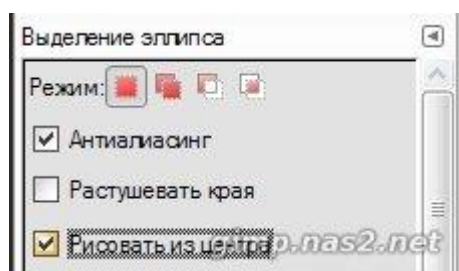


Рисуем электрическую лампочку накаливания

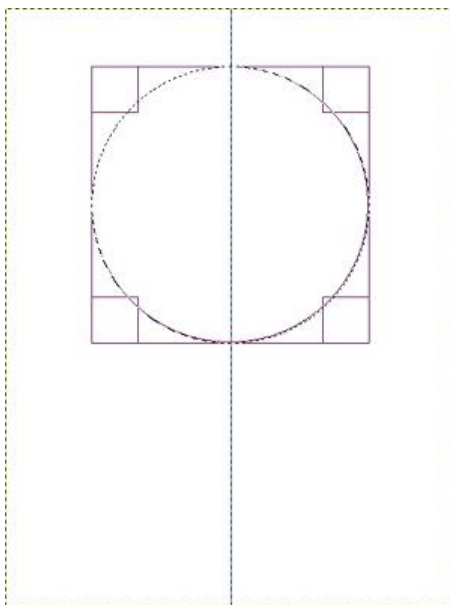
Создадим новое изображение **480x640**.


Создаем новый прозрачный слой, добавим посередине холста вертикальную направляющую.

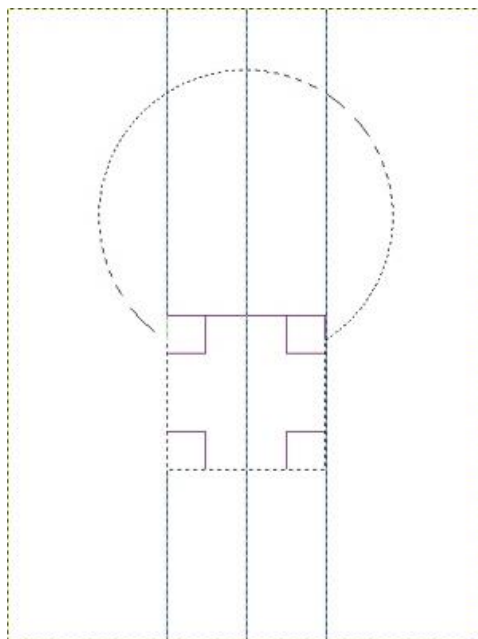
Инструментом "**Эллиптическое выделение**" нарисуем круг. Середина этого круга должна находиться на направляющей, поэтому для удобства ставим галочку возле надписи "**Рисовать из центра**", которая находится в параметрах данного инструмента.



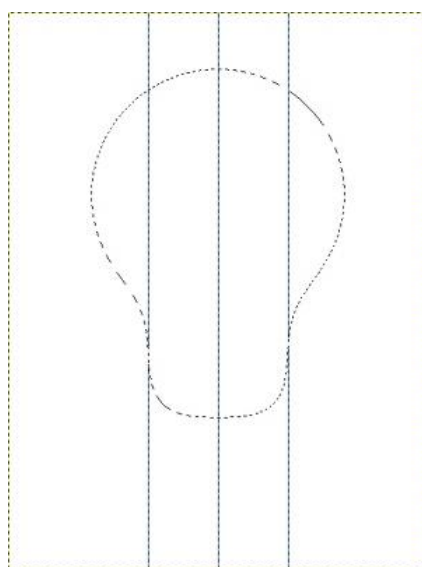
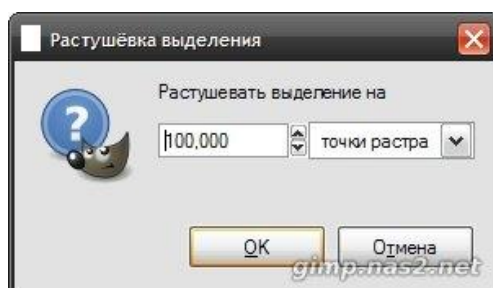
В процессе рисования окружности удерживаем нажатой клавишу **Shift**, это нужно для того, чтобы у нас получилась именно окружность, а не овал.



