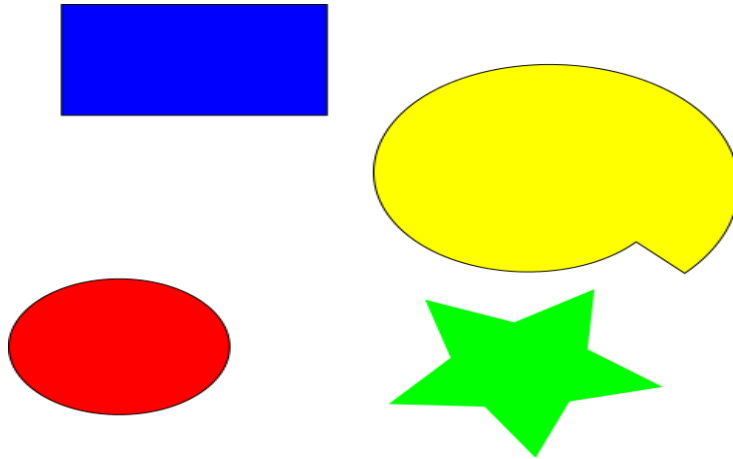


INKSCAPE 1**Zadanie 1 (Ctrl + shift + c – konwersja kształtu na ścieżkę)**

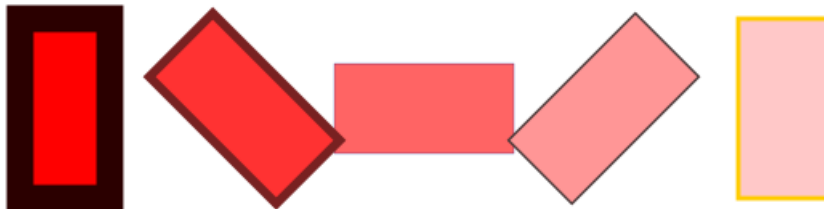
Narysuj kształty:



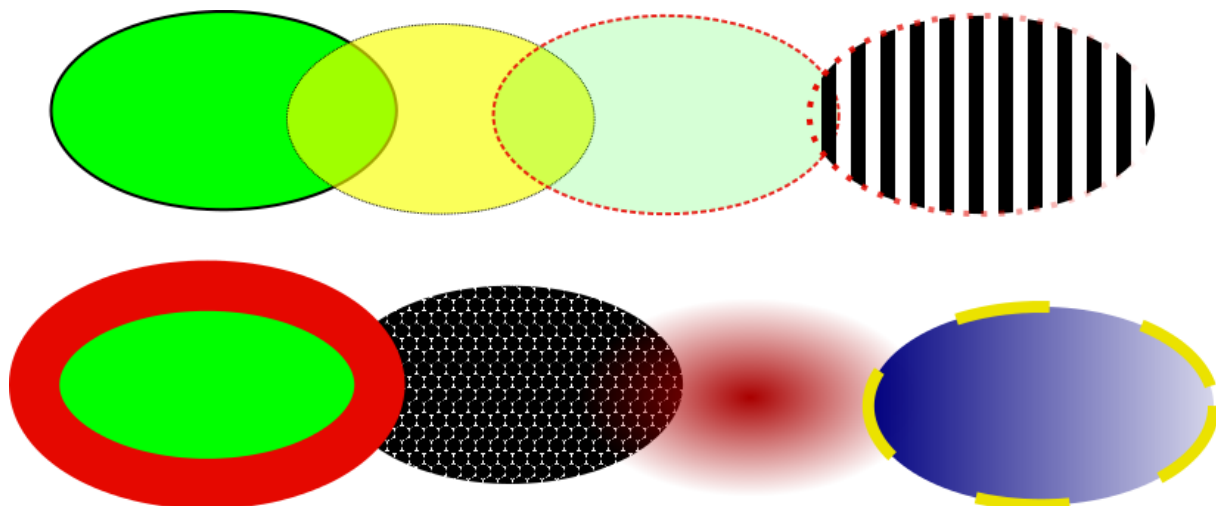
Usuń cały prostokąt i połowę gwiazdy

Zadanie 2

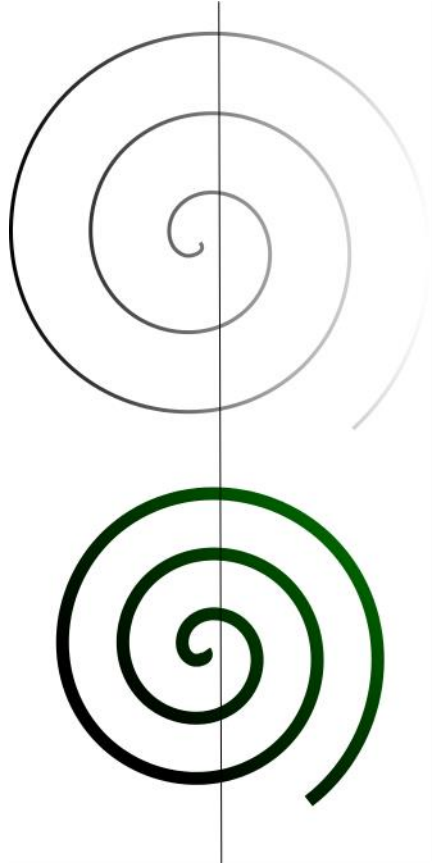
Narysuj prostokąt o wymiarach: 40x20pikseli (wysokość, szerokość), wypełnij go kolorem czerwonym (RGB: 255,0,0). Skopiuj go 4 razy i umieść w równych odstępach (odl.: 20 pikseli) w jednym wierszu (Obiekt/Wiersze i kolumny...). Zmodyfikuj rysunek w ten sposób, aby każdy kolejny prostokąt był pochylony w stosunku do poprzedniego o kąt 45° (Obiekt/Przekształć...) i aby jego kolor różnił się w ten sposób, że do każdego następnego dodawane jest 50 składowej zielonej i 50 składowej niebieskiej. Nadaj każdemu z prostokątów różne kontury (grubość kolor)

**Zadanie 3**

Utwórz nowy dokument o wymiarach 800x600 px i o przezroczystym tle. Narysuj owal, zduplikuj go i dokonaj modyfikacji

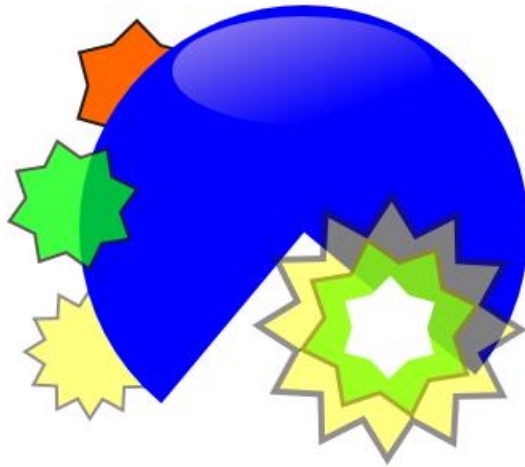
**Zadanie 4**

Narysuj kształty i wyrównaj tak do środka

**Zadanie 5**

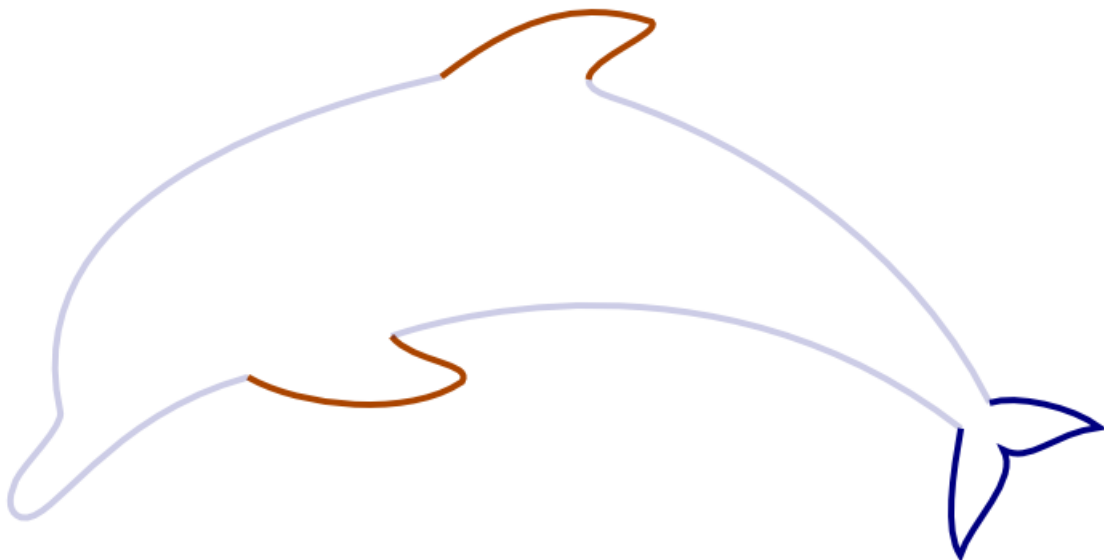
Na nowej warstwie – nazwij ją „Nowa” (Warstwa/warstwy...) narysuj okrąg (promień okręgu: 100 pikseli) – wytnij z niego łuk (od 0-270⁰), obróć go używając uchwytów rysunkowych (podwójne kliknięcie na obiekt), krycie wycinka koła ustal na 50%. Narysuj na wycinku elipsę i wypełnij ją gradientem liniowym, tak aby powstał efekt oświetlenia (podwójne kliknięcie w wypełnienie; wypełnienie liniowe). Umieść na okręgu 3 gwiazdy (szerokość wszystkich gwiazd ustal na 30 px) (6-cio, 8-mio i 12 – ramienną) o różnych kolorach wypełnienia i konturu i o różnym współczynniku krycia (50%, 75% i 100%). Ustal kolejność obiektów tak jak na rysunku. Skopiuj wszystkie gwiazdy, nadaj im nowe rozmiary

(60, 40 i 20 px) i wyrównaj, tak aby miały wspólny środek (Obiekt/Wyrównaj i rozmieść...). Wypełnienie i kontur najmniejszej gwiazdy ustal na kolor biały.

