



Piktogramok 1.

A következő feladatokat már meg tudod oldani önállóan is a három tanult halmazművelettel: az *Unióval*, a *Különbséggel* és a *Metszettel*.



A szövegbuborékhoz használd a *Sokszög* (*) eszközt. A szögszámot állítsd 3-ra.

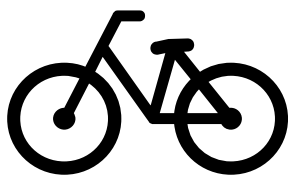


A felhő egyszerű, csupán körökből áll.

A nagyító *Unió* és *Különbség* műveletekkel megoldható.



A kerékpárt körökből és lekerekített sarkú téglalapokból építsd fel. A ceruzát és az egeret kezd függőleges helyzetben rajzolni. A ceruzához használj háromszögeket.



Az evő- és ivőeszközök ezek után már nem is olyan nagy kihívások.





Piktogramok 2.

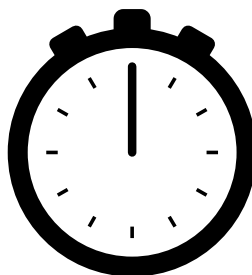
Ügyeskedjünk tovább! Az *Unióval*, a *Különbséggel* és a *Metszettel* hozd létre az alábbi képecskéket!



A fényképezőgép lencse feletti keresője okozhat némi nehézséget. A bal oldali rajz segít majd ebben. Két lekerekített sarkú téglalapból készítettem, melyeket *Nyírással* kinyírtam.

Órát már alkottál az előző fejezetben. A stopper csak néhány lekerekített gombbal és egy körgyűrűvel több annál.

Az esernyő kampós része lekerekített sarkú téglalapokból, ernyője ellipszisekből készült.



A zongorán kétféle fehér billentyűt találsz. A szürke árnyékok téglalapok, melyeket a billentyűk mögé tettem.

A poháron végigfutó törést egy háromszögből és nyírásan átesett téglalapokból raktam össze.

