

# ДИЗАЙН ПОНИ

Автор работы:  
Эсаулова Виктория, 6 класс,  
41 лицей

Печать на материалах можно разделить на две категории

— *термоапликация и термоперенос.*



Термоаппликация-это нашивание или наклеивание на ткань мотива из другой ткани.



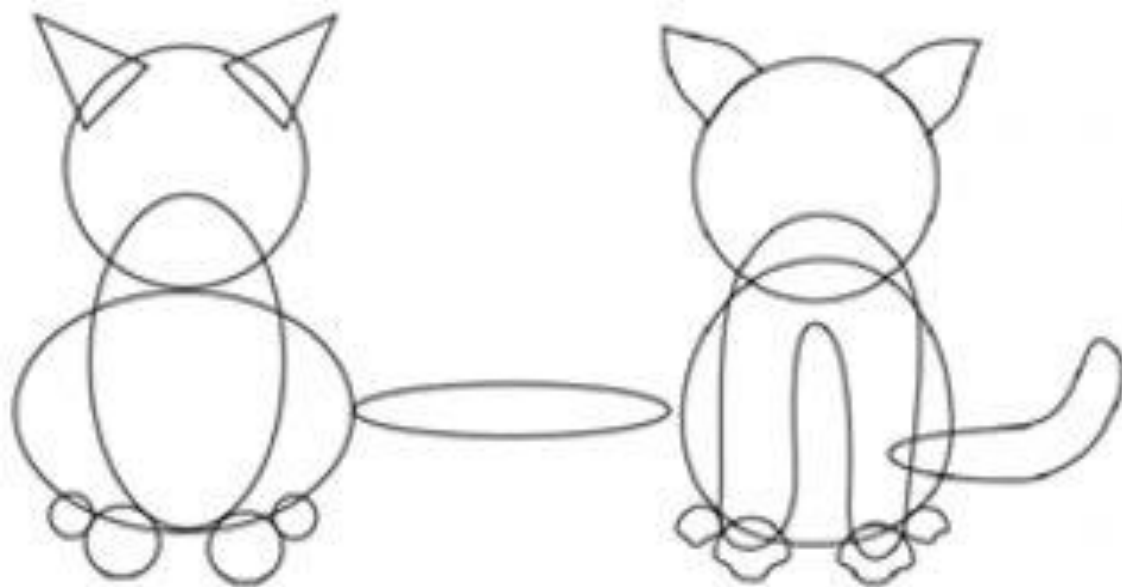
**Термоперенос** (на футболку или другую ткань) - это быстро развивающаяся технология, которая широко применяется в различных типографиях для печати на ткани.



# Форматы файла



*А теперь немного о  
векторных изображениях.*



Во многих ситуациях тип применяемой графики не имеет значения. Тем не менее, в определенных областях представление изображений с помощью графических примитивов гораздо удобнее; перечислим некоторые из них:

Электронная полиграфия;

Системы автоматического проектирования;

Создание любых изображений, которые в дальнейшем будут масштабироваться.

# Плюсы векторной графики по сравнению с растровой

- ▶ Сохранение качества изображения при изменении масштаба
- ▶ Точность при построении графических объектов ;
- ▶ Малый размер файлов, содержащих изображение.
- ▶ Некоторые недостатки векторной графики.
- ▶ Невозможность преобразования растровых объектов в векторные;
- ▶ Изображения, созданные в одном редакторе, как правило, только в нем и открываются;
- ▶ Нереалистичное отображение сложных объектов



Объекты векторной графики делаются в различных программах, а следовательно - применяются отличные друг от друга алгоритмы построения изображений. Существуют разнообразные форматы векторной графики.