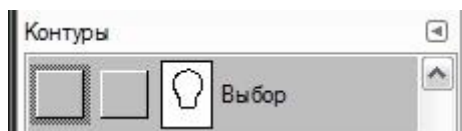
Добавим ещё две вертикальные направляющие с каждой стороны от направляющей в центре на расстоянии примерно **80** пикселей. Выберем инструмент "**Прямоугольное выделение**"  и в его параметрах зададим режим "**Добавить в текущее выделение**". Нарисуем выделение между двумя крайними направляющими, немного заходя на круг. Мы получили довольно сложное выделение, в котором угадываются черты стеклянной части лампочки.



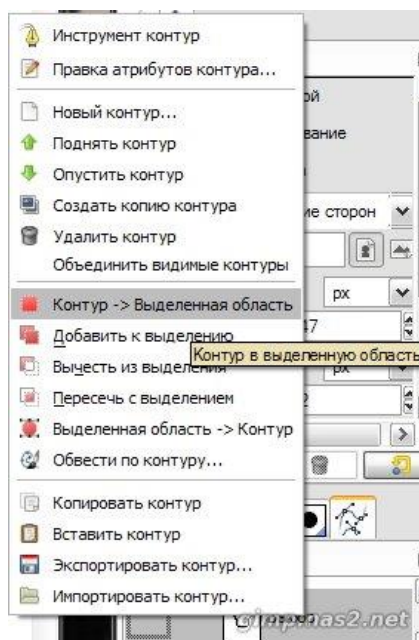
Так как лампочки имеют более плавные очертания, придадим их и нашему угловатому выделению. Для этого сначала растушевываем его (**Выделение - Растушевать**) примерно на **100** пикселей, а затем уберём растушёвку (**Выделение - Убрать растушёвку**). Это необходимо для придания выделению чёткости при сохранении плавных углов после растушевания.



Теперь превратим выделение в контур (**Выделение - В контур**). Во вкладке слоёв появится обозначение нового слоя.

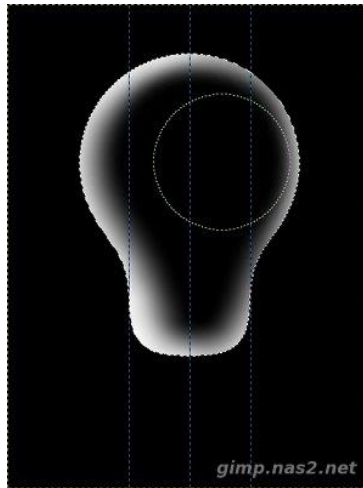


Вообще хранить выделение в виде контуров очень удобно, особенно если к нему придется неоднократно возвращаться. Чтобы из контура снова получить выделение достаточно в любой момент щелкнуть по нему правой кнопкой мыши и выбрать "**Контур -> Выделенная область**".

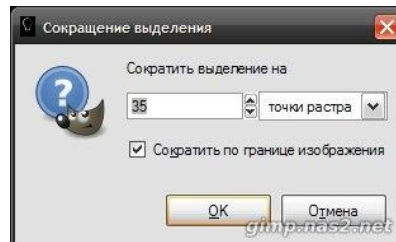



Залейте фоновый слой черным цветом, если вы еще этого не сделали. Дадим нашему контуру стекла более подходящее название, например "**Контур стекла**", сделаем его невидимым, и приступим к созданию бликов на стекле.

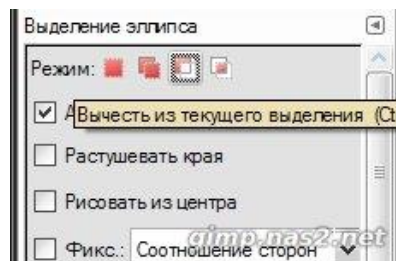
Если у вас снято выделение, снова загрузим его, пусть наша, похожая на лампочку, фигура снова будет выделена. Создадим новый слой и назовём его "**Стекло**". Выберем большую мягкую кисть, зададим белый цвет переднего плана. Если кисть недостаточно большая, можно увеличить её масштаб в окне параметров инструментов. Теперь пройдемся ей по краям выделения краем кисти. Не бойтесь при этом нарисовать что то лишнее ведь всегда можно воспользоваться инструментом "**Ластик**". Желательно, что бы он был таким же большим и мягким, как кисть.



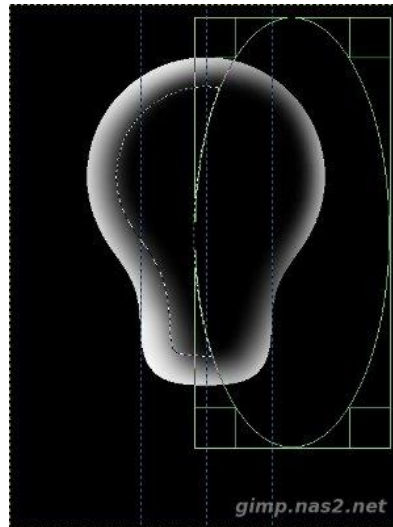
Уменьшим выделение примерно на **35** пикселей (**Выделение - Уменьшить выделение**).




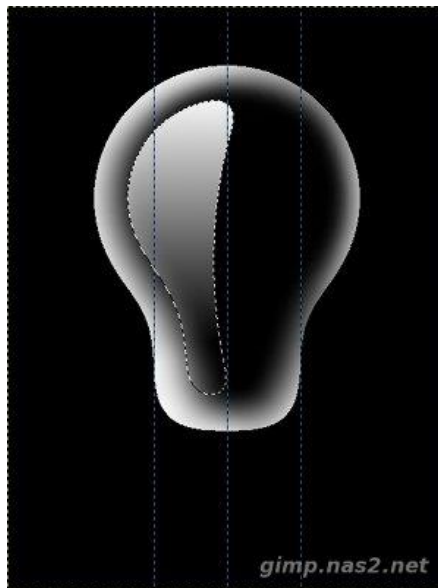
Выберем инструмент "**Эллиптическое выделение**"  и зададим ему режим "**Вычесть из текущего выделения**".




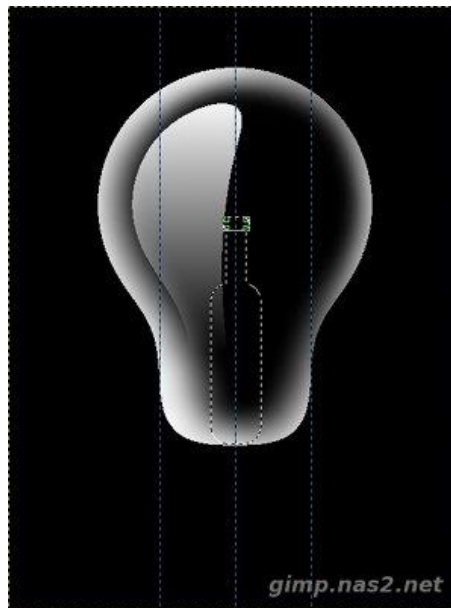
Нарисуем овал (ну, или эллипс, как кому нравится), который "отрежет" чуть больше половины предыдущего выделения.




Растушим полученное выделение примерно на **50** пикселей и уберём растушёвку, превратим его в контур, а контур в выделение, как мы делали ранее. Теперь зальём его градиентом  "**Основной в прозрачный**" сверху вниз.

