

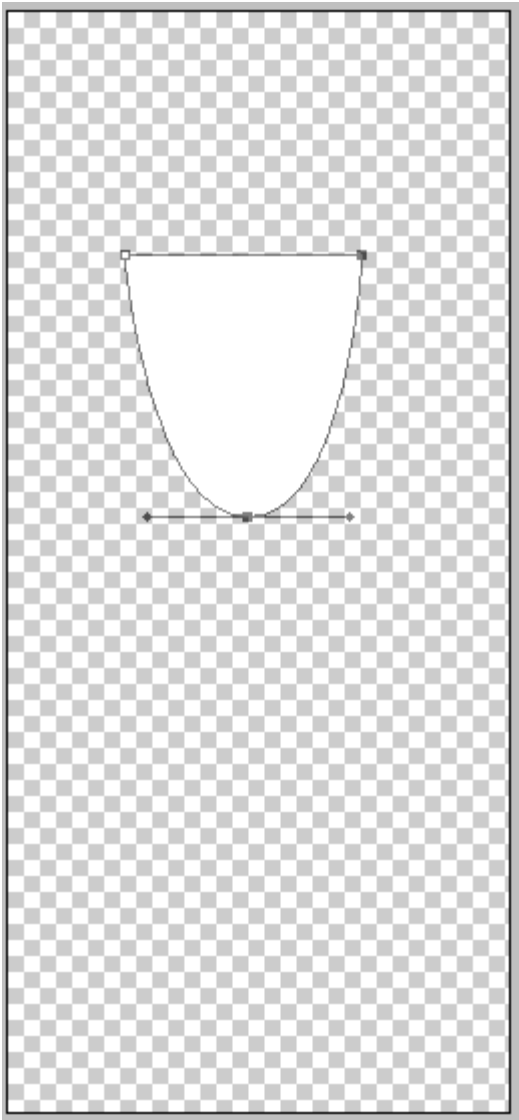
# Рисование.

---

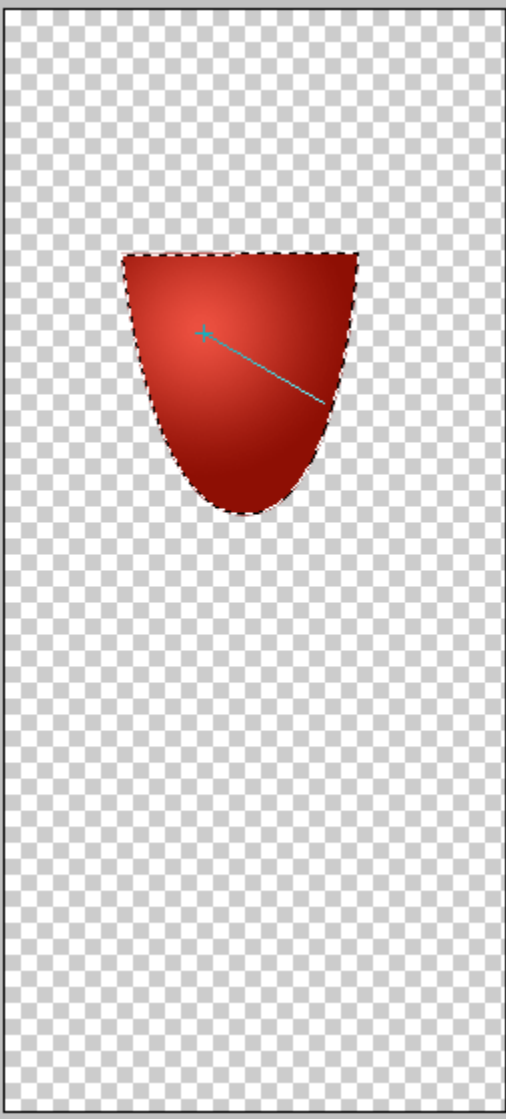
## Рисуем бокал

Создаем новый документ размером, например, 250\*550.

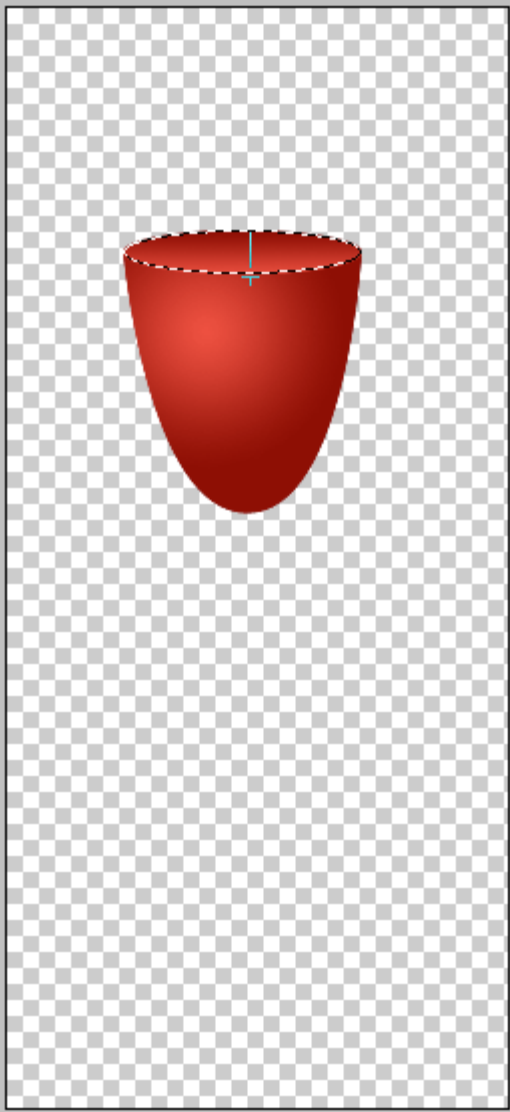
Рисуем контур вина с помощью инструментов **Pen Tool** и **Convert Point Tool**.



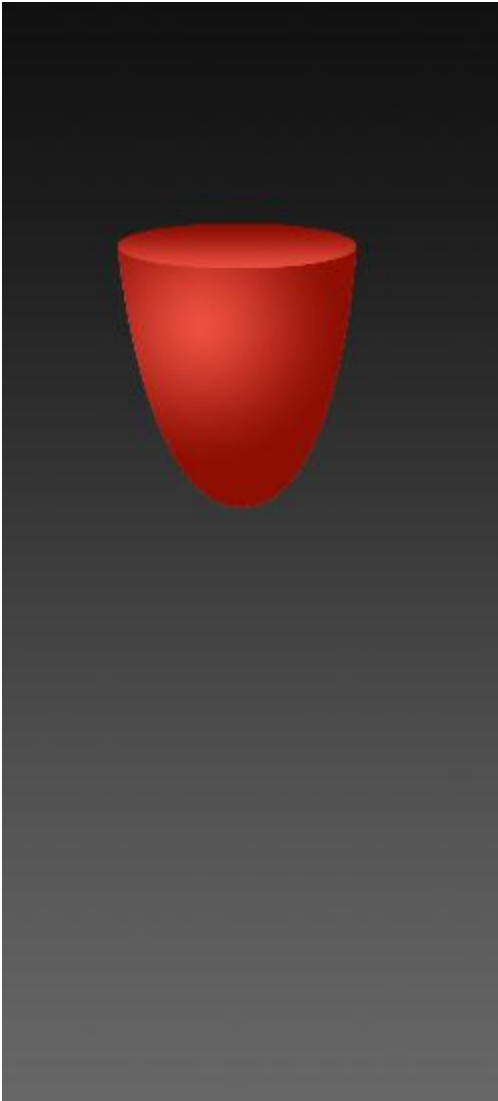
Растрируем слой. Выделяем содержимое слоя, зажимая Ctrl и нажимая мышкой на слой на панели слоев. Цвета задаем такие: EE5141>8E0F04. Выбираем инструмент «Градиент», тип «radial» и заливаем выделение градиентной заливкой как на рисунке:



Теперь изобразим верхнюю поверхность вина. Создадим выделение с помощью **Elliptical Marquee Tool**. Создадим новый слой. И зальем градиентом с теми же цветами, но линейным:

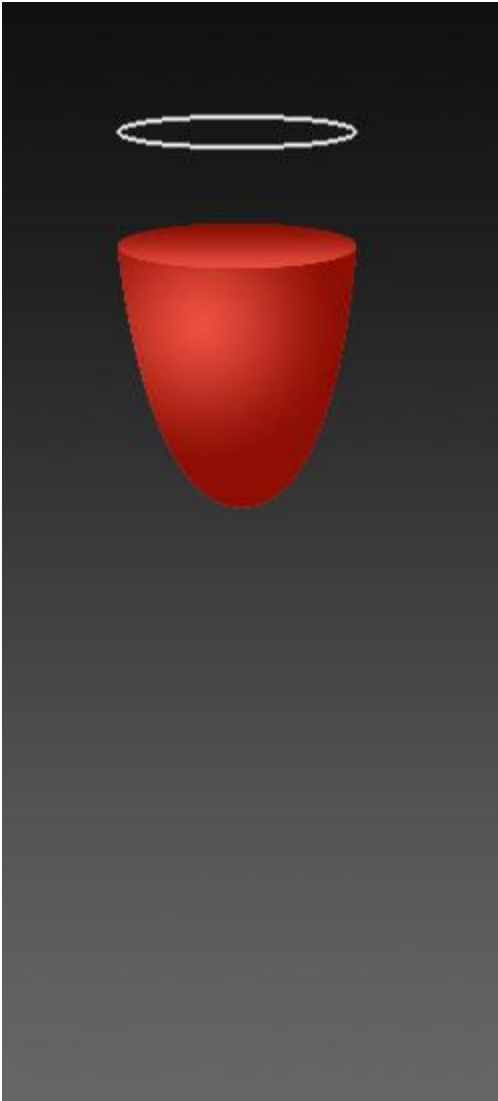


Теперь мы приступаем к рисованию стекла. Чтобы было нагляднее, создадим фон, например, серый градиент 111111>666666:

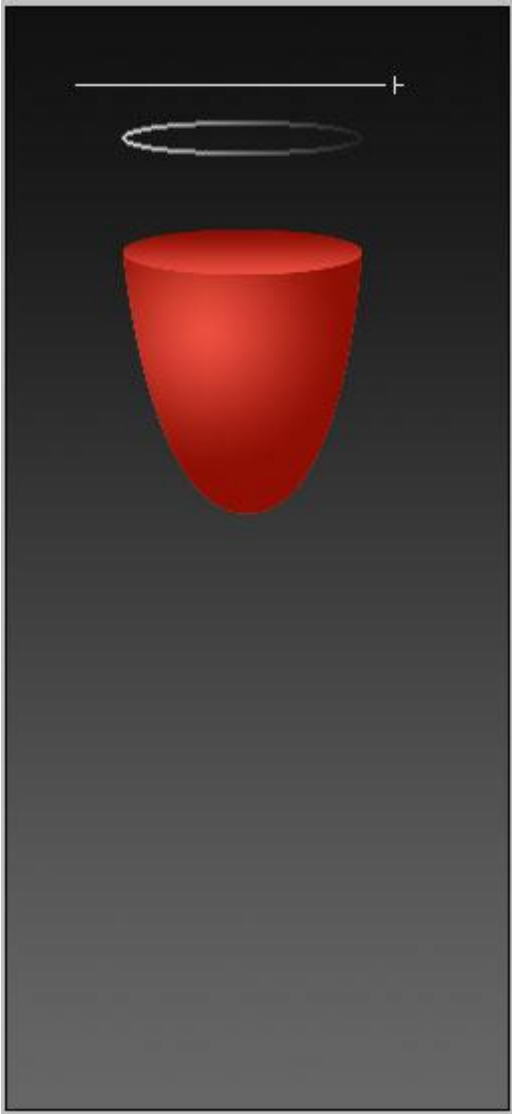


Выбираем слой с верхней поверхностью вина, загружаем выделение. При выбранном инструменте «выделение», нажимаем клавиши Shift + «стрелка вверх» шесть раз. Таким образом, поднимаем выделение вверх. Чтобы соблюсти законы перспективы, выбираем **Select > Transform Selection** и уменьшаем его в высоту. Затем выбираем **Select > Modify> Border > 2px**.

