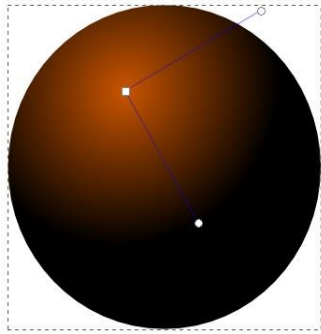


ЛР-4. Бильярдный шар.

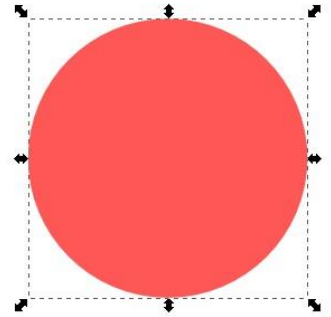
1. Нарисуйте с помощью инструмента эллипс круг. Что бы нарисовать правильный круг удерживайте при рисовании клавишу **CTRL**.

Откроем окно настройки заливки и обводки фигуры. Если фигура выбрана, то окно будет активным, и нажмем в нем в закладке, посвя-



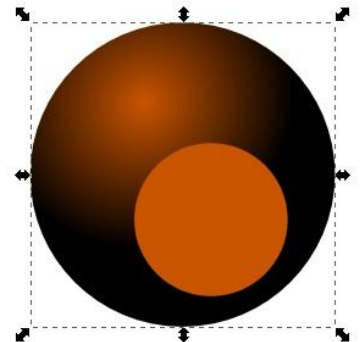
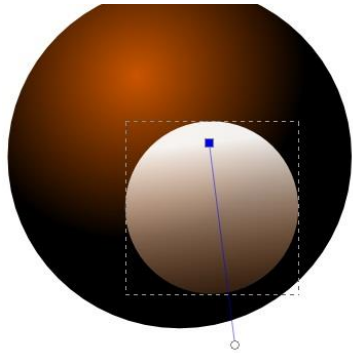
щенной заливке, кнопку типа заливки радиальный градиент. Обводку отключим. Если щелкнуть теперь по фигуре инструментом

градиент в inkscape, то появятся направляющие градиента. Цвет центральной точки **#ca5500 (ca5500ff)**, цвет крайних точек **#000000 (000000ff)** - черный. В скобках указаны значения цветов в inkscape.



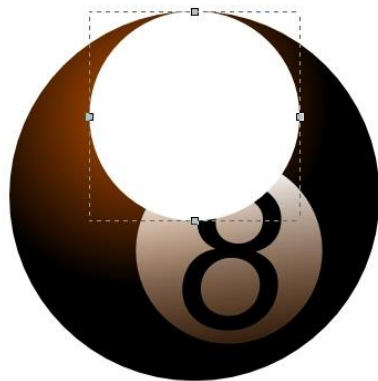
2. Нарисуем еще один круг и расположим его так, как показано на рисунке.

Установим заливку этого круга как линейный градиент. Цвет верхней точки белый **#000000 (ffffff)** и цвет нижней точки абсолютно прозрачный.



3. С помощью инструмента текст нарисуем, например цифру 8. Выделите цифру, измените её размер, переместите ее куда, куда нужно. Если надо измените поворот цифры или ее наклон.

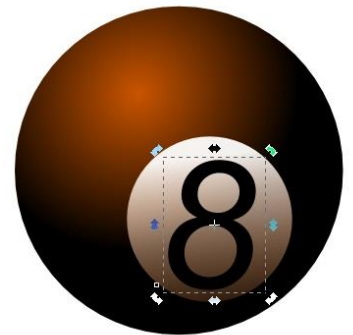
4. Добавим блик сверху. Продублировать круг шарика. До этого сам круг должен быть выделен. Если все прошло удачно, то вы увидите



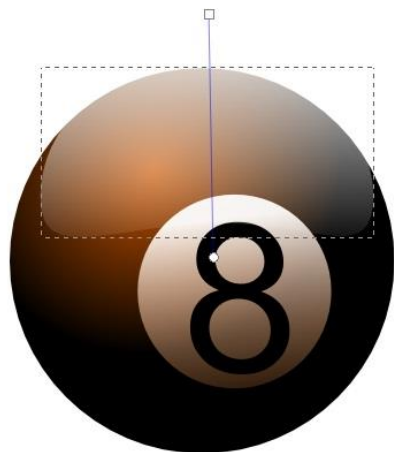
просто круг с градиентом, который мы сделали на первом этапе, и не увидите

восьмерки и белого круга, потому что копия круга должна появиться выше всех фигур. Теперь сделайте заливку этого круга просто белой и измените его размер. Если хотите сохранить пропорции, удерживайте нажатой клавишу **CTRL**. Теперь, когда под будущим бликом видно все остальное, пусть белый круг блика остается выделенным, в главном меню "Контур" - выберите пункт

"Оконтурить объект". Теперь если активизировать инструмент управления узлами, то будут видны четыре узла.



Измените размер круга, сначала изменив положение узла, используя инструмент управления узлами. А потом можно растянуть немного и сам овал в стороны, используя инструмент выделения и трансформации. Если удерживать нажатой при растягивании клавишу **SHIFT**, то овал будет растягиваться равномерно в обе стороны.



