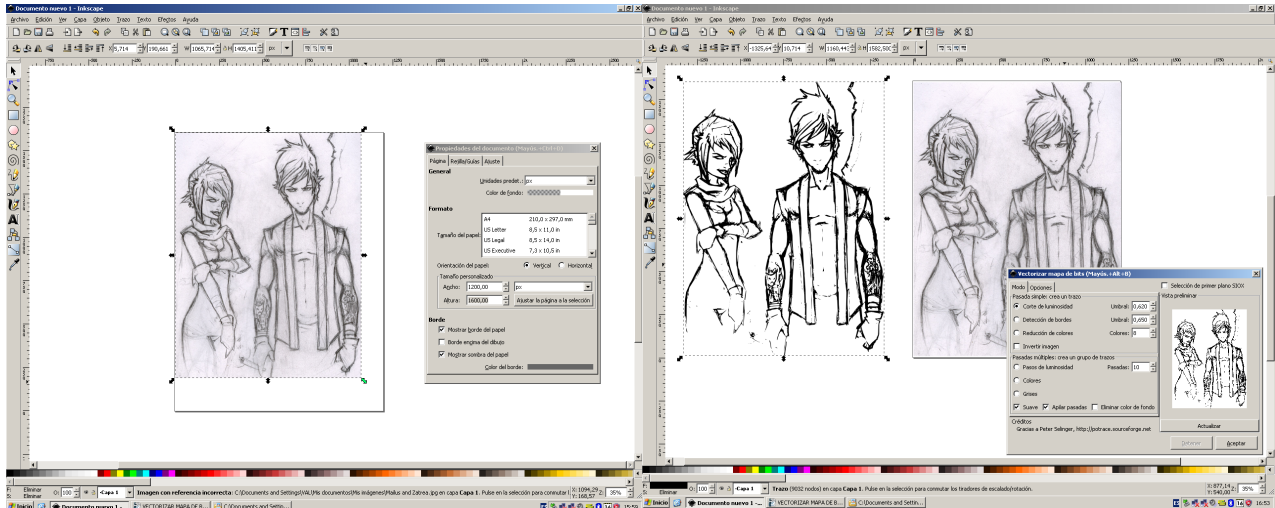


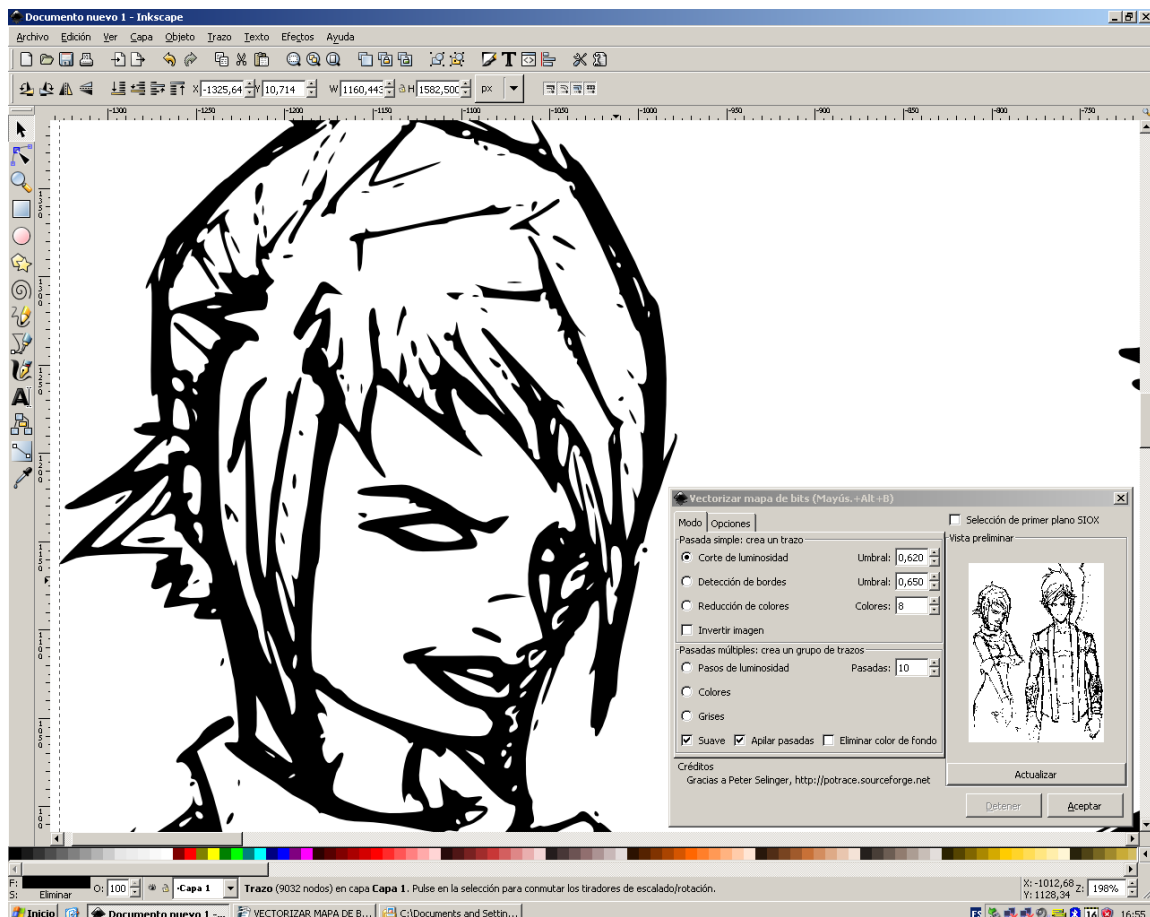
# VECTORIZAR MAPA DE BITS

Con Inkscape, se