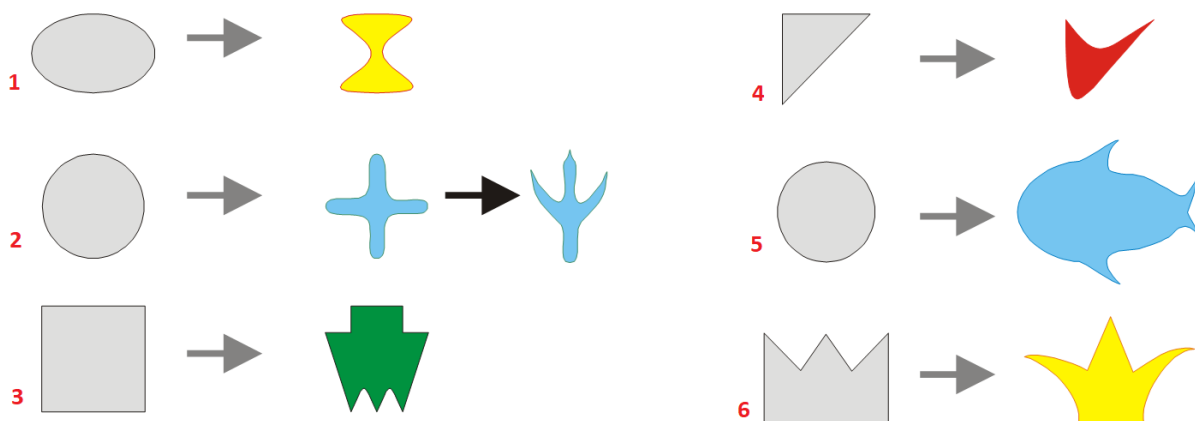


Лабораторная работа №1

Создание простых рисунков в Adobe Illustrator. Преобразование примитивов.

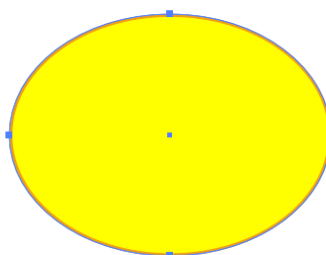
1.1 Преобразование примитивов.

- Постройте геометрические примитивы (используя инструмент **Фигура**), изображенные слева в каждом пункте задания.
- Используя инструмент **Перо+** добавьте где необходимо дополнительные точки.
- Используя инструмент **Прямое выделение** получите объекты, расположенные справа.

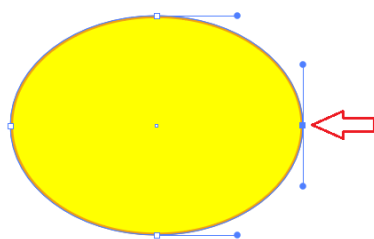


Например:

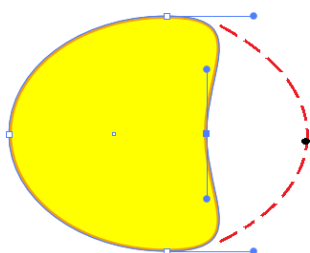
Используя инструмент **Эллипс (L)** построим фигуру как показано на рисунке ниже, предварительно сделав цвет заливки **#FFFF00**, а цвет обводки **#EFA016**.



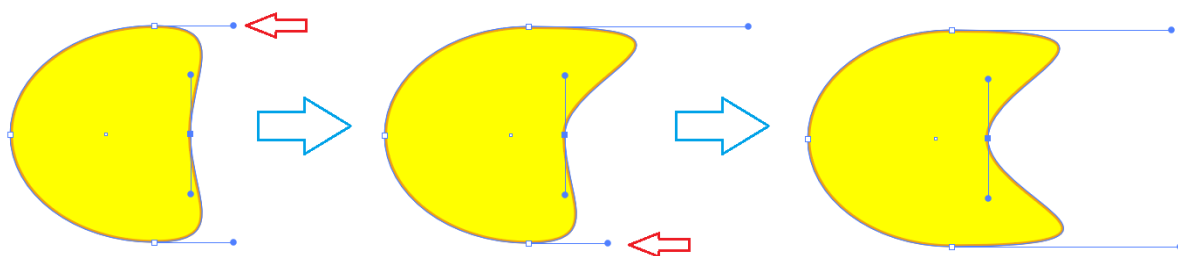
Мы будем редактировать объект №1. Для этого выберем инструмент **Прямое выделение** и выполним следующие действия. Выделим опорную точку с правой стороны.



Переместим ее во внутрь объекта.



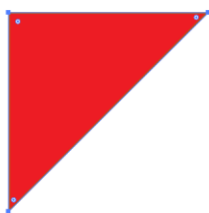
Далее выберем поочередно верхний и нижний манипуляторы и перетащим их как показано ниже.



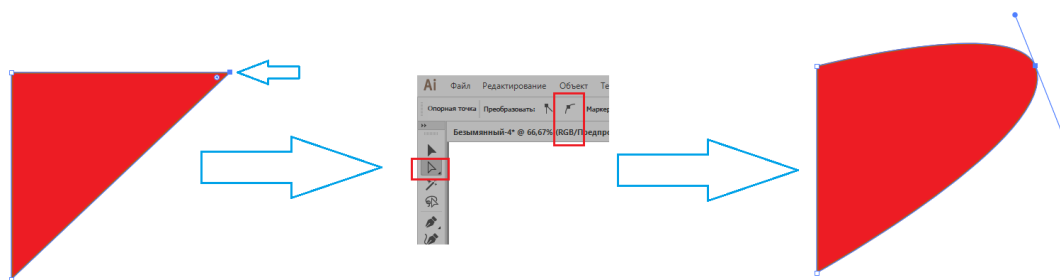
Аналогичные манипуляции проделаем с опорной точкой с левой стороны. Получиться вот так.



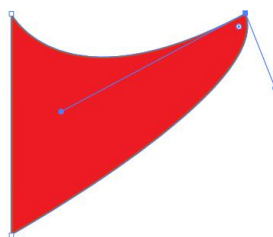
Используя инструмент **Многоугольник** построим фигуру как показано на рисунке ниже, предварительно сделав цвет заливки **#ED1C24**, а цвет обводки **#B756159**.



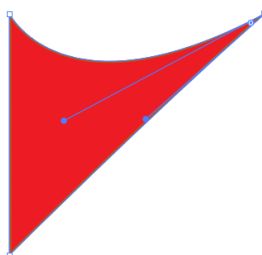
Мы будем редактировать объект №4. Для этого выберем инструмент **Прямое выделение** и выполним следующие действия. Выделим верхнюю опорную точку с правой стороны и преобразуем ее к точкам сглаживания.



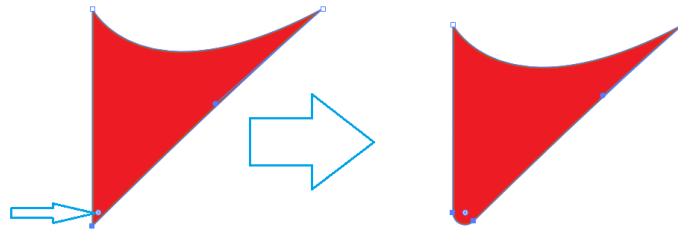
Теперь нажимаем на верхний манипулятор и удерживая **ЛКМ** + **Alt** перемещаем его как на рисунке ниже.



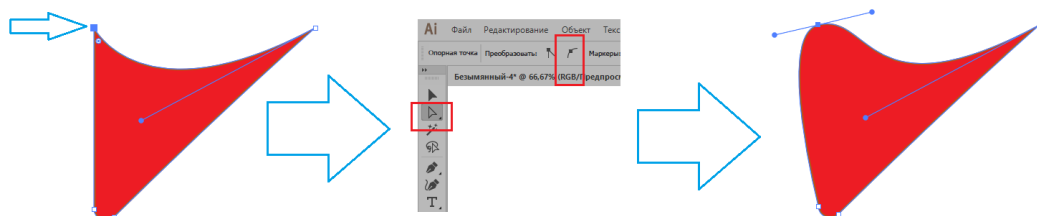
Аналогично поступаем и с нижним манипулятором. Получим так.



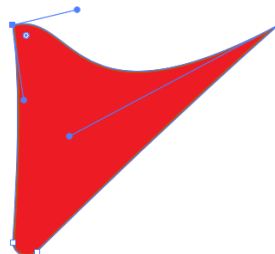
Теперь выделим нижнюю опорную точку. Появится точка скругления угла. Воспользуемся ею и сделаем небольшой радиус.



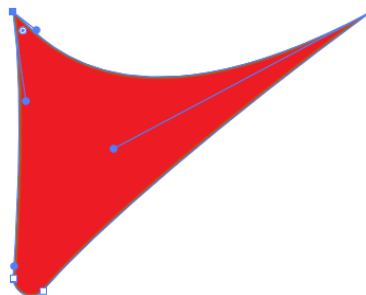
Далее выделим верхнюю опорную точку с левой стороны и преобразуем ее к точкам сглаживания.



Теперь нажимаем на левый манипулятор и удерживая **ЛКМ + Alt** перемещаем его как на рисунке ниже.



Аналогично поступаем и с правым манипулятором. Получим так.

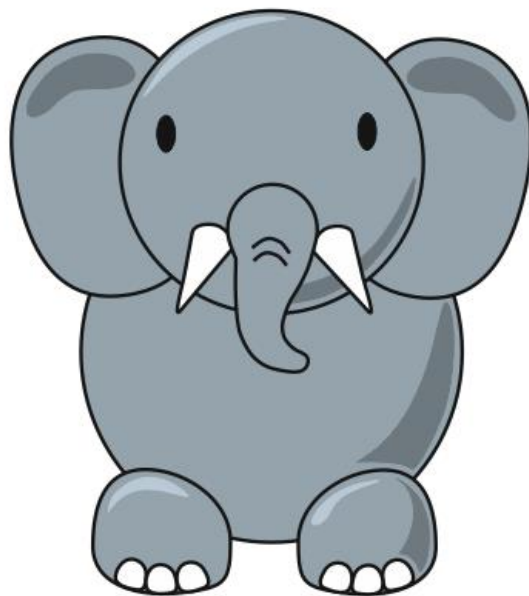


Теперь осталось немного подредктировать опорные точки и манипуляторы и получится вот так.



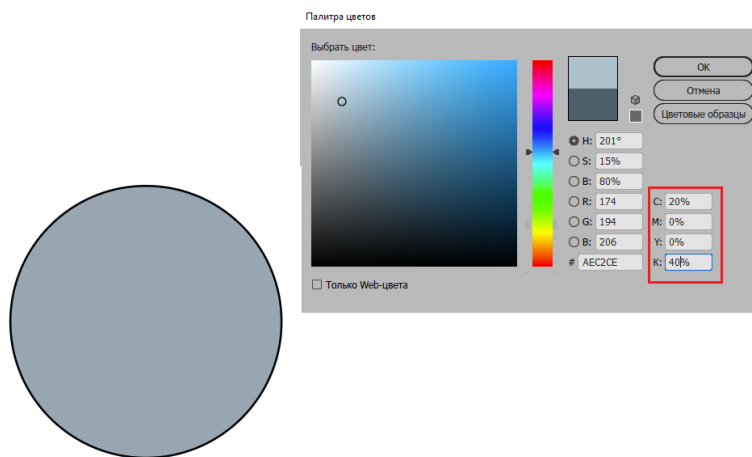
Остальные объекты попробуйте сделать самостоятельно.

1.2 Используя примитивы Adobe Illustrator создадим следующий рисунок.

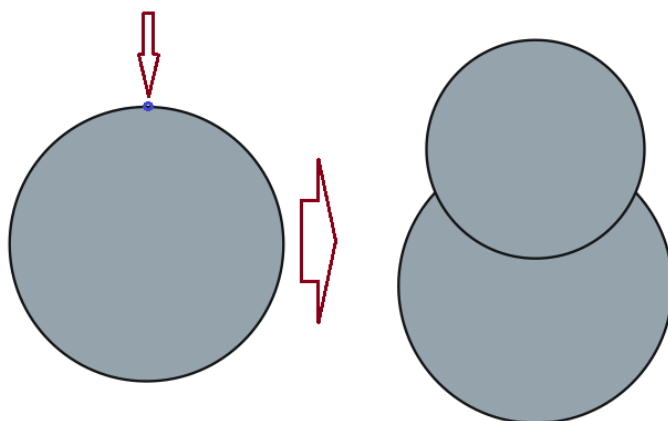


Создайте новый документ размером 210x297 мм (A4), с разрешением 150 пикс/дюйм, цветовой режим CMYK.

