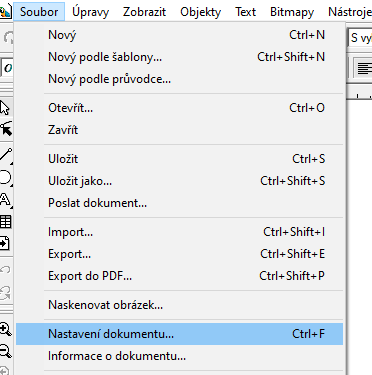
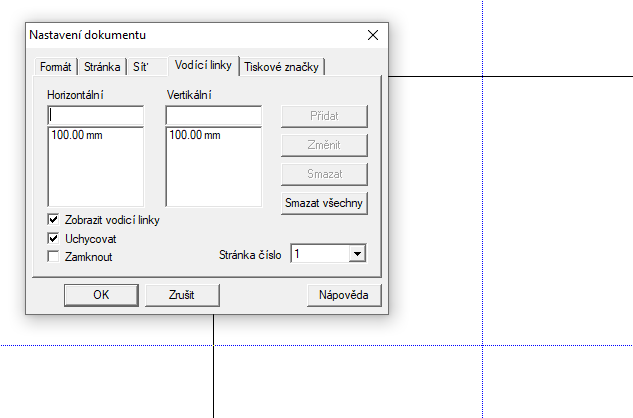
Zoner Callisto – Ozubené kola

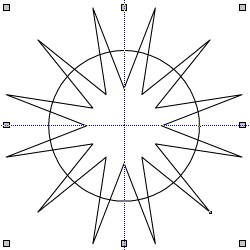
Postup:

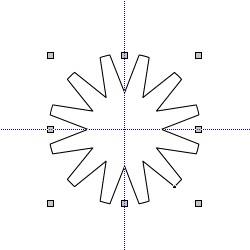
* Soubor – nastavení dokumentu



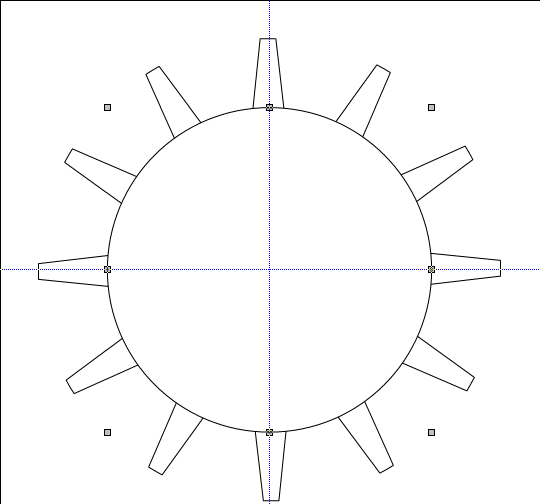
* Zvolte a nastavte vodící linky

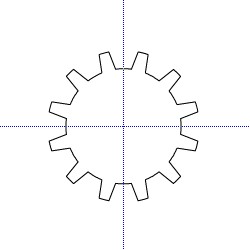


* Vodící linky, které jsou navzájem kolmé vytvoří průsečík – střed ozubených kol
* Delším podržením tlačítka **Tvar** vyvolejte kontextový dialog a vyberte možnost **Hvězda**. Nastavte **Ostrost** přibližně na 30 %, počet cípů navolte na dvanáct. Nemusíte to přesně dodržet, ale je lepší navolit sudý počet cípů. Objekt je pak symetrický pro více než jednu osu a nenastanou problémy s otáčením.
* Za současného stisku klávesy **Ctrl** vytvořte objekt ze středu určeného vodícími linkami. Přepněte v kontextovém dialogu nástroje **Tvar** na **Kružnici**. Ze stejného středu při současném stisku klávesy **Shift** vytvořte kružnici o asi dvoutřetinové velikosti. Oba objekty vyberte nástrojem **Výběr**.
* 
* Přejděte do **Objekty | Logické operace**, odstraňte zatržítko u funkce **Zachovat původní objekty** a stiskněte **Průnik objektů**. Výchozí a výsledný obrázek vidíte zde

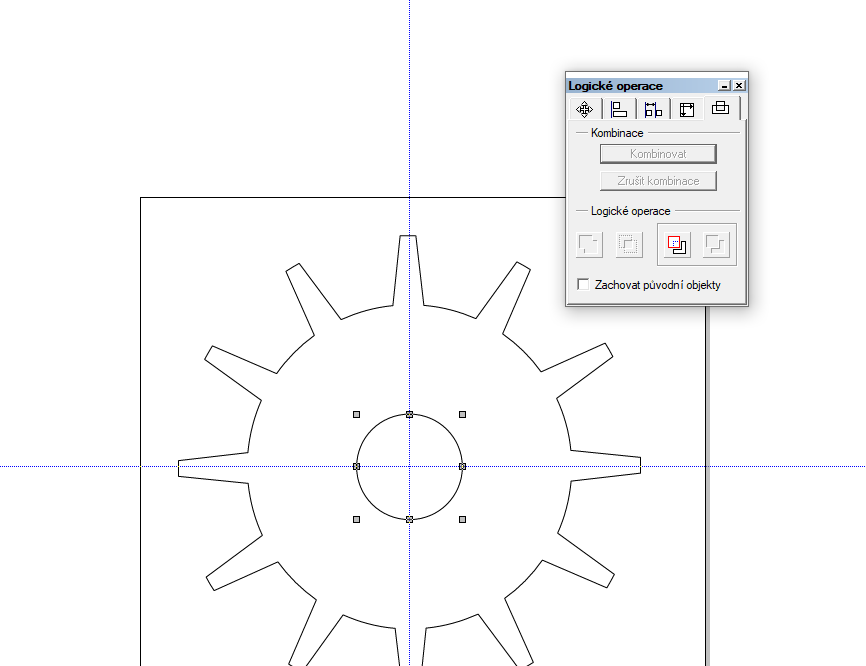


* Nyní opět vytvořte kružnici ze středu objektu. Velikost udělejte s ohledem na velikost „ozubení“ kola. Opět oba objekty vyberte nástrojem **Tvar**. V dialogu **Objekty | Logické operace** (opět bez zatržítka **Zachovat původní objekty**) stiskněte **Spojit objekty**.





* Ze středu vložíme kružnici a vyřízneme otvor



* Zvolte barvu výplně a proveďte duplikaci, vyberte objekty a zvolte přechod ( Objekty – Vytvořit přechod

