Лекція «Багатошарові зображення, розміщення об’єктів у шарах. Операції над об’єктами та групами об’єктів»

План лекції

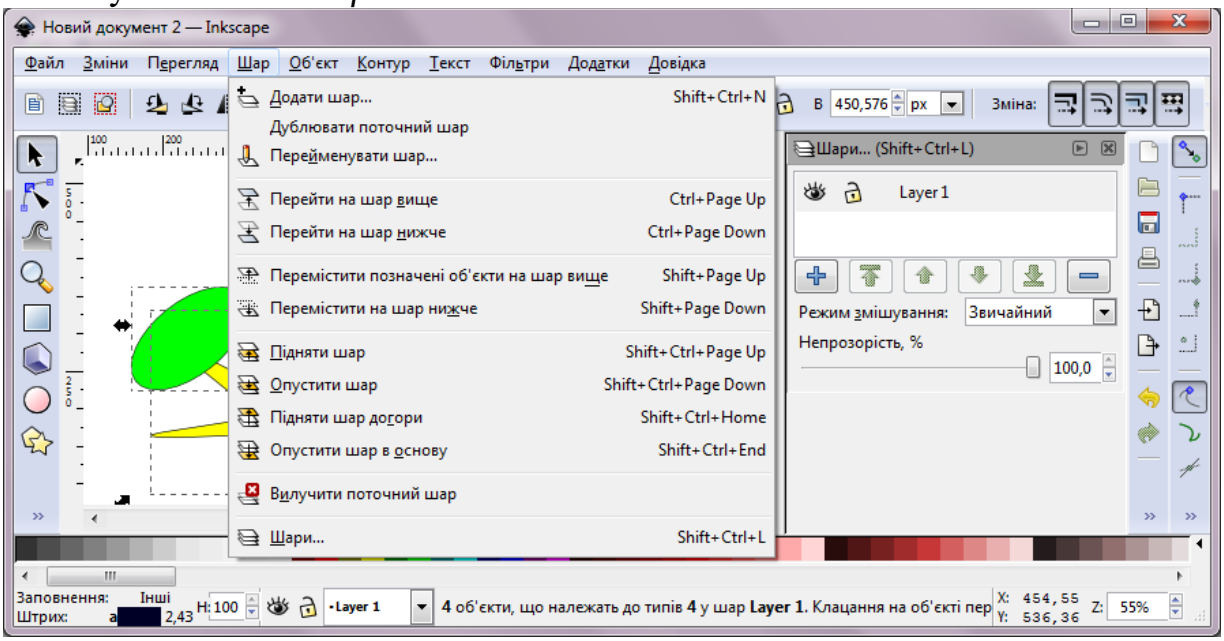
1. Розміщення об’єктів в різних шарах у середовищі Inkscape
2. Опрацювання багатошарових зображень в середовищі Inkscape
3. Запитання для самоперевірки
4. Оціни свої знання та уміння

1. Розміщення об’єктів в різних шарах у середовищі Inkscape

Важко уявити складний малюнок, на якому би зображення різних об’єктів не перекривали одне одного. Сьогодні розглянемо, як розмістити один графічний об’єкт під або над іншим, наче у тривимірному просторі, як створити спільний контур кількох об’єктів, як розробити складений із багатьох графічних об’єктів малюнок, щоб одні об’єкти не заважали іншим.

За замовчуванням зображення містить один шар, і всі об’єкти розміщуються в ньому. Якщо зображення складається з кількох незалежних об’єктів, їх можна розмістити в різних шарах.

Inkscape дозволяє працювати з декількома шарами. Для виклику панелі *Шари…* потрібно або використати вказівку меню *Шар / Шари…*, або натиснути клавіші *Shift + Ctrl + L*.



Малюнок складається з окремих шарів, на кожному з яких може перебувати необмежена кількість об'єктів. Об'єкти на кожному шарі можна переміщати у стосі об'єктів. Шари також можна переміщати у стосі шарів. *Переміщення шару у стосі шарів переміщує і всі об'єкти, розташовані на цьому шарі.*

2. Опрацювання багатошарових зображень в середовищі Inkscape

Кнопка зі значком у вигляді ока визначає, буде поточний шар видимим чи ні:

- якщо око закрите, то шар невидимий;
- якщо око відкрите, то шар видимий.

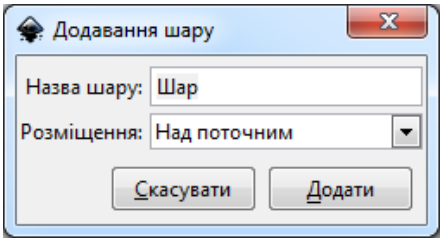
Для зміни видимості потрібно клацнути по значку ока.

Значок у вигляді відкритого замка означає, що даний шар *не заблоковано*. Об'єкти на такому шарі можна пересувати або редагувати. Для блокування шару потрібно клацнути по значку замка і він змінить свій зовнішній вигляд — стане *закритим*. У такому шарі неможливо ні пересувати , ні редагувати об'єкти. Для зняття блокування потрібно клацнути мишею (зазвичай двічі) по значку закритого замка. Для закриття замка потрібно клацнути по ньому (зазвичай один раз). Кожен шар має назву. Шар, створений у новому малюнку, отримує назву *Layer 1*.

Створення нового шару:

- або клавіша *Shoft + Ctrl + N*;
- або вказівка *Шар / Додати шар…*;
- або кнопка *Створити новий шар* на панелі *Шари…* .

Після виконання будь-якої з цих дій буде відкрито вікно діалогу *Додавання шару*, в якому потрібно вказати назву нового шару і його розташування у стосі шарів: як підшар поточного, нижче або вище поточного шару.



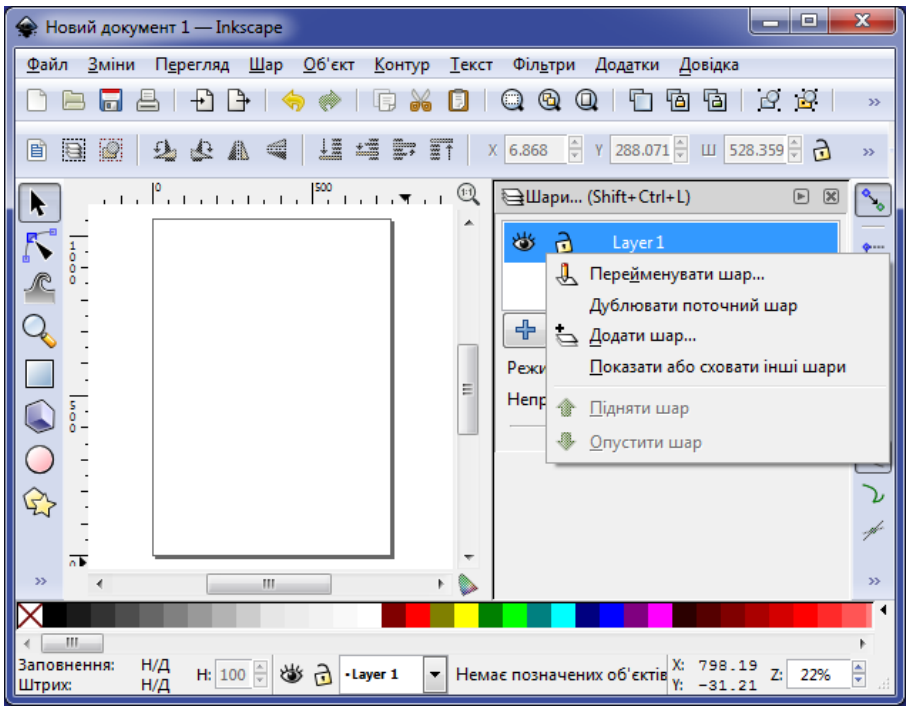
Шари можна *вилучати з усіма об'єктами, розташованими у шарі.*

Вилучення поточного шару:

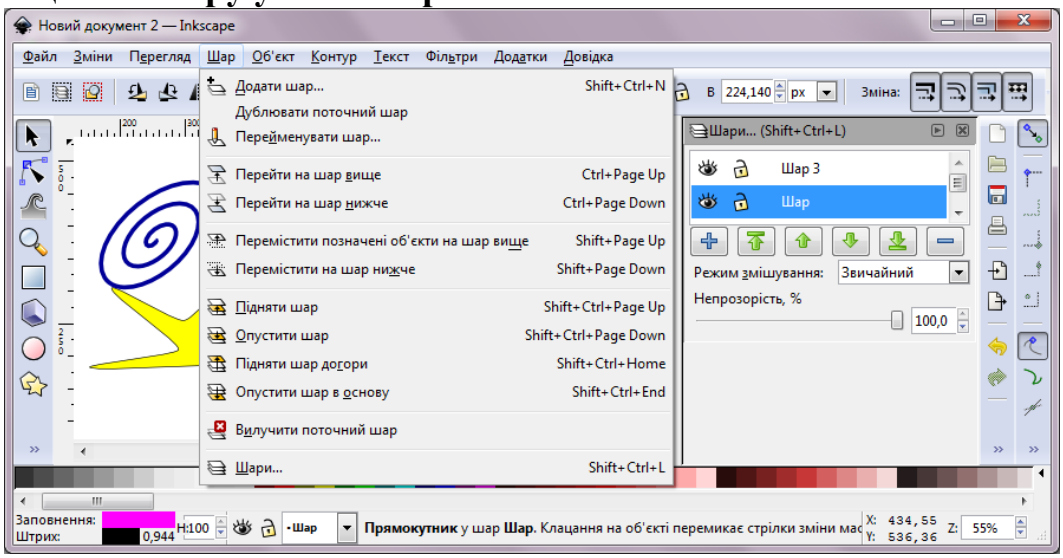
- або вказівка меню *Шар / Видалити поточний шар*;
- або кнопка *Видалити поточний шар* на панелі *Шари…* .

Зміна назви шару:

- або вказівка меню *Шар / Перейменувати шар*;
- або вказівка контексного меню *Перейменувати шар*.



Переміщення шару у стосі шарів:



- **підняти поточний шар на один рівень угору:**
  - або клавіші *Shift + Ctrl + Page Up*;
  - або вказівка меню *Шар / Підняти шар*;
  - або вказівка контексного меню *Підняти шар*;
  - або кнопка  *Підняти поточний шар*;
- **опустити поточний шар на один рівень униз:**
  - або клавіші *Shift + Ctrl + Page Down*;
  - або вказівка меню *Шар / Опустити шар*;
  - або вказівка контексного меню *Опустити шар*;
  - або кнопка  *Опустити поточний шар*;
- **підняти поточний шар на самий верх стосу шарів:**
  - або клавіші *Shift + Ctrl + Home*;
  - або вказівка меню *Шар / Підняти шар догори*;
  - або кнопка  *Підняти поточний шар догори*;

- **опустити поточний шар у самий низ стосу шарів:**
  - або клавіші *Shift + Ctrl + End*;
  - або вказівка меню *Шар / Опустити шар в основу*;
  - або кнопка  *Опустити поточний шар на найнижчий рівень*;