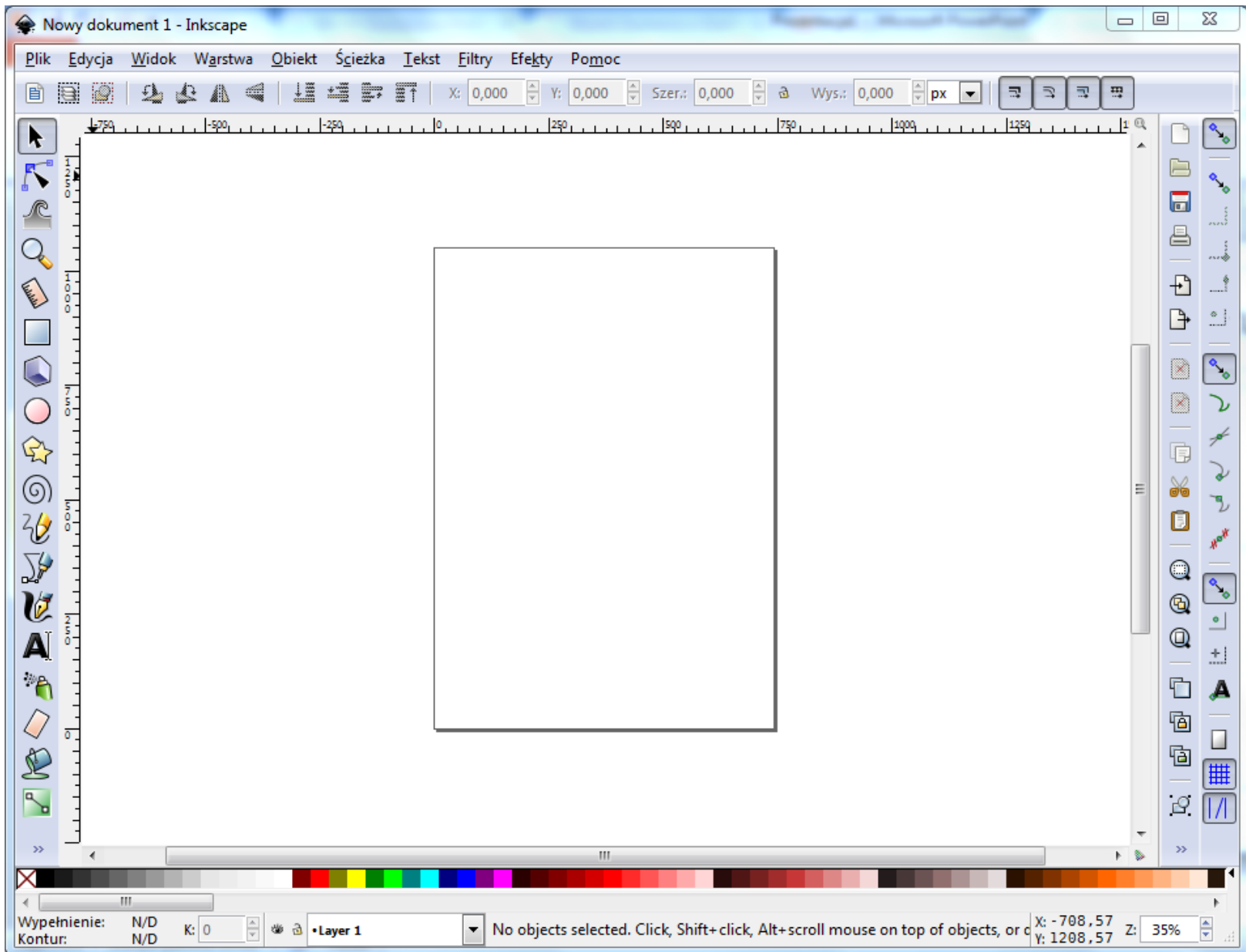


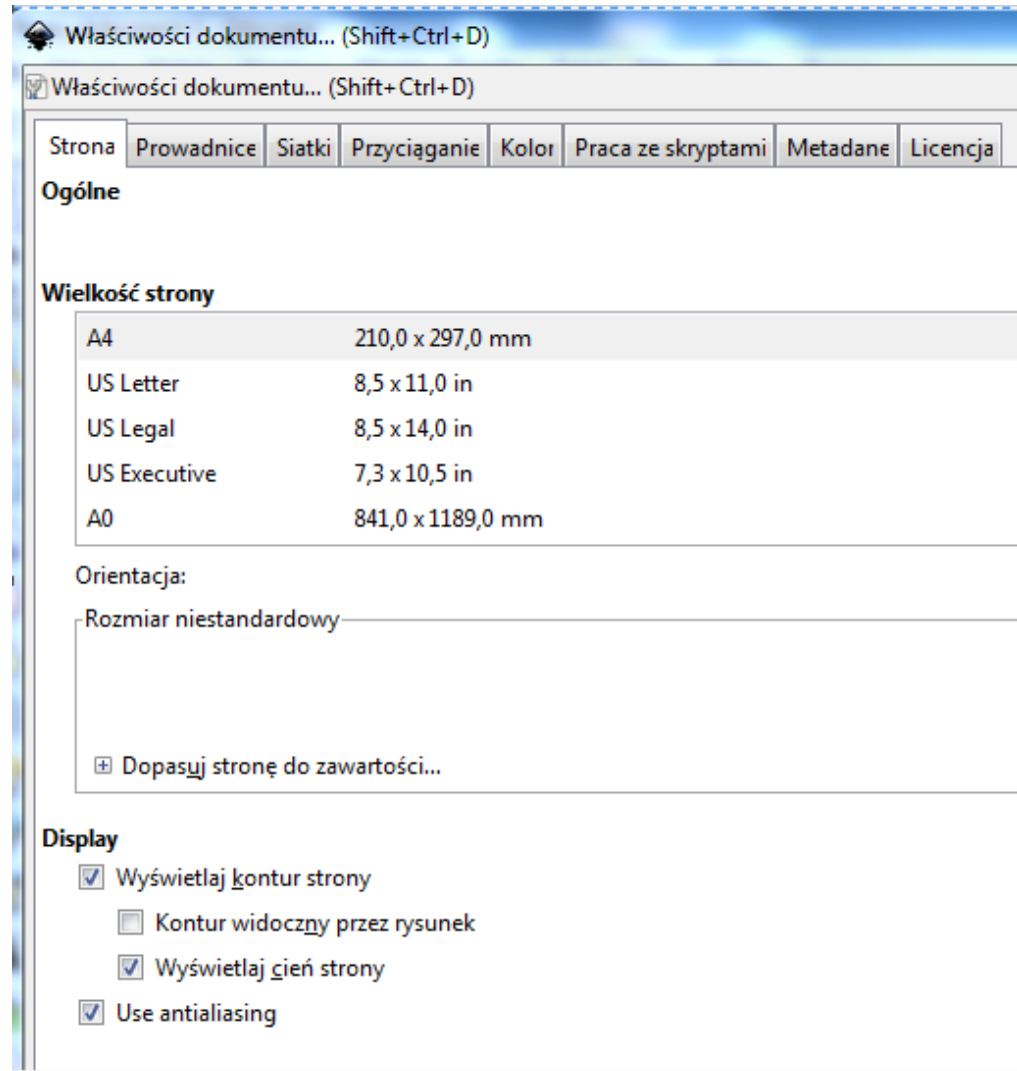
