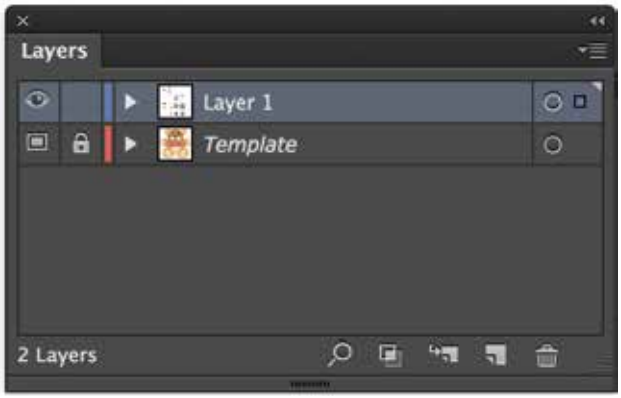
**Praktinė užduotis**

Nupieškite paveikslėlyje pateiktą meškutį naudodami ruošinio **Template** sluoksnį. Kad būtų paprasčiau naudosime originalų paveikslėlį, kurį įsikelsime į **Template** sluoksnį. Norint, kad įkeliamas paveikslėlis iškart atsidurtų šiame sluoksnyje, reikia pažymėti **Template:**

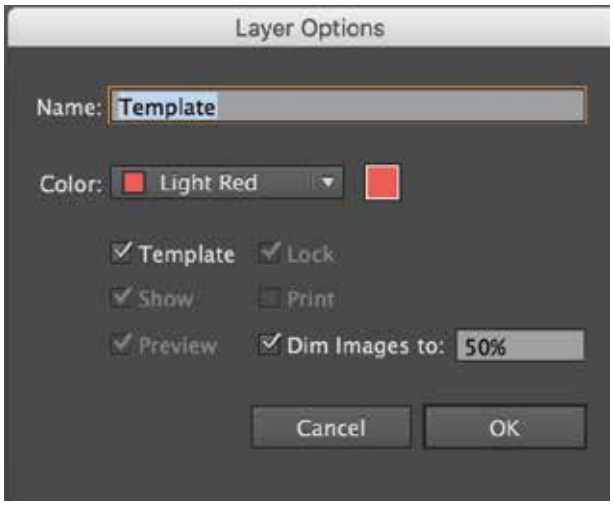



Pasirinktas paveikslėlis bus įkeltas į ruošinio **Template** sluoksnį. Automatiškai šis sluoksnis bus užrakintas. Jeigu norite pakeisti įkelto paveikslėlio vietą ar dydį, prieš tai turite jį atrakinti.

Ruošinio sluoksnis visuomet turi būti Layers paletės sąrašo apačioje, nes kitaip nematysite to ką piešiate.




Įkeltas paveikslėlis bus neryškus. Jeigu spragtelėsite **Layers** paletėje ant ruošinio **Template** sluoksnio ikonėlės, tai atsidarys **Layer Options**, kuriame pažymėtas **Dim Images to 50%** nulemia įkeliamo paveikslėlio vaizdą. Panaikinus varnelę matysite tikrąjį paveikslėlio vaizdą. Tačiau kopijuojant labai patogu, kad originalas truputį blankenis, nes tuomet galima matyti ką piešiate.




Pateikiamas skirtumas:

normalus
Layer 1



50 %
Template sluoksnis



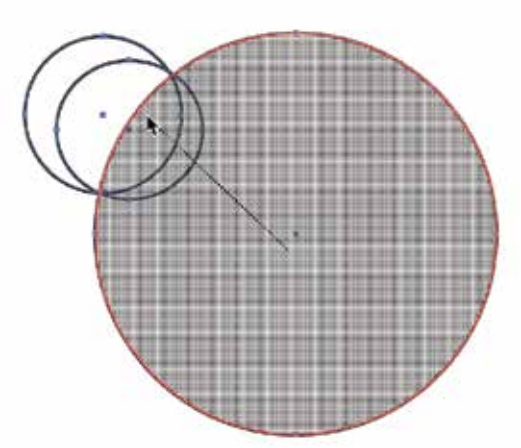
Toliau galima kopijuoti. Tik reikia įvertinti kur ir kokios figūros naudotos piešiant atskirus elementus. Taip pat reikia įvertinti tai, kuris objektas yra viršuje ir ką jis uždengia – galima nekreipti dėmesio į tai, kas bus paslėpta po kitais objektais.

Pradedame nuo meškučio galvos – pradžioje piečiame apskritimus aplink galvą ir ausį. Kadangi ausis nuspalvinta skirtingomis spalvomis, tai piešiame dar vieną apskritimą.

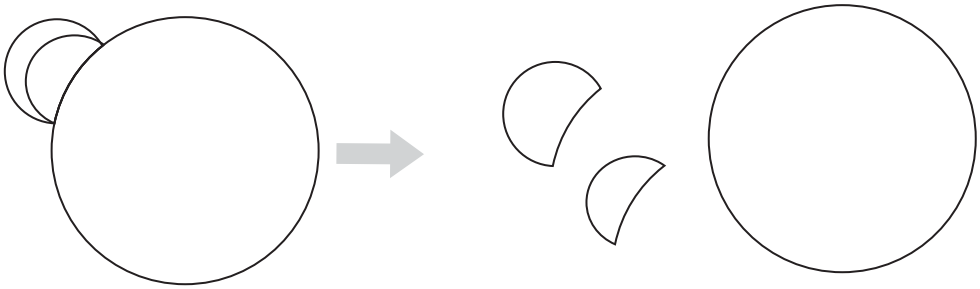
Toliau reikia nukirpti nereikalingas apskritimų sritis, kurios patenka į didžiojo apskritimo vidų.



Pažymime visus objektus ir naudojame **Shape Builder Tool** (**Shift** + **M**) įrankį. Iš apskritimo tempiame rodyklę link apskritimo lanko per į jo vidų patenkančias mažesnių apskritimų sritis. Pažymėti plotai išskiriami rastriniu užpildu sujungiami.

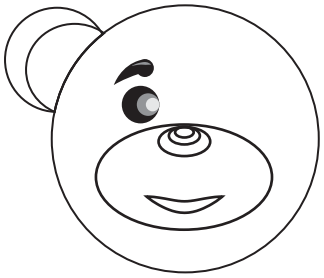


Šio veiksmo rezultatas – gaunami trys objektai

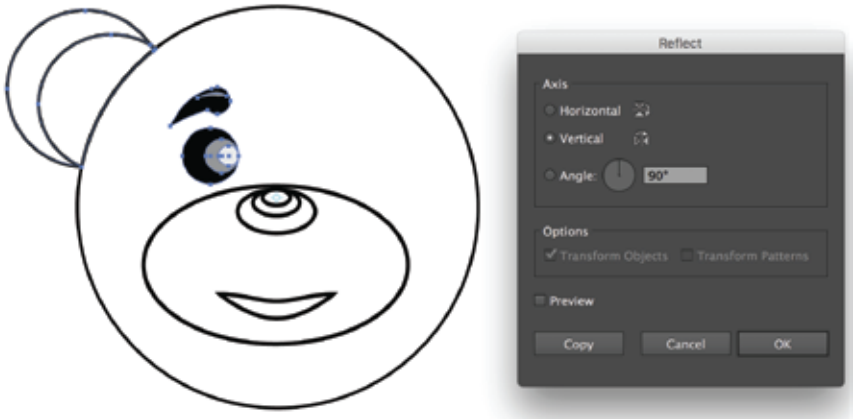


Toliau piešiame akį, nosį (po tris apskritimus/elipses), antakį (galima sukurti iš apskritimo bei uždaros figūros), burną bei elipsę apie nosį ir burną.

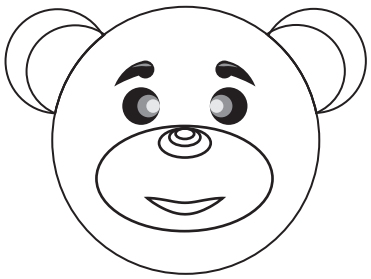
Kitos ausies, akies, antakio galima nepiešti, nes jie simetriški – galima kopijuoti su **Reflect** įrankiu.



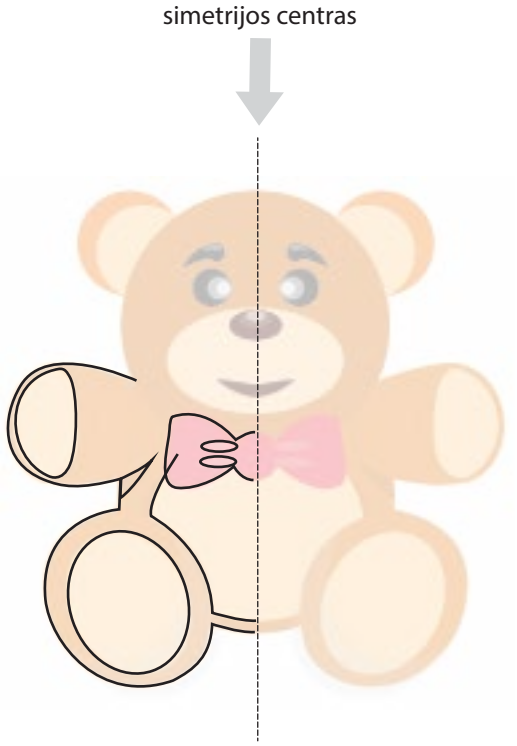
Kitos ausies, akies, antakio galima nepiešti, nes jie simetriški – galima kopijuoti su **Reflect** įrankiu.




