2

2. Увеличьте толщину линии до 3 pt и укажите отрезку любой указатель (вы можете редактировать масштаб указателей).

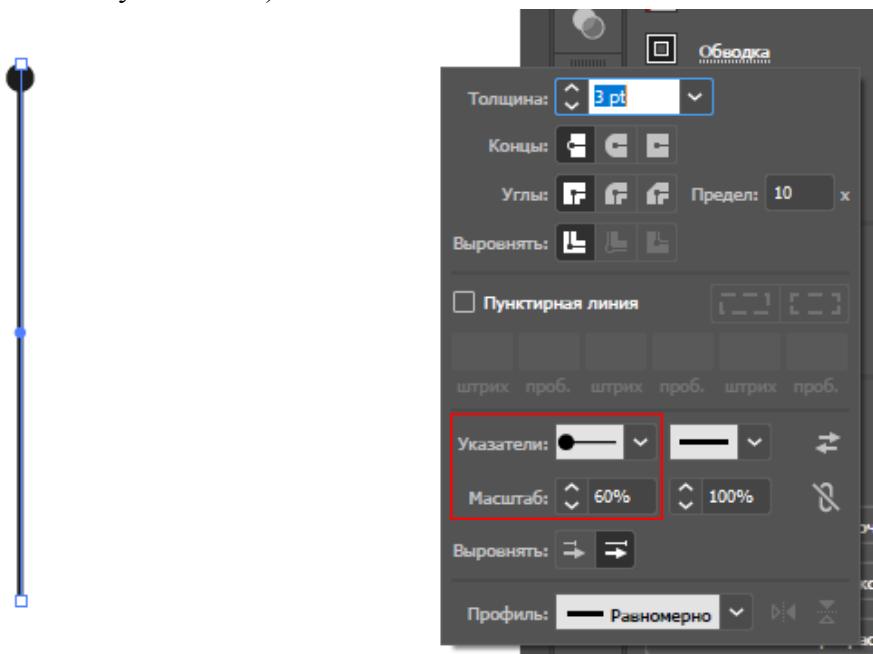


Рис. 3

3. С помощью инструмента перо создайте боковые «веточки». Зажимайте Shift, чтобы ваши веточки были под углом 45°. Чтобы веточки были симметричными отрисуйте сначала их по одной стороне, а затем скопируйте и отразите их на другую сторону. Добавьте дополнительных деталей (у меня это эллипс). Затем выделите получившуюся фигуру и скруглите концы обводки. Сгруппируйте фигуру.

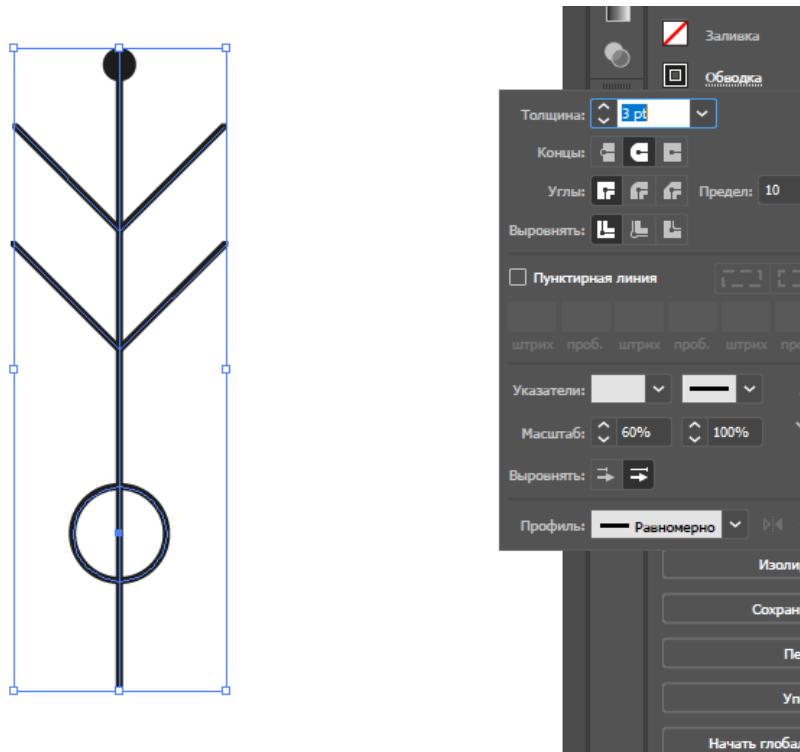


Рис. 4

4. Далее вам понадобится инструмент поворот  (R).