Сделайте заливку овала линейным градиентом. Обводки, как обычно, нет. Верхняя точка белый цвет нижняя точка абсолютно прозрачный.

5. Шарик готов. Заключительный штрих - тень. Нарисуйте овал с заливкой черного цвета. Если овал выделен, переместите его в самый низ под шарик. Сделать это можно в главном меню "Объект" - "Опустить на задний план".

ний план".

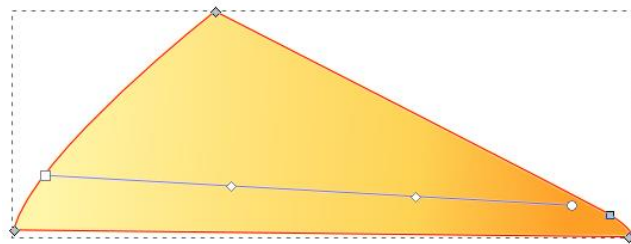
Теперь в том же окне, где мы делали заливку, установите параметр её размытия, например, 30. Вот какой шарик у нас получился.



ЛР-4. Создание иллюстрации «Швейцарский сыр»

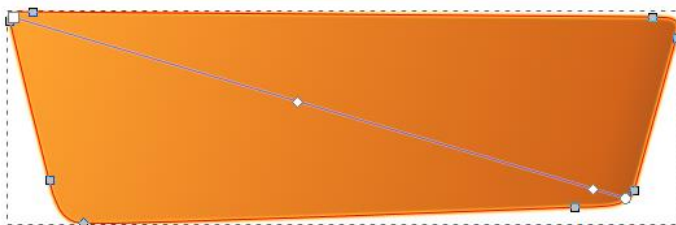
1. Создание основных контуров:

- с помощью инструмента «кривые Безье», нарисовать верхний контур;
- залить объект линейным градиентом: 1-я точка – бледно-желтый; 2-я точка – оранжевый и изменить положение линии градиента;
- добавить 2 опорные точки градиента и установить промежуточные оттенки цвета.



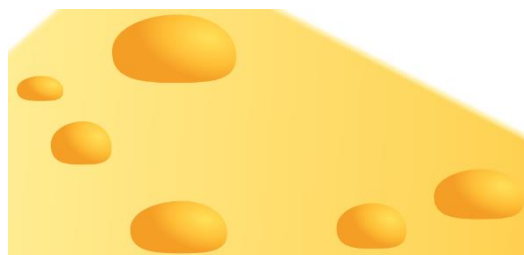
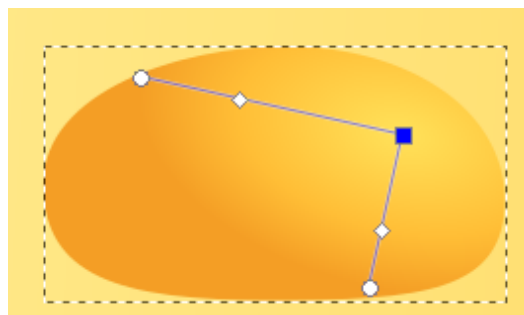
2. Создание основных контуров:

- аналогичным образом создать 2-й контур с линейной градиентной заливкой от светло-оранжевого к темно-оранжевому цвету;
- добавить 2 дополнительные опорные точки
- добавить контур к фигуре: толщина – 1 мм, цвет - fcba30ff;
- совместить 2 объекта и установить общее размытие - 04.



3. Создание «дырок»:

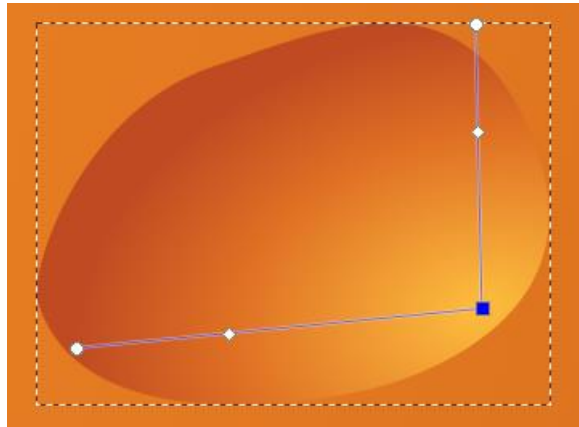
- можно создать двумя способами: с помощью инструмента «эллипс» с последующим оконтуриванием объекта и правкой узлов, либо с помощью «кривые Безье»;
- закрасить объекты радиальной заливкой, центральная точка: R: 255, G: 226, B: 90; конечная точка: R: 244, G: 158, B: 37;



- добавить дополнительную опорную точку;
- для остальных объектов применить аналогичную заливку.

4. Создание «дырок», нижняя часть:

- объекты создаются аналогично;
- закрасить объекты радиальной заливкой центральная точка: R: 254, G: 191, B: 63; конечная точка: R: 192, G: 75, B: 35;
- добавить дополнительную опорную точку;
- для остальных объектов применить аналогичную заливку.



5. Завершение работы:

- добавить обводку в необходимые объекты;
- выделить и объединить объекты.

