

Создаем цветок при помощи Gradient Mesh

Примерное время выполнения: 1 час.

От переводчика. Похожий урок уже есть на форуме, но здесь действий чуть больше, да и середина цветка создается другим способом. Так что смысл хоть и похож, но результаты разные.

Результат урока:

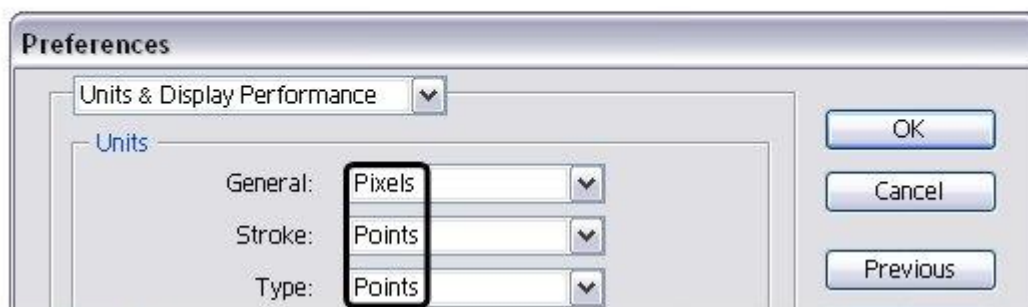
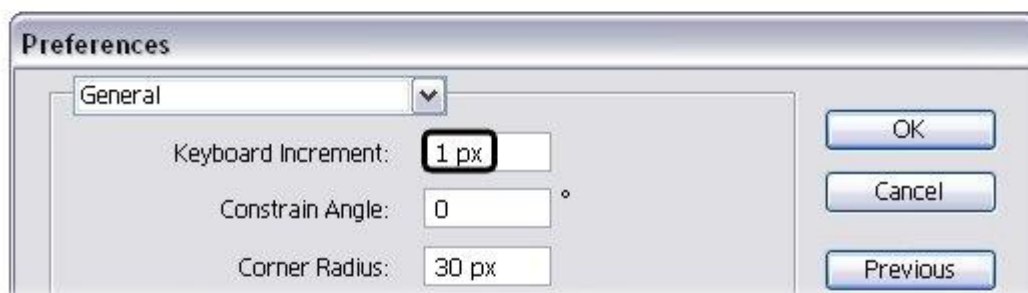
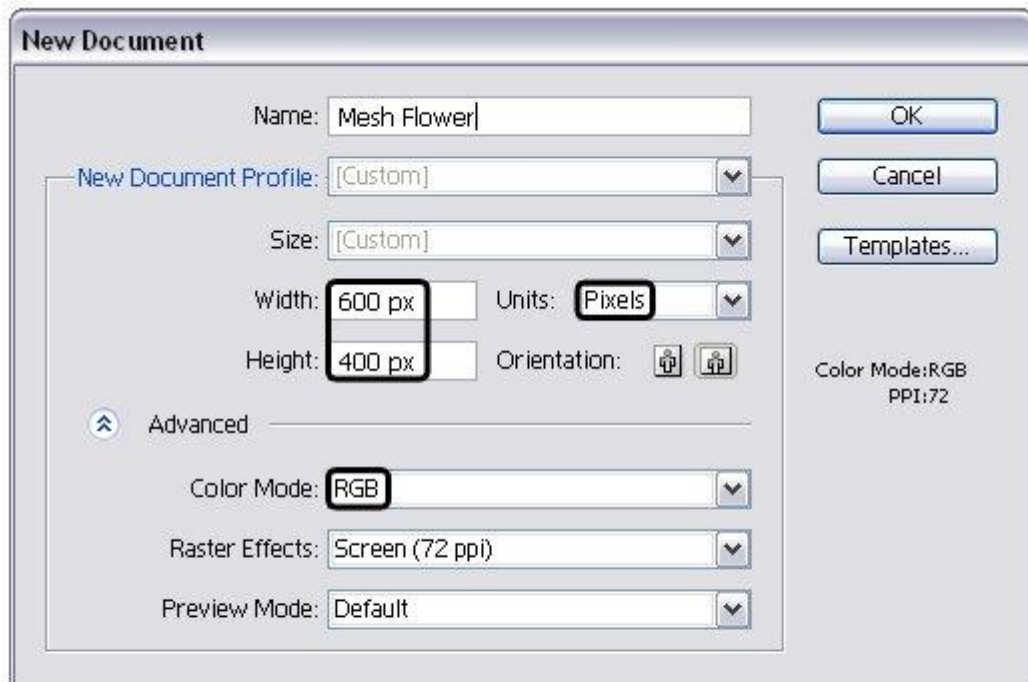


В этом уроке вы при помощи градиентных сеток (Gradient Mesh) создадите прекрасный цветок. Начнем мы с формирования лепестка, который затем превратим в градиентную сетку, а уже её узлам зададим цвет. Далее займемся центральной частью с тычинками. Здесь мы воспользуемся распыляющей кистью (Scatter Brush), эффектом Transform и, конечно, Gradient Mesh. Затем детализируем лепестки, используя инструмент Blend Tool и эффекты Pucker & Bloat и Transform. Закончим же добавлением теней и созданием других цветовых вариаций. Давайте начнем!

