


WEKTORYZACJA BITMAPY

Wektoryzacja bitmapy - przekształcenie bitmapy (grafika zawierająca piksele) na grafikę wektorową: **Menu Ścieżka / Wektoryzuj bitmapę**

1. Wektoryzacja logo (kliknij w grafikę)



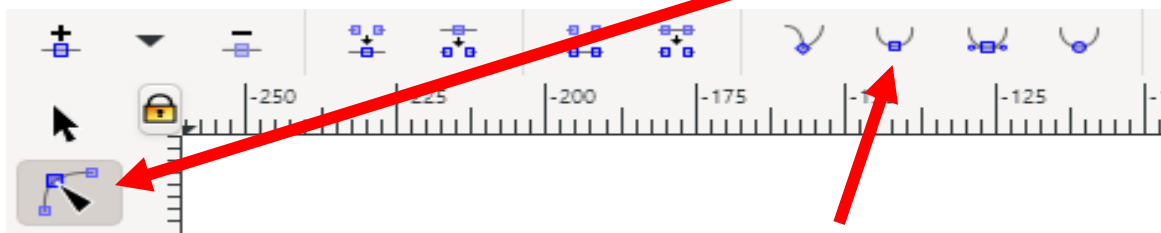
Aby otrzymać rysunek w grafice wektorowej z rysunku rastrowego najprościej kliknąć na niego następnie wejść w menu **Ścieżka / Wektoryzuj bitmapę**. Jeżeli chcemy pobrać kolor z oryginalnej grafiki wybieramy narzędzie **Próbnik** (). Nie zawsze jednak osiągniemy należyty rezultat i wynik 1:1. W takiej sytuacji należy ręcznie poprawić / utworzyć obiekt za pomocą:



2. Wektoryzacja delfina



Aby narysować delfina możemy wykorzystać grafikę z Internetu poprzez wcześniejsze zapisanie jej oraz zaimportowanie (menu **Plik / Importuj**). Zaimportowanego delfina obrysowujemy za pomocą narzędzia **Pióro**. Narysowane węzły modyfikować tak aby były jak najbardziej dopasowane do kształtu delfina za pomocą krzywych Beziera:



Zaokrąglanie, zaostczenie, modelowanie krzywych

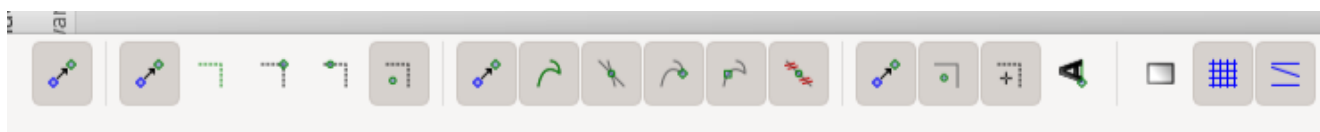
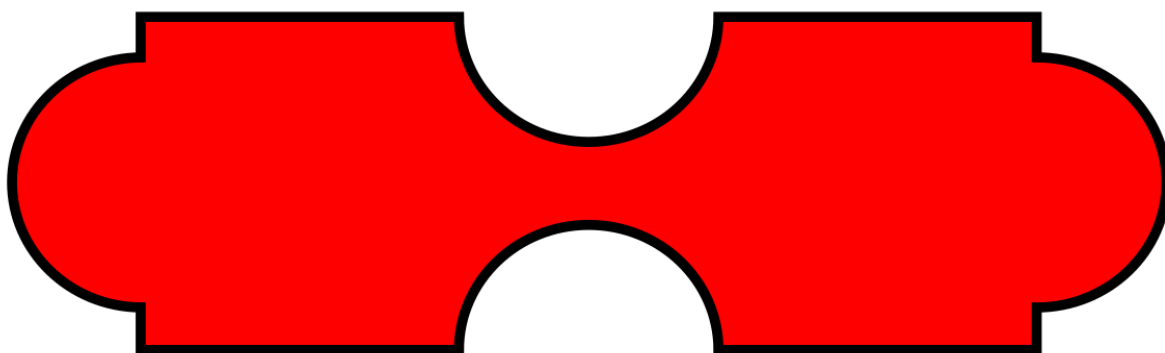
Aby dodać węzeł w dowolnym miejscu na krzywej należy kliknąć kombinację **CTRL+ALT+SHIFT** i kliknąć myszką w to miejsce.

Następnie usuwamy grafikę z delfinem.

Aby uzyskać **efekt witrażu** należy narysować kwadrat i wypełnić go małymi trójkątami (za pomocą **Pióra**) o różnej barwie i wielkości. Ich ułożenie jest zależne od ich poziomów na warstwie (w Menu):



Narysuj za pomocą działania na ścieżkach (menu / **Ścieżka / Suma / Różnica**) oraz paska przyciągania:



Koła względem kwadratu powinny być centrycznie, symetrycznie ułożone.