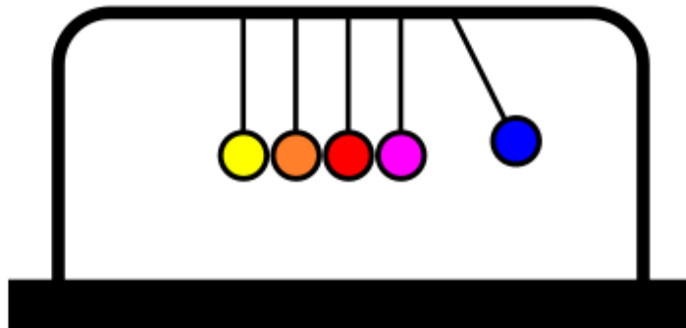



NÁVOD – NEWTONOVA HOJDAČKA

Chceme vytvoriť Newtonovu hojdačku, pohľad na ňu z boku.



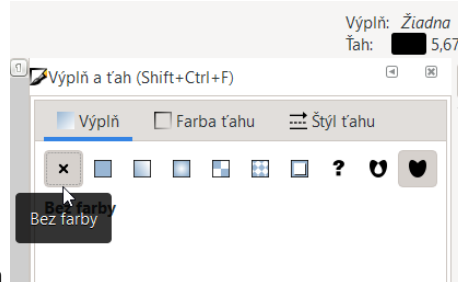
1. Vytvoríme spodok hojdačky pomocou obdĺžnika (), nastavíme farbu na čiernu.



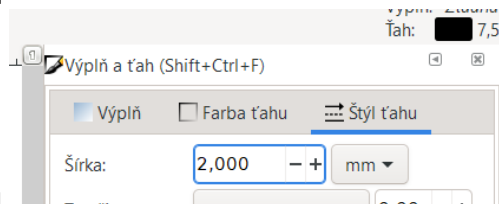
2. Vytvoríme konštrukciu hojdačky pomocou obdĺžnika a nastavenia zaoblenia vrcholov





, zrušíme výplň obdĺžnika



a nastavíme hrúbku obrysu





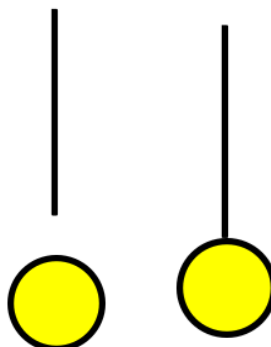
3. Oba objekty zarovnáme zvisle na spodok () a vodorovne do stredu ()



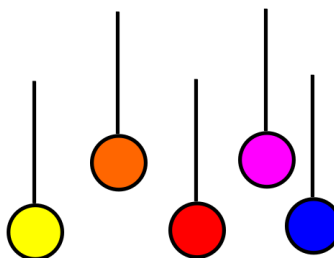
4. Ideme vytvárať šnúрку s guľčkou. Na šnúрку môžeme použiť kreslenie voľnou rukou, kreslenie bézierových čiar alebo obdĺžnik. My použijeme obdĺžnik, nastavím hrúbku obrys na 0 a farbu výplne na čiernu.




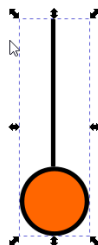
5. Na konči šnúrkky je guľka, takže vytvoríme kruh s rovnakou výškou a šírkou a použijeme zarovnanie vodorovne na stred ( ).



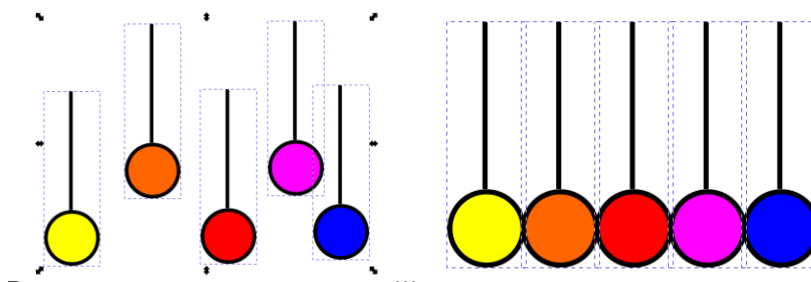
6. Dvojicu týchto objektov si skopírujeme 4 krát a každému kruhu zmeníme farbu.



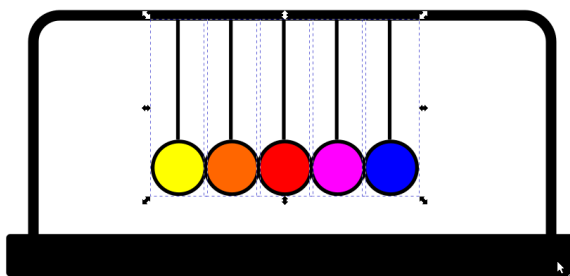
7. Každú dvojtitú šnúrka-kruh zoskupíme (), aby sa nám lepšie manipulovalo s objektami a vedeli sme ich jednoduchšie presúvať a zarovnávať. Ak klikneme na zoskupenú dvojicu, tak sa správa ako keby to bol jeden objekt.



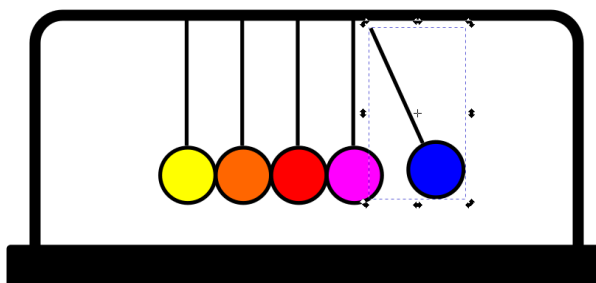
8. Šnúrky ideme zarovnať vodorovne vedľa seba a aj zvisle.



9. Presunieme šnúrky na konštrukciu.



10. Poslednú modrú šnúrku označíme (2x klikneme na ňu) a otočíme o uhol, ktorý chceme.



11. Presunieme šnúrkou s modrou guľičkou, aby bola napojená na konštrukciu

