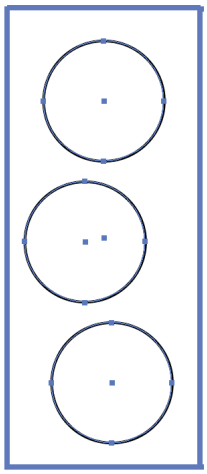
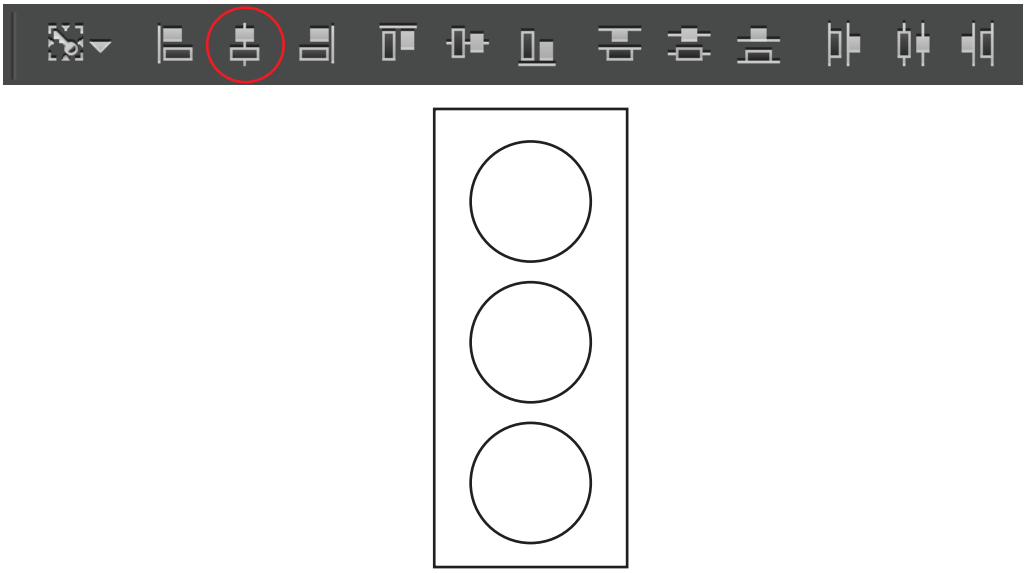
Užduotis ŠVIESOFORAS

Pateikiamas pavyzdys, kaip piešti šviesoforą. Šioje užduotyje bus panaudoti tokie veiksmai, kaip objektų lygiavimas, perkėlimas, kopijavimas, spalvinimas naudojant paprastus užpildus bei gradientus, deformavimas ir t.t.

Pradžioje nusipiešiame stačiakampį. Jo viduje nupiešiame apskritimą ir sukuriame dvi jo kopijas. Išlygiuojame, kad apskritimai horizontaliai būtų stačiakampio centre. Tai galima padaryti pažymėjus visus objektus ir dar kartą spragtelėjus ant stačiakampio. Tuomet stačiakampis bus išskirtas ryškiau, tai reiškia, kad atliekant lygiavimo komandas galima lygiuoti šio objekto atžvilgiu.

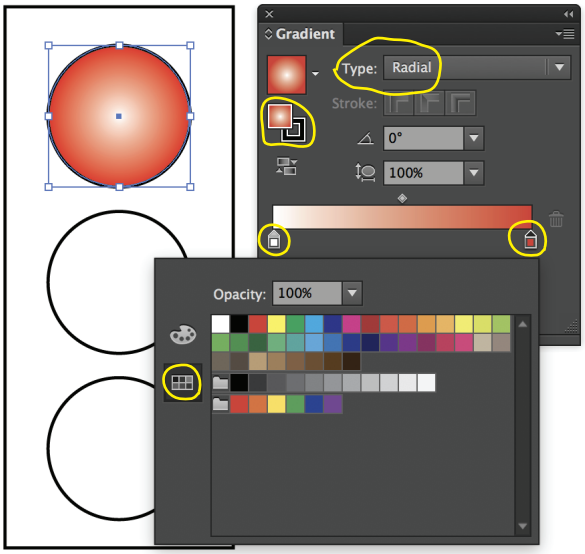


Toliau ekrano viršuje atsiradusių lygiavimo mygtukų (arba atsidarius **Align** paletę) pagalba išcentruojame. Ryšiau išskirtas objektas liks savo vietoje, judės tik kiti objektai.



