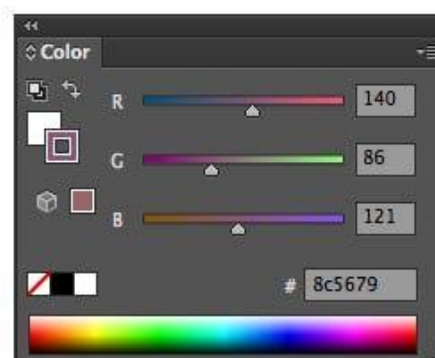
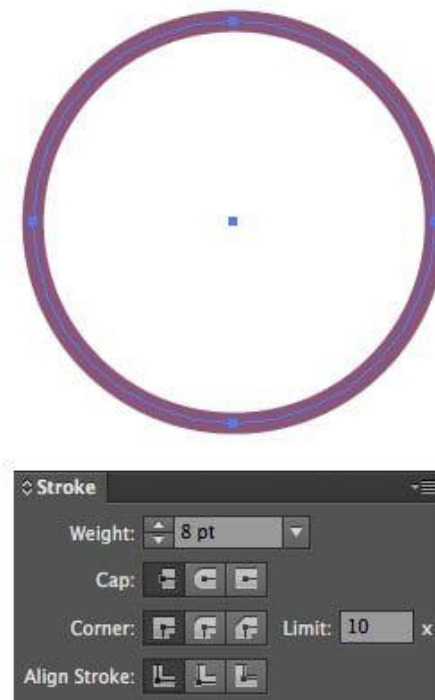
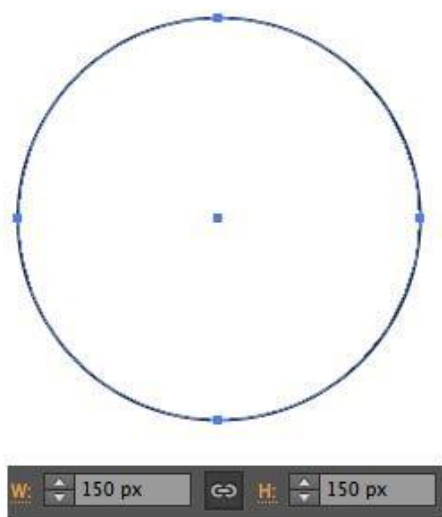


## Практическая №2. Создание велосипеда в Adobe Illustretor.

### 1. Изобразите велосипедное колесо

#### Шаг 1

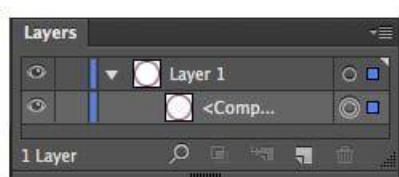
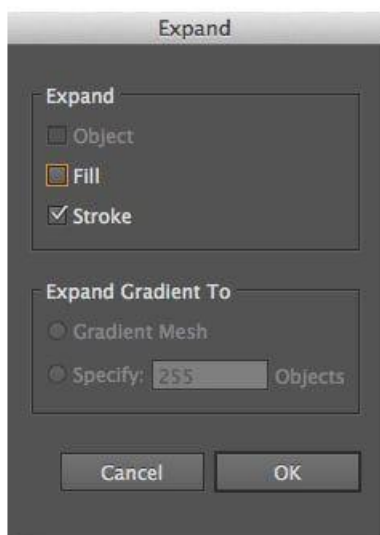
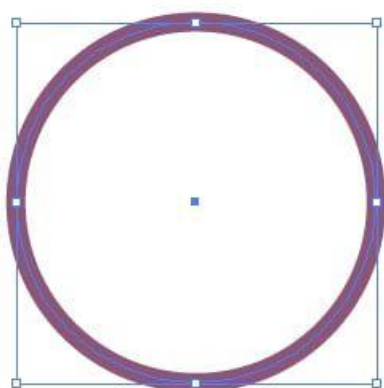
Мы начнем с важнейшей части велосипеда: колеса. И сначала мы сформируем шину. Используйте инструмент "Эллипс" (L), чтобы создать круг размером **150 x 150 пикселей**. Переключите цвет **заливки** на **Нет** и цвет **обводки** на темно-фиолетовый на панели "Цвета". Перейдите на панель "Ход" и установите **вес** на **8 пт**.



## Шаг 2

Давайте преобразуем наш круг в кривые и добавим к нему мягкую тень, делая шину более трехмерной. Перейдите в **Объект > Развернуть > Обводка**. Теперь у нас есть **Составной путь в форме кольца**.

**Скопируйте** фигуру и **дважды вставьте ее спереди (Control-C > Control-F > Control-F)**. Выберите верхнюю фигуру и немного переместите ее вправо с помощью **клавиши со стрелкой вправо** (я изменила верхнюю фигуру на "контуры", чтобы она была хорошо видна на скриншоте ниже).

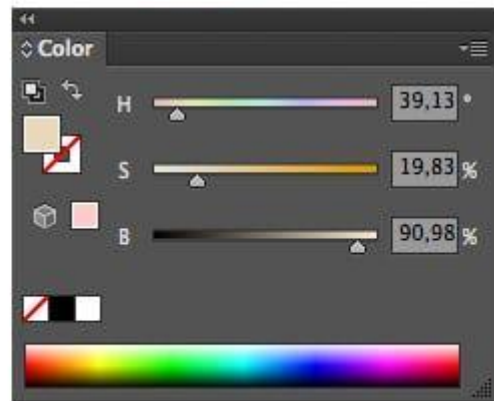
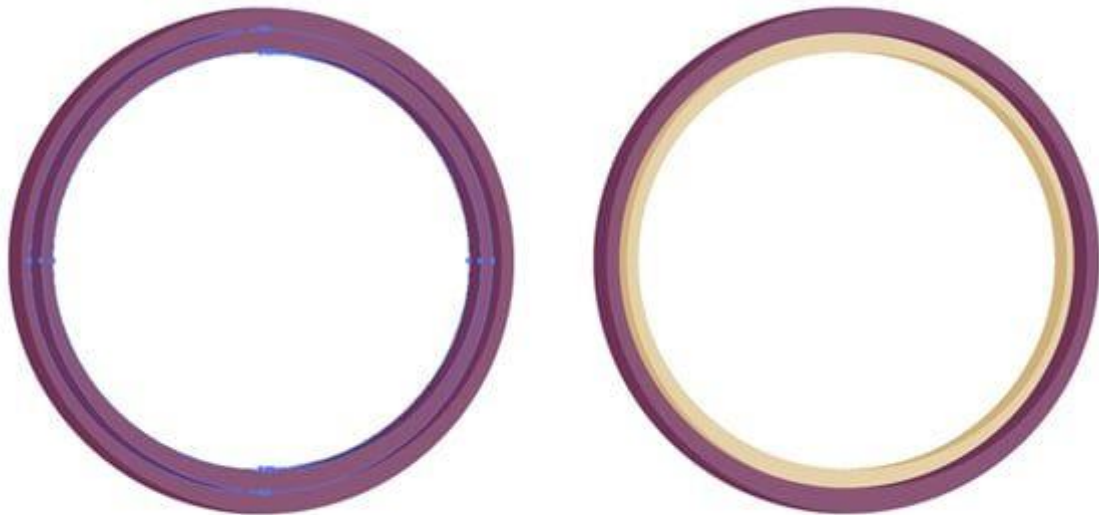


А теперь небольшой трюк. Выделите фигуру, которую мы переместили, и фигуру под ней. Используйте функцию **Вычитание переднего плана** в **Pathfinder**, чтобы вырезать фигуры, и у нас останется только два элемента. Переключите **Режим наложения** на **Умножение** на панели **Прозрачность** и отрегулируйте цвет, чтобы фигуры превратились в едва заметную тень. Мы будем использовать этот метод и дальше, добавляя полупрозрачные тени к другим частям нашего велосипеда.



### Шаг 3

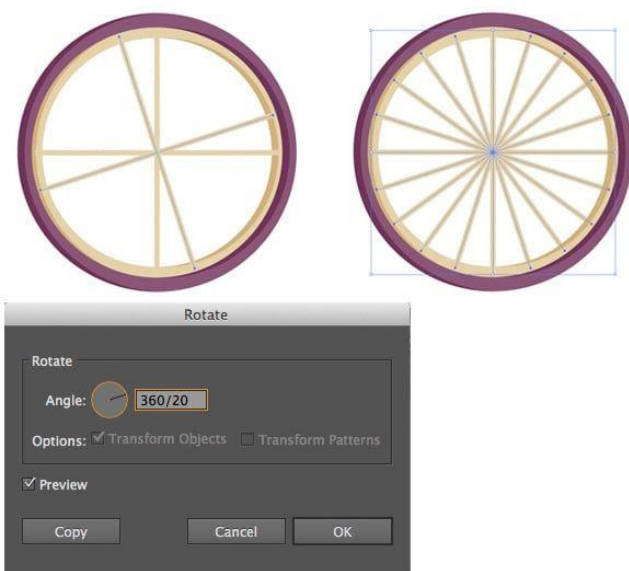
Скопируйте созданную нами фигуру и поместите дубликат внутрь первой фигуры, уменьшив его. Измените цвет внутренней фигуры на светло-бежевый, чтобы получился ободок.



#### Шаг 4

Теперь нам нужно добавить несколько спиц. Проведите вертикальную линию с помощью инструмента «**Линейный сегмент**» (**\**), удерживая клавишу **Shift**. Установите **толщину обводки в 3 пункта** и цвет, соответствующий бежевому оттенку обода. Не снимая выделения с линии, **дважды щелкните** значок инструмента «**Поворот**» (**R**) на панели «**Инструменты**». Во всплывающем окне «**Параметры поворота**» установите значение **поворота угла в 90 градусов**, чтобы расположить линию горизонтально. Нажмите кнопку **Копировать**, чтобы нарисовать две пересекающиеся линии.

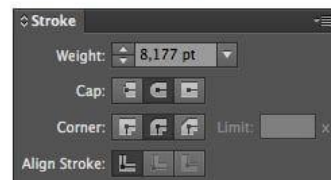
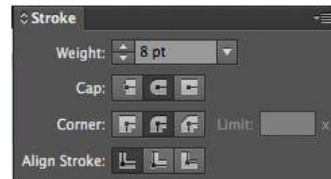
Давайте умножим количество спиц. Выделите пересекающиеся линии и снова откройте окно **Параметры поворота**. Установите значение **Угол** равным **360/20**. Таким образом, Adobe Illustrator автоматически рассчитает правильный угол для **20** копий. Нажмите кнопку **Копировать**, а затем повторите последнее действие, несколько раз нажав **Control-D**, чтобы создать больше копий спиц.



## Шаг 5

Давайте добавим подкрылок. Нарисуйте круг того же размера, что и наше колесо, и поместите его сверху, закрыв колесо. Поменяйте местами **заливку и обводку (Shift-X)** и установите **толщину обводки в 8 пунктов**, чтобы получился толстый контур.

Теперь возьмите **инструмент «Ножницы» (C)** и щёлкните по левой и правой опорным точкам. Таким образом мы разделим фигуру на две равные половины. Удалите нижнюю половину. Что касается верхней половины, установите **толщину в 8 пунктов**, а **закругление и угол** — в среднее положение на панели **Обводка**.



## Шаг 6

**Объект > Разверните** крыло, залейте его девичьим розовым цветом и добавьте тень таким же образом, как мы делали ранее, используя функцию **Минус спереди** в **Навигаторе**. Поместите небольшой круг **размером 25 x 25 пикселей** внутри колеса, используя панель **"Выровнять"**, чтобы **выровнять** его по **ключевому объекту**, расположив его прямо по центру колеса.



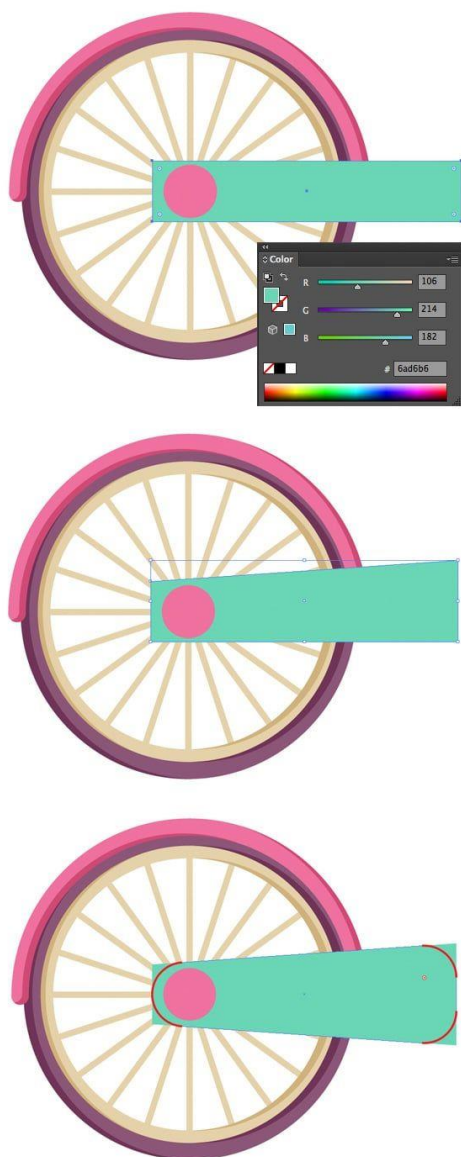
## 2. Добавьте в наш велосипед ещё несколько деталей

### Шаг 1

Давайте нарисуем панель, закрывающую цепную передачу. Возьмите **инструмент «Прямоугольник» (M)**, нарисуйте узкий бирюзовый прямоугольник и расположите его горизонтально. Выделите верхнюю правую опорную точку с помощью **инструмента «Прямое выделение» (A)** и немного сдвиньте её вверх, нажав **клавишу со стрелкой вверх** несколько раз или зажав клавишу **Shift** и нажав **клавишу со стрелкой вверх**, чтобы сдвинуть её на большее расстояние. Повторите то же самое для нижней правой опорной точки.

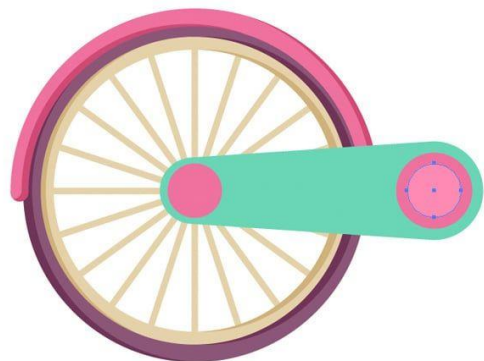
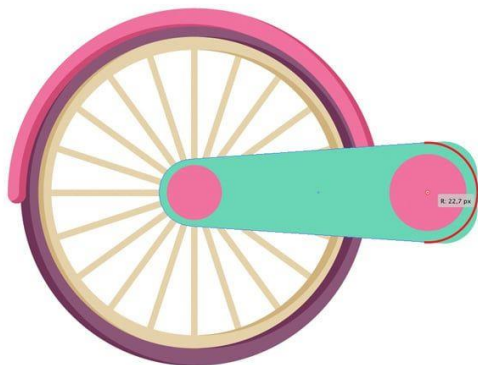
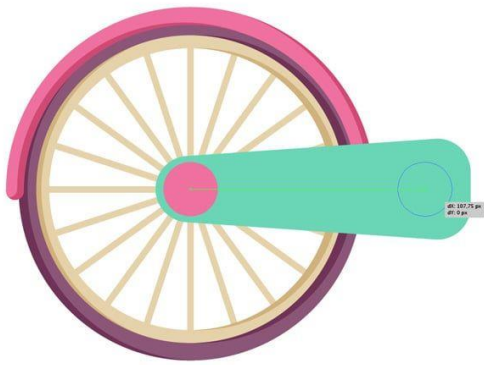
Используйте функцию **Live Corners** в Adobe Illustrator CC, чтобы сделать углы закругленными: выберите нужную форму и, когда увидите крошечные

