

## Wykorzystanie programów grafiki wektorowej do tworzenia obiektów graficznych. Przygotowanie obrazów do wykorzystania na stronach WWW oraz w prezentacji multimedialnej - cz. 2

### Zad. 1

Za pomocą narzędzia *Inteligentne wypełnienie* wybranego z przybornika wypełnij tzw. przestrzeń negatywną wewnątrz konturu lwa kolorem pomarańczowym. Wykorzystaj w tym celu obraz z pliku *lew19.cdr* z poprzedniego konspektu. W tym celu kliknij kursorem myszy wewnątrz pustej przestrzeni. Utworzony zostanie nowy kształt wypełniony wybranym wcześniej kolorem. Usuń kontur tego kształtu. W podobny sposób wypełnij wszystkie puste przestrzenie wewnątrz konturu. W przypadku, gdyby któraś z wypełnianych przestrzeni nie była domknięta, cofnij operację wypełniania i domknij przestrzeń korzystając np. z narzędzia rysowania odręcznego i opcji spawania, po czym ponownie zastosuj wypełnianie inteligentne, za każdym razem usuwając kontur. Efekt powinien wyglądać jak na rys. 1. Zapisz plik pod nazwą *lew20.cdr*.

### Zad. 2

Zmień bieżący kolor konturu lwa zaznaczając kształt konturu wskaźnikiem, wciskając klawisz *Ctrl* na klawiaturze i klikając kilkakrotnie na kolor czerwony na pasku koloru (spowoduje to stopniowe dodanie koloru czerwonego do czarnego, czego efektem będzie rozjaśnienie konturu lwa). Zapisz plik nazwą *lew21.cdr*.



Rysunek 1

Zad. 3

Wyeksportuj gotowy klipart wektorowy do formatu *SVG (Scalable Vector Graphics)*. Zapisany plik otwórz w przeglądarce Mozilla Firefox. Spróbuj powiększyć i pomniejszyć obraz (*Ctrl++* oraz *Ctrl+-*).

**Źródła:**

<http://www.grafoteka.pl>