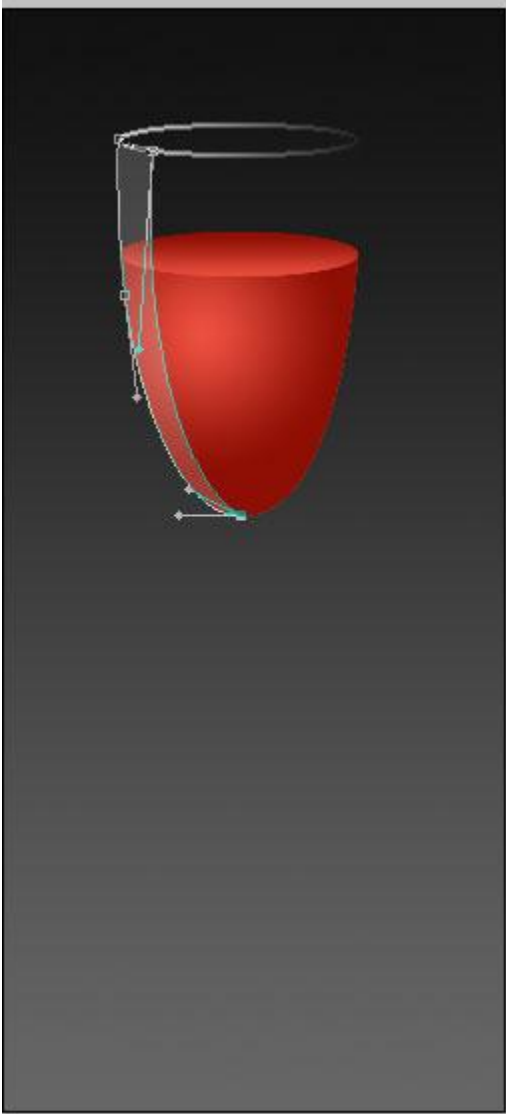
Создаем новый слой и заливаем выделение белым цветом:



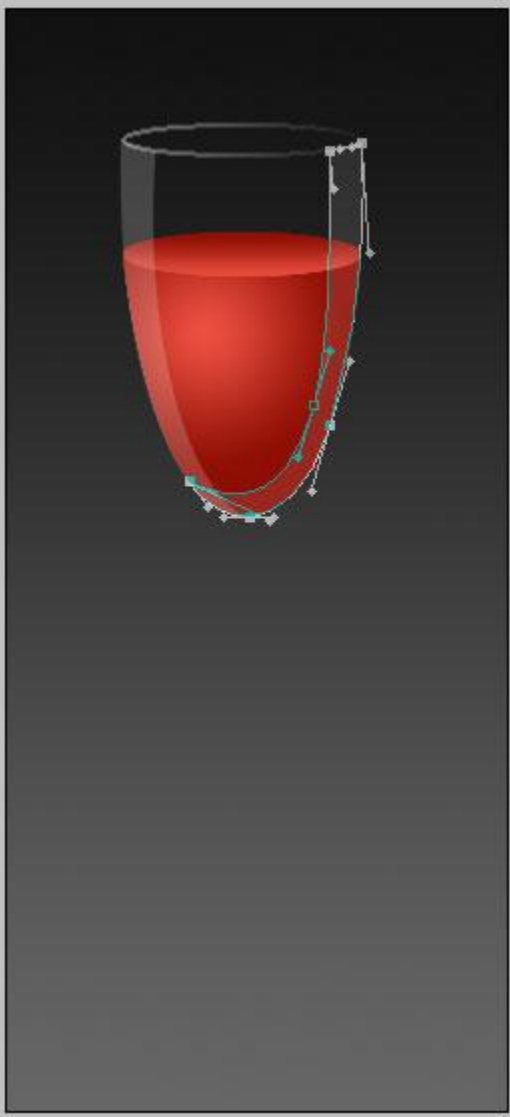
Добавим к полученному слою маску и проведем градиент с права на лево, как на рисунке:



Создаем новый слой, с прозрачностью 20%, и с помощью **Pen Tool** вырисовываем блик:

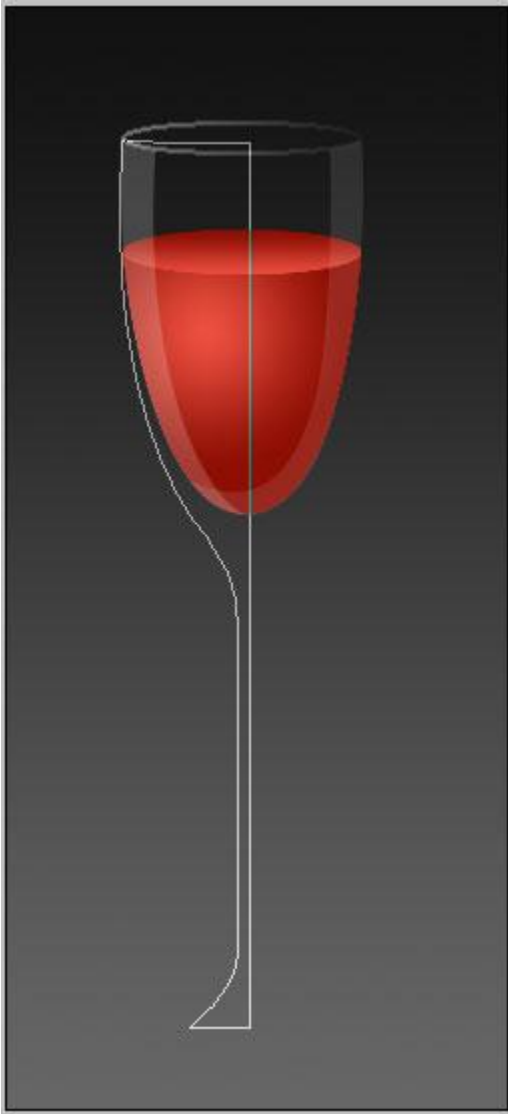


Создаем новый слой и **Pen Tool** рисуем еще один блик, справа, с прозрачностью 10%.  
Изменим также прозрачность слоя с ободком. Пусть будет, например, 50%.



Опять берем **Pen Tool** и создаем на новом слое вот такую вот фигуру:

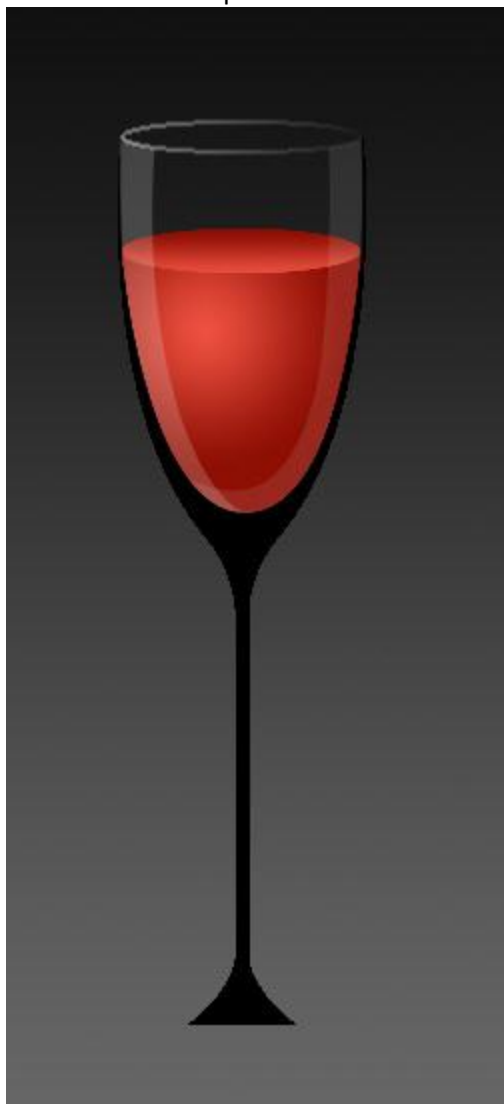




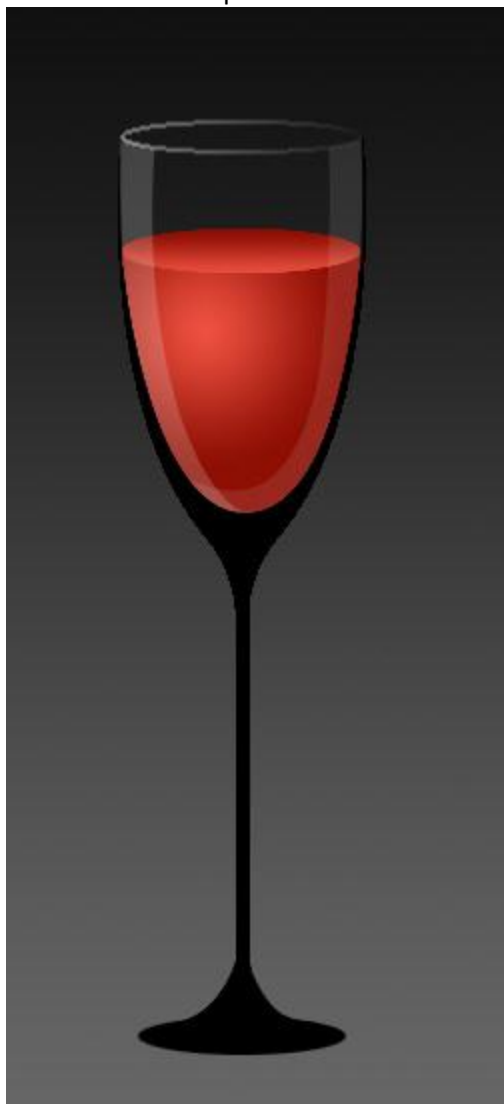
Затем слой растрируем, создаем выделение, заливаем черным и ставим позади всех слоев.  
Создаем выделение для удаления той части черной фигуры, которая лишняя:



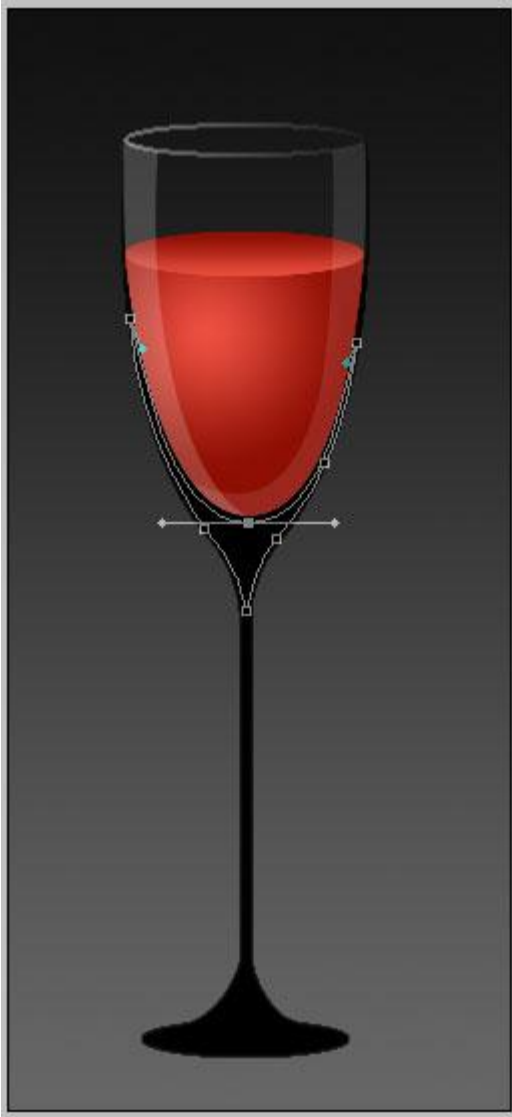
Удаляем ненужную часть. Слой дублируем. Копию слоя отражаем по горизонтали и совмещаем с оригиналом, чтобы получилась нужная фигура:



С помощью эллиптического выделения рисуем основание ножки и тоже заливаем черным. Все элементы черной фигуры объединяем в один слой.



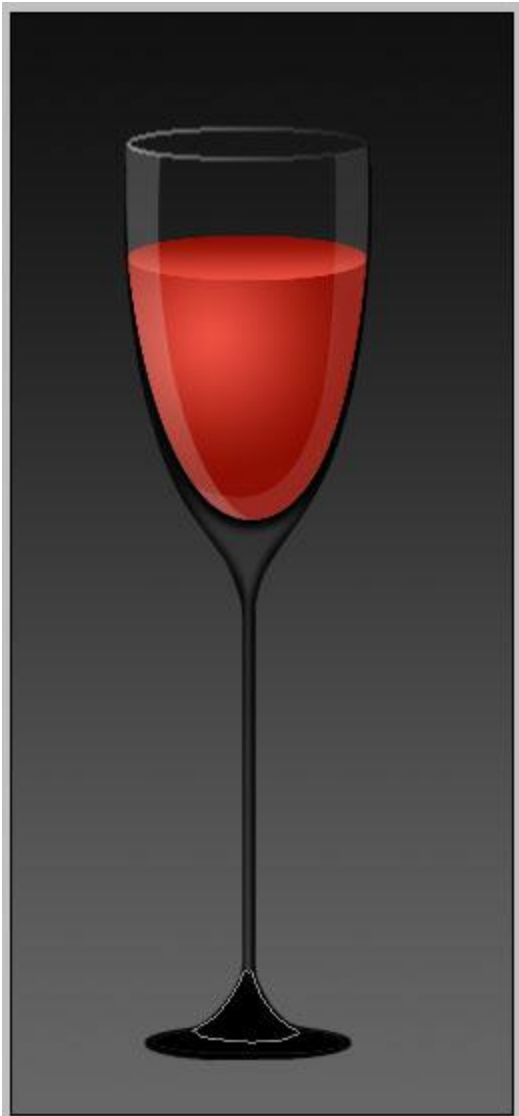
Обрисовываем с помощью **Pen Tool** область на ножке, но чтобы по краям оставалась темная область:



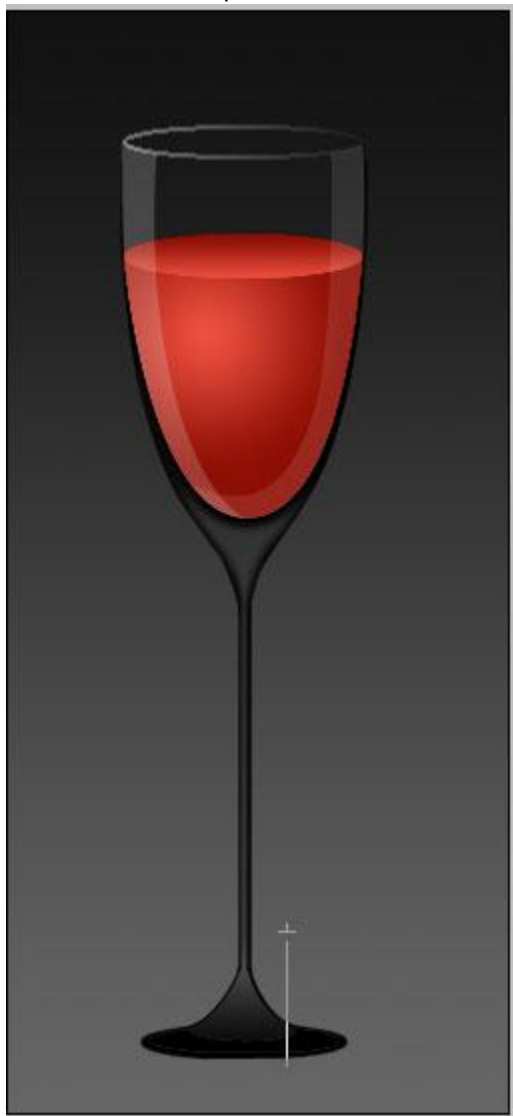
Делаем **Make Slection**, **Select>Feather>2px**. И, выбрав слой с ножкой, нажимаем Delete.

Далее с помощью прямоугольного выделения и **Select>Feather>1 или 2 px** (в зависимости от толщины ножки), удаляем область внутри ножки.

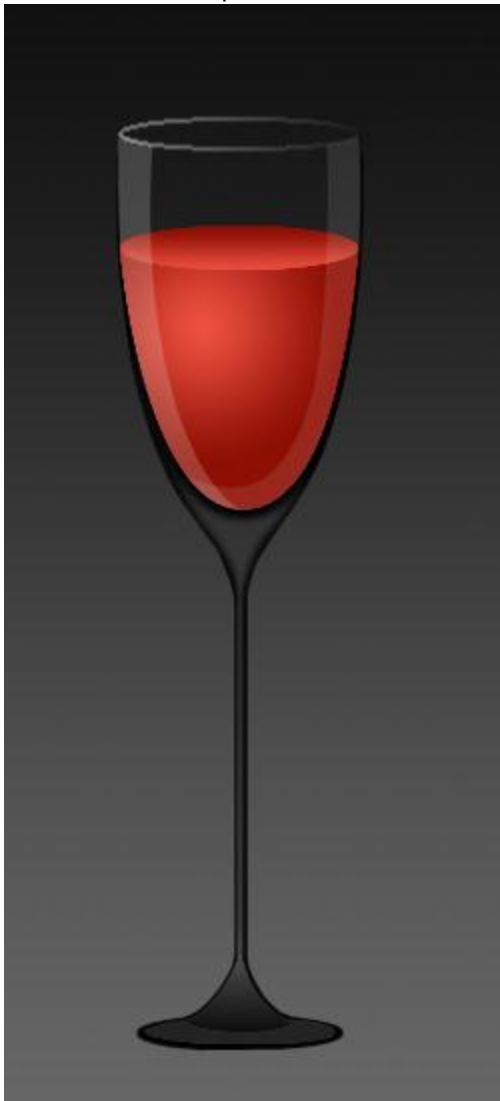
Затем, с помощью **Pen Tool** вырисовываем фигуру в нижней части ножки:



Создаем выделение, вырезаем область и вставляем ее на новый слой, на то же место, откуда вырезали и накладываем на этот слой маску. Проводим градиент сверху вниз.



Делаем эллиптическое выделение области в основании ножки, вырезаем, вставляем на новый слой на то же место и меняем прозрачность слоя до, например, 65%.



Далее можно добавить бликов с помощью кисти.  
Стакан можно помещать на любой фон.





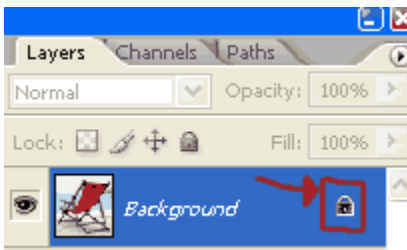
## Рисуем уголок.

Этот урок научит вас, как достичь эффекта загнутого листа страницы посредством нескольких легких шагов. В этом уроке используется трансформация **Warp**, которая доступна в версиях **CS2, CS3, CS4**.

Откроем нашу фотографию.



Первое, что мы сделаем - это откроем наш **background** слой. Для этого щелкнем дважды на "замке" в панели слоев.



Выберем инструмент **Rectangular Marquee Tool**



и выбираем прямоугольную область в углу, к которой вы хотите применить эффект. (на скриншоте - выделенный прямоугольник)



Сейчас выберите инструмент градиента и выберите черно-белый градиент. Проведите направляющую градиента от верхнего правого угла, к нижнему левому.



**Select->Deselect** или **(Ctrl+D)**

**Edit->Transform->Warp**

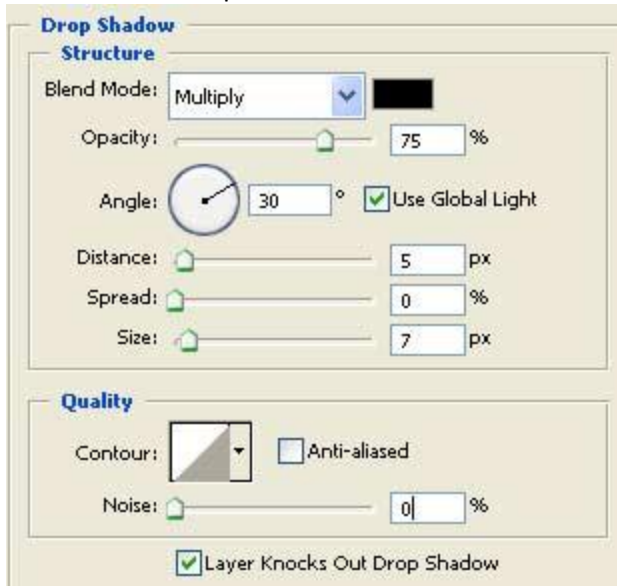
Протащите нижний левый ползунок трансформации к середине прямоугольника , как показано ниже:



Результат:



Примените такие настройки стиля слоя:



Конечный итог:



## Рисуем металлическую кнопку

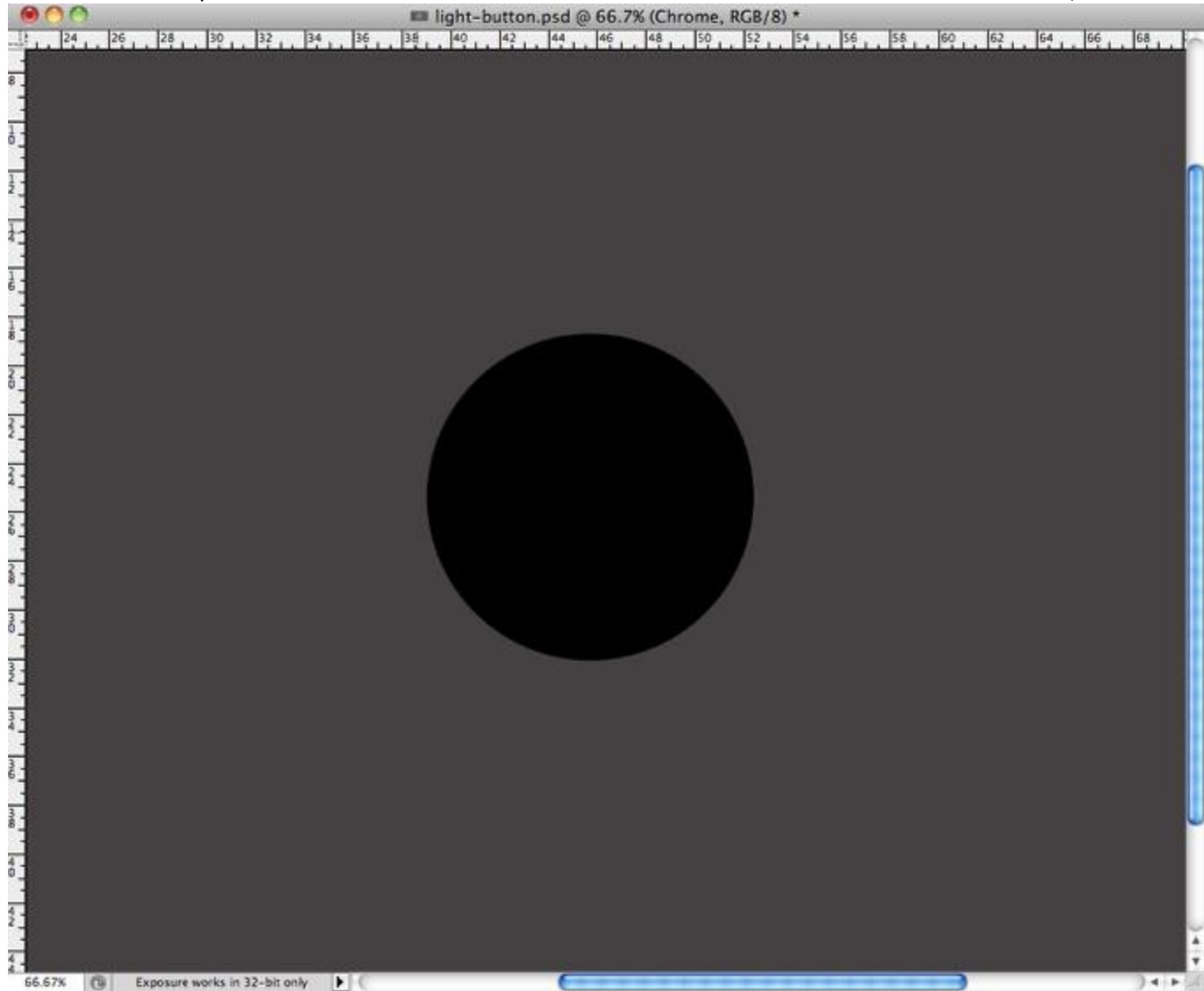


Сегодня мы будем создавать кнопку со стильным металлическим эффектом с помощью Layer Styles в фотошопе. И так, приступим.

### Шаг 1:

Откройте фотошоп и создайте новый документ, я использовал размер 2560x1440, т.к. этот размер подходит для создание HD обоев.

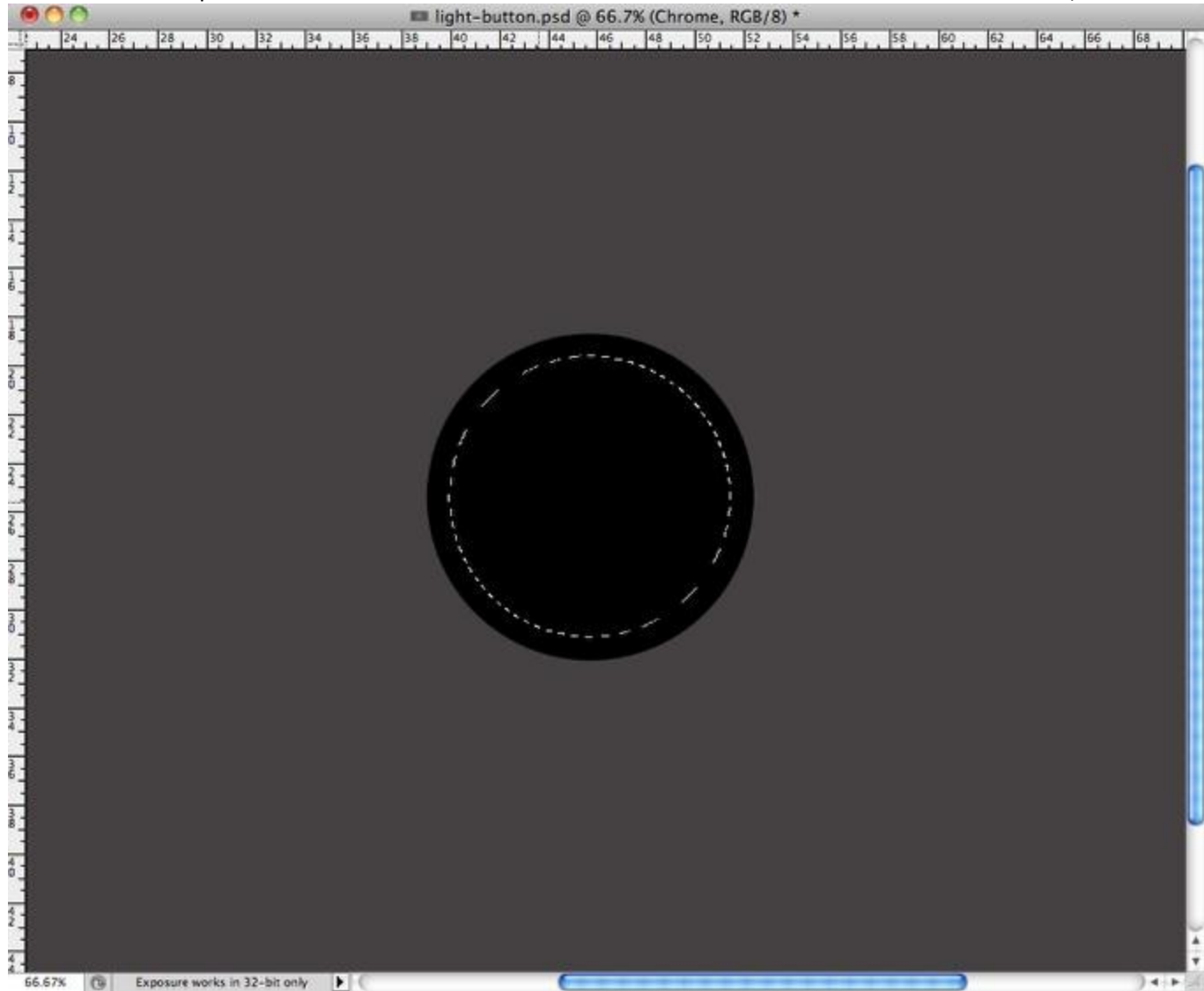
На новом слое с помощью  **Ellipse Tool (U)** создайте круг черного цвета.



## Шаг 2:

Создайте другой черный круг, но меньшего диаметра. Выровняйте оба круга по центру.

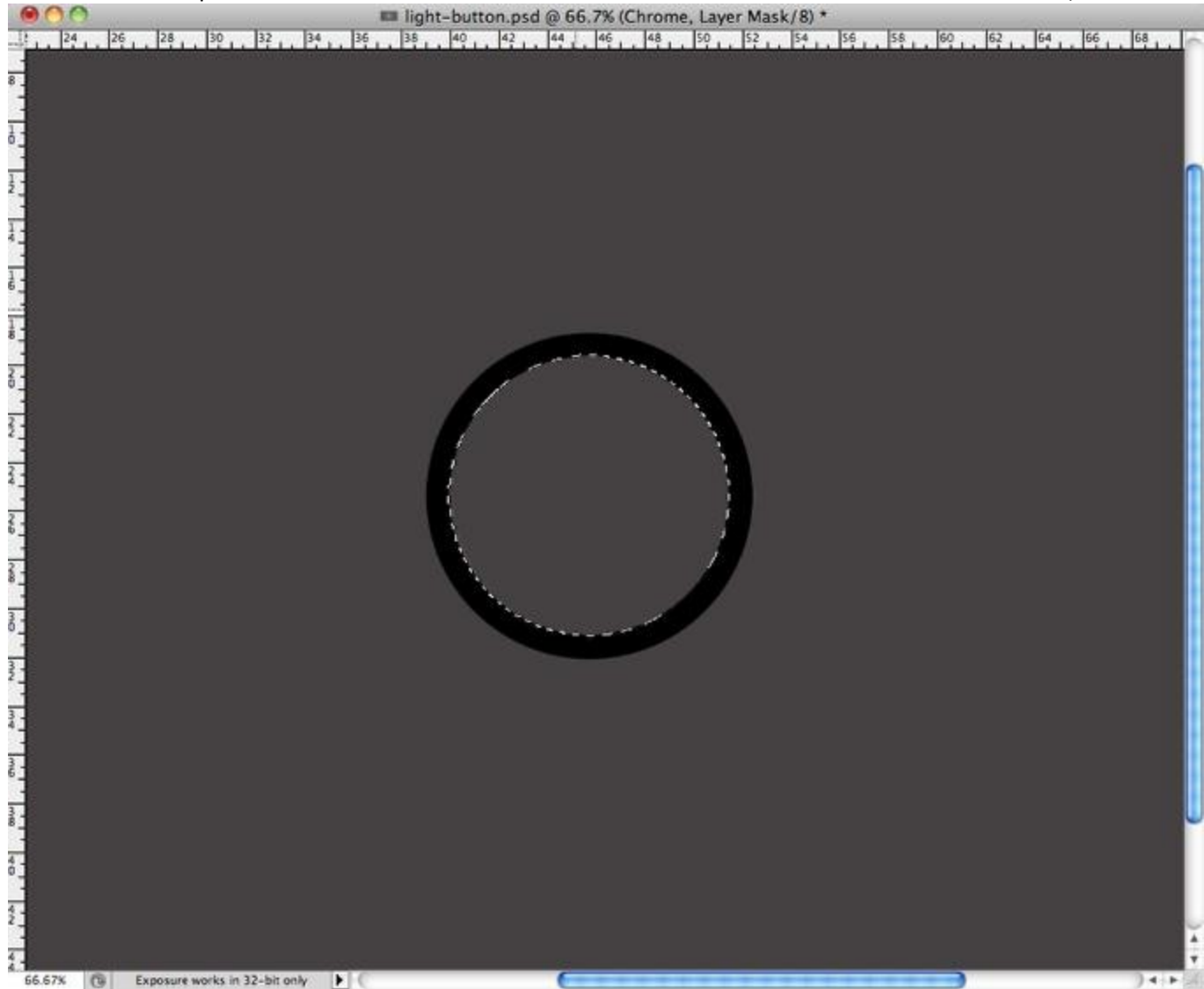
После этого надо создать выделение меньшего круга. Самый простой способ - зажать клавишу Ctrl и кликнуть по иконке слоя с этим кругом.



