ПРАКТИЧЕСКАЯ РАБОТА.
СТЕКЛЯННЫЙ СТАКАН С СОКОМ

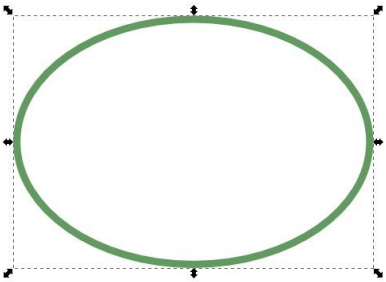
На этом уроке inkscape мы научимся рисовать стеклянный стакан с соком, используя возможности векторного редактора inkscape.



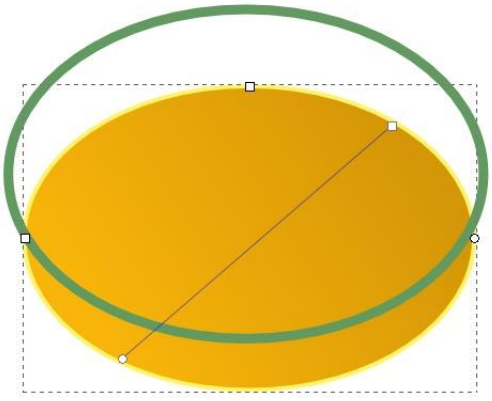
Базовая форма стеклянного стакана с соком

Вначале создадим основные элементы стакана с соком, без каких либо стеклянных эффектов. Поскольку некоторые элементы будут белого цвета, нарисуйте временный прямоугольник для фона, например, серого цвета. Можно конечно и изменить цвет холста в настройках inkscape, но мне кажется, что с прямоугольником проще.

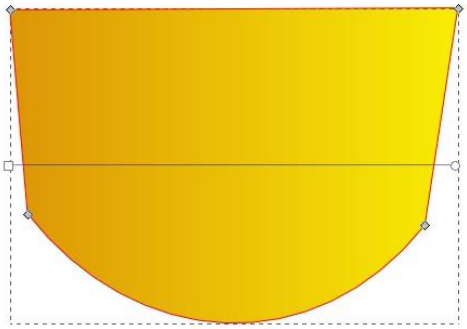
Нарисуйте эллипс без заливки с обводкой зеленого цвета #629A61.



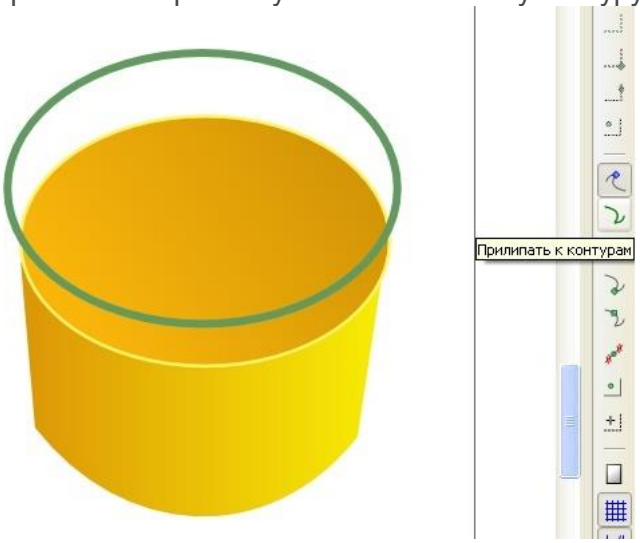
Нарисуйте еще один эллипс. Поместите его на уровень ниже зеленого клавишей **Page Down**. Цвет обводки #FFF56B, заливка линейным градиентом от темного #D59707 к светлому #F9B50A.



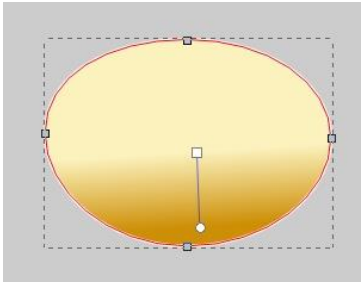
Нарисуем сам будущий стакан. Проще всего это сделать из прямоугольника. Т.е. нарисовать прямоугольник, перевести его в контуры **Ctrl+Shift+C** и инструментом управления контурами изменить нижний контур вытянув его вниз. А так же немного сдвинуть нижние узлы, что бы получилась фигура такая, как на рисунке ниже. Обводки нет. Заливка линейным градиентом левый цвет #DD9907, правый цвет #F7E805.



Все вместе выглядит примерно так. Для точного совмещения фигур может быть полезна кнопка в боковой панели прилипания "прилипать к контурам". Так при нажатой этой кнопке при перемещении отдельных узлов, они будут стремиться "прилипнуть" к ближайшему контуру.



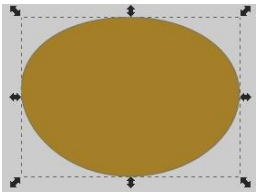
Нарисуем еще одну окружность - это будет дно стакана. Переведем ее в контуры и немного вытянем дно. Обводка у окружности бело цвета. Заливка линейным градиентом. Нижний цвет #CD8F06, а верхний #FCF2BE.



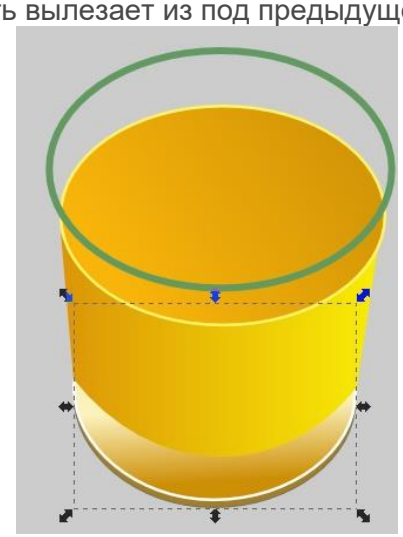
Все вместе выглядит примерно так.



Еще один эллипс, что бы подчеркнуть белую обводку внизу стакана. Этот эллипс можно сделать копированием из предыдущей фигуры **Ctrl+D**. Эллипс имеет тонкую обводку с цветом #7d7556 и заливку из сплошного цвета #a57e28.



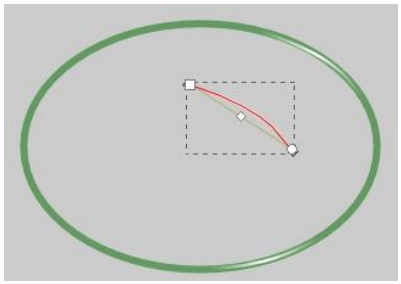
В стакане последний эллипс чуть-чуть вылезает из под предыдущего.



Стеклянные хитрости

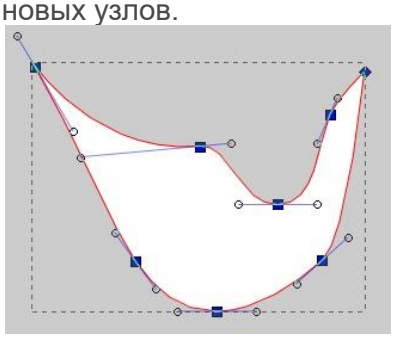
Теперь, когда стакан готов, сделаем разные маленькие хитрости, которые придадут стакану стеклянный эффект.

Во-первых, блики по краю стакана. Это две линии нарисованные пером, без заливки, обводка которых представляет собой радиальный градиент из трех точек. Крайние точки градиента абсолютно прозрачный белый цвет, а точка посередине просто белая. Пример линии с контурами и градиентом показан на рисунке ниже в центре. А результат без узлов виден на зеленом круге.



Большой блик на стакане

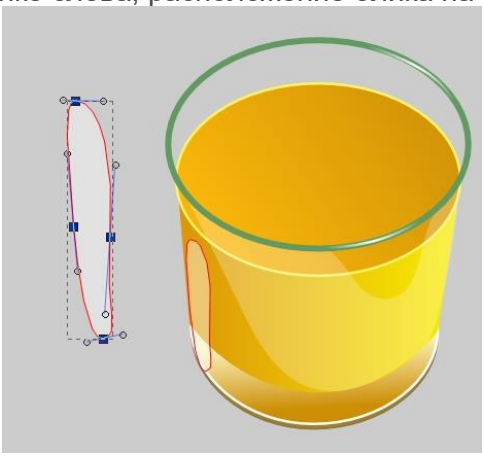
Большой блик представляет собой вот такой контур. Проще всего сделать его из оконтуренной окружности, добавив в нее несколько новых узлов.



Так теперь должен выглядеть наш стакан. Непрозрачность фигуры блика 25%. Изменять непрозрачность можно в диалоге "заливка и обводка" **Shift+Ctrl+F**.



И еще один блик для стакана из окружности, даже без добавления узлов. Непрозрачность фигуры блика 25%. Схема фигуры блика на рисунке слева, расположение блика на стакане справа.

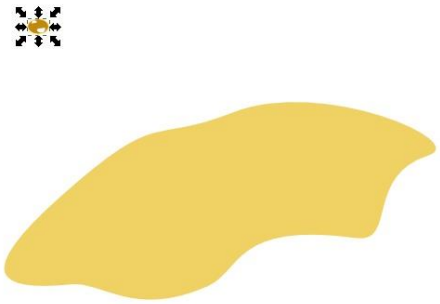


Пузырьки воздуха

Сам по себе пузырек представляет собой несложную конструкцию. Это окружность с заливкой #C1890D и обводкой #FFF29F, а также двух кривых фигурок белого цвета, которые несложно сделать из окружностей.



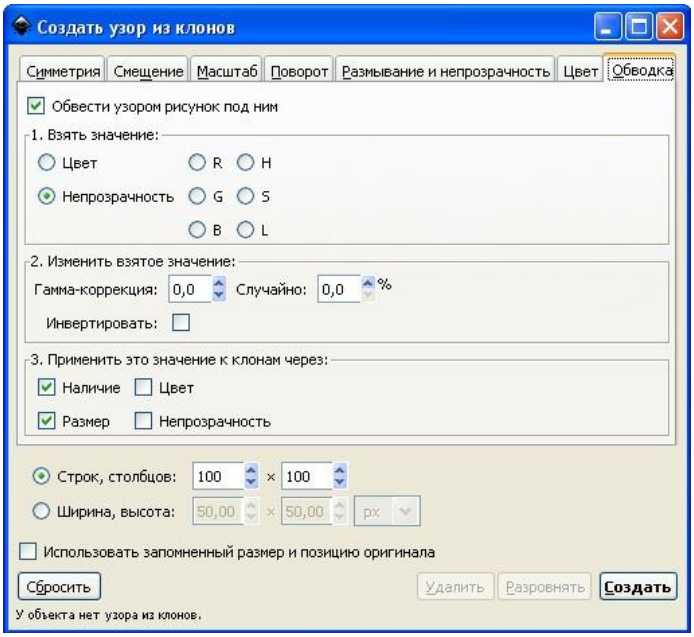
Поместите на свободное место на холсте пузырек и форму пятна. Выделите пузырек.



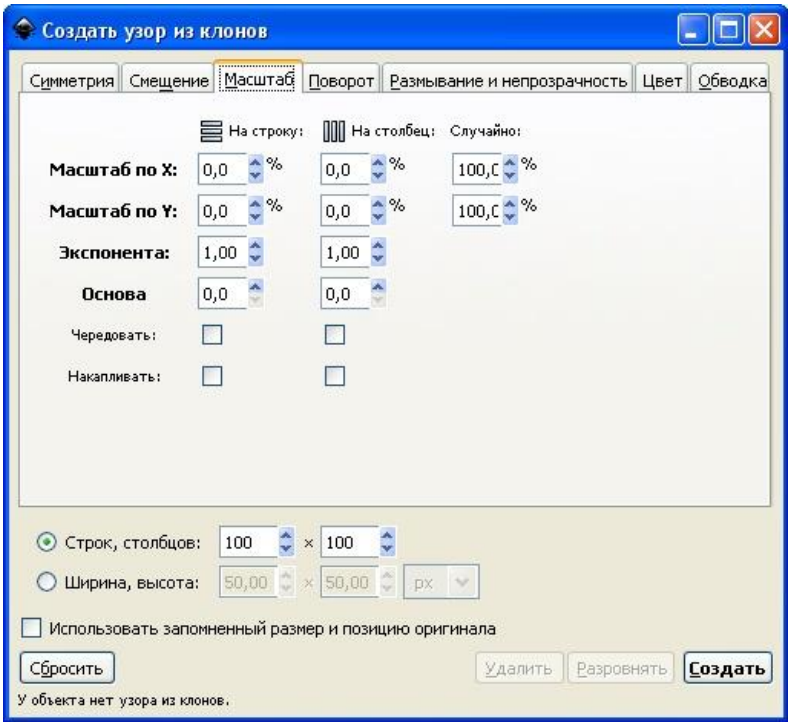
Заполнить пятно пузырьками можно, конечно, вручную, но это долго и трудоемко. Поэтому воспользуемся возможностью inkscape "Создать узор из клонов", которая находится в меню "Правка" - "Клоны".

Inkscape запоминает последние настройки, поэтому, на всякий случай, нажмите кнопку "Сбросить", что бы отменить старые настройки.

Когда настройки установлены по умолчанию на закладке "Обводка" установите вот такие параметры, как на рисунке ниже.



А на закладке "Масштаб" параметры случайности 100%.



Теперь нажмите кнопку "Создать" и если результат примерно соответствует вашим ожиданиям, то придайте некий хаос, нажимая кнопку "Разровнять". Если получилось совсем не то, что вы ожидали, поэкспериментировав с размером исходного пузырька и ли настройками узора. Для того что бы отменить неправильный узор, нажмите кнопку "Удалить".



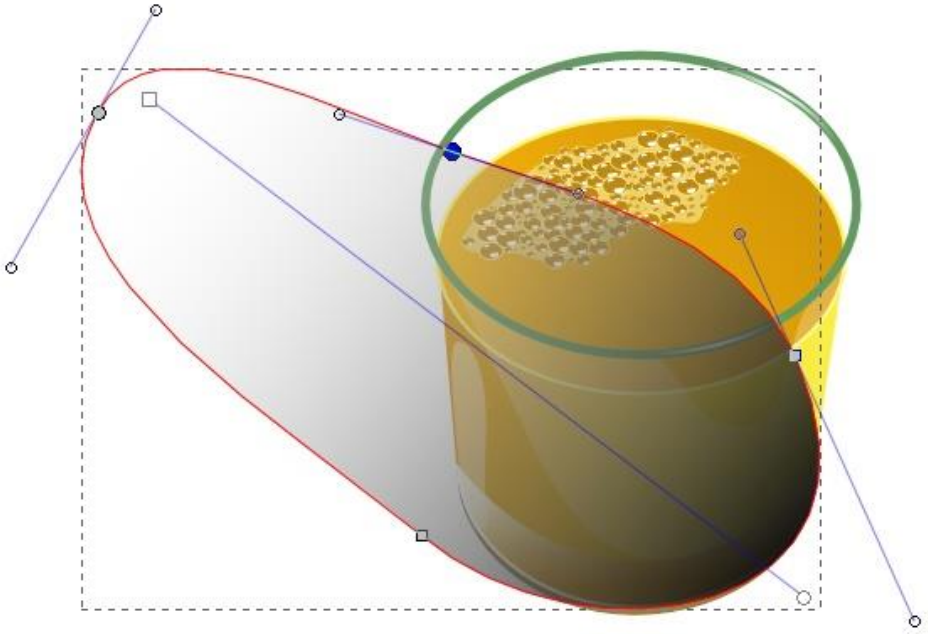


Если все готово, в меню "Правка" - "Клоны" при выделенном исходном пузырьке нажмите пункт - отсоединить клон. Сам исходный пузырек можно теперь либо удалить, либо поместить вручную, куда-нибудь на нашу конструкцию. Выделите пятно с пузырьками и сгруппируйте объекты **Ctrl+G**. Переместите пятно на стакан.

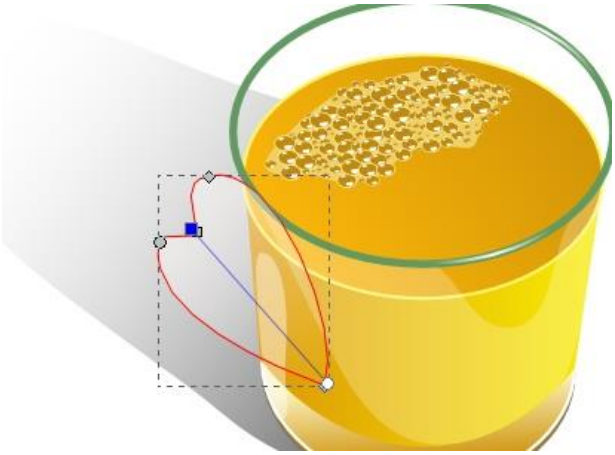


Тень от стакана

Сделаем тень. Основная тень представляет собой вот такой контур. С плавным переходом градиента из прозрачного белого цвета в непрозрачный черный. Тень надо разместить в самом низу, на самом нижнем уровне, клавиша **End**. Вспомогательный серый прямоугольник, нам, пожалуй, больше не нужен, можно его удалить.

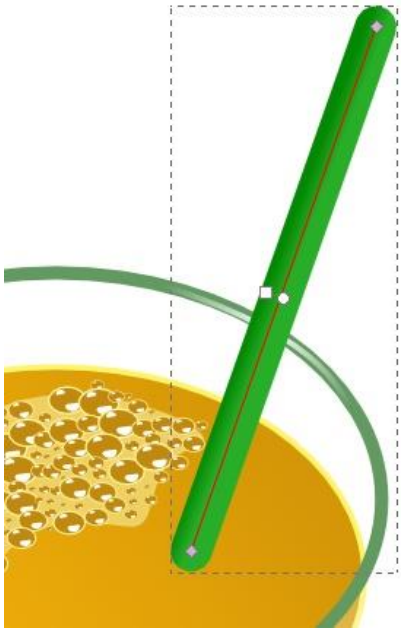


Тень получилась скучновата. Можно сделать еще одну вспомогательную фигуру для тени. Ведь стекло прозрачное и тень от него редко бывает равномерной. Заливка вспомогательной фигуры линейный градиент. Слева белый цвет с непрозрачностью 50%, справа абсолютно прозрачный белый цвет. Вспомогательную фигуру тени нужно разместить ниже стакана, но выше тени.



Соломинка

Соломинка это обычная прямая линия, нарисованная пером и залитая линейным градиентом с цветами #048904 и #28AE29.



Для соломинки самостоятельно: добавьте тени, белый блик, овал на верхушке.

Готовый стакан выглядит так:

