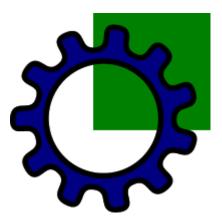
## Zadanie 1:



Wskazówka: Aby utworzyć koło zębate: wybierz narzędzie gwiazda i narysuj gwiazdę, z paska narzędzi na górze wykorzystaj proporcje ramion i zaokrąglenie, aby nadać gwieździe kształt zębatki. Wypełnij obiekt niebieskim kolorem i nadaj mu czarny kontur. Dziurę w środku uzyskasz nakładając na zębatkę koło i przy zaznaczeniu obu elementów wybieramy: Ścieżka  $\rightarrow$  Różnica.

## Zadanie 2:



- o Narysuj czerwony prostokąt, w nim będziemy wycinać dziurki.
- o Narysuj żółty prostokąt do wycinania dziurek. Powiel go odpowiednią liczbę razy (tyle, ile
- bedzie dziur)
- o Poukładaj mniej więcej prostokąty na tle czerwonego tak, jak mają być powycinane, nie musisz się starać dokładnie, za chwilę wyrównamy to automatycznie.
- o Zaznacz wszystkie żółte prostokąty bez czerwonego!
- Wybierz Obiekt → Wyrównaj i rozmieść (ctrl+shift+a) i poszukaj przycisku opisanego jako Wyrównaj odstępy pomiędzy obiektami w pionie, który rozłoży je w identycznej odległości. Następnie przyciskiem Wyśrodkuj obiekty na osi pionowej ułóż je równo w linii prostej.
- o Połącz wszystkie obiekty w 1 za pomocą Ścieżka → Suma (ctrl++)
- Zaznacz połączony obiekt oraz czerwone tło drabiny i przyciskami do wyrównywania wyrównaj względem siebie.
- o Odejmij połączony obiekt od czerwonego tła przez Ścieżka o Różnica (ctrl+-).
- Następnie narysuj żółte koło i przesuń je pod drabinę
- o Narysuj zieloną elipsę, ustaw ją pod drabiną (*Obiekt →Przenieś na spód*) i włącz rozmycie (w oknie właściwości wypełnienia po prawej zwiększ rozmycie na dole).

## Zadanie 3:



## Wskazówka:

- Narysuj kwadrat o czerwonym wypełnieniu, bez konturu, o rozmiarze 100x100px i obróć o 45 stopni.
  - 1.
  - Narysuj koło o dowolnym wypełnieniu, bez konturu, o rozmiarze 40x40px (najpierw narysuj dowolne koło, a później przy pomocy Wskaźnika lub *Obiekt* → *Przekształć* → *Skaluj* zmień mu rozmiar).
  - Zduplikuj koło 2 razy (powstaną 3 identyczne koła) przez Kopiuj/Wklej lub przez Powiel (ctrl+d)
  - Dwa koła pozostaw 40x40px, a trzecie zmniejsz do 20x20px. Po zmniejszeniu zduplikuj je.
  - o Dwa większe koła nałóż na boczne narożniki, powstaną z nich uszy.
  - Zaznacz trzy obiekty: obrócony kwadrat i dwa kółka (kilka obiektów można zaznaczać z Shiftem) i je zsumuj (Ścieżka → Suma albo ctrl++). Stały się jednym obiektem.
  - Nałóż oczy z małych kółek i je odejmij od kwadratu z uszami (Ścieżka → Różnica lub ctrl+-). Uwaga, odejmowanie może być wykonane tylko dla dwóch elementów, nie tak jak suma, która może być dla dowolnej liczby elementów.
  - Narysuj małą elipsę jako usta. Zamień ją na krzywą (Ścieżka → Obiekt w ścieżkę) i spłaszcz edytorem węzełków (w przyborniku drugie narzędzie od góry) do kształtu ust.
  - o Odejmij usta od reszty.

W ten sposób powstał jeden obiekt, będący wynikiem sumowania oraz odejmowania różnych innych obiektów. Możesz go łapać i przesuwać, a wycięte dziury są naprawdę dziurami i widać przez nie choćby brzeg kartki.