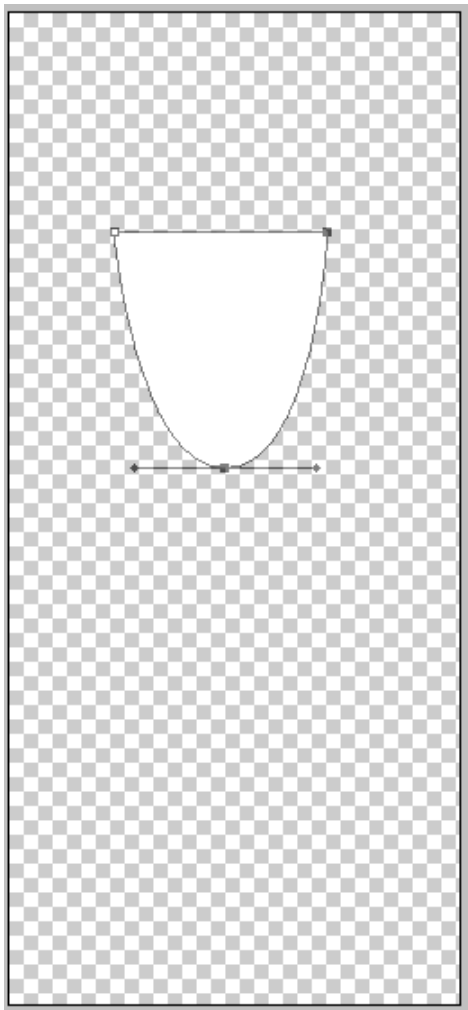
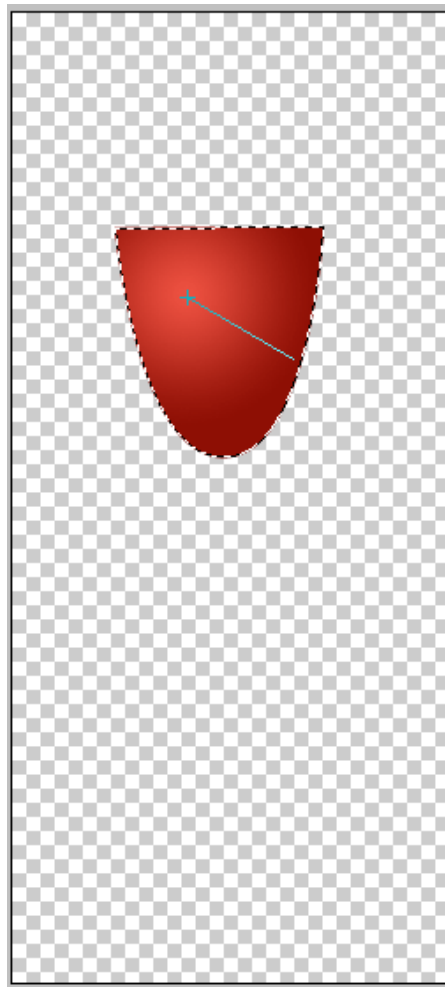


« РИСУЕМ БОКАЛ »

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:

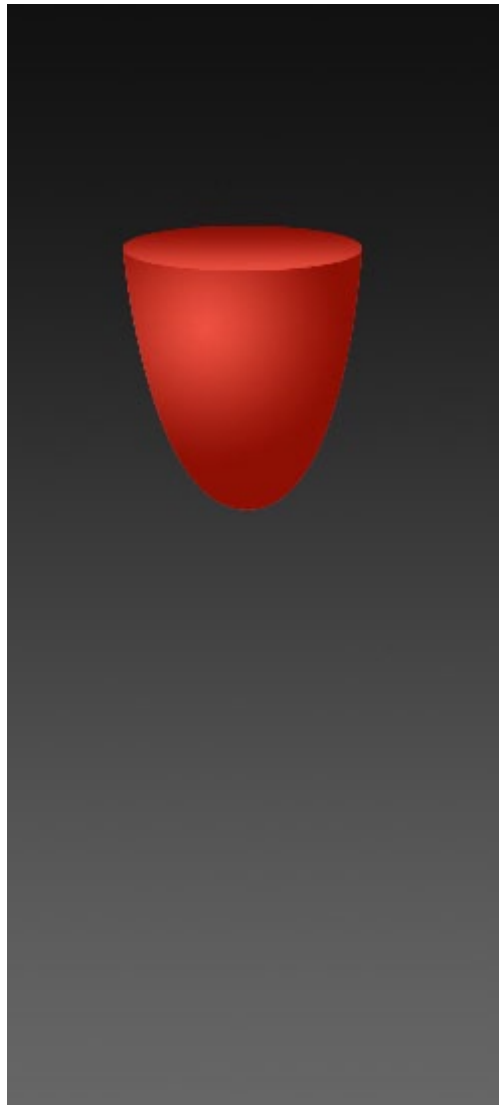


Теперь изобразим верхнюю поверхность вина. Создадим выделение с

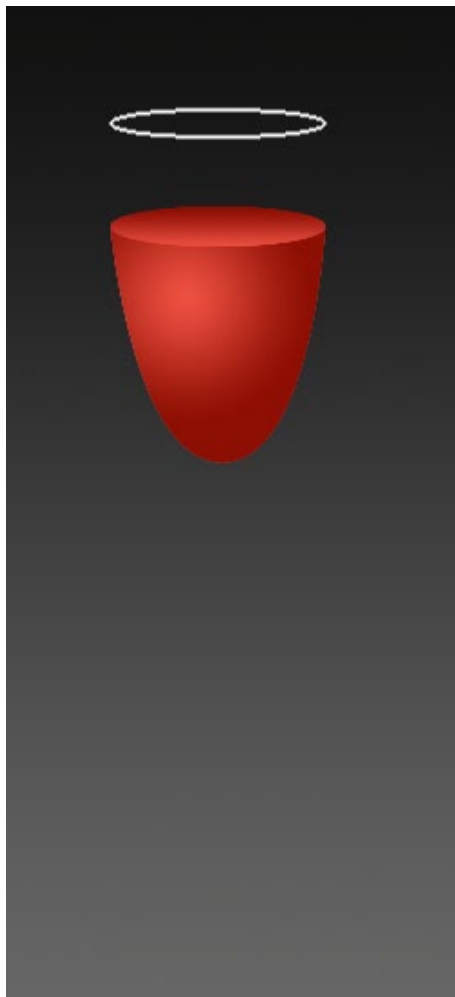
помощью **Elliptical Marquee Tool**. Создадим новый слой. И зальем градиентом с теми же цветами, но линейным:



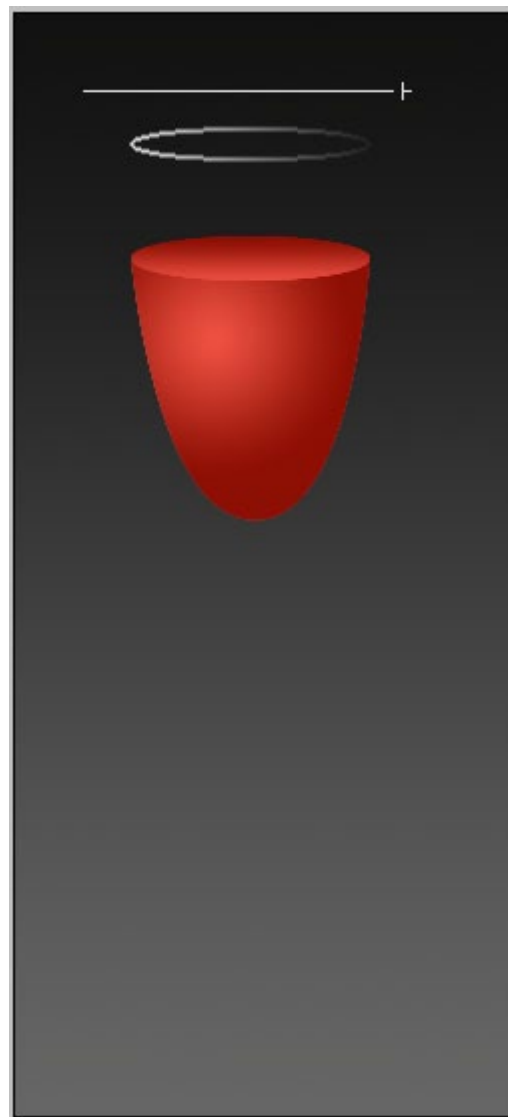
Теперь мы приступаем к рисованию стекла. Чтобы было нагляднее, создадим фон, например, серый градиент 111111>666666:



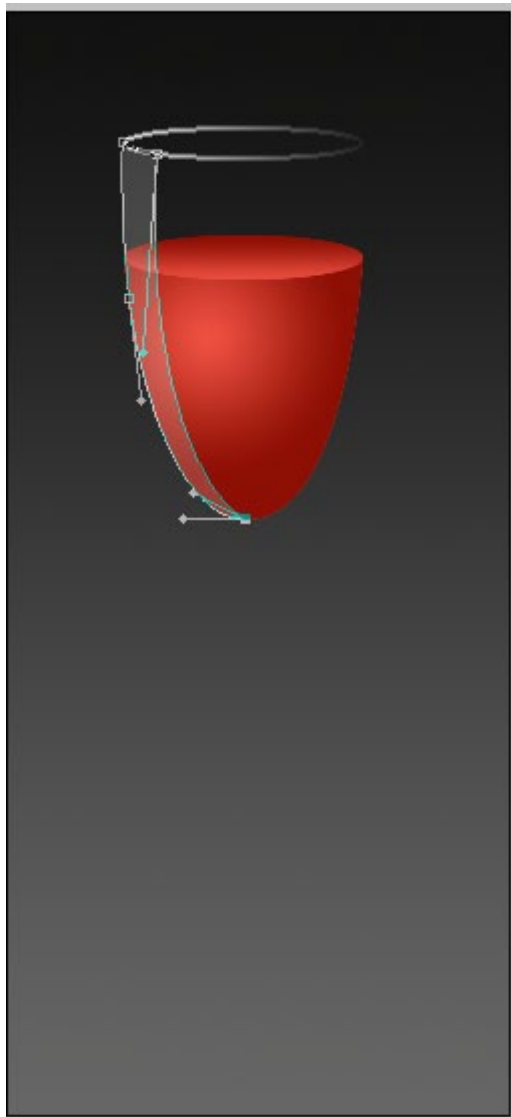
Выбираем слой с верхней поверхностью вина, загружаем выделение. При выбранном инструменте «выделение», нажимаем клавиши Shift + «стрелка вверх» шесть раз. Таким образом, поднимаем выделение наверх. Чтобы соблюсти законы перспективы, выбираем **Select > Transform Selection** и уменьшаем его в высоту.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



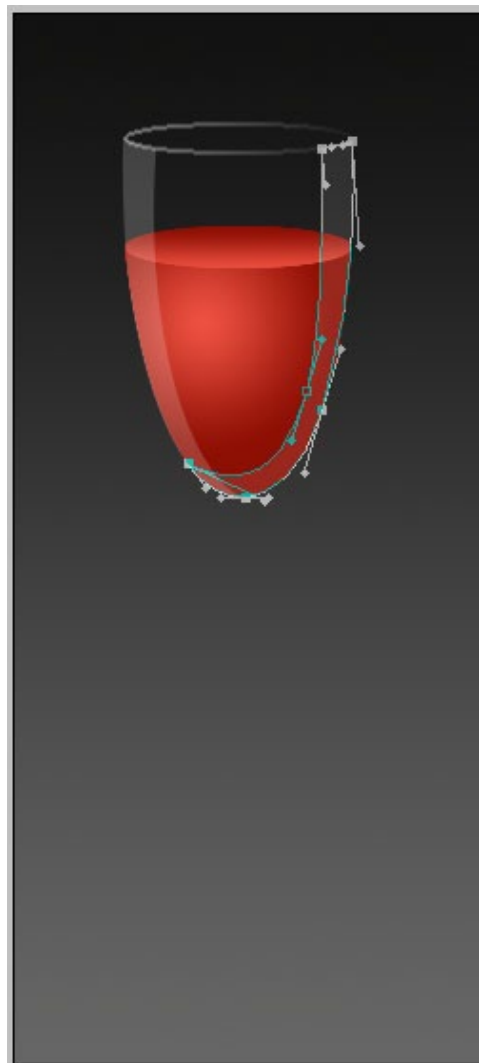
Добавим к полученному слою маску и проведем градиент с права на лево, как на рисунке:



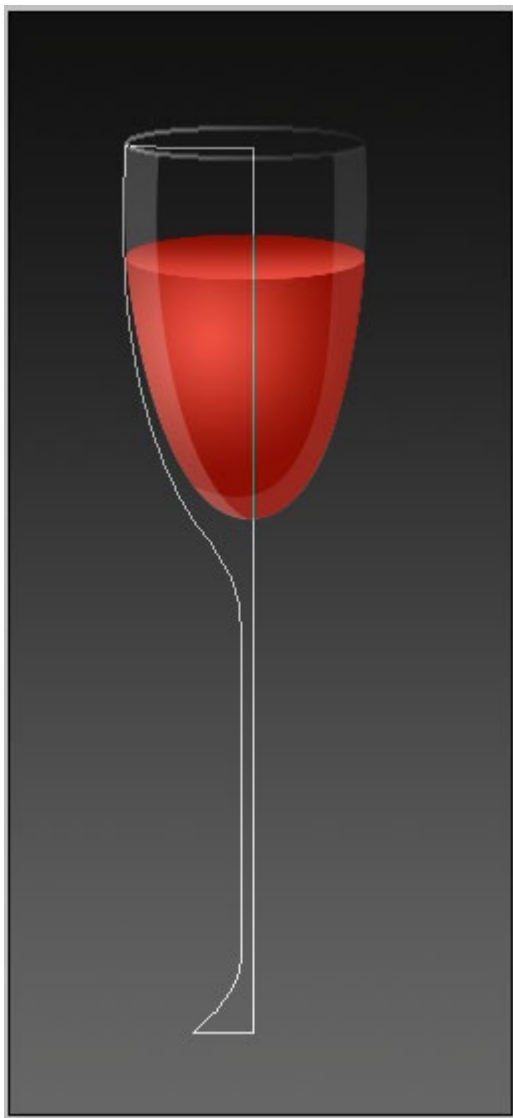
Создаем новый слой, с прозрачностью 20%, и с помощью **Pen Tool** вырисовываем блик:



Создаем новый слой и **Pen Toolom** 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:



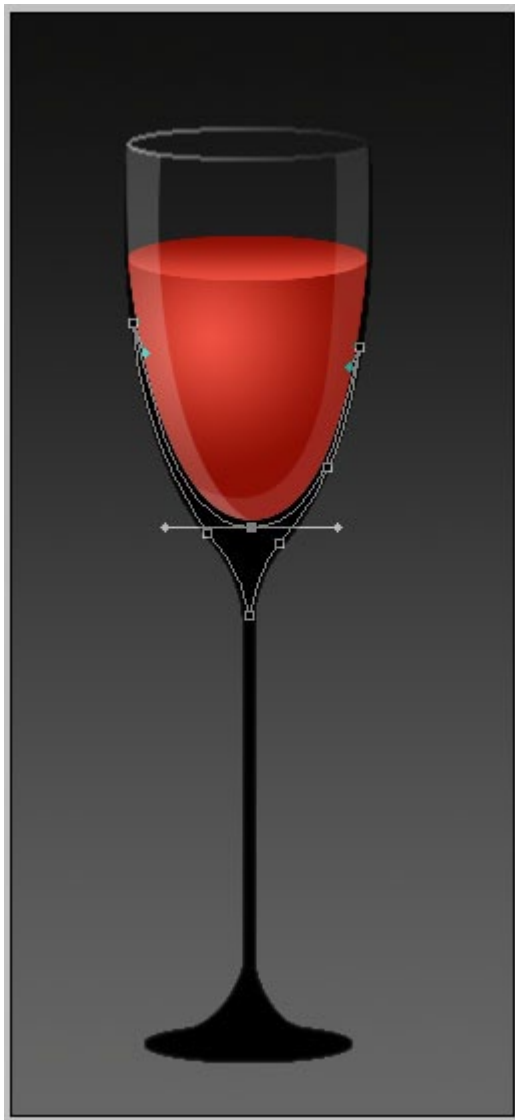
Удаляем ненужную часть. Слой дублируем. Копию слоя отражаем по горизонтали и совмещаем с оригиналом, чтобы получилась нужная фигура:



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:

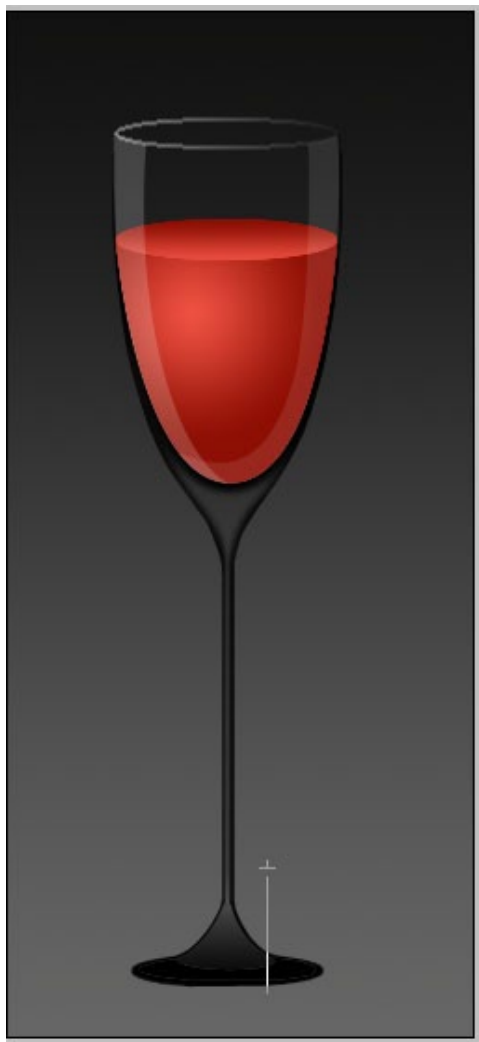


Делаем **Make Selection**, **Select>Feather>2px**. И, выбрав слой с ножкой, нажимаем Delete.

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.