Jeigu atstumai tarp apskritimų skiriasi, tuomet juos pažymėjus galima naudoti Distribute mygtuką, kad vertikaliai atstumas būtų vienodas. Kadangi vienodi objektai, tai rezultatas bus toks pat paspaudus bet kurį mygtuką.

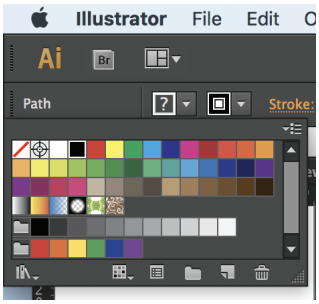
Toliau pasižymime viršytinį apskritimą. Nuspalvinsime naudodami radialinio gradiento užpildą, kad apskritimo centre būtų balta, o prie apskritimo lanko – raudona spalva.



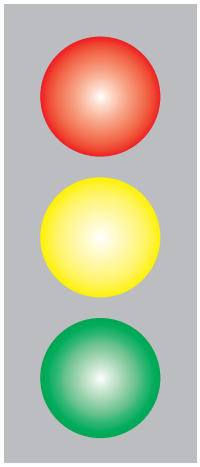
Reikia pakeisti gradiento tipą (**Radial**), atkreipti dėmesį, kad užpildo pavyzdys (**Fill**) būtų viršuje, spragtelėjus ant gradiento šliaužiklių pasirinkti reikiamas spalvas naudojant **Color** arba **Swatches** paletes.

Kitus apskritimus nuspalviname geltonos ir žalios spalvų gradientiniais užpildais. Kad nereikėtų kartoti visų veiksmų, galima naudojant pipetės įrankį nusikopijuoti užpildą ir **Gradient** paletėje pakeisti spalvą. Stačiakampį nuspalviname pilka spalva (30 % juodos spalvos). Pažymime visus 4 objektus ir panaikiname kontūrus – įrankių paletės apačioje pasižymėti kontūro (**Stroke**) pavyzdį (kad būtų viršuje) ir spragtelėti ant kvadratėlio su įstrižai perbraukta raudona linija. Lygiai tą patį galima padaryti išskleidus **Stroke** kortelę.

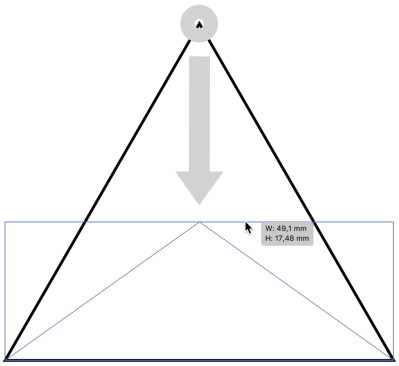


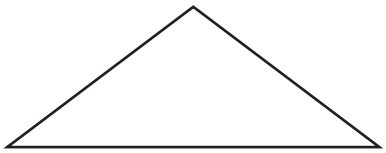


Toliau pasižymime viršytinį apskritimą. Nuspalvinsime naudodami radialinio gradiento užpildą, kad apskritimo centre būtų balta, o prie apskritimo lanko – raudona spalva.

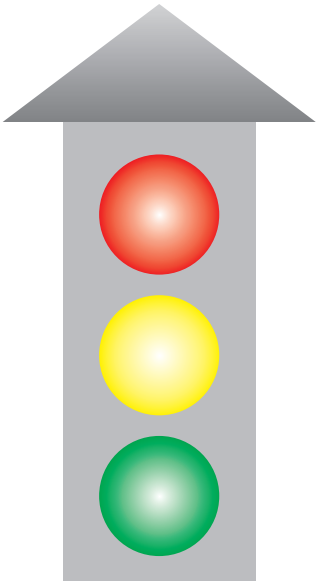


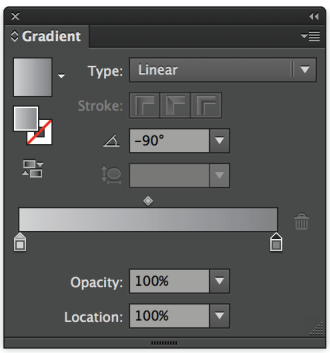
Toliau nupiešiame stogelį – daugiakamio įrankiu piešiame trikampį ir fiksuojame pagrindą, kad būtų horizontalus. Kol neatleidžiame pelės klavišo kampų skaičių galima keisti rodyklėmis aukštyn-žemyn, o fiksuoti pagrindą galima nuspaudus **Shift** klavišą. Forma gali būti ne tokia (siauras, aukštas), ją pakeisime naudodami žymėjimo (**Selection Tool**) įrankį.





Nuspalviname stogelį gradientiniu užpildu taip, kad viršuje būtų 20 %, o apačioje – 60 % juodos spalvos rastras, gradiento kampas – –90°.

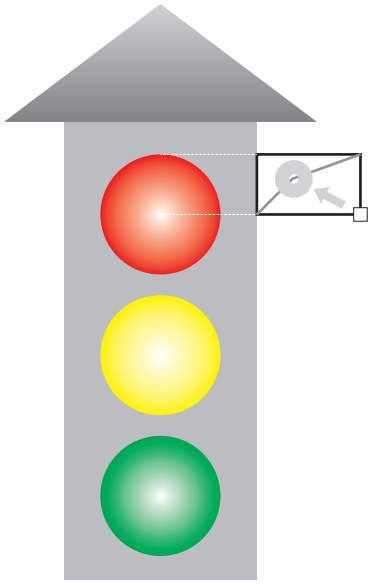




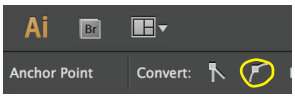
Toliau piešiame stogelius šonuose. Jie turi būti simetriški.

Nusipiešiame stačiakampį taip, kad jo viršus lygiuotų su raudonos spalvos apskritimo viršumi, o apačia – lygiuotų su apskritimo centru. Visa tai galima pasiekti visiškai paprastai, jeigu bus pažymėta **View>Smat Guides**. Tuomet piešiant objektą matysite kada ir su kuo jis lygiuoja.

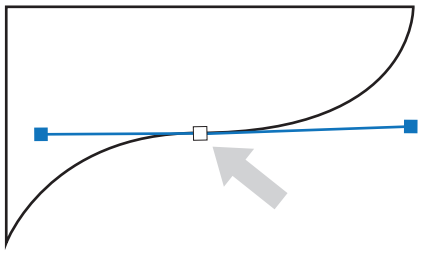
Toliau keičiame stačiakampio formą. Su tiesioginio žymėjimo įrankiu (**Direct Selection Tool**) pažymime stačiakampio dešinį apatinį kampą ir nešame link kairiojo viršutinio.



Toliau paverčiame pažymėtą (tą perneštą) kampo mazgą į glotnų mazgą. Tai padaryti galima paspaudus **Convert Selected Anchor Points to Smooth** arba naudojant **Convert Anchor Point Tool** (Shift+C) įrankį .



Pavertus į glotnų mazgą atsiranda kreipiančiosios, kuriomis galima išlankstyti norimą formą.



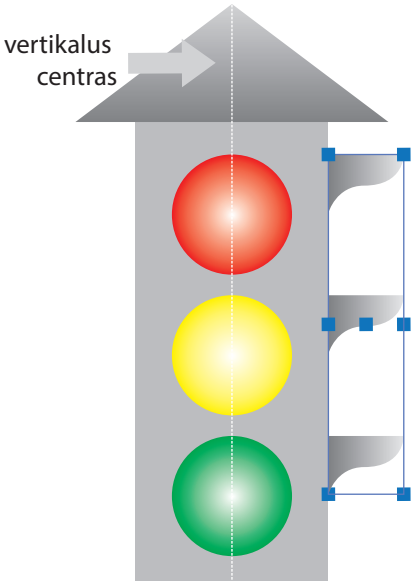
Nuspalviname nupieštą stogelį linijinio gradiento užpildu taip, kad prie stačiakampio būtų 60 %, tolstant šviesėtų iki 10 % pilkos spalvos, kontūro nėra.



Toliau reikia lygiai tokių pačių elementų prie geltono ir žalio apskritimų. Jeigu pažymėję šį objektą tempsite žemyn nuspaudę **Shift** klavišą ir tuo pačiu laikysite nuspaudę **Alt** klavišą, tai galite iškart nukopijuoti tiksliai reikiamoje vietoje (sufleruos **Smart Guides**).

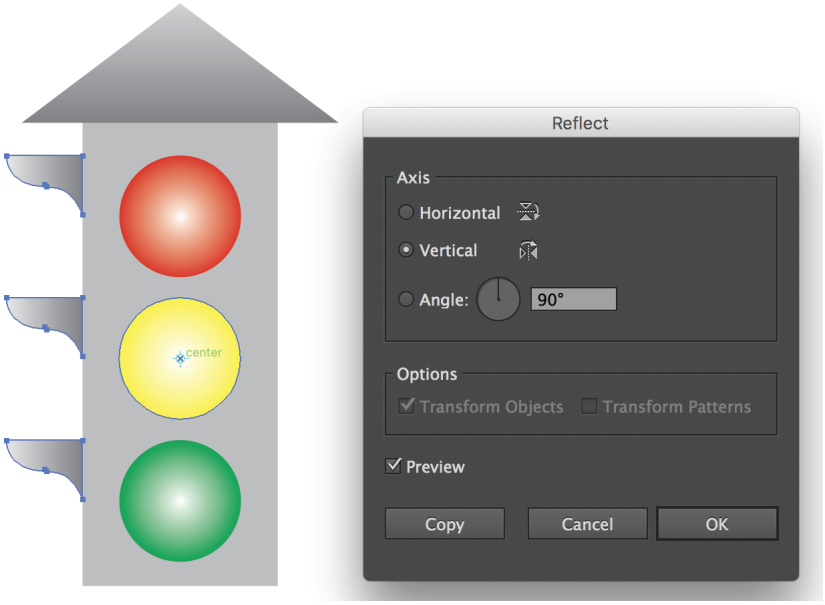
Alt – kopijuoja, **Shift** – poslinkis bus horizontalus, vertikalus arba per įstrižaines (kas 45 °).

Kadangi reikia dar vienos kopijos, tai galima lygiai tokiu pat būdu nukopijuoti, arba kartoti trasformaciją nuspaudus Cmd+D (Ctrl+D).

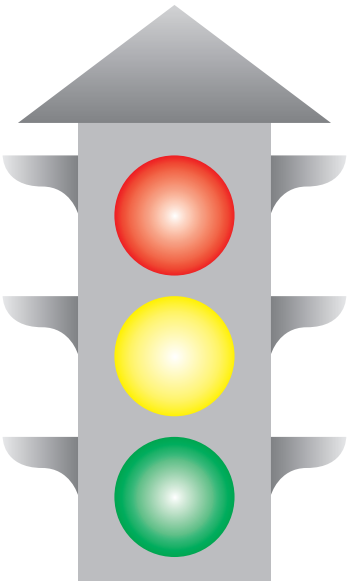


Toliau reikia lygiai tokių pačių elementų ir kitoje pusėje. Tačiau šįkart reikia dar ir sukurti tų elementų veidrodinį atspindį, t.y. apverst vertikalaus centro atžvilgiu. Tai galima padaryti (pažymėjus visus tris elementus) naudojant atspindžio įrankį (**Reflect Tool**). Tam, kad jie atsidurtų reikiamoje vietoje, reikia pasirinkus **Reflect Tool** spragtelėti bet kurioje vietoje ant vertikalaus centro nuspaudus **Alt** klavišą. Tuomet atsidarys **Reflect** dialogo langas:

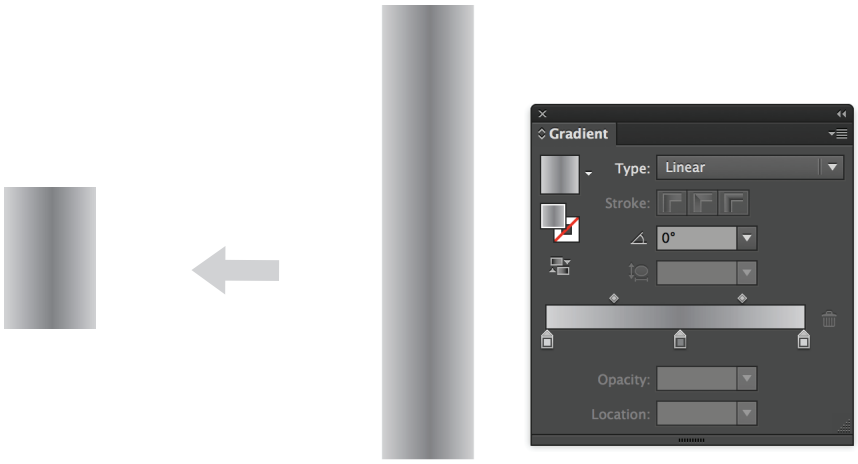
Jeigu teisingai pasirinkote simetrijos centrą (spragtelint nuspaudus Alt), tai pažymėję **Preview** galite matyti būsimą rezultatą. Paspaudus **Ok** tik apvers pažymėtus objektus, pasirinkus **Copy** bus sukurtos kopijos.



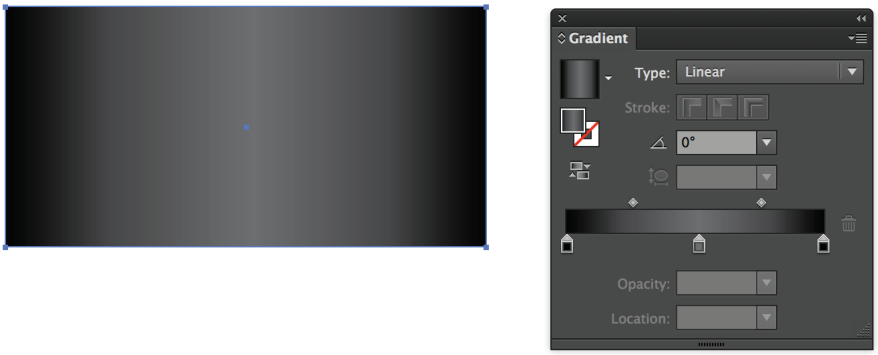
Rezultatas:



Kuriame dryžuotą stovą. Pradžioje nusipiešiame tokio dydžio stačiakampį, nuspalviname linijinio gradiento užpildu: pradinė spalva – 20 % juodos, viduryje – 60 %, pabaigoje – 20 % juodos spalvos.

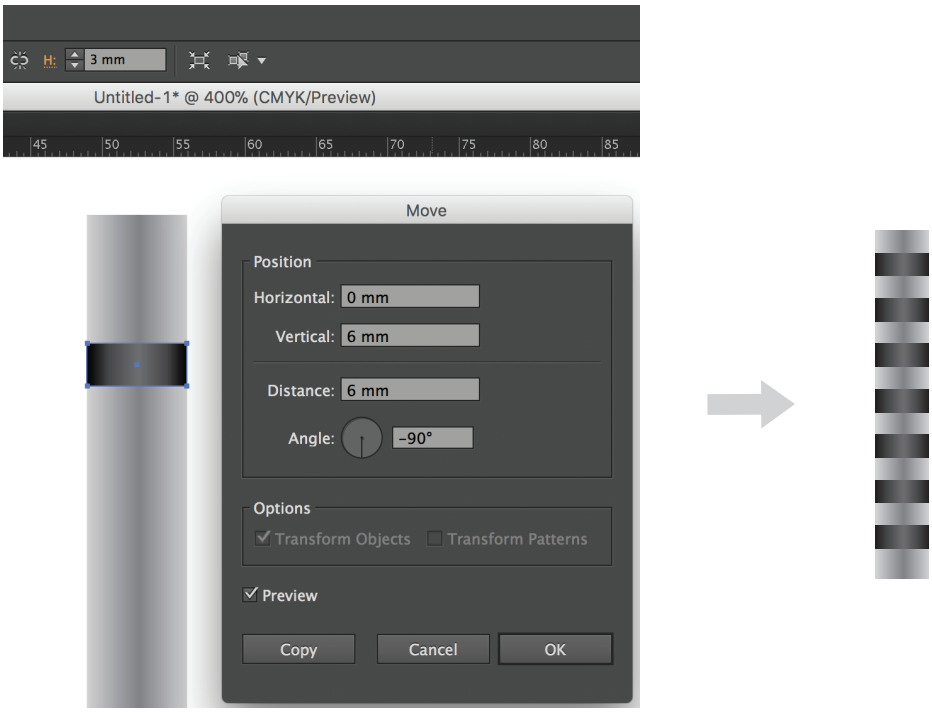


Nusipiešiame juostelę – ploną stačiakampį, kurio plotis būtų toks pat kaip ankstesniojo. Transform paletėje arba ekrano viršuje esančioje **W** kortelėje fiksuojame tos juostelės aukštį (galima suapvalinti iki sveiko skaičiaus). Ją taip pat nuspalviname linijinio gradiento užpildu: pradžioje ir pabaigoje – 100 %, viduryje – 70 % juodos spalvos.

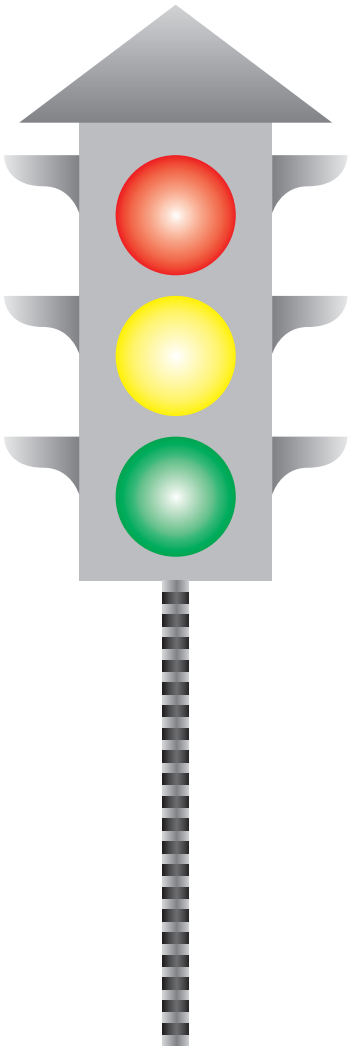


Kuriame dryžius: viršuje paliekame maždaug tokį tarpelį, koks juostelės aukštis. Pasižymėje juostelę paspaudžiame **Enter** klavišą. Atsidaro **Move** dialogo langas.

Jame parašome vertikalaus poslinkio reikšmę, kuri turėtų būti dukart didesnė negu juostelės aukštis – tuomet gausis vienodi tarpeliai – tokio pat aukščio tamsi ir šviesi juostelės . Paspaudžiame Copy ir toliau kuriame kopijas su Cmd+D.


H: 3 mm
Untitled-1* @ 400% (CMYK/Preview)
45
50
55
60
65
70
75
80
85
Move
Position
Horizontal: 0 mm
Vertical: 6 mm
Distance: 6 mm
Angle: -90°
Options
Transform Objects
Transform Patterns
Preview
Copy
Cancel
OK

