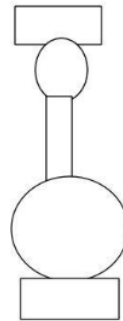


Wykonaj dzban według instrukcji:

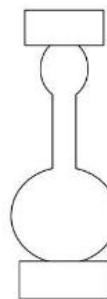
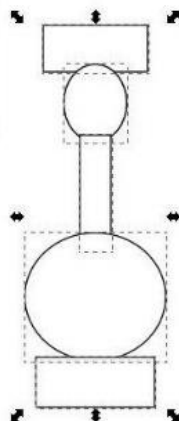
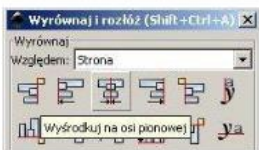


Krok 1. Stwórz 3 prostokąty i 2 kółka, takie jak na rysunku



Krok 2.

Wyśrodkuj je w linii pionowej, zaznaczając wszystkie obiekty [ctrl+a], a następnie wybierając **Obiekt** -> **wyrównaj i rozłóż** [Shift] + [Ctrl] + [a], wybierając opcję pokazaną na rysunku:

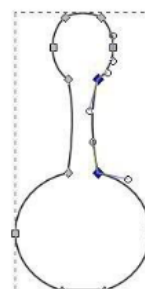


Krok 3.

Zaznacz środkowy prostokąt oraz 2 okręgi. Wybierz opcję **Ścieżka** -> **Suma** [ctrl] + [+]. Zaznacz prostokąty i naciśnij [Page Up], tak aby znalazły się nad główną częścią.

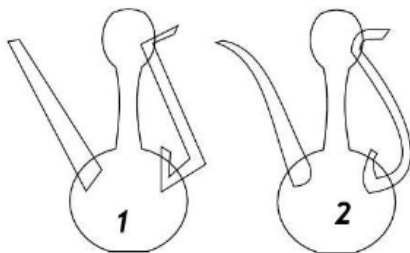
Krok 4.

Teraz zaznacz górny prostokąt oraz część główną. Wybierz **Ścieżka** -> **Różnica** [Ctrl] + [-]. Tak samo zrób z dolnym prostokątem. Użyj edytora ścieżek [F2] w celu wyrzeźbienia szyjki - patrz rysunek. To dobry moment na zapisanie pracy ;].



Krok 5.

Użyj narzędzia **krzywe Beizera** [Shift] + [F6] aby narysować kształty dzióbka i uchwytu. Następnie skorzystaj z narzędzia **edycji ścieżek** [F2] aby "unormálnić" te kształty. W tym momencie warto pracować na większym powiększeniu.

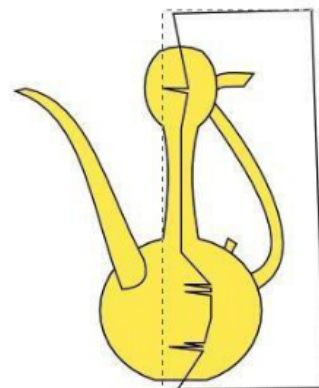


Krok 6.

Zaznacz uchwyt i naciśnij kilka razy [Page Down] aby znalazł się pod bazą naszego dzbanka.

Zaznacz **wszystko** [Ctrl + A]. Wybierz kolor dla dzbanuszka (na przykład pierwszy kolor z palety **Tango Icon Theme**).

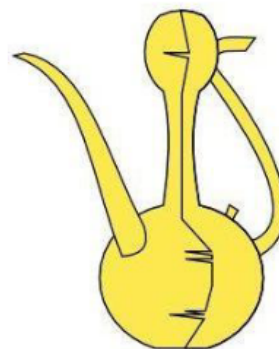
Wybierz narzędzie **krzywych Beizera** [Shift] + [F6]. Narysuj zarys cienia:



Krok 7.

Duplikuj [Ctrl + D] główną część dzbanka. Zaznacz ją oraz kształt cienia.

Wybierz opcję **Ścieżka -> część wspólna** [Ctrl] + [*]. Powinieneś otrzymać coś takiego:



Krok 8.

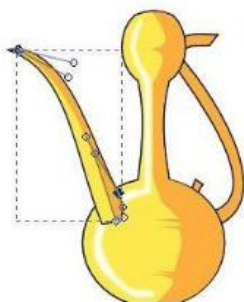
Wymodeluj kształt cienia wg swoich upodobań używając **Edytora ścieżek** [F2] (na dużym powiększeniu). Wybierz kolor oraz wyłącz kontur (np. orange 1 ze wspomnianej wcześniej palety). Otrzymamy coś na wzór rysunku:



Krok 9.

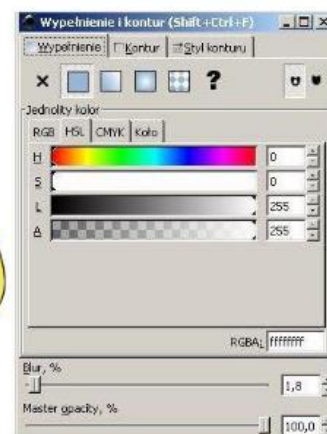
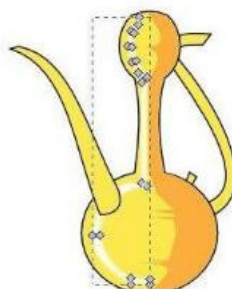
Czas na zrobienie skromnego blasku światła. Można to zrobić takim samym sposobem jak cień. Można też narysować **krzywymi Beizera** cienką krzywą, wyłączyć kontur, wypełnić ją białym kolorem, następnie zwiększyć rozmycie [Blur] na około 1.5.

Aby blask ustawić pod dzióbkiem dzbanka, użyj [Page Down] parę razy.



Krok 10.

Pokoloruj rączkę na ten sam kolor którego użyliśmy do kolorowania cienia. Stwórz cieniowanie dla dzióbka, tak samo jak zrobiliśmy cień dla głównej części dzbanka. Pamiętaj o wyłączeniu konturu dla cienia.



Krok 11.

Zróbmy fajny kreskówkowy kontur. **Zaznacz wszystko** [Ctrl] + [A] - jeśli korzystałeś z warstw **zaznacz wszystko na wszystkich warstwach** [Ctrl] + [Alt] + [A]. Zrób **duplikat** [Ctrl] + [D]. Aby to wszystko stało się jednym kształtem wybierz **Ścieżka -> suma** [Ctrl] + [+]. Następnie wykonaj **Ścieżka -> odsunięcie na zewnątrz** [Ctrl] + [)]. Pokoloruj powstały obiekt na czarno, a następnie korzystając z [Page Down] ustaw go na samym dole:

