**Rozmer: 9x15cm**

V prvom rade môže byť pre začiatok užitočné zapnúť si zobrazenie mriežky   
(v menu Zobraziť Mriežka) a prichytávanie k mriežke (v menu Zobraziť Prichytá-vanie), aby ste nemali problém trafiť bod, ktorý ste už raz vytvorili. Ak vám pri-chytávanie nefunguje, je potrebné ho ešte povoliť aj vo vlastnostiach dokumentu stlačte ikonu a v záložke Prichytávanie v časti Prichytávanie k mriežkam zapnite možnosť Vždy prichytávať.

Upravte nasledujúci text, ako predchádzajúci odsek

Vložte   obdĺžnik.   Dbajte   pri   tom,   aby   mal   vrcholy   v   mrežových   bodoch.   Ak   máte prichytá-vanie   zapnuté,   mal   by   vám   Inkscape   ukazovať,   ku   ktorému  vrcholu   sa   poloha   myši   
vzťahuje. Ak neukazuje, tak ste si asi prichytávanie omylom vypli, skúste znovu stlačiť %.

Prepnete sa tak do režimu výberu a okolo aktívneho obdĺžnika by sa mali   objaviť malé  šípky .   
  S   ich   pomocou   môžete   veľkosť   obdĺžnika dodatočne upraviť. Šípkami pri rohoch meníte oba  
 rozmery naraz, šípkami pri hranách iba jeden.

Upravte rozmery obdĺžnika tak, aby vám vyhovovali.

Pridajte   ďalší  obdĺžnik,  ktorý  bude  časom  predstavovať  ruku.  Tento obdĺžnik bude menší   
a bude mať s prvým obdĺžnikom spoločný pravý horný roh. (Kvôli tomu bolo dobré zapínať mriežku.) Opäť  sa prepnite do  režimu výberu. Teraz obdĺžnik,   ktorý  má   predstavovať   ruku skopírujeme, nech má panáčik obe ruky rovnaké. Buď sa preklikáme   cez   menu    Upraviť  →  Duplikovať,   alebo použijeme   klávesovú skratku   
 CTRL­D.   Na   mieste vybratého objektu sa vytvorí jeho kópia. Tú stačí myšou potiahnuť tam, kde ju   
chcete mať. V našom prípade dbajte na to, aby bol ľavý horný roh kópie na tom istom  
 mieste, ako ľavý horný roh veľkého obdĺžnika predstavujúceho trup. Teraz by to chcelo obdĺžniky predstavujúce  rukyotočiť. Ostaňte v režime výberu a kliknite na vy-braný obdĺžnik. Udejú sa dveveci. Jednak sa zmenia šípky po jeho obvode, jednak sa v jeho   
strede objaví malý krížik. Šípky pri rohoch objektu slúžia na otáčanie, krížik predstavuje bod,   
okolo ktorého sa bude obdĺžnik otáčať. (Šípky pri hranách slúžia na skosenie. Môžete si vyskúšať,  
 čo to robí,   klávesovou   skratkou  CTRL­Z  to   potom   vrátite naspäť.)   Presuňte   myšou   stred   otáčania   do   ľavého horného  rohu. Dajte  pozor, aby  ste  ho  umiestnili  na mrežový bod,   
ktorý predstavuje roh obdĺžnika, ako je to vidno na obrázku 4 a nenechajte sa zmiasť  
 hrúbkou hraničnej čiary. Kvôli istote si obrázok pokojne zväčšite. Keď ste stred otáčania  
 úspešne presunuli, môžete   začať   otáčať.   Chytíte   myšou   niektorú šípku  
 pri vrchole (najlepšie sa manipuluje s tou oproti stredu otáčania, ale je jedno, ktorú použijete) a otáčate. Ak chcete mať uhol otočenia trocha viac pod kontrolou, môžete stlačiť CTRL.  
 Vtedy sa uhol nebudemeniť spojito, ale bude skákať po pätnástich stupňoch. Otočte takto ruku

o 45 stupňov.Ruka   a   telo   stále   predstavujú   dva rôzne   objekty.   Každý   z   nich   má   svoju

hranicu. Aby  obrázok  vyzeral lepšie,  bolo by   vhodné,   aby   bolo   vidno   iba   vonkajšiu   hranicu.   Preto   teraz   oba objekty zlúčime do jedného. Obdĺžnik predstavujúci ruku by ste mali

mať vybratý (ak nemáte kliknite naňho), teraz stlačte klávesu  SHIFT  a kým je stlačená,  
 kliknite na obdĺžnik predstavujúci telo. To spôsobí, že budú vybraté oba obdĺžniky naraz. Teraz použite buď položku z menu Cesta  →  Zjednotenie,   alebo   klávesovú   skratku  CTRL­+  a   z   oboch

objektov sa stane jeden.

Ten istý postup zopakujte aj na pravej strane a dostanete celý trup. Potom stačí pridať dva obdĺžniky ako nohy a jeden kruh ako hlavu a náš toaletný panáčik je hotový. Na záver je vhodné   všetky  zúčastnené   objekty  vybrať  (buď tak,  že  budete držať CTRL a na všetky objekty kliknete, alebo v režime výberu nakreslíte myšou okolo všetkých vyberaných objektov obdĺžnik) a  spojíte ich  do jednej  skupiny  (klávesová  skratka je  CTRL­G, môžete   tiež   kliknúť  na  ikonu   ,   alebo   si   to   nájsť  v   menu).

Spojenie   do   skupiny   spraví   zo   všetkých   vybratých   objektov jeden, ale na rozdiel od zjednotenia cesty si jednotlivé objekty zachovajú svoje hranice a okrem toho sa to dá kedykoľvek rozobrať  
 naspäť