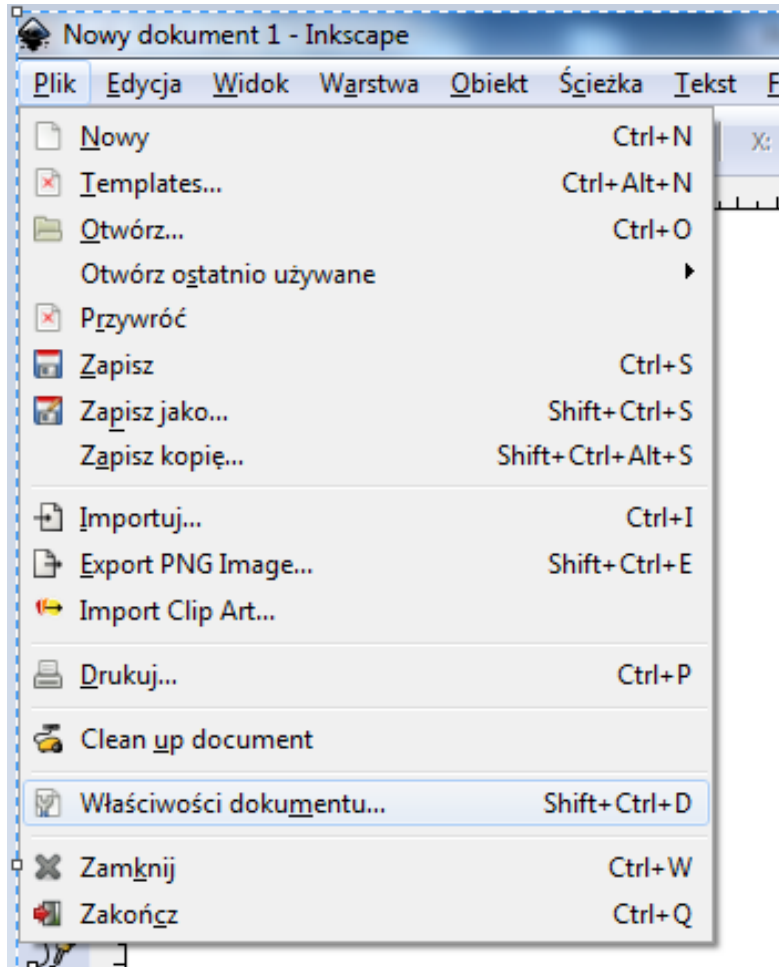


- program do grafiki wektorowej
- bezpłatny, do pobrania z Internetu

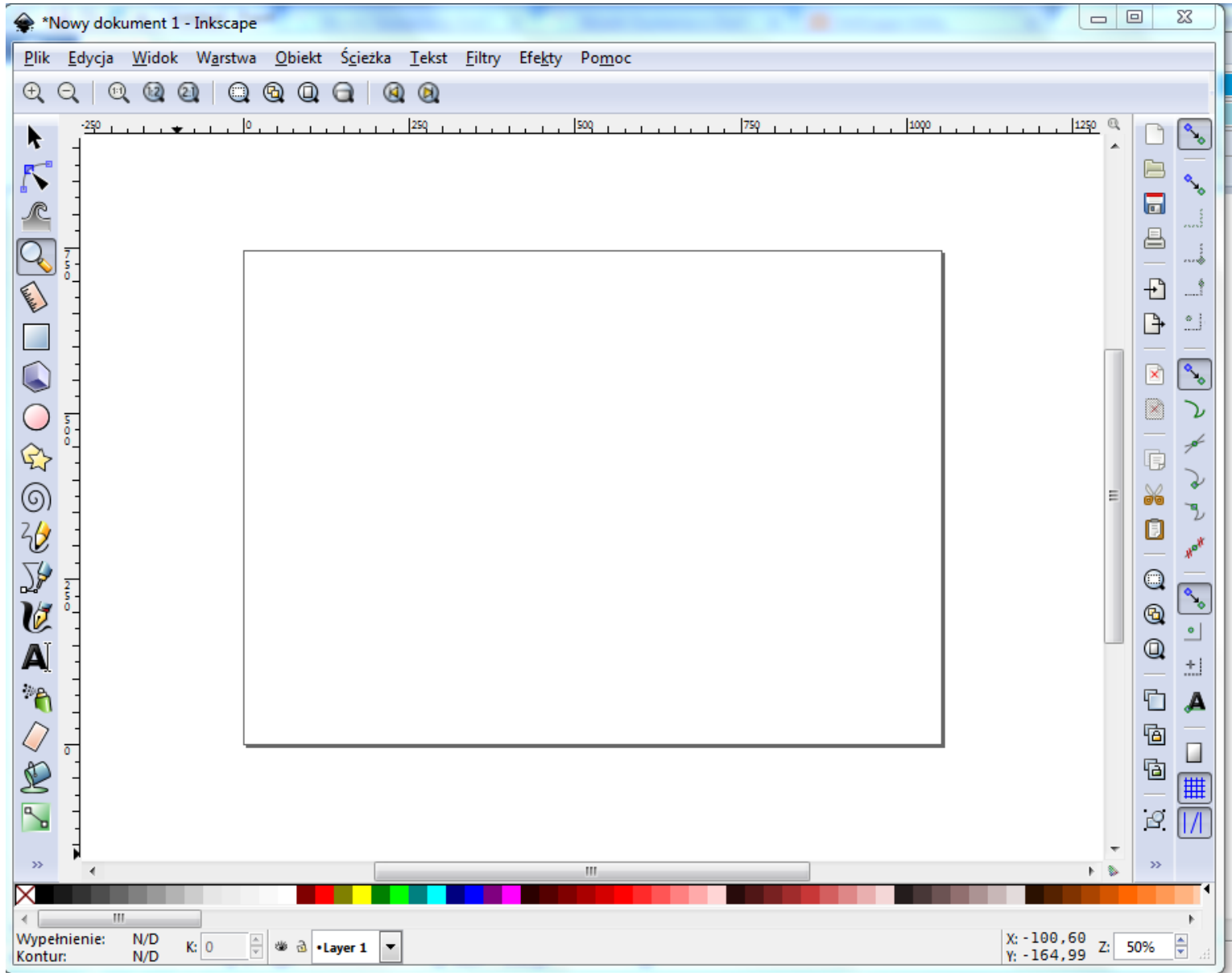
# Otwieramy nowy dokument



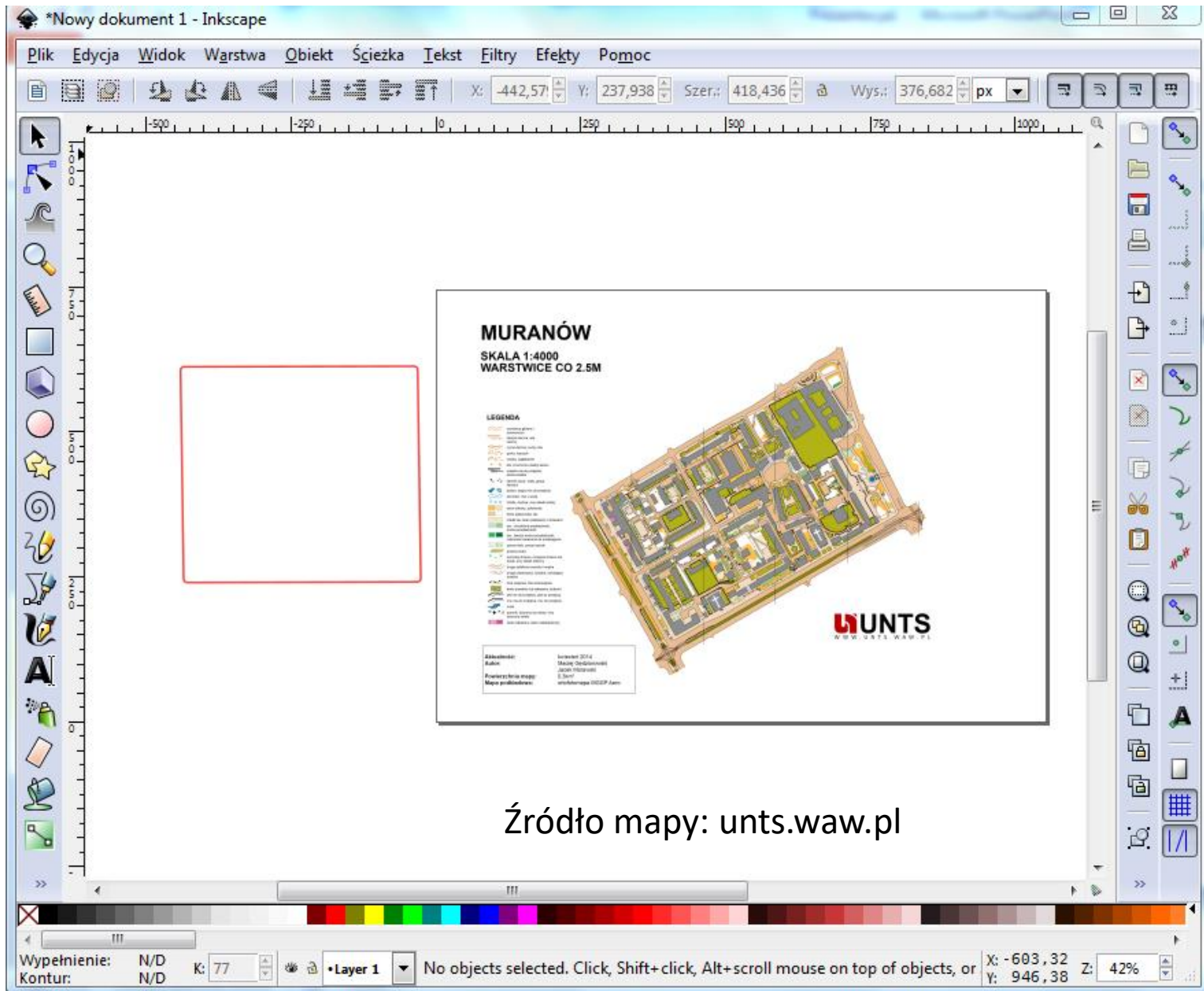
# Ustawianie