

# Создаем набор новогодних шариков в Illustrator

**Примерное время выполнения:** 1 час.

**В ходе выполнения урока вам понадобится:**

Набор снежинок

**Результат урока:**

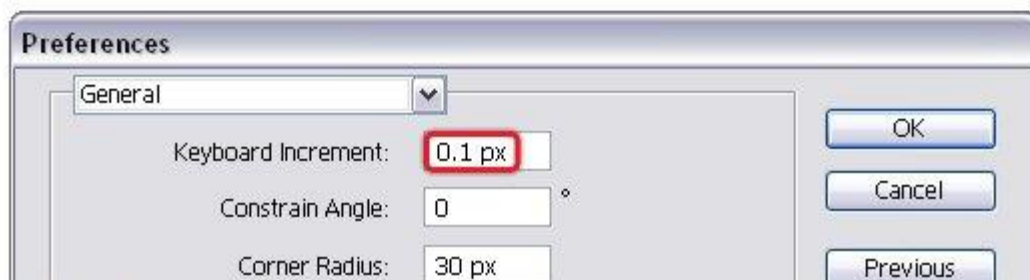
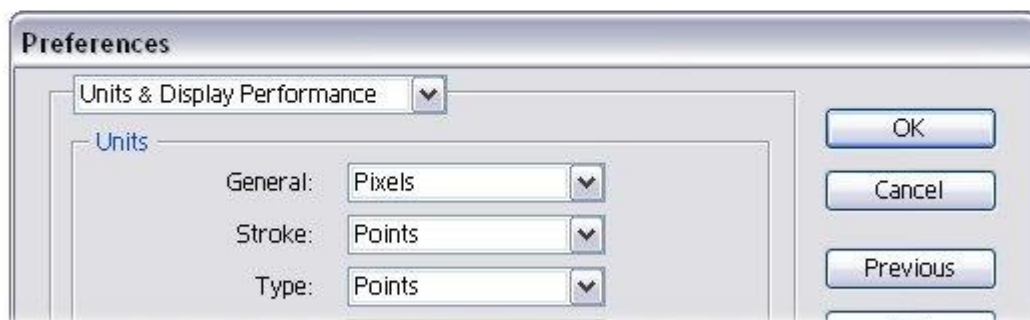
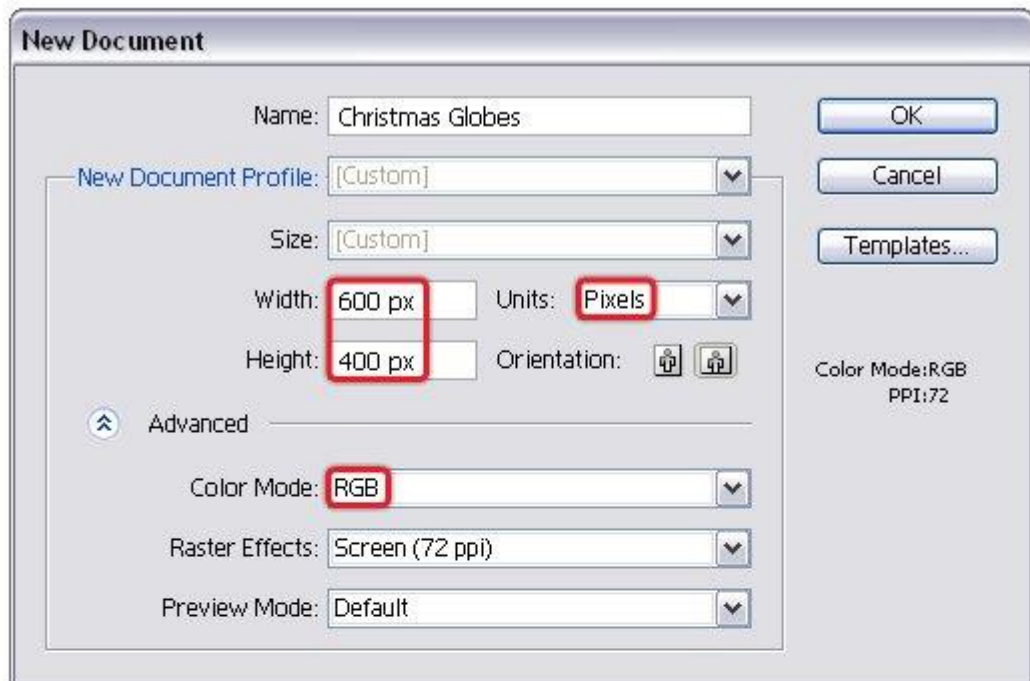


