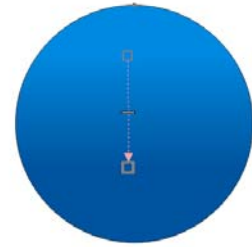


Земной шар

Инструменты: Interactive Fill, Interactive Blend Tool, Shaping, Interactive Transparency, Interactive Drop Shadow, работа со слоями

1. Создаём круг, к нему добавляем линейный градиент синих тонов, сверху вниз



2. создаем новый слой и активизируем его делая клик по его названию (оно должно стать красным)

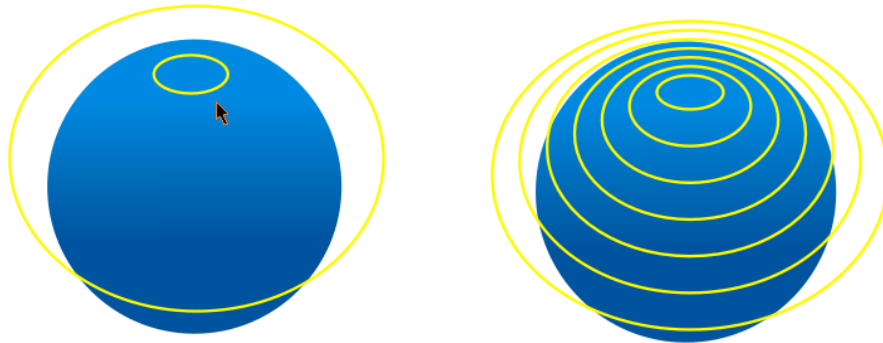
- копируем в него шар и выравниваем его так чтобы он находился точно над первым

- применяем эффект линзы в главном меню Fish eye с параметром Rate 100% и применяем

Теперь нам не придется постоянно передвигать линзу чтобы увидеть ее эффект искажения.

Временно отключить видимость второго слоя

3. Нарисовать два круга и применить к ним Interactive Blend Tool с шагом перетекания 5



4.

Преобразовать окружности в кривые:

Convert to curves

Применить команду Arrange Blend Group Apart

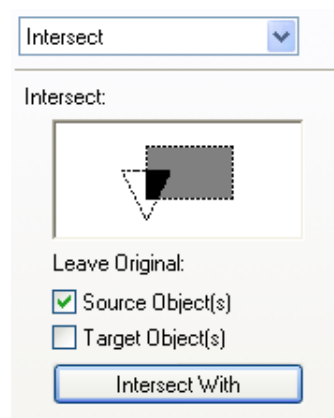
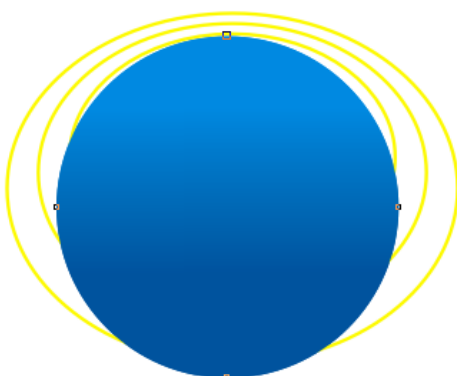
Разгруппировать: Arrange Ungroup

5. Можно включить видимость первого слоя с линзой и посмотреть, что получилось

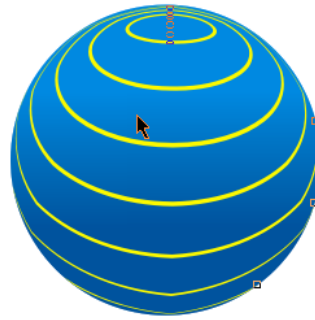
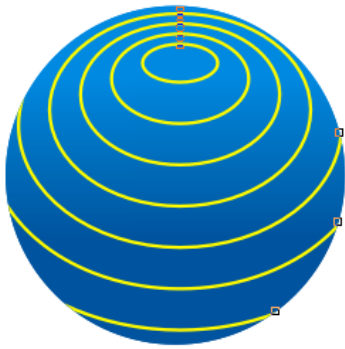
Выделить все меридианы и преобразовать их в объект Arrange -> Convert outline to objects

Объединяем их командой Weld

6. Сделать копию шара и вставить поверх меридианов. Включить окно Shaping, настроить как на рисунке. После команды Intersect with указать на меридианы.

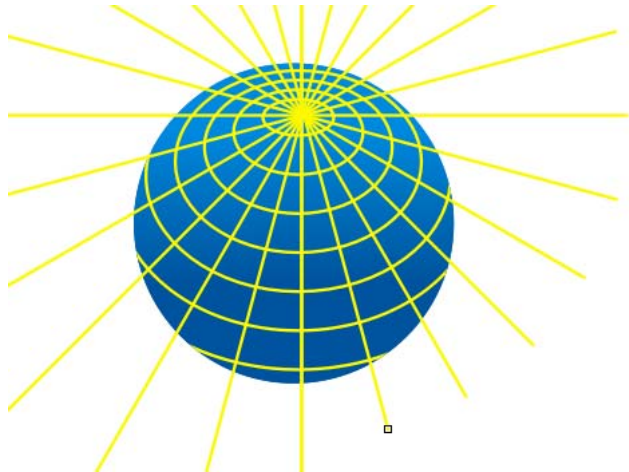


Вот что должно получиться:

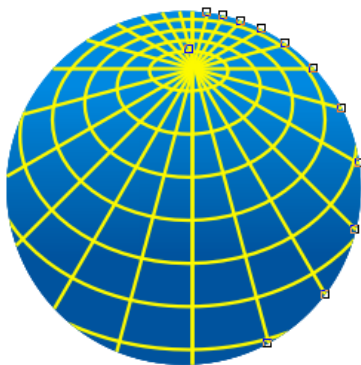


Включен слой с линзой

7. Добавим меридианы. Рисуем линию, копируем и поворачиваем, удерживая Ctrl.



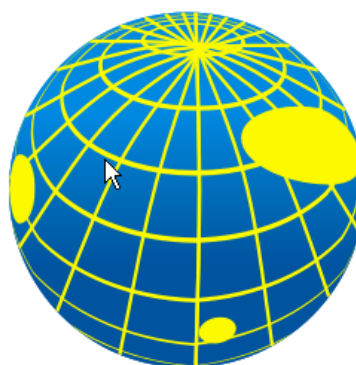
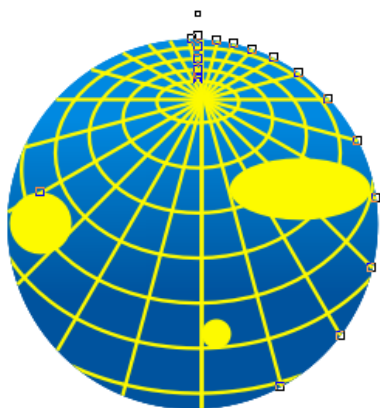
8. Выделяем линии и группируем. Далее повторяем шаг 6. Вот что должно получиться:



Включен эффект с линзой

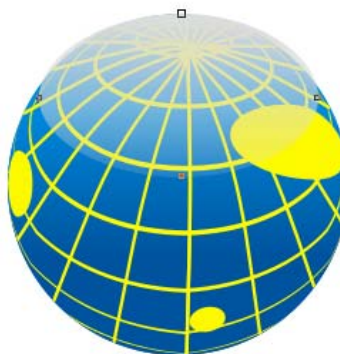
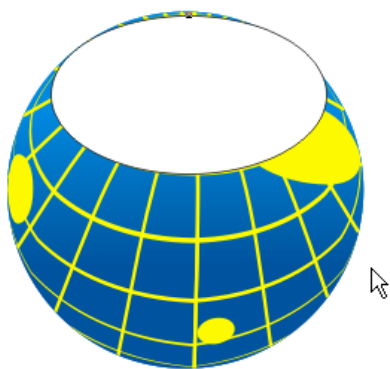
9. Рисуем надпись или фигуры, объединяем командой Weld и помещаем на глобус.





Включен слой с линзой

10. Перенести линзу в первый слой. Поверх неё нарисовать окружность, залить белым, без обводки. Применить к окружности Interactive Transparency Tool.



11. Создаём ещё одну окружность и к ней применяем Interactive Drop Shadow (сверху вниз). Окружность прячем за глобусом.

