



# Push Up плоской иллюстрации

Нил Стивенс объясняет, как придать плоской векторной иллюстрации больше объема с помощью теней и текстур

**Н**едавно мне заказали несколько изображений, которые, согласно пожеланию клиента, должны были отличаться глубиной и реалистичностью. В этом уроке я покажу, как импортировать плоские векторные фигуры в Photoshop и придать им выразительность с помощью теней. Кроме того, мы добавим легкую текстуру, которая полностью преобразит цвета.

Овладеть описываемыми техниками очень просто. Опробовав их на практике, вы сможете получать впечатляющие результаты.



**Нил Стивенс**

[www.crayonfire.co.uk](http://www.crayonfire.co.uk)

Нил — более известный как Crayonfire — иллюстратор, выполнявший заказы таких клиентов, как The Guardian и Wired. Продает свои работы через Интернет.

**Уровень сложности**

высокий  
средний   
низкий

**Потребуется**

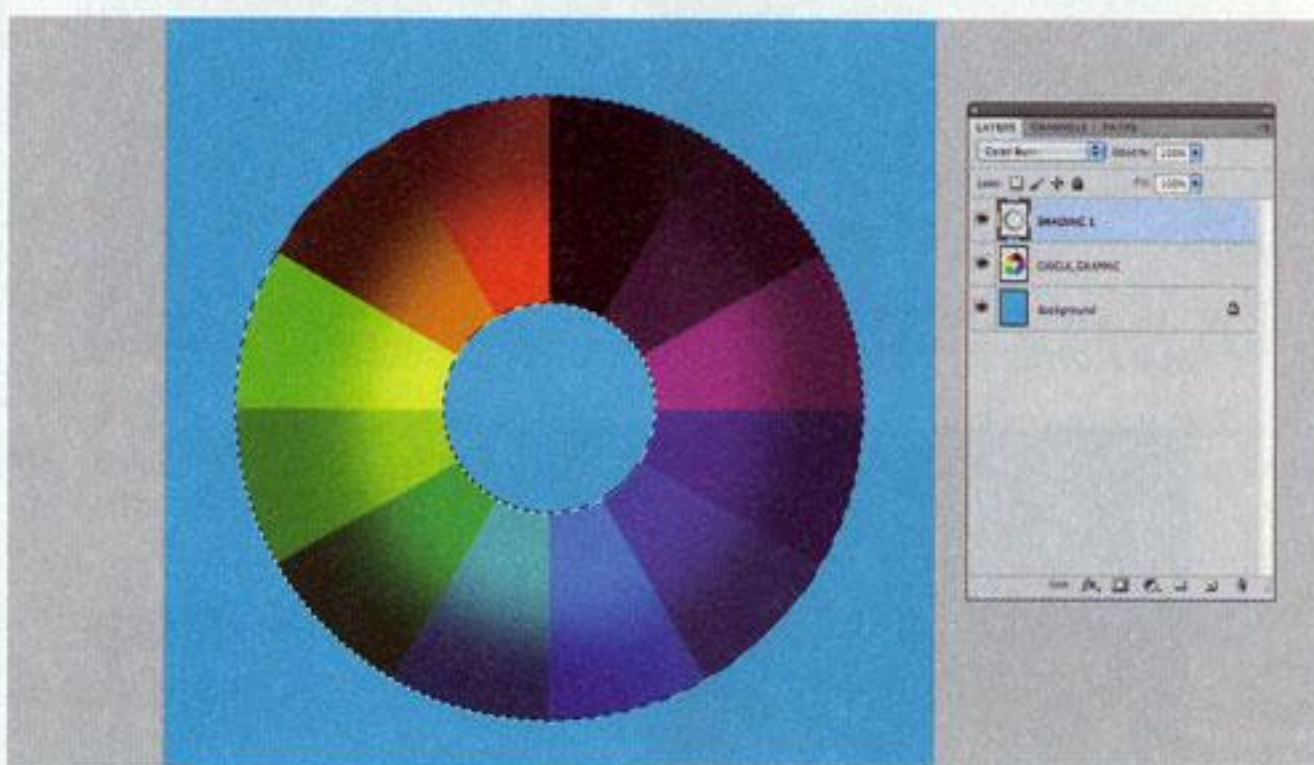
Photoshop CS5.1  
Extended и  
Illustrator CS5.1