Кликните в корне фигуры (Рис. 5)

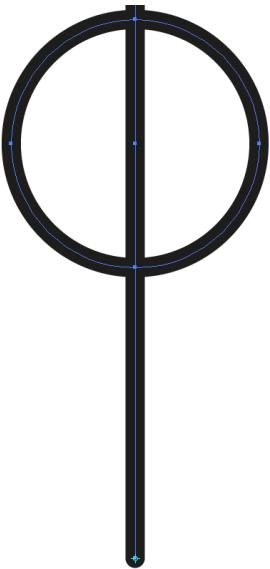


Рис. 5

Затем поверните фигуру зажимая Alt, чтобы скопировать и Shift чтобы повернуть фигуру под  $45^\circ$ . Далее нажмите Ctrl+D, чтобы повторить поворот. Сгруппируйте получившуюся снежинку.

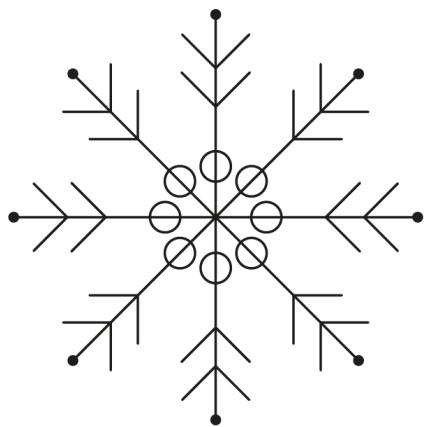


Рис. 6

5. Аналогично отрисуйте ещё несколько снежинок и деталей.

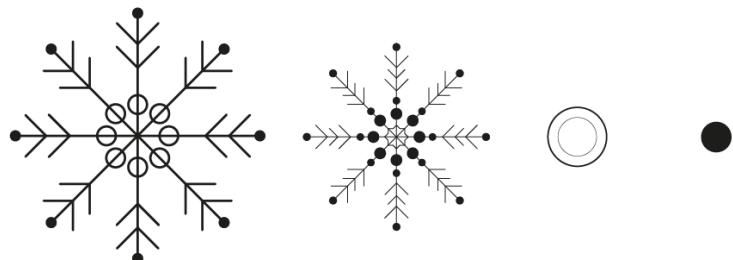


Рис. 7

6. Выделите готовые фигуры зайдите в меню Объект > Узор > Создать. Настройте ширину и высоту рабочей области.

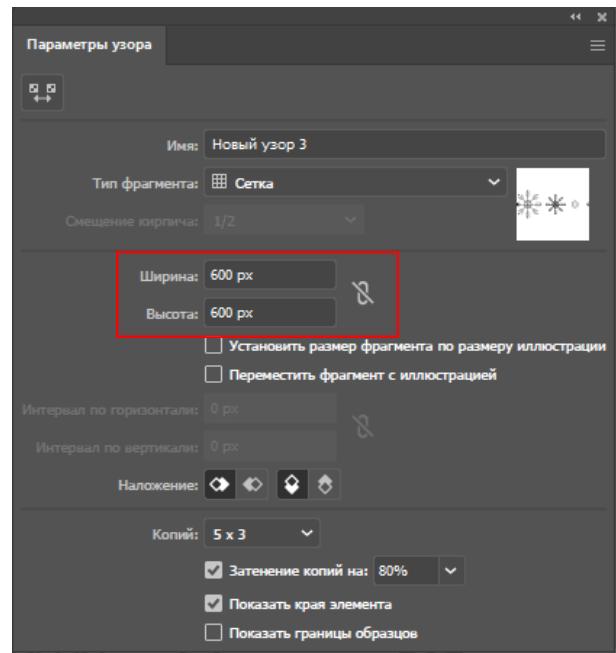


Рис. 8

7. Равномерно распределите объекты по рабочей области (объекты можно копировать и вращать). Когда посчитаете что узор готов нажмите **готово**. Ваш паттерн появится в палитре.