В этом уроке вы создадите набор новогодних шариков, используя Adobe Illustrator. Начнем мы с создания основы этой игрушки. Ею, по понятным причинам, будет круг. Его мы превратим в градиентную сетку (Gradient Mesh) и уже при помощи нее изобразим объемный шарик. Следующим этапом станет придание шарiku нужного цвета. Затем мы нарисуем заглушку, закрывающую верхнюю часть шарика. Далее декорируем его при помощи снежинок и, наконец, добавим еще реалистичности, наложив дополнительные блики и рефлексy, используя при этом маски непрозрачности. В самом конце опробуем другие цвета и рисунок снежинок. Давайте же начнем!

## 1. Начинаем новый проект

Нажмите Ctrl+N для создания нового документа. Введите указанные ниже размеры. 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 для смещения при помощи клавиатуры (Keyboard Increment) задайте значение в

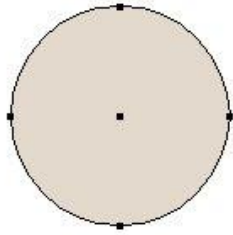
0,1 пикселя.



## 2. Создаем золотой шарик

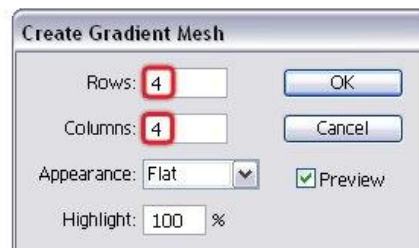
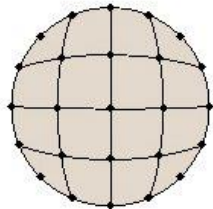
### Шаг 1

Создайте инструментом Ellipse Tool (L) круг диаметром 130 пикселей. Цвет заливки сейчас не важен.



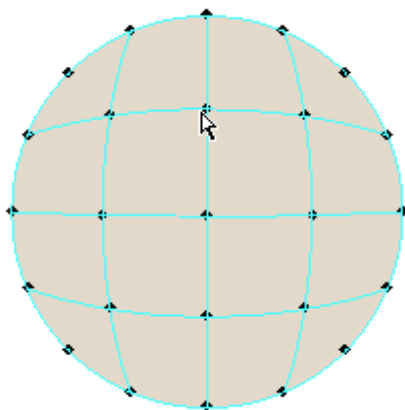
## Шаг 2

Не снимая выделения с круга, выполните команду Object > Create Gradient Mesh, где в настройках укажите 4 строки и 4 столбца.



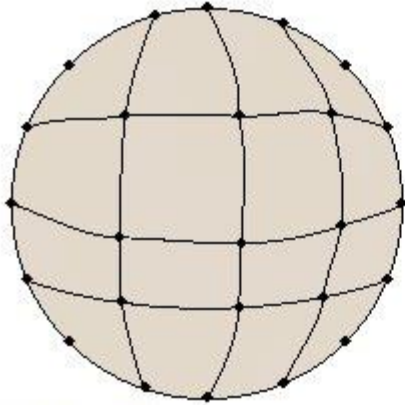
## Шаг 3

При помощи инструмента Direct Selection Tool (A) несколько измените положение некоторых узлов сетки и их направляющих, ориентируясь на анимацию ниже.



