



Санкт-Петербургская  
**ШКОЛА**  
ТЕЛЕВИДЕНИЯ



МЕЖДУНАРОДНАЯ  
**ШКОЛА**  
ПРОФЕССИЙ

# КУРС ВЕКТОРНОЙ ГРАФИКИ «ADOBE ILLUSTRATOR»

Занятие №2

# ОСНОВНЫЕ ИНСТРУМЕНТЫ ПРОГРАММЫ



# КИСТИ

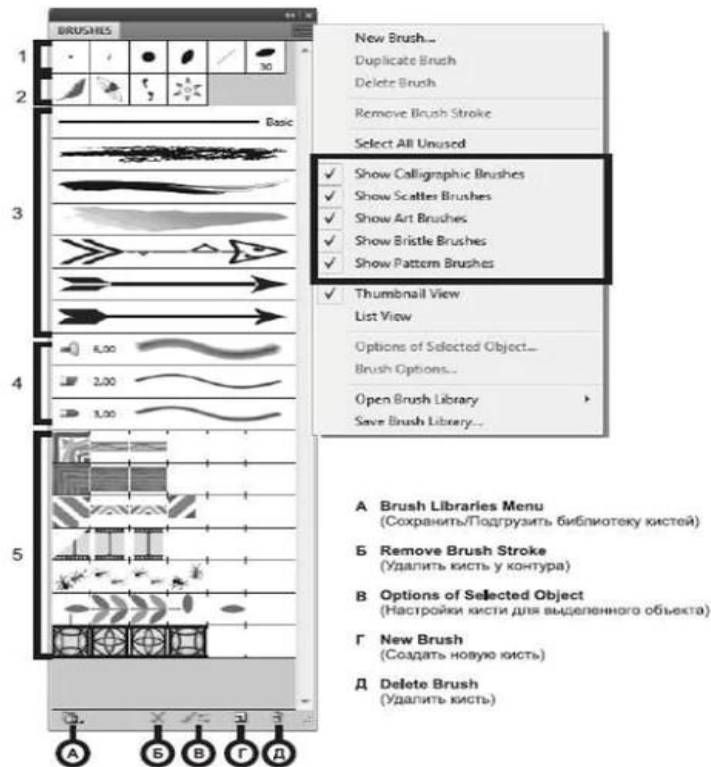
С помощью кистей можно применять различные стили для изменения внешнего вида контуров.



# ПАЛИТРА «КИСТИ»

Все типы отображаются и настраиваются в палитре **BRUSHES** (Кисти).

Палитра **BRUSHES** (Кисти) вызывается клавишами **<Ctrl>+<5>**.



# ВИДЫ КИСТЕЙ:

- 1 каллиграфические кисти
- 2 объектные кисти
- 3 узорчатые кисти

- 4 дискретные кисти
- 5 кисти из щетины



1



2



3



4

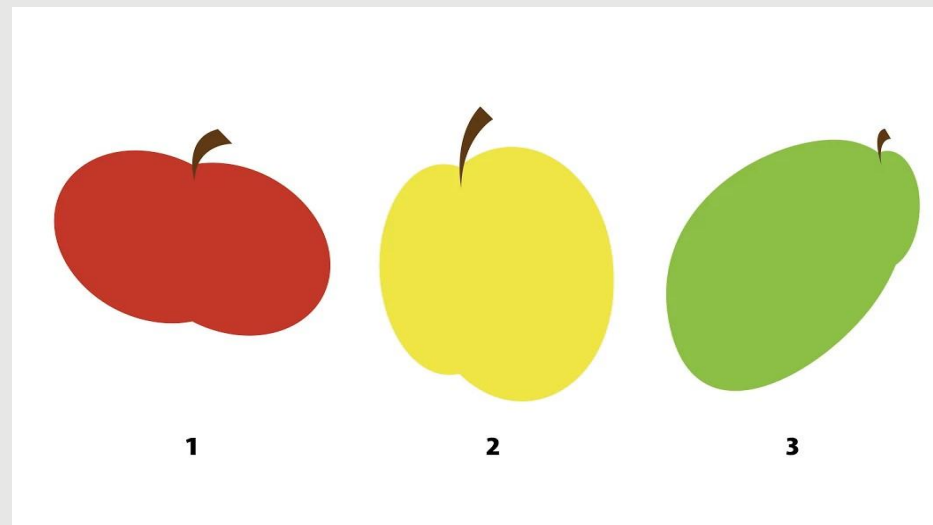


5

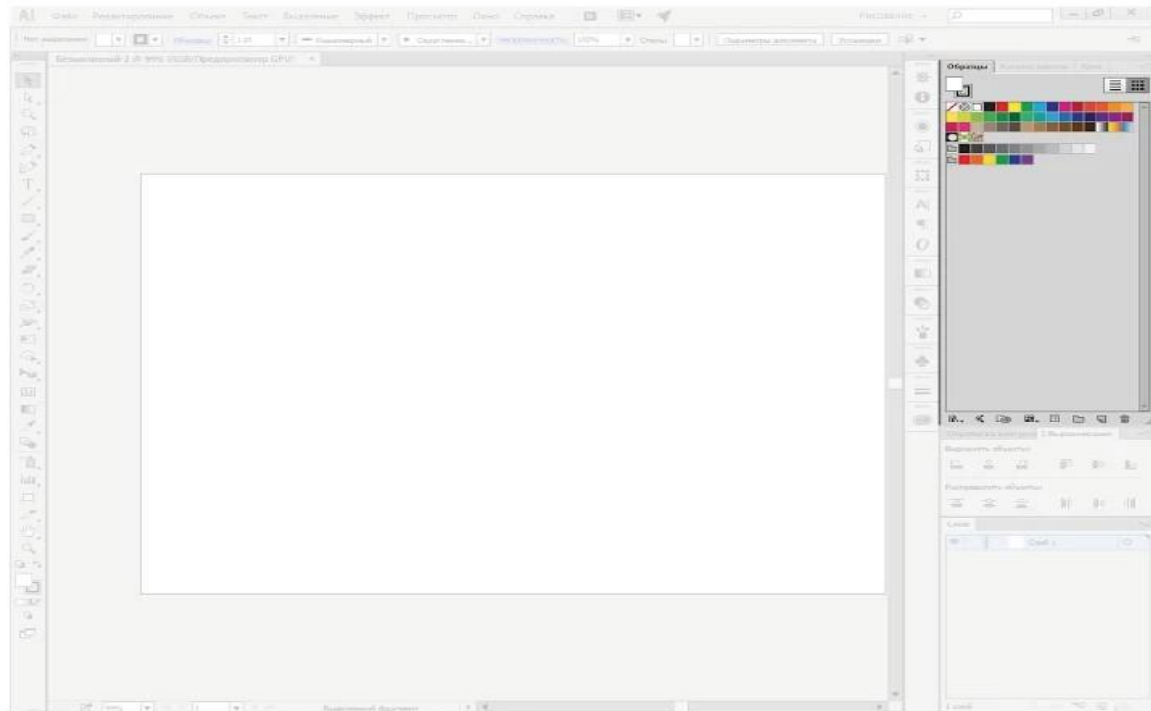


