

ЯК НАМАЛЮВАТИ СТРІЛКУ

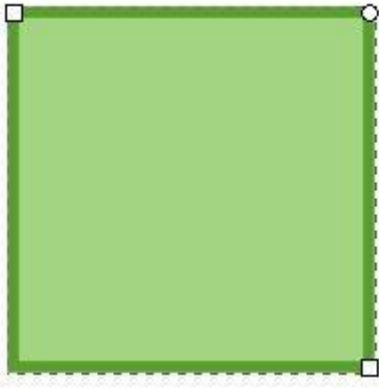
Як намалювати стрілку в inkscape

На цьому уроці inkscape ми навчимося малювати таку стрілку. Цей урок корисний для закріплення навичок роботи з фігурами та вузлами, а також з цього уроку inkscape можна дізнатися як малювати трикутники . Отже, наприкінці уроку в нас має вийти така стрілка.

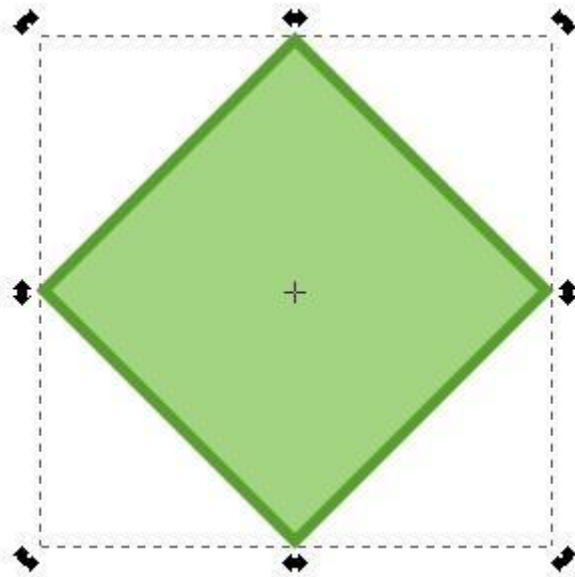


1

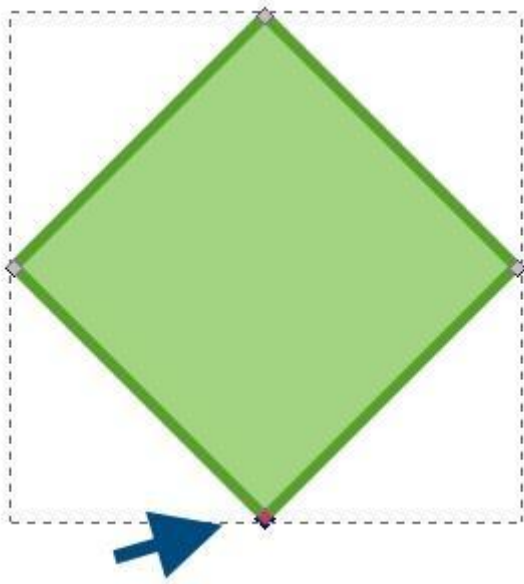
Для початку, використовуючи інструмент прямокутник, намалюємо такий квадрат. Рівний квадрат зручніше малювати в inkscape , утримуючи при цьому натиснутою клавішу **Ctrl** .



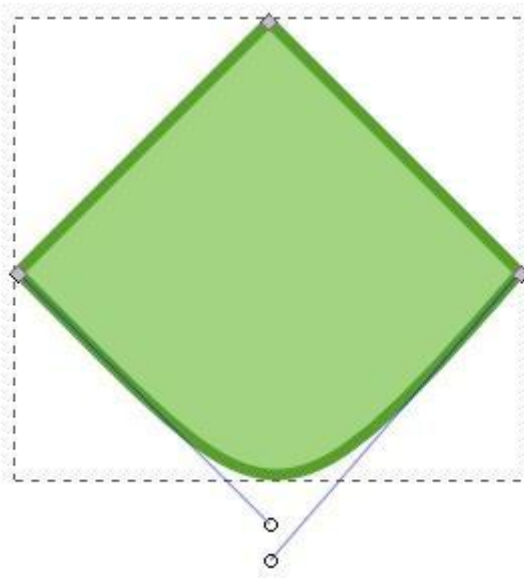
Використовуючи інструмент виділення та переміщення, повернемо квадрат на 45 градусів. Для того щоб активувати поворот об'єкта, потрібно інструментом виділення і переміщення клацнути послідовно два рази по квадрату, поки чорні стрілочки по контуру не набудуть вигляду як на малюнку нижче. Далі мишею треба повернути по одній із кутових стрілочок квадрат. Для того щоб повертати рівно, утримуйте при цьому натиснутою клавішу **Ctrl**.



