

Урок №17. **Тема. Трасування об'єктів. Маскування. «Живі» переходи. Спотворення і деформація. Застосування до виділених об'єктів різних художніх ефектів. Використання “перетікання” об'єктів. Заливка об'єктів. Робота з градієнтами. Прозорість. Градієнтна сітка.**

Мета: Допомогти учням засвоїти поняття «трасування об'єктів», «маскування», «спотворення», «маскування». Ознайомити з основними інструментами для малювання. Формувати вміння виділяти головне, актуалізувати, конспектувати, порівнювати, зіставляти. Забезпечити диференційований підхід. Встановити зв'язки між засвоєними та новими знаннями. Формувати групи компетентностей: соціально-трудову, інформаційну, загальнокультурну, соціально-трудову, уміння вчитися.

Тип уроку: засвоєння нових знань;

Обладнання та наочність: комп'ютери, підручники, презентація, проектор.

Програмне забезпечення: браузер, Adobe Photoshop

Хід уроку

I. Організаційний етап

- **Привітання з класом**

Доброго дня, діти.

- **Повідомлення теми і мети уроку**

Сьогодні на уроці ми з вами ознайомимося з трасуванням та маскуванням об'єктів. Розглянемо «Живі» переходи. Детальніше познайомимося з спотворенням і деформацією. Навчимося застосувати до виділених об'єктів різні художні ефекти. Використаємо “перетікання” об'єктів та заливку об'єктів. Навчимося працювати з градієнтами та прозорістю.

II. Мотивація навчальної діяльності

Не забувайте про правила поведінки на уроці. (Слайд2).

III. Актуалізація опорних знань

- Перевірка знань (Слайд 3)

IV. Вивчення нового матеріалу

Слайд 3. Функція «Трасування зображення» дає змогу перетворювати растрові зображення (форматів JPEG, PNG, PSD тощо) на векторні ілюстрації. За допомогою цієї функції можна легко створити новий малюнок на основі існуючої ілюстрації шляхом її трасування. Наприклад, за допомогою інструмента «Трасування зображення» ви можете перетворити свій малюнок олівцем на папері на векторну ілюстрацію. Ви можете вибрати стиль трасування з доступного набору, щоб швидко отримати бажаний результат.

Слайд 4. Відсічна маска — це об'єкт, форма якого маскує іншу ілюстрацію таким чином, що тільки області в межах маски є видимими і, як результат, відбувається відсікання ілюстрації згідно з формою маски. Відсічна маска та об'єкти, які маскуються, називаються *комплектм вирізки*. Комплект вирізки можна зробити з двох або більше виділених об'єктів або з усіх об'єктів групи або шару.

Комплекти вирізки для об'єктів об'єднані у групу на панелі «Шари». Під час створення комплектів вирізки для шару об'єкт, що знаходиться зверху, вирізає всі об'єкти, що розташовані під ним у цьому ж шарі. Всі операції, що виконуються з комплектом вирізки для об'єкта, такі як перетворення чи вирівнювання, здійснюються відповідно до меж маски вирізки, а не меж ілюстрації поза маскою. Створивши відсічну маску для об'єктів, можна виділити лише вміст вирізки, скориставшись панеллю «Шари», інструментом «Часткове виділення», або виділивши комплект вирізки.

Слайд 5. Переходи об'єктів можна використовувати для створення і рівномірного розповсюдження фігур між двома об'єктами. Можна також сполучати два відкриті контури для створення плавного переходу між об'єктами, а також об'єднувати перехід кольорів і об'єктів для створення кольірних переходів згідно з формою певного об'єкта. Після створення переходу сполучені об'єкти інтерпретуються як один об'єкт. Якщо перемістити один з початкових об'єктів або змінити опорні точки початкового об'єкта, перехід зміниться відповідним чином. Слід зазначити, що нові об'єкти, створені між початковими об'єктами, не мають власних опорних точок. Можна розгорнути перехід, щоб розділити його на окремі об'єкти.

Live Blends, («живі» переходи) - одна з найбільш цікавих можливостей програми Illustrator, що дозволяє на основі декількох вихідних векторних об'єктів різної форми і забарвлення побудувати серію проміжних об'єктів з характеристиками, що дозволяють здійснити плавний перехід від одних об'єктів до інших.

Слайд 6. Параметри переходу

Ви можете змінювати параметри існуючого переходу. Для цього виберіть об'єкт переходу й виконайте одну з описаних нижче дій.

- Двічі клацніть значок інструмента «Перехід» .
- Виберіть «Об'єкт» > «Перехід» > «Параметри переходу».
- На панелі «Властивості» натисніть кнопку «Параметри переходу» в розділі «Швидкі дії».

Відобразиться діалогове вікно «Параметри переходу», у якому можна задати описані нижче параметри.

Інтервали.

Визначає кількість кроків, що додаються до переходу.

Згладжування кольору.

Дозволяє програмі Illustrator автоматично обчислювати кількість кроків для переходів. Якщо об'єкти заповнені або обведені різними кольорами, кроки обчислюються із забезпеченням оптимальної кількості для плавного переходу кольорів. Якщо об'єкти містять ідентичні кольори або градієнти чи візерунки, кількість кроків базується на найбільшій відстані між краями рамки розміру двох об'єктів.

Задано кроків.

Визначає кількість кроків між початком і кінцем переходу.

Задана відстань.

Керує відстанню між кроками в переході. Задана відстань вимірюється від краю одного об'єкта до відповідного краю наступного об'єкта (наприклад, з правого краю одного об'єкта до правого краю іншого об'єкта).

Орієнтація.

Визначає орієнтацію об'єктів із переходом.

Вирівняти за сторінкою .



Орієнтує перехід перпендикулярно до осі x сторінки.

Вирівняти за контуром .



Орієнтує перехід перпендикулярно до контуру.

Слайд 7. Команда «Деформація» дозволяє вам перетягувати контрольні точки для маніпулювання формою зображень, фігур, контурів тощо. Також можна робити деформацію, користуючись фігурою у спливаючому меню «Стиль деформації» у панелі параметрів. Фігури у спливаючому меню «Стиль деформації» також є еластичними; перетягуйте їхні контрольні точки.

Використовуючи контрольні точки для деформації елемента, виберіть «Перегляд» > «Допоміжні елементи», щоб показати або сховати сітку та контрольні точки деформації.

Слайд 8. Деформація гумової сітки

Деформація гумової сітки забезпечує наочну сітку, яка дозволяє радикально деформувати окремі ділянки зображення, залишаючи решту ділянок без змін. Застосування може бути як для легкого ретушування зображення (зміна зачіски), так і для повного перетворення (зміна положення рук та ніг).

Окрім шарів із зображеннями, команду «Деформація гумової сітки» можна застосовувати до шарів-масок і векторних масок. Щоб деформувати зображення зі збереженням його цілісності, використовуйте смарт-об'єкти. (Див. «Створення смарт-об'єктів».)

1. На панелі «Шари» виділіть шар або маску, яку потрібно трансформувати.
2. Виберіть пункти меню «Редагувати» > «Деформація гумової сітки».
3. У панелі параметрів налаштуйте такі параметри сітки:

Режим

Визначає загальну еластичність сітки.

Примітка.

Виберіть пункт меню «Викривлення» для дуже еластичної сітки, призначеної для деформації широких зображень або мап текстур.

Щільність

Визначає інтервал між точками сітки. Значення «Більше точок» збільшує точність, але потребує більшого часу обробки. Значення «Менше точок» призводить до протилежних результатів.

Розгортання

Розгортає або стискає зовнішній край сітки.

Показати сітку

Зніміть виділення, щоб показати тільки опорні точки коригування та надати більш чіткий перегляд трансформацій.

Примітка.

Щоб тимчасово приховати точки коригування, натисніть клавішу Н.

4. Клацніть у вікні зображення, щоб додати опорні точки до ділянок, які необхідно трансформувати та які необхідно закріпити на місці.



Пересування опорної точки на гумовій сітці. З'єднані між собою опорні точки зберігають цілісність суміжних ділянок.

5. Щоб перемістити або видалити опорні точки, виконайте будь-яку з цих дій:

- Перетягніть опорні точки, щоб деформувати сітку.
- Щоб відобразити сітку, перекриту іншою сіткою, скористайтеся кнопками «Глибина точки»   на панелі параметрів.
- Щоб видалити вибрані опорні точки, клацніть «Видалити». Щоб видалити інші окремі опорні точки, помістіть вказівник безпосередньо на них і натисніть клавішу Alt (Windows) або Option (Mac OS); клацніть, коли вказівник перетвориться на значок ножиць .
- У панелі параметрів клацніть «Видалити всі опорні точки» .

Примітка.

Щоб виділити кілька опорних точок, кладайте їх, утримуючи натиснутою клавішу Shift, або виберіть пункт **Вибрати все** з контекстного меню.

2. Щоб виконати поворот сітки навколо точки, виберіть точку та виконайте будь-яку з таких дій:

- Щоб виконати поворот сітки на фіксований кут, натисніть клавішу Alt (Windows) або Option (Mac OS) і розташуйте вказівник поблизу від опорних точок, але не на них. Коли з'явиться коло, перетягніть, щоб виконати поворот сітки.