Рассмотрим некоторые из них. AI. Файлы с таким расширением получаются в результате работы программы [Adobe Illustrator](#)



CDR. Эти файлы - лучшие в графическом редакторе CorelDRAW, который признан многими как самый лучший редактор векторной графики

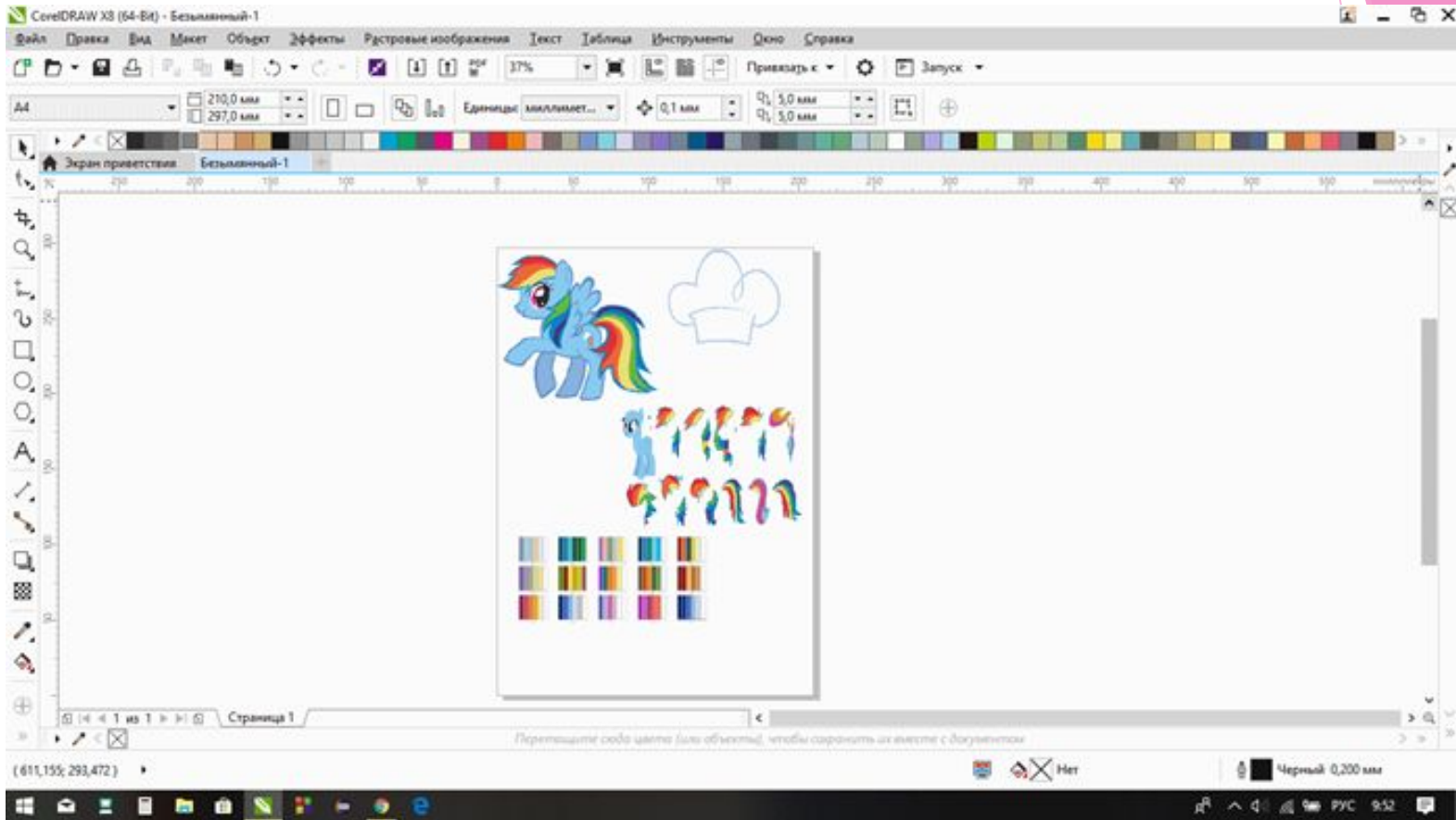


EPS. Данный формат поддерживается многими популярными графическими редакторами, изначально же он использовался Adobe Illustrator.

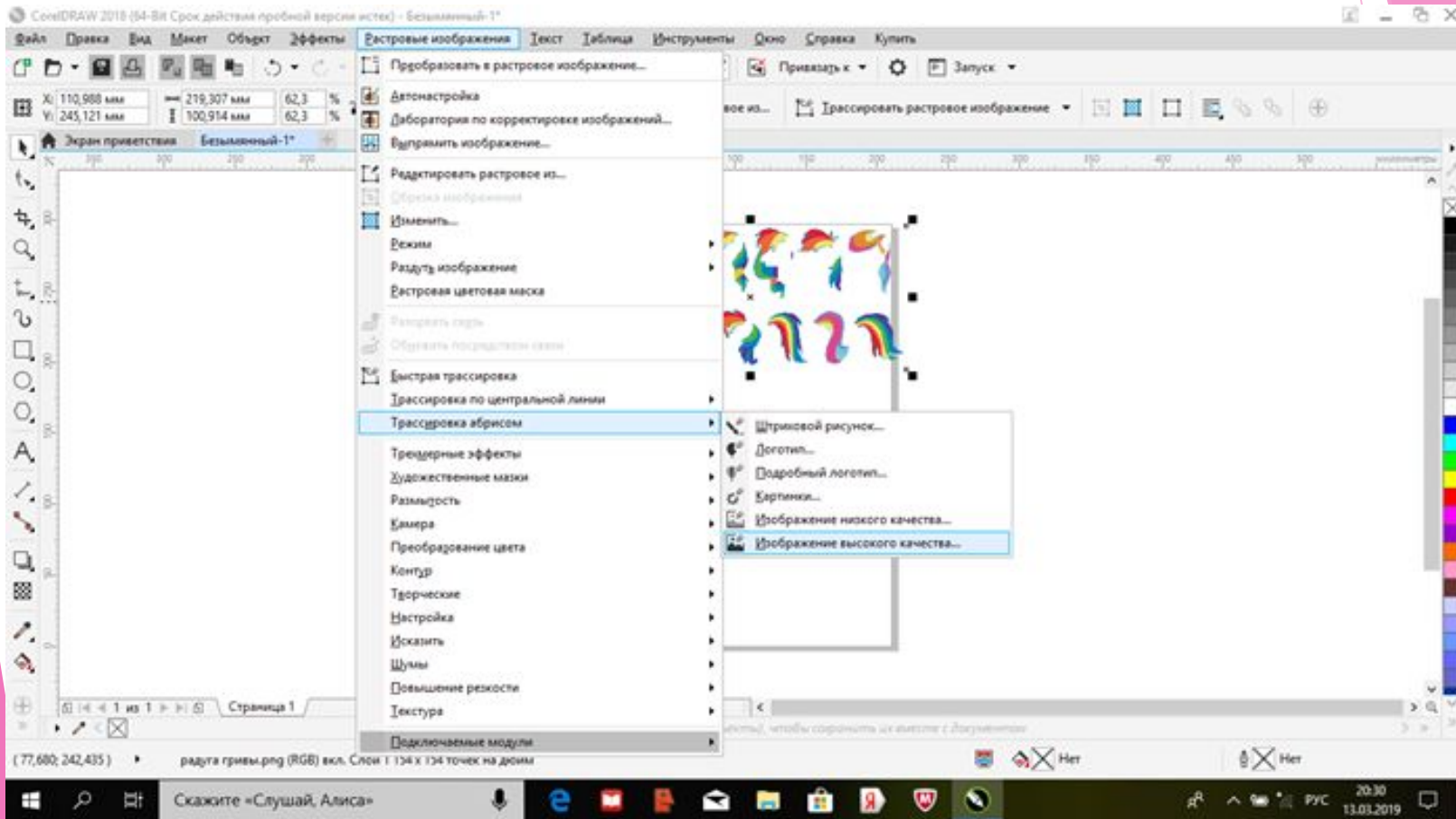




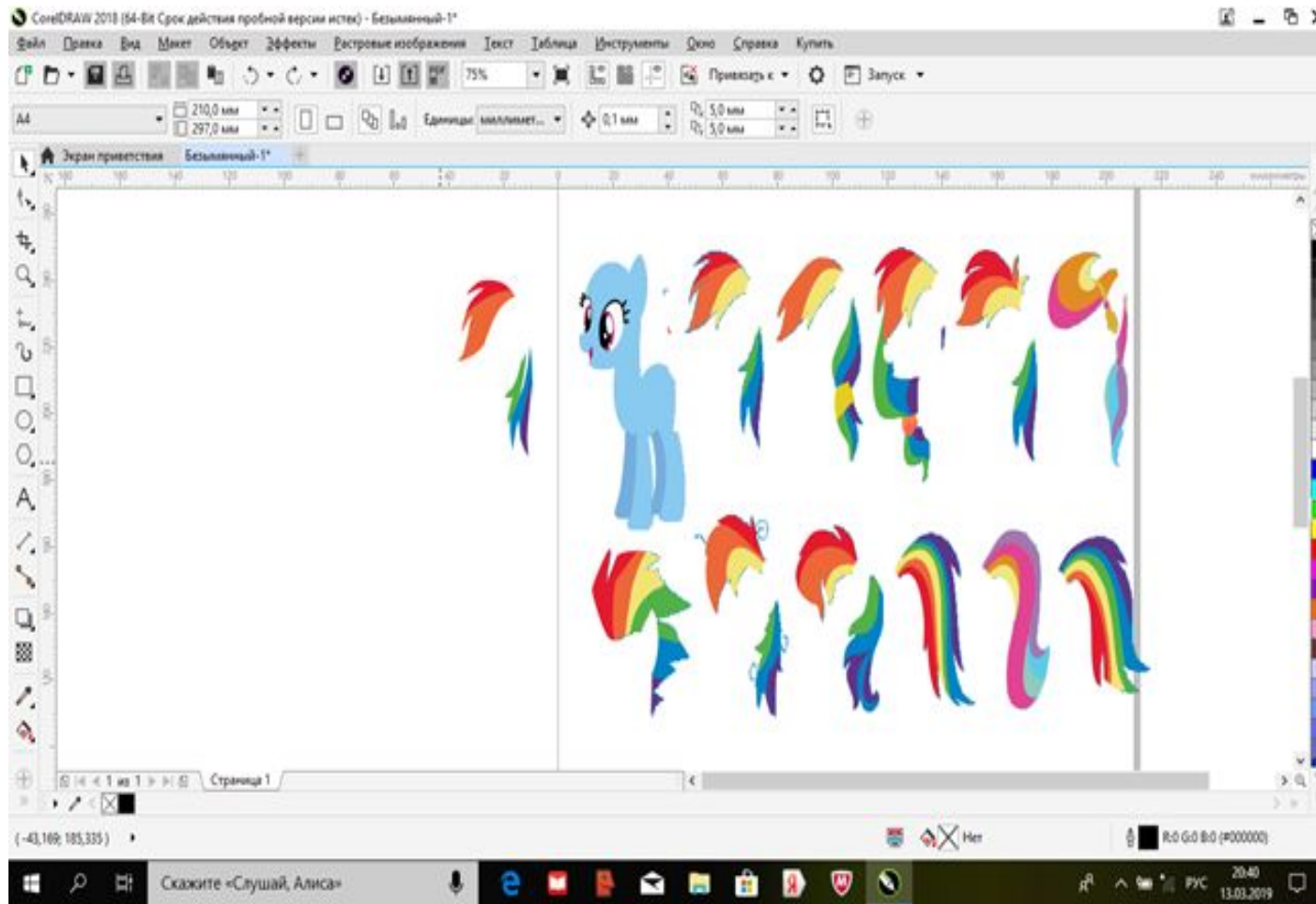
1.Импортируйте объект (растровое изображение) в рабочее пространство: Выберите Файл > Импорт (Ctrl + I)и нажмите Ввод, чтобы расположить изображение по центру страницы.