# ИНСТРУМЕНТ СВОБОДНОЙ ТРАНСФОРМАЦИИ:

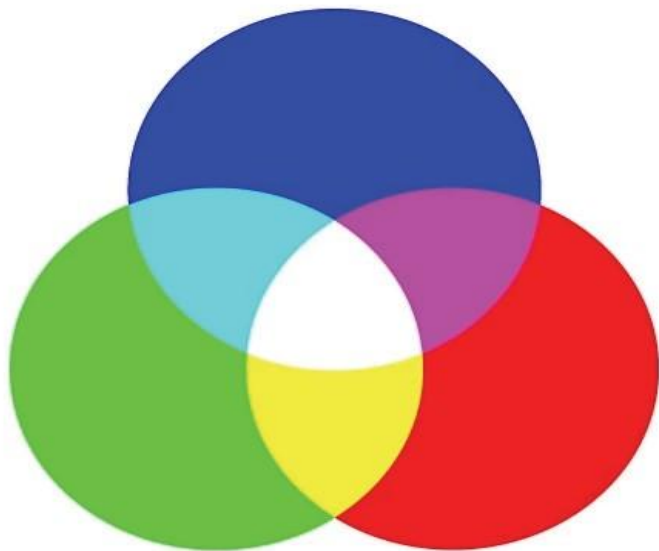
- 1 Свободное трансформирование
- 2 Марионеточная деформация
- 3 Произвольное искажение



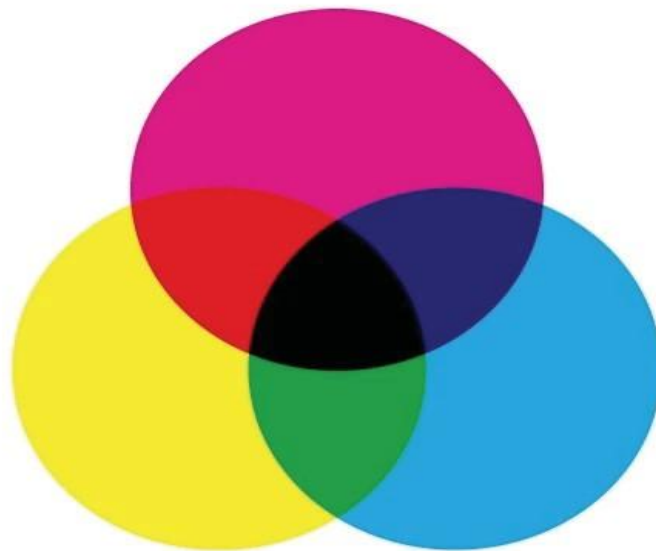
# ПАЛИТРА «ОБРАЗЦЫ»



