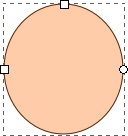
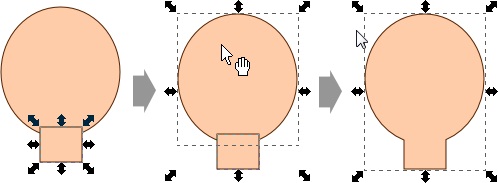
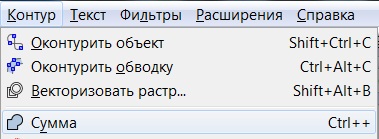
**Голова куклы**

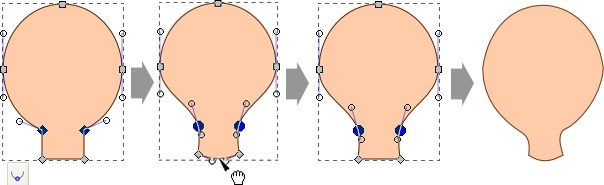
Для того что бы нарисовать голову куклы используйте эллипс. В качестве цвета заливки используйте FFCCAAFF для обводки 6B3A1AFF.



Для того что бы сделать шею, используйте прямоугольник. Нарисуйте им небольшой прямоугольник в нижней части эллипса. Выберите оба объекта. Выбрать оба объекта можно последовательно щелкнув по ним инструментом выделения и трансформации с нажатой клавишей Shift. Для выбранных объектов: голова и шея используйте в главном меню "Контур" - "Сумма" или комбинация клавиш Ctrl + +.

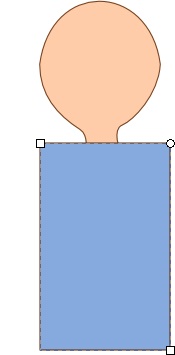


Немного скруглим углы шеи. Для этого воспользуемся инструментом управления узлами. Выберите два нижних узла, которые образуют острые углы на шее. Для этих узлов нажмите в верхнем контекстном меню кнопку "сделать узлы автоматически сглаженными". Можно просто потянуть инструментом управления узлами за нижнюю линию, и она начнет изгибаться. Изгибая линии шеи куклы добейтесь того результата, который вам понравится.



**Рисуем платье для куклы**

Сделайте основу платья, используя инструмент прямоугольник. Используйте в качестве цвета заливки 87AADEFF, а обводку оставьте такую же как была выбрана для головы куклы.



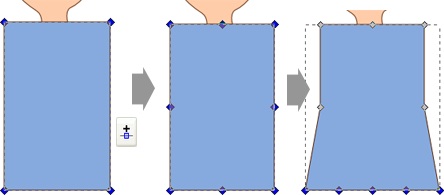
Выберите пункт "оконтурить объект" в главном меню "Контур" или нажмите Shift + Ctrl + C. Так вы переведете прямоугольник в контуры.

рисунок к уроку inkscape

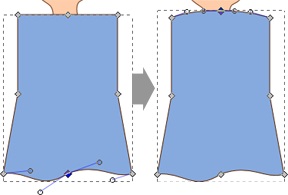
Теперь, когда прямоугольник является контуром и состоит из узлов, выберите инструмент для управления узлами и выделите их всех. Это можно сделать, выбирая их последовательно с нажатой клавишей Shift или выбрать сразу узлы все по комбинации клавиш Ctrl + A.

Добавьте новые узлы, нажав клавишу "вставить новые узлы в выделенные сегменты" в верхней контекстной панели инструментов. Снимите выделение со всех узлов, щелкнув мышью где-нибудь в пустом месте на холсте.

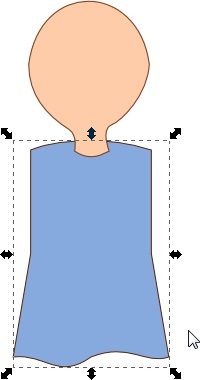
Выделите два нижних узла по краям и слегка их раздвиньте. Сделать это можно используя клавиши Shift + >. После этого выделите все узлы на нижней линии и вставьте еще несколько новых узлов.



Искривите линию нижнего и верхнего контура платья. Сделать это можно инструментом для управления узлами, либо перемещая сами узлы и их направляющие. Либо можно двигать прямо сам контур указателем мыши этого же инструмента управления узлами. Сделайте нижний контур и верхний контур платья так, как вам нравится или как показано на рисунке ниже.



Когда форма платья готова, выделите его инструментом выделения и трансформации и измените его размер, что бы оно было кукле впору. Переместите платье за голову, т.е. на один уровень ниже головы, для этого нажмите клавишу Page Down или соответствующую кнопку в верхней контекстной панели инструмента.

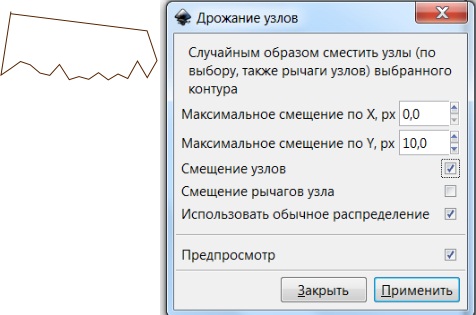


**Рюшечки**

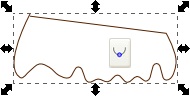
Сделаем оборку из стилизованных рюшек в нижней части платья. Способ создания такой же, как для платья. Сначала рисуем прямоугольник, заливку для него установим белой и переводим его в контуры Shift + Ctrl + C. Используя инструмент для управления узлами, выделим два верхних узла и немного сузим их, нажимая клавиши Ctrl + >. Теперь выделим два нижних узла и добавим много новых узлов.

рисунок к уроку inkscape

Для того что бы сделать пышную оборку надо переместить узлы в нижней части так, что бы получился примерно такой зигзаг, как на рисунке ниже. Можно конечно сделать это вручную, есть стандартное расширение, которое может нам помочь. Это главное меню "Расширения" - "Изменение контура" - "Дрожание узлов". Установите галочку "Предпросмотр" и вы увидите, как меняется контур в зависимости от изменения остальных параметров. Когда результат изменения параметров вас удовлетворит, нажмите кнопку "применить".



Выделите нижние узлы и сделайте их автоматически сглаженными, для этого нажмите соответствующую кнопку в верхней контекстной панели инструмента.



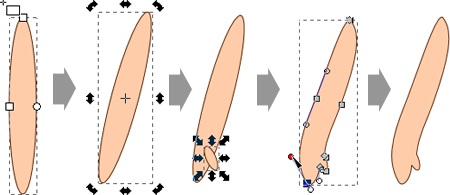
Когда оборка будет готова, выделите её инструментом выделения и трансформации и измените её размер по форме платья. Переместите её ниже платья, для этого нажмите клавишу Page Down два раза, т.к. надо будет переместить ее на два уровня вниз, ниже головы и ниже платья.

рисунок к уроку inkscape

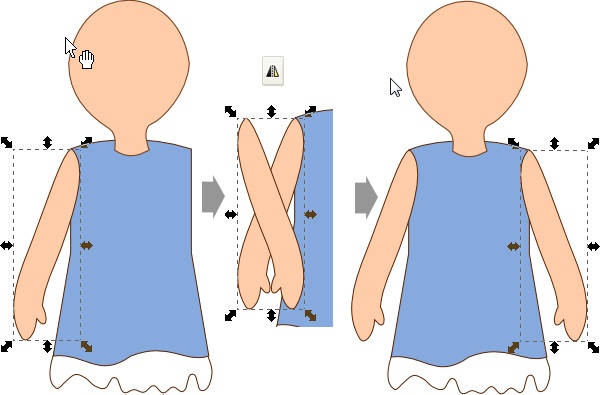
**Руки куклы**

Для того что бы сделать руки, нарисуйте инструментом эллипс, вытянутый эллипс. Цвет обводки и цвет заливки такие же, как использовались при рисовании головы куклы. Поверните эллипс немного под наклоном.

Для пальца нарисуйте еще один маленький эллипс. Точно также как мы делали с головой и шеей соедините конуры руки и эллипса суммой Ctrl + +. Когда эллипсы будут соединены в один контур, можно будет использовать инструмент для управления узлами, что бы подкорректировать форму контура руки.

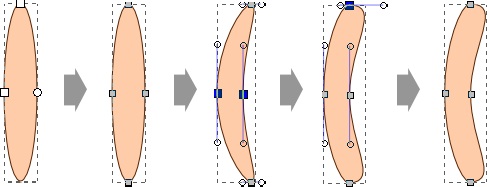


Используйте инструмент перемещения и трансформации, что бы установить руку куклы на ее место. Что бы сделать вторую руку кукле, продублируйте исходную руку, нажав Ctrl + D. Копия будет размещена точно над оригиналом. Выберите в верхнем контекстном меню кнопку "горизонтально отразить выделенные объекты" и переместите вторую руку куклы на ее место.

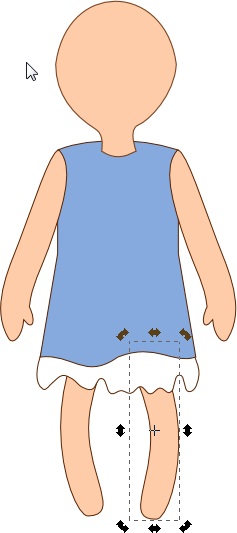


**Ноги куклы**

Ноги куклы мы будем рисовать практически так же как руки, только немного проще. Нам опять потребуется нарисовать эллипс. Оконтурите объект Shift + Ctrl + C и с помощью инструмента управления узлами придайте ему форму, примерно такую как на рисунке ниже.



