



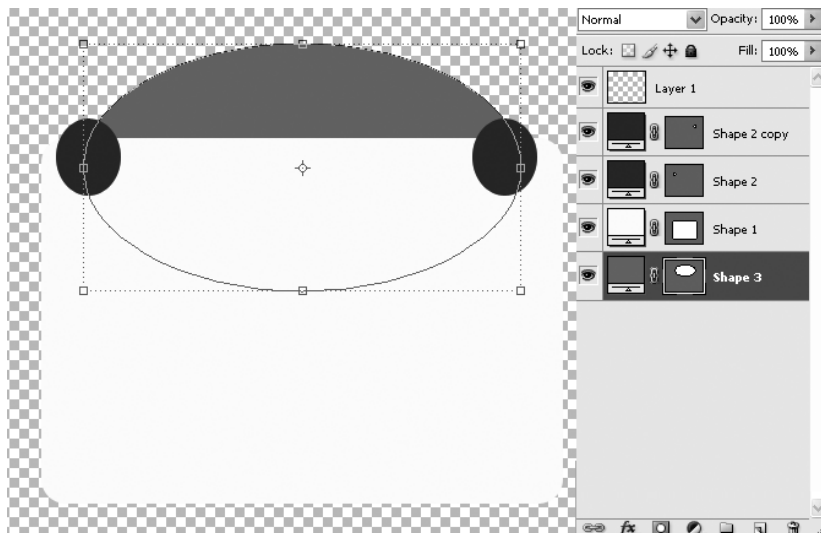
Рис. 2.28. «Лоскутки» для надписей

20. Медведь

Возможно, вы не поверите, но медведь нарисован (точнее, даже не нарисован, а просто сложен) из кругов и эллипсов — совершенно стандартных фигур (рис. 2.29 и рис. А.46 цветной вклейки). Сейчас мы вот так, запросто, рассмотрим, как именно создавать простые рисунки из кругов. На самом деле вы когда-то сами это превосходно умели — в детском саду, например, когда играли в мозаику или составляли что-то весьма симпатичное из конструктора и просто из разных фигурок. А сейчас основательно забыли. Ничего. Вспомним и научимся заново. Медвежонку вы сможете найти целый ряд применений — для линейочки роста, для оформления блокнотика или чего-нибудь еще — да мало ли... Ну, а в том, что это превосходное упражнение, вы, я думаю, не сомневаетесь.

**Рис. 2.29.** Медведь

Берем стандартные фигуры: скругленный прямоугольник — место для фотографии или для текста, далее за ним размещаем овал — плечи медведя, перед ним — два овала-лапы (рис. 2.30).

**Рис. 2.30.** Основа

Теперь добавим круг — голову, овал — морду, два овала — глаза, четыре круга — уши. Самое главное — не потеряться в порядке расположения слоев — какой слой расположить выше, какой ниже (рис. 2.31).



Рис. 2.31. Медведь

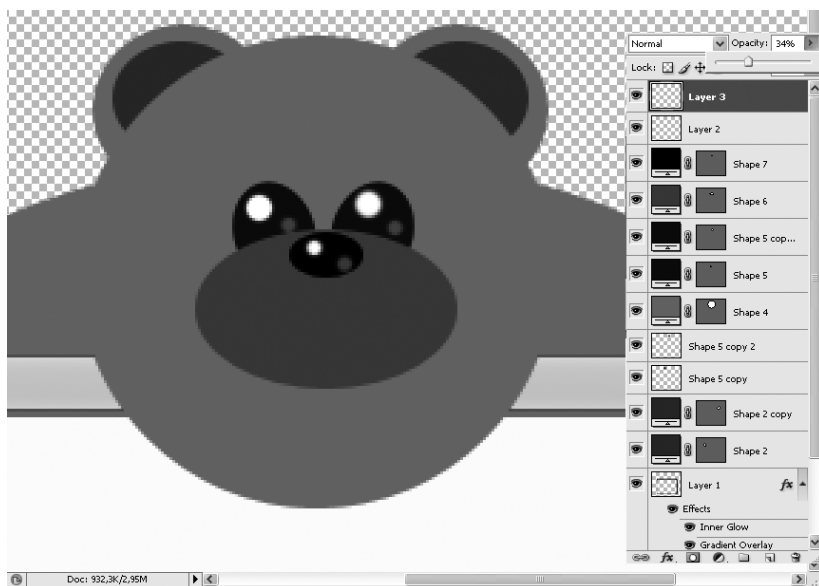


Рис. 2.32. Блики

Создадим новый слой и простой круглой белой кистью нарисуем блики. Создадим еще один слой и нарисуем блики чуть поменьше, снизим прозрачность слоя (рис. 2.32).