1. Начинаем новый проект

Нажмите Ctrl+N для создания нового документа. Введите указанные ниже размеры и прочие параметры. Затем в главном меню программы (Edit> Preferences> Unit> General) проверьте, чтобы основными единицами измерений были выставлены пиксели. Не выходя из меню, перейдите в раздел General, где удостоверьтесь, что для смещения при помощи клавиатуры

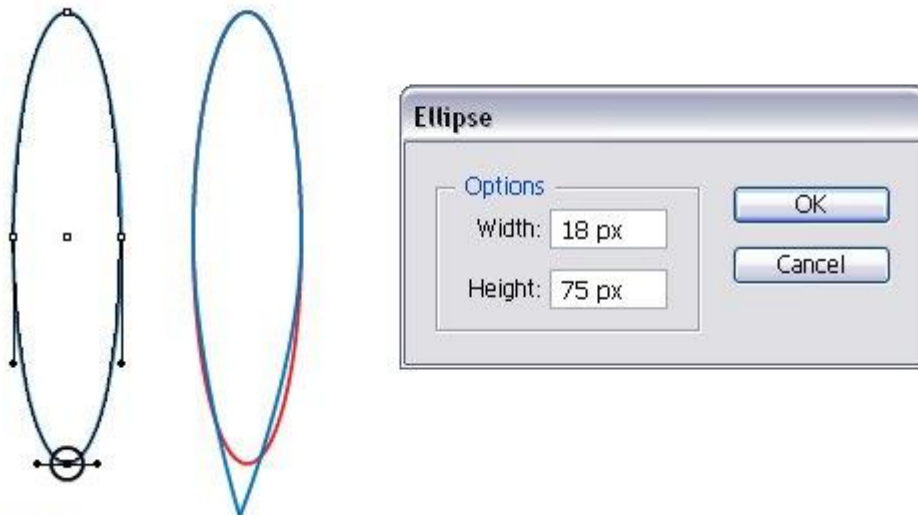
(Keyboard Increment) выставлено значение равное 1 пикселю.



2. Создаем лепесток

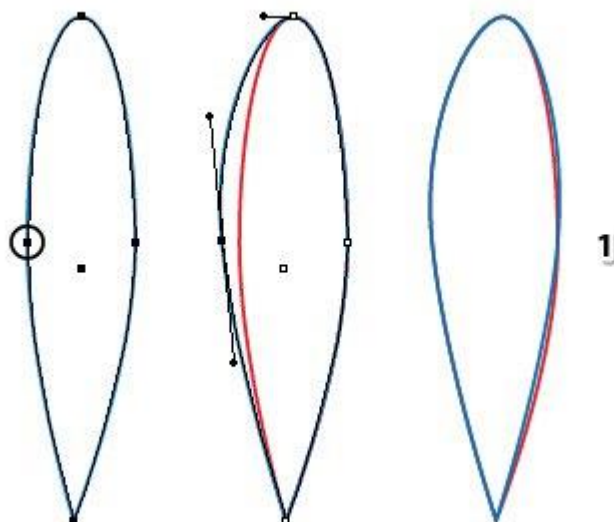
Шаг 1

Инструментом **Ellipse Tool (L)** нарисуйте овал размерами 18x75 пикселей. Значения заливки и обводки оставьте стандартными. Инструментом **Direct Selection Tool (A)** сместите нижнюю опорную точку немного вниз и влево. Смотрите пример на следующем рисунке. Красный контур обозначает изначальную фигуру, синий — измененную. Чтобы сделать кончик острым, активируйте инструмент **Convert Anchor Point Tool (Shift+C)** и просто щелкните по нижней опорной точке.



Шаг 2

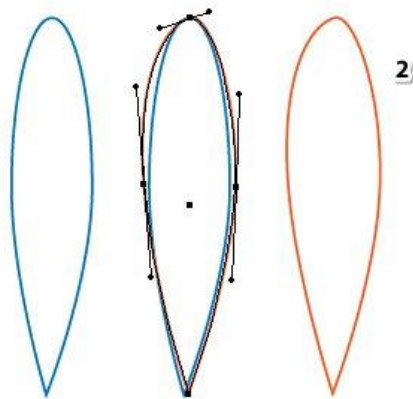
Нам нужны будут два разных по форме лепестка. Поэтому сделайте копию существующей фигуры. Одну из них просто сместите в сторону, чтобы не мешала работать с другой. Теперь у другой фигуры отредактируйте положение левой опорной точки и ее направляющих примерно как показано на изображении ниже. Назовите эту фигуру «petal 1».



Шаг 3

Перейдите к другому лепестку. Здесь произведите примерно такие манипуляции, как показано ниже. Полученную фигуру именуите «petal 2».

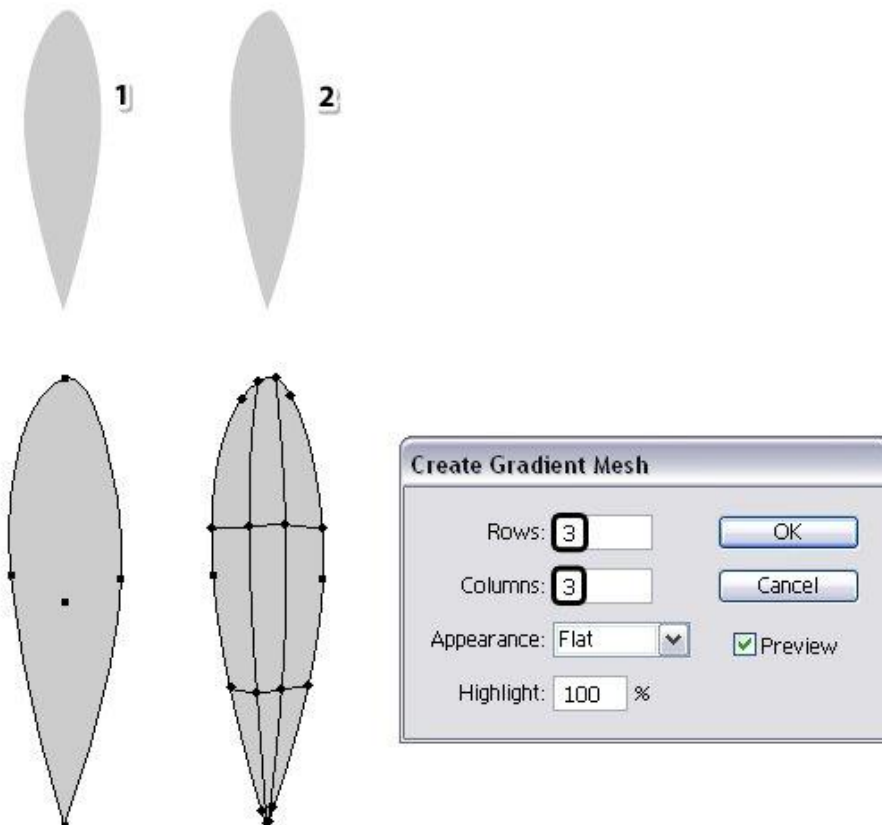
Конечно, совсем необязательно делать точно такие же лепестки. Смело экспериментируйте, главное, чтобы основная форма была похожа. Вы также можете увеличить их количество до трех, чтобы было разнообразнее.



3. Создаем градиентную сетку и добавляем цвет

Шаг 1

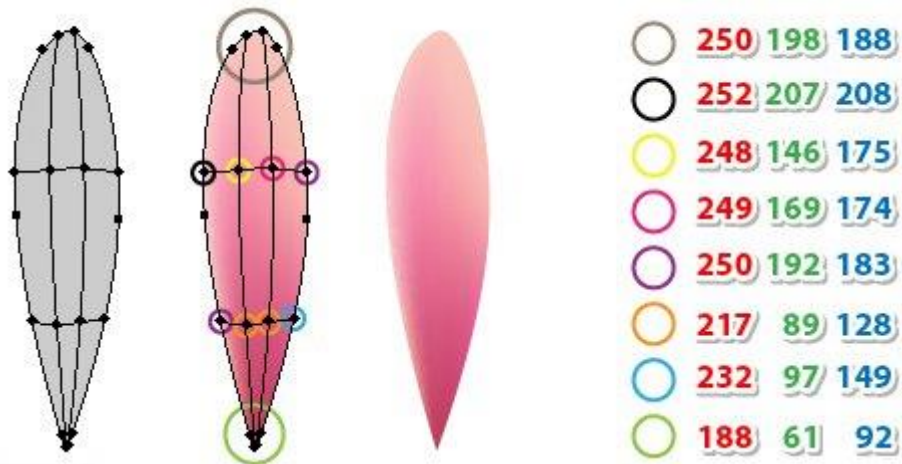
Выделите фигуру «petal 2» и выполните команду Object > Create Gradient Mesh, задав в появившемся диалоговом окне 3 строки и 3 столбца.