### Шаг 3:

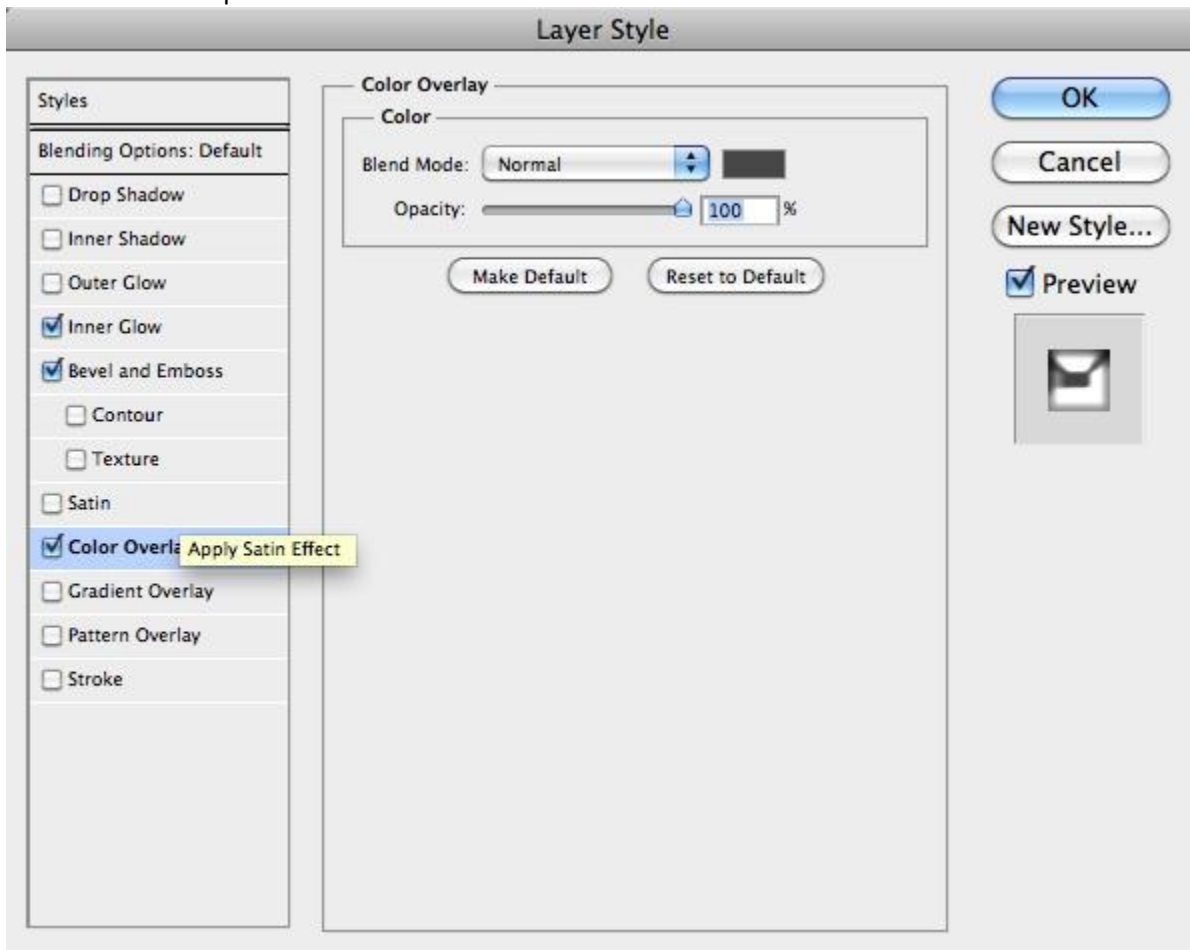
Выберите слой с большим кругом и спрячьте выделенную область: **Layer>Layer Mask>Hide Selection**. У нас получилось кольцо, готовое к применению хромированного эффекта.





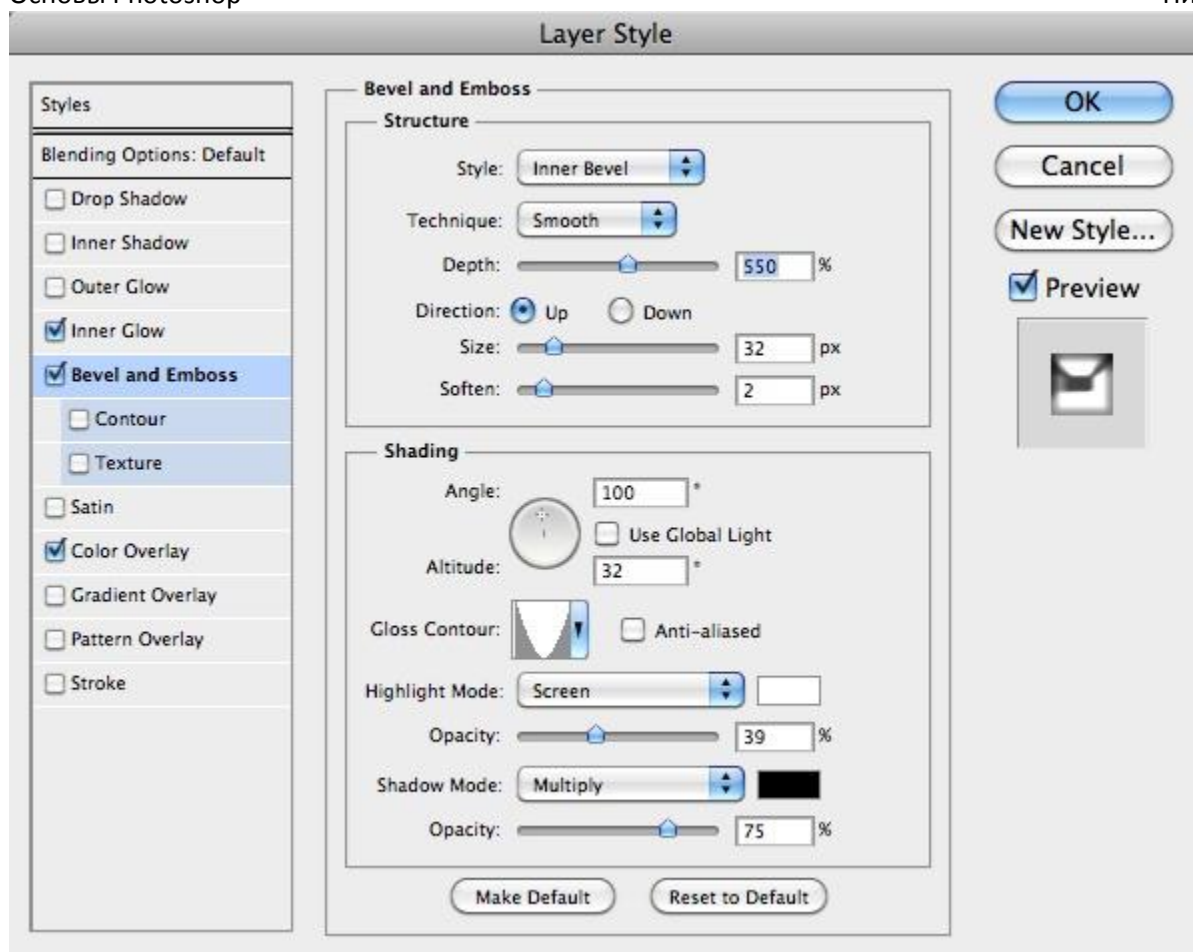
#### Шаг 4:

В **Layer > Layer Styles > Color Overlay** зададим темно-серый цвет.



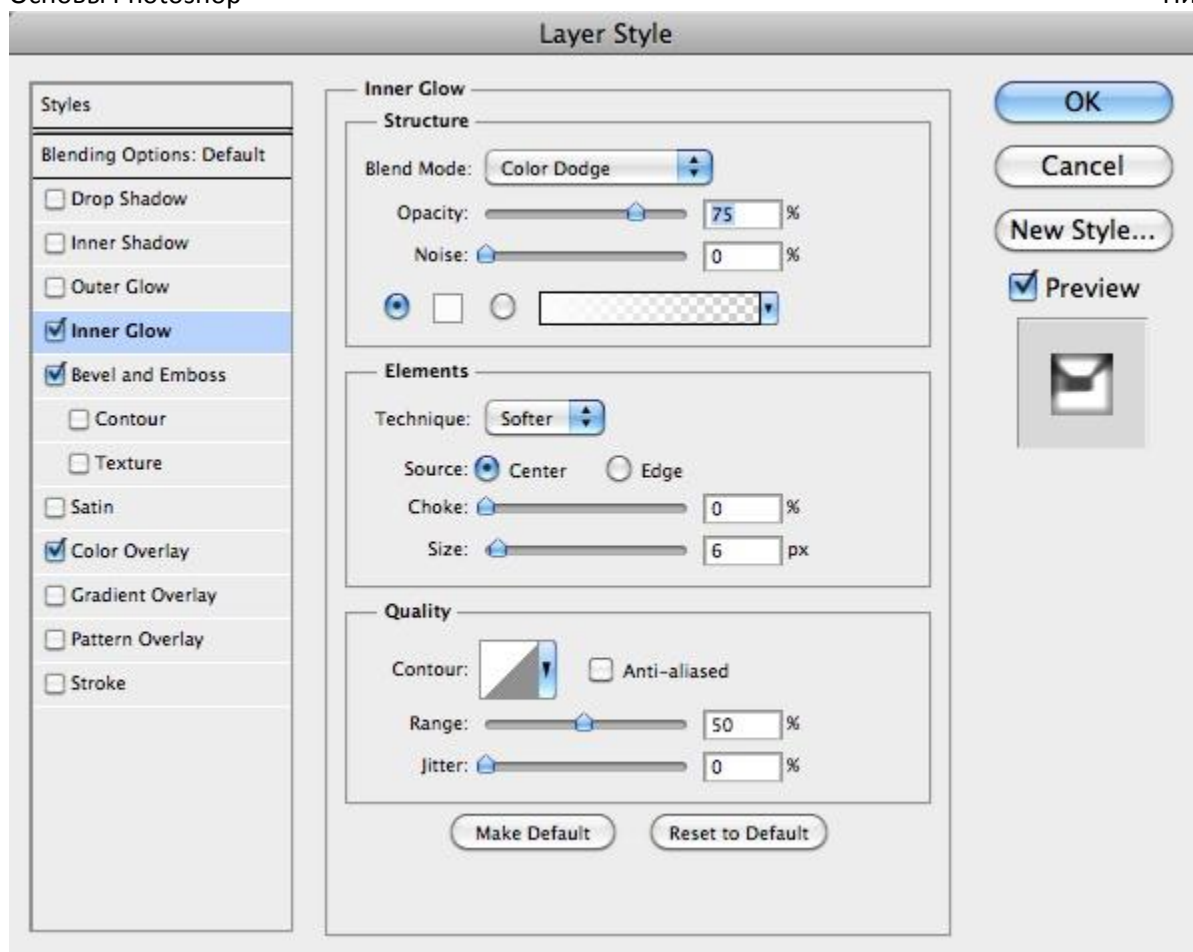
### Шаг 5:

Выберите **Bevel and Emboss** и задайте настройки, приведенные ниже. Не забудьте поменять Gloss Contour.



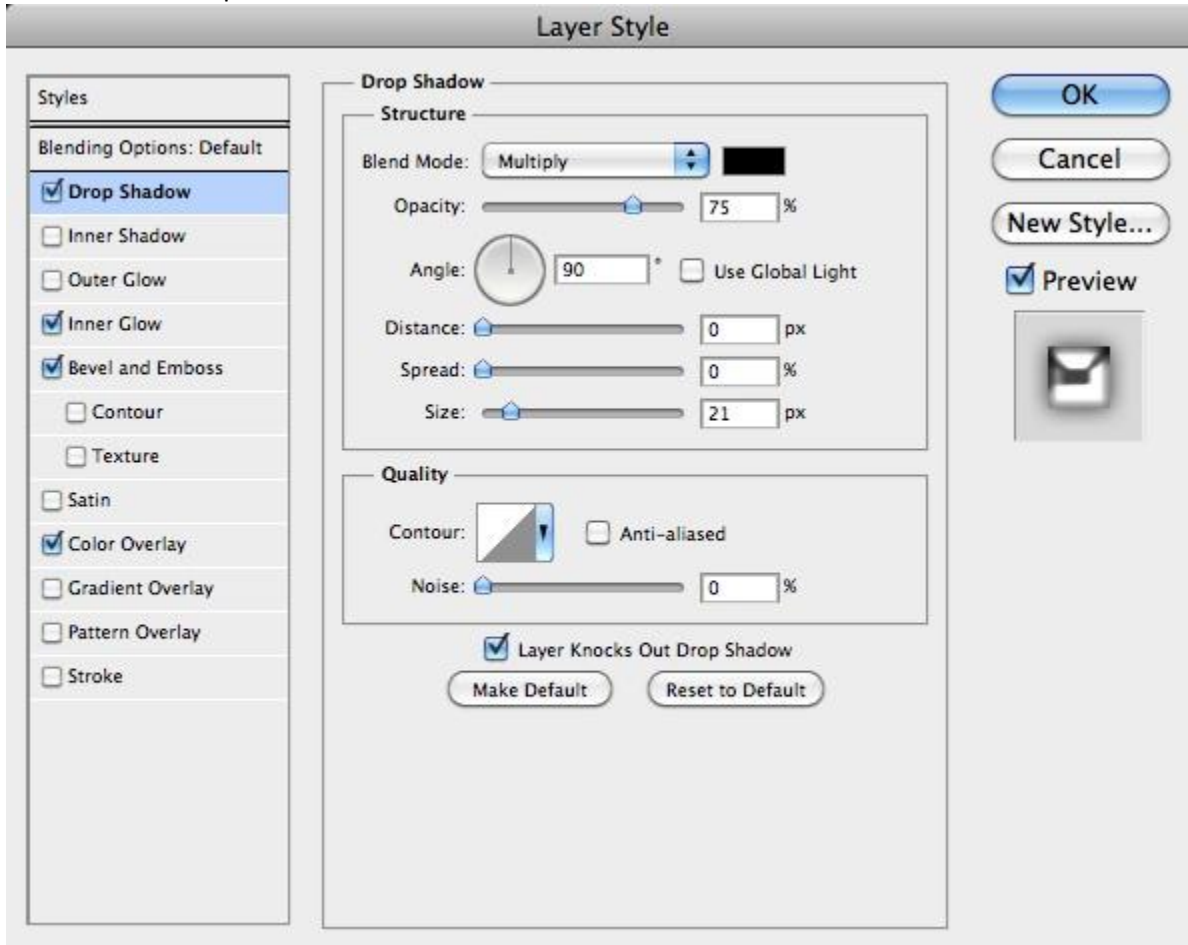
### Шаг 6:

Выберите вкладку **Inner Glow** и примените настройки, указанные ниже. Обратите внимание - в Blend Mode стоит Color Dodge.



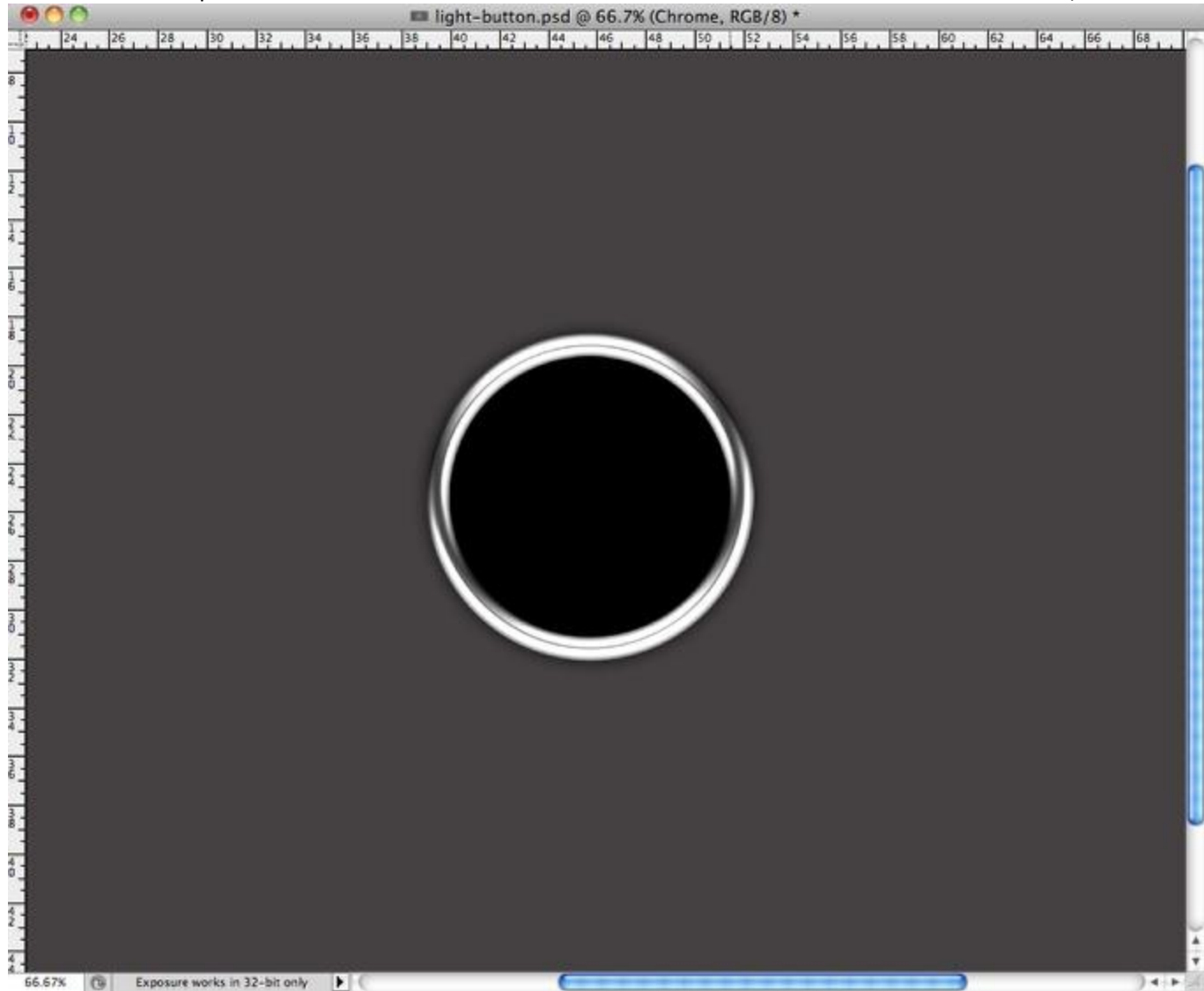
## Шаг 7:

Во вкладке **Drop Shadow** используйте настройки, как показано ниже. Убедитесь, что угол равен 90°, и снята галочка Use Global light.



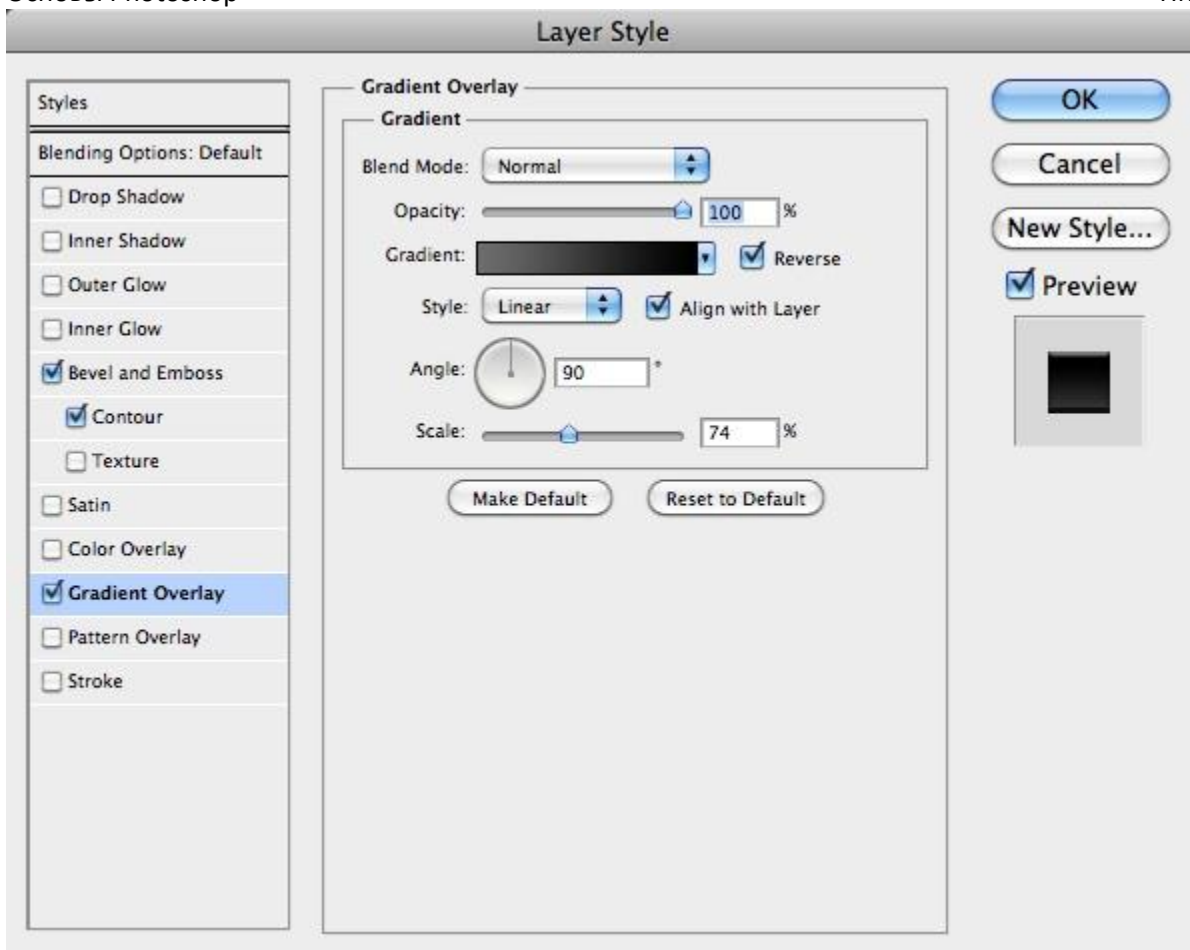
### Шаг 8:

Создайте в центре кнопки круг черного цвета, и еще один немного меньшего размера, это и будет центральной частью нашей кнопки.



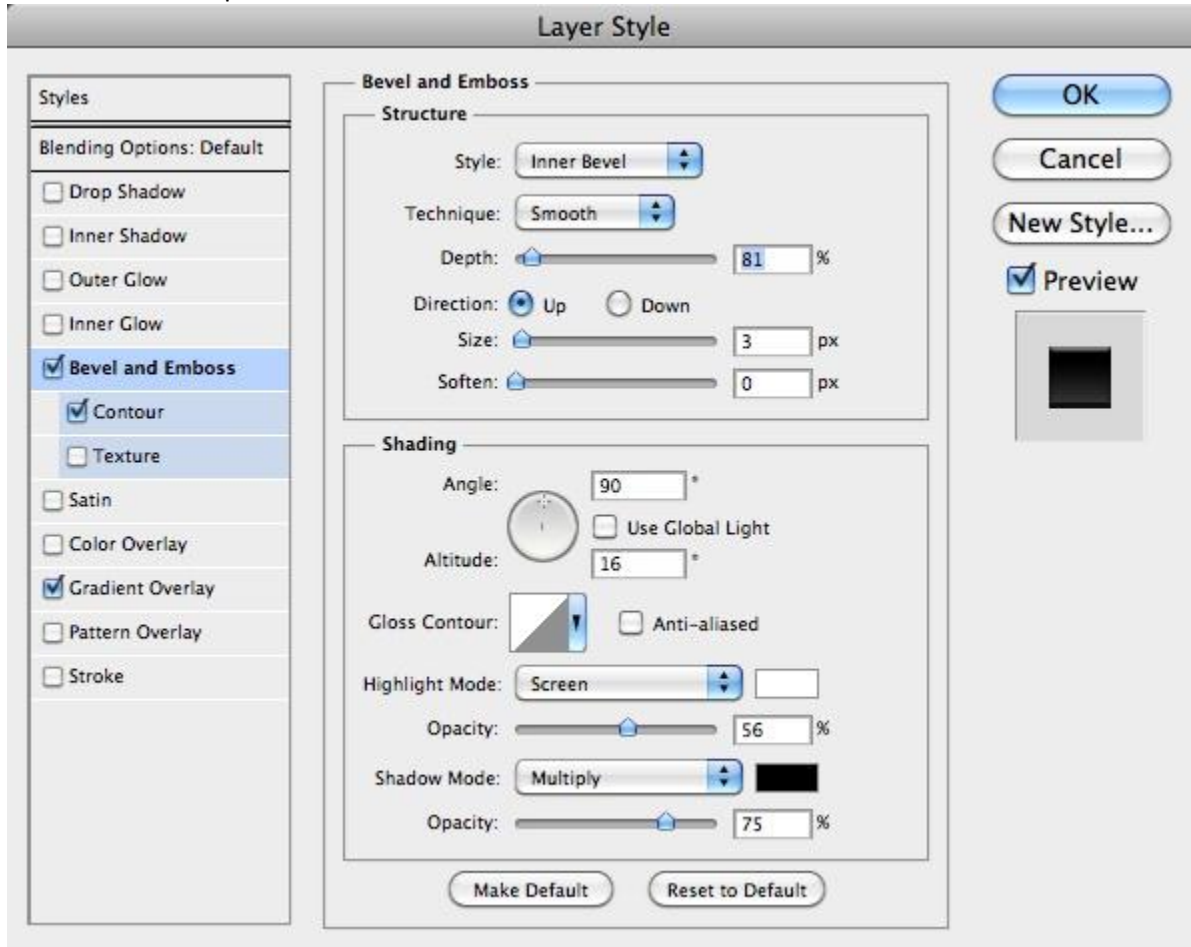
### Шаг 9:

На активном слое с центральным маленьким кругом перейдите в **Layer>Layer Style> Gradient Overlay**. Залейте градиентом от черного к темно-серому, убедитесь что угол стоит  $90^\circ$ , а Scale - 75%.



### Шаг 10:

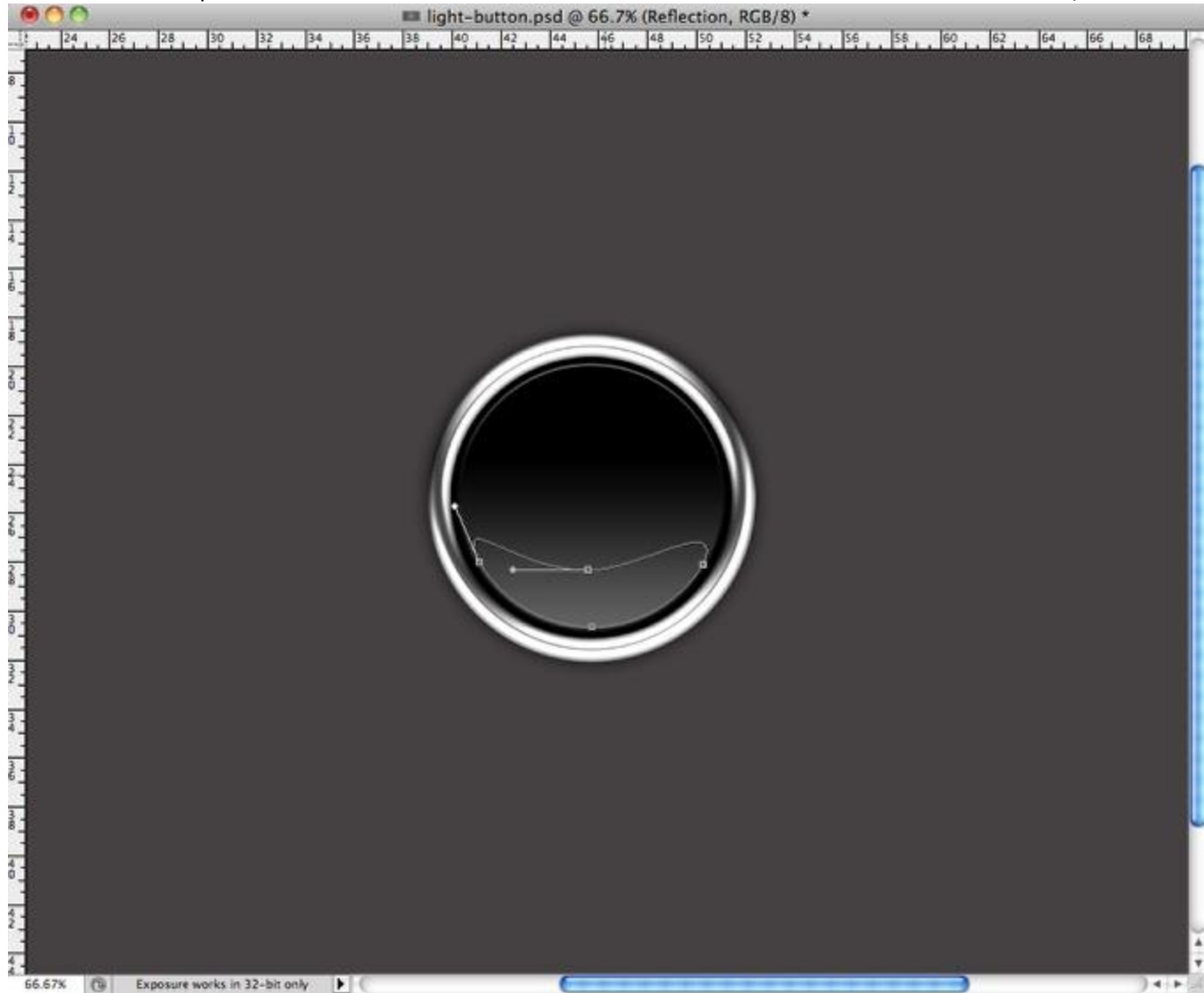
Для этого же слоя переходим в **Bevel and Emboss** и задаем параметры, указанные ниже.



## Шаг 11:

Добавляем еще один круг инструментом **Ellipse Tool (U)**, с помощью **Direct Selection Tool (A)** или **Pen Tool (P)** редактируем круг под форму блика. На рисунке показано, что в итоге у нас должно получиться.





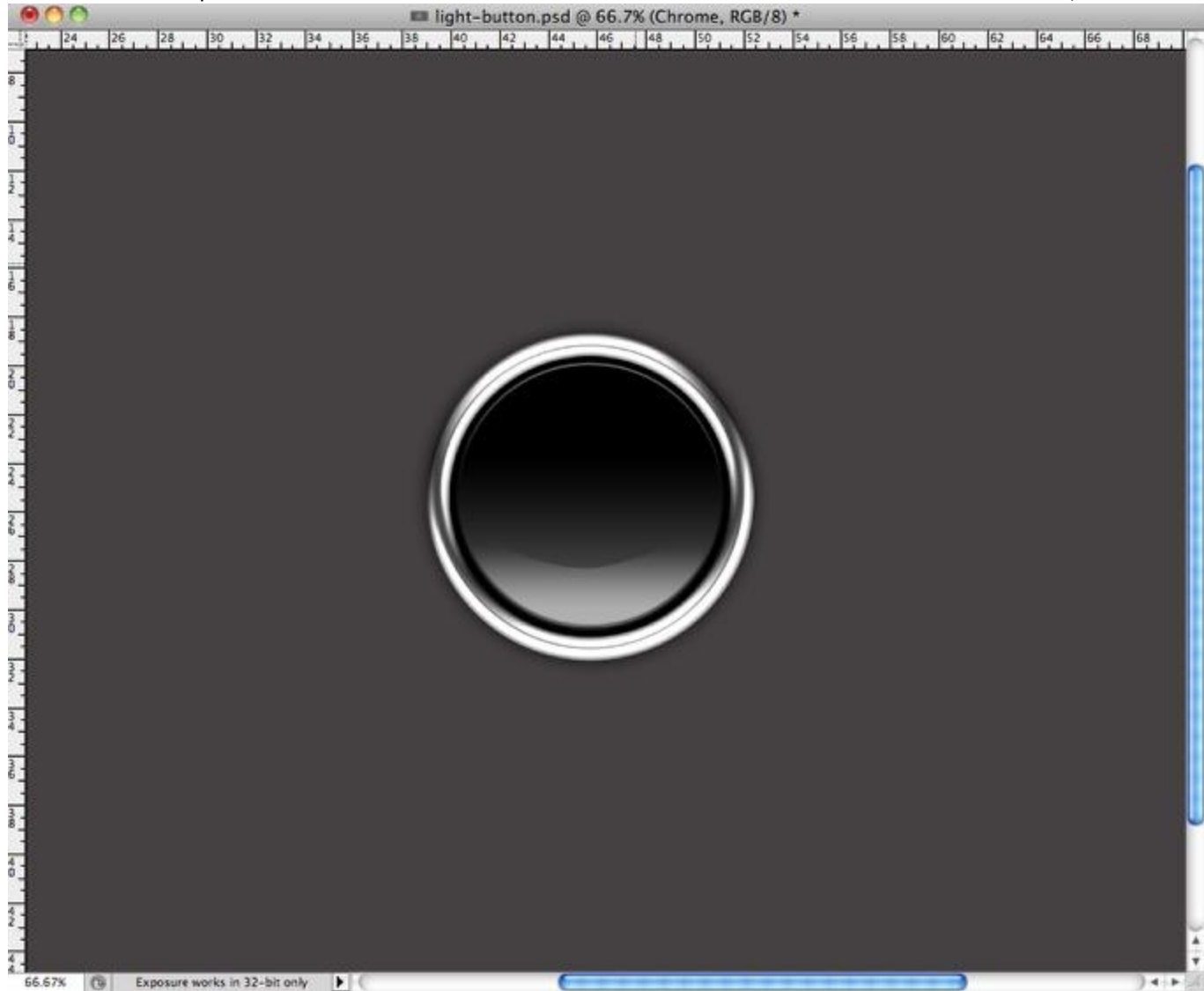
## Шаг 12:

На этом новом слое (с бликом) идем в **Layer>Layer Styles>Gradient Overlay** и применяем настройки, указанные на рисунке. Убедитесь, что угол равен  $90^\circ$ , а Scale равен 140%.



### Шаг 13:

Это финальный результат нашей кнопки. Теперь мы можем добавить логотип или надпись и так же придать им металлический отблеск.



### Шаг 14:

На активном слое с логотипом идем в **Layer>Layer Styles>Gradient Overlay** применяем цвета для градиента а также их расположение с картинки ниже. Затем применяем **Bevel and Emboss**.

### Layer Style

Styles


Blending Options: Default

- Drop Shadow
- Inner Shadow
- Outer Glow
- Inner Glow
- Bevel and Emboss
- Contour
- Texture
- Satin
- Color Overlay
- Gradient Overlay
- Pattern Overlay
- Stroke

#### Gradient Overlay

Blend Mode: Normal

Opacity: 100 %

Gradient:   Reverse


Style: Linear  Align with Layer

Angle: 90 °

Scale: 100 %


Make Default    Reset to Default

OK    Cancel    New Style...     Preview



### Gradient Editor

Presets




OK    Cancel    Load...    Save...    New

Name: Custom

Gradient Type: Solid

Smoothness: 100 %



Stops

### Layer Style

Styles

Blending Options: Default

- Drop Shadow
- Inner Shadow
- Outer Glow
- Inner Glow
- Bevel and Emboss
- Contour
- Texture
- Satin
- Color Overlay
- Gradient Overlay
- Pattern Overlay

#### Bevel and Emboss

Structure

Style: Inner Bevel

Technique: Smooth

Depth: 1 %

Direction:  Up     Down

Size: 0 px


Soften: 0 px

#### Shading


Angle: 90 °

Altitude: 21 °

Use Global Light

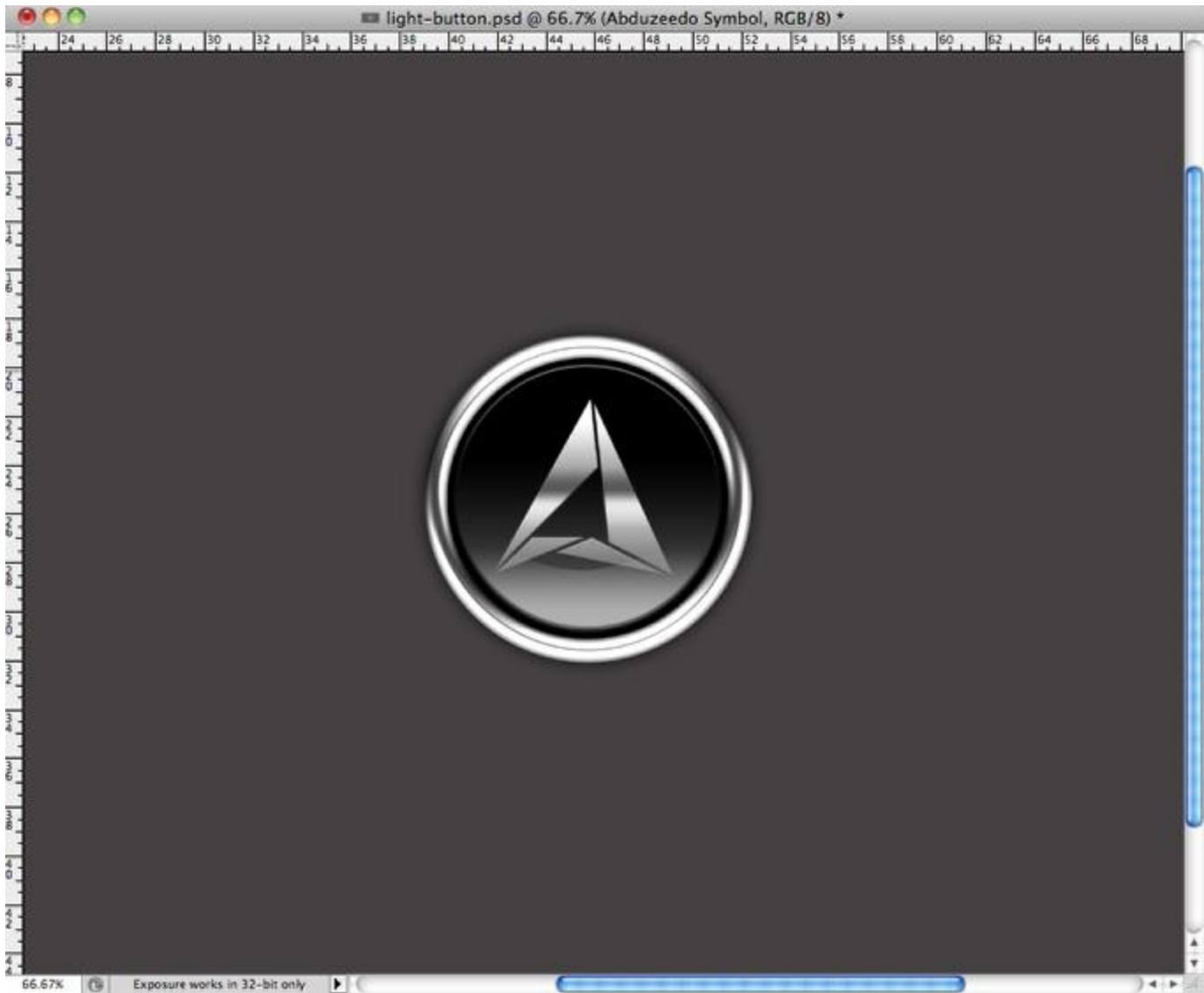
Gloss Contour:   Anti-aliased

OK    Cancel    New Style...     Preview



## Шаг 15:

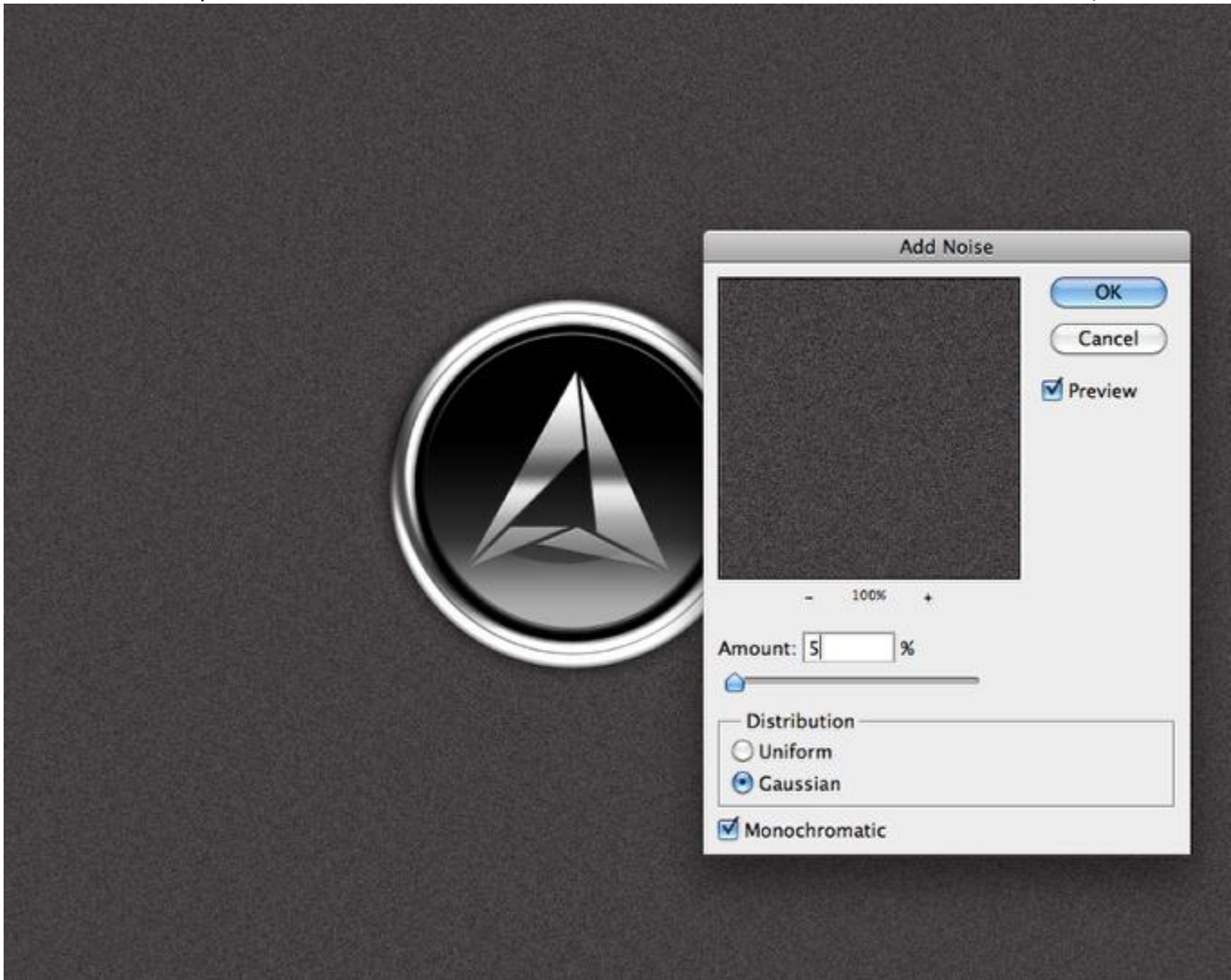
После всех проделанных действий у нас должно получиться нечто подобное:



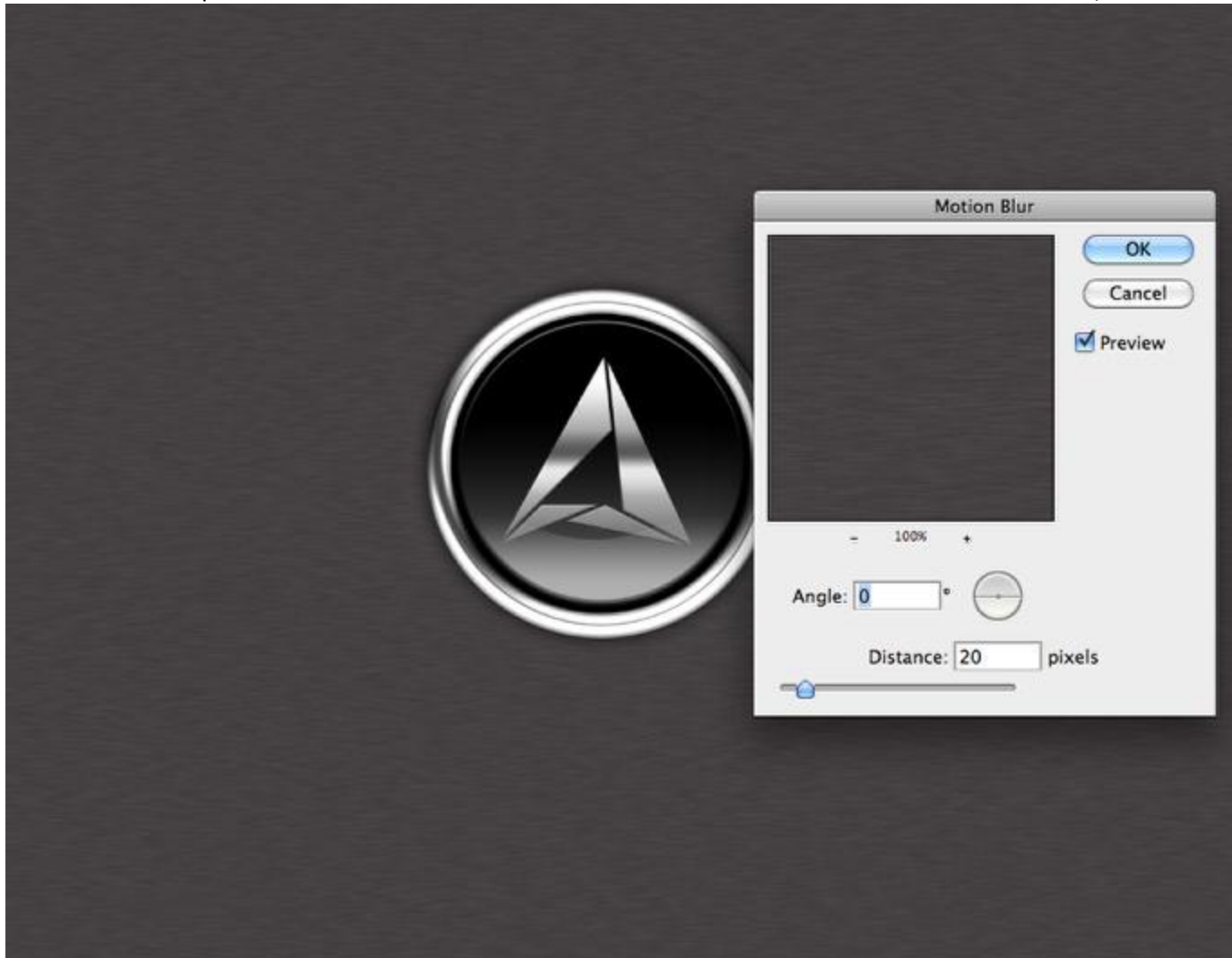
## Шаг 16:

Теперь пришло время для создания приятной текстуры для нашей кнопки.

Выберите фоновый слой и добавьте шум: **Filter>Noise>Add Noise** с настройками, показанными ниже.

**Шаг 17:**

Затем размоем фон: **Filter>Blur>Motion Blur**. Угол должен быть равен  $0^\circ$ , дистанция - 20 пикселей.

**Шаг 18:**

Переходим в **Layer>Layer Styles>Gradient Overlay**. Blend Mode меняем на Multiply. Убедитесь также, что стиль градиента выбран выбран Radial.



**Результат:**