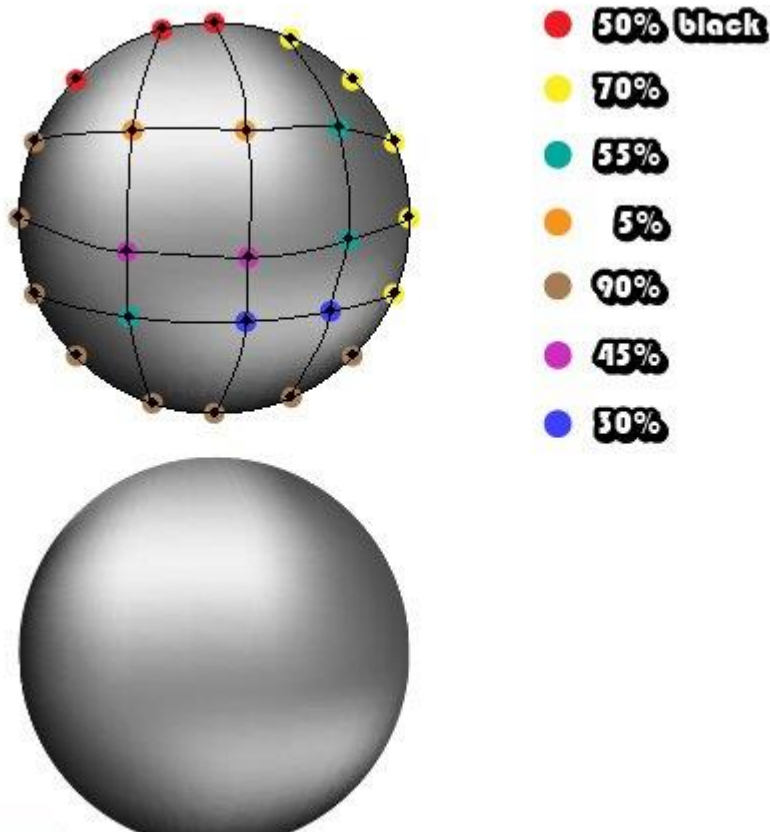
## Шаг 4

Должно получиться примерно так:



## Шаг 5

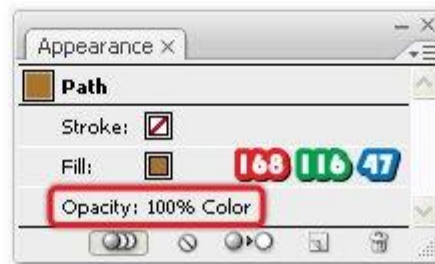
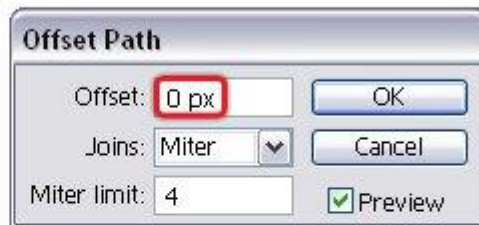
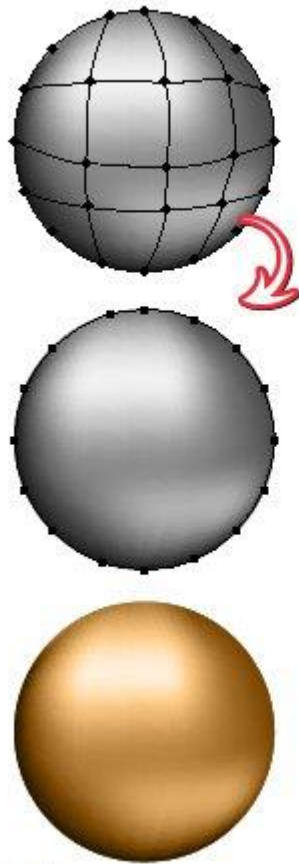
Теперь, пользуясь всё тем же инструментом Direct Selection Tool (A), выделяйте узлы сетки и назначайте им цвета в соответствии с указанной ниже маркировкой.



## Шаг 6

Сейчас вам понадобится копия этого круга. И так как я не сказала об этом ранее, то сейчас можно воспользоваться следующим трюком: выделите имеющийся круг и выполните команду Object > Path > Offset Path с нулевым смещением. Вы получите дубликат круга, но уже без градиентной сетки. Если эта копия создавалась «на заднем плане», то необходимо отправить ее на самый передний план, используя сочетание Shift+Ctrl+]. Назначьте фигуре заливку

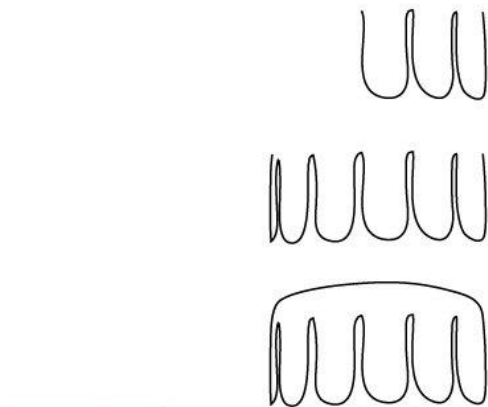
указанного на изображении ниже цвета и измените ее режим смешивания на Color. Вы можете также попробовать другие режим смешивания, там тоже есть интересные варианты.



### 3. Создаем заглушку

#### Шаг 1

Вооружитесь инструментом Pencil Tool (N) или Pen Tool (P) — выбирайте каким вам удобнее работать — и нарисуйте примерно такой извилистый контур, как показано ниже. Когда он будет готов, сделайте несколько его дубликатов, они понадобятся нам позже.

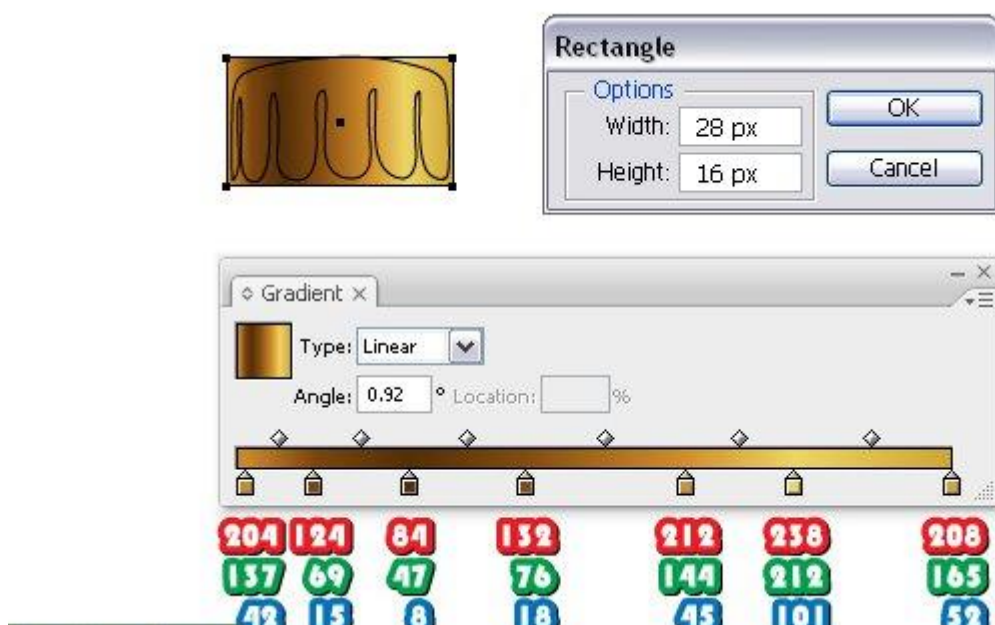


## Шаг 2

**Примечание переводчика.** Зачем нужен этот и следующий шаг мне совсем непонятно. Что мешает сразу залить зубчатую фигуру градиентом? Ничего. Зачем же тогда всё так усложнять?

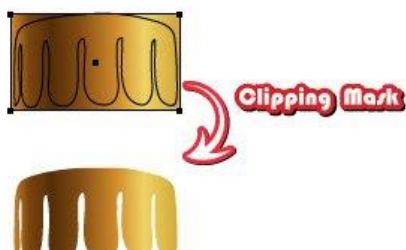
Также прошу заметить, что задаваемое здесь градиентом положение освещения неверно относительно самого шарика. Там источник света находится слева и сверху. Здесь же получается по блику получается, что источник света уже переехал направо (должен, как вы уже поняли, быть слева).

Инструментом Rectangle Tool (M) создайте прямоугольник размерами 28x16 пикселей. Залейте его градиентом, настройки которого показаны ниже.



## Шаг 3

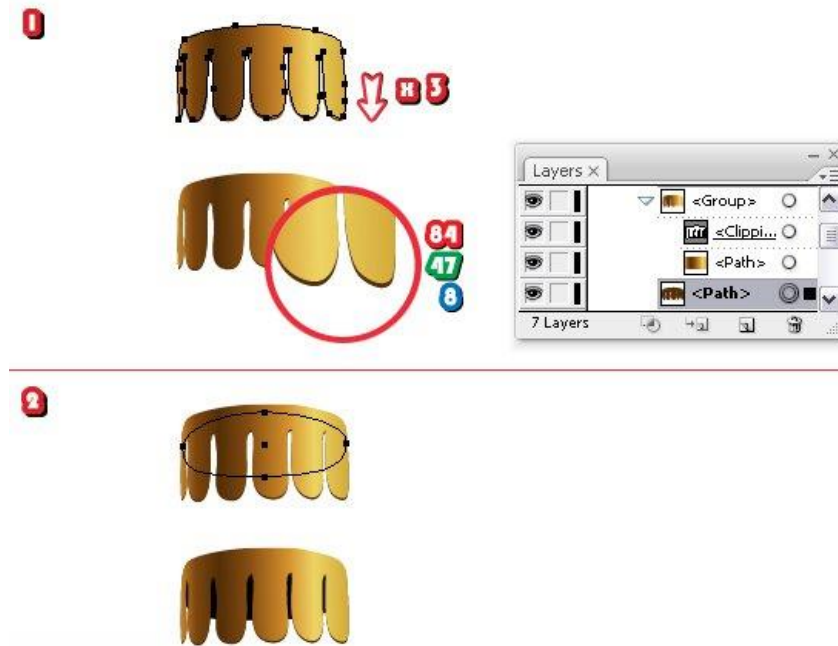
Выделите прямоугольник вместе с одной из копий зубчатой фигуры, которая должна находиться выше прямоугольника, и нажмите Ctrl+7, чтобы создать обтравочную маску.



## Шаг 4

Выделите одну из копий фигуры заглушки и сместите ее при помощи клавиатуры, нажав клавишу «Стрелка вниз» три раза (то есть на 0,3 пикселя при заданном в самом начале расстоянии смещения при помощи клавиатуры). Залейте ее темно-коричневым цветом, после чего отправьте на задний план так, чтобы она была ниже основной фигуры.

Нарисуйте овал примерно как показано на изображении ниже под цифрой 2. Нижнюю опорную точку овала сместите немного вверх, чтобы эта сторона стала менее закругленной. Залейте фигуру черным цветом и тоже опустите под основную фигуру.



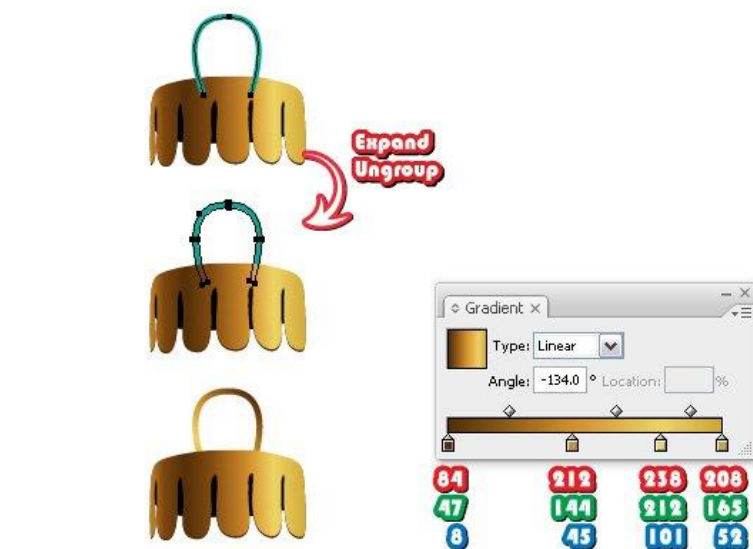
## 4. Рисуем крючок

**Примечание переводчика.** Объемная часть крючка, создаваемая со второго по пятый шаг, тоже неверна по части света. Точнее, неверен цвет заливки. Должно быть наоборот, ведь освещенная часть слева и по понятным причинам свет не может быть с внутренней левой стороны элемента. То есть, в третьем шаге нужно заливать черным цветом, а в пятом — белым.

### Шаг 1

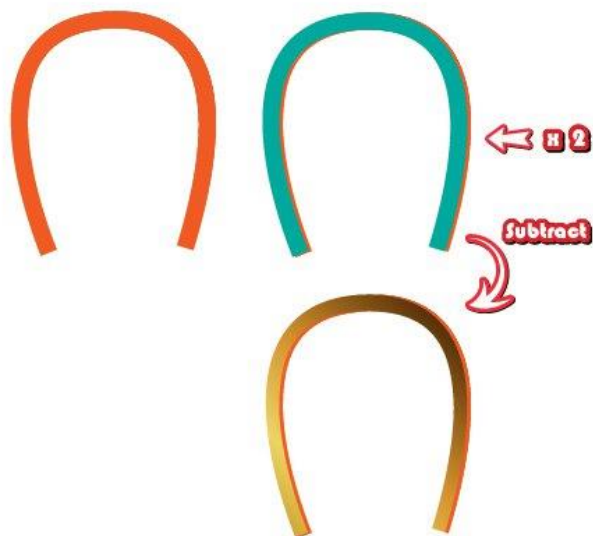
Пером нарисуйте примерно такой контур, как показано ниже. Цвет обводки сейчас не важен. Затем примените к нему команду Object> Path> Outline Stroke. Теперь это полноценная фигура и можно залить ее градиентом (его параметры указаны ниже).





## Шаг 2

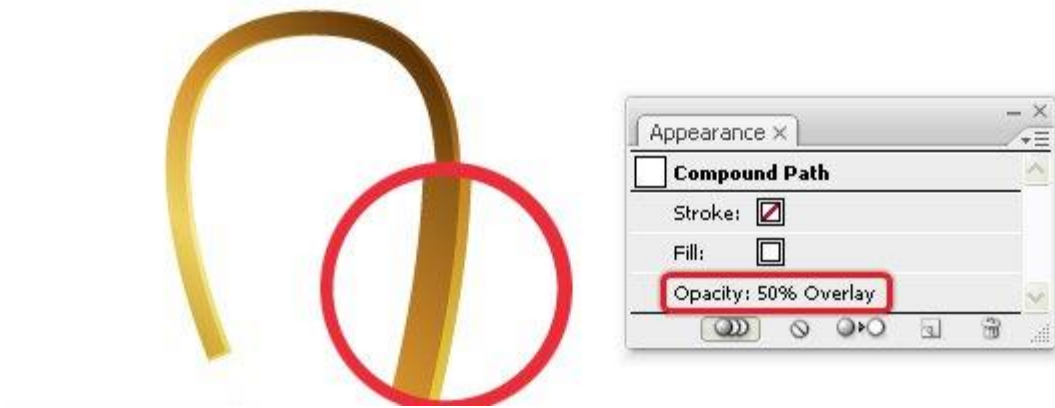
Дважды продублируйте фигуру крючка (Ctrl+C, Ctrl+F, Ctrl+F). Верхнюю копию сместите влево двумя нажатиями соответствующей кнопки на клавиатуре. Затем выделите обе копии и нажмите кнопку «Minus Front» на панели Pathfinder.



## Шаг 3

Получившиеся в предыдущем шаге фигуры залейте белым цветом. Измените их режим смешивания на Overlay и уменьшите непрозрачность до 50%.





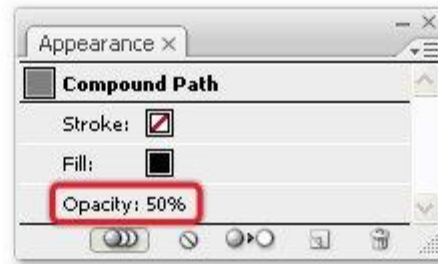
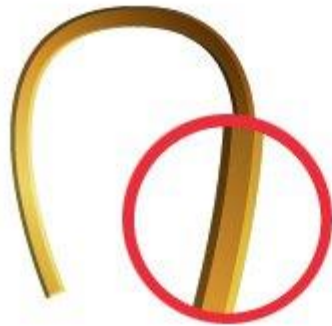
## Шаг 4

Вновь дважды продублируйте основную фигуру крючка (Ctrl+C, Ctrl+F, Ctrl+F). Верхнюю копию сместите на два нажатия вправо, затем выделите обе копии и нажмите кнопку «Minus Front» на панели Pathfinder.



## Шаг 5

Полученные в прошлом шаге фигуры залейте черным цветом, режимом смешивания назначьте Overlay с непрозрачностью 50%.



## 5. Детализируем заглушку

### Шаг 1

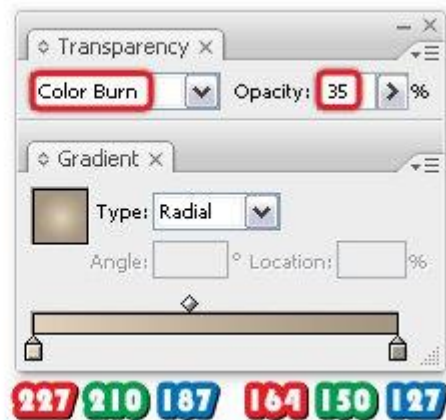
Сделайте две копии фигуры заглушки (Ctrl+C, Ctrl+F, Ctrl+F). Верхний дубликат сместите немного вниз, затем выделите обе копии и нажмите кнопку «Minus Front» на панели Pathfinder.



### Шаг 2

Полученную в конце прошлого шага фигуру залейте градиентом, настройки которого показаны

ниже. Измените режим смешивания этой фигуры на Color Burn и уменьшите непрозрачность до 35%.



### Шаг 3

При желании вы можете добавить еще деталей на заглушку. Например, кружочки на верхней границе. Залейте их черным цветом, сгруппируйте, затем уменьшите непрозрачность группы до 50% и измените режим смешивания на Overlay.



### 6. Добавляем тень под заглушкой

**Примечание переводчика.** Весь этот раздел неверен. Об этом можно было сказать и ранее, но здесь, пожалуй, самое подходящее место. У реальных шариков есть небольшая горловина, через которую их выдувают. Её и закрывает заглушка. Следовательно никакой описываемой в разделе тени не будет в принципе. Будет же свет на горловине и затемнение на границы ее и

основы шарика (смотрите изображение реального шарика под спойлером). Получается, что заглушка в авторском варианте ни на чем не держится. Выполнять этот раздел или нет — ваше право. Я лишь отметил, что он неверен.

[ **скрытый текст** ]

## Шаг 1

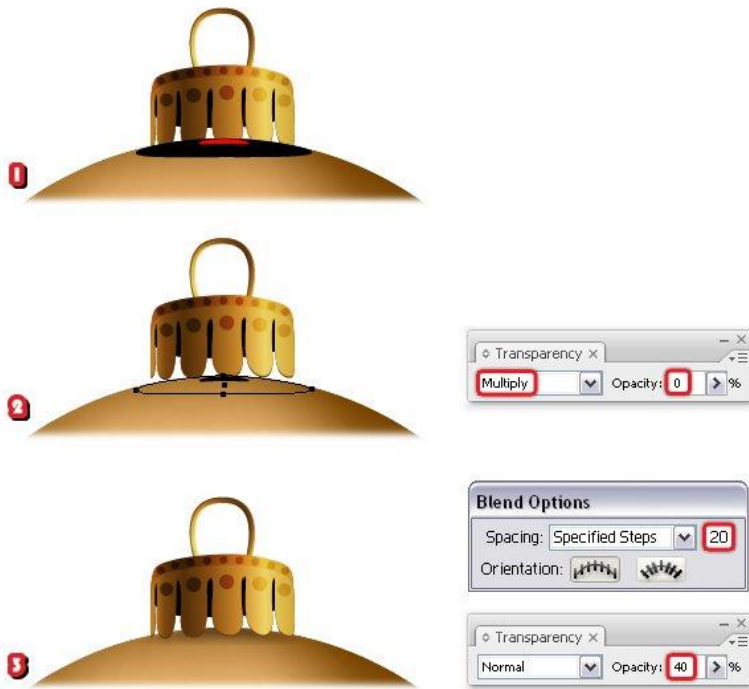
Сгруппируйте все фигуры, составляющие заглушку (Ctrl+G). Если группа будет ниже шарика, то отправьте ее на самый передний план (Shift+Ctrl+J).



## Шаг 2

Нарисуйте овал рядом с верхним краем шарика. Нижнюю его опорную точку сместите вверх. Ориентируйтесь на показанный ниже пример (1). Сделайте копию этой фигуры, затем уменьшите ее, поднимите выше и еще немного сместите нижнюю опорную точку, чтобы получился небольшой изгиб внутрь (2). Залейте обе фигуры черным цветом и назначьте им режим смешивания Multiply. Для большей фигуры также задайте непрозрачность в 0%.

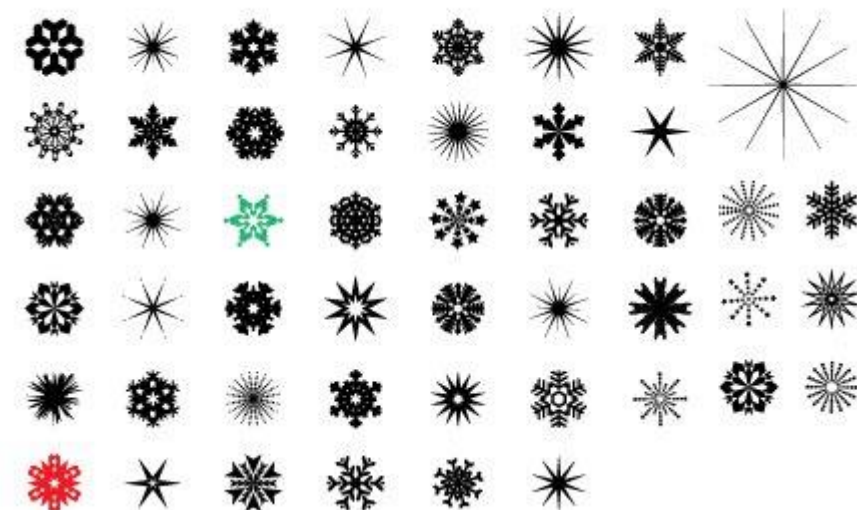
Выделите обе фигуры и нажмите сочетание Ctrl+Alt+B, чтобы смешать их. Затем войдите в настройки смешивания (Object > Blend > Blend Options) и задайте для метода «Specified Steps» 20 шагов. Непрозрачность смешивания снизьте до 40% (3).



## 7. Сохраняем снежинки как символы

### Шаг 1

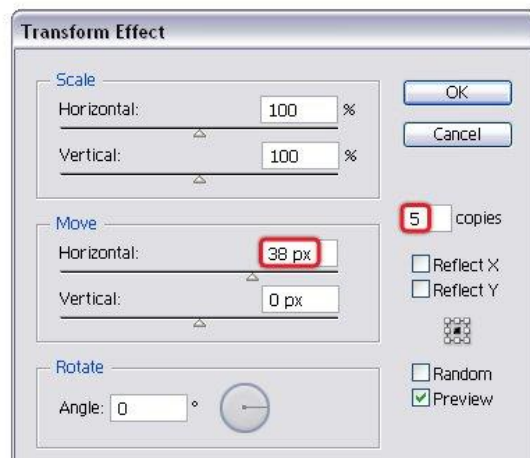
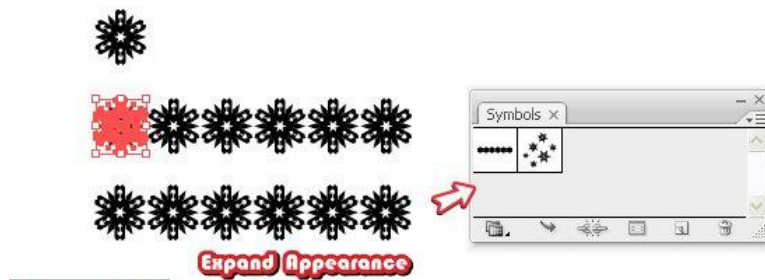
Откройте файл со снежинками (ссылка на скачивание в самом начале урока). Из всех них я выбрала отмеченную на изображении ниже красным цветом для золотого шарика и отмеченную зеленым — для зеленого шарика (который создам позднее).



### Шаг 2

Для первой выбранной снежинки я применила эффект Effect > Distort & Transform > Transform, настройки которого показаны ниже. Вы можете сделать так же или положиться на свой вкус. Если вы будете делать через этот же эффект, то не забудьте потом выполнить операцию

Object > Expand Appearance. Полученную группу фигур выделите и перетащите на панель Symbols, чтобы сохранить ее как символ.



## 8. Добавляем снежинки на шарик

### Шаг 1

Продублируйте фигуру, которой мы окрашивали шарик (Ctrl+C, Ctrl+F). Удалите у копии заливку и задайте любой цвет обводки, затем инструментом Direct Selection Tool (A) выделите опорные точки с левой стороны и удалите их. Должна остаться только правая половина фигуры.