**Время исполнения**

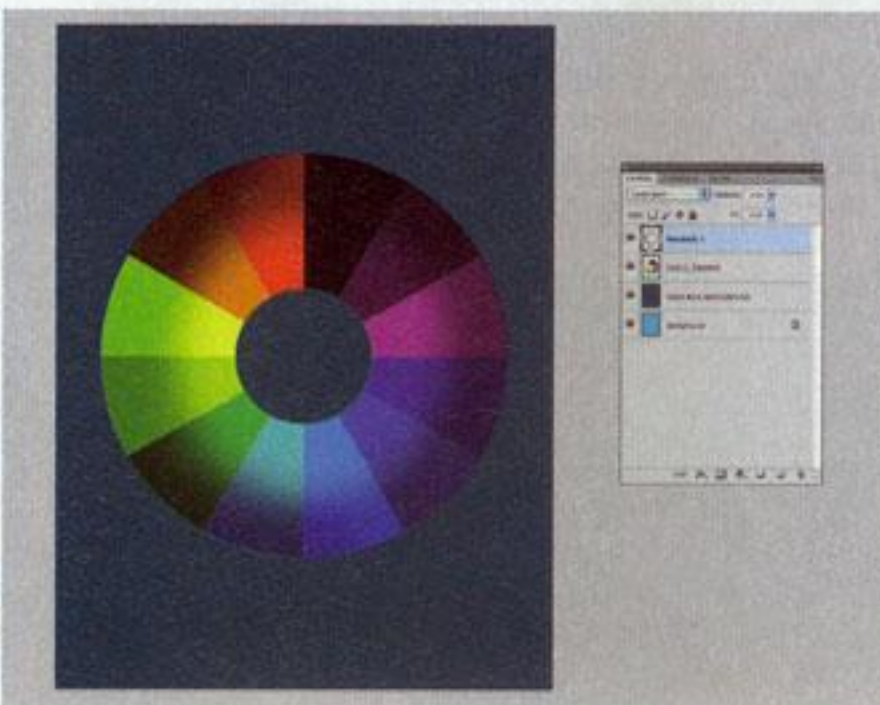
1 час



**01** Запускаем Illustrator, открываем нужные файлы. Выделяем все, кроме белых ключевых элементов. Копируем и вставляем изображение в файл Photoshop (размер 222x300 мм, голубой фон). Даем этому слою имя Circle Graphic. Удаляем центр белого круга, чтобы получить «бублик».



**02** Инструментом Marquee выделяем негативное пространство снаружи и внутри цветного круга. Инвертируем выделенную область (Select > Inverse), добавляем новый слой (Shading 1). Кистью с размытыми краями (диаметр 715 пикселей, непрозрачность 50%) аккуратно наносим темно-синий оттенок вдоль внешнего края круга. Закончив, отмечаем для слоя режим наложения Color Burn.



**03** Создаем новый слой над фоновым и даем ему имя Dark Blue Background. Инструментом Paint Bucket заливаем слой темно-синим цветом, использованным ранее.

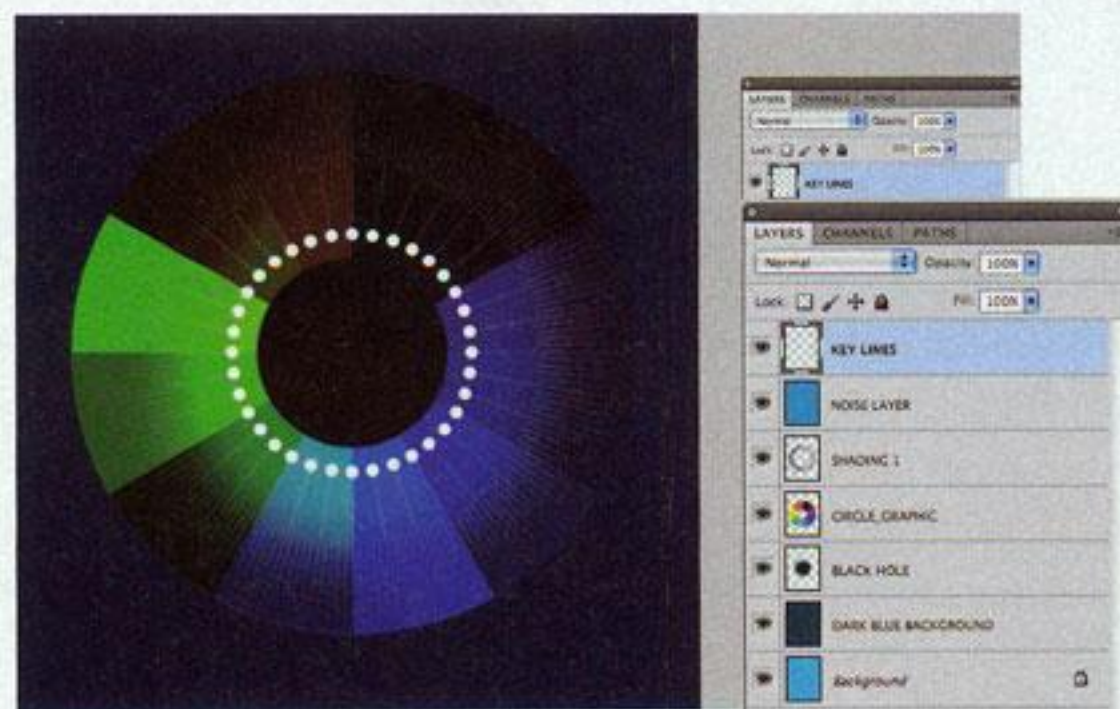
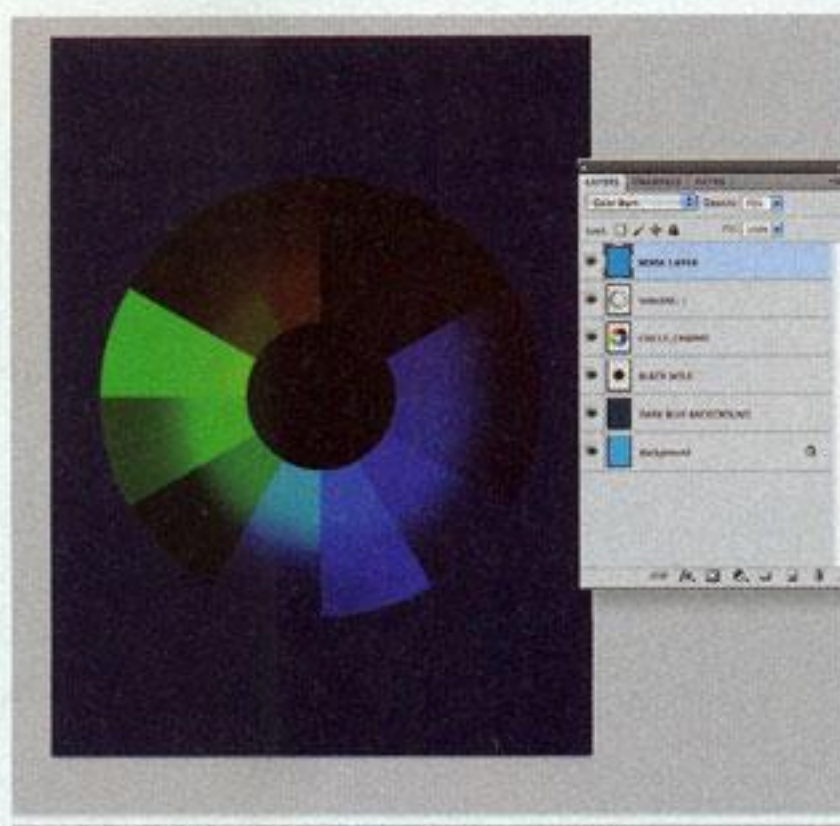




► **04** Создаем новый слой (Black Hole). Задаем черный рабочий цвет, кистью с размытыми краями (непрозрачность 100%) наносим темную тень позади круга. На панели Layers отмечаем режим наложения Color Burn: черный станет чище и четче.

► **06**

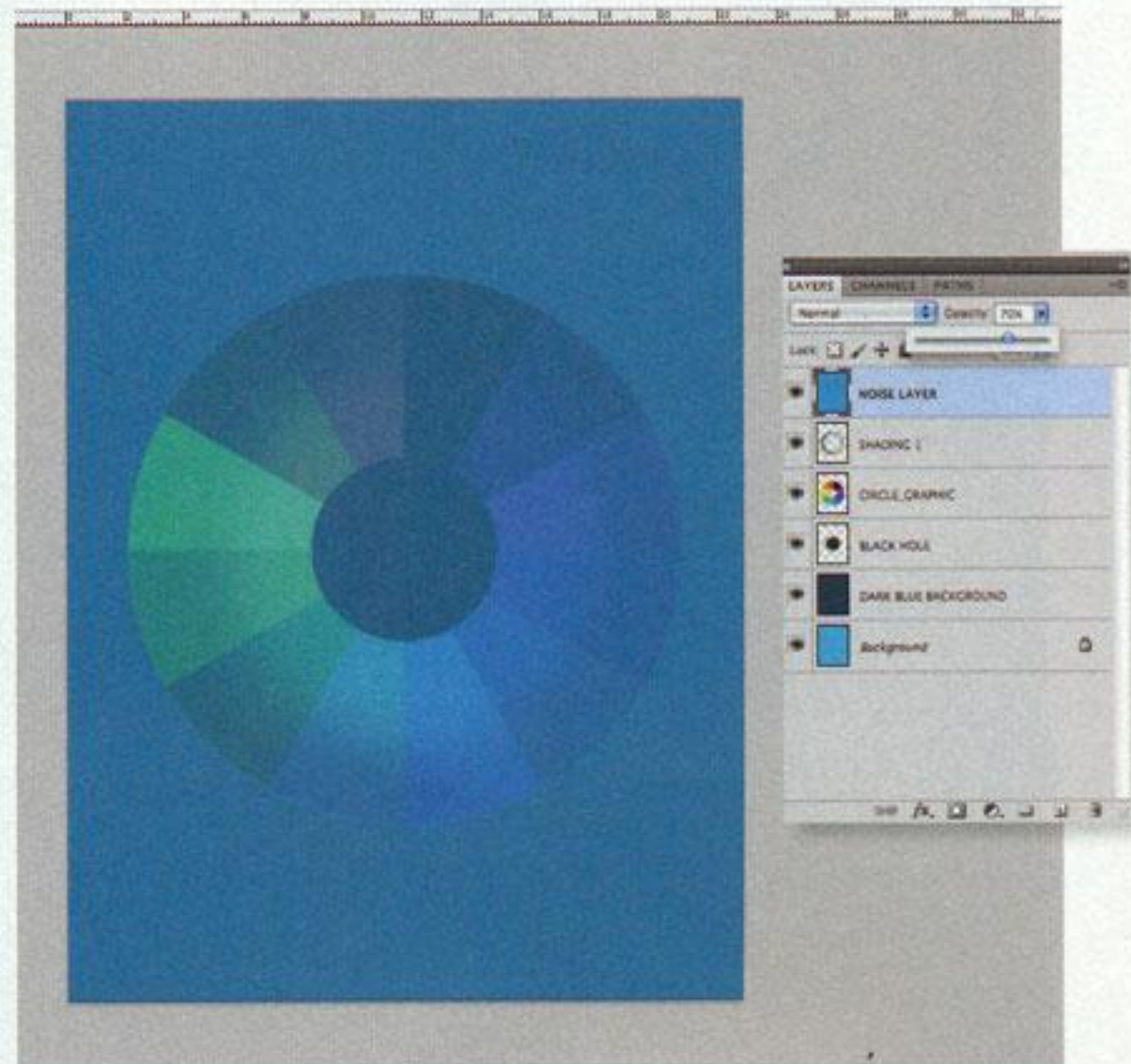
Теперь добавим текстуру. Выбираем в меню Filter > Noise > Add Noise, задаем Amount в диапазоне от 11 до 15%. Отмечаем режим наложения Color Burn. Если результат получился слишком темным, уменьшаем непрозрачность.