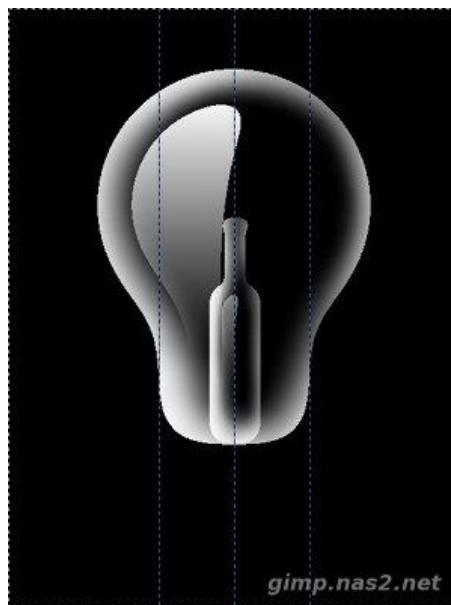



Так мы получили более - менее реалистичные блики, которые придают объём данной части лампочки. Нарисуем теперь её стеклянные внутренности. Для этого создадим новый слой и назовём его "**Стекло внутри**". Выберем инструмент "**Прямоугольное выделение**" , выберем в его параметрах пункт "**Закругленные углы**", зададим радиус **20** и нарисуем посередине и чуть снизу лампочки штуковину, названия которой я не знаю. Теперь выберем режим выделения "**Добавить в текущее выделение**" и нарисуем ещё одну, на этот раз более тонкую, штуку. А к ней добавим маленький прямоугольник сверху.

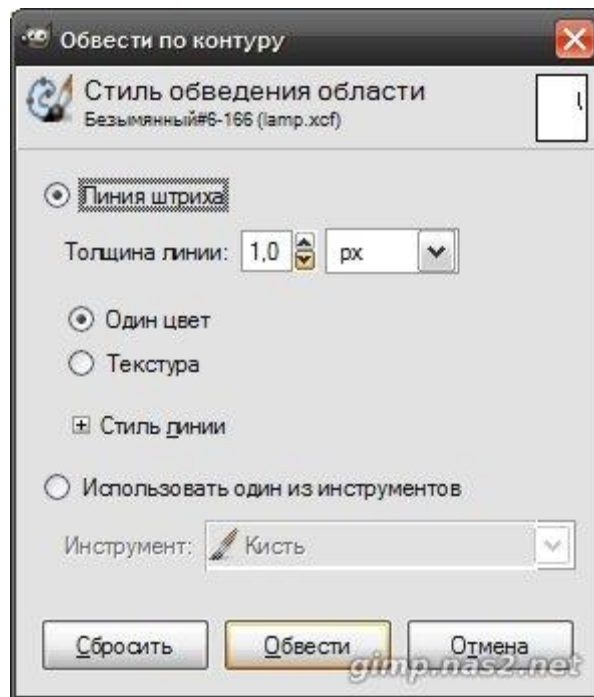


Сгладим углы выделения уже знакомым способом: растушаем примерно на **20** пикселей, а затем уберём растушёвку.

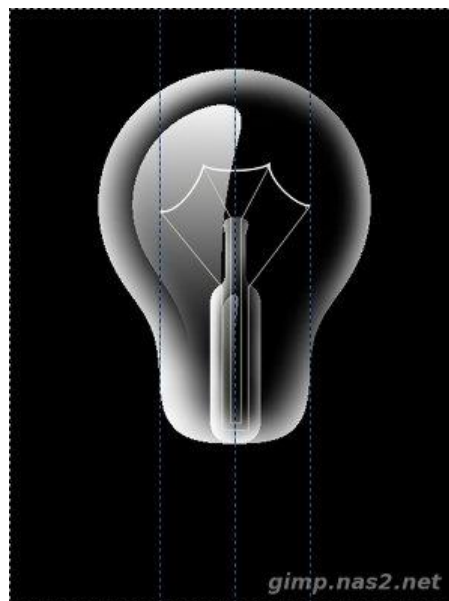
Возьмём снова мягкую кисть, но уже меньшего размера, и придадим объём полученному выделению. Также можно нарисовать блик с помощью **градиента**  .



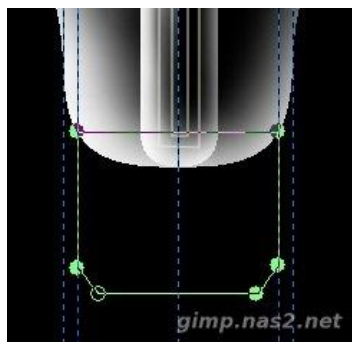
При помощи инструмента **"Контуры"**  нарисуем проволочки внутри лампочки, сделаем это на новом слое, который назовём **"Проволока"**. Чтобы контуры превратились в линии, жмём на кнопку **"Обвести по контуру"** в окне параметров данного инструмента. Перед нами появляется окно, в котором задаём толщину линии **1px**.



