## ТЕМА. РОБОТА З ПРОШАРКАМИ ТА КОЛЬОРОМ

Завдання 1. Побудуйте ведмежа та додайте до нього різні ефекти. Створюємо новий документ (рис. 1).

Новый документ	
Стиль документа: Метод:	[По умолчанию] 💌 📩 💼 Печать 💌
Количество страниц: Номер начальной страницы:	<ul> <li>✓ Разворот</li> <li>Основной текстовый фрейм</li> </ul>
Формат страницы: А4 Ширина: 🖨 210 мм Высота: 🖨 297 мм	Ориентация: 🛐 🚰
Колонки Количество: 🗧 1	Средник: 😫 <mark>4,233 м);</mark>
Поля Сверху: 🗘 12,7 мм Снизу: 🗘 12,7 мм	Внутри: \$ 12,7 мм Снаружи: \$ 12,7 мм
<ul> <li>Выпуск за обрез и служ Сверху</li> </ul>	ебное поле / Снизу Внутри Снаружи
Выпуск за обрез: О мм Служебное поле: О мм	0 MM 0 MM 8
Просмотр	ОК Отмена

Рис. 1. вікно створення нового документа

На першому прошарку будуємо еліпс, за допомогою інструмента Эллипс (рис. 2).

$\boxtimes$			
O,		Инструмент "Прямоугольник"	М
~	• •	Инструмент "Эллипс"	
ø		Инструмент "Многоугольник"	

Рис. 2. інструмент Эллипс

Додаємо кілька ефектів до еліпса. У вікні, що відкрилося налаштовуємо ефекти геометричної фігури. Обираємо команду Глянец налаштовуємо параметри: задаємо структуру – Умножение, задаємо чорний колір; кут нахилу ставимо 120<sup>0</sup>, розмір – 18 мм; вказуємо непрозорість – 100%; зміщення – 15 мм (рис. 3).



Рис. 3. вікно налаштування ефектів геометричної фігури

Додаємо ще один ефект до еліпса. У вікні, що відкрилося налаштовуємо ефекти геометричної фігури. Обираємо команду **Тень** налаштовуємо параметри: задаємо структуру – **Умножение**, задаємо чорний колір; кут нахилу ставимо 138<sup>0</sup>, розмір – 1,764 мм; вказуємо непрозорість – 75%; зміщення – 3,492 мм (рис. 4).

эффекты		
Параметры для: Объект 🔻	Тень	
Прозрачность	Смешение Режим: Умножение	▼ Непрозрачность: 75% ▶
Внутренняя тень Внешнее свечение		
Внутреннее свечение Окос и тиснение	Смещение: 3,492 мм	Сдвиг по оси Х: 🗘 3,238 мм
<ul> <li>Глянец</li> <li>Стандартная растушевка</li> </ul>	УГОЛ: Использовать гл	сдвиг по оси т: 🖝 1,500 мм
Направленная растушевка Градиентная растушевка	Параметры	
ОБЪЕКТ: Нормальный 100%; Тень,	Размер: 🗘 1,764 мм	🗹 Объект маскирует тень
і лянец ОБВОДКА: Нормальный 100%; (без зффектов) 24.01%/864, Нармальный 100%; (без	Размах: 0%	При построении тени учитываются другие эффекты
зффектов)	Шум: 0%	
🗹 Просмотр		ОК Отмена

Рис. 4. вікно налаштування ефектів геометричної фігури

Додаємо ще один прошарок, який назвемо «Вуха» (рис. 5).



Рис. 5. вікно параметрів прошарків

За допомогою інструмента Эллипс побудуємо вуха, використовуючи інструмент Перо деформуємо їх зовнішній вигляд (рис. 6).



Рис. 6. побудовані та симетрично розміщені геометричні фігури

Щоб вуха розташовувались на задньому плані, потрібно щоб прошарок розташовувався під прошарком «Голова».

Додаємо наступний прошарок «Очі», та використовуючи інструмент Эллипс побудуємо місця для очей, використовуючи інструмент Перо деформуємо їх зовнішній вигляд (рис. 7).



Рис. 7. побудовані та симетрично розміщені геометричні фігури За допомогою інструмента Эллипс побудуємо очі (рис. 8).



Рис. 8. побудовані та симетрично розміщені геометричні фігури

Переходимо до створення носа. Тут доведеться трішки «погратись» інструментами та їх впорядкування на одному прошарку. Тому створюємо ще один прошарок «Ніс». Використовуємо інструмент Эллипс будуємо два овала, один трішки менший ніж інший. Причому перший овал буде мати чорний контур та прозору заливку, а другий овал буде мати прозорий контур та білу заливку.

Другий овал розташовуємо над першим таким чином, щоб було видно лиш маленьку частинку контуру. Це і буде вигином для носа. Використовуючи інструмент **Перо** видалимо непотрібні частинки овалів. Додаємо ще один овал, що безпосередньо буде тим самим носом (рис. 9).



Рис. 9. побудовані та симетрично розміщені геометричні фігури

Додаємо наступний прошарок «Рот» та впорядковуємо його над прошарком «Голова». Знову ж таки, використовуємо інструмент Эллипс

побудуємо місце для рота, використовуючи інструмент **Перо** деформуємо його зовнішній вигляд (рис. 10).



Рис. 10. побудовані та симетрично розміщені геометричні фігури

Переходимо до створення усмішки. Використовуємо інструмент Эллипс будуємо чотири овала, два трішки менший ніж інших два. Причому перші два овали будуть мати чорний контур та прозору заливку, а інші два овали будуть мати прозорий контур та білу заливку.

Другі овали розташовуємо над першими таким чином, щоб було видно лиш маленьку частинку контуру. Це і буде вигином для усмішки. Використовуючи інструмент **Перо** видалимо непотрібні частинки овалів.

Будуємо ще один овал, що матиме чорний контур та білу заливку. Додаємо ще один овал, що буде безпосередньо ротом. Він матиме чорний контур та червону заливку.

Додаємо це один прошарок «Підборіддя». Будуємо ще один овал, коричневий контур та біла заливка – це буде підборіддя. Використовуючи інструмент **Перо** видалимо лишні частини овалів (рис. 11).



Рис. 11. побудовані та симетрично розміщені геометричні фігури

Завдання 2. Будуємо пінгвіна. Для початку створюємо новий прошарок «Голова пінгвіна». Використовуючи інструмент Эллипс побудуємо голову пінгвіна, задаємо їй чорний колір заливки та контуру. Задаємо ефект зовнішньої тіні (рис. 12).



Рис. 12. інструмент Эллипс

Додаємо ще один прошарок «Тіло пінгвіна». Використовуючи інструмент **Эллипс** побудуємо тіло пінгвіна, задаємо їй чорний колір заливки та контуру. Задаємо ефект зовнішньої тіні (рис. 13).



Рис. 13. побудовані та симетрично розміщені геометричні фігури

Будуємо ще один овал, що буде животиком пінгвіна. Використовуючи інструмент **Эллипс** побудуємо животик пінгвіна, задаємо йому білий колір заливки та контуру. Задаємо ефект – глянець з блакитним контуром (рис. 14).



Рис. 14. побудовані та симетрично розміщені геометричні фігури

Додаємо ще один прошарок «Очі пінгвіна». Використовуючи інструмент Эллипс побудуємо очі пінгвіна, задаємо їм білий колір заливки та чорний контур. Задаємо ефект – глянець з сірим контуром (рис. 15).



Додаємо ніс. Використовуючи інструмент **Многоугольник**, задаємо кількість кутів три та будуємо трикутник. Задаємо цьому трикутнику округлені краї, та задаємо йому жовтий колір заливки та білий колір контуру (рис. 16).



Рис. 16. побудовані та симетрично розміщені геометричні фігури

Додаємо ще один прошарок – «Ноги» та використовуючи інструмент Эллипс побудуємо ноги, використовуючи інструмент Перо деформуємо їх зовнішній вигляд (рис. 17).



Рис. 17. побудовані та симетрично розміщені геометричні фігури

Останній прошарок, який ми додаємо буде прошарок «Крила», та використовуючи інструмент **Эллипс** побудуємо крила, використовуючи інструмент **Перо** деформуємо їх зовнішній вигляд (рис. 18).



Рис. 18. побудовані та симетрично розміщені геометричні фігури