VECTORRAPTOR 3.0.7



Instrukcja obsługi

Zamień obrazy na czyste, edytowalne wektory z płynnymi gradientami - i popraw wynik na żywo, na samym wektorze.

3.0.7
październik 2026 · vectorraptor.com

SPIS TREŚCI

Co znajdziesz w instrukcji

01 Pierwsze kroki

02 Ustawienia konwersji

03 Tryb fotograficzny

04 Widoki i podgląd

05 Narzędzia

06 Edycja ścieżek

07 Kolory, wypełnienie, gradient

08 Łączenie i czyszczenie kształtów

09 Bitmapa segmentacji

10 Eksport

11 Projekt .vrp

12 Skróty klawiszowe

13 Rozwiązywanie problemów

14 Wersja demonstracyjna i licencja

15 O programie

PRZEGLĄD

VectorRaptor w skrócie

VectorRaptor to program na Windows, który zamienia obrazy PNG, JPG, WEBP, BMP i TIFF na grafikę wektorową, którą naprawdę da się edytować. Działa w całości na Twoim komputerze.



Po lewej oryginał, po prawej wynik wektoryzacji.

Gradient zostaje gradientem

Cieniowane logo to kilka obiektów z prawdziwym wypełnieniem gradientowym, a nie pasy płaskiego koloru.

Edycja na żywo na wektorze

Przesuwaj punkty, zmieniaj granice, łącz i dziel kształty, zmieniaj kolory i nakładaj gradienty przed eksportem.

Czysta geometria

Sąsiednie kształty mają jedną wspólną granicę: bez szczelin, bez nakładek, mniej punktów.

Profesjonalny eksport

SVG, PDF, AI, EPS, DXF, PNG oraz PSD z natywnymi warstwami kształtu Photoshopa.

Tryb fotograficzny

Zdjęcia stają się wektorami, które skalują się do druku wielkoformatowego.

Prywatność

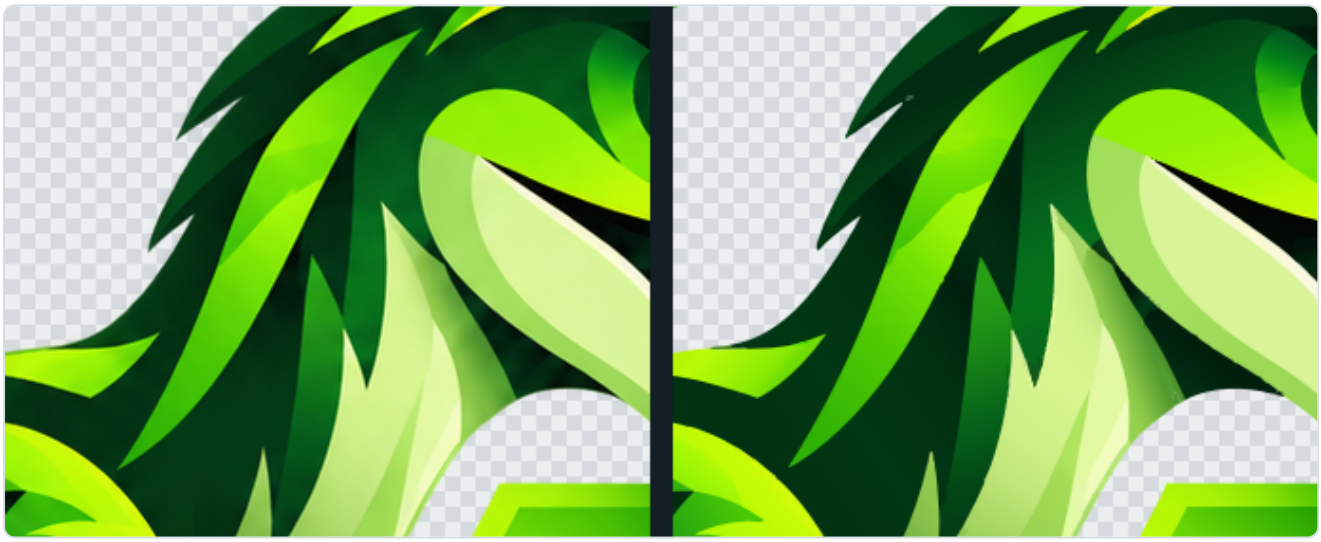
Bez modelu AI i bez wysyłania plików: obrazy nie opuszczają Twojego komputera.

ROZDZIAŁ 01

Pierwsze kroki

VectorRaptor zamienia obraz (PNG, JPG, WebP…) na grafikę wektorową z edytowalnymi kształtami, którą zapiszesz jako SVG, PDF, AI, EPS, DXF, PSD albo PNG.

1. **Otwórz obraz** — przycisk **Otwórz obraz**, **Wklej** (obraz ze schowka, Ctrl+V) albo przeciągnij plik na okno. Pokazuje się sam podgląd; nic się jeszcze nie liczy.
2. **Ustaw konwersję** w lewym panelu (zakładki **Obraz**, **Kolory i tło**, **Obiekty**, **Geometria**). Na początek wystarczą ustawienia, z którymi program startuje: tryb ręczny, Grafika / logo, niska szczegółowość, „Dopasuj rozmiar" 1024 px, nielimitowane kolory i obiekty z gradientami.
3. **Przekształć na wektory** — duży zielony przycisk na dole lewego panelu. Postęp widać nad narzędziami.
4. **Popraw wynik** narzędziami z paska na dole (ścieżki, wiadro, gradient, łączenie kształtów…).
5. **Eksportuj** — wybierz format i rozmiar. Zapisuje się dokładnie to, co widzisz na widoku wektora.



Z lewej oryginał, z prawej wynik wektorowy.

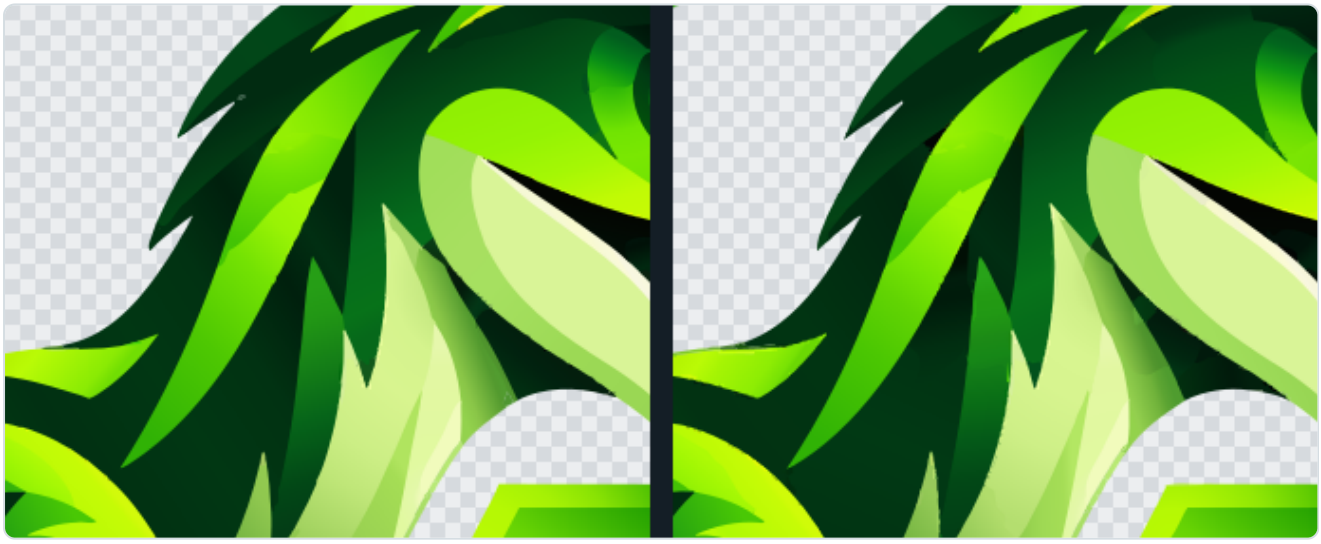
Pomoc przy konkretnym przycisku: kliknij **?** na końcu linii z informacjami o dokumencie i najedź na przycisk, pole albo pozycję menu.

ROZDZIAŁ 02

Ustawienia konwersji

Obraz

- **Tryb pracy**: *Automatyczny* sam dobiera ustawienia dające dobry wynik jednym kliknięciem: rozpoznaje typ obrazu i antyaliasing (pola pokazują, co wykrył), włącza obiekty z gradientami i ustawia szczegółowość; te pola są wtedy zablokowane. Gdy rozpozna zdjęcie, pyta, czego oczekujesz (rozdział „Tryb fotograficzny"). *Ręczny* oddaje wszystkie ustawienia tobie i przywraca twoje poprzednie wartości.
- **Szczegółowość** (Niska — Średnia — Wysoka): jak dokładnie oddać różnice kolorów. Wyżej = więcej kształtów i punktów, dłuższa konwersja i eksport.
- **Dopasuj rozmiar**: zmniejsza albo powiększa obraz do wybranego dłuższego boku. Bez zaznaczenia program pracuje w rozmiarze obrazu (najwyżej 2048 px). Powiększenie daje dokładniejsze drobne detale, ale dłuższą konwersję i więcej warstw.
- **Dłuższy bok po dopasowaniu**: rozmiar używany przez „Dopasuj rozmiar". Eksport ma domyślnie rozmiar roboczy (w oknie eksportu można podać inny).
- **Gdzie liczy się wektoryzacja**: procesor i karta graficzna, tylko procesor albo karta graficzna. Karta graficzna liczy na kartach NVIDIA GeForce GTX 16, RTX 20 i nowszych; na starszej karcie albo bez karty NVIDIA program liczy na procesorze, a wybór jest wyszarzony.



Szczegółowość niska (z lewej) i wysoka (z prawej).

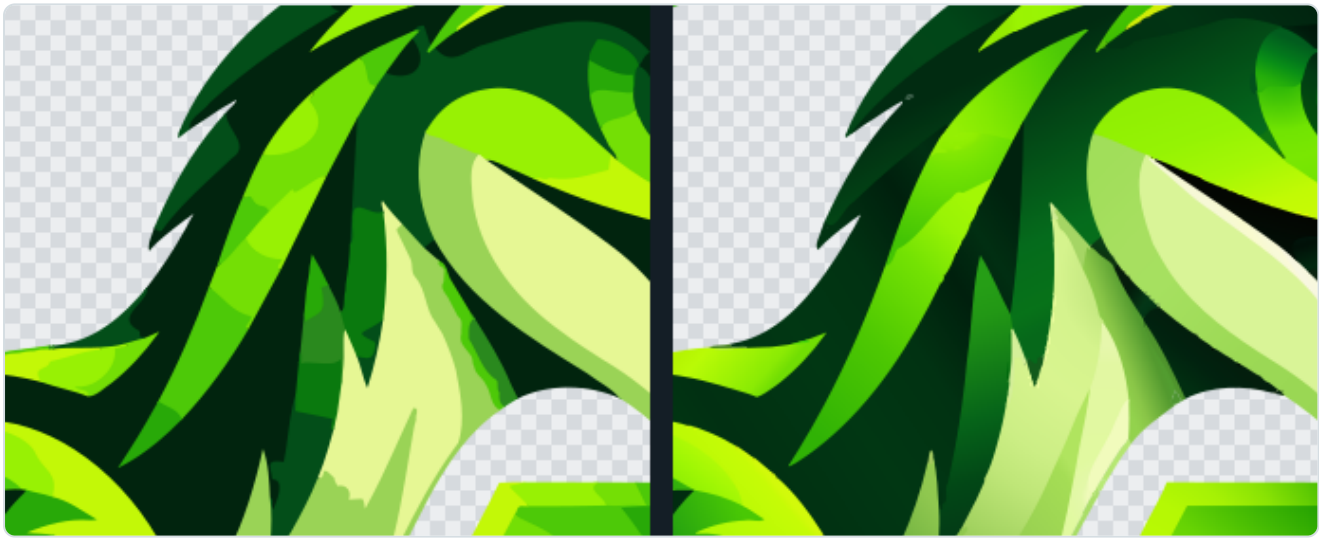
Kolory i tło

- **Tryb kolorów**: kolorowy, skala szarości, czarno-biały albo własna paleta (kolory #RRGGBB po przecinku).
- **Liczba kolorów**: 0 = program sam dobiera liczbę; **Nielimitowane kolory** zostawiają każdy widocznie inny kolor.

- **Tło wyniku**: zachowaj przezroczystość, usuń tło połączone z brzegiem obrazu albo wypełnij przezroczystość wybranym kolorem. **Tolerancja** decyduje, jak podobne kolory odchodzą razem z tłem.
- **Wygładź granice pasm gradientów**: granice między pasmami jednego gradientu są wygładzane, żeby przejście nie było schodkowe. Ostre krawędzie się nie przesuwają.
- **Scal podobne kolory**: kolory bliższe niż próg łączą się w jeden (mniej kształtów). 0 wyłącza.

Obiekty

- **Obiekty z gradientami**: pasma jednego przejścia kolorów stają się jednym obiektem z gradientem — mniej warstw, łatwiejsza edycja. Zalecane dla logo i ilustracji.
- **Dokładność gradientu**: niżej = dokładniejsze gradienty i więcej mniejszych obiektów.
- **Cieniowanie**: miękkie cienie i rozjaśnienia jako półprzezroczyste warstwy nad obiektami.
- **Łącz łaty cienia z obiektem pod nimi** (eksperymentalne, wymaga cieniowania): małe łaty cienia dołączają do obiektu pod nimi, a cieniowanie maluje je gradientem. Może zgubić poświatę.
- **Łącz kawałki pasm w wąskich kształtach** (eksperymentalne, domyślnie wyłączone): kawałki jednego pasma leżące jeden za drugim w wąskim kształcie, np. refleks wzdłuż pazura, stają się jednym kształtem, gdy obraz przechodzi między nimi płynnie. Kształt o ostrym brzegu zostaje osobno.



Bez obiektów (z lewej) i z obiektami z gradientami (z prawej): mniej warstw, płynne przejścia.

Geometria

- **Tolerancja błędu krzywych**: jak daleko linia może odejść od granicy kolorów. Więcej = mniej punktów.
- **Prostowanie krawędzi**: prawie proste krawędzie stają się prostymi liniami.
- **Sztywny obrys sylwetki**: wierny obrys całej grafiki; po nim ścieżek nie da się już edytować.

Zmiana ustawień działa po ponownym kliknięciu **Przekształć na wektory**.

ROZDZIAŁ 03

Tryb fotograficzny

Osobny sposób zamiany **zdjęć**: zdjęcie staje się tysiącami drobnych kształtów w płaskich kolorach, ułożonych warstwami. Z normalnej odległości wygląda jak zdjęcie, a jako wektor skaluje się do dowolnego rozmiaru druku — także wielkoformatowego — bez pikseli i rozmycia.

- **Tryb automatyczny**: gdy program rozpozna zdjęcie, pyta: *Tryb fotograficzny* czy *Grafika wektorowa* (uproszczona ilustracja ze zdjęcia, z edycją i wszystkimi formatami).
- **Tryb ręczny**: zaznacz **Tryb fotograficzny (tylko SVG)** pod typem obrazu. Pozostałe ustawienia konwersji nie mają wtedy znaczenia.
- Konwersja trwa od kilku do kilkudziesięciu sekund i potrzebuje mało pamięci, także przy dużych zdjęciach (program pracuje w rozmiarze obrazu, najwyżej 2048 px).
- Wynik można **tylko wyeksportować do SVG** (w oknie eksportu podajesz rozmiar). Narzędzia edycji, zapis projektu .vrp i pozostałe formaty działają dla zwykłego wyniku, czyli „Grafiki wektorowej".
- Plik ma dziesiątki tysięcy kształtów (zwykle 10–50 MB), więc otwiera się wolniej niż zwykła grafika wektorowa. W dużym powiększeniu widać mozaikę płaskich plam o ostrych brzegach — to cecha tej metody.

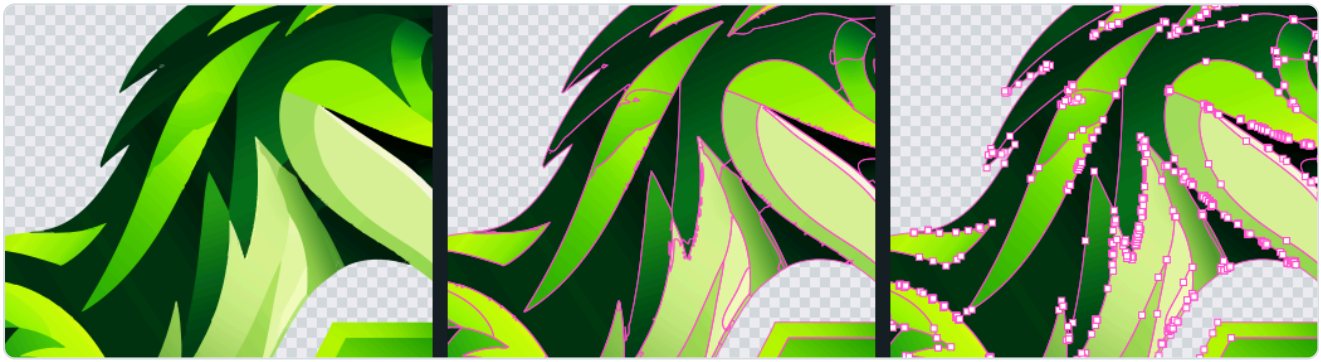


Zdjęcie, wynik trybu fotograficznego i ten sam wynik w ośmiokrotnym powiększeniu.

ROZDZIAŁ 04

Widoki i podgląd

- **Oryginał / wektor** — obok siebie; **Wynik wektorowy** — sam wektor (tu zwykle edytujesz); **Oryginał**.
- **DXF / wektor** — po lewej kontury, które trafią do pliku DXF, po prawej wektor (rozdział „Eksport").
- **Segmentacja**, **Oryginał / poprawiona bitmapa**, **Zmiany w bitmapie** — bitmapa kolorów przed wektoryzacją (rozdział „Bitmapa segmentacji").
- **Gradienty w podglądzie** — wyłączone pokazują każdy obiekt jednym kolorem (nie zmienia eksportu).
- **Pokaż ścieżki** i **Pokaż punkty** — różowe obrysy kształtów i punkty na granicach.
- Tło podglądu: szachownica, biel albo czerń — np. żeby zobaczyć grafikę na jasnej i ciemnej koszulce.
- Powiększanie kółkiem myszy w miejscu kursora; przesuwanie przeciąganiem narzędziem **Przesuwanie**, spacją albo środkowym przyciskiem myszy. **Dopasuj** mieści obraz w oknie.



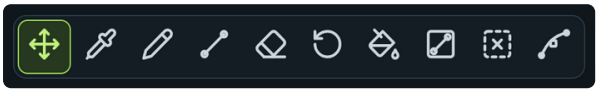
Wektor, ten sam wektor ze ścieżkami i z punktami.

ROZDZIAŁ 05

Narzędzia

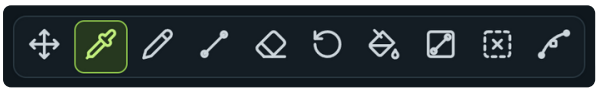
Pasek na dole okna. Litera w nawiasie to skrót klawiszowy.

Przesuwanie (H)



Przesuwanie widoku przeciąganiem (w każdym narzędziu także spacja albo środkowy przycisk myszy). Kółko myszy powiększa.

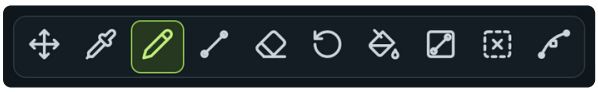
Pipeta (I)



Kliknięcie w oryginał albo w wynik pobiera kolor do malowania.

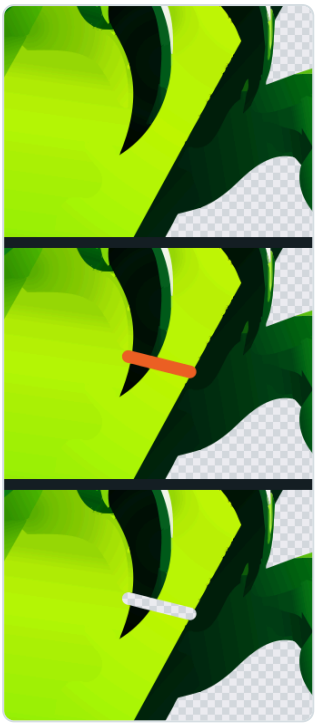
Kliknięcie w obraz pobiera kolor do malowania. W pędzlu i wiadrze działa też Alt+klik.

Pędzel (B)



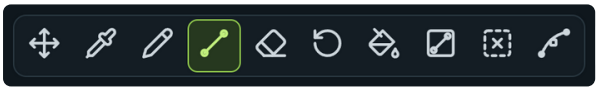
Na widoku Wektor pociągnięcie wstawia nowy kształt w wybranym kolorze (albo przedłuża obiekt o tym samym kolorze). Na widoku Segmentacja maluje bitmapę. Alt+klik pobiera kolor.

Na widoku wektora pociągnięcie dodaje kształt w wybranym kolorze; na widoku Segmentacja maluje bitmapę. Grubość: **Pędzel px** albo klawisze [i].



Na wektorze: pędzel dodaje kształt w wybranym kolorze (w środku), gumka wycina go do przezroczystości (na dole).

Linia (L)



Klik — początek, klik — koniec (Shift: 0/45/90°, Esc anuluje). Rysuje pędzlem o bieżącej grubości, na wektorze albo na bitmapie.

Gumka (E)



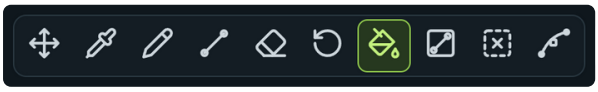
Na widoku Wektor wycina kształt do przezroczystości, na widoku Segmentacja wymazuje bitmapę.

Przywróć (R)



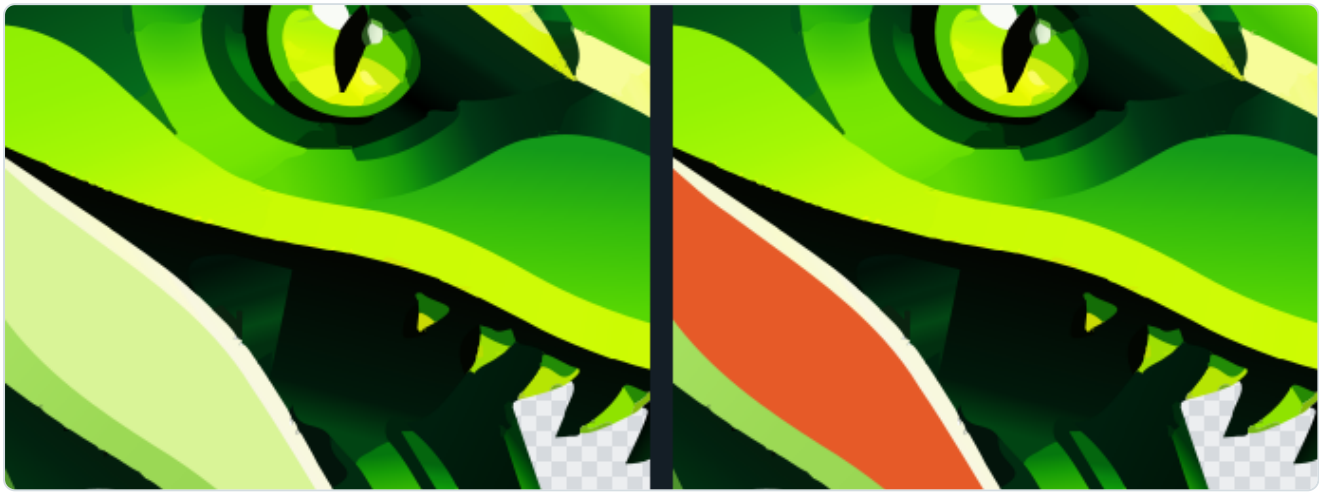
Przywraca piksele bitmapy segmentacji z obrazu źródłowego (działa tylko na bitmapie).

Wiadro (G)



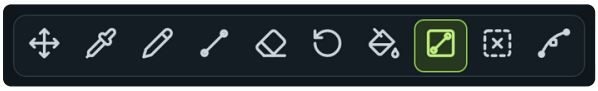
Na widoku Wektor zmienia kolor kliknięty kształtu (z „Zamień ten kolor wszędzie” — całego obiektu). Na widoku Segmentacja wypełnia spójny obszar bitmapy.

Zmienia kolor kliknięty kształtu (rozdział „Kolory, wypełnienie, gradient”).



Wiadro: jeden kształt w nowym kolorze.

Gradient (D)

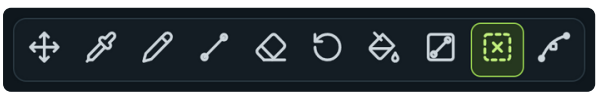


Klik wybiera kształt (Shift+klik — kolejne), przeciągnięcie ustala kierunek od koloru początkowego do końcowego; linia może wychodzić poza kształty. Wybrane stykające się kształty stają się jednym obiektem. 2 albo 3 kolory z panelu lub pipetą.

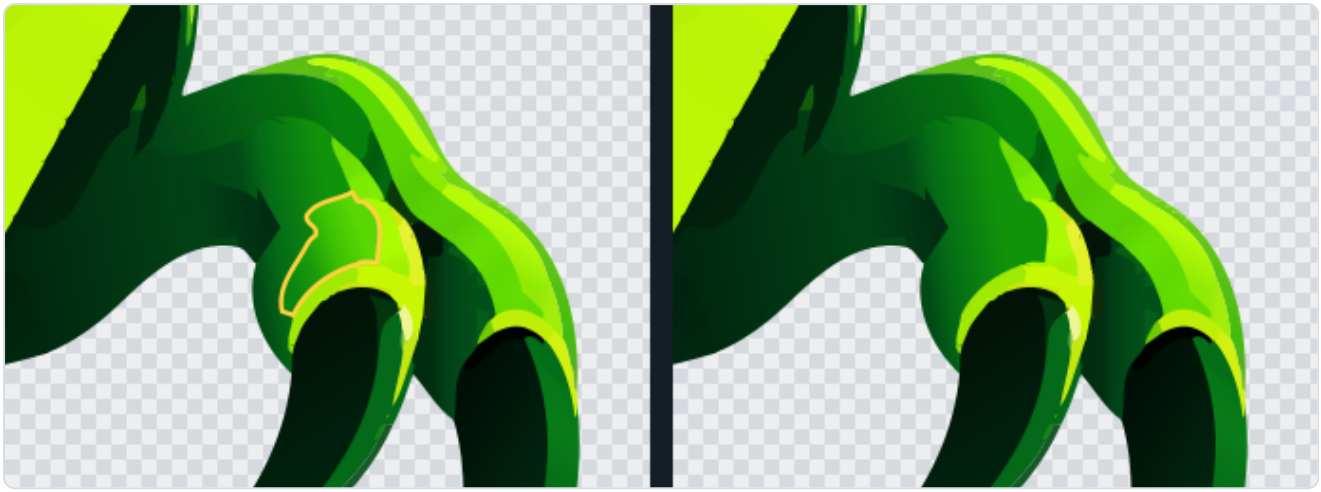


Dwa wybrane kształty z jednym ciągłym gradientem.

Usuń region (X)

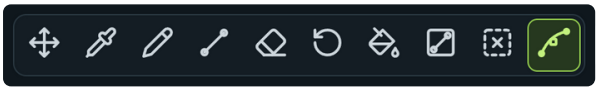


Na wektorze kształt pod kursorem, na bitmapie spójny region jednego koloru.



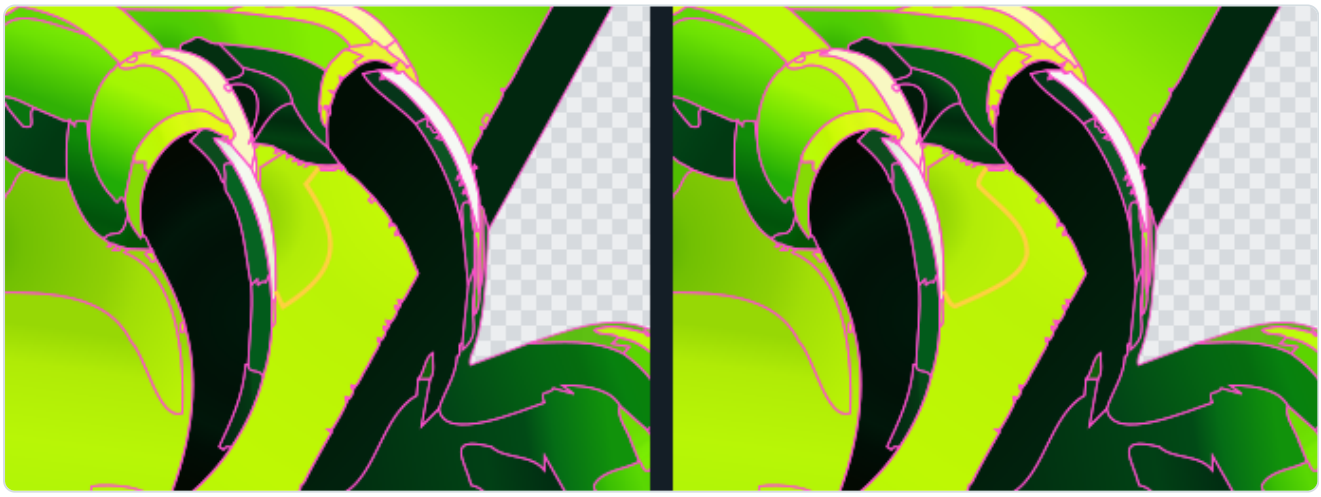
Usuń kształt: jego miejsce zajmuje sąsiad.

Ścieżka (P)



Klik zaznacza granicę albo kształt; przeciągnięcie granicy lub punktu zmienia oba sąsiednie kształty naraz. Prawy przycisk otwiera menu (wygładź, połącz, usuń, wyczyść...).

Edycja granic i punktów (następny rozdział).



Przeciągnięcie granicy wygina ją; oba sąsiednie kształty idą za nią, bez szczelin.

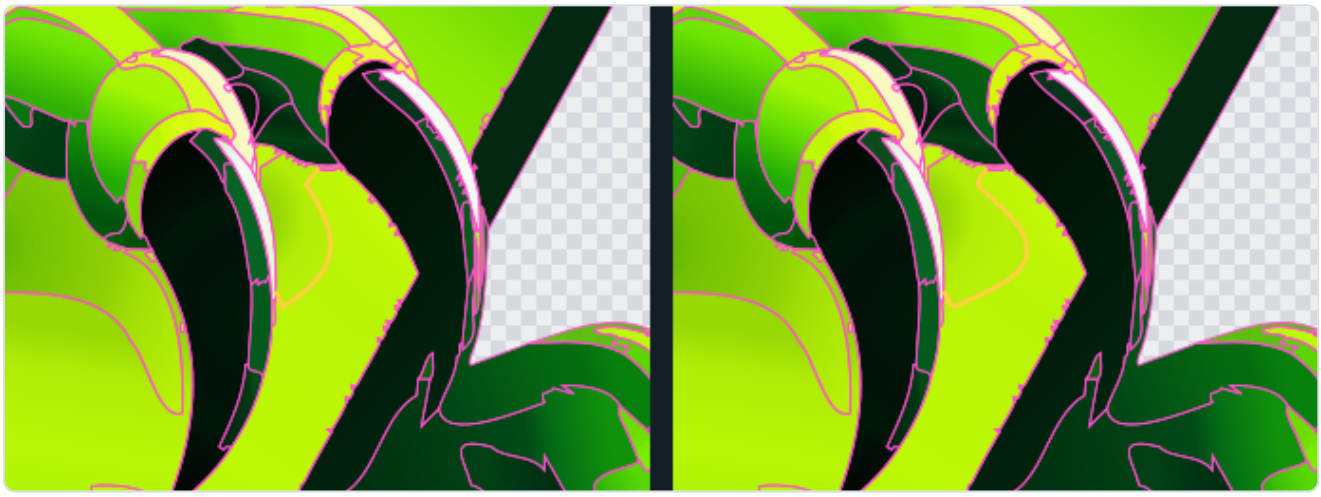
ROZDZIAŁ 06

Edycja ścieżek

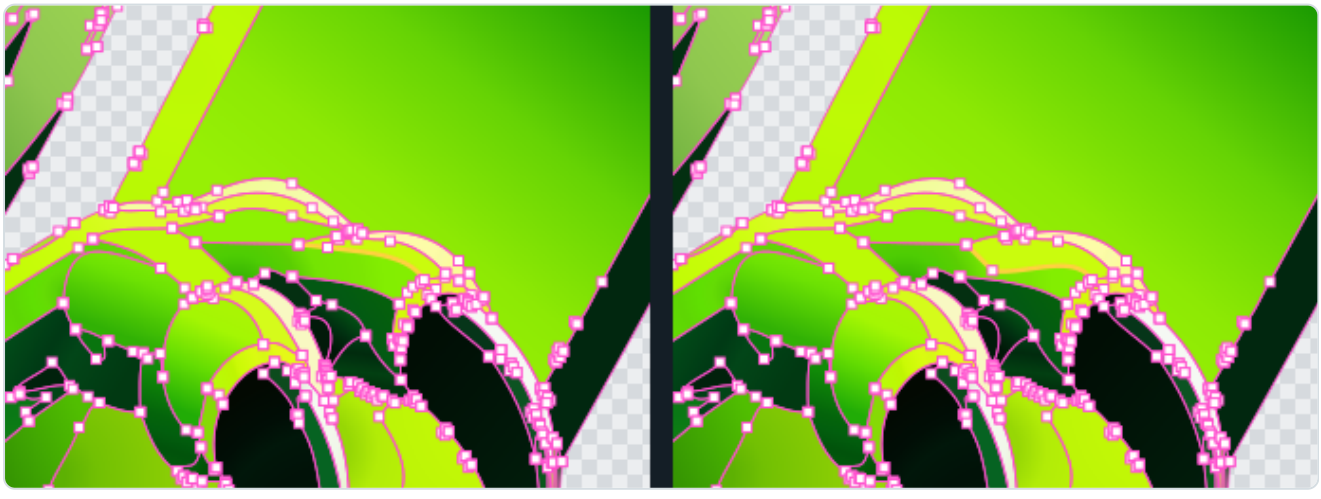
Każda granica jest wspólna dla dwóch sąsiednich kształtów, więc zmiana granicy zmienia oba naraz — bez szczelin i nakładek.

- Narzędzie **Ścieżka**: kliknięcie zaznacza granicę albo kształt; przeciągnięcie zaznaczonej granicy wygina ją.
- Przeciągnięcie **punktu** przesuwa go; z Alt punkt ślizga się wzdłuż ścieżki. Upuszczenie punktu na inny punkt łączy je; na inną ścieżkę — dzieli kształt na dwa obiekty. Linia poprowadzona przez przezroczyste tło między dwoma punktami obrysu dodaje tam nowy kształt.
- **Siła** i **Wygładź granicę** — wygładzenie zaznaczonej granicy. **Usuń kształt** — jego miejsce zajmuje sąsiad. **Usuń drobne kształty** — wszystkie kształty mniejsze niż wybrane pole (px^2).

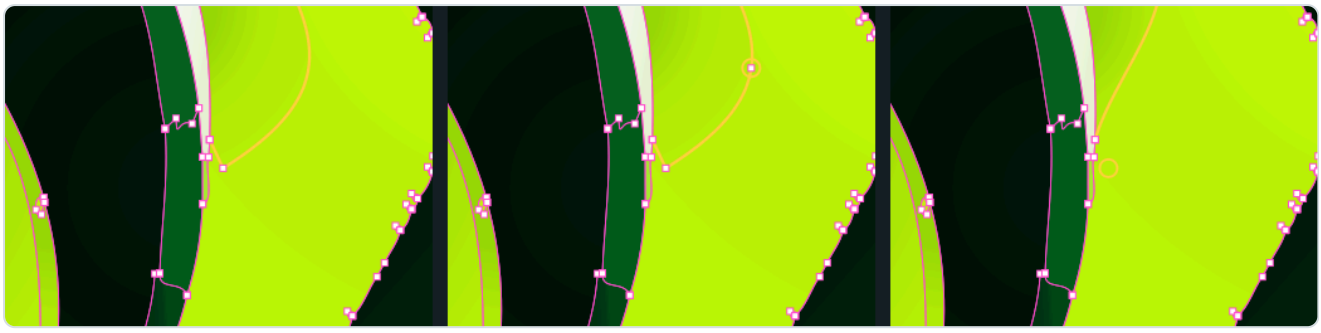
Na ilustracjach edytowana granica albo kształt jest zaznaczony na żółto.



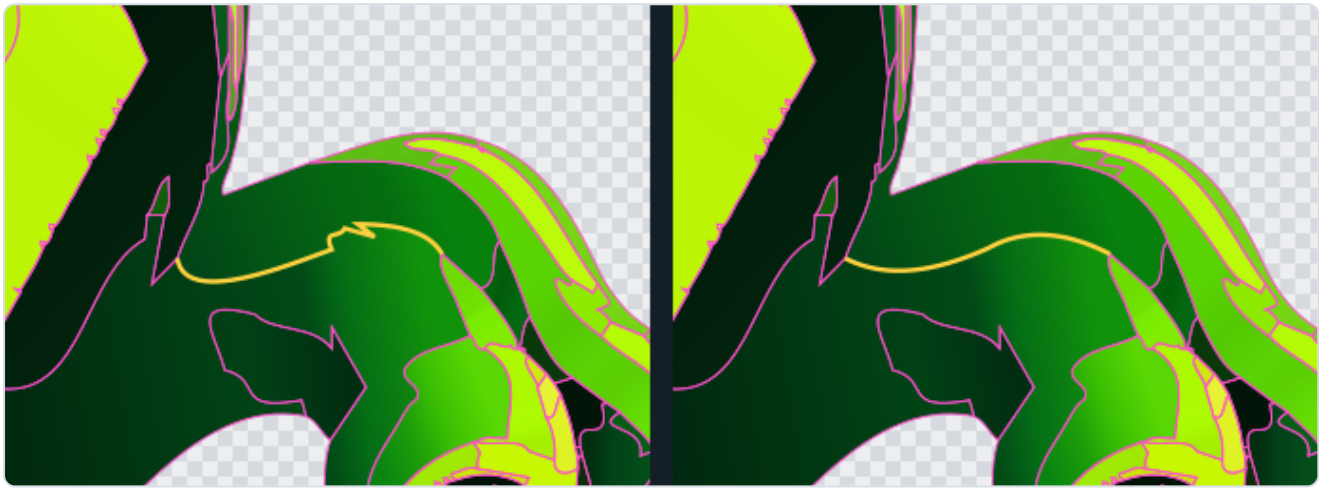
Przeciągnięcie granicy wygina ją; oba sąsiednie kształty idą za nią, bez szczelin.



