

# РАБОТА С ОБЪЕКТАМИ В ВЕКТОРНЫХ ГРАФИЧЕСКИХ РЕДАКТОРАХ



# Слои объектов

---

Векторный графический редактор можно рассматривать как графический конструктор, который создает рисунки из графических примитивов

Каждый графический примитив рисуется в своем слое, рисунок состоит из множества слоев.



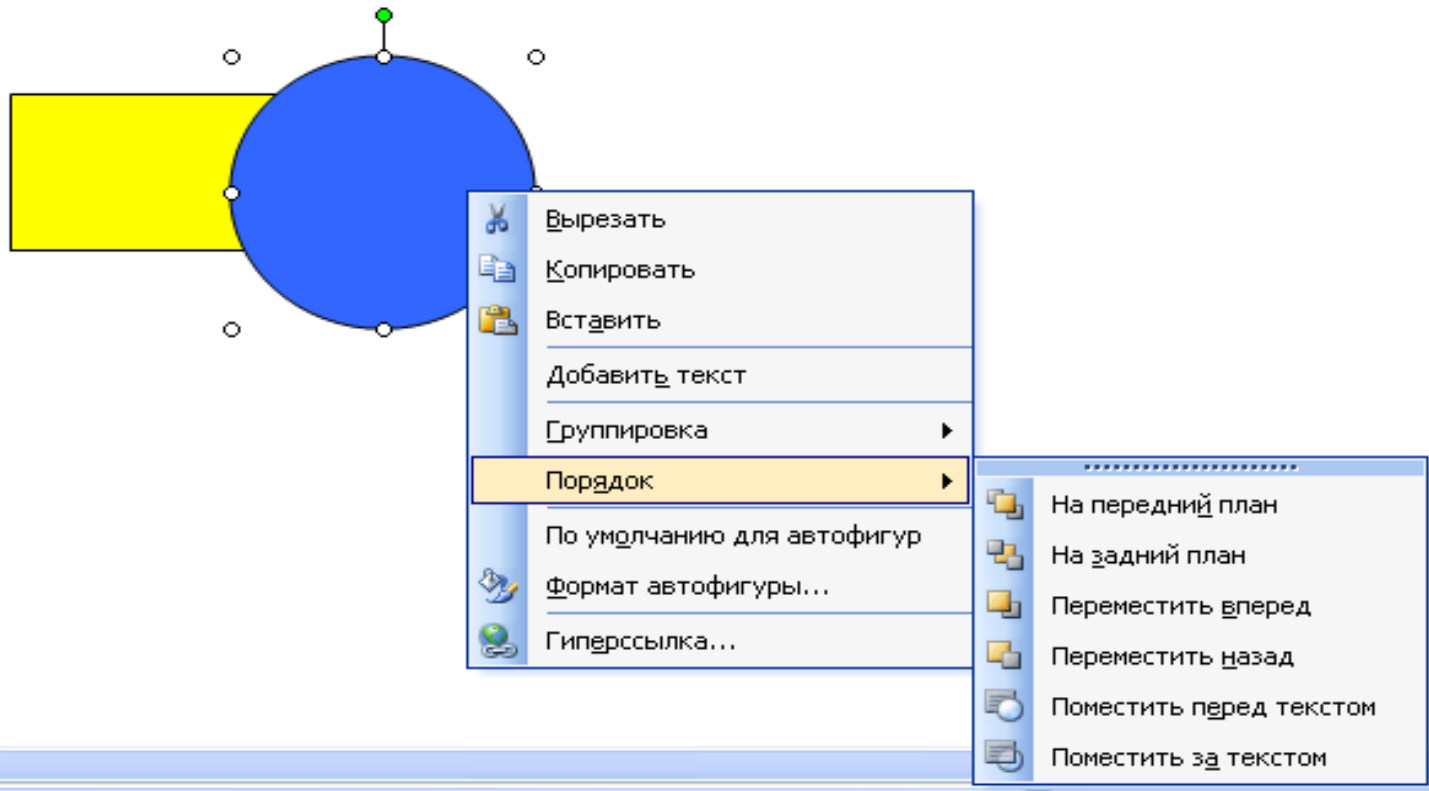
# Слои объектов

1)

Порядок слоев с объектами можно изменять. Можно изменять их прозрачность.



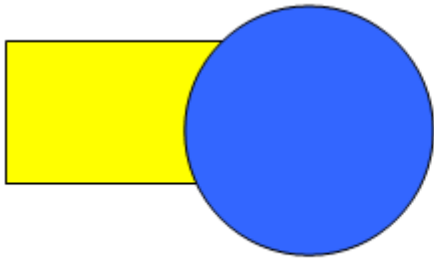
Рассмотрим данные действия на примере векторного редактора программы WORD.



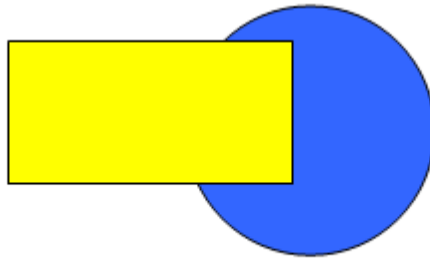
# Слой объектов

---

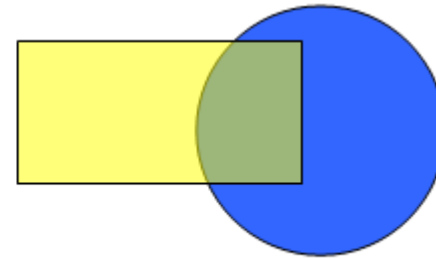
Какие действия были произведены с объектом «прямоугольник» на каждом рисунке?



1)



2)

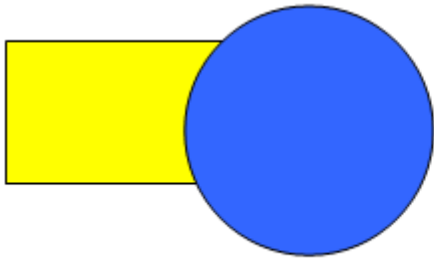


3)

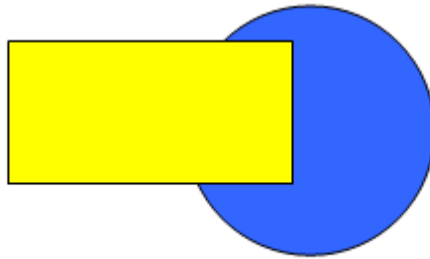
# Слой объектов

---

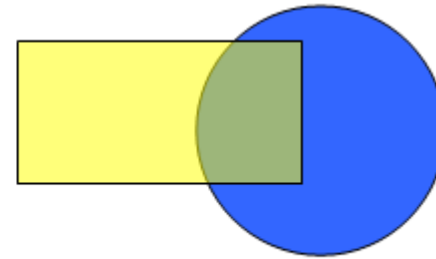
Какие действия были произведены с объектом «прямоугольник» на каждом рисунке?



Переместить назад  
(на задний план)

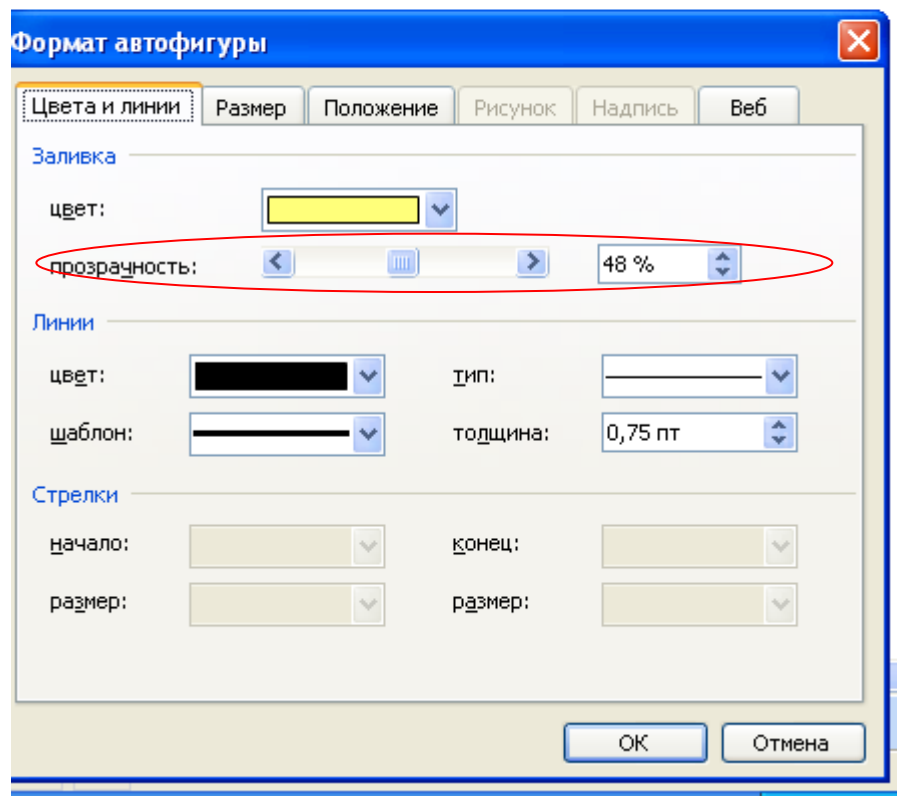
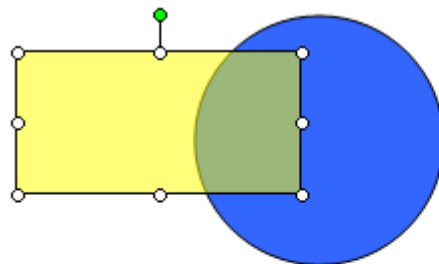