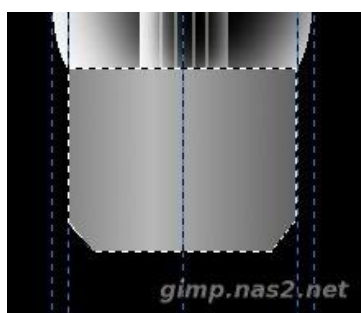
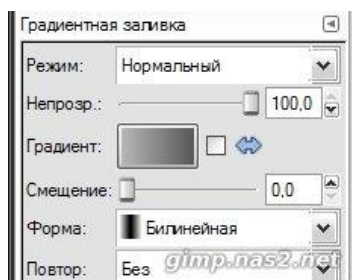
Нить накаливания, которая, собственно, и светится, делаем толщиной в **2** пикселя. Опустим этот слой под слой "**Стекло внутри**". У нас получилась уже довольно похожая на оригинал лампочка.



Но какая же лампочка без цоколя? Конечно же - неработающая, поэтому в срочном порядке рисуем эту штуковину! Добавим новый слой "**Цоколь**" и ещё две направляющие на небольшом расстоянии от крайних направляющих. Между ними нарисуем следующую фигуру:



Теперь жмём на кнопку **"Выделение из контура"** в окне параметров инструментов. Заливаем его билинейным градиентом от светло-серого к тёмно серому со светлой частью левее центра.

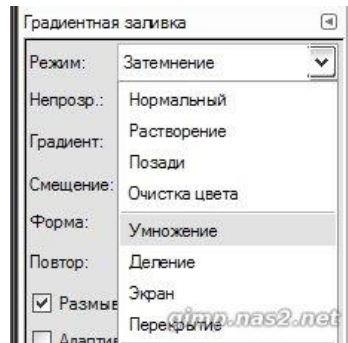


Добавим новый слой под названием **"Резьба"**, удалим направляющие (**Изображение - Направляющие - Удалить направляющие**) и нарисуем на нём с помощью кисти линию, как показано на рисунке:




Во вкладке слоёв щёлкнем правой кнопкой мыши по слою **"Резьба"** и выберем **"Альфа-канал -> Выделенная область"**. Наша линия окажется выделена. зальём её тем же градиентом, каким заливали основу цоколя, только градиент должен распространяться вертикально.

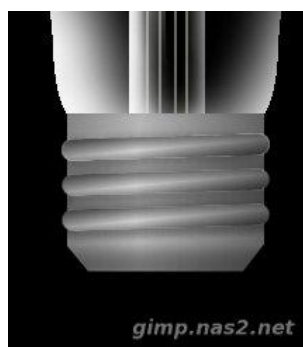
Установим для градиента  режим смешивания **"Умножение"** и зальём выделение уже горизонтально.



Скопируем выделенную область и вставим два раза, что бы у нас получилось три витка. После каждой вставки прикрепляем вставленное к слою **"Резьба"** (Слой - Прикрепить слой).




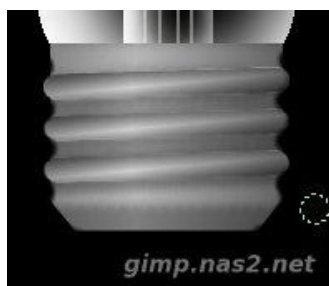
Теперь нам надо добавить на цоколь тень от резьбы. В этом нам поможет инструмент **"Освещение/Затемнение"** . В его параметрах установим тип - **"Затемнить"** и режим - **"Светлые части"**. Кисть, которой мы будем затемнять, должна быть с мягкими краями. Пройдемся ей по слою **"Цоколь"** под каждым витком, а также снизу и немного сверху цоколя.





Объединим два верхних слоя, для этого во вкладке слоёв щёлкнем правой кнопкой мыши по слою **"Резьба"** и выберем **"Объединить с предыдущим"**. Теперь с помощью ластика подправим полученный слой, чтобы он был более похож на настоящую резьбу.

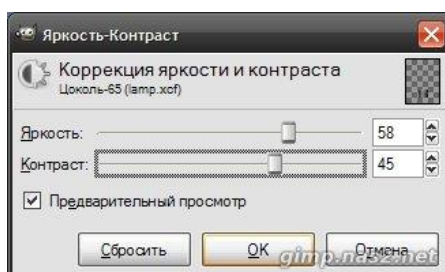



Инструментом **"Резкость или размывание"**  немного размоем границы между витками резьбы и основой цоколя.

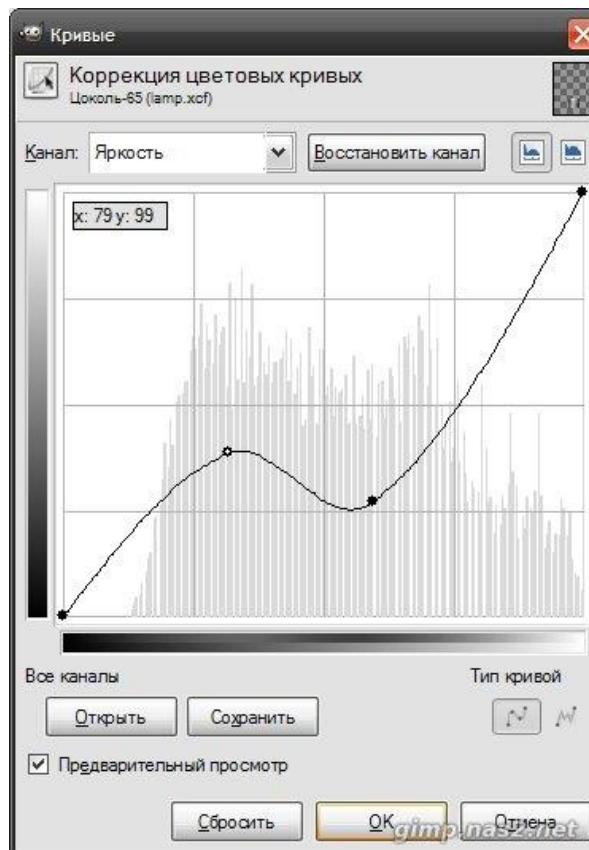


Градиентом  **"Основной в прозрачный"** с основным чёрным цветом затемним края цоколя. Наносить градиент будем на новом слое, назовём его **"Тень"** и выберем режим смешивания **"Умножение"**.

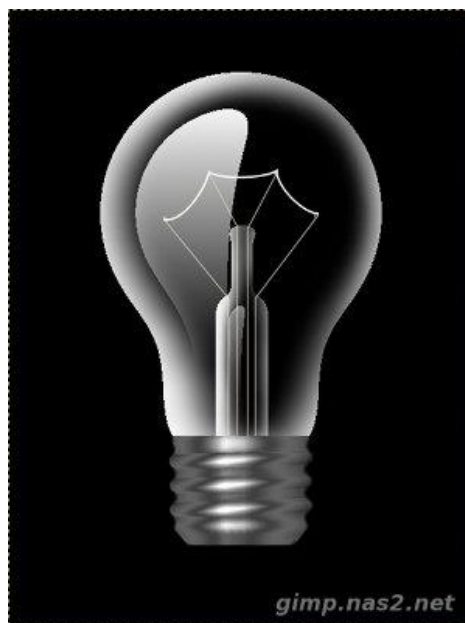
Объединим этот слой с предыдущим и увеличим яркость и контрастность  (**Цвет - Яркость-Контрастность**):



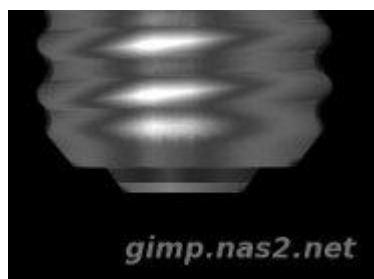
Теперь придадим нашему цоколю реалистичности. Выбираем инструмент **"Кривые"** (**Цвет - Кривые**)  и устанавливаем параметры, как на рисунке ниже, хотя тут вы можете поэкспериментировать и нарисовать свою кривую. Главное тут - не переборщить.



Вот что у меня получилось:



Осталось добавить несколько маленьких деталей внизу цоколя. Создаём слой "Детали" и с помощью контуров и градиентов рисуем эти самые детальки, после чего опускаем этот слой под слой "Цоколь".



Объединим все слои, щёлкнув во вкладке слоёв по любому слою и выбрав **"Свести изображение"** и сгладим изображение (**Фильтры - Улучшение - Сгладить**), при необходимости этот фильтр можно применить несколько раз.