кружочки рядом с каждым углом, максимально вытяните любой из них. Если вы используете более ранние версии программы, не стесняйтесь применить **Эффект > Стилизация > Закругление углов**.



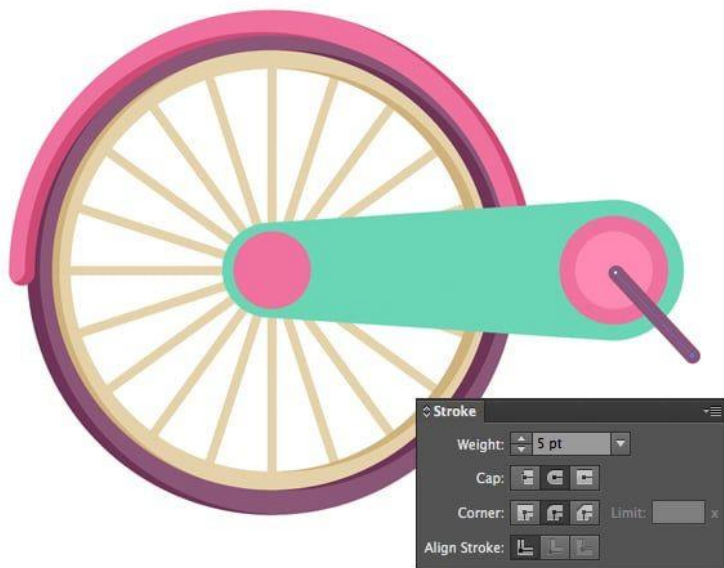
## Шаг 2

Выделите розовый круг на колесе, нажмите **Alt** и **Shift** и перетащите круг вправо, чтобы создать копию. Сделайте копию круга немного больше и добавьте ещё один сверху. Вы также можете сделать углы в правой части бирюзовой фигуры более округлыми, выделив все опорные точки на правой стороне и снова воспользовавшись функцией **Живые углы**, чтобы увеличить округлость.



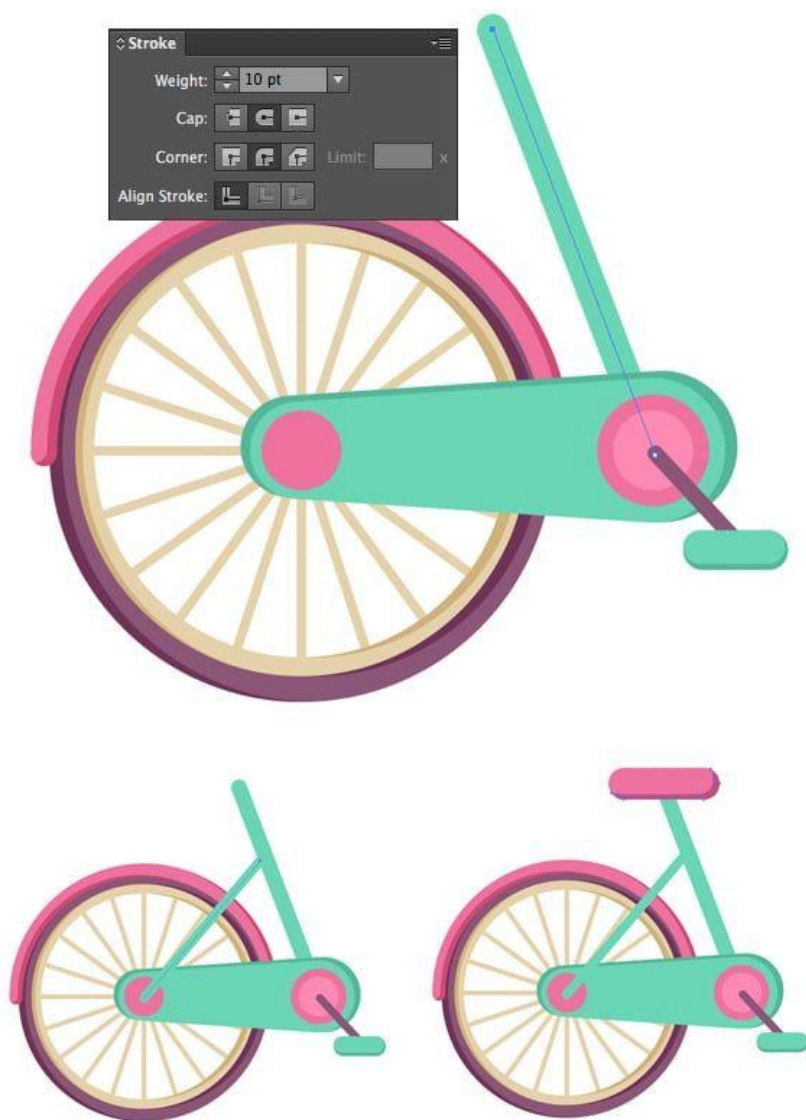
### Шаг 3

Используйте инструмент **Отрезок линии (L)** или инструмент **Перо (P)**, чтобы нарисовать небольшой диагональный штрих с **весом штриха 5 пт** для кривошипного рычага. Добавьте к нему педаль с помощью **инструмента Прямоугольник (M)** или **инструмента Прямоугольник со скруглением**.



#### Шаг 4

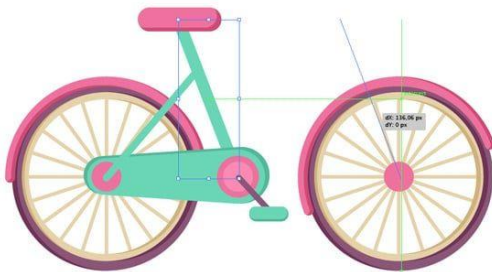
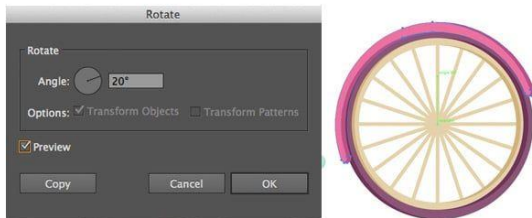
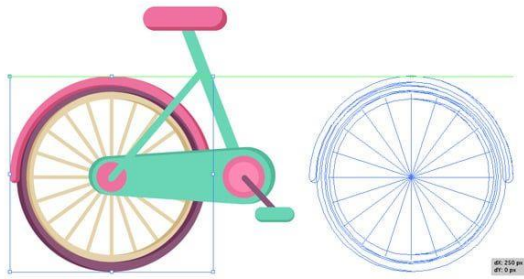
Проведите толстую линию с **весом хода 10 пт** для трубки сиденья. И добавьте еще одну более тонкую линию, почти перпендикулярную трубке сиденья, образуя треугольник. Сформируйте розовое сидение сверху с помощью инструмента "Скругленный прямоугольник".



## Шаг 5

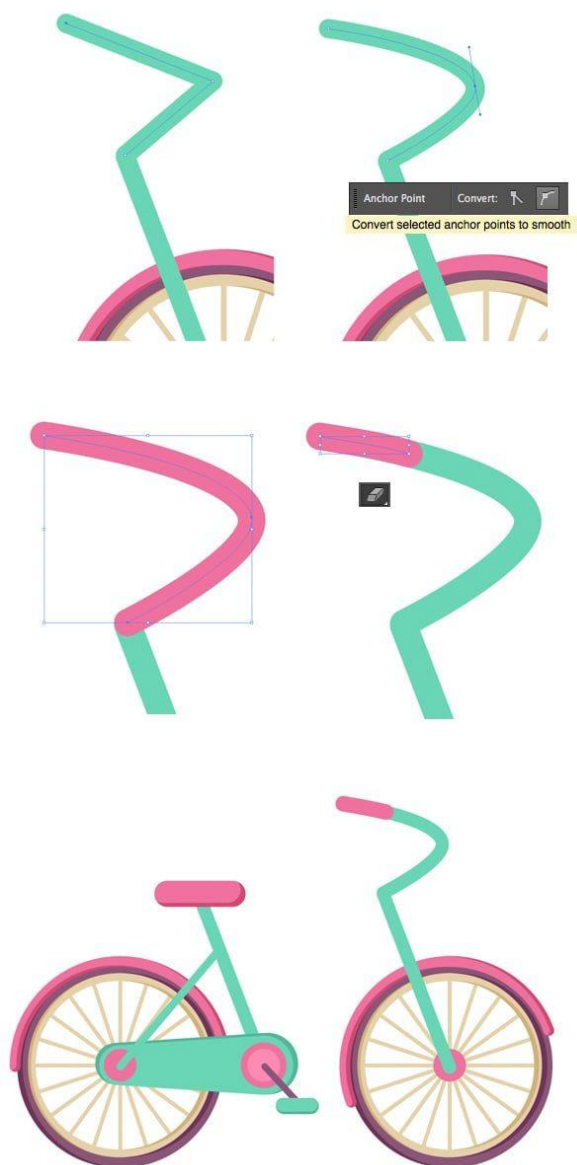
Теперь выделите колесо, нажмите **Alt** и **Shift** и перетащите, чтобы создать копию, которая станет передним колесом. Давайте немного повернём крыло переднего колеса. Выделите крыло, возьмите инструмент «Поворот» (**R**), поместите точку поворота в центр переднего колеса (щелкните в центре) и отпустите клавишу мыши, чтобы открыть окно параметров поворота. Установите значение **Угол** на **20 градусов**.

Добавьте рулевую трубу в передней части велосипеда, зажав **Alt-Shift** и скопировав подседельную трубу так, чтобы линии были параллельны.



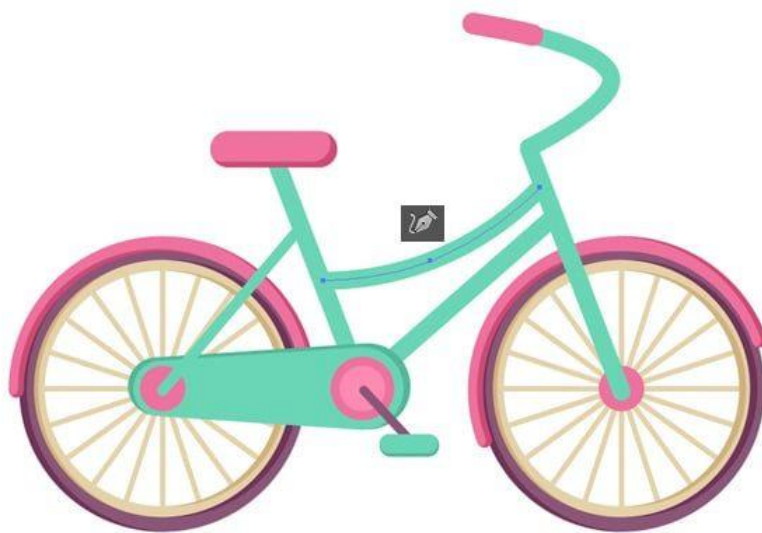
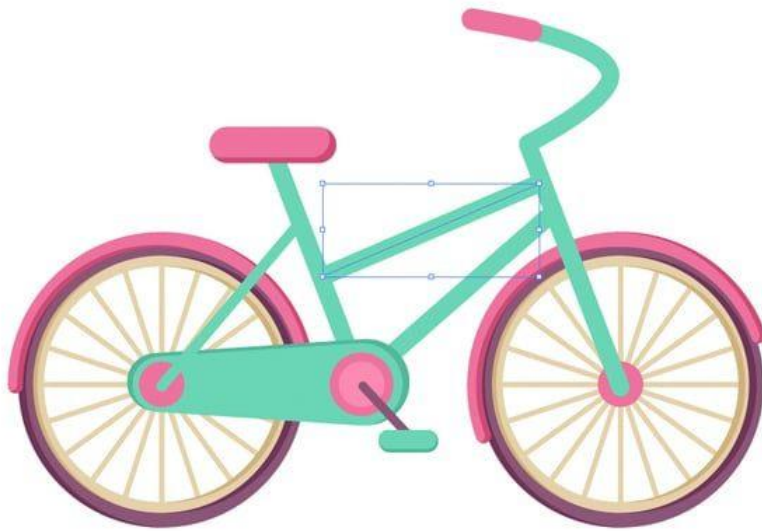
## Шаг 6

