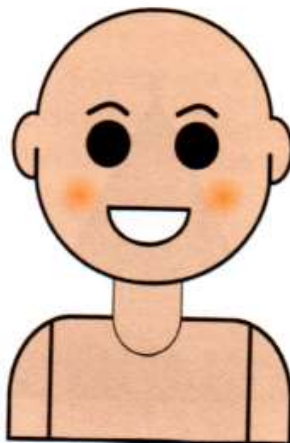
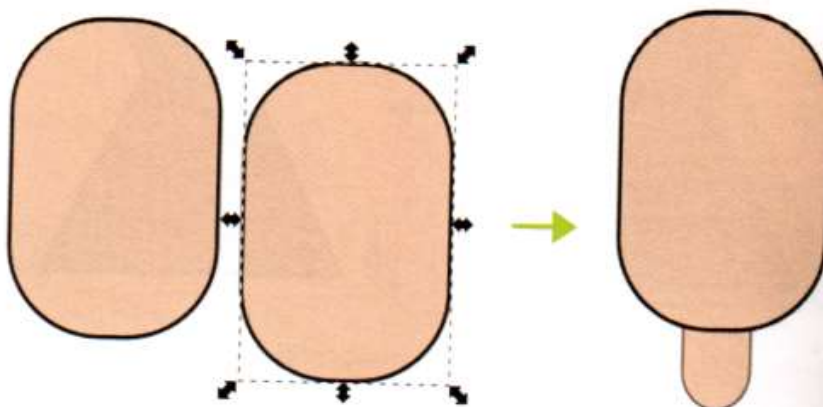


Ćwiczenie 2. Szkielet awatara

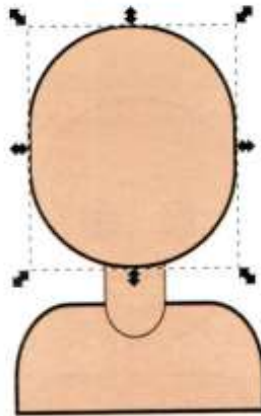
Narysuj szkielet awatara do gry komputerowej (wzór poniżej). Wykorzystaj operacje na obiektach.



- Przygotuj głowę i szyję awatara – zrób prostokąt z zaokrąglonymi narożnikami, a następnie wykonaj jego kopię, zmniejsz ją odpowiednio i przesunij na dół. Pamiętaj o kolejności obiektów.

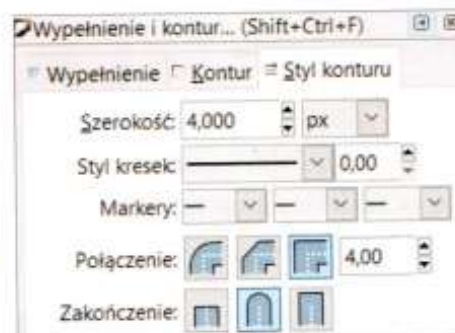
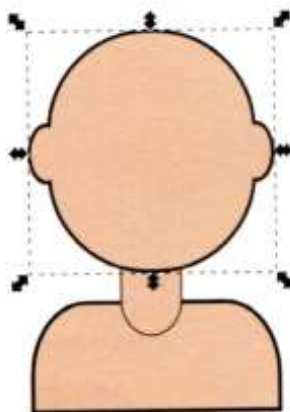


- Utwórz tułów na podstawie różnicy duplikatu głowy i prostokąta. W razie potrzeby dokonaj korekty wielkości.

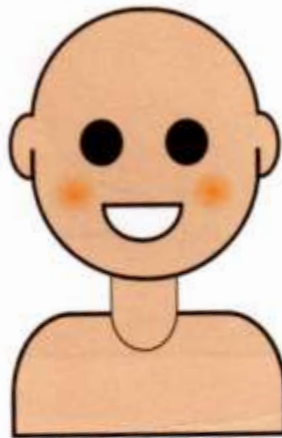


■ Utwórz uszy.

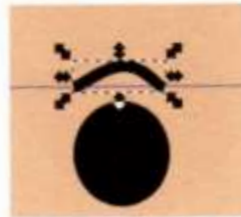
- Dodaj okrąg (pamiętaj o proporcjach).
- Drugie ucho utwórz jako duplikat pierwszego.
- Ustaw uszy w odpowiednim położeniu względem głowy, a następnie zaznacz głowę i uszy i zsumuj je.
- Dorysuj kreskę przy uchu. Dobierz odpowiednią szerokość i styl zakończenia.



- Utwórz oczy, policzki (wypełnienie – gradient radialny) i usta (różnica koła i prostokąta).



- Wstaw brwi – przesunij prowadnicę nad oko, wybierz narzędzie **Pióro** i dodaj kreskę imitującą brwi. Pamiętaj o odpowiedniej szerokości i stylu zakończenia.



- Dodaj kreski do tułowia.