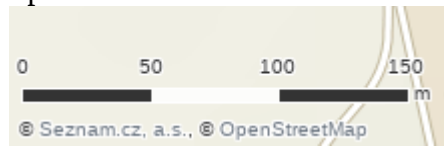


## Jak vytvořit vektorové mapy

**1. MAPY:** Otevřete si [www.mapy.cz](http://www.mapy.cz), vyhledejte své město a přibližte na vzdálenost 50 m – měřítko najdete v levém dolním rohu na mapě:



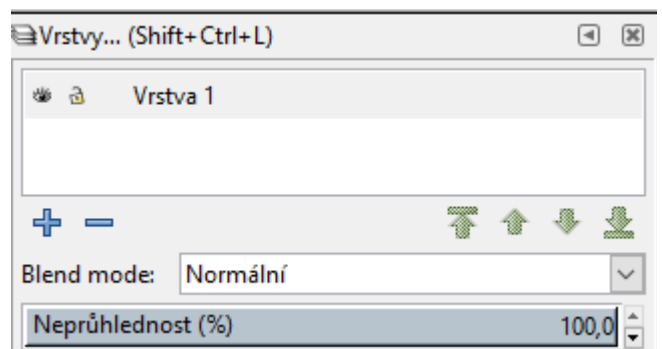
**2. FOCENÍ OBRAZOVKY:** Vyfoťte mapu klávesou PrintScr:



**3. ULOŽENÍ BITMAPY:** Otevřete si libovolný bitmapový editor (Malování, Gimp ...), vložte obrázek pomocí klávesové zkratky CTRL+V a uložte ve formátu PNG.

**4. VLOŽENÍ DO INKSCAPU:** Spusťte vektorový grafický program Inkscape, klikněte na nabídku *Soubor > Import* a vložte předchozí uloženou mapu v PNG. Pokud máte obrázek široký, nastavte si dokument na šířku v nabídce *Soubor > Vlastnosti dokumentu*.

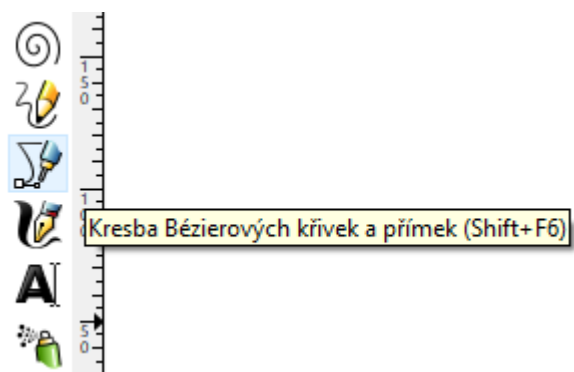
**5. VRSTVY:** Klikněte na nabídku *Vrstva > Vrstvy* nebo stiskněte kombinaci kláves SHIFT + CTRL + L, abyste vpravo nahoře otevřeli nabídku pro vrstvy:



**6. VLOŽENÍ VRSTEV:** Pomocí tlačítka plus v nabídce vrstev vložte postupně následujících pět vrstev:

*řeky, zeleň, silnice, domy, popisky*

**7. BÉZIEROVÉ KŘÍVKY:** Nyní si nastavte požadovanou vrstvu a začněte pomocí bézierových křivek překreslovat jednotlivé položky z bitmapy do vektoru. Požadovanou vrstvu můžete přepínat pomocí lišty dole. Výhodou je, že vždy budete pod vlastní kresbou vidět bitmapovou mapu a budete tak v podstatě obkreslovat již existující cesty a domy.

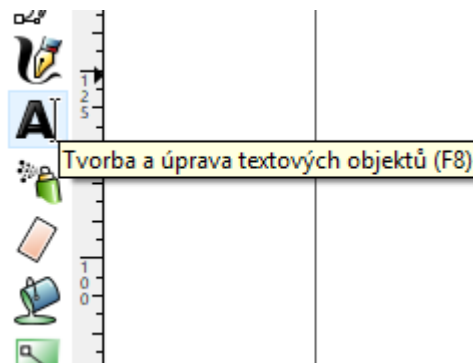


**8. KRESBA:** Pomocí bézierových křivek můžete kreslit pevné a dlouhé čáry. Začátek vaší kresby je symbolizován bílým čtverečkem. Pokud se k němu vrátíte, vytvoříte pevný tvar, který následně můžete vybarvit libovolnou barvou na liště dole:



**9. SPOJOVÁNÍ OBRAZCŮ:** V nabídce *Křivka* můžete najít různé možnosti práce s objekty. Pokud tedy nakreslíte několik cest, je vhodné, abyste je spojili dohromady. Proto pomocí šipky můžete všechny své cesty označit a následně v nabídce *Křivka* kliknout na možnost *Sjednocení*, čímž se z několika samostatných objektů stane jeden jediný.

Úplně nakonec vložte do mapy nápisy (jména ulic, popř. významných památek, budov, řek) pomocí funkce vlevo *Tvorba a úprava textových objektů*.



**10. ZAKONČENÍ:** Až budete mít mapu překreslenou, vymažete podkladovou bitmapovou mapu (např. tlačítkem Delete) a zůstane vám pouze vektorová část. Výtvar uložíte jednak ve vektorové formě SVG a jednak v bitmapové podobě PNG a to vždy s názvem svého jména a třídy.

## Jak vypadala původní podkladová bitmapová mapa:



## Jak může vypadat vytvořená vektorová mapa:

