Instrukcja do zrobienia Ducha z pac-man'a w programie Inscape :



<u>Krok 1:</u>

Po otworzeniu Inscape'a za pomocą narzędzia **Okrąg** tworzymy koło i wypełniamy je dowolnym kolorem (przytrzymując klawisz ctrl wyjdzie nam idealne koło) :



Następnie wchodzimy w Ścieżka > obiekt w ścieżkę (shift + ctrl + c)

<u>P</u> lik <u>E</u> dycja <u>W</u> idok W <u>a</u> rstwa <u>O</u> biekt	Ś <u>c</u> ieżka <u>T</u> ekst <u>F</u> iltry Efe <u>k</u> ty Po <u>m</u> oc	
🗎 🗧 🙆 🕹 🕹 🖉 🗐	🖫 Obiekt w ścieżkę Shift+Ctrl+C	Szer.: 177,787 🖨 🗃 Wys.: 177,787 🛱 px 👽 🗔 🗟 🖼 🖽
	Kontur w ścieżkę Ctrl+Alt+C Wektoryzuj bitmapę Shift+Alt+B Trace Pixel Art	. 1289 1399 1389

Potem wybieramy narzędzie **Edycja węzłów** i podwójnym kliknięciem dodajemy dwa węzły po lewej i prawej stronie



Zaznaczamy je oba za pomocą klawisza **Shift** i przeciągamy w dół rozciągając kulę dół rozciągając kulę



Następnie tworzymy kolejne 4 węzły (po dwa na stronę)



Zaznaczamy dwa (Shift) i przeciągamy w górę:



Krok 2:

Mamy już utworzony ogólny kształt ducha. Teraz przejdziemy do gradientu.

Zduplikujmy naszego ducha i wypełnijmy kopię na czarno.



A następnie wybieramy u góry **reverse the direction of the** gradient



Potem nakładamy duchy na siebie (czarny na niebieski) i ustawiamy gradient w górnej lewej części ducha:



<u>Krok 3:</u>

Teraz zrobimy oczy.

Narysujmy za pomocą narzędzia **okrąg** białe oko. Następnie zduplikujmy je i wypełnijmy gradientem



Następnie zmniejszmy wskaźnik **opacity** do 50%. Potem **edit gradient** i ustawmy go w górnej, lewej części oka.



Potem narysujmy czarną źrenicę. Mając zaznaczone i oko i źrenicę przegrupujmy je **ctrl + G** i zduplikujmy obok, jako drugie oko



Krok 4:

Pozostało już nam tylko odbicie światła i cień.

Możemy je zrobić za pomocą tej samej metody.

Najpierw narysuj **3 elipsy** w odpowiednich miejscach, dwie **białe** i jedną **czarną.**



Następnie obróćmy każdą z nich wykorzystując panel pojawiający się po dwukrotnym kliknięciu na **elipsę**.



Później zaznaczając elipsy dodajemy **gradient** i regulujemy odpowiednio wskaźnik **Blur.**



Nasz duch jest gotowy

