Мета: сформувати навички роботи з основними можливостями інструментів, створювати власні малюнки; виховувати естетичний смак та інтерес до предмету.

ХІД РОБОТИ

- 1. Малюємо коло з допомогою інструменту Ellipse Tool, утримуючи клавішу **Ctrl**
- 2. Заливаємо потрібним кольором і робимо градієнт з невеликою різницею в кольорі (рис.1)
- 3. Дублюємо та відставляємо його в сторону
- 4. Беремо інструмент Shape Tool (не забуваємо при цьому наш об'єкт перевести спочатку в криві Ctrl Q) і робимо пімпочку потрібного розміру і форми (рис.2) та міняємо градієнт на більш світлий ніж був у попереднього (рис.3).



5. Малюємо ще одне коло у вигляді овалу, зафарбовуємо білим кольором і прибираємо контур, застосовуємо Transparency Tool з даними налаштуваннями.



6. Наступним шаром буде наш раніше відкладене у бік коло, яке ми накладаємо поверх всіх інших трохи зменшивши його в діаметрі і застосувавши до нього Transparency Tool Linear (рис.1, 2). Тепер прикрашаємо іграшку на свій смак користуючись фантазією (рис.3)



 Прикрасивши, робимо форму обтікання за допомогою лінзи, для цього малюємо ще одне коло рівне нашій іграшці, прибираємо контур, залишаємо без заливки. Виділивши його, застосовуємо наступні налаштування (рис.1) і накладаємо поверх всіх верств.



Далі нам потрібні відблиски, які будуть наступним шаром поверх лінзи. Їх можна теж відображати по всякому, щоб наблизити до реалістичності скла Необов'язково повторювати один в один як на малюнку 1 ... Зафарбовуємо їх білим кольором, прибираємо контур і застосовуємо Transparency Tool Uniform з прозорістю 70%. Маємо приблизно як показано на

малиновому кульці (дана кулька для прикладу, її малювати не потрібно)

- Тепер невелика деталь до іграшки. Малюємо прямокутник інструментом Rectangle Tool і округляють кути інструментом Shape Tool, потягнувши за вузлик в кутку до середини об'єкта
- 10. У нас виходить язичок, який потрібно привести у потрібну форму. Малюємо ще один прямокутник, накладаємо його на непотрібну частину язичка і обрізаємо кнопкою Trim, виділивши спочатку прямокутник потім язичок утримуючи клавішу Shift. Прямокутник нам більше не потрібен, можна його видалити





11. Тепер дублюємо отриманий язичок, що б їх стало три, маємо один до іншого (рис.1) і крайні трохи зменшуємо у ширині (рис.2).

Наступним кроком ми робимо градієнт для кожного язичка окремо (рис.3-5)

Для петельки я застосувала фігуру у вигляді крапельки, яка знаходиться в Basic Shapes



12. Іграшка готова. Можна застосувати до неї ще безліч всяких аксесуарів, які прикрасять її ще більше.