Когда форма одной ноги будет готова, поступите так же, как мы делали с руками. Сделайте дубль Ctrl + D, отразите его горизонтально. Переместите на сове место и опустите на нижний уровень, для этого нажмите несколько раз клавишу Page Down или сразу клавишу End.

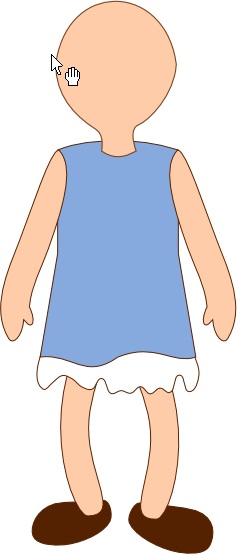


**Ботинки и рукава**

Ботинки для куклы будем делать аналогичным образом. Исходная форма овал, потом оконтурить объект, потом добавим еще один узел и инструментом управления узлами меняем форму.

рисунок к уроку inkscape

Снова копируем ботинок, отражаем горизонтально и размещаем их так как надо и переводим на задний план.



Все тоже самое делаем с рукавами платья. Схема узлов рукавов на рисунке ниже.



**Лицо куклы**

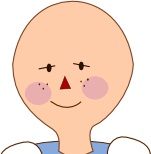
Делать лицо куклы довольно просто. Для того что бы сделать глаза используется эллипс для зрачка и инструментом перо или карандаш рисуется бровь. Цвет заливки и обводки практически черный. Для того что бы сделать нос, воспользуйтесь инструментом перо и нарисуйте треугольник из трех сегментов. Цвет заливки AA0000FF.

рисунок к уроку inkscape

Для румянца используются снова два эллипса с цветом заливки E9AFAFFF без обводки. Для того, что бы нарисовать рот, используйте инструмент перо, а потом придайте форму инструментом управления узлами.

рисунок к уроку inkscape

Веснушки тоже можно сделать маленькими эллипсами. Что бы объединить несколько объектов в одну группу и перемещать их потом вместе, выделите нужные объекты и нажмите в главном меню "Объект" - "Сгруппировать" или Ctrl + G.



**Волосы куклы**

Волосы можно нарисовать инструментом карандаш. Можно сделать отдельную кудряшку:

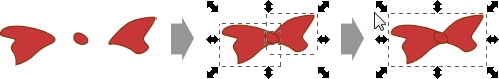
рисунок к уроку inkscape

И, делая её копии, разместить кудряшки по всей голове. Если вам кажется этот процесс утомительным, то можно сразу нарисовать одну линию кудряшек, тем же инструментом карандаш.



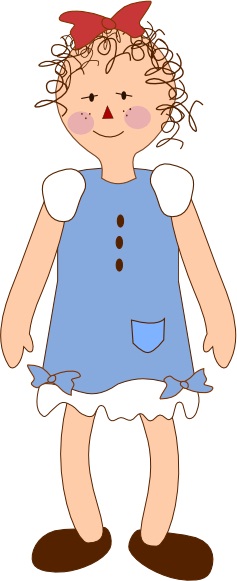
**Бант**

Для того что бы сделать бант можно воспользоваться все тем же инструментом карандаш. Цвет заливки C83737FF. Нужно будет нарисовать отдельно две части половинку банта и узел. Вторая половинка банта получится путем копирования и горизонтального отражения первой. Узел должен располагаться выше уровня обеих половинок банта.



**Последние штрихи**

Три эллипса, расположенных друг под другом, и у вас получились пуговички. Карман можно нарисовать все тем же инструментом карандаш. Бантики для платья получаются легко, просто скопируйте предыдущий бантик и измените цвет заливки на цвет платья. Вот какая у нас получилась кукла:



**Румянец**

Выделите два эллипса, которые отвечают за румянец. Откройте окно "Заливка и обводка" в главном меню "Объект" или по комбинации клавиш Shift + Ctrl + F и установите размытие заливки для этих эллипсов 20%.

рисунок к уроку inkscape

В первой картинке в начале этого урока позади куклы добавлен обычный прямоугольник коричневого цвета, с примененным к нему кантри-фильтром. Прямоугольник поменьше был добавлен на уровень выше коричневого прямоугольника, без заливки и со стилем обводки пунктирная линия, напоминающая стежки. Шрифт, используемый для надписи CurlyCue.