

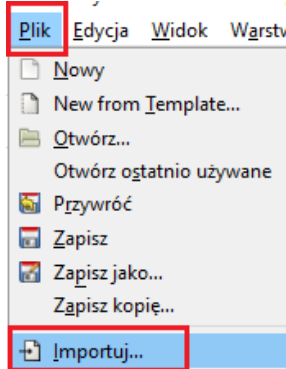
Zadanie- wektoryzacja kaligrafia

UWAGI:

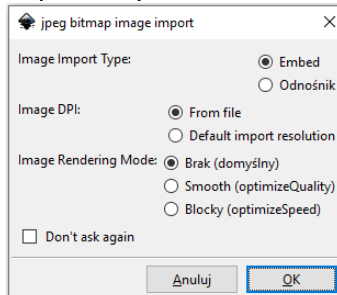
- o Instrukcja przygotowana w oparciu o Inkscape w wersji 0.92
- o Wersja dokumentu: 1.0
- o **Masz prawo do własnego wizerunku. Zdjęcie, którego użyjesz będzie wykorzystane przeze mnie tylko do weryfikacji Twojej pracy. Nie będzie nigdzie publikowane, ani udostępniane osobom trzecim.**

1) Wektoryzacja

- Zrób sobie zdjęcie twarzy (lub skorzystaj ze zdjęcia ze swoich zbiorów).
Może być lekki profil. Nie upiększaj w aparacie.
- Wczytaj do Gimp'a i zeskaluj (*Obraz → Skaluj obraz*) zdjęcie tak, aby jego dłuższy bok wynosił około 500px. Wyeksportuj (*Plik → Wyeksportuj jako*) zdjęcie do formatu jpg
- Uruchom program Inkscape i zaimportuj zdjęcie do obszaru roboczego:
 - o Wybierz *Plik → Importuj* i wskaż plik zdjęcia ze swoją twarzą



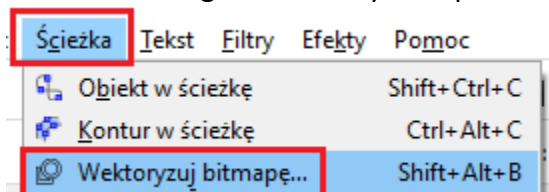
- o W poniższym oknie zostaw wartości domyślne:



- o Dla zaimportowanego pliku ustaw przeciągając odpowiednie uchwyt odpowiadni rozmiar według swoich preferencji:

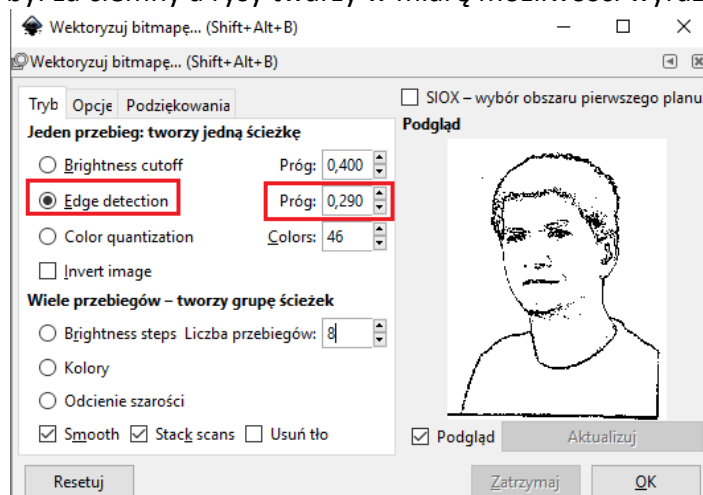


- o Dla zaznaczonego obiektu wybierz polecenie *Ścieżka → Wektoryzuj bitmapę*:

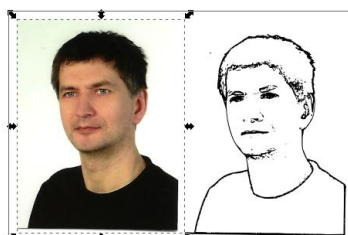


- o W oknie Wektoryzuj bitmapę ustaw tryb *Edge detection* (Wykrywanie krawędzi).
Zobacz jak zmienia się obraz przy zmianie progu. Ustaw prób według uznania tak, aby obraz nie

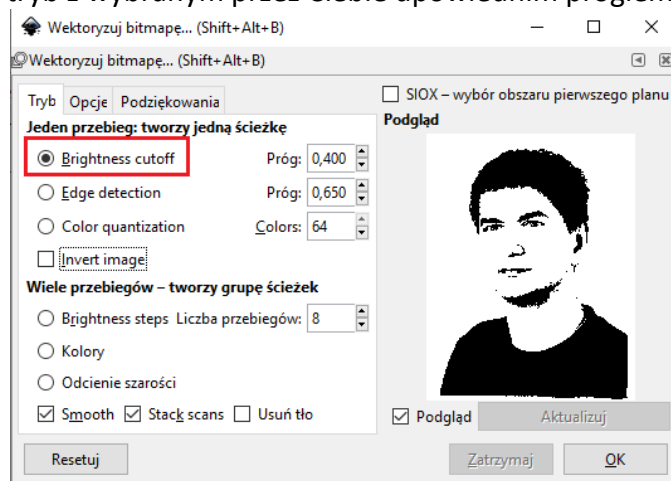
był za ciemny a rysy twarzy w miarę możliwości wyraźne.



- Po zatwierdzeniu oba obiekty są na siebie nałożone. Ustaw je obok siebie:



- Dla wczytanego zdjęcia ponownie wybierz polecenie *Ścieżka* → *Wektoryzuj bitmapę* i ustaw inny tryb z wybranym przez Ciebie odpowiednim progiem.



- Ustaw jak poniżej:



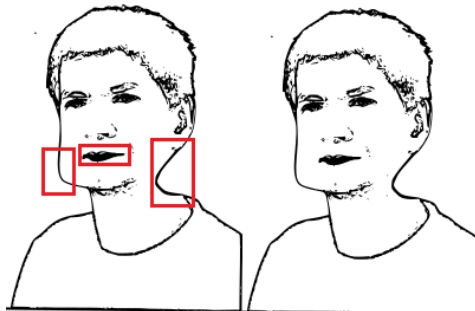
- Zrób 2 duplikaty [Ctrl+D] rysunku z prawej strony.

- Zmieniając odpowiednio kontur uzyskaj efekt podobny do:

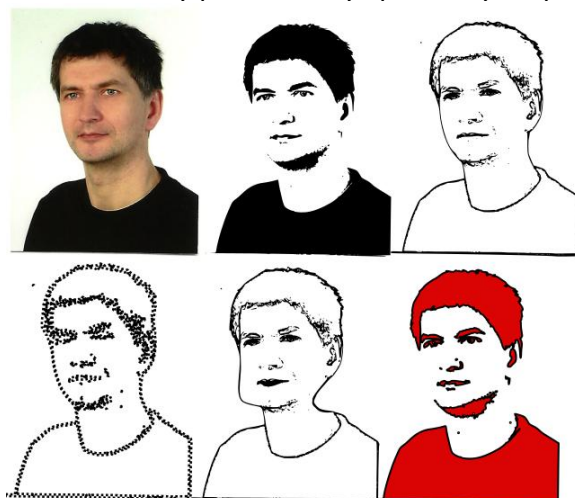


- Wykorzystaj *Edycję węzłów*  i duże powiększenie obszaru roboczego do uzyskania widocznej korekty twarzy co najmniej w 3 miejscach.

Przykład poniżej:



- Zrób jeszcze duplikat odpowiedniego obiektu i zmień kontur oraz wypełnienie.
- Efekt końcowy powinien być podobny do poniższego:



2) Kaligrafia

- a) Wybierz narzędzie *Kaligrafia* [Ctrl+F6]  i wybierz tryb *Marker* w pasku ustawień tego narzędzia:



- b) Napisz swoje imię, nazwisko i klasę, do której chodzisz.
c) Zgrupuj oddzielnie elementy imienia, nazwiska i klasy w 3 obiekty.
d) Ustaw dla nich inny kontur i wypełnienie, oraz obróć.

3) Budynek szkoły

- Zapisz obrazek z budynkiem naszej szkoły z naszej strony: inf.lo1.pl
- Zaimportuj go do obszaru roboczego
- Wykonaj kilka wektoryzacji budynku szkoły wykorzystując jednoprzebiegowy tryb i własne parametry progu i ilości kolorów.

Jeden przebieg: tworzy jedną ścieżkę

- | | |
|---|-------------|
| ☐ Brightness cutoff | Próg: 0,520 |
| ☐ Edge detection | Próg: 0,660 |
| ☒ Color quantization | Colors: 3 |

4) Efekt końcowy powinien być zbliżony do poniższego:



Plik należy jeszcze zapisać w formacie **svg**. Użyj polecenia *Plik* → *Zapisz jako*.