Шаг 2

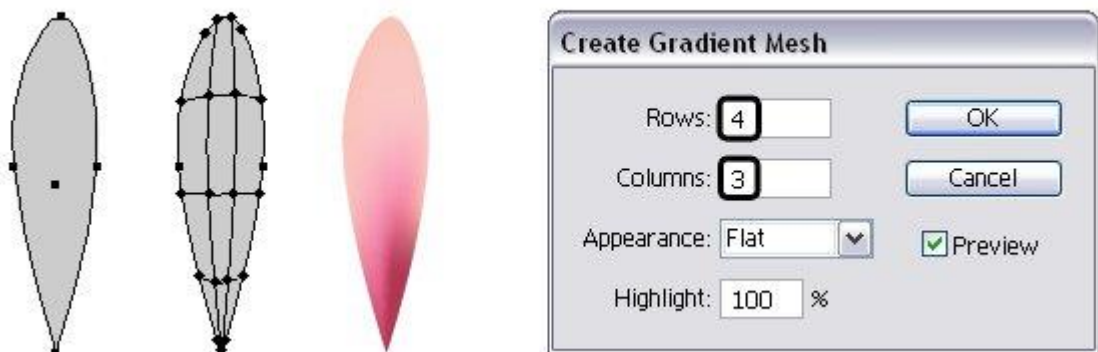
Выделяйте каждый узел сетки инструментом Direct Selection Tool (A) и назначайте им соответствующий цвет, следуя маркерам на изображении ниже. Группу узлов (вверху и внизу)

будет удобнее выделить инструментом Lasso Tool (Q).



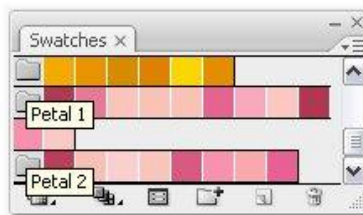
Шаг 3

Теперь выделите фигуру «petal 1» и выполните команду Object > Create Gradient Mesh. Здесь задайте 4 строки и 3 столбца. Раскройте его используя те же цвета.



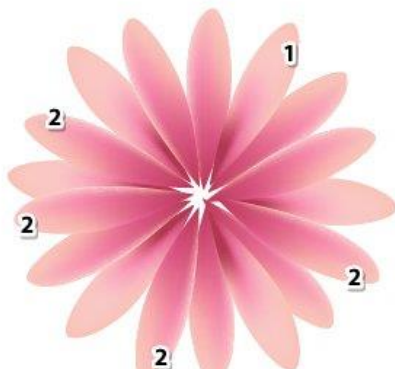
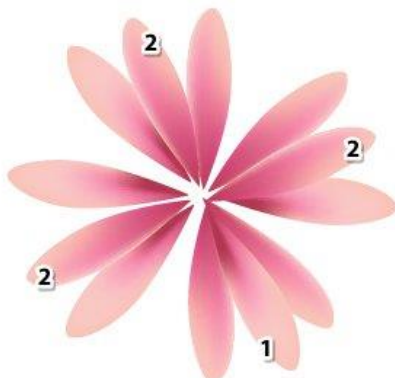
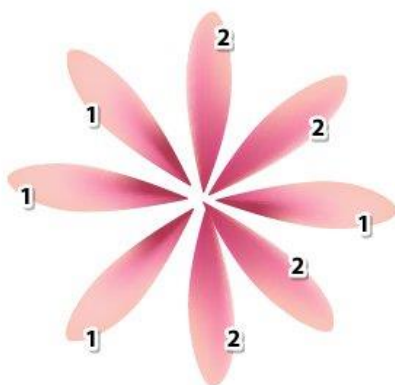
Шаг 4

Оба лепестка готовы. Если у вас возникли сложности с их «покраской», то вы можете найти все использованные мною цвета в наборах панели Swatches, если загрузите файл примера (ссылки на который нет, но я надеюсь, что она появится, после чего я добавлю ее и в перевод; **прим. перев.**).



Шаг 5

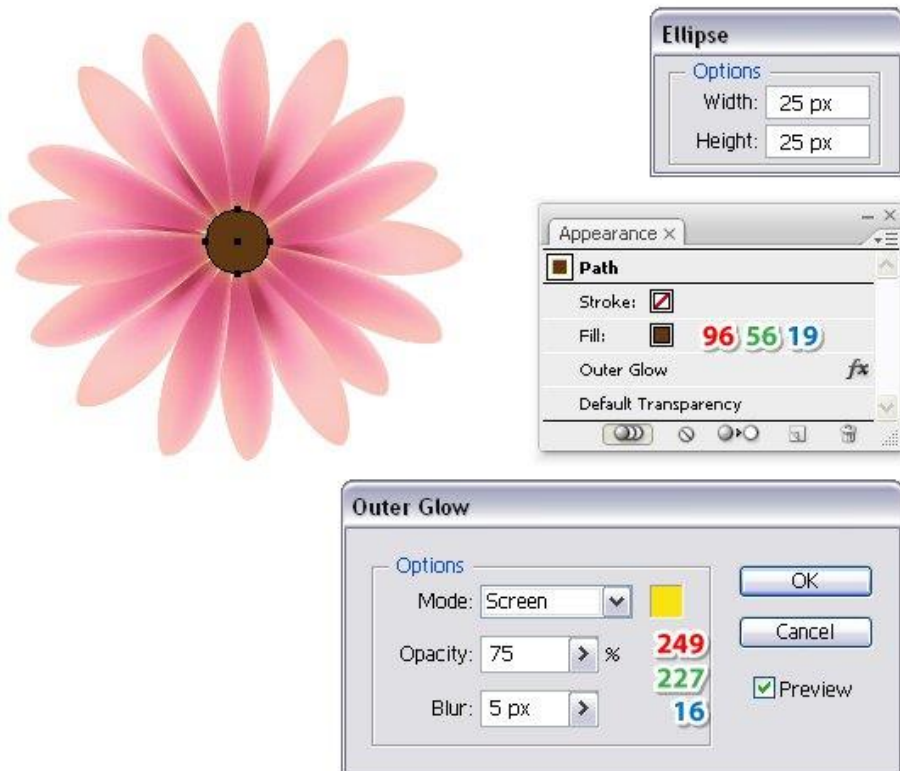
Размножьте лепестки, затем расположите их так, чтобы они сформировали цветок. Распределяйте их «слоями». Порядок следования лепестков в «слое» выбирайте сами, мой вариант показан ниже.



4. Создаем центр цветка

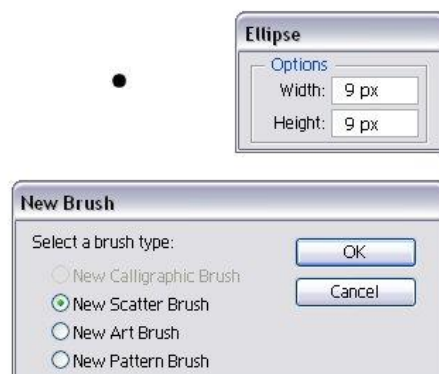
Шаг 1

Инструментом Ellipse Tool (L) нарисуйте круг диаметром 25 пикселей. Залейте его коричневым цветом. Затем примените к этой заливке Effect > Stylize > Outer Glow с указанными ниже параметрами.



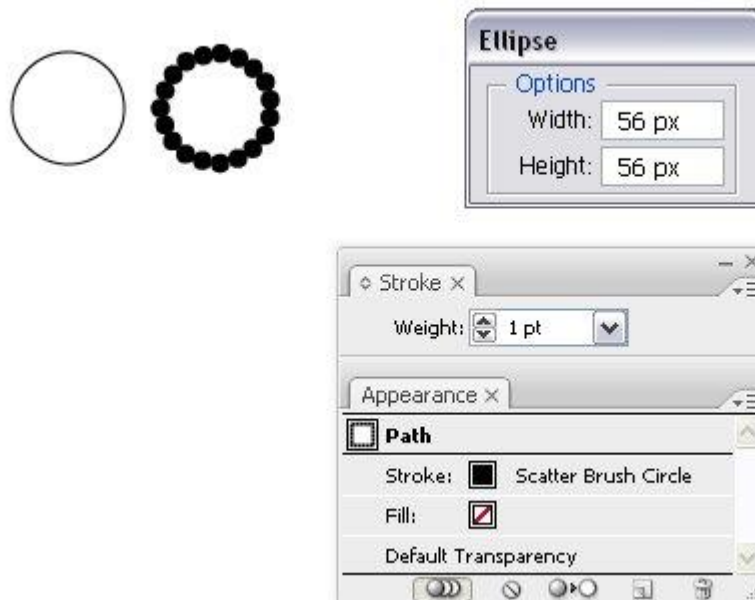
Шаг 2

Нарисуйте круг диаметром поменьше. Залейте его черным цветом. Не снимая выделения перетащите на панель кистей и в появившемся диалоговом окне укажите пункт «Scatter Brush». Настройки у кисти оставьте стандартными.



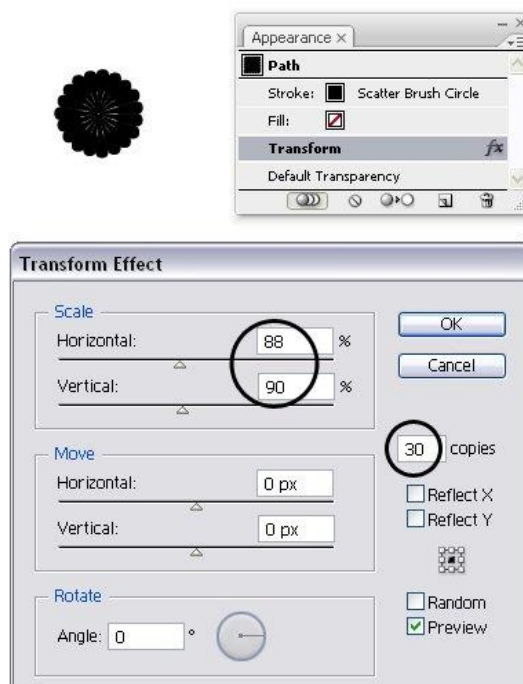
Шаг 3

Нарисуйте еще один круг. Заливку у него удалите и назначьте в качестве обводки кисть, сохраненную в предыдущем шаге.



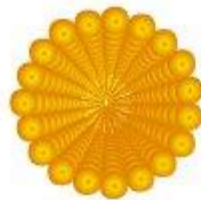
Шаг 4

Не снимайте выделения с последнего круга. Примените к нему эффект Effect > Distort & Transform > Transform с указанными ниже настройками.

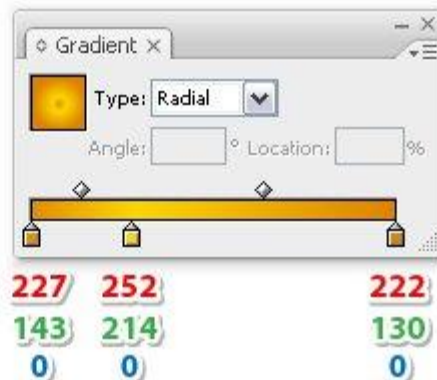


Шаг 5

Теперь выполните команду Object > Expand Appearance. Полученную группу залейте радиальным градиентом, настройки которого показаны ниже. Должен окраситься каждый эллипсоид в отдельности.

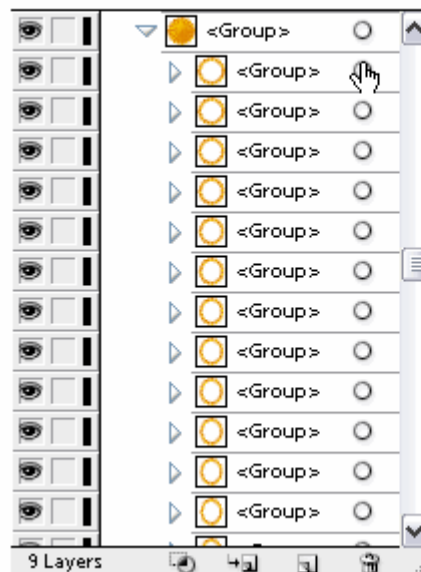
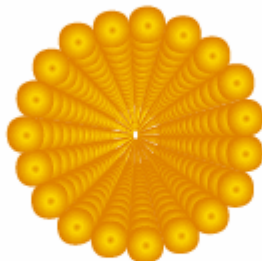


Expand Appearance



Шаг 6

В панели слоев раскройте эту группу. Внутри нее еще много других групп. Каждая из них отвечает за свой ряд эллипсоидов. Порядок их следования идет от края к центру (где самые маленькие фигуры).

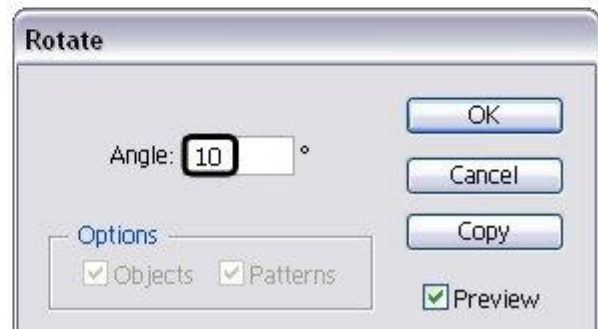
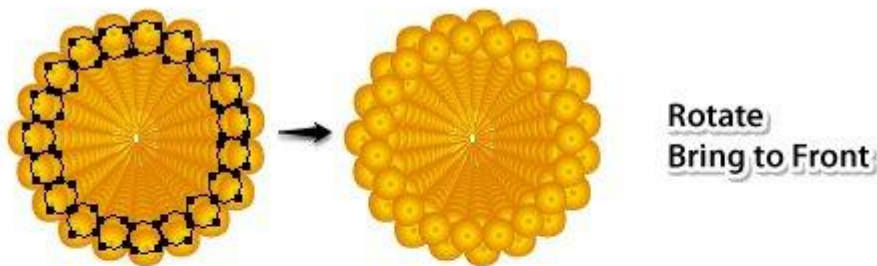


Шаг 7

Нужно модифицировать эти группы. Первую, отвечающую за внешний ряд, оставьте без изменений. Выделите вторую. Примените к ней операцию Object> Transform> Rotate с углом поворота 10°. Затем нажмите сочетание Shift+Ctrl+], чтобы отправить ее на самый передний план.

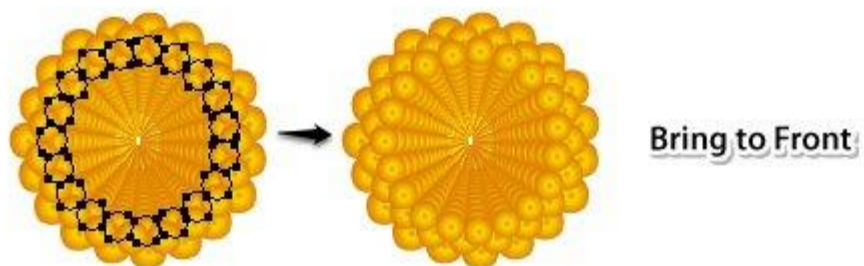
Примечание переводчика. Так как количество групп, которые нужно повернуть и отправить на передний план велико, то выполнять эти две операции вручную совсем не хочется. Чтобы несколько ускорить работу, запишите на указанные действия экшен, которому назначьте «горячие» клавиши, например Shift+F2. Стоит также заметить, что может получиться не так как написано в следующем шаге. Там говорится о том, что третью группу не нужно поворачивать. У меня же это нужно было сделать, а надобность в повороте каждого второго ряда отпала на 5 группе. Так что будьте внимательны.

Чтобы не потерять первую группу и запутаться с остальными, скройте ее. И, следовательно, все группы, которые будут лежать ниже нее в панели слоев, еще не обрабатывались.



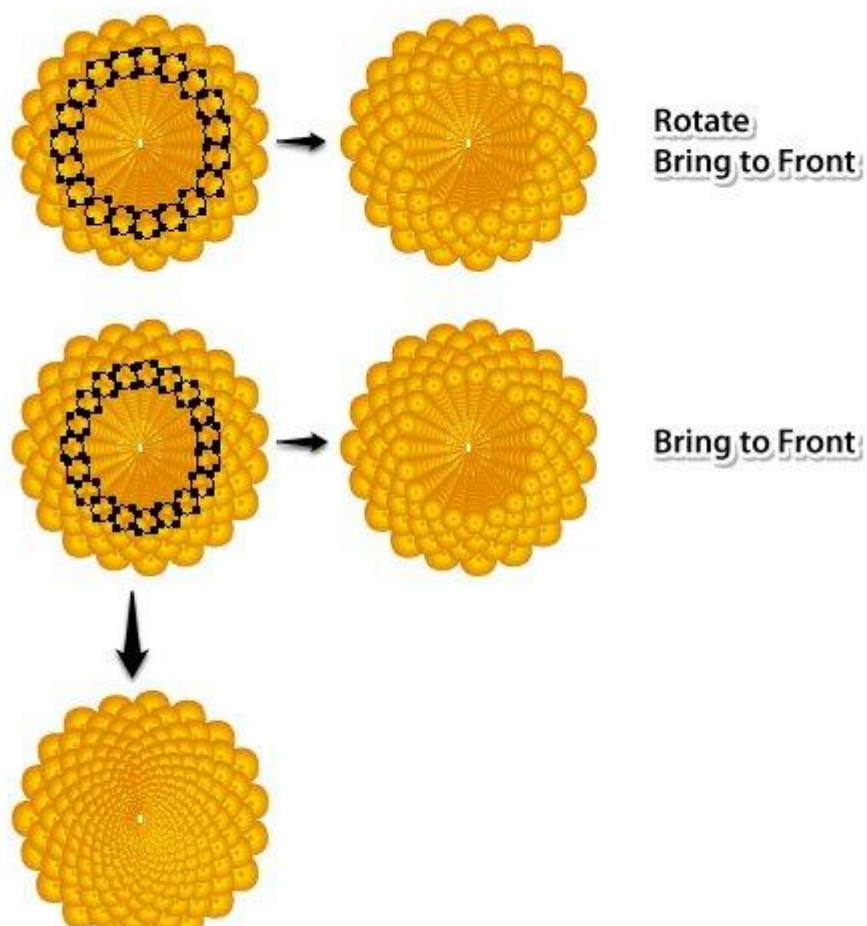
Шаг 8

Третью группу просто отправьте на самый передний план (Shift+Ctrl+]). Поворачивать ее не нужно (смотрите примечание к предыдущему шагу; **прим. перев.**).



Шаг 9

Четвертую группу поверните на 10° и отправьте на самый передний план (или, если вы записали экшен, выполните его). Пятую просто отправьте на самый передний план. Продолжайте действовать по этому алгоритму до самой последней группы. Конечный вид после данных действий показан на изображении ниже.



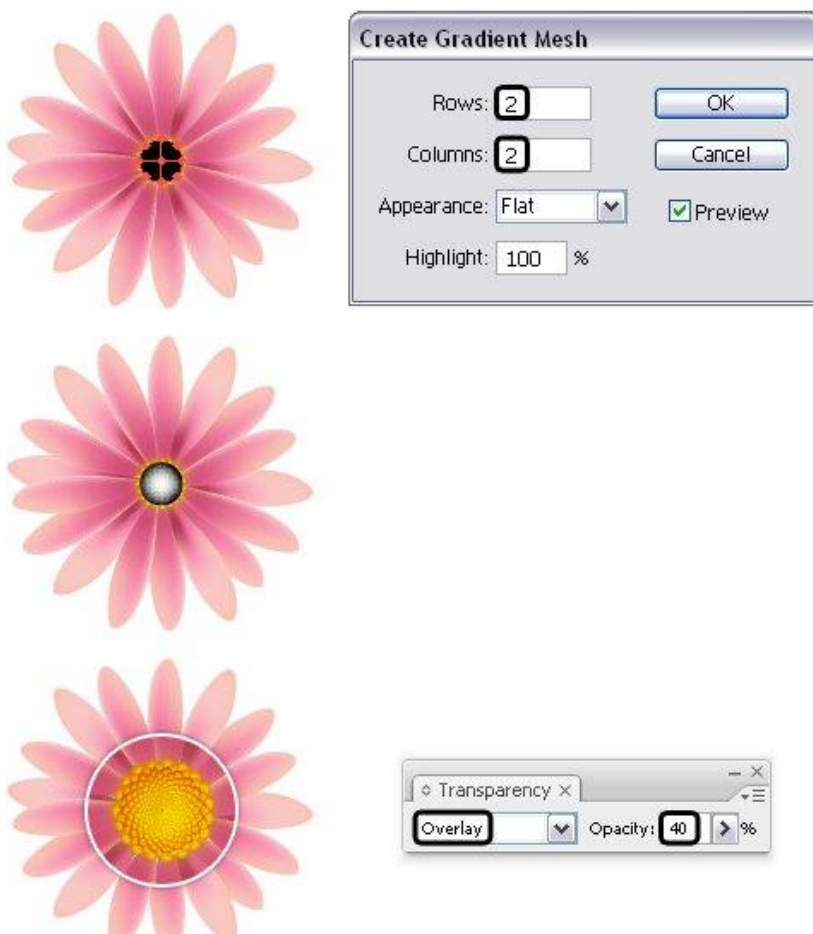
Шаг 10

Переместите все группы в центр цветка и уменьшите их до размеров чуть больше коричневого круга.



Шаг 11

Скопируйте коричневый круг. Дубликат отправьте на самый передний план. Цвет заливки измените на черный. Примененный к ней эффект удалите. Затем выполните команду Object > Create Gradient Mesh, в диалоговом окне которой укажите 2 строки и 2 столбца. Выделите центральную точку и измените ее цвет на белый. Измените режим смешивания фигуры на Overlay и уменьшите непрозрачность до 40-50%.



5. Детализируем цветок

Шаг 1

Нарисуйте два круга. Один диаметром 45 пикселей, другой – 9 пикселей. Залейте оба черным цветом. Непрозрачность большего уменьшите до 0%. Затем выделите оба круга и перейдите в меню Object > Blend > Blend Options, где для метода Specified Steps задайте 20 шагов. После этого просто нажмите сочетание Ctrl+Alt+B, чтобы создать собственно смешивание. Переместите его в центр цветка и опустите ниже всех групп с тычинками.