importa el mapa de bits.

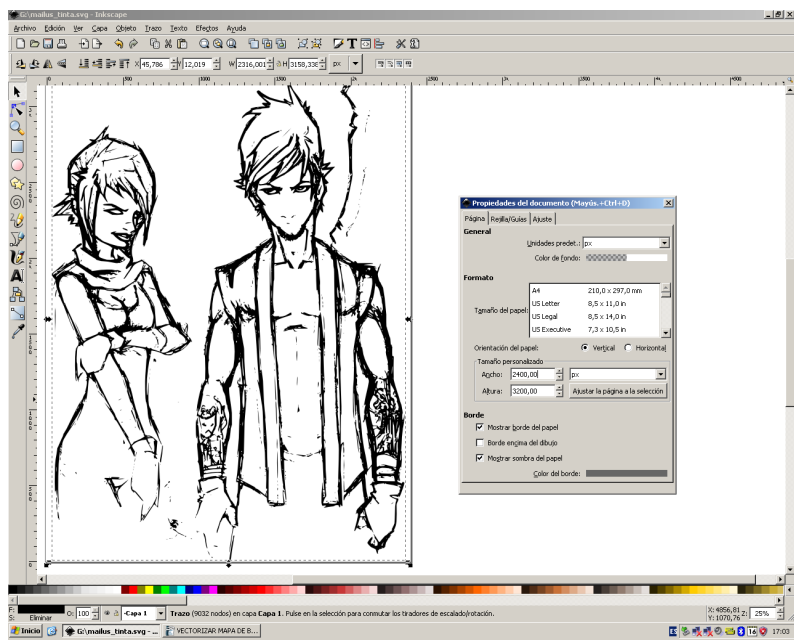


Se selecciona y se vectoriza el mapa de bits para sacar la tinta.

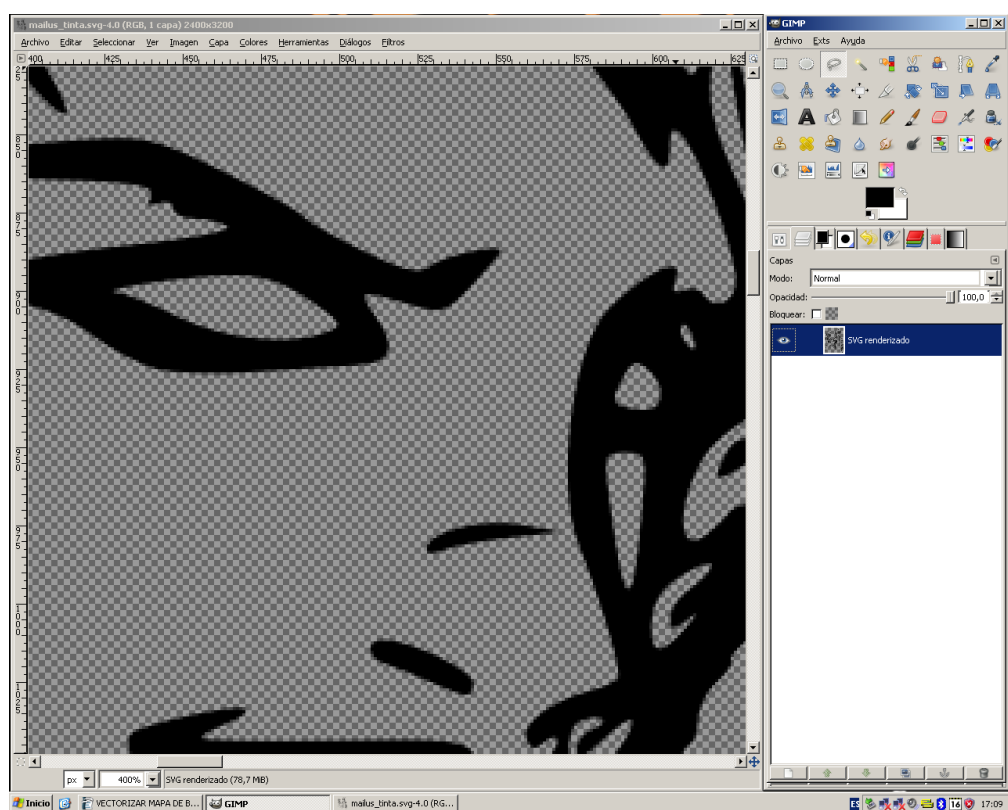
Con CTRL pulsado y arrastrando una esquina se puede escalar el dibujo ya vectorizado sin que pierda resolución ni la proporción. Tampoco la pierde si se hace zoom.



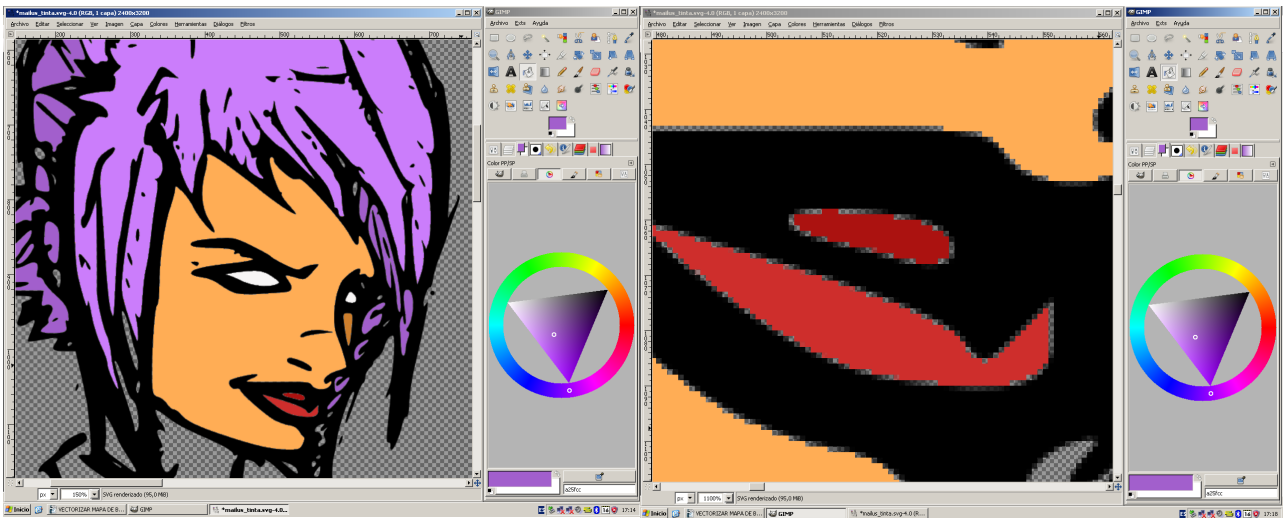
Se borra el mapa de bits con el dibujo a lápiz. Yo he escalado el documento a 2400 x 3600 y escalado el dibujo a tinta para ajustarlo. Luego guardo el archivo .svg.