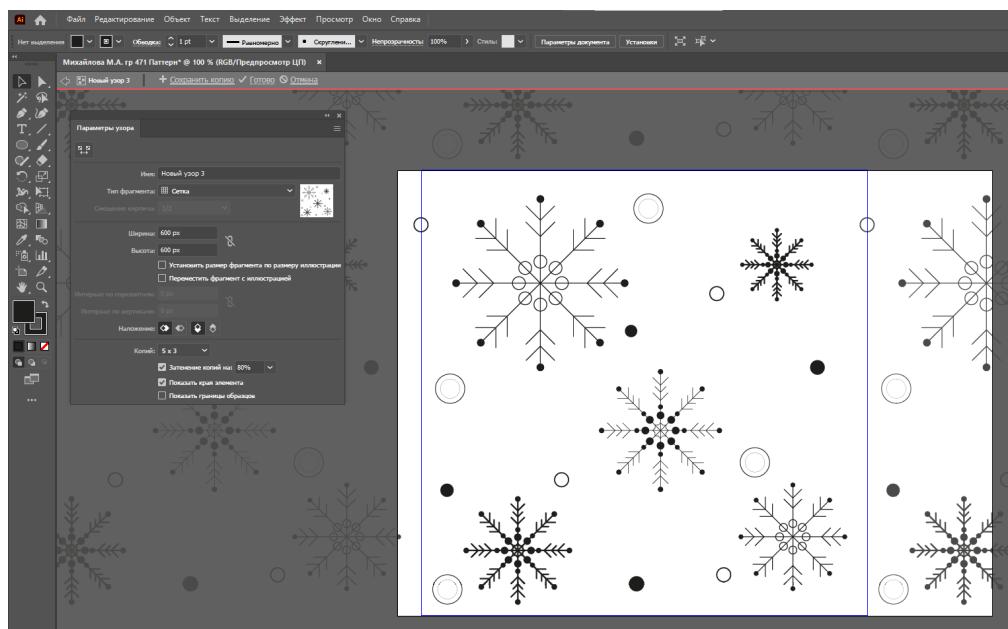


Рис. 9

8. Создайте прямоугольник по размеру вашей монтажной области. Затем назначьте ему новую заливку.

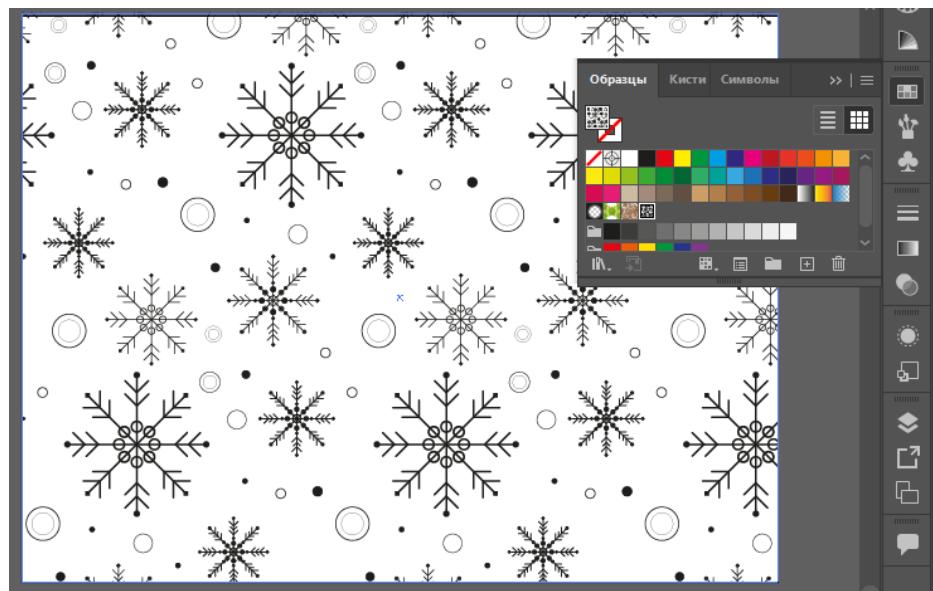


Рис. 10

## Самостоятельная работа

Создайте свой паттерн.