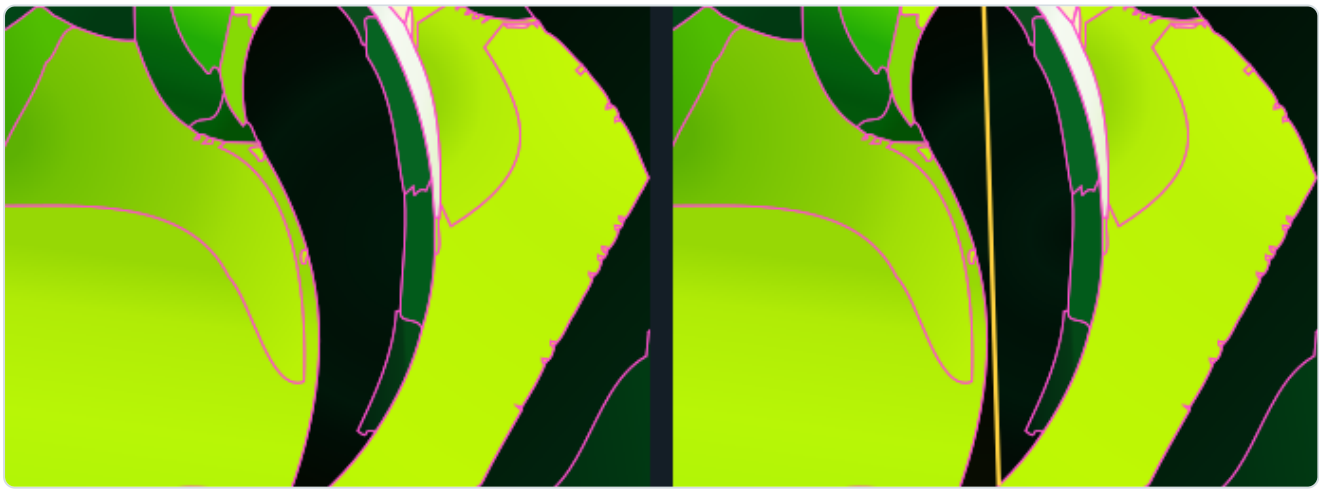
Przeciągnięcie punktu przesuwa go razem z granicą.



Dodaj punkt tutaj (środek) i Usuń punkt (z prawej) — linia między sąsiednimi punktami się prostuje.



Wygładź granicę: poszarpana granica przed i po.



Upuszczenie punktu na inną ścieżkę dzieli kształt na dwa obiekty (nowa granica na żółto).

Menu pod prawym przyciskiem myszy

Działa także przy ukrytych ścieżkach. Zawartość zależy od miejsca kliknięcia:

- na **granicy**: *Dodaj punkt tutaj*, *Wygładź granicę*, *Wygładź fragment między dwoma punktami…* (klikasz dwa punkty), *Odwróć wygięcie*, *Usuń mniejszy kształt przy granicy*;

- na **kształcie**: *Usuń kształt*, *Połącz z sąsiednim kształtem…*, *Wyczyść (przezroczyste)*, *Wyczyść kilka kształtów…*, *Usuń kształt i połącz dwa wybrane…*;
- na **punkcie**: *Usuń punkt*;
- na **przezroczystym miejscu** otoczonym kształtami: *Wypełnij puste miejsce kolorem sąsiada*.

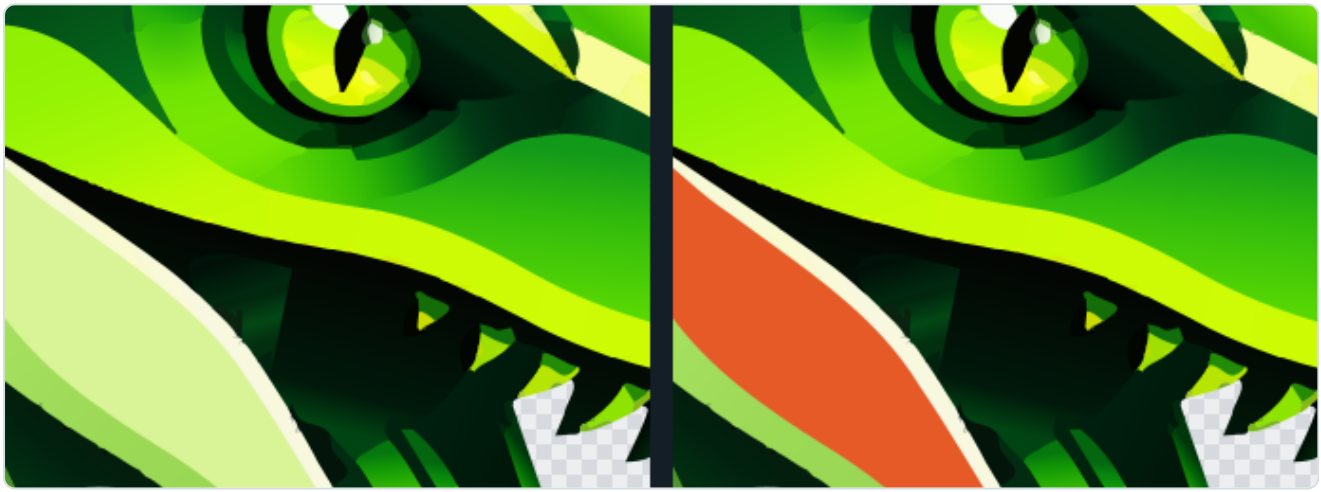
ROZDZIAŁ 07

Kolory, wypełnienie, gradient

Paleta na pasku narzędzi pokazuje kolory dokumentu. Kliknięty kolor staje się kolorem pędzla i wiadra; pole koloru pozwala wybrać dowolny.

Wiadro

Na widoku wektora kliknięty kształt dostaje wybrany kolor. Jeśli taki kolor ma już jakiś obiekt, kształt do niego dołącza. Z zaznaczonym **Zamień ten kolor wszędzie** zmienia się cały obiekt (wszystkie jego kawałki).



Wiadro: jeden kształt w nowym kolorze.

Gradient

1. Wybierz narzędzie **Gradient (D)**. W panelu ustaw 2 albo 3 kolory — z palety albo pipetą (przycisk obok koloru, potem klik w obraz). ⇄ odwraca kolejność.
2. **Kliknij kształt**, na który ma trafić gradient. **Shift+klik** dodaje (albo zdejmuje) kolejne kształty — wybrane stykające się kształty staną się jednym obiektem, bez widocznej granicy między nimi.
3. **Przeciągnij** od miejsca koloru początkowego do końcowego. Linia może wychodzić poza kształty — ustala tylko kierunek i położenie kolorów.

Bez wyboru gradient trafia na kształt, w którym zaczynasz przeciągać. Esc czyści wybór.



Dwa wybrane kształty z jednym ciągłym gradientem.

