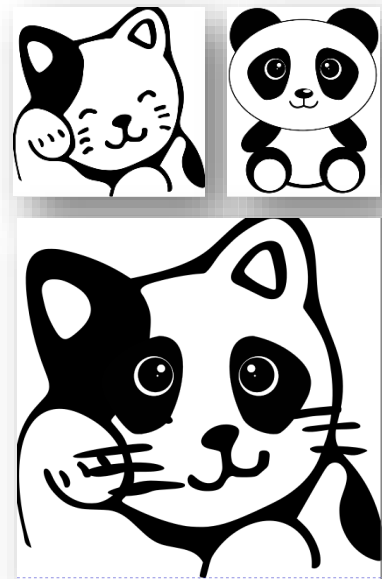


***F06:** Készítsd el a két nyersanyagból az új képet az utasítások alapján!

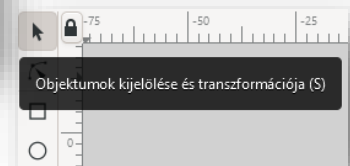
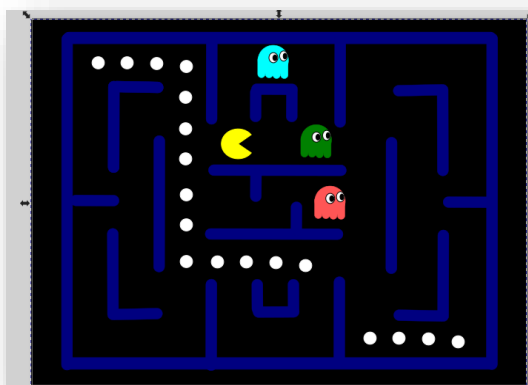
- **Nyisd meg** a 06_macska_ny.svg és 06_panda_ny.svg fájlokat!
- **Bontsd szét** a pandát önálló rétegekre! (Objektum/Objektumok és rétegek...) A segédablakban a g168-as mappán jobb egér és **Csoport szétbontása**.
- **Jelöld ki** a panda szeméhez tartozó (148-166) rétegeket, majd tedd vágólapra! (Ctrl+C)
- Lépj át a macskát tartalmazó képre, **szúrd be a vágólapon lévő rétegeket!** (Ctrl+V). Majd amíg még az összes ki van jelölve, tedd körülbelül a megfelelő helyre az objektumokat!
- **Bontsd** a macskát is szét külön rétegekre!
- A macska rövid bajszait **csoportos kijelöléssel** (Shift+egér kijelölő négyzet) jelöld ki! Először a bal oldali hármat, majd nyújtsd meg egy kicsit őket a minta alapján! Aztán a jobb oldali hárommal is végezd el a műveleteket!
- Végül az összes réteget **foglald egy csoportba!**
- **Mentsd** a képet 06_macska_panda.svg néven!



7.) TÉGLALPOK, NÉGYZETEK, KÖRÖK, ELLIPSZISEK ÉS ÍVEK

***F07:** Ebben a feladatban a mindenki által ismert kezdetleges számítógépes játék a Pac-Man egy pályáját fogjuk megrajzolni! Ennek a feladatnak a megoldásához leginkább az **Eszköztár** elején található kis négyzet és kör ikonokat használjuk. Ismerkedjünk meg az **ideiglenes Eszközvezérlő-sávokkal!**

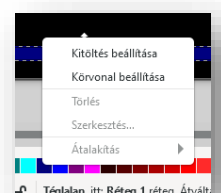
A kész munkánk így fog kinézni:



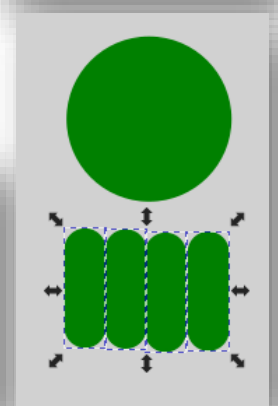
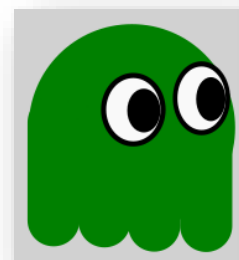
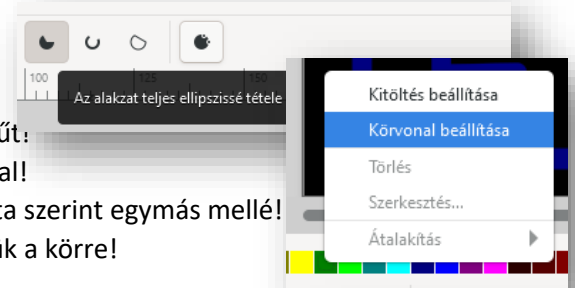
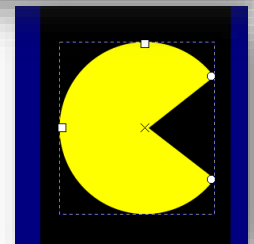
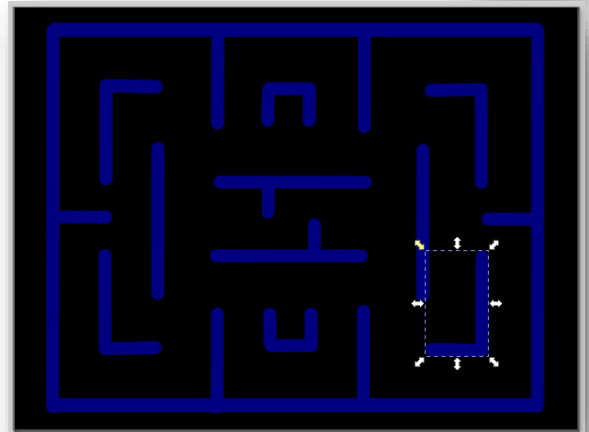
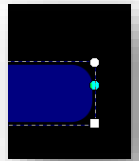
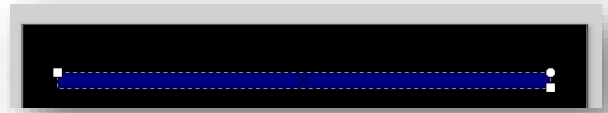
Fontos információ: **A lépések között nagyon sokszor kell majd váltani az Objektumok kijelölése... és az adott Téglalapok..., Körök... eszközök között!**

Nézzük lépésenként:

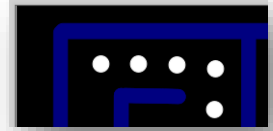
- **Hozzunk létre** egy képfájlt, amely 640*480 pixel! A képfájl neve legyen 07_pac-man.svg!
- Válaszd ki a Téglalap eszközt és **rajzolj egy téglalapot**, amely szintén 640*480-as, a pozíciója x és y tengelyen 0! A kitöltésének és a keretének a színe legyen fekete!
- A labirintus/pálya falát kék lekerekített végű téglalapokból fogjuk összeállítani.
- Amikor rajzolunk egy alakzatot, akkor a **kitöltőszínét és a körvonal színét** is állíthatjuk. Ezt a színpalettán a kiválasztott színre kattintással érhetjük el. **Ha váltani akarunk**, akkor a színen **jobb egérrel állíthatjuk be a körvonal színét!** Ahogy a jobb oldalon lévő képen is lehet látni!



