

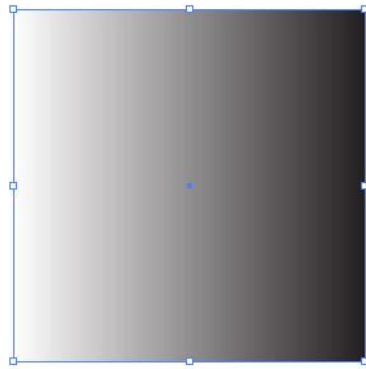
## **Лабораторная работа №9. Зернистые текстуры в Adobe Illustrator**

Есть несколько способов создания зернистых текстур. Вы можете создать такие текстуры на базе любого объекта, который предполагает градацию цветов. Самый простой пример — градиент. Поняв принцип вы сможете самостоятельно создавать замечательные зернистые текстуры тех цветов и форм, которые нужны именно вам.

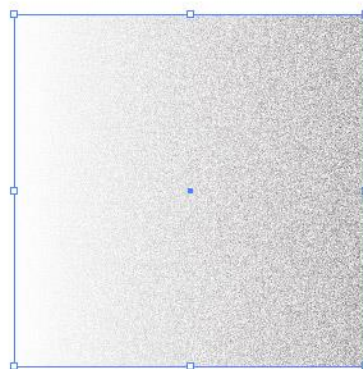
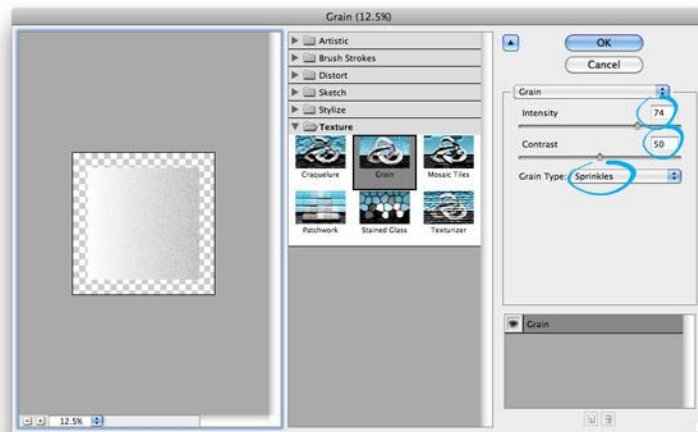
### **Градиенты**

#### **Черно-белый**

Начнем с градиентов. Они подходят для создания текстур, которым не требуется придавать более сложные формы и контуры. Для начала создайте простой линейный градиент от черного к белому цвету и примените его к прямоугольнику. Не снимайте выделения с фигуры, и в меню выберите Effect > Texture > Grain/Эффект>Текстура>Зерно. В окне настроек эффекта укажите Intensity/Интенсивность в 74 (вы можете экспериментировать с этим параметром), Contrast/Контраст в 50 и Grain Type/Тип зерна — Sprinkles/Брызги. Вот и все! Настоящая магия начинается когда вы используете цвета и режимы наложения для текстур.



Linear Gradient



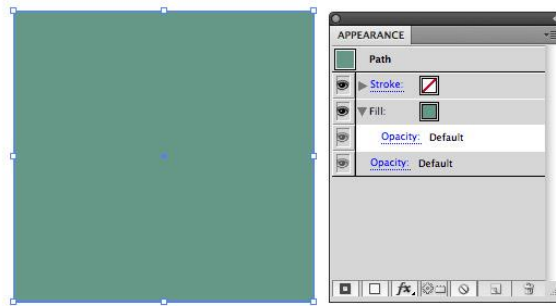
Grain Effect

## Цветной

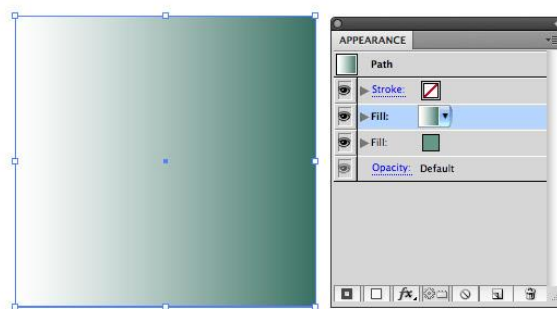
Вы можете менять цвета вашего градиента, но при этом попробуйте создать новый объект или заливку под текстурой, и укажите заливке режим наложения Multiply/Умножение. Тогда у вас получится отличный переход к невидимости градиента. Давайте посмотрим как это работает при помощи палитры Appearance/Оформление.

Нарисуйте прямоугольник и залейте его сплошным цветом. В выпадающем меню палитры Appearance/Оформление выберите New Fill/Новая заливка. Выберите верхнюю заливку и укажите ей линейный градиент от белого к более темному оттенку вашего основного цвета. Не снимая выделения с заливки с градиентом, примените эффект Grain/Зерно и смените Blending Mode/Режим наложения заливки на Multiply/Умножение. Это можно сделать, кликнув по вкладке Opacity/Непрозрачность под самой заливкой.

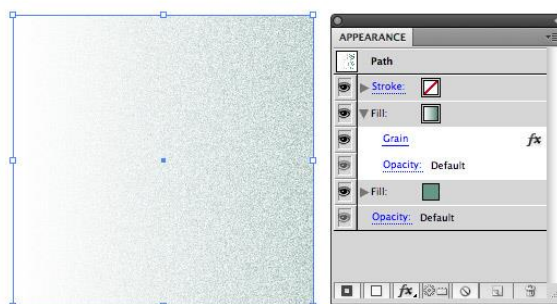
## Solid Fill Color



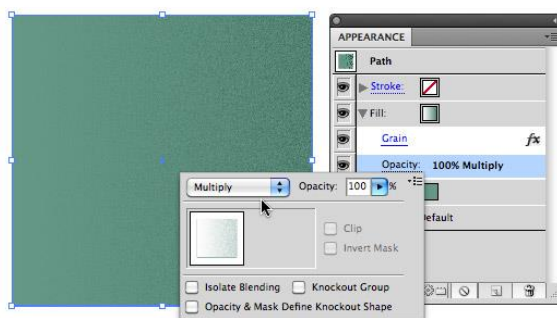
## New Linear Gradient Fill



## Grain



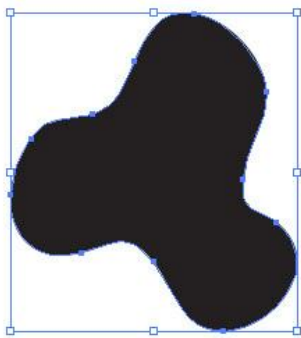
## Multiply



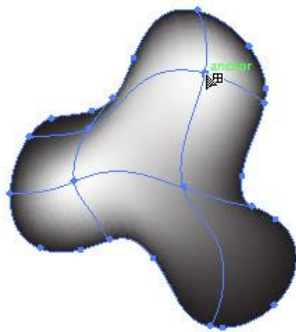
Сетчатый градиент

## Черно-белый

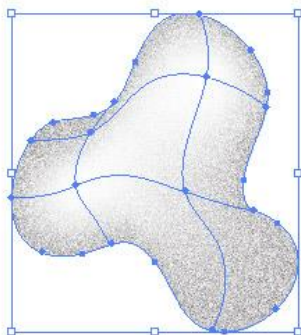
Сетчатый градиент отлично подходит для создания текстуры для объектов более сложной формы. Чтобы начать, нарисуйте абстрактную фигуру и залейте ее черным цветом. В меню выберите Object > Create Gradient Mesh/Объект>Создать сетчатый градиент и укажите количество точек для градиента. Или же вы можете просто взять инструмент Mesh/Сетчатый градиент (U) и кликнуть по вашей фигуре в месте, где хотите создать точку. Теперь примените эффект зернистости, как мы делали выше.



Shape



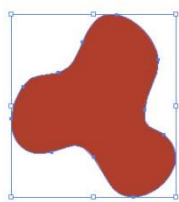
Mesh Points



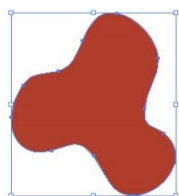
Grain

## Цветной

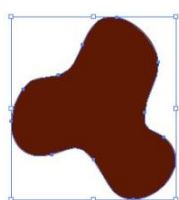
Так же как и с обычными градиентами, сетчатый отлично выглядит с подложенным цветом в режиме Multiply/Умножения. Начните с создания фигуры, залитой сплошным цветом. Затем копируйте фигуру (Command/Ctrl + C) и вставьте ее копию на передний план (Command/Ctrl + F). Для копии смените цвета заливки на более темный оттенок того же цвета, затем укажите фигуре сетчатый градиент, создавая точки белого цвета. Примените к фигуре эффект зернистости и смените режим наложения на Multiply/Умножение.



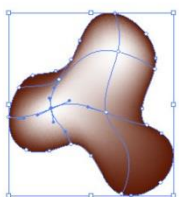
Fill



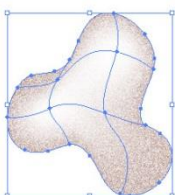
Copy and  
Paste In Front



Change Fill  
Of Copy



Apply Mesh Points



Grain



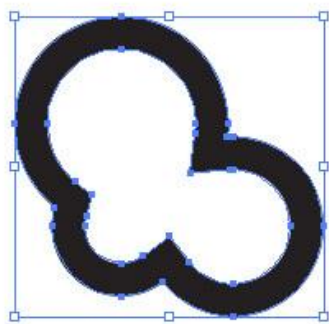
Multiply

## Переходы

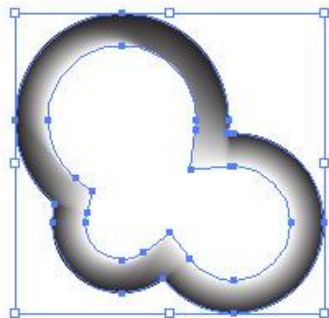
### Черно-белые

Переходы отлично работают как в простых, так и в сложных фигурах. Принцип абсолютно тот же, что и в описанных выше случаях. Разница в том, какие методы вы предпочитаете при работе и каковы ваши цели. Создайте фигуру, в меню выберите Object > Path > Offset/Объект>Контур>Создать

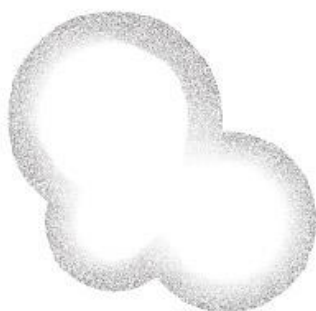
параллельный контур, затем внутреннюю фигуру белым цветом, внешнюю — черным. В меню выберите Object >Blend > Make/Объект>Переход>Создать. И примените эффект зернистости.



Shape  
and Offset



Blend

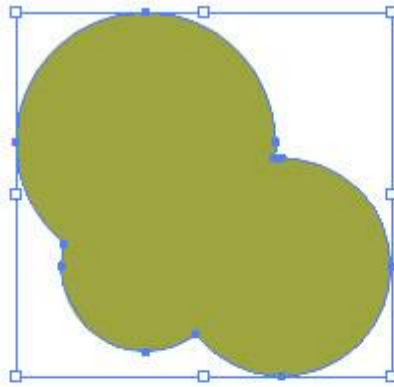


Grain

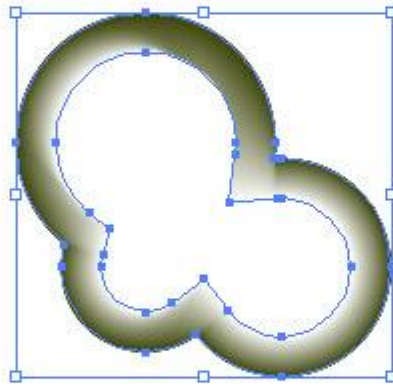
## Цветной

И тут тот же принцип что и с градиентами. Создайте фигуру сплошного цвета, затем ее копию. Для копии создайте параллельный контур, а затем переход. Примените эффект зернистости и смените режим наложения на Multiply/Умножение.





Shape



Blend



Grain  
and Multiply

Sketch



Trace



Color



Gradient  
Gain Texture



Blend  
Gain Texture



Gradient Mesh  
Gain Texture