# RGB И CMYK



RGB

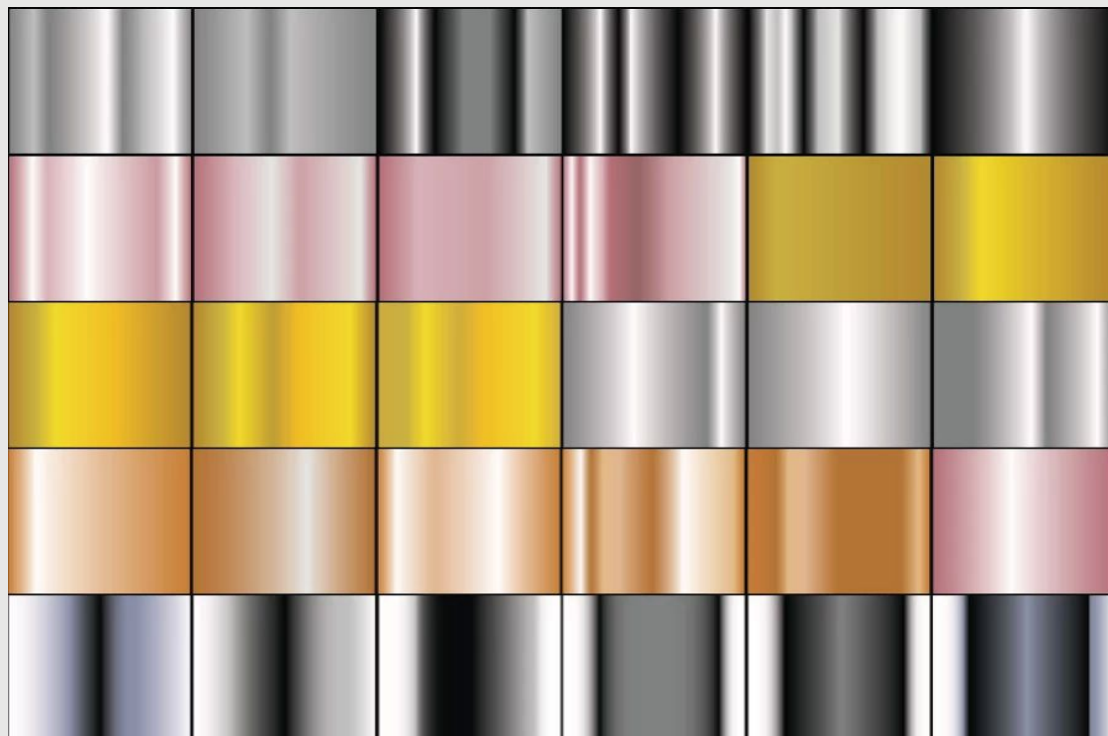


CMYK

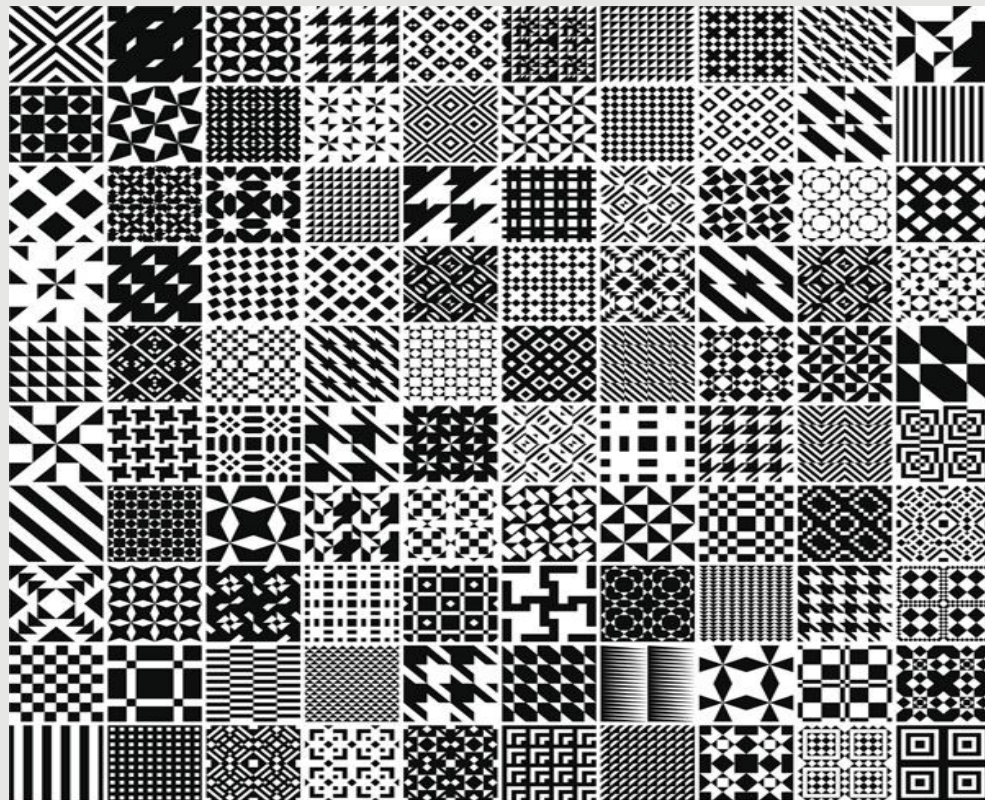




# ГРАДИЕНТЫ



# ПАТТЕРНЫ



# Домашнее задание

- 1 Создайте свой узор.
- 2 Создайте свою кисть.



# ТЕПЕРЬ ВЫ ЗНАЕТЕ:

- ✓ как правильно применять и создавать кисти;
- ✓ в чем отличия RGB и CMYK;
- ✓ что такое палитра «Образцы», ее
- ✓ назначение и применение;
- ✓ как создать свой паттерн.