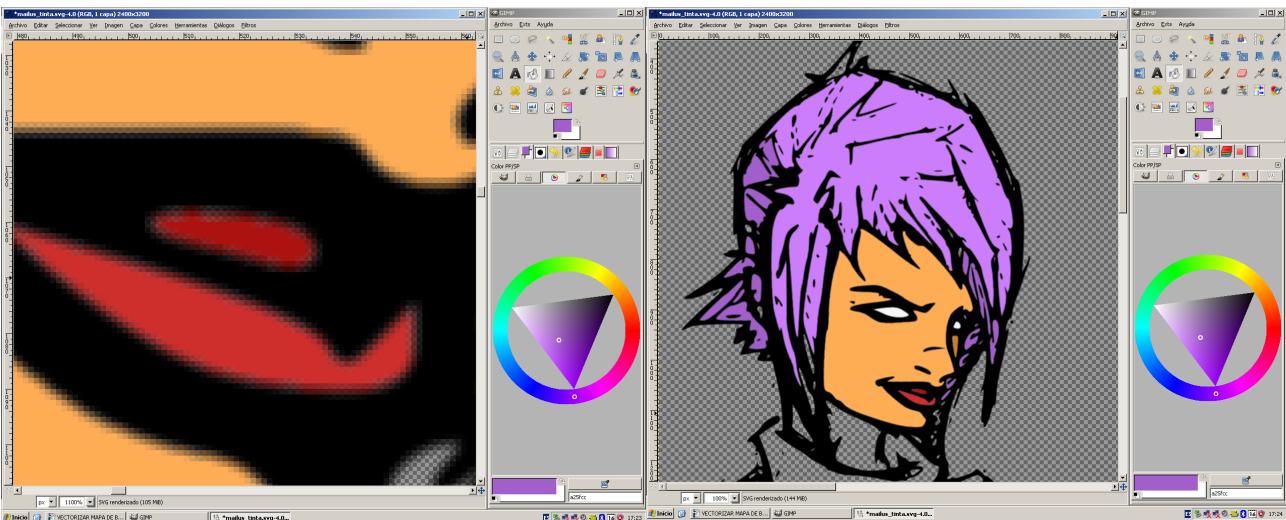
Abro el .svg con GIMP, sobre un fondo transparente. Queda renderizado a mapa de bits. Se nota, al hacer zoom, el antialias.



Se puede rellenar usando el cubo pero por culpa del antialias el relleno no queda perfecto, si se acerca mucho la imagen se nota.



Se puede desenfocar para difuminarlo. A cierta distancia ya se ve bien.



O se puede crear una capa, transparente o no, para el color y pintarla entera con el aerógrafo, poniéndola debajo de la capa de tinta para no salirse por los bordes al pintar. Aunque siga habiendo antialias el relleno queda bien cuando se aplane.