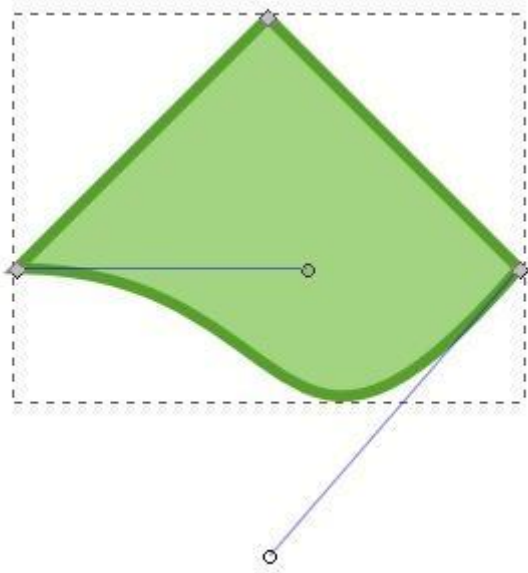
Тепер робитимемо трикутник. Спочатку в головному меню inkscape виберіть пункт "Контур" - "Оконтурити об'єкт" або **Shift+Ctrl+C**. При цьому квадрат повинен був бути у вас виділений. Якщо все пройшло нормально, то по кутах квадрата ви побачите, як на малюнку нижче, маленькі біленькі квадратики – це вузли. При цьому інструмент буде автоматично переключено на інструмент керування вузлами. Виділіть нижній вузол. Він стане червоним.



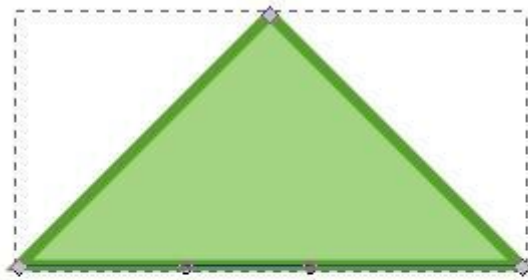
Тепер видаліть виділений вузол. Зробити це можна за допомогою кнопки "видалити виділені вузли" в контекстній панелі інструментів. Зовнішній вигляд кнопки показаний у верхньому правому куті малюнка в синьому кружечку. Після видалення виділений вузол пропаде, і стануть видні напрямні двох сусідніх вузлів. З їхньою допомогою можна керувати нижньою кривою.



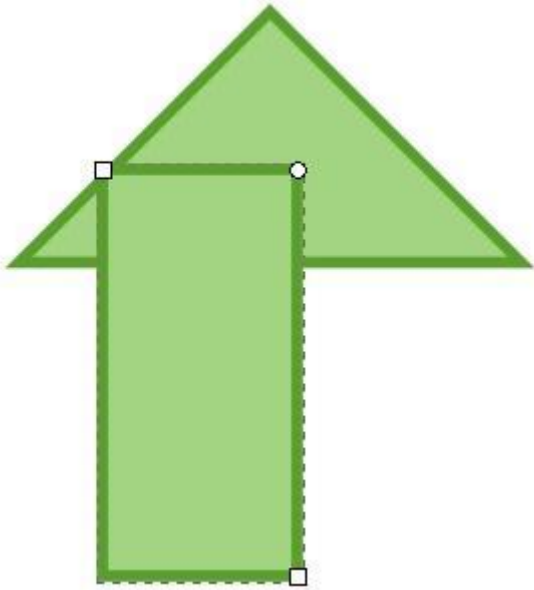
Перемістіть одну з напрямних горизонтально. Для того, щоб зробити це рівно горизонтально, утримуйте при цьому натиснутою клавішу **Ctrl**.