Gauname:



Piešiame toliau plunksnos įrankiu apvedžiodami perimetrą. Kadangi meškutis simetriškas, tai piešiame tik pusę simetriškų detalių bei perimetro trajektorijos. Kitą pusę sukursime apversdami su **Reflect** įrankiu. Taip pat galima nupiešti ir kitas šešėlius kuriančias detales. Pavyzdyje paslėpti jau nupiešti galvos objektai:



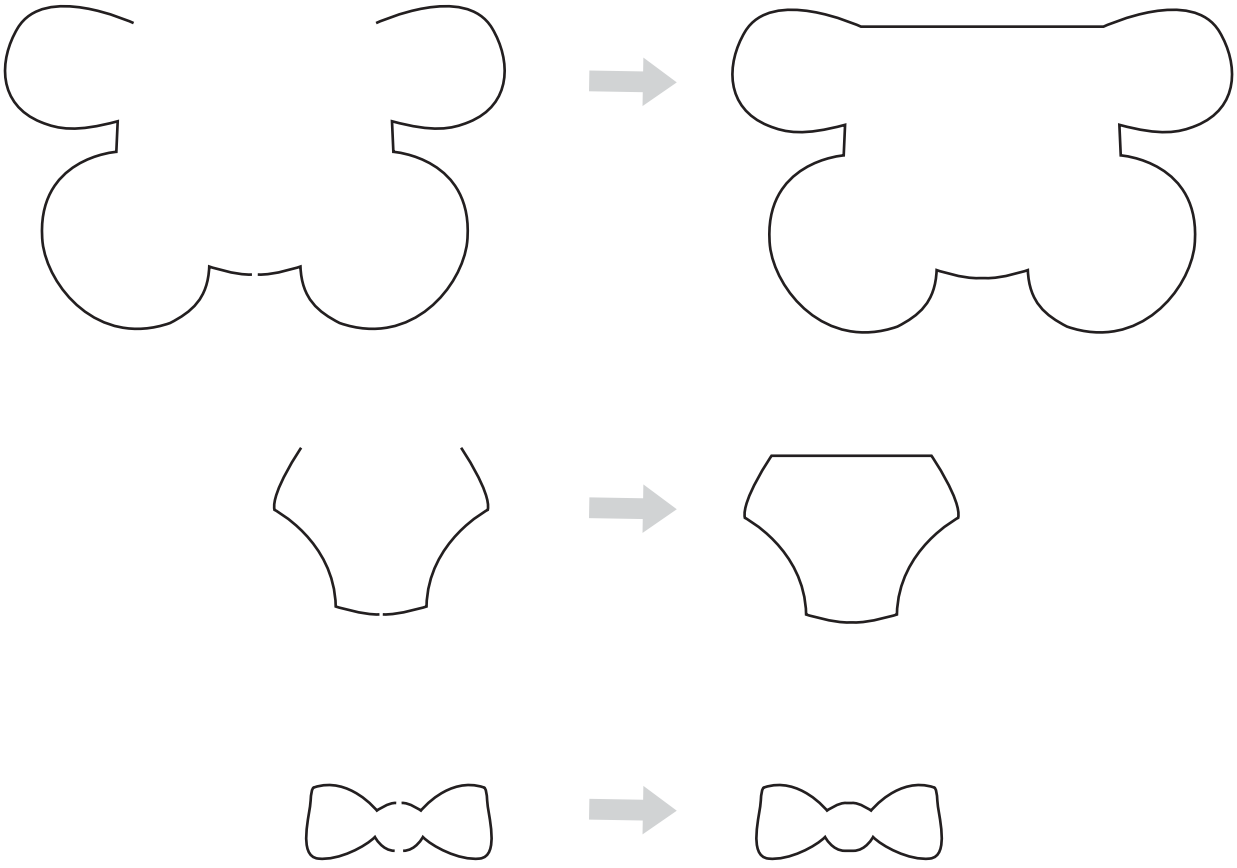

Kadangi kai kurie simetriški objektai neuždari (du atskiri objektai), tai juos reikia susjungti. Tai padaryti galima pažymėjus objektus ir pasirinkus Object>Path>Join arba Cmd+J.



Apjungiame:



Gauname štai tokius uždarus objektus:



Atsiranda nereikalingos linijos, tačiau galima į tai nekreipti dėmesio, nes spalvinant teks tos objektus rikiuoti, kad jie būtų išsidėstę reikiama tvarka – vieni uždengtų kitus ir paslėptų nereikalingas detales



Spalvas galima nusikopijuoti pipetės įrankiu iš paveikslėlio. Jeigu kopijuoja ne tikrąsias spalvas, o tokias, kaip jos atrodo **Template** sluoksnyje, tai galima panaikinti varnelę nuo **Dim Images To** ... arba **Layers** paletės meniu pažymėjus šį sluoksnį panaikinti **Template**, tuomet matysite ir kopijuosite tikrąsias spalvas.

Po to galima sukurti šešėlius.