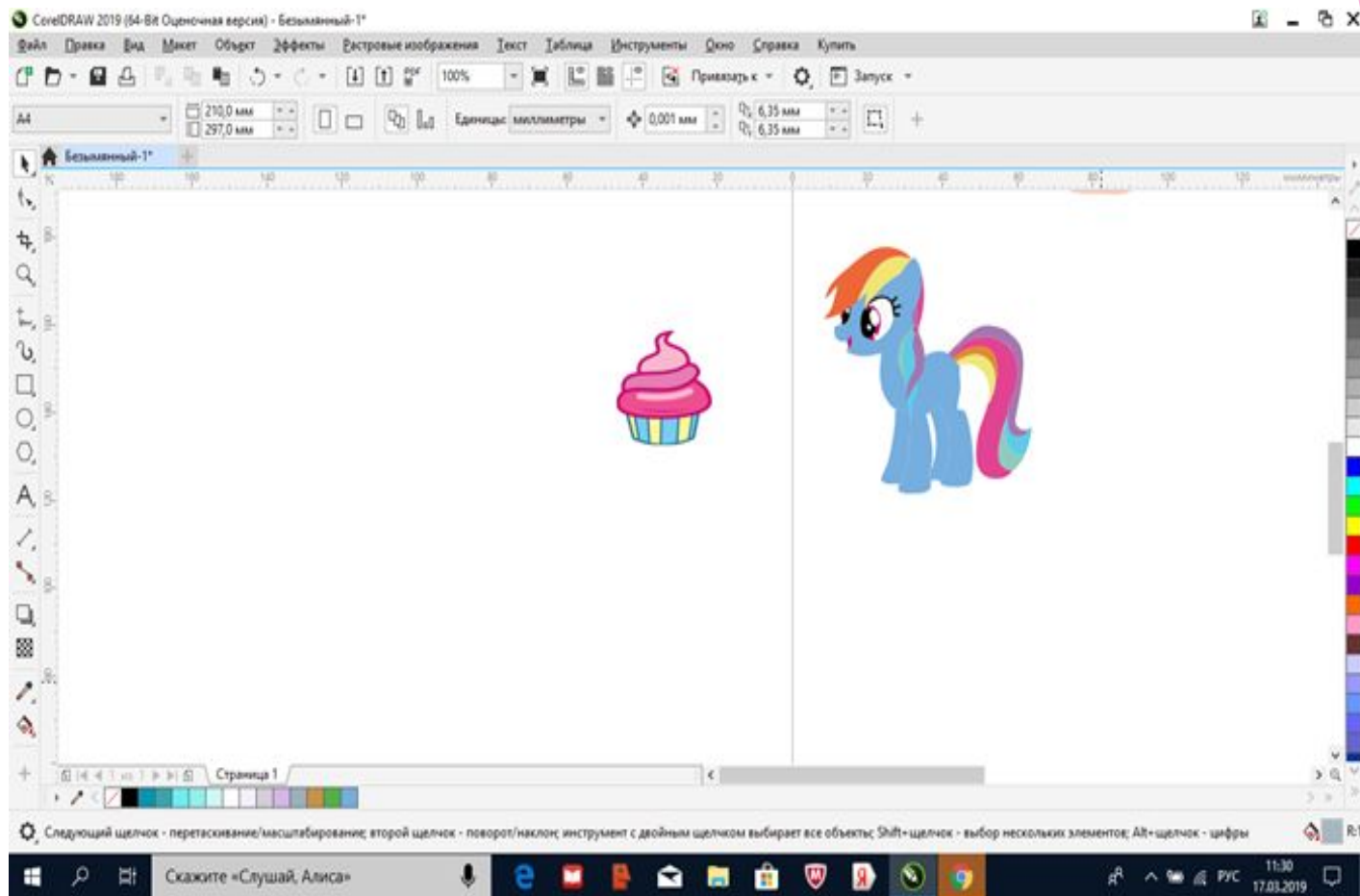
## 2. Трассировка абрисом / Высокое изображение:



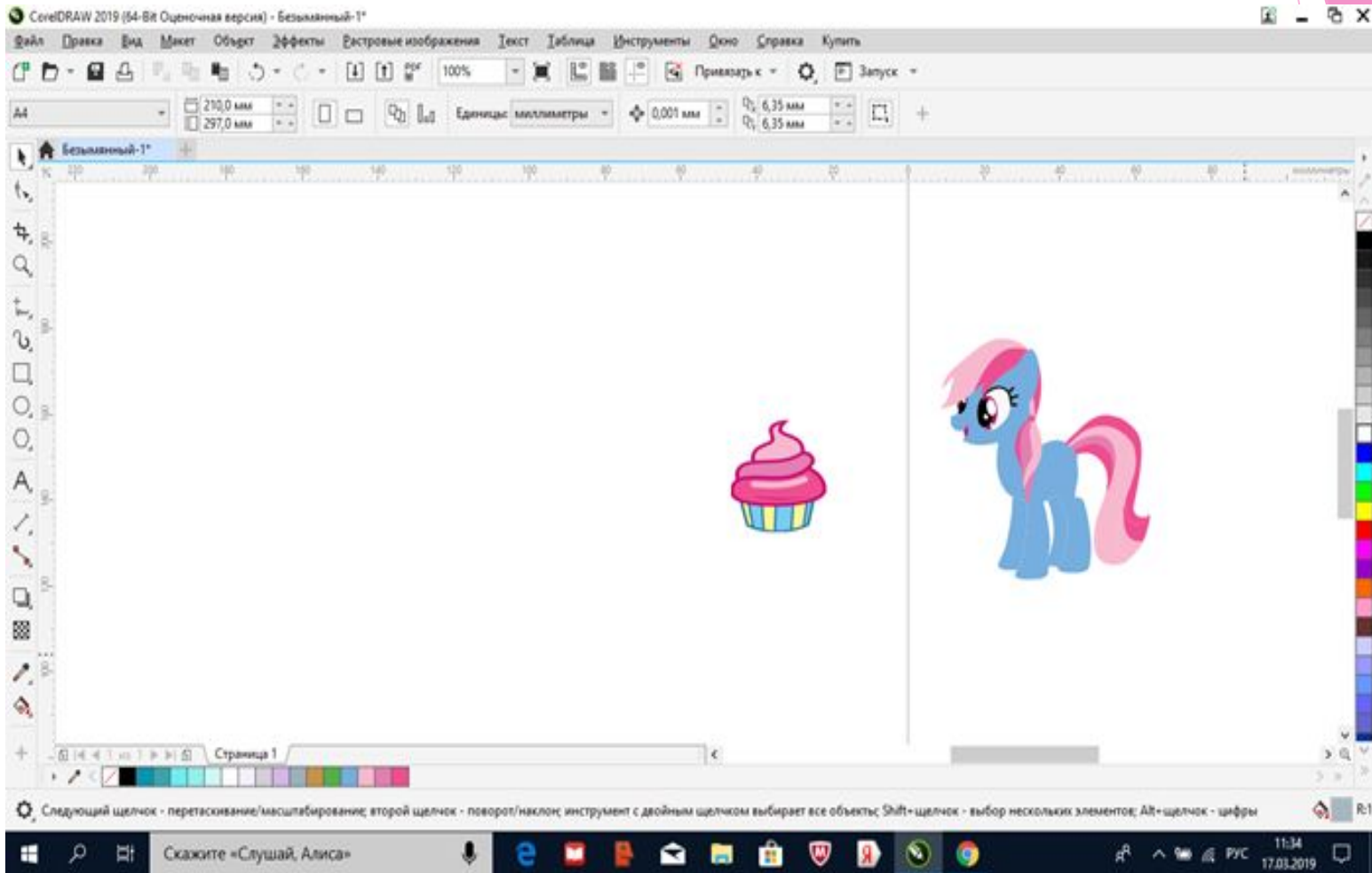
### 3. Выделяем те части, которые нужны для построения пони:



# 4. Ставим пони другой хвост и гриву:



# 5. Подбираем цвета, которые нравятся:





6.1. Ставим шапку, так как пони будет шеф-повар

6.2. Меняем цвет кожи и ставим знак отличия:

