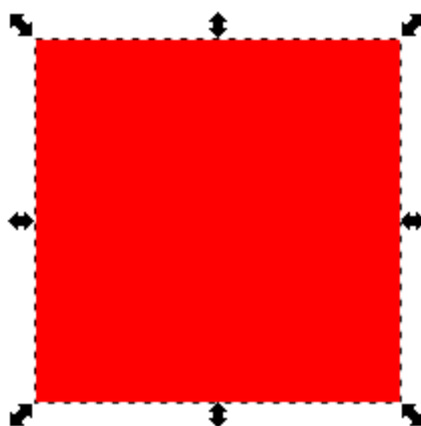


Zadanie 1.

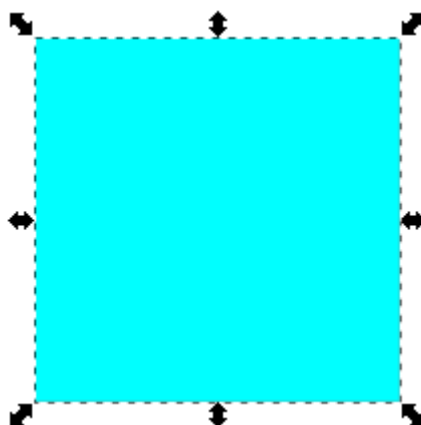
Wykonaj krok po kroku kostkę 3D w Inkscape.

Kostka 3D

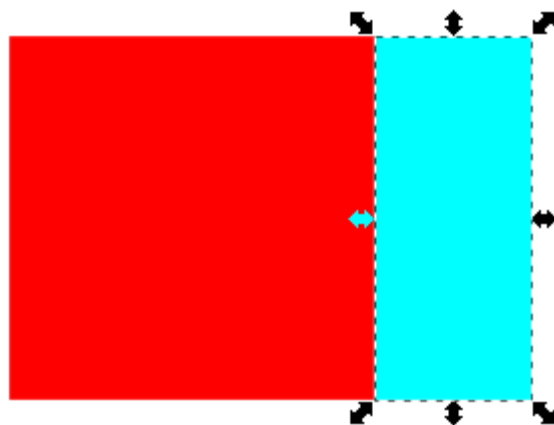
Z przybornika wybierz **Prostokąt (F4)** i narysuj kwadrat (naciskając klawisz **Ctrl** i przeciągając pod kątem 45° myszką z wciśniętym lewym przyciskiem). Usuń kontur. Przełącz się na narzędzie **Strzałka (F1)**:



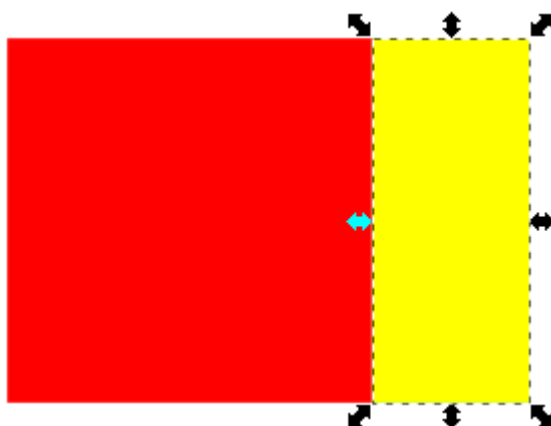
Utwórz duplikat (**Ctrl+D**), po czym zmień kolor jego wypełnienia:



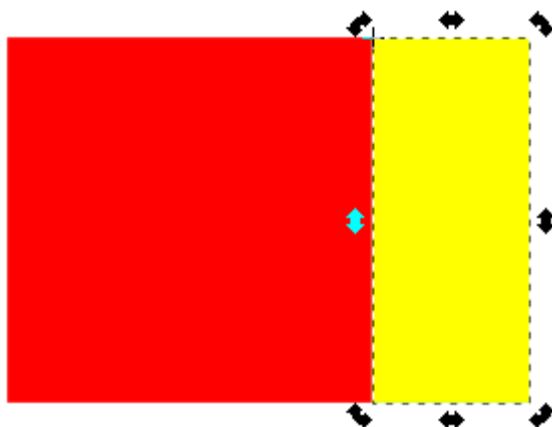
Przeciągnij w prawo lewym przyciskiem myszki uchwyt ścieśniania, który znajduje się po lewej stronie kwadratu. Przeciągaj do momentu, aż figura znajdzie się po prawej stronie kwadratu wyjściowego i będzie miała około 1/3 jego szerokości. Będzie to ściana boczna naszej kostki:



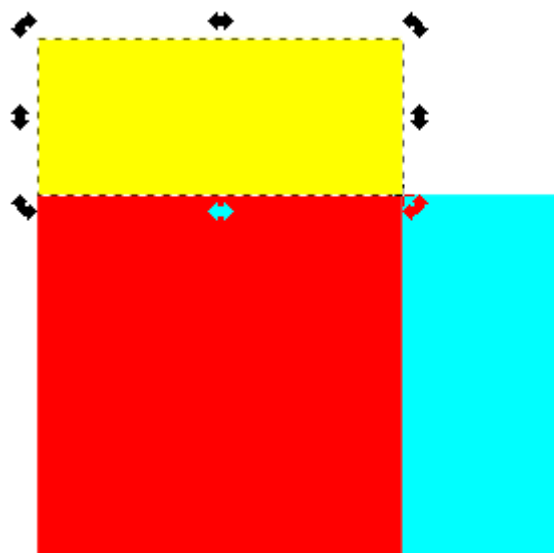
Utwórz kolejny duplikat ze ściany bocznej (**Ctrl+D**) i zmień jego kolor:



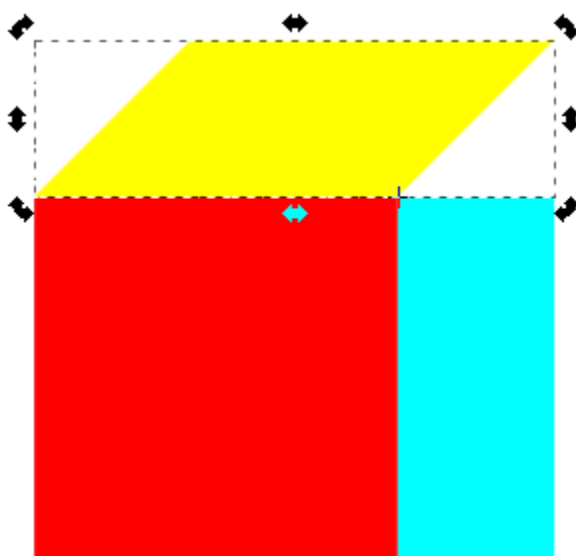
Kliknij ponownie w duplikat, aby uzyskać uchwyty obrotów i skalowania. Środek obrotu przeciągnij do lewego górnego narożnika (posłuż się powiększeniem, aby umieścić ten środek dokładnie w narożniku):



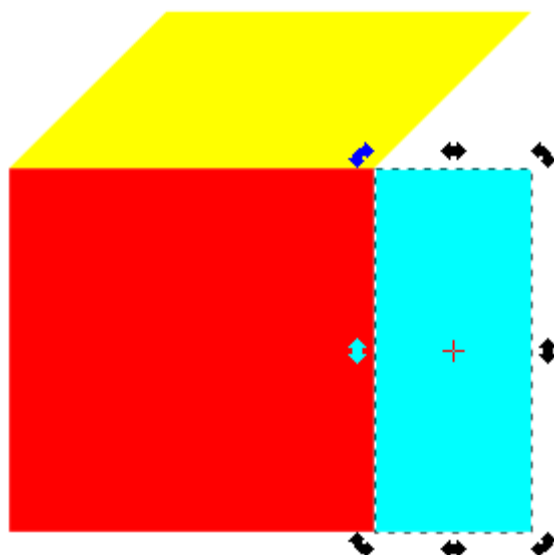
Na pasku u góry ekranu kliknij narzędzie obrotu o 90° w lewo , a następnie odbij prostokąt w poziomie, naciskając klawisz **H** lub klikając w narzędzie .