- Rajzoljunk egy 560*15 kp-os kék kitöltésű és körvonalútéglalapot!
 - A kijelölt téglalapon a **négyzetekkel a szélességet és a magasságot** lehet állítani, da ha pontosan akarunk dolgozni, akkor a fenti eszköztárat használjuk.
 - A **jobb felső sarokban lévő kis kör** lehúzásával pedig **kerekíthetjük a sarkokat**.
 - Innentől fogva az elkészült téglalapot **kettőzzük** (Ctrl+D), vagy másoljuk (Ctrl+C, Ctrl+V). Majd **elforgatjuk, méretezzük**, hogy a többi falat is el tudjuk készíteni!
 - Ha szükséges **csoportba foglaljuk, tükrözzük** az alakzatokat, az eddig tanultak alapján.
- Aztán készítsük el Ellipszis alakzatból a Pac-Man figurát!
 - A Ctrl gomb segítségével **rajzoljunk** egy sárga kitöltésű és körvonalú kört, 40*40-as (px) méretben!
 - Az előzőekben már használt kis kör eszközzel ha a **körön kívül dolgozunk, akkor elkészíthetjük a hiányzó körcikket** a minta alapján! (Ha a **körön belül dolgozunk a kis körrel, akkor pedig húrokkal dolgozhatunk**. Próbáljuk ki!)
 - Végül a kész alakzatot helyezzük el a pályán valahol az úton!
 - A következő feladatrészben egy másik szereplőt fogunk megrajzolni. Ezt több különálló alakzatból fogjuk létrehozni. Egy zöld színű „szörnyet” fogunk készíteni a leírás alapján.
 - **Rajzoljunk** egy zöld kitöltésű, zöld keretes kört 40*40 px méretben! Ha szükség van rá, akkor fent az ideiglenes eszköztáron válasszuk ki a teljes ellipszissé tétele ikont! A **színezéshez** pedig a színskálán a jobb egér **Körvonal/Kitöltés beállítását!**
 - Majd téglalapból rajzoljunk egy 30*10 px méretűt: Aztán kerekítsük le a végét, forgassuk el 90 fokkal! Másoljunk belőle még hármat! Helyezzük a minta szerint egymás mellé! Végül **egyesítsük** a négy objektumot és helyezzük a körre!
 - Majd rajzoljunk a figuránknak szemet! Először egy függőleges fehérkitöltésű, fekete keretű ellipszist, majd azon belül egy teljesen feketét! **Foglaljuk csoportba** ezt a két alakzatot és készítsünk belőle egy másolatot! Amelynek a méretét kicsit csökkentjük! A kisebbet helyezzük a jobb oldalra a minta szerint!
 - **Csoportosítsuk** a figuránk összes elemét!
 - Készítsünk még két másolatot a „szörnyecskerő” a másolatoknak adjuk más-más kitöltőszínt!
 - **Egyesítsük** újra az alakzatokat!
 - Majd helyezzük el a pályán a figurákat!

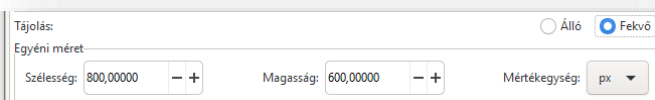


- Végül a az úgynevezett „vitamin” tablettákat rajzoljuk meg, amelyeket a kis sárga figurának kell összegyűjtenie!
 - Nagyon egyszerű feladatunk van egy 8*8 kp-os fehér kitöltésű és fehér rajzolószínű kört kell készíteni!
 - Ezt a kört kell **sokszorosítani** és az eredeti pálya képe szerint elhelyezni! Alkalmazzuk az eddig tanult billentyűparancsokat!
- Ne feledkezzünk meg a részfeladatok elvégzése után mindig **mentsük** a munkánkat svg formátumban (Ctrl+S)! Befejezésül **exportáljuk** a munkánkat jpg formátumban az svg-vel azonos néven! (Fájl / Exportálás ...)



***F08:** Készítsd el a jobb oldali mintaképen látható yin-yang szimbólumot!

- Hozzál létre egy 800*600-as fekvő felületet! (**Fájl / Dokumentumbeállítások / ...**)



- Helyezd az alapot a **képernyő közepére!** (5-ös gomb)
- **Rajzolj** egy világosszürke 800*600-as téglalapot és helyezd pontosan az alpra!
- A yin-yang szimbólumot hat darab objektumból készítsd el! **A rétegek sorrendjére figyelj!** (Ha változtatnod kell, akkor jobb egér és „Rétegek és objektumok” menüpontban tudod előrébb vagy éppen hátrébb helyezni! Vagy az **eszköztáron egyszerűbben kiválaszthatod a réteg helyét!**)

Tehát, rajzold meg a következőket:

- 400*400-as fekete körvonalú és kitöltésű kör!
 - 400*400-as fekete körvonalas fehér kitöltésű kör! De az eszköztáron állítsd be a szöveget, hogy félkör legyen (90,270)!
 - 200*200-as fehér körvonalú, fehér kitöltésű kört!
 - 200*200-as fekete körvonalú, fekete kitöltésű kört!
 - 60*60-as fekete körvonalú, fehér kitöltésű kört!
 - 60*60-as fekete körvonalú, fekete kitöltésű kört!
- Az elkészült objektumokat **helyezd pontosan illesztve egymásra a megfelelő sorrendben!**
 - **Csoportosíts** az objektumokat!
 - Aztán **mentsd** a kész képet yin_yang.svg néven!
 - **Exportáld** a képet azonos néven jpg kiterjesztéssel!