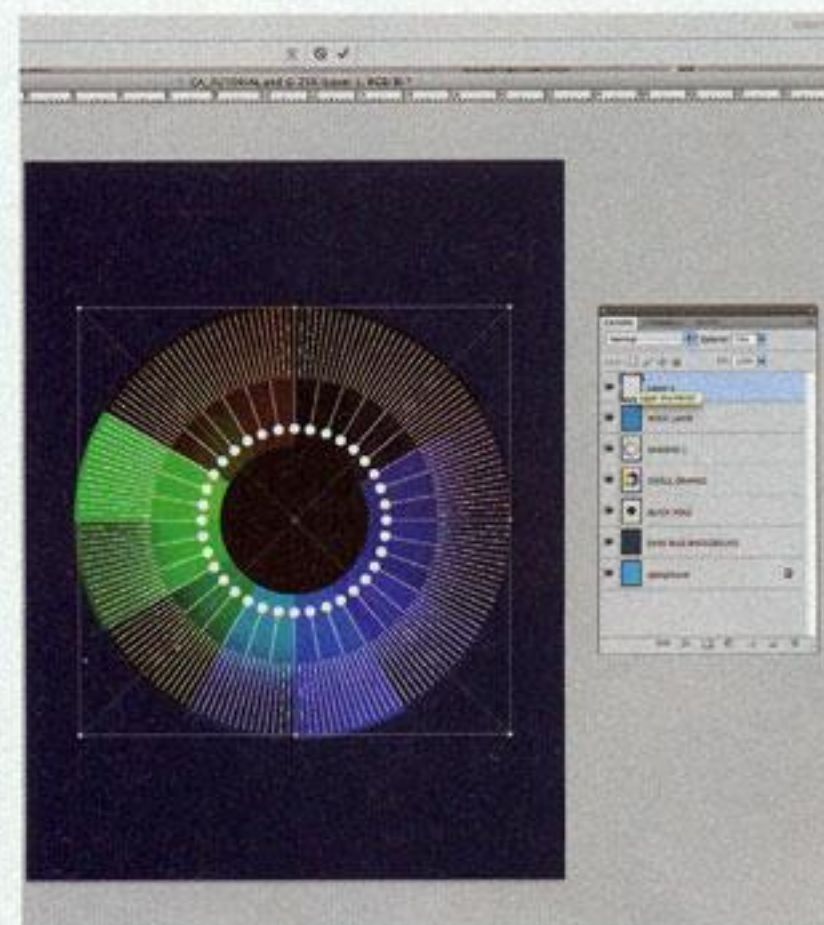
► **08** Выбираем инструмент Eraser, задаем мягкими краями, диаметром 700 пикселей и непрозрачностью 50%. Удаляем внешний край белых линий, чтобы они слились с фоном. Это придаст фигуре объем.

### ИМЕНА ДЛЯ СЛОЕВ

Работая с многослойными иллюстрациями, очень важно давать слоям понятные названия. Эта простая привычка поможет избежать серьезной путаницы и значительно облегчит работу.

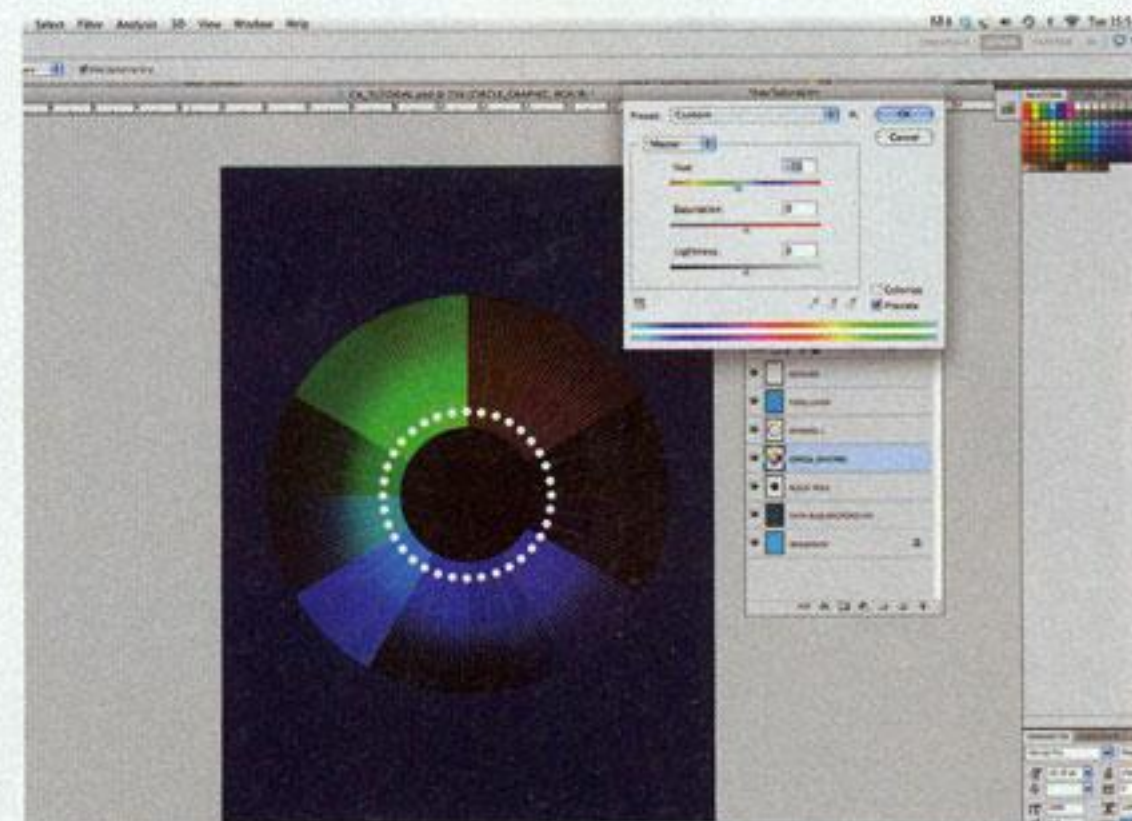


► **05** Выбираем ярко-голубой оттенок. Создаем новый слой (Noise Layer) над слоем Shading 1 и с помощью инструмента Paint Bucket (непрозрачность 70%) заливаем Noise Layer.