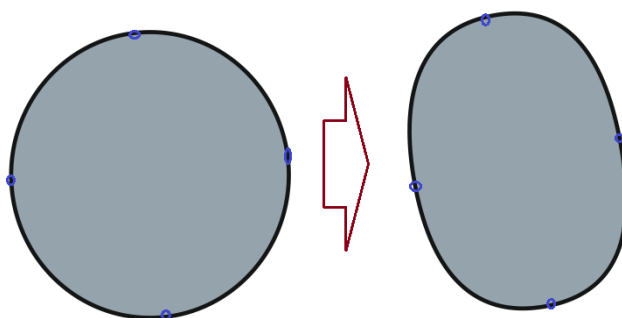
Выберем инструмент **Эллипс** (L) и удерживая клавишу **Shift** рисуем круг. Зальем его цветом $C = 20\%$, $M = 0\%$, $Y = 0\%$, $K = 40\%$.



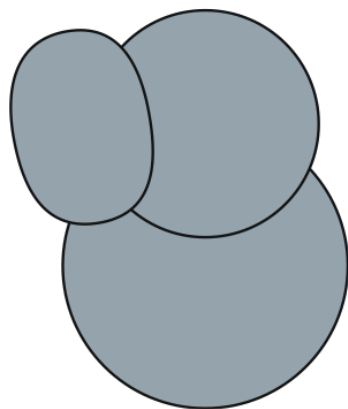
Из опорной точки, удерживая клавиши **Shift** и **Alt** строим вторую окружность и заливаем ее аналогичным цветом.



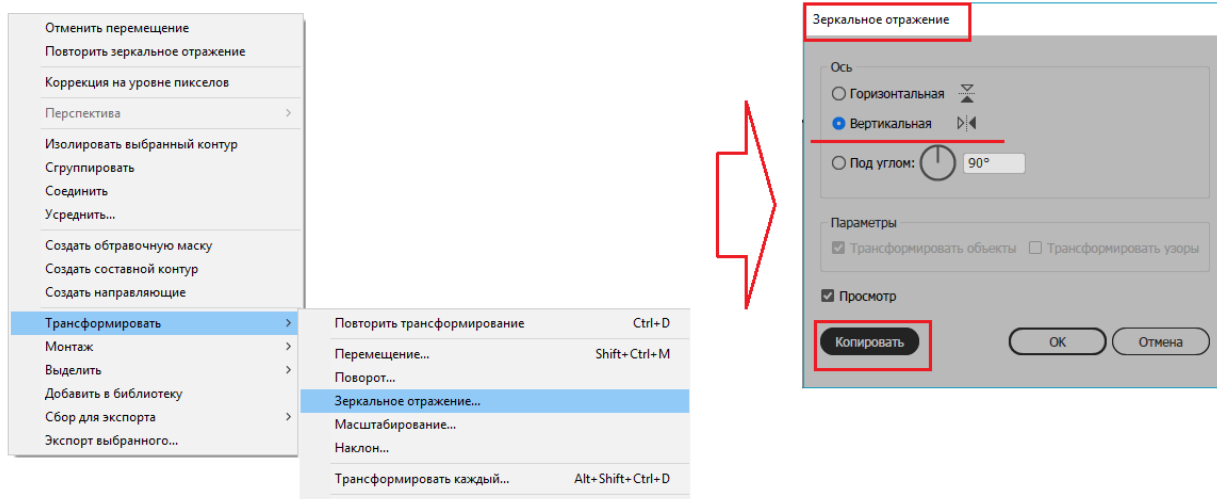
Теперь сделаем уши слоненка. Для этого возьмем инструмент **Эллипс (L)**, нарисует окружность. Используя инструмент **Прямое выделение** (горячая клавиша **A**) добьемся результата как на рисунке.



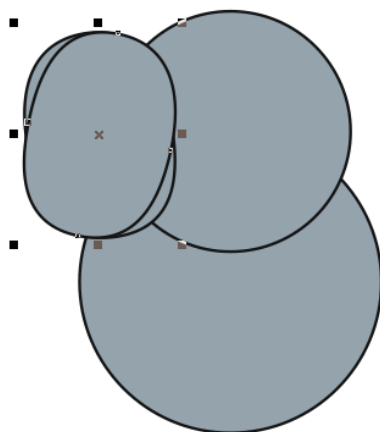
Установим ухо слоненка на место, как показано на рисунке.