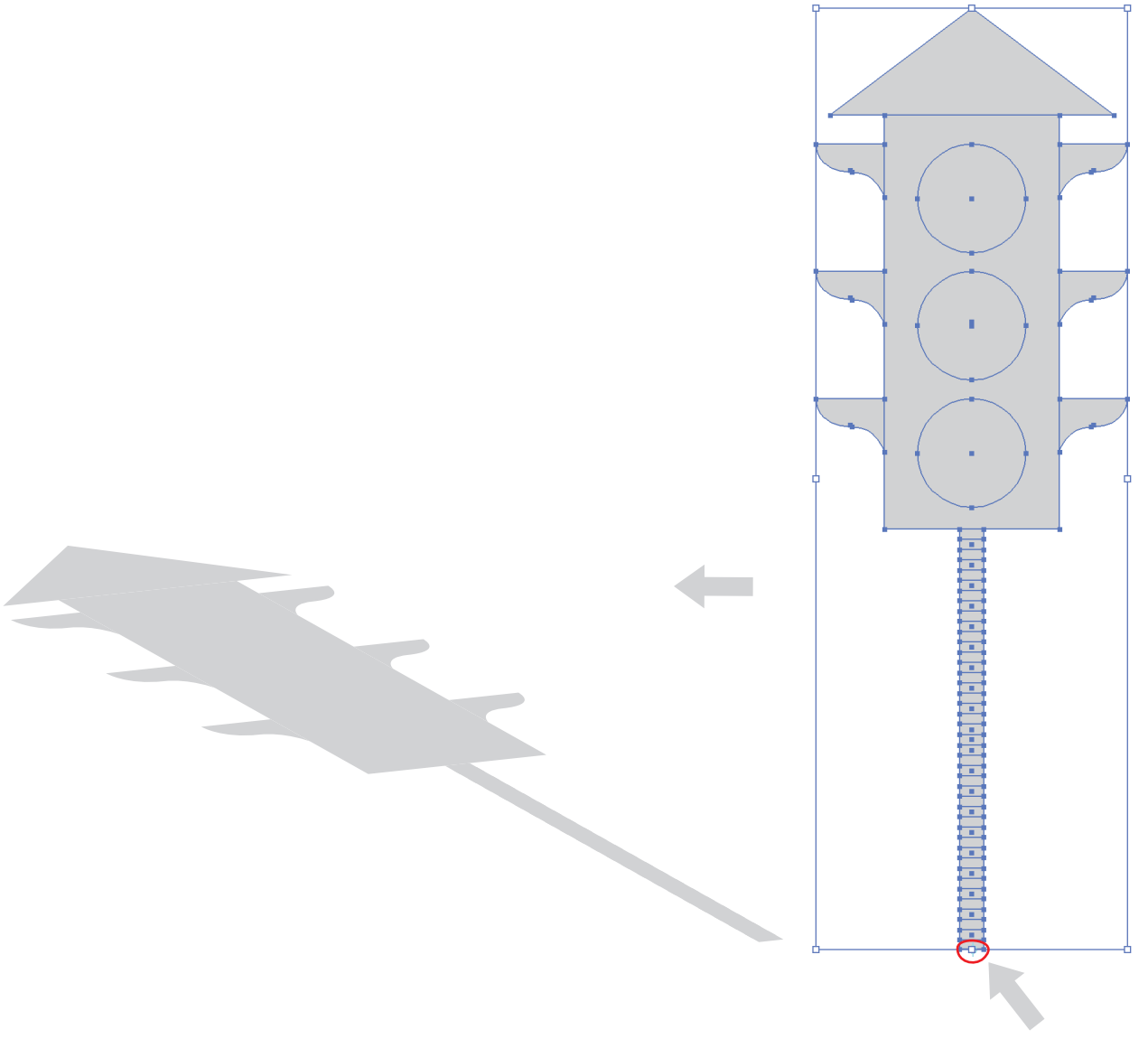
Rezultatas:



Kuriame šešėlį. Viską sugrupuojame. Sukuriame kopiją (Cmd+C), Pasidedame kopiją viršuje lygiai toje pačioje vietoje (Cmd+F, Edit>Paste in Front). Nuspalviname šviesiai pilkai – 20 % juodos spalvos. Šviesaforas pasislėps.

Pilkąją, viršuje esančią kopiją, pasižymime ir susirandame **Shear Tool**, pernešame deformacijos centrą į apačią (spragtelėti pele pasirinktoje vietoje) ir atsargiai sugniuždome. Kai šešėlį paguldome tam tikroje plokštumoje, jo dydį galima keisti **Selection Tool** įrankiu, tik reikėtų, kad taškas, kur buvo deformacijos centras, liktų vietoje.

Kadangi kopijuodami šešėlį pasidėjome viršuje (tam, kad matytume), tai reikia jį pakišti po šviesaforu Object>Arange>Send to Back (arba Cmd + Shift + [).



deformacijos centras

Viskas, baigta!

