

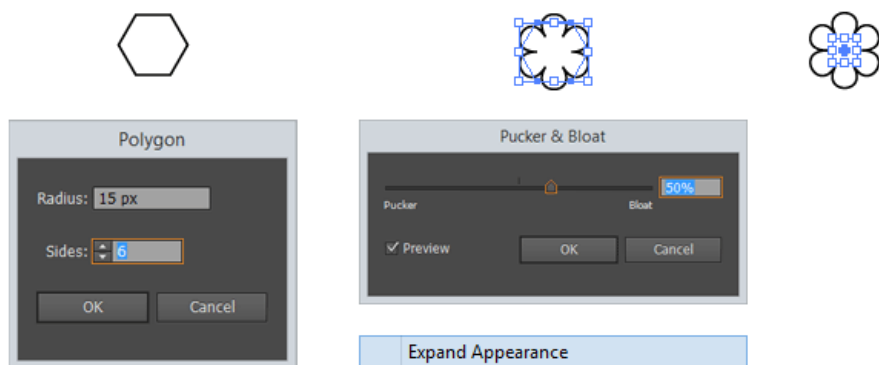
Здравейте,

Ето малко съвети за кукличката:

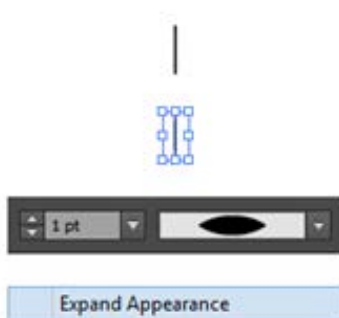
За направата на цветенцата:

Първо създавате полигон (15px с 6 точки) от Shape-s, след това селектирате със Selection Tool-а и избирате от Effect > Distort & Transform > Pucker & Bloat, 50% и натискате ОК.

Задължително после избирате от менюто Object > Expand Appearance, за да отразите трансформацията.



За тичинките вътре, първо си начертавате кръгче с диам. 3px. и после с line segment се чертае линийка 20px с дебелина 1px.

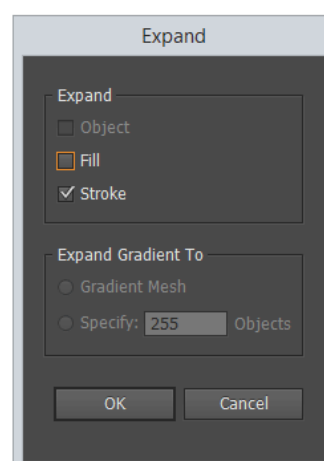
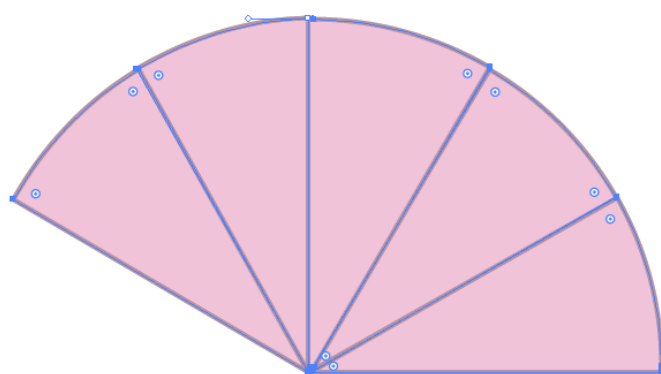
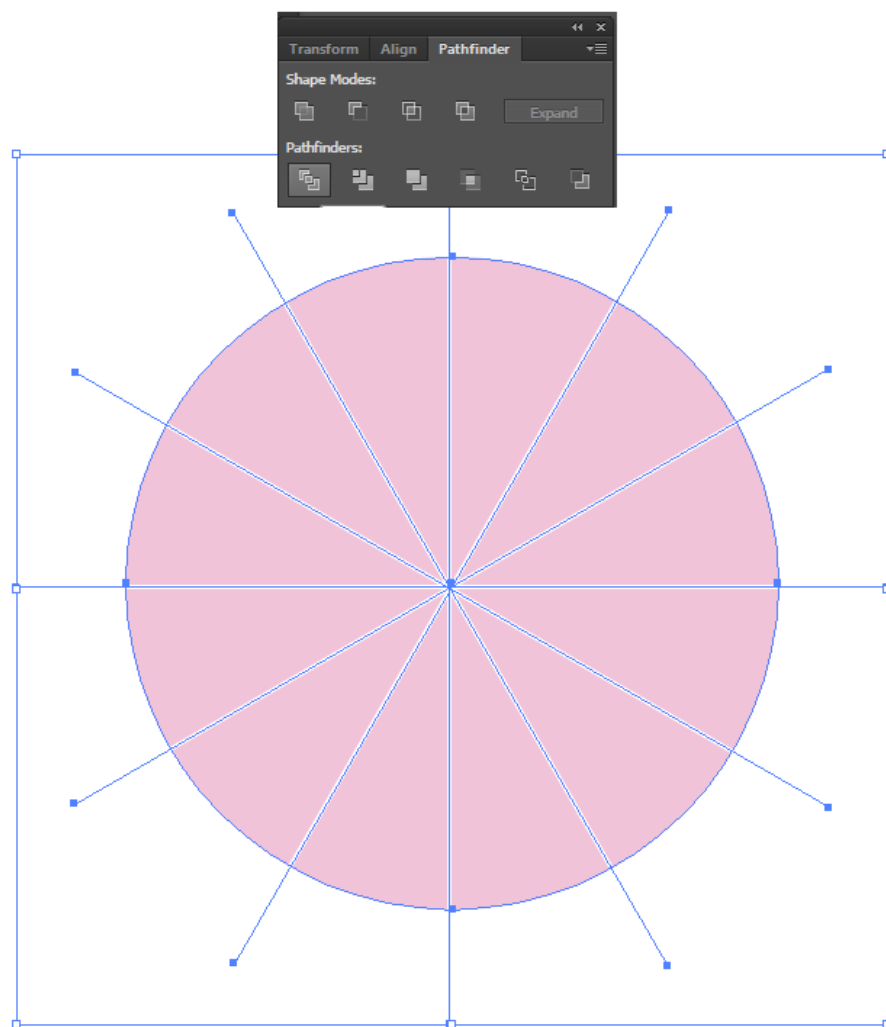


След като сте готови може дадете **Unite** от **Pathfinder** на тичинките.

За направата на ветрилото:

Първо начертавате окръжност с 150 px диам., след това чертаете линийка с line segment, дълга 200 px и дебела 1px, която размножавате 12 пъти на по 30 градуса завъртане. При настроена трансформация може да ускорите процеса на дублициране като натискате Ctrl+D.

След това селектирате всичко и от Pathfinder натискате бутона Divide и изтривате излишните участъци. Оцветяваме контура и отново даваме **Object > Expand**.



Следва отново разпределяне на цветоята и после **Crop** на излизащите с контура на ветрилото.

За външния контур селектирате всички елементи, копирате ги и ги поставяте настрана. След това им давате Unite от Pathfinder и избирате Path > Offset Path > 3px. Слагате му запълване и заедно със силуета го изпращате Arrang > Send to Back, и центрирате с куклата.