**Zadanie 6 (shift1+ctl+k)**

Utwórz nowy dokument („krzywe”) i importuj na nią (Plik/Importuj...) plik 1.svg. Używając narzędzi krzywych Beziera narysuj 7 obiektów znajdujących się po lewej stronie pliku.

Używając krzywych Beziera przerysuj również delfina. Nadaj inny kolor krzywym wyznaczającym płetwy i ogon – węzły należy zaznaczyć (narzędzie do edycji węzłów¹), następnie rozdzielić ścieżkę w zaznaczonym węźle². Po podzieleniu krzywej (Ścieżka/Rozdziel...) można każdemu z węzłów nadać inny kolor konturu.



INSCAPE 2**Zadanie 7**

Przekształcanie obiektów w ścieżkę, wstawianie tekstu na ścieżkę. Zaprojektuj następujące logo:



W tym celu należy:

- 1) Narysować koło (średnica 150 pikseli)
- 2) Napisać znak tyldy i powiększyć go, by długość znaku była 160 pikseli.
- 3) Zduplicuj znak tyldy – będzie potrzebny do wygięcia napisu – zduplikowaną tyldę umieść u dołu obszaru rysunkowego
- 3) Wyrównać środki obu obiektów (Obiekt/Wyrównaj i rozmieść..)
- 4) Odjąć od siebie oba obiekty (Ścieżka/Różnica)
- 5) Przekształcić powstały obiekt w ścieżkę (Ścieżka/Obiekt w ścieżkę)
- 6) Oddziel od siebie obie połówki logo (Ścieżka/Rozdziel) i określ osobno kolor obu połówek
- 7) Usuń wypełnienie zduplikowanej tyldzie, przekształć ją w ścieżkę (pkt 5), usuń niepotrzebne węzły i rozdziel ścieżkę tak aby powstała tylko pojedyncza linia
- 8) Używając narzędzi do wstawiania tekstu wpisz nowe logo – ustal szerokość tekst na wartość 140 px
- 8) Wstaw tekst na ścieżkę (Tekst/Wstaw na ścieżkę), wyłącz widoczność konturu ścieżki i umieść tekst pomiędzy 2 rozdzielonymi częściami koła

Narysować logo Unii Europejskiej według poniższych wskazówek (są to oficjalne wskazówki UE przy tworzeniu loga):

- 1) Logo to prostokątna flaga, której długość stanowi 1,5 szerokości w kolorze niebieskim (w modelu RGB - R:23, G:52, B:134)
- 2) Wewnątrz prostokąta znajduje się 12 gwiazd z kolorze żółtym (R:248, G:228, B:21).
- 3) Gwiazdy są umieszczone w równych odległościach od siebie, w taki sposób, że formują niewidzialny krąg, którego środek tworzy się poprzez przecięcie się przekątnych prostokąta. Promień okręgu stanowi 1/3 wysokości prostokątnej flagi. Każda gwiazda ma 5 ramion i jest wpisana w niewidzialny okrąg o promieniu 1/18 wysokości flagi. Gwiazdy usytuowane są pionowo tzn. jedno ramię (wierzchołek) gwiazdy jest pionowe a dwa przylegające do niego ramiona powinny być usytuowane

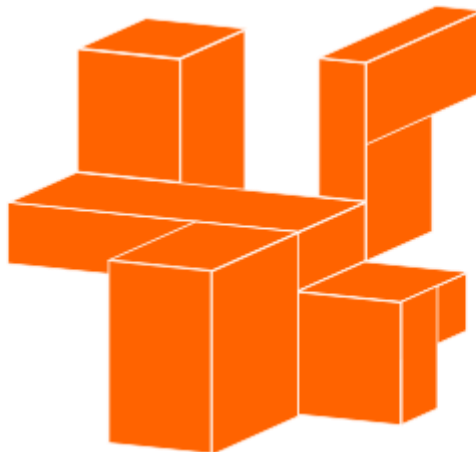
w linii prostej oraz pod kątem prostym do "masztu" flagi. Gwiazdy powinny być rozmieszczone na okręgu w pozycjach "pełnych" godzin zegarowych.

Zadanie 8

Narysuj figury



Trzy oryginalne prostokąty



Kilka skopiowanych prostokątów ze zmienionymi wymiarami za pomocą uchwytów, najczęściej z użyciem klawisza Ctrl

Zadanie 9

