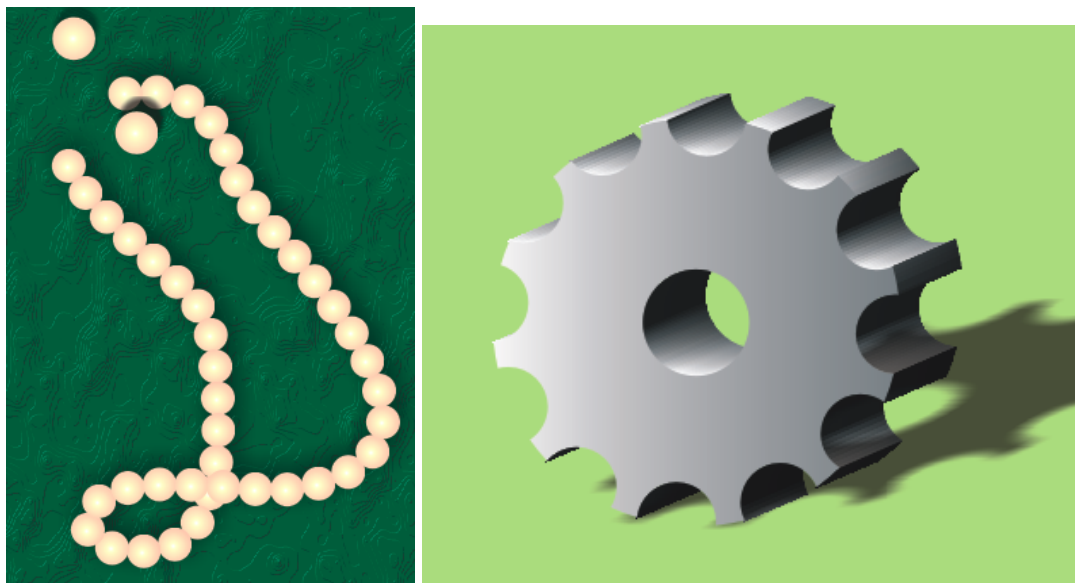


Тема. Интерактивное перетекание вдоль заданного пути и эффект Выдавливания (Экструзии).

Ожерелье и шестеренка.



Практическое занятие 7.1. Создание жемчужного ожерелья.

1. Создаем изображение бусинки и дублируем ее. Созданную копию размещаем на некотором расстоянии от первой



Начальный объект

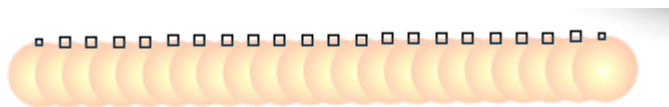


Конечный объект

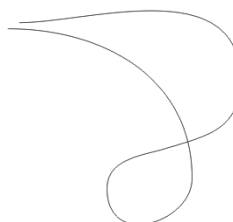
2. Выбираем инструмент **Интерактивное перетекание** на панели инструментов .
3. Устанавливаем курсор мыши на начальный объект. Нажимаем левую кнопку мыши и перетаскиваем курсор на конечный объект
4. На экране появятся промежуточные объекты. Выполним настройку перетекания, используя панель свойств этого инструмента



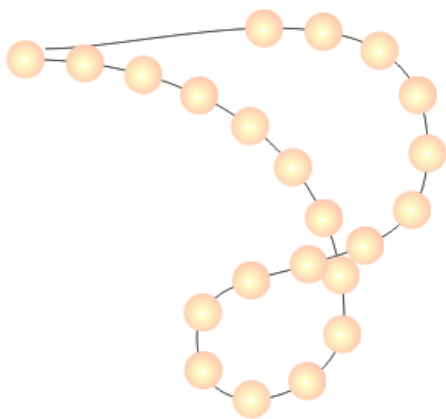
5. Получаем следующую картину



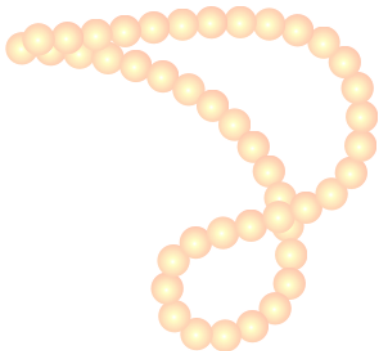
6. Размещаем перетекание по заданному пути. Для этого создаем путь перетекания с помощью инструмента **Свободная форма** .



7. Щелкнем по пиктограмме **Свойства пути**  на панели свойств. Откроется окно для редактирования пути перетекания.
8. Выполним команду **Новый путь**. Курсор мыши превратится в изогнутую стрелку.
9. Щелкнем мышью на траектории, вдоль которой должны быть размещены объекты, и получим следующее изображение:



10. Выполним настройку полученного перетекания. Для этого щелкнем на кнопке **Различные параметры перетекания** . Откроется меню. Устанавливаем флажок **Перетекание вдоль контура**, который обеспечивает построение перетекания вдоль всего пути от начала до конца.
11. Будем увеличивать количество шагов перетекания до тех пор, пока не получим желаемый результат

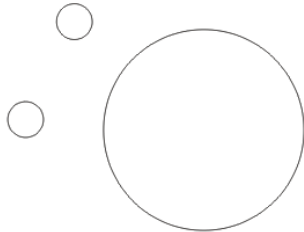


12. Результат перетекания – единый объект (жемчужины и нить). Если нить окажется на переднем плане, ее необходимо удалить. Для этого нужно разъединить объекты перетекания. Выполним команду **Упорядочить > Разделить Группу с перетеканием**. Появятся четыре объекта: начальная бусинка, конечная бусинка, траектория и объекты перехода.
13. Выделяем траекторию (нить) и удаляем ее.
14. Ниже приведен один из результатов работы:

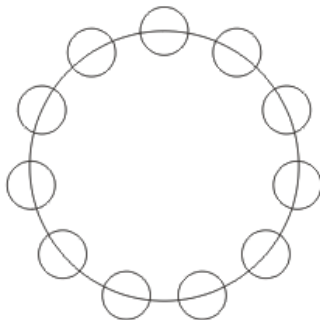


Практическая работа 7.2. Создание шестеренки.

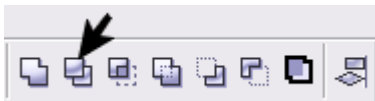
1. Создаем большой круг.
2. Создаем маленький круг (начальный объект перетекания) в любом месте экрана.
3. Создаем копию маленького круга (конечный объект перетекания) в любом месте экрана.



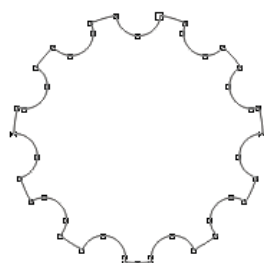
4. Способом, приведенным выше, создаем перетекание следующего вида



15. Выполним команду **Упорядочить> Разъединить Группа с перетеканием**. Появятся четыре объекта: начальный круг, конечный круг, траектория и объекты перехода.
16. Выделим все объекты. В групповых операциях выбираем **Исключение**



17. Удаляем группу объектов: начальный объект, конечный объект и группу перехода. Остается следующее изображение:



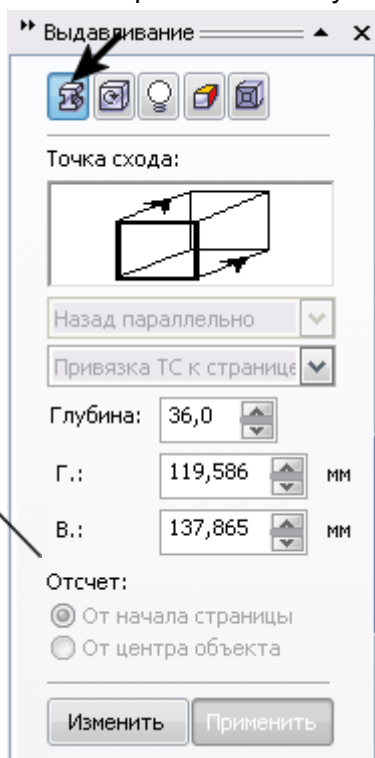
Создаем заливку



18. Вырезаем по центру отверстие с помощью круга меньшего диаметра. Для этого изображаем малый круг. Накладываем его по центру нашей детали. Выделяем оба объекта и применяем к ним групповую операцию **Исключение**. Получаем деталь следующего вида:



19. Применим к полученному объекту эффект **Выдавливания**



Примечание. Для того чтобы объект можно было перемещать по странице, необходимо выбрать не **Привязка к странице**, а **Привязка к объекту**.

Для самостоятельного выполнения:

- Создайте объект ы