orientacji



# Orientacja pozioma

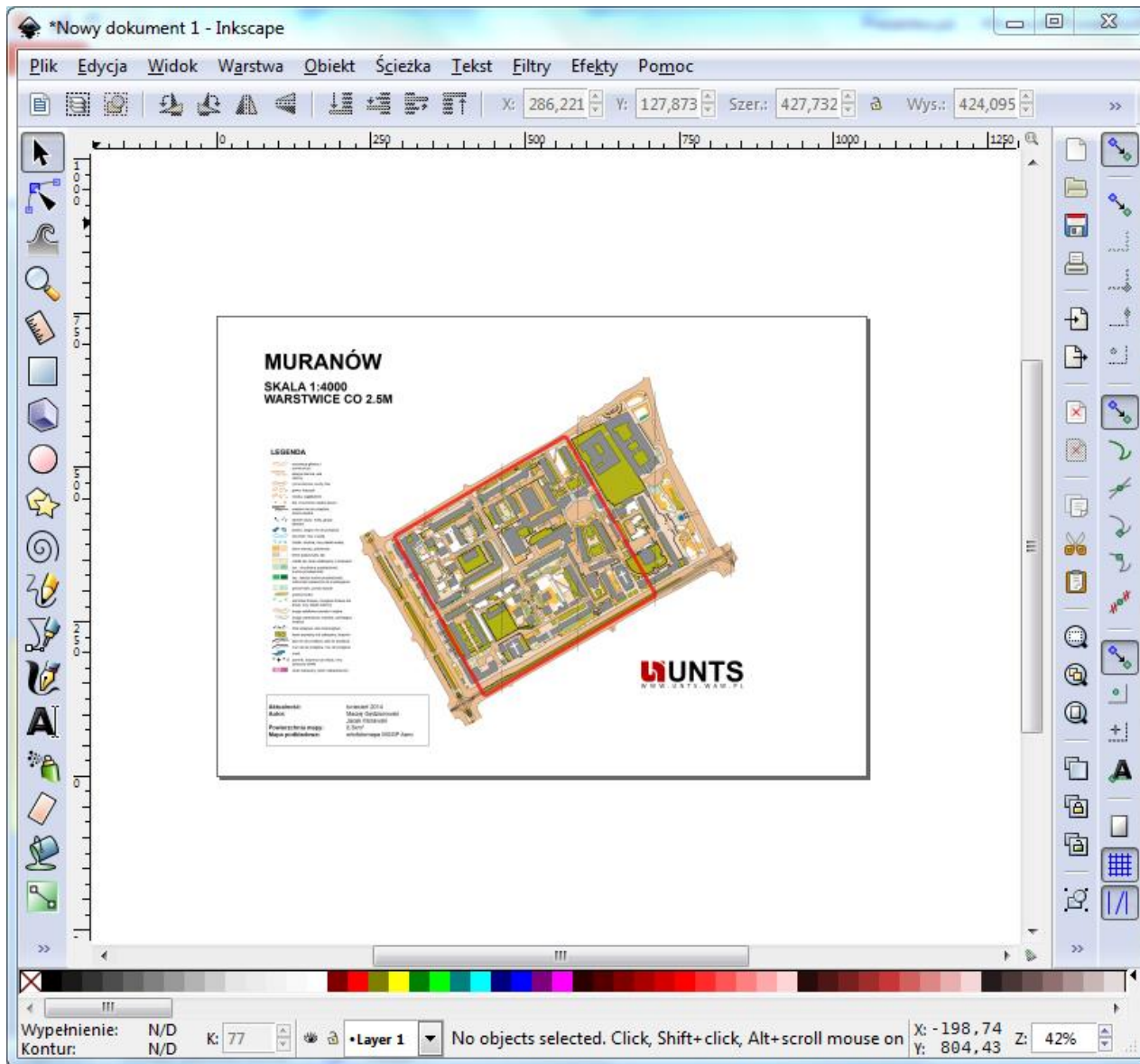


# Wycinanie kształtu (1/4)



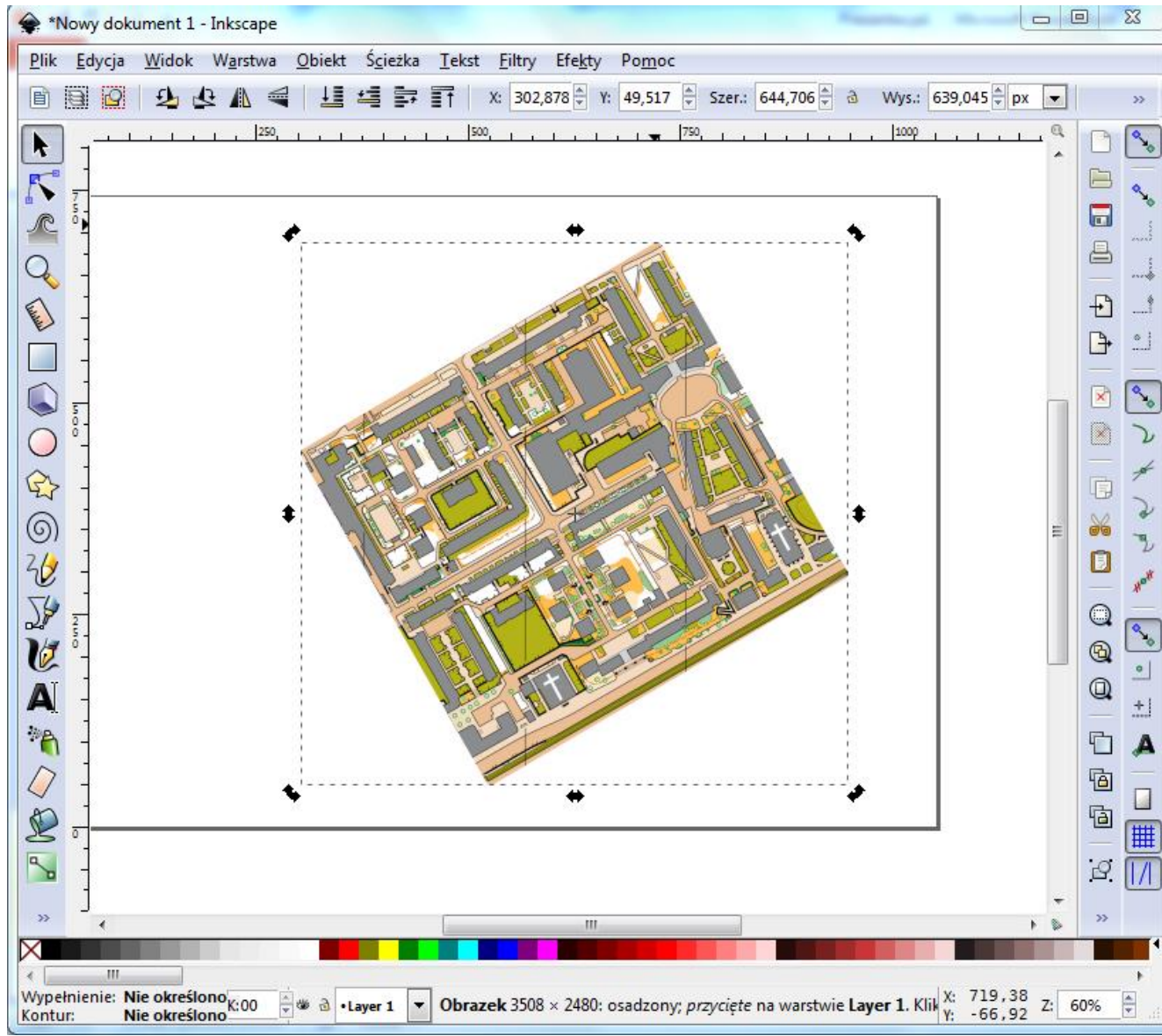
Źródło mapy: [unts.waw.pl](http://unts.waw.pl)

# Wycinanie kształtu (2/4)

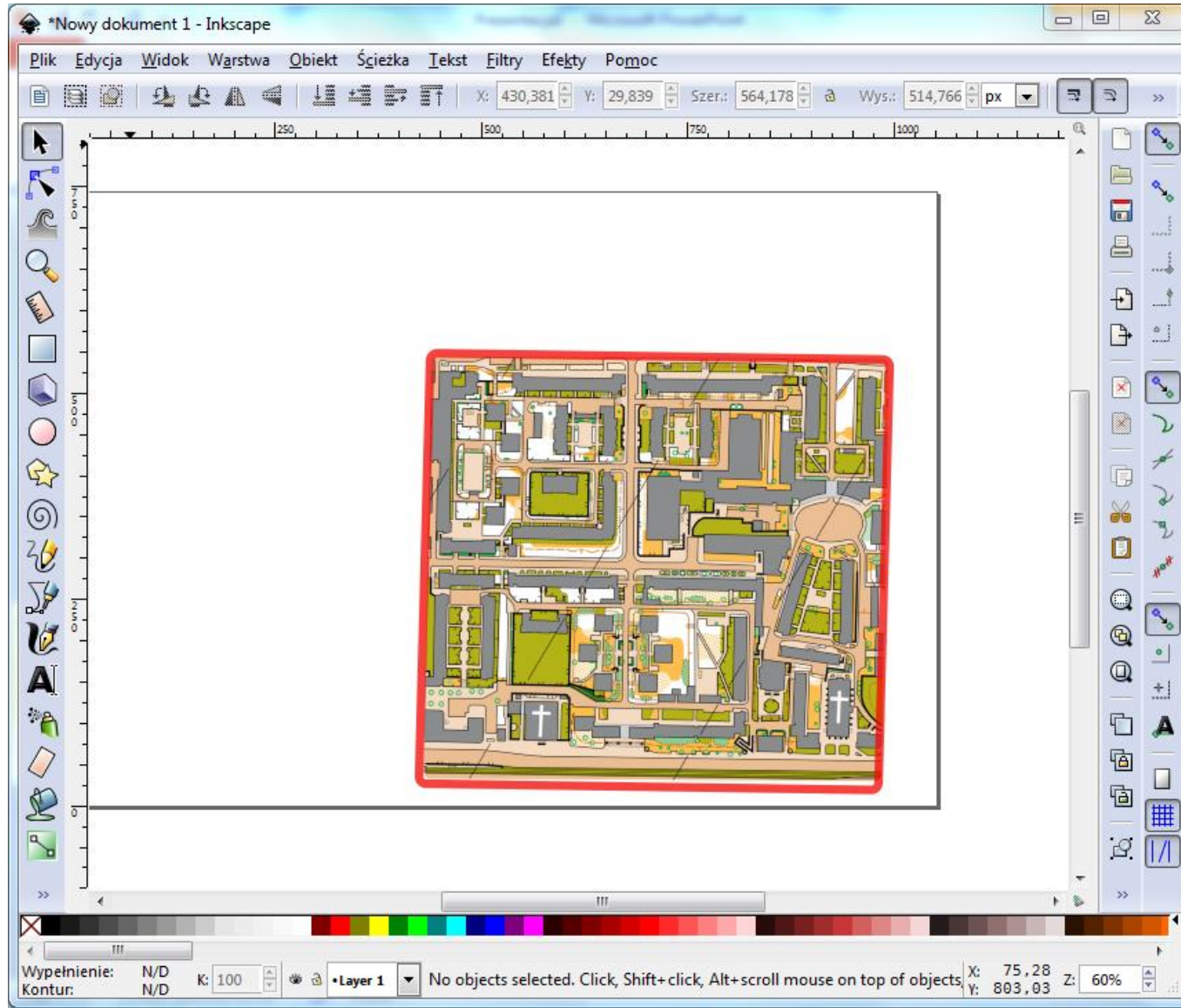


- 1.kliknij na podkład z mapą
- 2.Shift + kliknij na kształt
- 3.Obiekt/Przytnij/Ustaw

# Wycinanie kształtu (3/4)



# Wycinanie kształtu (4/4)





# Dodajemy punkty i tekst

\*Nowy dokument 2 - Inkscape

Plik Edycja Widok Warstwa Obiekt Ścieżka Tekst Filtry Efekty Pomoc

X: 757,882 Y: 648,205 Szer.: 81,182 Wys.: 43,740 px

## MAPA Z MURANOWA TP

**Długość trasy: 3 km**  
**Limit czasu: 85 + 30 min**  
**Liczba PK: 10**  
**Kolejność: dowolna**  
**Skala: nieznaną**  
**Źródło mapy: unts.waw.pl**

Uwaga: Mapka nie jest zorientowana z północą.

Zadania: (odpowiedzi podaj na drugiej stronie karty startowej):

1. Podaj azymut z PK A na PK B.
2. Podaj odległość między PK C a PK D.

Sposób potwierdzania punktów:  
kredką wpisujemy na karcie startowej numer punktu na mapie i kod z lampionu.

Wypełnienie: N/D  
Kontur: N/D  
K: 100  
•Layer 1  
No objects selected. Click, Shift+click, Alt+scroll mouse on top of obj  
X: 12,44  
Y: 795,88  
Z: 64%

# Inne

- domyślny format: .svg (Scalable Vector Graphics)
- lustrzane odbicie, obracanie
- wycinanie kształtu innego niż prostokąt
- tekst w polu tekstowym
- instrukcje dostępne w Internecie

# Przykład mapki



## MURALE I SMOK

Długość trasy: zależna od wariantu :)

Limit czasu: 100 + 30 min

Liczba PK: zależna od wariantu

Kolejność: dowolna

Skala: nieznana, różna

Źródło map: [openstreetmap.org](http://openstreetmap.org),  
[unts.waw.pl](http://unts.waw.pl), [mapa.um.warszawa.pl](http://mapa.um.warszawa.pl)



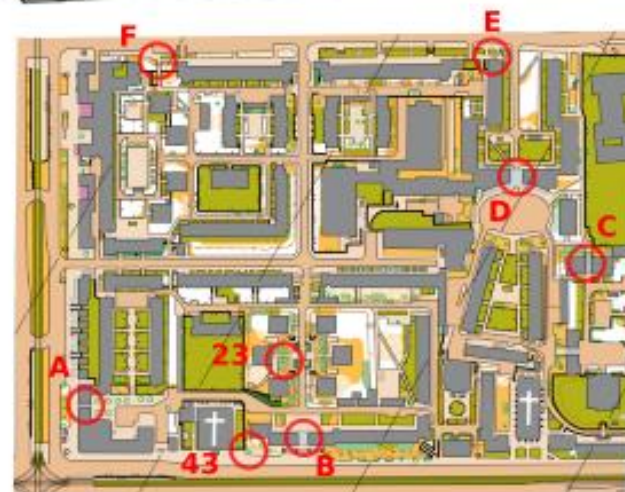
PK 26: ile lwów podiera siedmioramiennie świczniki (menory)?



# TO

*Tu byłem. Smok*

Każdy kawałek pokrywa się częściowo z innym, głównie wzdłuż dużych dróg, brak luster. Punkty kontrolne mają różną wartość odpowiadającą pierwszej cyfrze oznaczenia PK (np. PK 43 jest warty 4 punkty przeliczeniowe-PP). Literki oznaczają murale i są warte 3 PP każda. Należy zebrać **DOKŁADNIE 77 PP**, przy czym z każdego kawałka co najmniej po 3 PK oraz łącznie co najmniej 6 literek (murali). Punkty oznaczone literkami potwierdzamy kodem zdjęcia (patrz druga strona) pasującego do muralu.



Zamknięcie mety: o 21:30!

Budowa trasy: Ania Kadłubowska (PinO nr 718)  
tel. awaryjny: 501 483 631