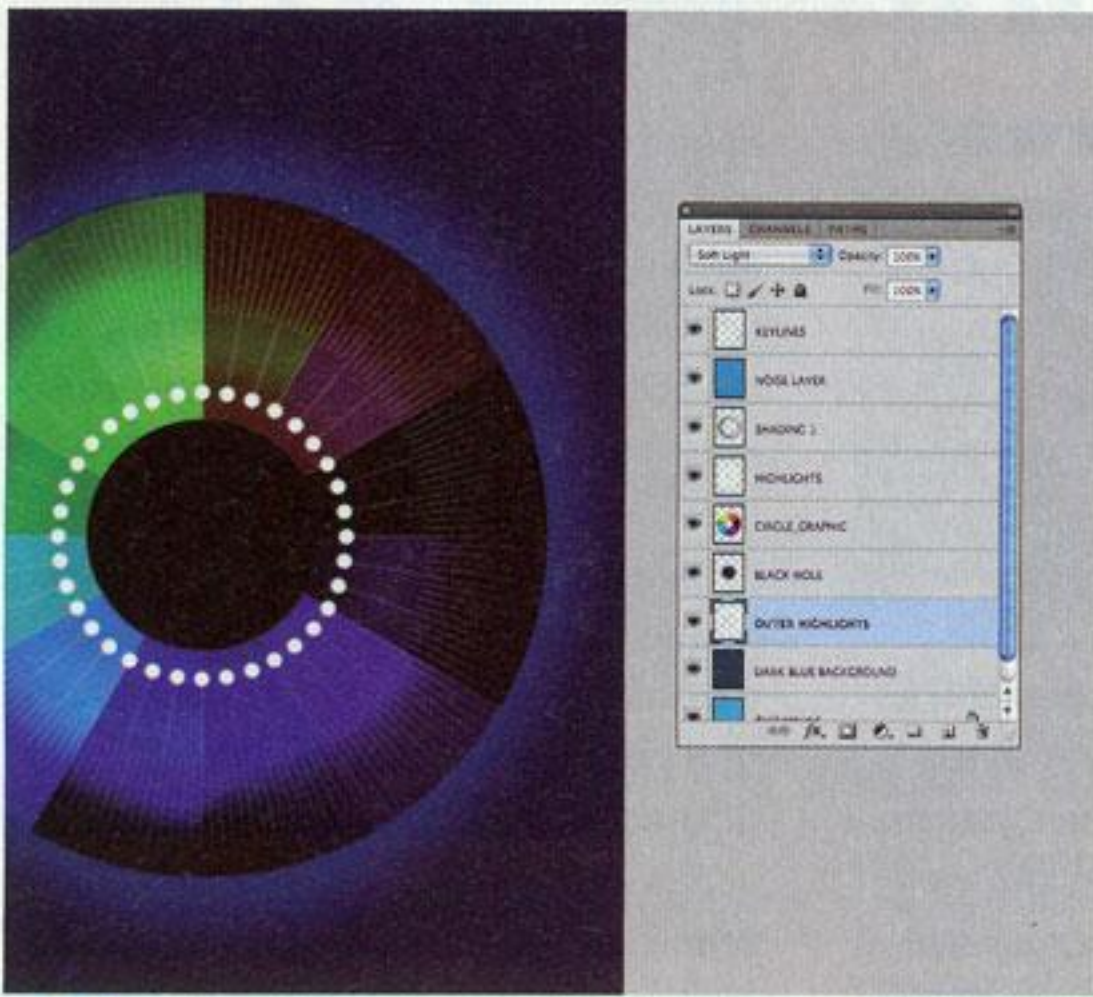
► **07**

Переходим обратно в Illustrator, выделяем только белые линии. Копируем их, вставляем в файл Photoshop (над остальными слоями), выравниваем относительно центра круга. Даем новому слою имя Keyline.

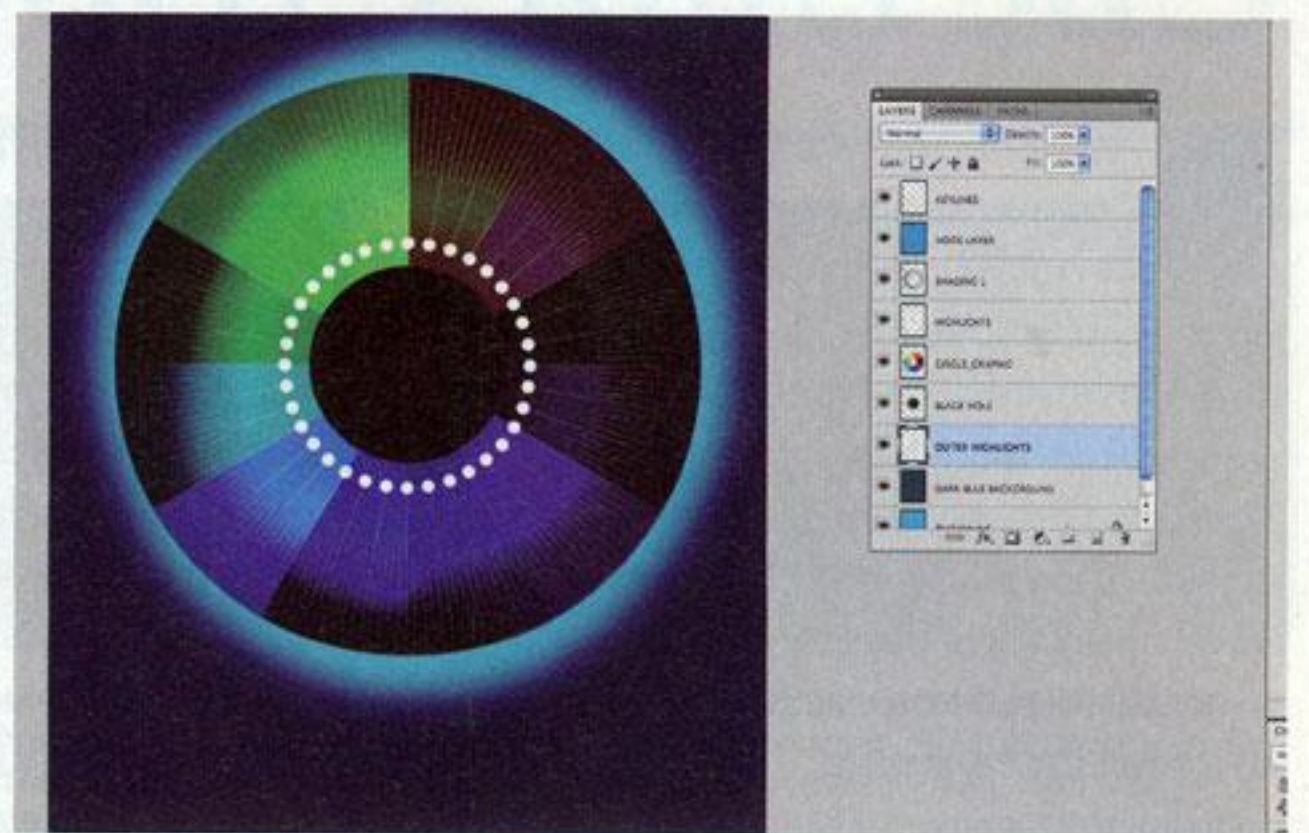


► **09** Круг состоит из голубых и зеленых оттенков, но его можно перекрасить, сделав слой Circle Graphic активным и подвигав ползунки Hue и Saturation. Круг даже можно повернуть, например, так, чтобы зеленый сектор оказался сверху.

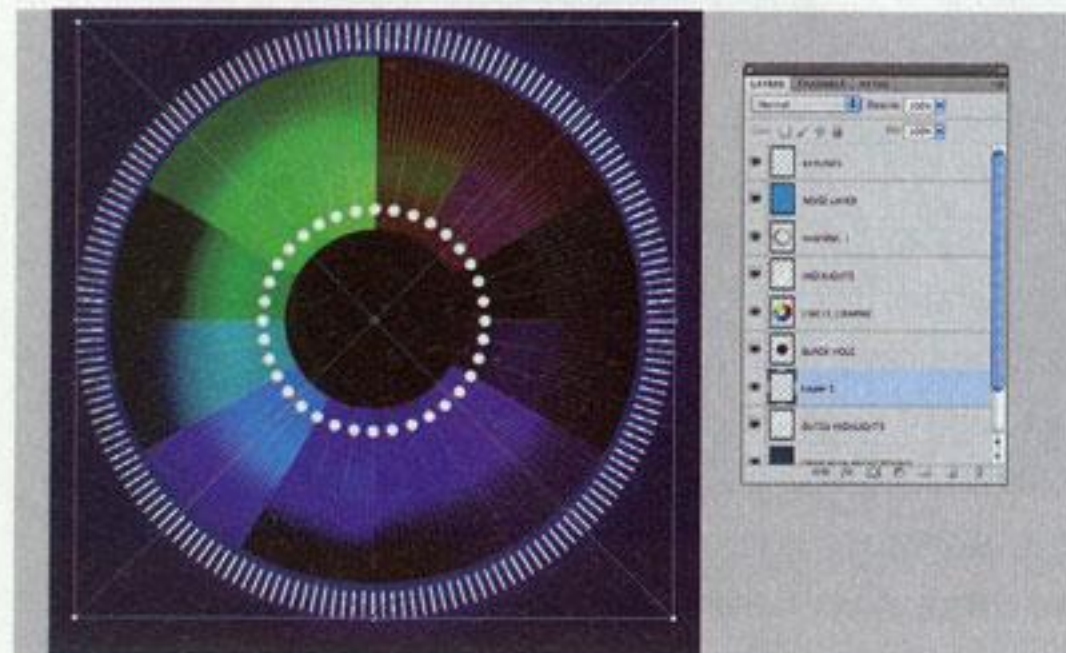




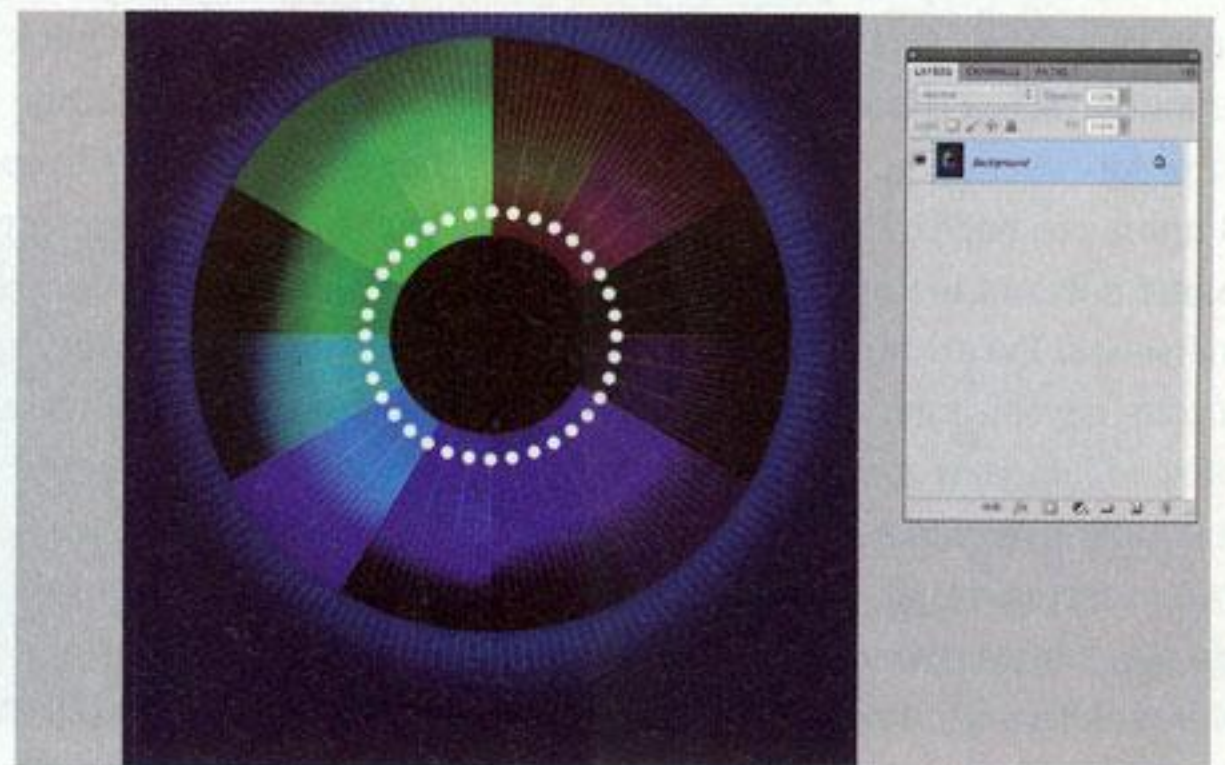
► **10** Теперь добавим несколько легких бликов. Создаем новый слой, помещаем его над слоем Circle Graphic. Кистью (диаметр 400 пикселей, непрозрачность 70%) наносим белый цвет вокруг центра одним круговым движением. Отмечаем для слоя режим наложения Soft Light, чтобы получить легкое свечение.



► **11** Добавляем к фону несколько бликов. Создаем новый слой над слоем Dark Blue Background и той же кистью, которой мы пользовались в предыдущем шаге, проходим по внешнему краю круга. Закончив, отмечаем режим наложения Soft Light.



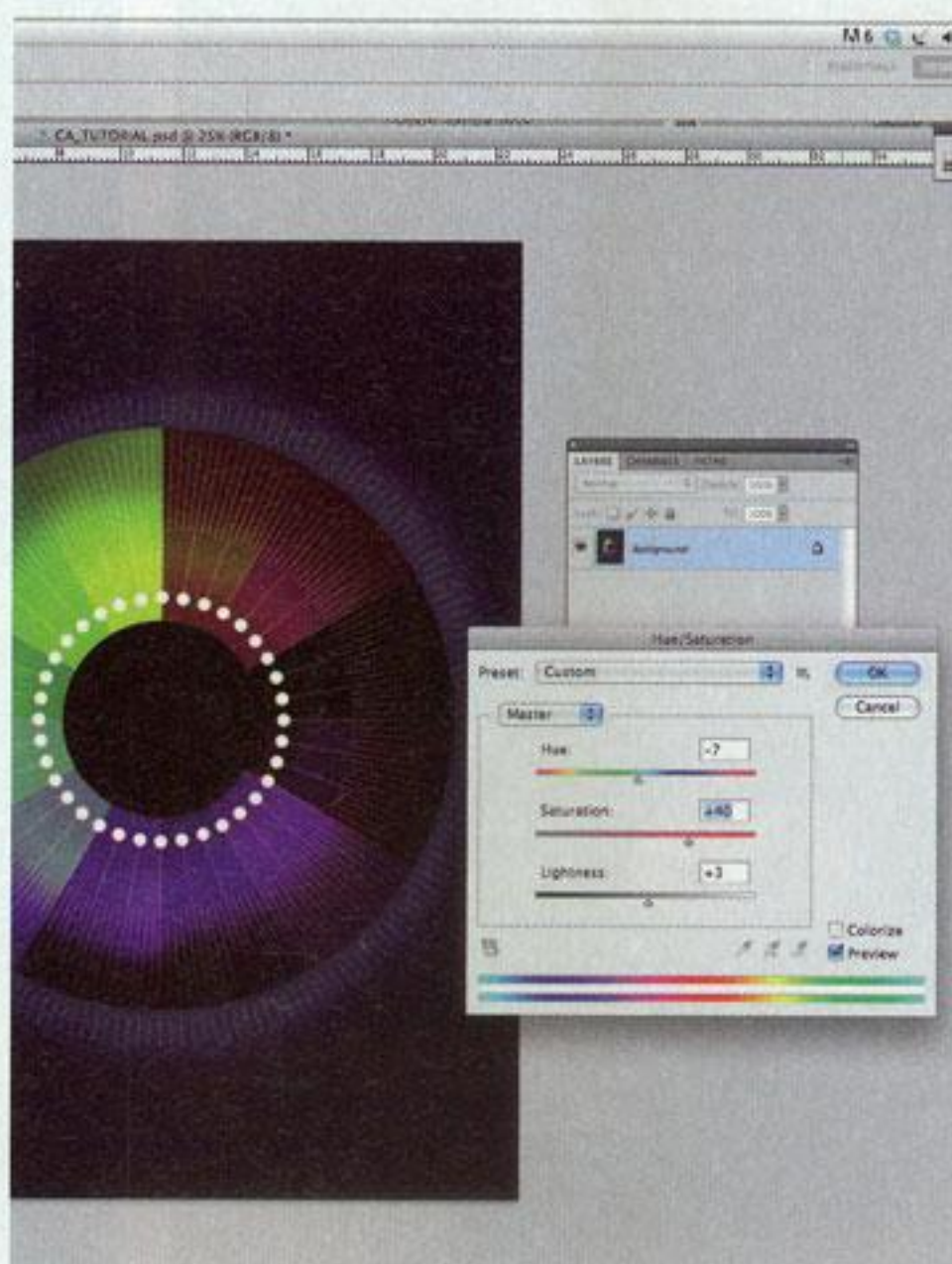
► **12** Теперь можно разместить вокруг круга несколько дополнительных элементов. Возвращаемся в Illustrator, выделяем тонкие белые линии, копируем их, вставляем в файл Photoshop. Слегка уменьшаем непрозрачность линий, чтобы они соответствовали по яркости основному изображению — примерно 20% будет достаточно. Даем слою с линиями имя Outer Lines.



► **13** Если результат нравится, можно склеить все слои, однако желательно до этого сохранить файл на тот случай, если в будущем захочется что-то изменить.



► **14** На данном этапе изображение может казаться довольно темным, поэтому стоит поэкспериментировать с различными фильтрами и добавить последние штрихи. Например, оттенок сепии: выбираем в меню Image > Adjustments > Photo Filter, указываем Sepia, задаем Density 90%.



► **15** В конце можно воспользоваться функцией Hue/Saturation, чтобы внести последние изменения: осветлить, перекрасить или тонировать готовое изображение. Однако очень важно вовремя остановиться.