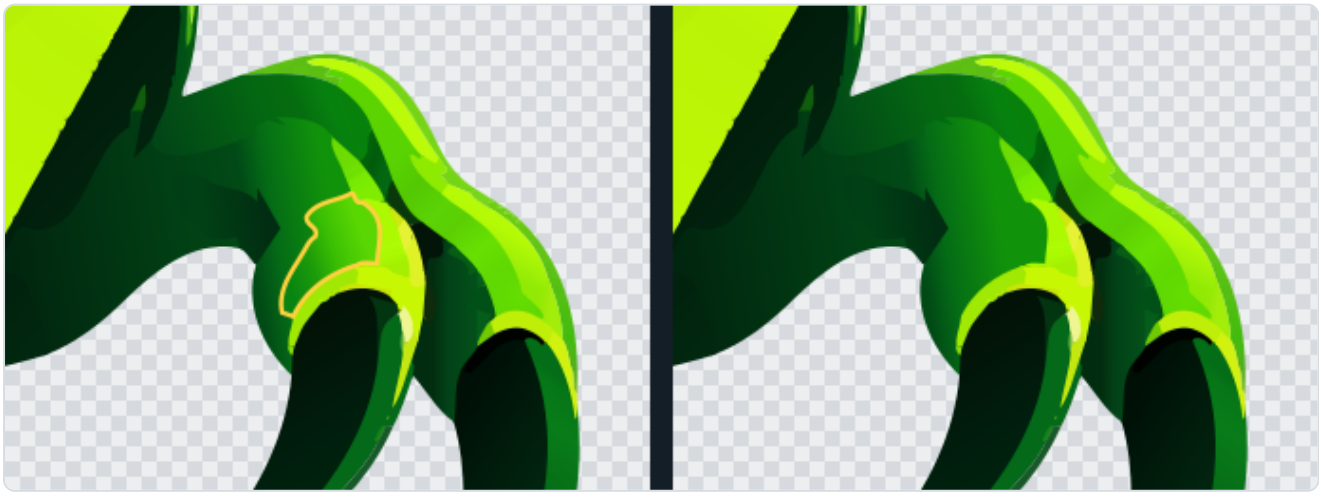
ROZDZIAŁ 08

Łączenie i czyszczenie kształtów

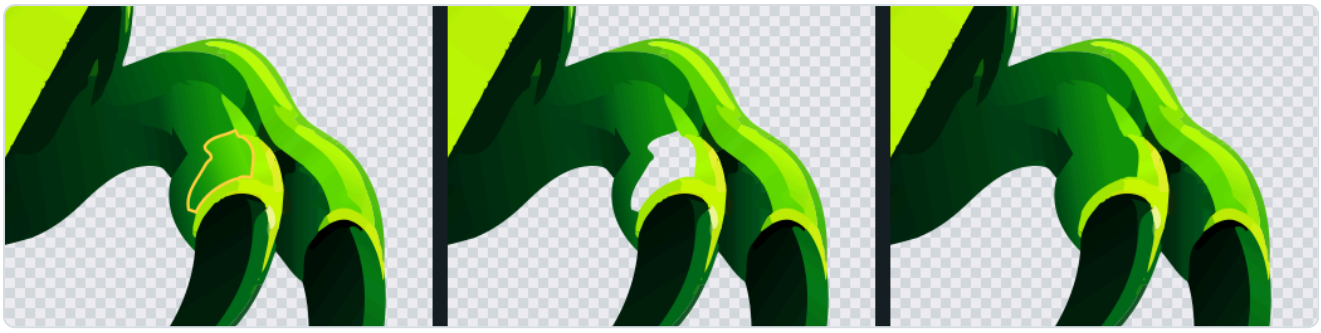
- **Połącz z sąsiednim kształtem…** (prawy przycisk na kształcie): klikasz sąsiada; Shift+klik zaznacza kilku, klik bez Shift albo Enter łączy. Powstaje nowy obiekt — inne kawałki tych kolorów się nie zmieniają. Ten sam kolor daje płaskie wypełnienie; różne kolory — płynne przejście, a potem możesz wskazać kierunek dwoma kliknięciami (Esc zostawia automatyczny).
- **Usuń kształt i połącz dwa wybrane…**: kształt znika, a dwa wskazane kształty stają się jednym obiektem.
- **Wyczyść (przezroczyste)**: kształt staje się przezroczysty, sąsiedzi zostają bez zmian (np. żeby usunąć tło).
- **Wyczyść kilka kształtów…**: po wybraniu z menu klikasz kolejne kształty; **Enter** czyści wszystkie naraz (jeden krok cofania), **Esc** anuluje.
- **Wypełnij puste miejsce kolorem sąsiada**: przezroczysta dziura otoczona kształtami znika.



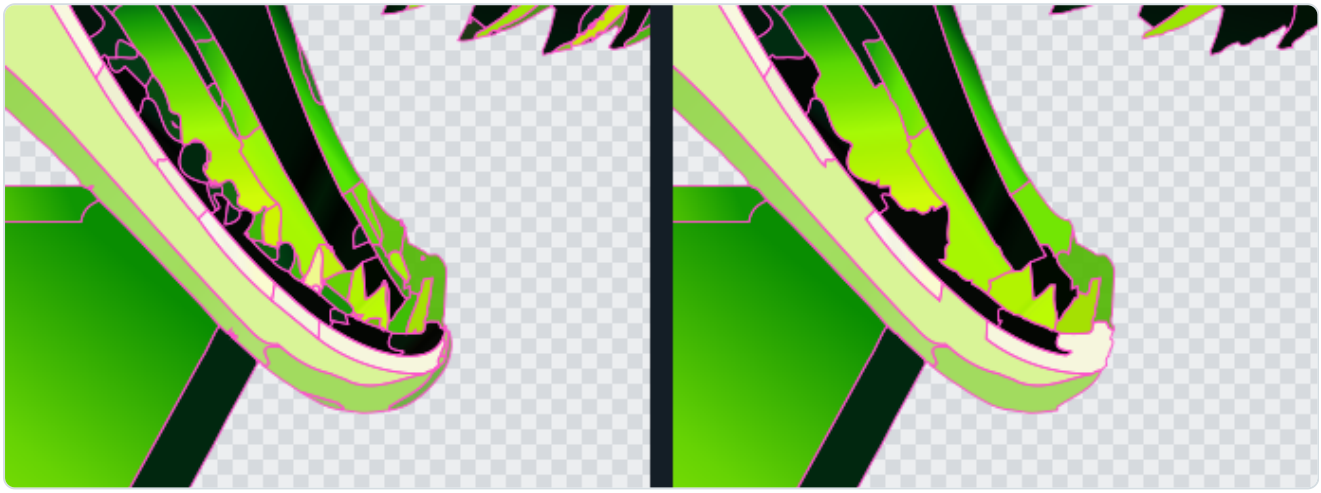
Dwa kształty połączone w jeden obiekt z płynnym przejściem.



Usuń kształt: jego miejsce zajmuje sąsiad.



Wyczyść (przezroczyste) (środek), potem Wypełnij puste miejsce kolorem sąsiada (z prawej).



Usuń drobne kształty: drobiny przy krawędziach przechodzą do sąsiadów.

ROZDZIAŁ 09

Bitmapa segmentacji

Przed wektoryzacją program dzieli obraz na obszary kolorów — to **bitmapa segmentacji** (widok **Segmentacja**). Możesz ją poprawiać pędzlem, linią, gumką, wiadrem i narzędziem **Przywróć**, a następnie przeliczyć wektor.

- **Wektoryzuj poprawioną bitmapę** — przelicza wektor z poprawionej bitmapy. Uwaga: edycje zrobione wcześniej na wektorze przepadają.
- **Zapisz poprawioną bitmapę** — zapisuje ją jako PNG.
- Oba przyciski są widoczne tylko na widokach bitmapy i tylko po zmianie bitmapy. **Zmiany w bitmapie** pokazuje na różowo zmienione piksele.
- **Konwertuj z poprawionej bitmapy** — następna konwersja zaczyna od poprawionej bitmapy.
- **Popraw gradienty (eksperymentalne)** — wyrównuje gradienty sąsiednich obiektów, żeby szwy były mniej widoczne.

ROZDZIAŁ 10

Eksport

- **SVG** — najlepszy do przeglądarek i Illustratora; **PSD** — natywne warstwy kształtu Photoshopa; **AI** — PDF dla Illustratora; **PDF**, **EPS**; **DXF** — same kontury dla ploterów tnących, laserów i CNC (bez wypełnień i gradientów; do wyboru: każda wspólna granica raz, tylko obrys zewnętrzny albo zamknięte kształty warstwami; plik jest w milimetrach - podajesz długość dłuższego boku; ramka tła na krawędzi obrazu jest pomijana; sąsiadujące podobne odcienie (pasma gradientu) są łączone w jeden kształt — siłę ustawia suwak **Łącz podobne odcienie**, 0 wyłącza; pole **Pomiń kształty mniejsze niż (px²)** dołącza drobne kształty do sąsiadów; krzywe do wyboru: gęste łamane w DXF R12 dla każdej maszyny albo prawdziwe krzywe w DXF 2000 dla nowszych programów); **PNG** — bitmapa w wybranym rozmiarze.
- **Rozmiar** — dłuższy bok w pikselach; wektor skaluje się bez utraty jakości.
- **Zakładka pod warstwami** — warstwa niżej wchodzi lekko pod sąsiada, więc w programach graficznych nie ma szczelin. Zalecana: ścięta (bevel), szerokość Auto.
- Powyżej 200 warstw PSD trzeba zaznaczyć **Zapisz PSD mimo dużej liczby warstw** — Photoshop może go otwierać długo.
- Eksport zapisuje dokładnie wektor z widoku, razem z edycjami.
- Wynik **trybu fotograficznego** zapisuje się tylko jako SVG. W wersji demonstracyjnej eksport jest wyłączony (rozdział „Wersja demonstracyjna i licencja").
- **Widok DXF / wektor** (lista widoków nad obrazem): po lewej kontury, które trafią do pliku DXF, po prawej wektor. Program pyta, czy przełączyć na **tryb DXF** — wektor jest wtedy pokazany w płaskich kolorach, bez gradientów, a eksport ustawia format DXF; wyjście z widoku przywraca poprzednie ustawienia. W pasku nad obrazem ustawiasz rodzaj konturów, **Łącz odcienie** (wyżej = mniej linii do cięcia; 0 zostawia każdą granicę koloru) i **Pomiń poniżej (px²)** (mniejszy kształt dołącza do sąsiada o najdłuższej wspólnej granicy, a drobina bez sąsiada nie trafia do pliku). Nad lewą planszą widać liczbę konturów i punktów. Prawy przycisk myszy działa na obu planszach: na linii otwiera menu granicy (m.in. **Usuń mniejszy kształt przy granicy** i **Połącz z sąsiednim kształtem…**), wewnątrz kształtu — menu kształtu z **Usuń kształt**.

ROZDZIAŁ 11

Projekt .vrp

Zapisz projekt zapisuje wszystko — wektor z edycjami, bitmapę segmentacji i ustawienia — do jednego zaszyfrowanego pliku .vrp. Przy zapisie wybierasz ochronę:

- **Hasło** — plik otworzysz na każdym komputerze po podaniu hasła (hasła nie da się odzyskać);
- **Konto Windows** — bez hasła, tylko na tym koncie Windows.

Otwórz projekt wczytuje taki plik i pozwala pracować dalej.

ROZDZIAŁ 12

Skróty klawiszowe

- **Ctrl+Z** cofnij, **Ctrl+Shift+Z** ponów, **Ctrl+V** wklej obraz.
- **H I B L E R G D X P** — narzędzia (rozdział „Narzędzia”).
- **Spacja** (przytrzymana) — przesuwanie widoku; **[ ]** — grubość pędzla.
- **Esc** — anuluje bieżącą czynność (łączenie, wybór, linię, tryb pomocy); **Enter** — kończy łączenie kilku kształtów.
- **Alt+klik** — pipeta w pędzlu, wiadrze i gradiencie; **Alt** przy przeciąganiu punktu — ruch wzdłuż ścieżki.
- **F11** — pełny ekran.

ROZDZIAŁ 13

Rozwiązywanie problemów

- **„wektor pochodzi ze starszej wersji bitmapy”** — bitmapa segmentacji była zmieniana. Wektor się nie zmienia, dopóki nie klikniesz **Wektoryzuj poprawioną bitmapę**; Ctrl+Z cofa zmianę bitmapy.
- **Za dużo warstw w PSD** — zaznacz zgodę w oknie eksportu albo zmniejsz liczbę kolorów, włącz obiekty z gradientami, użyj **Usuń drobne kształty**.
- **„Tu nie ma kształtu”** — kliknięto przezroczyste tło.
- **Puste miejsce nie chce się wypełnić** — to tło wokół obrazu, nie dziura; zamaluj je pędzlem na widoku wektora.
- **Bardzo duży obraz** — obraz powyżej 1 mld pikseli program sam zmniejsza przy otwarciu (dłuższy bok 8192 px) i pisze o tym w pasku stanu; wektor i tak powstaje w rozmiarze roboczym (najwyżej 2048 px).
- **Illustrator** — najlepiej otwiera SVG; plik AI też jest przygotowany bez elementów, których Illustrator nie czyta.
- **„Za mało pamięci na ten obraz”** — duże zdjęcie przy wysokiej szczegółowości albo z nielimitowanymi kolorami. Zmniejsz rozmiar (**Dopasuj rozmiar**, np. 1024) albo szczegółowość; dla zdjęć użyj **trybu fotograficznego**, który potrzebuje mało pamięci.
- **Zdjęcie liczy się bardzo długo** — zwykła wektoryzacja zdjęcia z wieloma kolorami trwa minuty. Tryb fotograficzny robi to w sekundach.
- **Zapis albo eksport otwiera okno licencji** — to wersja demonstracyjna; zapis i eksport wymagają aktywnej licencji.

ROZDZIAŁ 14

Wersja demonstracyjna i licencja

Bez klucza program działa jako **wersja demonstracyjna**: ma wszystkie funkcje konwersji i edycji, żeby ocenić wynik na własnych obrazach, ale **nie zapisuje projektu i nie eksportuje**.

- Stan pokazuje przycisk w nagłówku okna: **Demo** albo **Zarejestrowano**. Kliknięcie otwiera okno licencji (stan, aktywacja, zakup).
- **Zakup**: subskrypcja miesięczna albo roczna (rok w cenie 10 miesięcy) na 1 albo 2 komputery. Po zakupie klucz przychodzi e-mailem razem z danymi do aktywacji i linkiem do anulowania subskrypcji.
- **Aktywacja**: w oknie licencji wpisz klucz oraz dane z e-maila i kliknij **Aktywuj**. Potrzebny jest internet.
- Program sprawdza licencję przez internet przy konwersji, zapisie i eksporcie. Bez internetu działa najwyżej 3 dni od ostatniego sprawdzenia, nigdy po końcu subskrypcji.
- Po anulowaniu subskrypcji licencja działa do końca opłaconego okresu, potem program wraca do wersji demonstracyjnej.
- **Dezaktywacja** zwalnia miejsce w licencji, np. przed przeniesieniem programu na inny komputer. Program najpierw pyta o potwierdzenie (czerwone okno); po dezaktywacji zapis i eksport nie działają do ponownej aktywacji klucza.
- **Firmy**: przy większej liczbie stanowisk licencję można kupić na indywidualnych warunkach - napisz na support@vectorraptor.com.

ROZDZIAŁ 15

O programie



VectorRaptor — program do wektoryzowania grafik: zamienia obrazy na edytowalne kształty wektorowe i zapisuje je jako SVG, PDF, AI, EPS, DXF, PSD i PNG.

- **Wersja:** 3.0.7
- **Autor:** Przemysław Maciejkiewicz
- **Programem zarządza:** WAVE Studio



Noty licencyjne komponentów innych autorów są dołączone do programu.