Теперь добавим объем. В данном случае это удобно будет сделать при помощи эффекта слоя Inner Shadows — внутренняя тень (рис. 2.33), также можно добавить обводку Stroke. Для каждого слоя величина внутренней тени отличается и настраивается при помощи ползунка Size. Теперь можно выделить прямоугольник основы, вырезать его из круга, представляющего плечи, и объединить слои (предварительно скрыв основу).

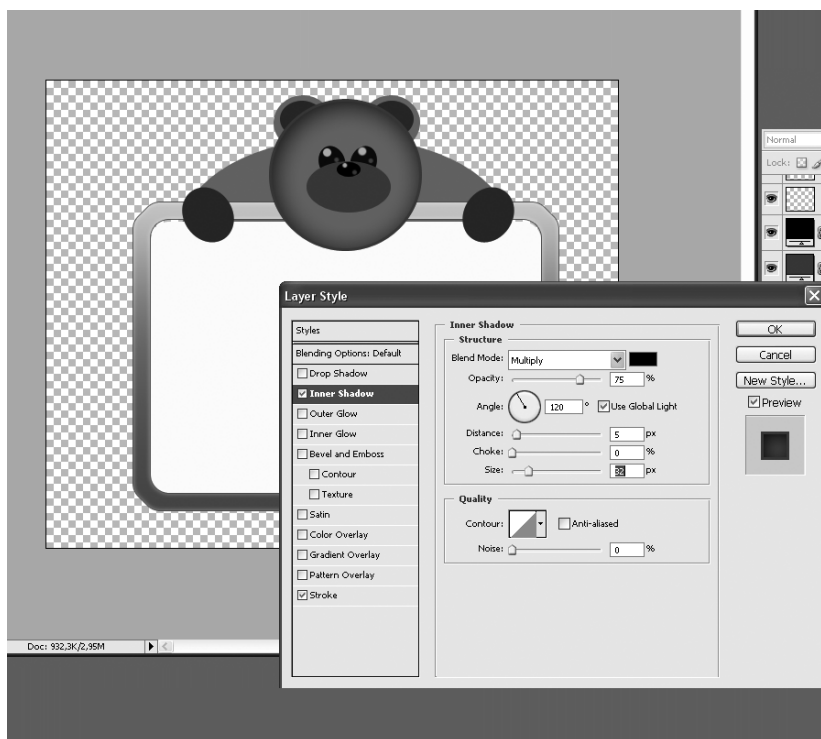


Рис. 2.33. Эффекты слоя

Фон можно залить градиентом, для большей выразительности добавьте готовому медведю эффекты слоя — тень и небольшое внутреннее свечение (рис. 2.34).

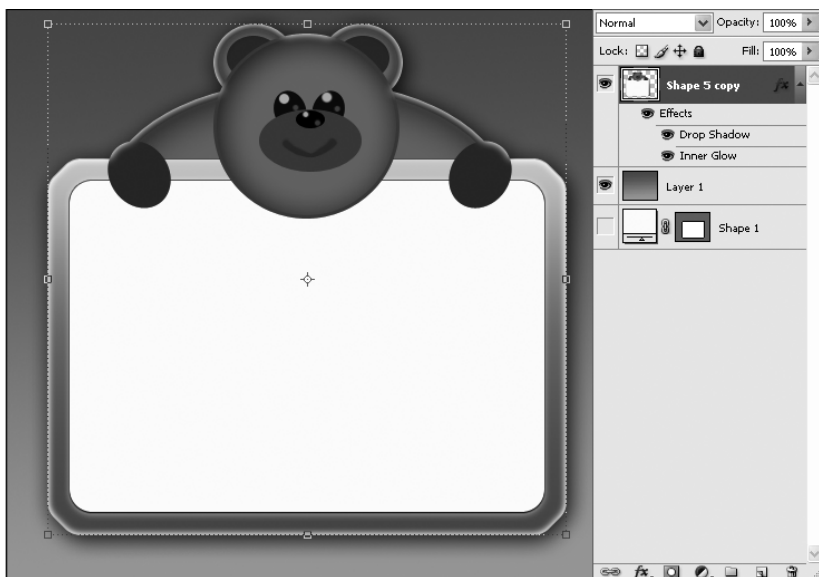


Рис. 2.34. Свечение

21. Подсолнух

Давайте так: для совсем начинающих или просто даже немного ленивых (у всех нас свои слабости, и лень — не самый ужасный недостаток, скорее наоборот, верно?) — подсолнух (рис. 2.35 и рис. А.47 цветной вклейки) можно найти отдельно на компакт-диске. Осталось всего лишь вставить фотографию.

Но на всякий случай я быстренько покажу, как работать с векторными инструментами — в частности относительно быстро создавать мультяшек. Этот вопрос мне задают чаще других и, как я понимаю, многим действительно интересно научиться самим. В принципе, это несложно. Единственная проблема — нужно заранее точно представлять себе, как должно выглядеть готовое изображение.

ПРИМЕЧАНИЕ

Как добавить облака — смотрите в следующей главе, как вырезать объект из фото (листки и прочее) — смотрите в скрапе с фруктами. Если фигурка котика кажется вам несколько сложной — потренируйтесь сначала на стеклянных стилях (клубника) и на медвежонке из простых фигур.

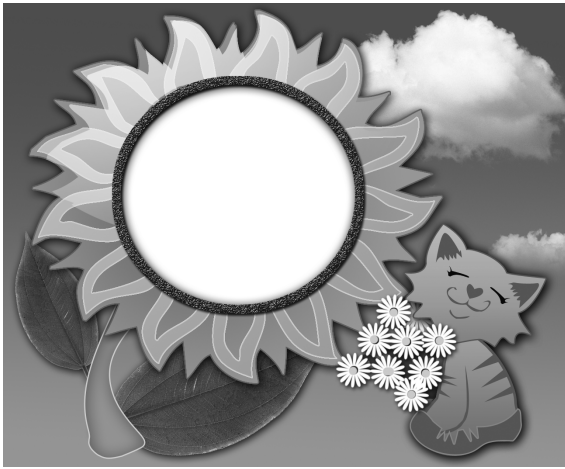


Рис. 2.35. Подсолнух

Группа инструментов векторного рисования включает в себя все необходимые инструменты: во-первых, **Pen Tool** — перо, которым мы ставим опорные точки, **Freeform Pen Tool** — при помощи этого инструмента можно рисовать любые кривые, но это требует или наличия графического планшета, или навыков рисования мышью, **Add Anchor Point Tool** — добавить точку и, соответственно, **Delete Anchor Point Tool** — удалить точку. И наконец, едва ли не самый важный инструмент — **Convert Point Tool** — инструмент для редактирования точек, выправления векторных кривых.

Очень важно помнить, что несмотря на удобство работы с векторными фигурами в Photoshop, все же это растровый редактор, и с сохранением векторных фигур (именно как векторных) обязательно возникнут проблемы — то есть создавать и редактировать изображение в векторном виде мы можем, а вот сохранять Photoshop будет все равно в растре. Есть несколько вариантов решения этой проблемы — например, понравившийся векторный контур можно сохранить как **Custom Shape** или сохранить векторные фигуры в формате **.ai** (формат Adobe Illustrator). Ну ладно, это все теория, для нас сейчас намного интереснее практика. Давайте нарисуем котика. Я буду рассказывать по шагам, и все у нас получится.

Возьмите в руки **Pen Tool**, выберите цвет и обратите внимание на панель настройки инструмента сразу под меню — должен быть выбран

формат векторного слоя (рис. 2.36, вверху слева выделен квадратик с точками по углам без пера внутри, видите? Выберите те же настройки).

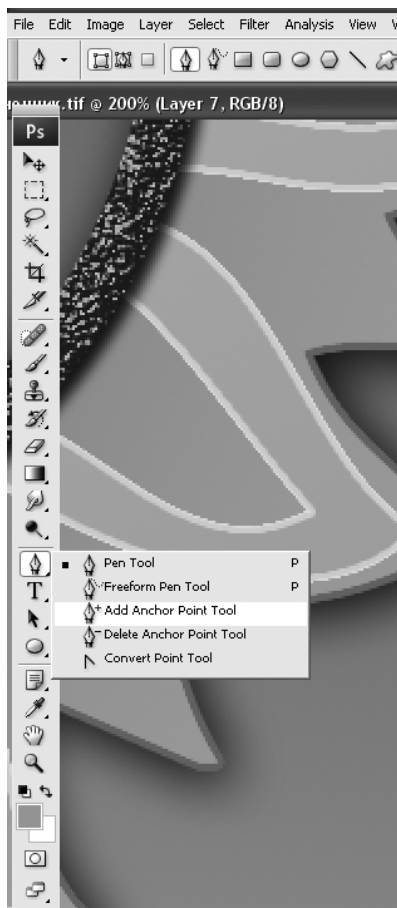


Рис. 2.36. Pen Tool и группа инструментов векторного рисования

Вот так, буквально несколькими точками мы обозначаем голову котенка. Совсем необязательно, чтобы все было ровно и идеально — мы выправим рисунок чуть позже, когда будем настраивать векторы и точки. От уха к подбородку лучше разместить сразу несколько точек, чтобы, перетаскивая их, соорудить мохнатые усы (рис. 2.37).