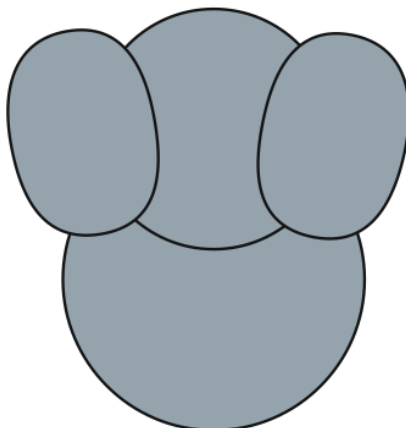
Выделим получившееся ухо и скопируем его, нажав правую кнопку мыши и в выпадающем меню выберем **Трансформировать** – **Зеркальное отображение**. Далее в меню **Зеркальное отображение** устанавливаем ось – вертикальная и жмем кнопку **Копировать**.



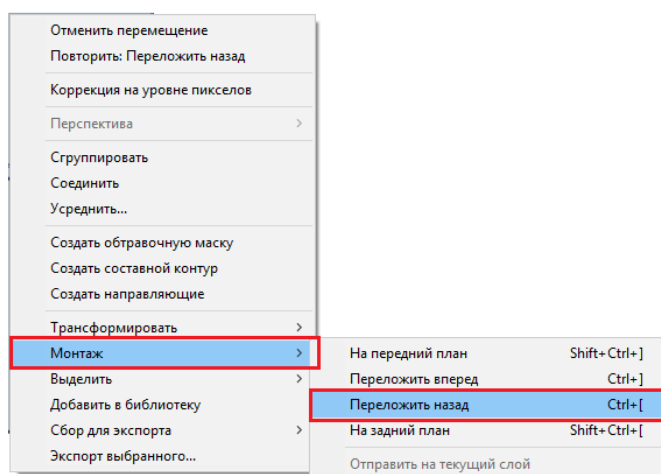
Получаем следующий результат.



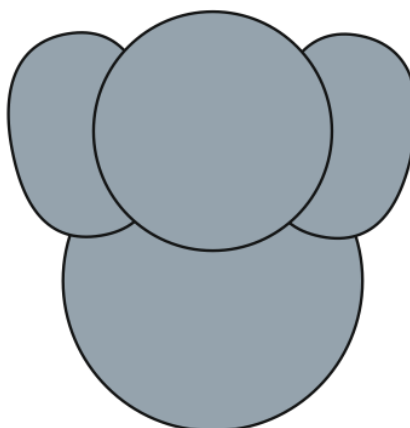
Используя инструмент **Выделение (V)**, установим ухо на свое место. Получим.



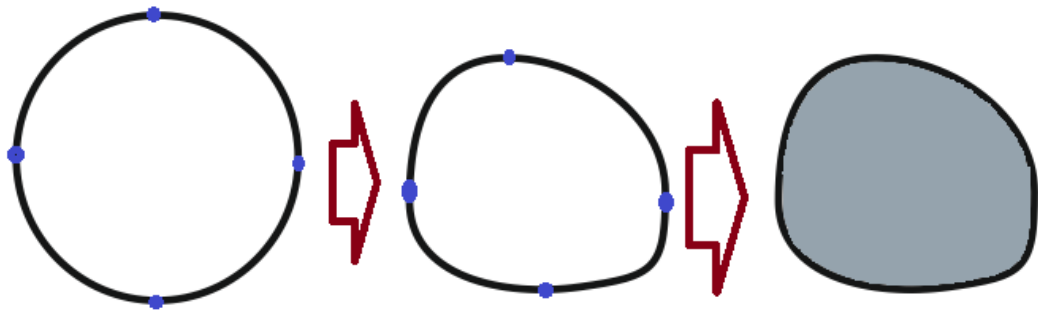
Теперь выделим оба уха выбрав инструмент **Выделение (V)** и удерживая клавишу **Shift** нажмем левой кнопкой мыши поочередно на оба уха. Далее нажмем правой кнопкой мыши и в выпадающем меню выберем **Монтаж – Переложить назад**.



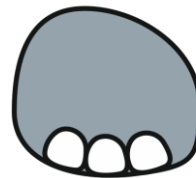
Получиться так.



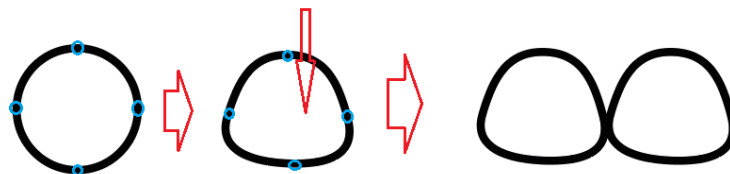
Теперь сделаем слоненку ножки. Для этого возьмем инструмент **Эллипс** (L). Используя инструмент **Прямое выделение** (A) добьемся результата как на рисунке.



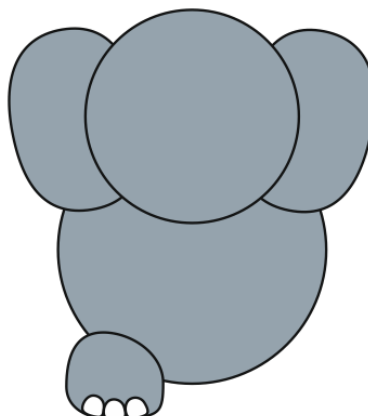
Добавим недостающие элементы, также при помощи инструмента **Эллипс** (L).



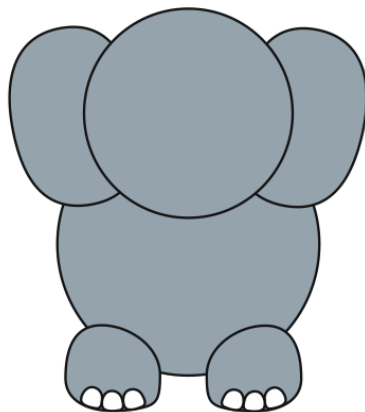
Нажимаем ЛКМ и удерживая Alt тащим элемент вправо, получаем копию.
Должен быть включен инструмент **Выделение** (V).



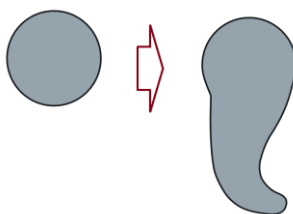
Сгруппируем полученный элемент (жмем **ПКМ** и в выпадающем меню выбираем **Сгруппировать**) и установим на место.




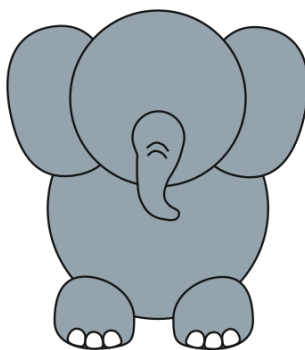
Аналогично, как и с ушами копируем ногу и устанавливаем, как на рисунке ниже.



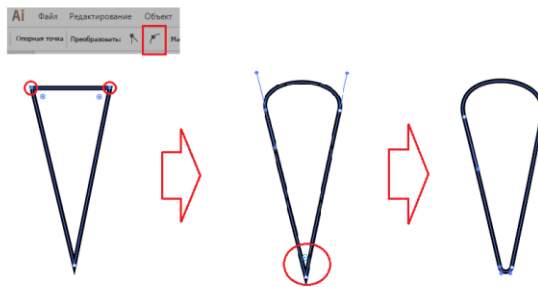
Теперь сделаем слонику хобот, для этого опять воспользуемся инструментом **Эллипс (L)** и построим круг. Далее возьмём инструмент **Деформация (Shift + R)** и «вытянем» слоненку хобот.



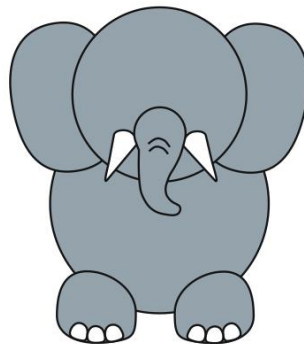
Установим хобот на место и используя инструмент **Кривизна**  недостающие элементы. Получится так.



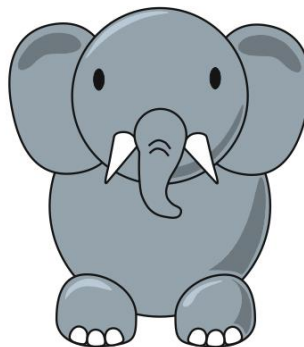
Теперь сделаем бивни. Возьмём инструмент **Многоугольник**, установим в строке свойств количество сторон – 3 и нарисуем треугольник. Преобразуем верхние опорные точки в точки сглаживания. Далее выберем нижнюю опорную точку и скруглим на ней угол, потащив за манипулятор скругления углов.



Установим бивень на место, скопируем и отобразим его. Затем выделим оба бивня и перенесем их на уровень ниже.



Дорисуем глаза (Эллипс (L)), тени и блики (используя инструмент Перо (P)). Получиться так.



Сохраните полученный результат.

1.3 Нарисуйте самостоятельно следующее изображение.