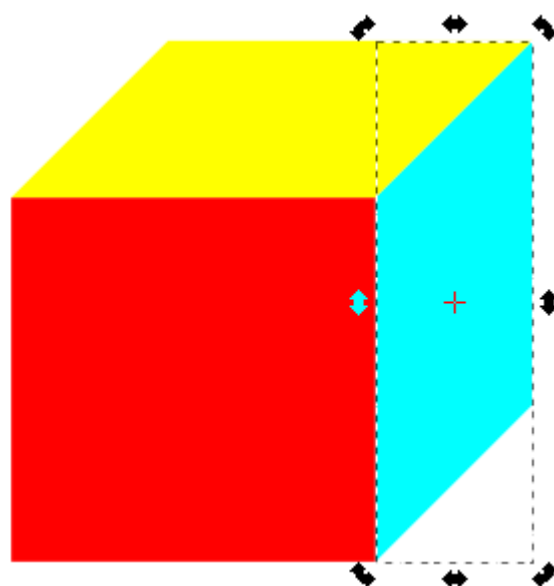
Wciśnij klawisz **Ctrl** i przeciągnij górny uchwyt ścinania w prawo o 3 skoki, co da pochylenie górnej ściany o 45° :



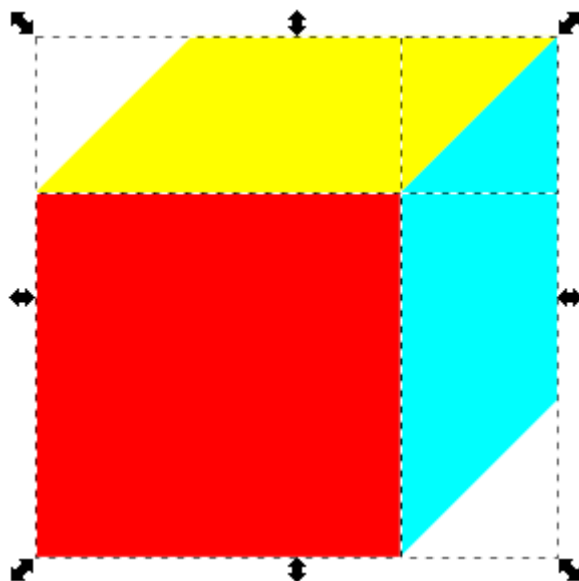
Z pewnym odstępem w czasie kliknij dwa razy lewym przyciskiem myszki prawą ścianę – zostanie wybrana i otrzymasz dostęp do uchwytów obrotów i ścinania:



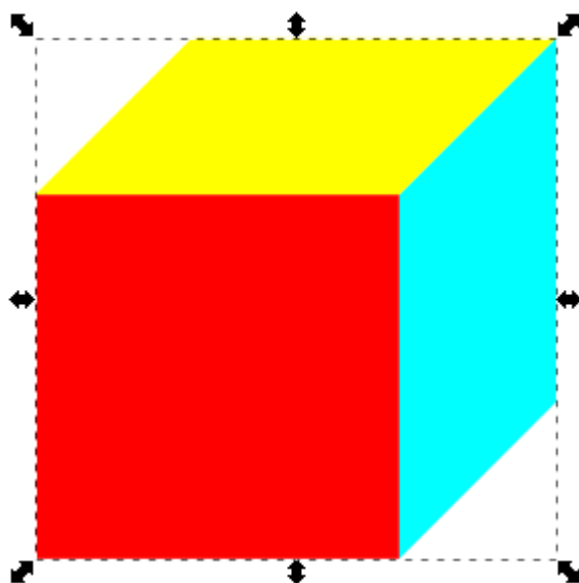
Wciśnij jednocześnie klawisze **Ctrl** i **Shift**, po czym przeciągnij prawy uchwyt ścinania w górę o 3 skoki, aż ściana boczna połączy się z górną:



Wybierz wszystkie ściany (przeciągnij lewym przyciskiem myszki, tak aby cała kostka znalazła się wewnątrz prostokąta zaznaczenia):



Zgrupuj obiekty (**Ctrl+G**). Grupa zachowuje się jak pojedynczy obiekt (możesz na niej wykonywać te same operacje, co na pojedynczym obiekcie: skalowanie, obroty, ścinanie, powielanie, przesuwanie, itp.).



Gotowe. Efekt swojej pracy nie zapomnij zapisać na dysku (**Ctrl+Shift+S**).

W ramach ćwiczenia zastanów się, jak utworzyć z kostek taką oto figurę (przezroczystość regulujesz parametrem **Opacity** w okienku **Wypełnienie i Kontur**):