Примітка.

Значення кута повороту відображається на панелі параметрів.

- Щоб автоматично повертати сітку на основі вибраного параметру «Режим», виберіть на панелі параметрів у меню «Поворот» пункт «Авто».

3. Після завершення трансформації натисніть клавішу Enter або Return.

Слайд 9. Застосування трансформацій

Трансформування масштабує, обертає, нахиляє або викривляє зображення. Можна застосувати трансформації до виділення, всього шару, декількох шарів або шару-маски. Також можна застосувати трансформації до контуру, векторної фігури, векторної маски, межі виділення або альфа-каналу. Трансформування впливає на якість зображення, коли ви маніпулюєте пікселями. Щоб застосувати неруйнівні трансформації до растрових зображень, користуйтеся смарт-об'єктами.

(Див. Робота зі смарт-об'єктами.) Трансформування векторної фігури або контуру є завжди неруйнівним, бо ви змінюєте лише математичні розрахунки, що генерують об'єкт.

Щоб зробити трансформацію, спочатку виділіть елемент для трансформування, потім виберіть команду трансформування. Якщо треба, відрегулюйте контрольну точку до маніпуляцій із трансформацією. Можна виконати декілька маніпуляцій послідовно перед застосуванням кумулятивної трансформації. Наприклад, можна вибрати параметр «Масштабування» й перетягнути маркер для масштабування, а потім вибрати параметр «Деформація» й перетягнути маркер для деформації. Потім натисніть клавішу Enter або Return, щоб застосувати обидві трансформації.

Photoshop використовує метод інтерполяції, вибраний в розділі «Загальні» діалогового вікна «Параметри», щоб обчислити значення кольорів пікселів, що додаються або вилучаються під час трансформацій. Це налаштування інтерполяції безпосередньо впливає на швидкість і якість трансформації. Бікубічна (типова) інтерполяція найповільніша, але дає найкращий результат.

Слайд 10. Команди підменю «Трансформування»

Масштаб.

Збільшує або зменшує елемент відносно його контрольної точки, фіксованої точки, навколо якої відбувається трансформування. Можна масштабувати за горизонталлю, вертикаллю або як за горизонталлю, так і за вертикаллю.

Поворот

Обертає елемент навколо контрольної точки. Типово ця точка — центр об'єкта, проте можна перенести її в інше місце.

Нахил

Нахиляє елемент вертикально або горизонтально.

Деформація

Розтягує елемент в усіх напрямках.

Перспектива

Застосовує до елемента одноточкову перспективу.

Викривлення

Маніпулює формою елемента.

«Поворот на 180», «Поворот на 90 за стрілкою годинника», «Поворот на 90 проти стрілки годинника»

Повертає об'єкт на вказану кількість градусів за стрілкою годинника або проти неї.

Віддзеркалення

Віддзеркалює об'єкт за вертикаллю або за горизонталлю.

Слайди 11-20.

Швидка довідка з ефектів

Ефект	Дія.
«Ефект > 3D»	Перетворює відкриті або закриті контури чи бітові об'єкти на тривимірні (3D) об'єкти, які можна обертати, освітлювати та затемнювати.
«Ефект > Імітація»	Імітує вигляд намальованої картини на традиційних носіях.
«Ефект > Розмиття»	Ретушує зображення та пом'якшує переходи шляхом згладжування пікселів на різких межах визначених ліній та затінених областей на зображенні.
«Ефект» > «Мазки ля»	Створює вигляд намальованої картини або іншого художнього твору за допомогою різних ефектів штрихів та фарб.
«Ефект» > «Перетворити гуру»	Перемальовує векторний або бітовий об'єкт.

Ефект	Дія.
«Ефект» > «Позначки ування»	Застосовує позначки кадрування до вибраного об'єкта.
«Ефект» > «Деформувати ансформувати» (верхня частина меню)	Перемальовує векторні об'єкти або застосовує ефекти до заливки чи обведення, що були додані до бітового об'єкта за допомогою панелі «Вигляд».
«Ефект» > «Деформація» (нижня частина меню)	Геометрична деформація та перемалювання зображення.
«Ефект» > «Контур»	Виконує зсув контуру об'єкта відносно його вихідного положення, перетворює текст на набір складених контурів, які можна редагувати та використовувати як будь-який інший графічний об'єкт, а також змінює обведення виділеного об'єкта на залитий об'єкт такої ж ширини, як і вихідне обведення. Ці команди також можна застосовувати до заливки чи обведення, що були додані до бітового об'єкта за допомогою панелі «Вигляд».
«Ефект» > «Обробка урів»	Комбінує групи, шари або підшари в єдині об'єкти, придатні для редагування.
«Ефект» > «Оформлення»	Збільшує різкість у виділеній області шляхом нагромадження пікселів з подібними колірними значеннями.
«Ефект» > «Резиувати»	Перетворює векторний об'єкт на бітовий.
«Ефект» > «Різкість»	Збільшує різкість розмитих зображень шляхом збільшення контрасту суміжних пікселів.

Ефект	Дія.
«Ефект» > «Ескіз»	Додає до зображень текстуру, як правило, для тривимірного ефекту. Ефекти також зручні для надання зображенням художнього вигляду або вигляду малюнка.
«Ефект» > «Стилізувати» (верхня частина меню)	Додає до об'єктів стрілки, тіні, округлені кути, розтушовані краї, свічення та стиль каракулів.
«Ефект» > «Стилізувати» (нижня частина меню)	Команда «Свічення країв» створює намальований та імпресіоністичний ефект на виділеній області шляхом зміни положення пікселів, а також за допомогою виявлення та збільшення контрастності зображення.
«Ефект» > «Фільтри»	Додає до ілюстрації властивості графіки, що ґрунтується на XML (наприклад, тінь).
«Ефект» > «Текстура»	Надає зображенню вигляду глибини або речовини, або створює більш природний вигляд.
«Ефект» > «Відео»	Оптимізує зображення, отримані з відео, або ілюстрації, призначені для перегляду на екрані телевізора.
«Ефект» > «Деформація»	Деформує об'єкти, включаючи контури, текст, сітки, переходи та растрові зображення.

Слайд 22. Художні ефекти ґрунтуються на растеризації й використовують налаштування растрових ефектів документа, коли ви застосовуєте ефект до векторного об'єкта.

Кольорові олівці.

Малює зображення, застосовуючи кольорові олівці на фоні з суцільними кольорами. Важливі краї зберігаються та набувають вигляду різкого штрихування, а суцільний фоновий колір просвічується через більш згладжені області.

Аплікація.

Примушує зображення виглядати таким чином, ніби його було створено з грубо вирізаних шматків кольорового паперу. Зображення з високим контрастом з'являються неначе в силуеті, а кольорові зображення виглядають побудованими з кількох шарів кольорового паперу.

Сухий пензель.

Малює краї зображення, використовуючи техніку сухого пензля (між маслом та аквареллю). Цей ефект спрощує зображення, зменшуючи діапазон використаних кольорів.

Зернистість фотоплівки.

Застосовує рівний візерунок до тонів тіні та півтонів зображення. Більш згладжений та насичений візерунок додається до світліших областей зображення. Цей ефект корисний для ліквідації сегментації в переходах та візуального об'єднання елементів з різних джерел.

Фреска.

Малює зображення в шорсткуватому стилі, використовуючи короткі, округлені мазки, неначе застосовані наспіх.

Неоновий колір.

Додає різні типи свічення до об'єктів у зображенні. Цей ефект корисний для колоризації зображення з одночасним пом'якшенням його вигляду. Щоб вибрати колір свічення, натисніть на вікно свічення та виберіть колір на палітрі кольорів.

Масляний живопис.

Дозволяє вибирати різні розміри пензля (від 1 до 50) та види для живописного ефекту. Види пензля включають простий, світлий грубий, темний грубий, широкий різкий, широкий розмитий та іскри.

Шпатель.

Зменшує деталізацію в зображенні, щоб створити ефект тонко зафарбованого полотна, яке розкриває текстуру під ним.

Целофанова упаковка.

Покриває зображення ніби блискучим пластиком, підкреслюючи деталі поверхні.

Окреслені краї.

Зменшує кількість кольорів у зображенні згідно зі встановленим значенням постеризації, потім знаходить краї зображення та малює на них чорні лінії. Ширші області зображення отримують просте затінення, у той час як тонка, темна деталізація розподіляється по всьому зображенню.

Пастель.

Примушує зображення виглядати таким чином, ніби воно було створене шляхом обведення кольоровою пастельною крейдою на текстурованому фоні. В областях з яскравими кольорами крейда виглядає товстою з незначною текстурою, у темніших областях крейда виглядає пошкрябаною для відображення текстури.

Розтушовка гумкою.

Згладжує зображення, використовуючи короткі діагональні лінії, щоб розмазати та розтушувати темніші області зображень. Світліші області стають більш яскравими та втрачають деталізацію.

Губка.

Створює зображення з високотекстурними областями контрастного кольору, імітуючи результат малювання губкою.

Підмальовок.

Малює зображення на текстурованому фоні, а потім малює остаточне зображення поверх нього.

Акварель.

