

# POG 2.

Vektorová grafika umožňuje detailní úpravy křivek a práci s textem s vysokou přesností a flexibilitou. Zde jsou některé základní prvky úpravy křivek a práce s textem:

## Úprava křivek:

- *Křivkové nástroje:* Vektorové grafické programy poskytují nástroje pro manipulaci s křivkami, jako jsou Bézierovy křivky. Tyto křivky jsou definovány pomocí kontrolních bodů a umožňují vytvářet plynulé tvary.
- *Body a kotvící body:* Každá křivka má body a kontrolní body, které umožňují přesné upravování tvaru křivky.
- *Uzavřené tvary:* Křivky lze spojovat a uzavírat, aby vytvořily komplexní tvary, jako jsou například tvary pro plnění barevným vzorem nebo tvary vytvořené pro vystřihávací masky.

## Práce s textem:

- *Vložení textu:* Uživatelé mohou vkládat text do svých vektorových projektů a nastavovat různé vlastnosti, jako jsou velikost, typ písma a barva.
- *Textové efekty:* Programy pro vektorovou grafiku často nabízejí možnosti pro aplikaci různých efektů na text, jako jsou stíny, odrážení, zkosení či zkroucení.
- *Kurzíva, tučné, podtržené:* Možnost změnit styl textu na kurzívu, tučně či podtržení, pokud je font s takovými variantami dostupný.

## Úpravy a transformace:

- *Skalování:* Text a křivky lze libovolně zvětšovat nebo zmenšovat bez ztráty kvality, což je jedna z výhod vektorové grafiky.
- *Otočení a zkosení:* Text i křivky lze otáčet nebo zkoušet podle potřeby.
- *Upravení plnění a ohraničení:* Možnost změnit barvu plnění nebo ohraničení textu a křivek.

Práce s textem a úprava křivek jsou důležitými prvky vektorové grafiky, které umožňují vytvářet sofistikované designy, loga, tištěné materiály a mnoho dalšího. Tyto funkce poskytují uživatelům široké možnosti tvorby a úprav v rámci jejich projektů.