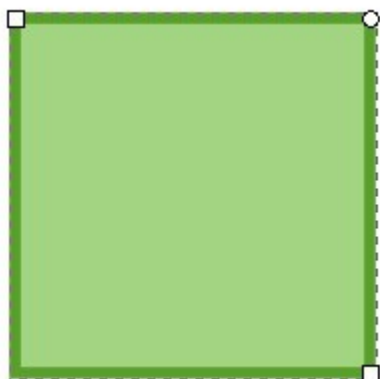


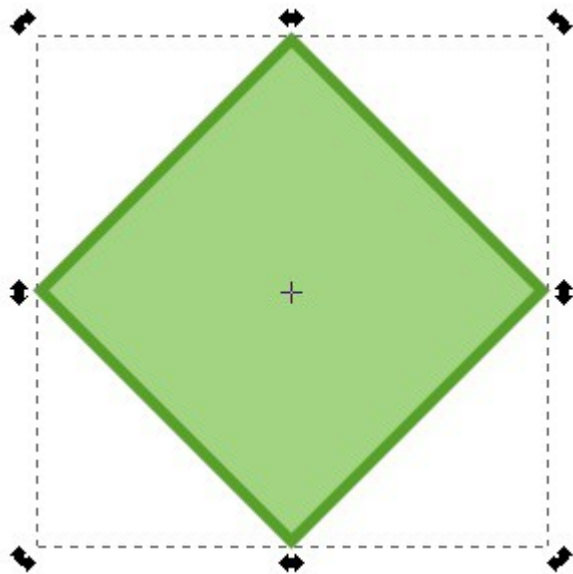
На этом [уроке inkscape](#) мы научимся рисовать вот такую стрелку. Этот урок полезен для закрепления навыков работы с фигурами и узлами, а также [из этого урока inkscape](#) можно узнать, **как рисовать треугольники**. Итак, в конце урока у нас должна получиться вот такая стрелка.



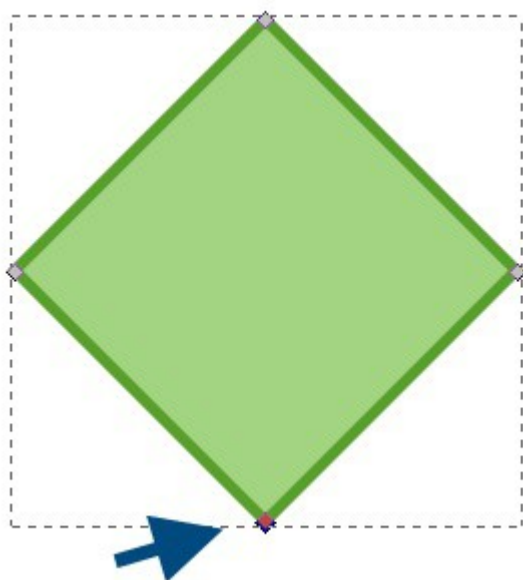
1 Для начала, используя инструмент прямоугольник, нарисуете вот такой квадрат. Ровный квадрат удобнее рисовать в [inkscape](#), удерживая при этом нажатой клавишу Ctrl.



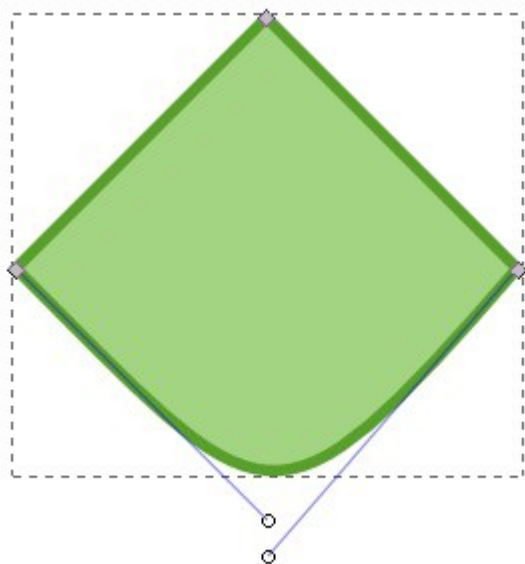
Используя инструмент выделения и перемещения, повернем квадрат на 45 градусов. Для того что бы активировать поворот объекта, нужно инструментом выделения и перемещения щелкнуть последовательно два раза по квадрату, пока черные стрелочки по контуру не примут вид как на рисунке ниже. Далее мышью надо повернуть по одной из угловых стрелочек квадрат. Для того что бы поворачивать ровно, удерживайте при этом нажатой клавишу Ctrl.



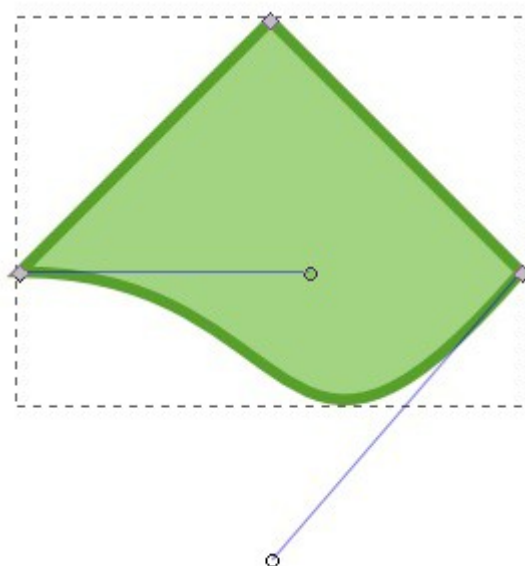
Теперь будем делать треугольник. Сначала в главном меню [inkscape](#) выберите пункт "Контур" - "Оконтурить объект" или Shift + Ctrl + C. При этом квадрат должен был быть у вас выделен. Если все прошло нормально, то по углам квадрата вы увидите, как на рисунке ниже, маленькие беленькие квадратики - это узлы. При этом инструмент будет автоматически переключен на инструмент управления узлами. Выделите им нижний узел. Он станет красным.



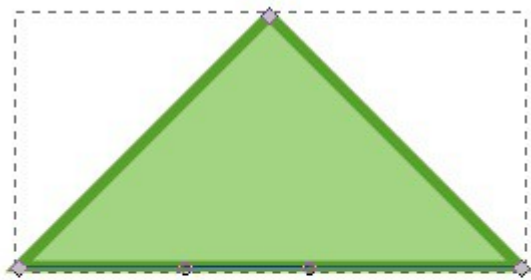
Теперь удалите выделенный узел. Сделать это можно по кнопке "удалить выделенные узлы" в контекстной панели инструментов. Внешний вид кнопки показан в правом верхнем углу рисунка в синем кружочке. После удаления выделенный узел пропадет, и станут видны направляющие двух соседних узлов. С их помощью можно управлять нижней кривой.



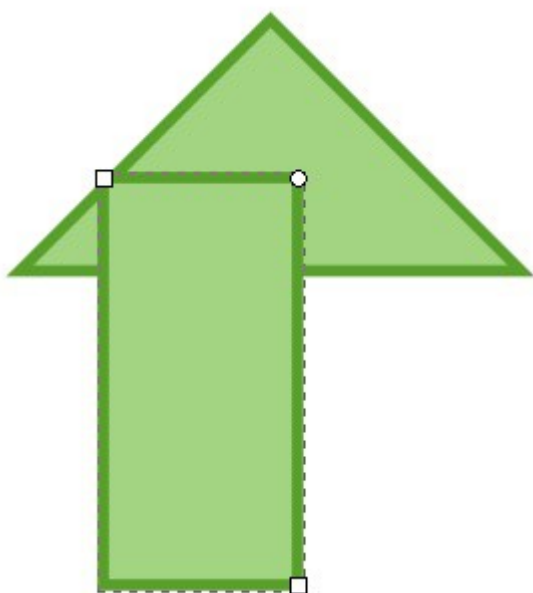
Переместите одну из направляющих горизонтально. Для того что сделать это ровно горизонтально, удерживайте при этом нажатой клавишу Ctrl.



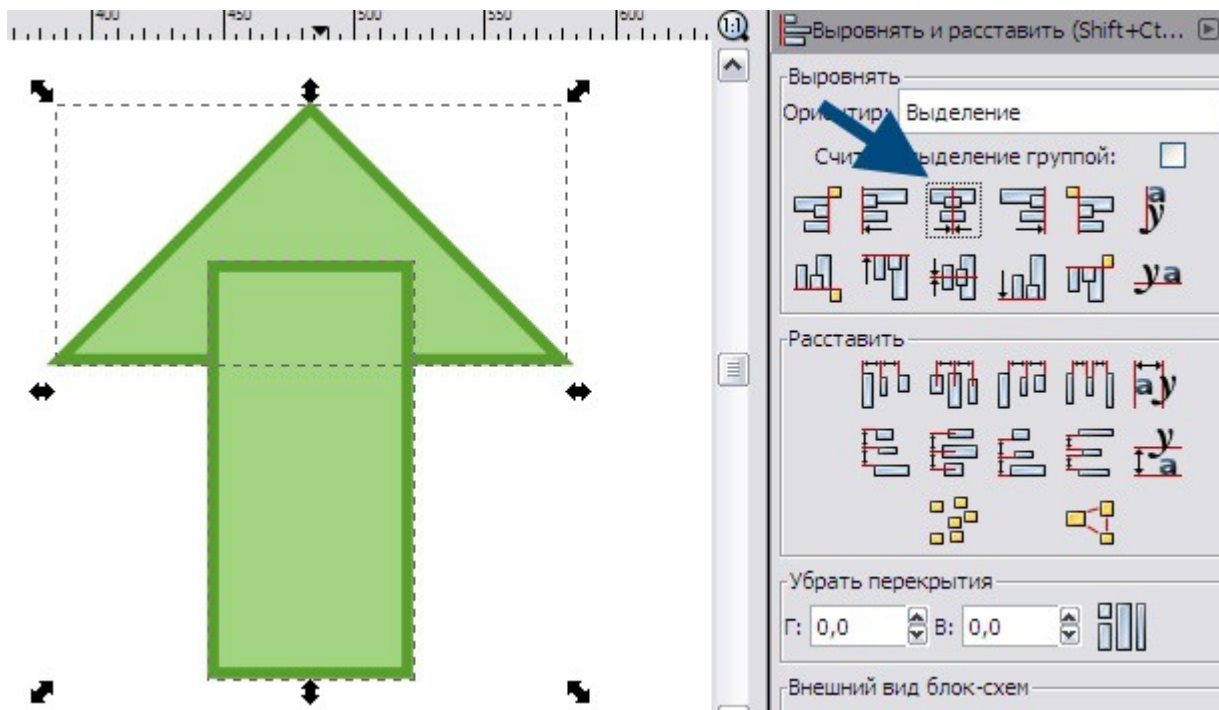
Теперь точно таким образом надо повернуть вторую направляющую. Треугольник готов.



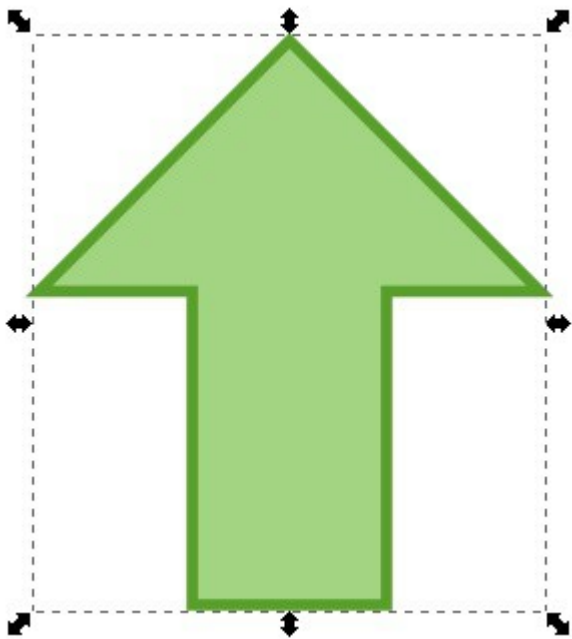
2 Теперь можно приступить ко второй части стрелки - к её ножке. Нарисуйте прямоугольник. Делать это мы уже умеем.



Совместим обе фигуры треугольник и прямоугольник ровно. Для этого отцентрируем их по вертикали. Сделать это можно в пункте главного меню "Объект" - "Выровнять и расставить" или Shift + Ctrl + A. Нужная кнопка отмечена на рисунке ниже синей стрелочкой. Оба объекта, естественно должны быть выделены.



3 Теперь если объекты все еще выделены, объединим их. Сделать это можно в меню "Контур" - "Сумма" или Ctrl + +.



Вот и готова стрелка. Можно теперь применить к ней фильтры (эффекты). Например, если применить к ней "Фильтры" - "Выпуклости" - "Выпуклости HSL" и два раза "Фильтры" - "Свет и тень" - "Отбрасываемая тень", то получится вот такая стрелка.