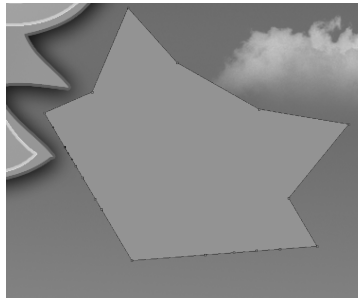


Рис. 2.37. Заготовка морды

Теперь берем **Convert Point Tool** и настраиваем опорные точки. Это совсем несложно, если запомнить алгоритм: сначала вытягиваем мышкой из точки «усики» — векторные направляющие. Отпускаем мышку. И после этого перемещаем каждый усик по отдельности, создавая любой контур по своему выбору (рис. 2.38). Потренируйтесь немного — это несложно, но требует терпения. Если вы хотите переместить точку — зажмите **Ctrl** и перетаскивайте именно точку. Добавить или убрать точки можно при помощи **Add Anchor Point Tool** и **Delete Anchor Point Tool**.



Рис. 2.38. Редактирование контура

Точно так же создаем носик-сердечко (рис. 2.39).

Глазки, внутренние контуры ушек, сама мордочка — все это легко строится при помощи векторного контура. Точно так же и с головой — создавайте приблизительный грубый контур и редактируйте его, превращая в замечательный рисунок (рис. 2.40, 2.41 и рис. А.48, А.49 цветной вклейки). Это и есть один из основных секретов —

ничего не бывает сразу. Сначала нужно наметить, а потом сделать. Вот и все!



Рис. 2.39. Создаем носик



Рис. 2.40. Контуры мордочки



Рис. 2.41. Корректировка «улыбки»

По тому же принципу создайте треугольное туловище, лапы и хвост кота. К готовым элементам применим эффекты слоя — для более яркого вида (рис. 2.42). Что нужно добавить: прежде всего, обводку **Stroke** — выберите для ярких элементов темный цвет обводки, и для темных, наоборот, более яркий. Для контраста, чтобы глазу было приятно цепляться. Остальное — ваше творчество и фантазия.

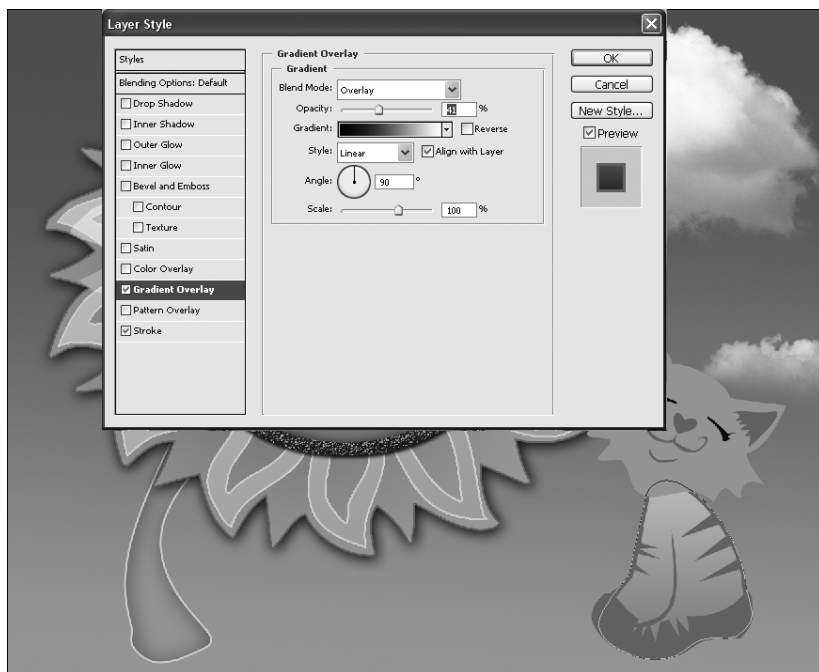


Рис. 2.42. Добавим эффекты

22. Клубника (стеклянный стиль)

Думаю, вам понравится. Выглядит потрясающе, оформить подобными орнаментами можно все, что угодно, а сделать подобные вещи совсем несложно, хотя и придется немного повозиться (рис. 2.43 и рис. А.50 цветной вклейки). В данном случае весь орнамент состоит из одной-единственной ягодки и одного листика. Не верите — попробуйте сами и убедитесь. Разумеется, я буду рядом и постараюсь помочь советами.