

ПРАКТИЧЕСКАЯ №3 БИЛЬЯРДНЫЙ ШАР

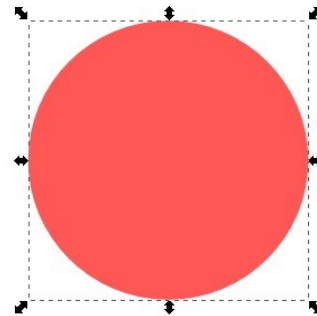


Работа с градиентами

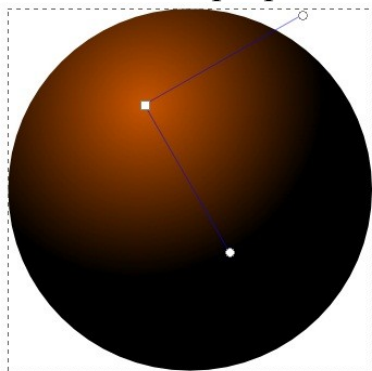
1. Нарисуйте с помощью инструмента эллипс круг. Что бы нарисовать правильный круг удерживайте при рисовании клавишу **CTRL**.

Откроем по комбинации клавиш **CTRL+SHIFT+F** окно настройки заливки и обводки фигуры. Если фигура выбрана, то окно будет активным, и нажмем в нем в закладке, посвященной заливке, кнопку типа заливки радиальный градиент. Обводку отключим. Если щелкнуть

фигуре инструментом градиент в inkscape, то направляющие градиента. Цвет центральной точки (ca5500ff), цвет крайних точек #000000 (000000ff) - скобках указаны значения цветов в inkscape. Это отличается от привычного нам RGB дополнительными двумя буквами ff в конце, отвечающих за прозрачность.



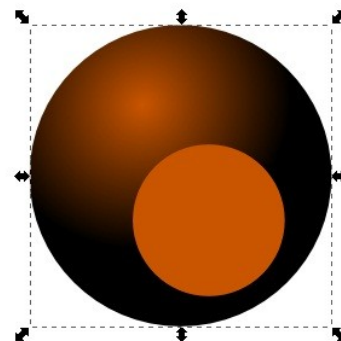
теперь по
появятся
#ca5500
черный. В
значение
которые



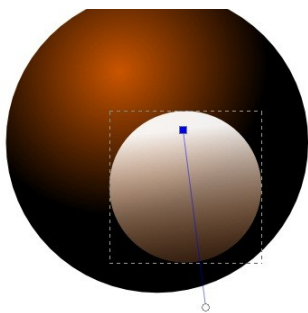
- 2 Ну что же, вот шарик и готов. Нарисуем еще один круг и расположим его так, как показано на рисунке

Установим заливку круга как линейный
Цвет верхней точки #ffffff (ffffff) и цвет

точки абсолютно прозрачный.



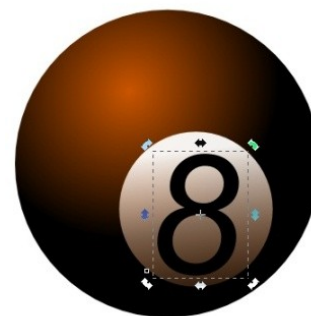
этого
градиент.
белый
нижней



3. Теперь с помощью инструмента текст нарисует, цифру 8. Все шарики в американском бильярде пронумерованы, пусть наш будет После того, как вы написали восемь, не надо расстраиваться,

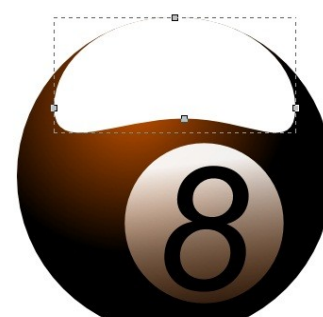
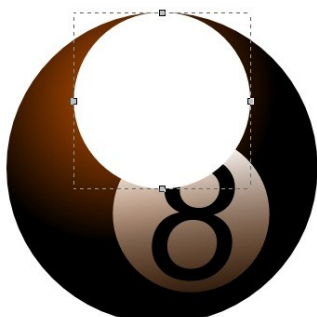
оказался слишком маленьким или слишком Выделите цифру, измените её размер, переместите ее нужно. Если надо измените поворот цифры или ее

4. Нужно его улучшить, добавив блик сверху. Можно снова нарисовать еще один круг. Но для того чтобы стыковать верхние края блика нарисованным кругом, проще скопировать круг шарика - комбинация клавиш **CTRL+D**.



например

восьмым.
цифру
если шрифт
большим.
куда, куда
наклон.
конечно
не
с
всего



До этого

сам круг должен быть выделен, естественно. 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" или **CTRL+SHIFT+C**. 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. Ну, и наконец, сделайте заливку овала линейным градиентом. Обводки, как обычно, нет. Верхняя точка белый цвет нижняя точка абсолютно прозрачный.

5. 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" или клавиша **END**.

Установите параметр размытия заливки для тени - 30.