Малює зображення в акварельному стилі, спрощуючи деталі та застосовуючи пензель середнього розміру, заповнений водою та кольором. На краях, де виникають суттєві зміни тону, цей ефект створює насичений колір.

Слайд 22-23. Про заливку та обведення

Заливка – це колір, візерунок або градієнт усередині об'єкта. Ви можете застосовувати заливку до відкритих та закритих об'єктів, а також до граней груп зі швидкою заливкою.

Обведення може бути видимим контуром об'єкта, контуру або краю групи з швидкою заливкою. Ви можете контролювати товщину та колір обведення. Також ви можете створювати пунктирні обведення за допомогою параметрів контуру та розфарбовувати стилізовані обведення за допомогою пензлів.

***Примітка.** Під час роботи із групами зі швидкою заливкою застосувати пензель до краю можна лише у випадку додавання обведення до групи за допомогою панелі вигляду.*

Поточні кольори заливки й обведення доступні на панелях керування, інструментів і властивостей.

*Слайд 24. **Градієнт*** – це поступовий перехід між двома або більше кольорами або між відтінками одного кольору. Градієнти можна використовувати для створення переходів між кольорами, імітації об'єму векторних об'єктів і застосування ефекту світлотіні до ілюстрацій. В Illustrator можна створювати, застосовувати й змінювати градієнти за допомогою панелі «Градієнт», інструмента «Градієнт» або панелі керування.

Типи градієнтів

В Illustrator доступні три типи градієнтів.

- **Лінійний:**

для переходу між двома кольорами за прямою лінією.

- **Радіальний:**

для переходу між кольорами за контуром кола.

- **Довільний:**

для створення поступового градієнтного переходу між контрольними точками кольорів, розташованими в упорядкованій або випадковій послідовності, для забезпечення природного й плавного вигляду ефекту. Довільний градієнт можна застосувати у двох режимах.

- **Точки:** цей режим дає змогу затінити область навколо контрольної точки кольору.

- **Лінії:** цей режим дає змогу затінити область навколо лінії.

Примітка. Контрольна точка кольору – це точка на анотаторі градієнта (лінійного й радіального) або на об'єкті (для довільного градієнта), що контролює колір градієнта. Для налаштування градієнта можна змінювати колір контрольних точок

Слайд 25. Про прозорість

Прозорість є такою невід'ємною частиною Illustrator, що можливо додавати прозорість до вашої ілюстрації без її реалізації. Ви можете додавати прозорість до ілюстрації, виконавши одну з наступних дій:

- Зниження непрозорості об'єктів настільки, що основна ілюстрація стає видимою.
- Використання непрозорих масок для створення варіацій у прозорості.
- Використання режиму змішування для зміни взаємодії кольорів об'єктів, що накладаються.
- Застосування градієнтів та сіток, що включають прозорість.
- Застосування ефектів або стилів графіки, що містять прозорість, наприклад тіні.
- Імпортування файлів Adobe Photoshop, що містять прозорість.

Слайд 26. Сітковий об'єкт – це багатоколірний об'єкт, на якому кольори можуть мати напрямлення в різних потоках та гладкий перехід від однієї точки до іншої. Під час створення сіткового об'єкта численні лінії називаються *лініями сітки* хрест-навхрест об'єкта та надають спосіб для легкого маніпулювання кольорними переходами на об'єкті. Шляхом переміщення та редагування точок на лініях сітки ви можете змінювати інтенсивність колірного зрушення або змінювати розмір кольорової області на об'єкті.

Перетин двох ліній сітки - це особливий тип опорної точки, що називається *вузлом сітки*. Вузли сітки з'являються як ромби та мають такі самі властивості, як і опорні точки, але з доданою здатністю приймати кольори. Ви можете додавати та видаляти вузли сітки, редагувати їх або змінювати колір, зв'язаний з кожним вузлом сітки.

Опорні точки також з'являються у сітці (диференціюються за квадратною, а не ромбовою формою) та можуть додаватися, вилучатися, редагуватися та

переміщуватися, як з будь-якою опорною точкою у Illustrator. Опорні точки можна розміщувати на будь-якій лінії сітки; ви можете натиснути на опорній точці та перетягнути лінії її напрямку для зміни.

Область між будь-якою з чотирьох вузлів сітки називається *контуром сітки*. Ви також можете змінювати колір контуру сітки за допомогою таких методів, як зміна кольорів на вузлі сітки.

IV. Усвідомлення набутих знань й формування вмінь та навичок **Практичне завдання (Слайд 28)**

10-11 клас урок №17 модуля
«Графічний дизайн»

«Трасування об'єктів. Маскування. «Живі» переходи. Спотворення і деформація. Застосування до виділених об'єктів різних художніх ефектів. Використання “перетікання” об'єктів. Заливка об'єктів. Робота з градієнтами. Прозорість. Градієнтна сітка»

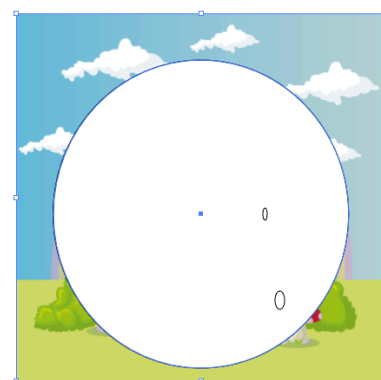
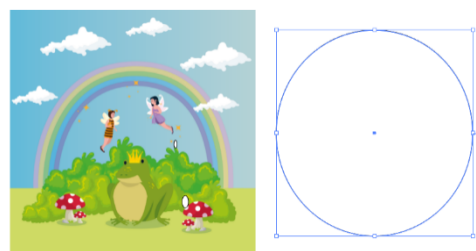
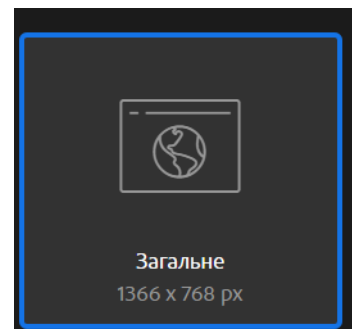
Увага! Під час роботи з комп'ютером дотримуйтеся правил безпеки та санітарно-гігієнічних норм.

Середовище виконання : Adobe Illustrator

Алгоритм роботи

Частина 1. Маскування об'єктів

1. **Відкрити Adobe Illustrator**
2. **Створити новий документ**
 - ✓ Тип Інтернет
 - ✓ Стиль Загальний
3. Вставити зображення «№1»
4. Обираємо інструмент «Еліпс» та створюємо круг
5. Накладаємо круг на зображення
6. Виділяємо коло і зображення
7. Викликаємо контекстне меню / Створити відсічну маску
8. Зберегти в свою папку:
 - ✓ Назва – Частина 1
 - ✓ Формат - .AI

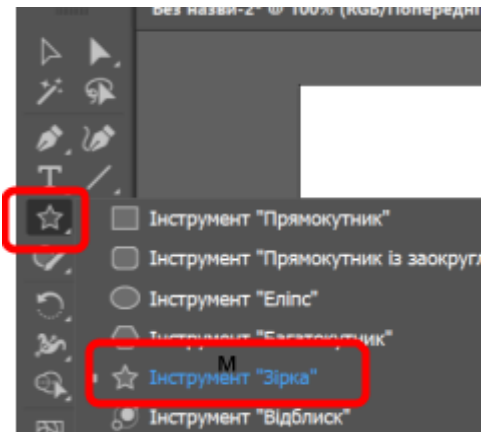
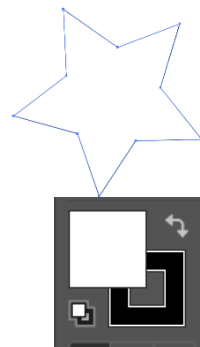


Частина 2. Заливка та обведенням

1. Створити новий документ
 - ✓ Тип Інтернет
 - ✓ Стиль Загальний
2. За допомогою інструмента «Зірка»

намалювати фігуру

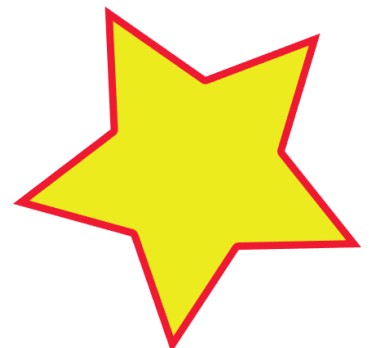
3. Виділити фігуру
4. Натискаємо два рази на інструмент Заливка
5. Використовуючи палітру кольорів обираємо колір
6. Натискаємо X або двічі натискаємо на обведення
7. Використовуючи палітру кольорів обираємо колір
8. На панелі параметрів інструменту вибираємо :
 - ✓ Товщину лінії – 9 pt
9. Створюємо нові об'єкти – **Багатокутник та еліпс**
10. Додаємо заливку та обведення на Ваш вибір
11. Параметри лінії обведення на Ваш вибір
12. Зберегти :
 - ✓ Назва – Частина 2
 - ✓ Формат - .AI



#EDED21

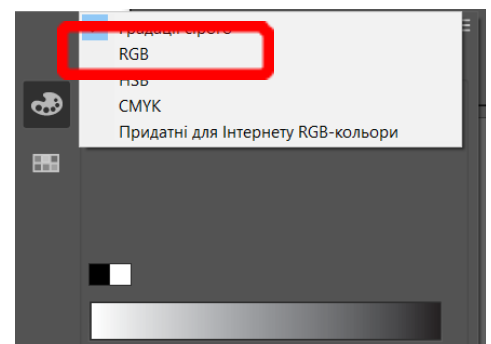
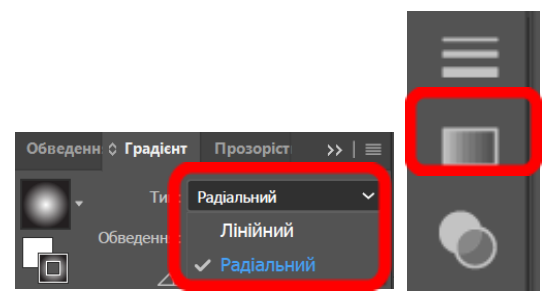


#F41934



Частина 3. Робота з градієнтами

1. Створити новий документ
 - ✓ Тип Інтернет
 - ✓ Стиль Загальний
2. За допомогою інструмента Еліпс створюємо круг на весь аркуш
3. Обираємо панель Градієнт
4. Обираємо тип – радіальний
5. Двічі натискаємо на будь який бігунець
6. Обираємо колірну модель RGB
7. Для правого бігунця – обираємо червоний
8. Для лівого бігунця – обираємо синій



9. Додаткові параметри:

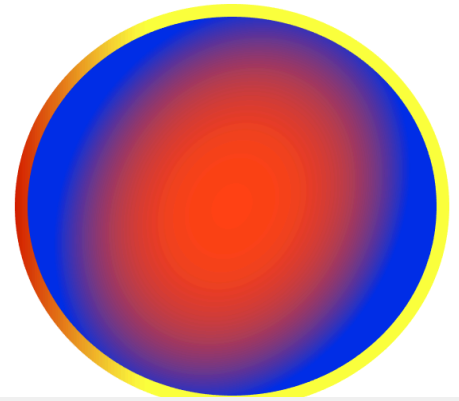
- ✓ Кут - -120°
- ✓ Місце – 80%

10. Створити ще один еліпс

11. Створити градієнт на Ваш вибір

12. Зберегти :

- ✓ Назва – Частина 3
- ✓ Формат - . AI



Частина 4. Застосування художніх ефектів

1. Створити новий документ

- ✓ Тип Інтернет
- ✓ Стиль Загальний

2. Відкрити зображення №2

3. Потренуватися використовувати ефекти

4. Обрати ефект **Ескіз** / на Ваш вибір

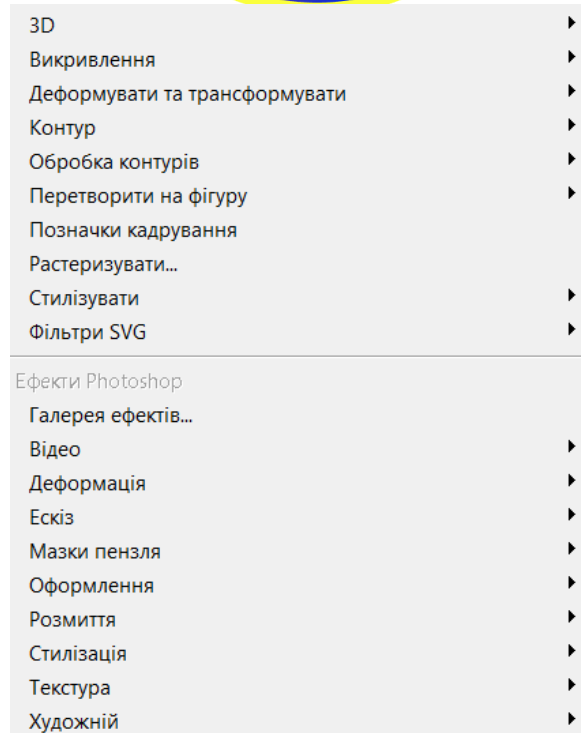
5. Зберегти зображення

- ✓ Назва- Ескіз 1
- ✓ Формат - . AI

6. Повторити такі ж дії для інших ефектів , а саме :

- ✓ Текстура
- ✓ Ескіз
- ✓ Художні ефекти
- ✓ Розмиття
- ✓ Оформлення
- ✓ Мазки пензля

7. Зберігати відповідно до назви ефекту



Частина 5. «Живі» переходи

1. Створити новий документ

- ✓ Тип Інтернет
- ✓ Стиль Загальний

2. За допомогою інструмента «прямокутник» створити два прямокутника

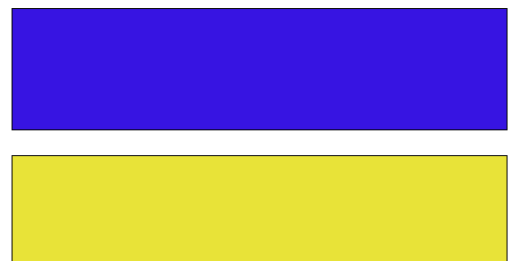
3. Перший – залити синім

4. Другий – залити – жовтим

5. Виділити два об'єкти

6. Обрати Об'єкт / Перехід / Зробити

7. Обираємо параметри переходу

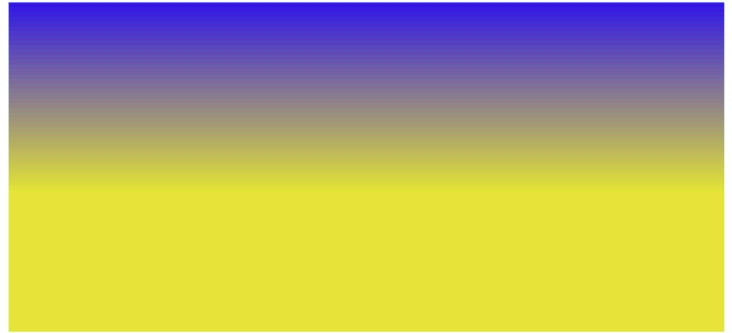


Параметри переходу

Інтервали: Задана відстань 4 px

Орієнтація:  

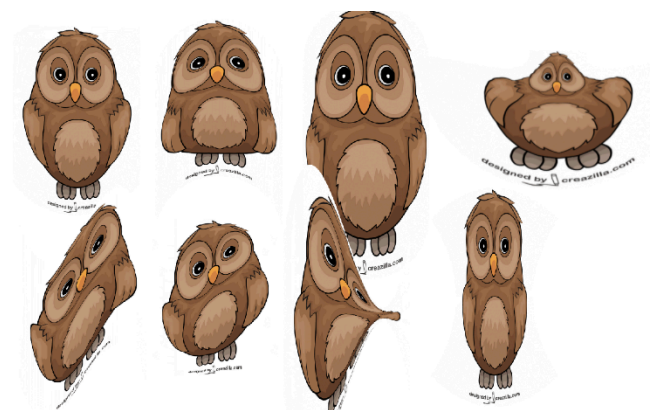
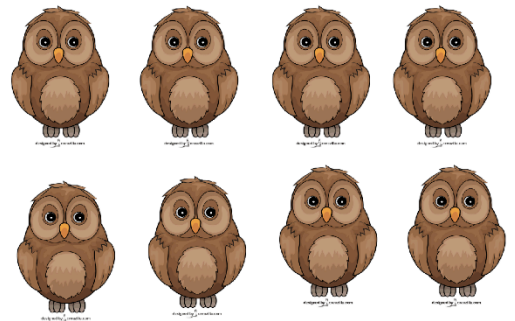
☐ Перегляд OK Скасувати



8. Створити будь яких дві фігури на Ваш вибір
9. Зробити плавний перехід між ними
- 10.Зберегти :
 - ✓ Назва – Частина 5
 - ✓ Формат - . AI

Частина 6. Трансформування, деформація та викривлення

1. Створити новий документ
 - ✓ Тип Інтернет
 - ✓ Стиль Загальний
2. Вставити зображення №4
3. Обрати Об'єкт / Трансформувати та деформувати / на Ваш вибір
4. Копіювати сову 7 разів (CTRL+C, CTRL+V)
5. Розмістити на аркуші
6. Для кожної сови обрати різний тип викривлення
7. Зберегти :
 - ✓ Назва – Частина 6
 - ✓ Формат - . AI



Релаксація

Вправа для профілактики короткозорості та порушення зору

Вії опускаються...

Очі закриваються...

Ми спокійно відпочиваємо... (2 рази)

Сном чарівним засипаємо...

Наші руки відпочивають...

Важчають, засинають...(2 рази)
Шия не напружена,
А вона розслаблена...
Губи трохи відкриваються...
Так приємно розслабляються. (2 рази)
Дихається легко, рівно, глибоко.
Ми чудово відпочиваємо.
Сном чарівним засипаємо...

V. Підведення підсумків уроку

● *Бесіда за питаннями (Слайд 29)*

1. Назвіть художні ефекти...
2. Прозорість це...
3. Градієнт це....
4. Обведення це....
5. Заливка це...
6. Трасування зображення це...

VI. Домашнє завдання

Слайд 30. Опрацювати вивчений матеріал.