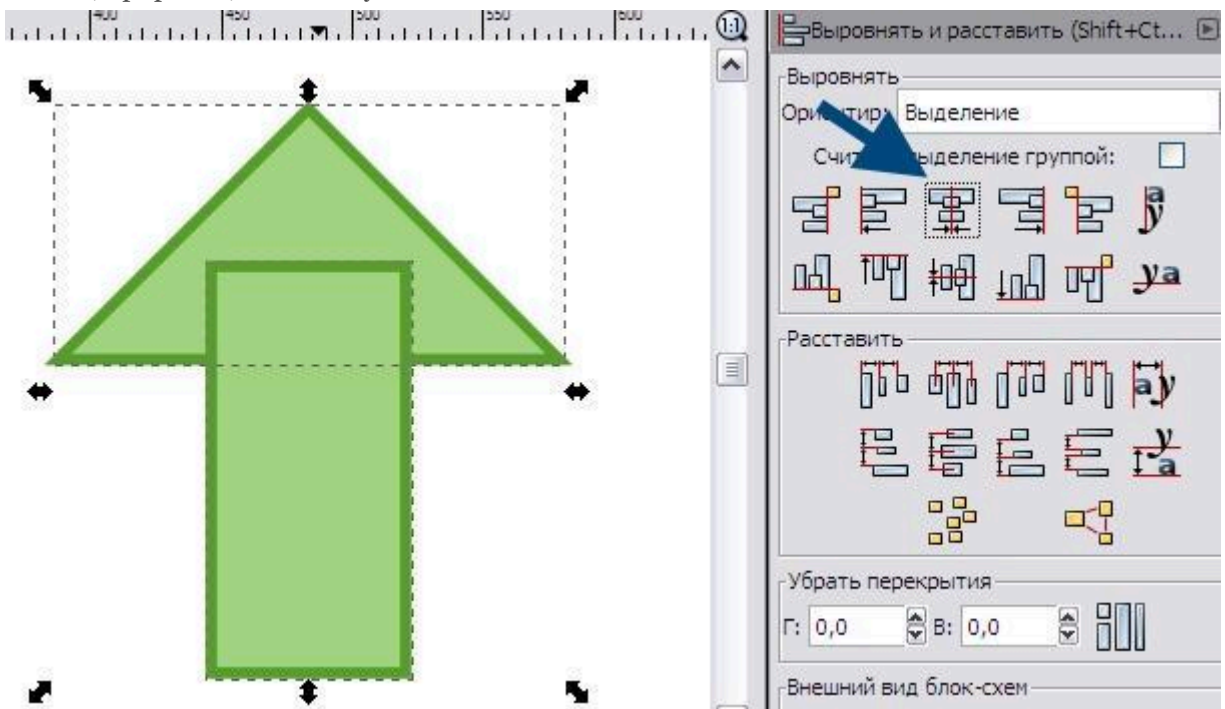
Тепер таким чином треба повернути другу напрямну. Трикутник готовий.



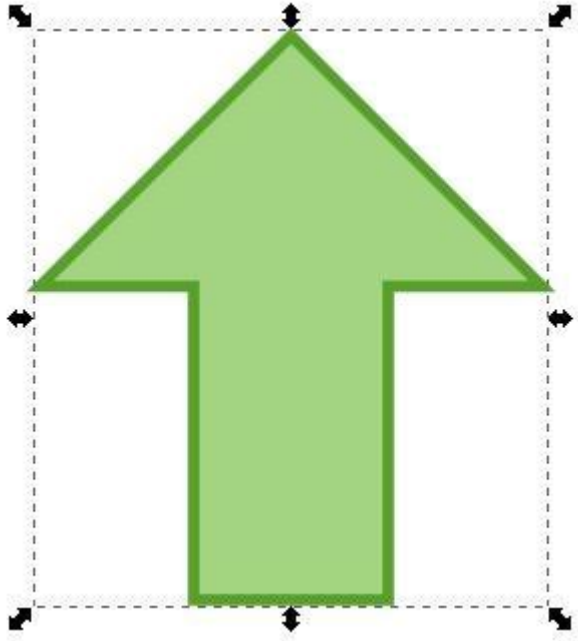
2 Тепер можна приступити до другої частини стрілки - до її ніжки. Намалуйте прямокутник. Робити це ми вже вміємо.



Сумісний обидві фігури трикутник і прямокутник рівно. Для цього відцентруємо їх по вертикалі. Зробити це можна в пункті головного меню "Об'єкт" - "Вирівняти та розставити" або **Shift+Ctrl+A**. Потрібна кнопка позначена на малюнку нижче за синю стрілочку. Обидва об'єкти, природно, повинні бути виділені.



3 Якщо об'єкти все ще виділені, об'єднаємо їх. Зробити це можна в меню Контур - Сума або **Ctrl + +**.



Ось і стрілка готова. Тепер можна застосувати до неї фільтри (ефекти). Наприклад, якщо застосувати до неї "Фільтри" - "Випуклості" - "Випуклості HSL" і двічі "Фільтри" - "Світло і тінь" - "Тінь, що відкидається", то вийде ось така стрілка. Або **Фільтри/ Рельєфність/ Рельєфний друк**

