

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 gwiazdzie 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 → Różnica*.

Zadanie 2:



- Narysuj czerwony prostokąt, w nim będziemy wycinać dziurki.
- Narysuj żółty prostokąt do wycinania dziurek. Powiel go odpowiednią liczbę razy (tyle, ile będzie dziur)
- Poukładaj mniej więcej prostokąty na tle czerwonego tak, jak mają być powycinane, nie musisz się starać dokładnie, za chwilę wyrównamy to automatycznie.
- 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.
- Połącz wszystkie obiekty w 1 za pomocą *Ścieżka → Suma* (ctrl++)
- Zaznacz połączony obiekt oraz czerwone tło drabiny i przyciskami do wyrównywania wyrównaj względem siebie.
- Odejmij połączony obiekt od czerwonego tła przez *Ścieżka → Różnica* (ctrl+-).
- Następnie narysuj żółte koło i przesunij je pod drabinę
- 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.
 - 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 węzłów (w przyborniku drugie narzędzie od góry) do kształtu ust.
 - Odejmij usta od reszty.

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