

## ■(Draw・Impress)ビットマップをベクトル化する

Draw・Impressにはビットマップ(ラスタ)画像をベクトル化(ベクトライズ)する機能もあります。あまり高度な変換はできませんが、覚えておくと便利かもしれません。変換後の図形は拡大してもビットマップとは違い、粗く表示されにくくなります。



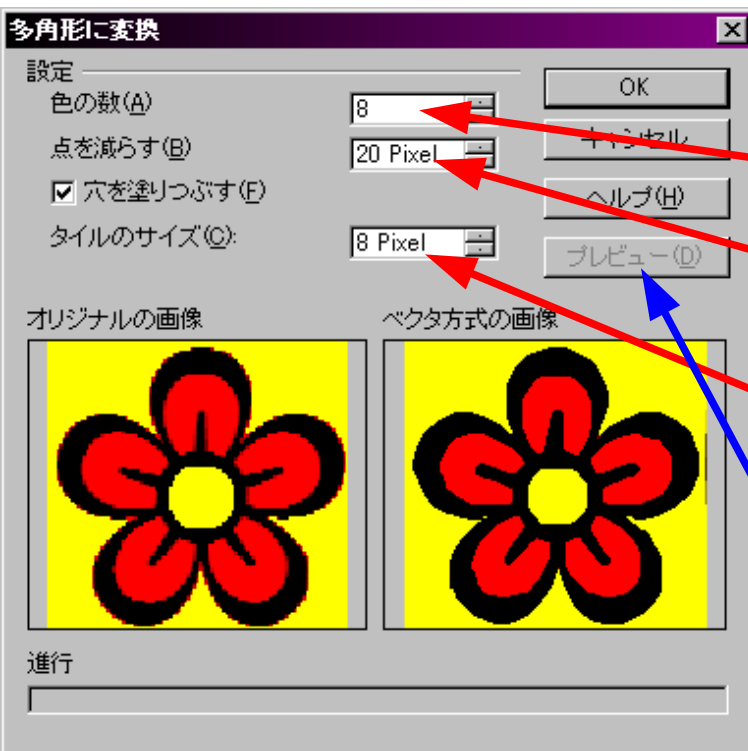
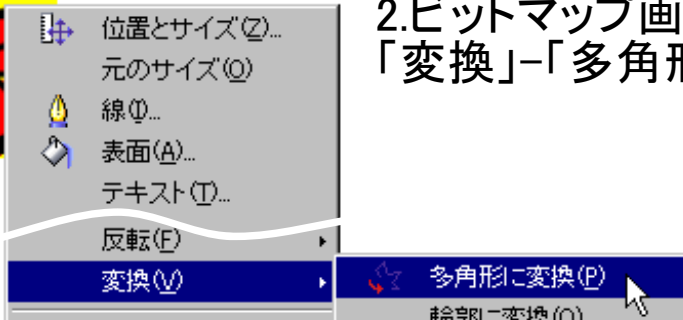
1.ビットマップ画像をDrawかImpressへ貼り付ける。  
もしくはファイルから挿入する。

※変換に適したビットマップ画像は...

- ・色数が少ないもの(写真はNG)
- ・輪郭や色の境界がはっきりしているもの



2.ビットマップ画像上で「右クリック」し、「変換」-「多角形に変換」を実行。



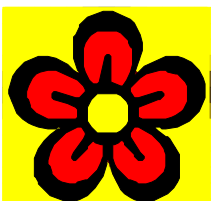
3.各項目を調節して「OK」をクリック

変換する色の上限を設定する。  
ただし8~32までの範囲

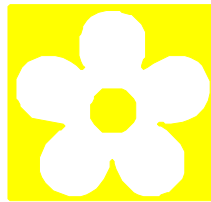
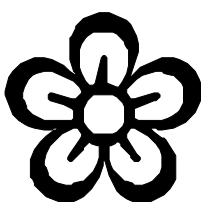
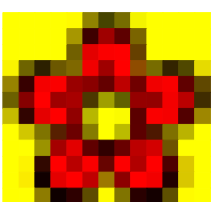
値を増やすほど変換後の図形が単調  
(滑らか)になる。範囲は0~32まで

値を増やすほど変換時の四角形のサイズが大きくなる。範囲は8~128まで

どれかの値を調節したときに、これを  
クリックするとプレビューが更新される。



4.ベクトル化が実行される。  
編集したいときは、変換後の図形上で「右クリック」し、「切り離す」を実行すると、バラバラにできる。



←一度バラバラにして必要な部分  
だけ取り出し、余計な部分がある  
場合は削除したほうがいい。