Теперь пришло время добавить к нашему велосипеду вынос и руль! Нарисуйте ломаную линию с острым углом с помощью **инструмента «Перо» (P)**. Выберите опорную точку в углу и **преобразуйте её в плавную линию** с помощью панели управления сверху. Дублируйте созданный вынос и измените цвет копии на розовый. Не снимая выделения с фигуры, с помощью **инструмента «Ластик» (Shift-E)** удалите большую часть копии, оставив лишь небольшой фрагмент для руля.



## Шаг 7

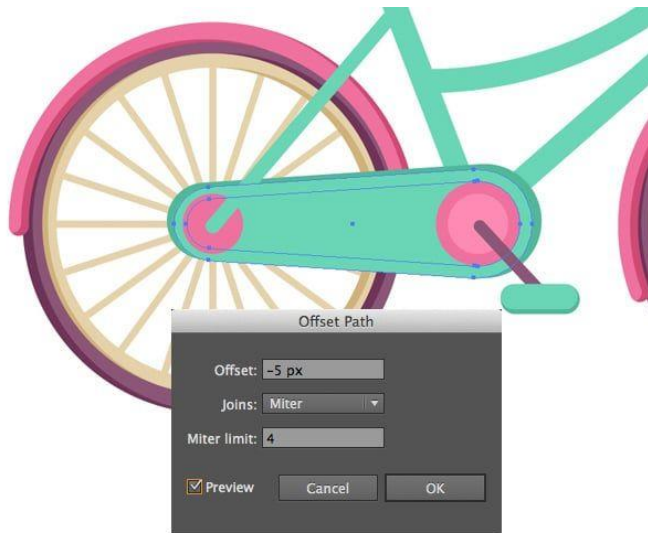
Добавьте ещё две трубы, соединяющие обе части велосипеда. Согните верхнюю трубу с помощью инструмента «Кривизна» (**Shift-`**), чтобы получилась плавная дуга.



## Шаг 8

Давайте добавим несколько второстепенных деталей, чтобы придать нашему изображению законченный вид! Выберите покрытие опоры цепи и перейдите в **Объект > Контур > Контур смещения**. Установите значение **Смещения** равным **-5 пикселей**, таким образом создав новую фигуру внутри выбранной. Сделайте форму темнее и добавьте к велосипеду еще несколько элементов по своему вкусу.

Чтобы создать простую и лаконичную композицию, поместите светло-бежевый прямоугольник в нижнюю часть панели **Слои** в качестве фона и добавьте несколько более темных пятен на земле вокруг колёс.



Готово! :3