Переместить вперед  
(на передний план)



Переместить вперед  
(на передний план)  
и изменить  
прозрачность

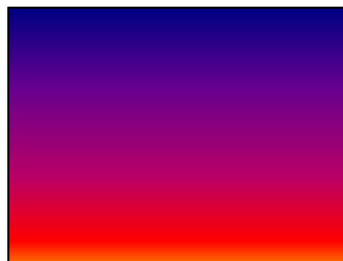
# Слой объектов



# Заливка объектов

2)

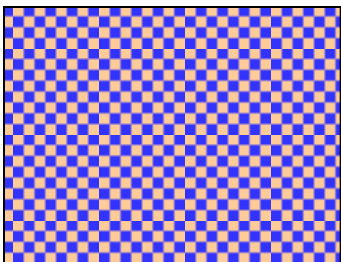
Возможна градиентная заливка объектов и различные способы их заштриховки



Градиентная заливка

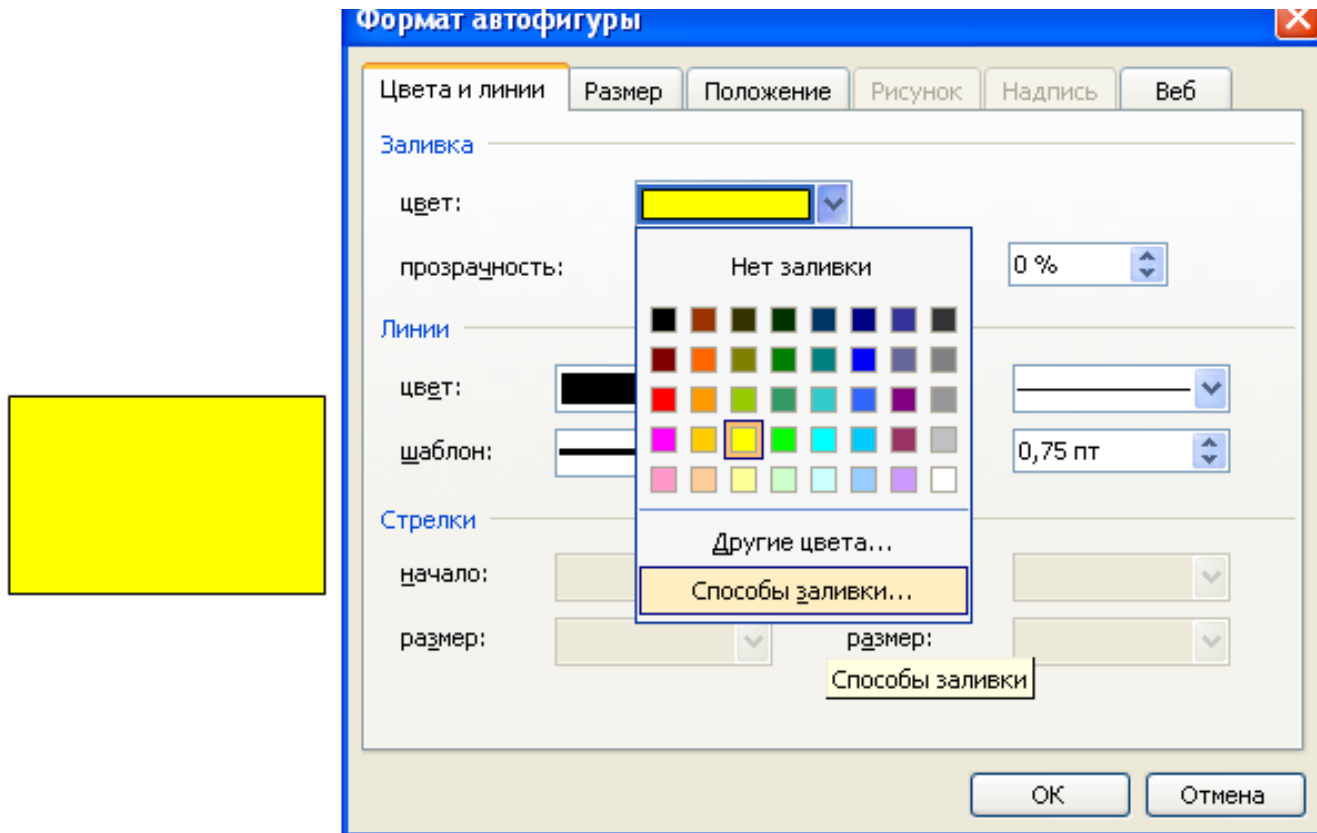


Текстура



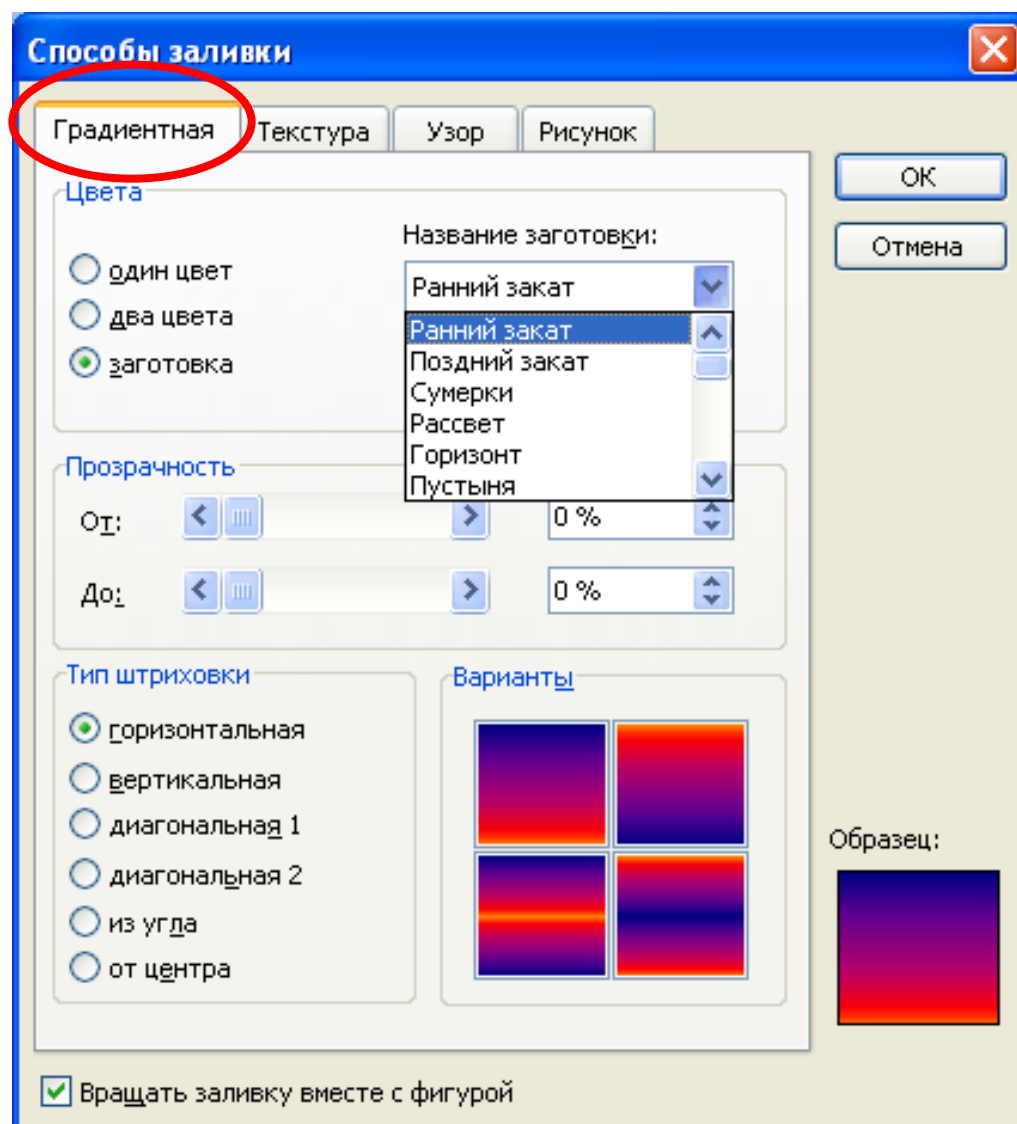
Штриховка

# Выбор метода заливки

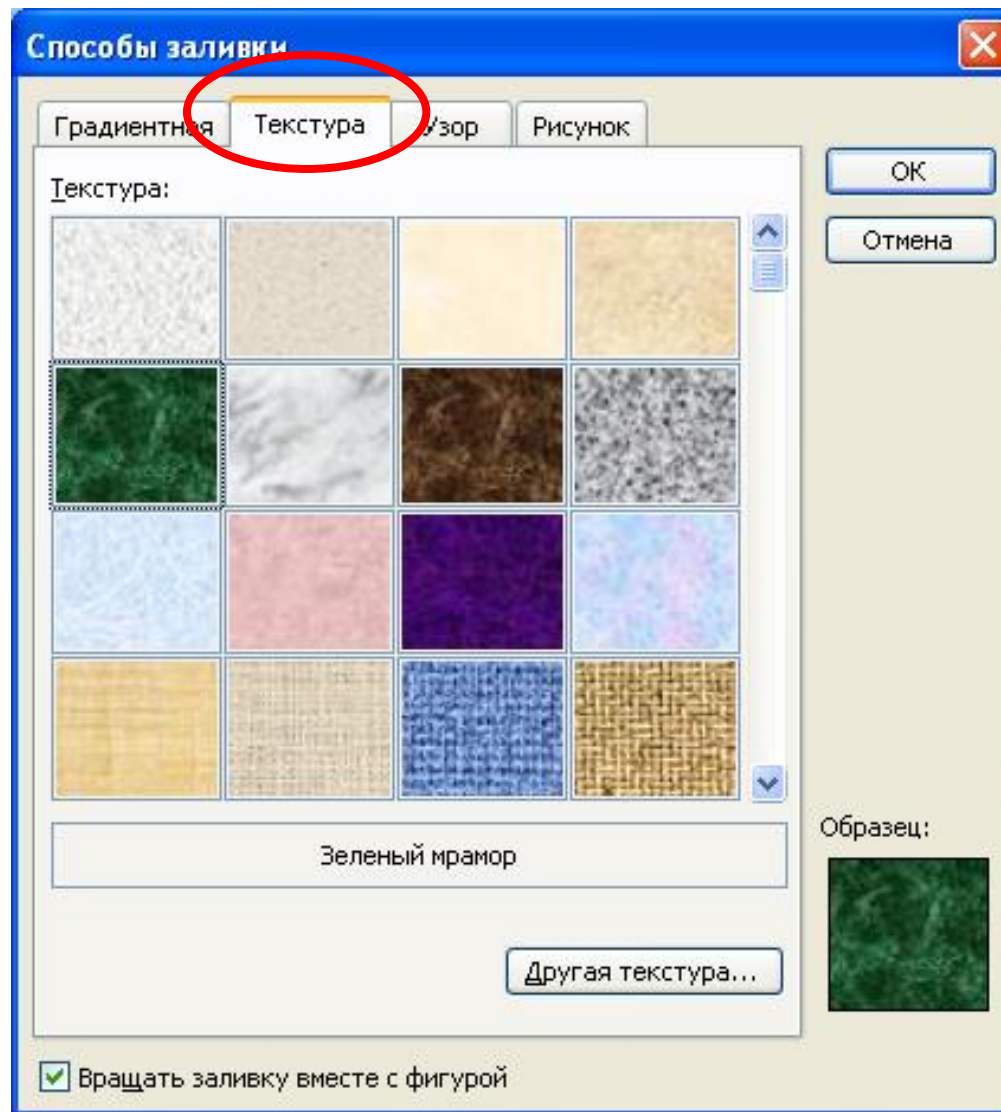




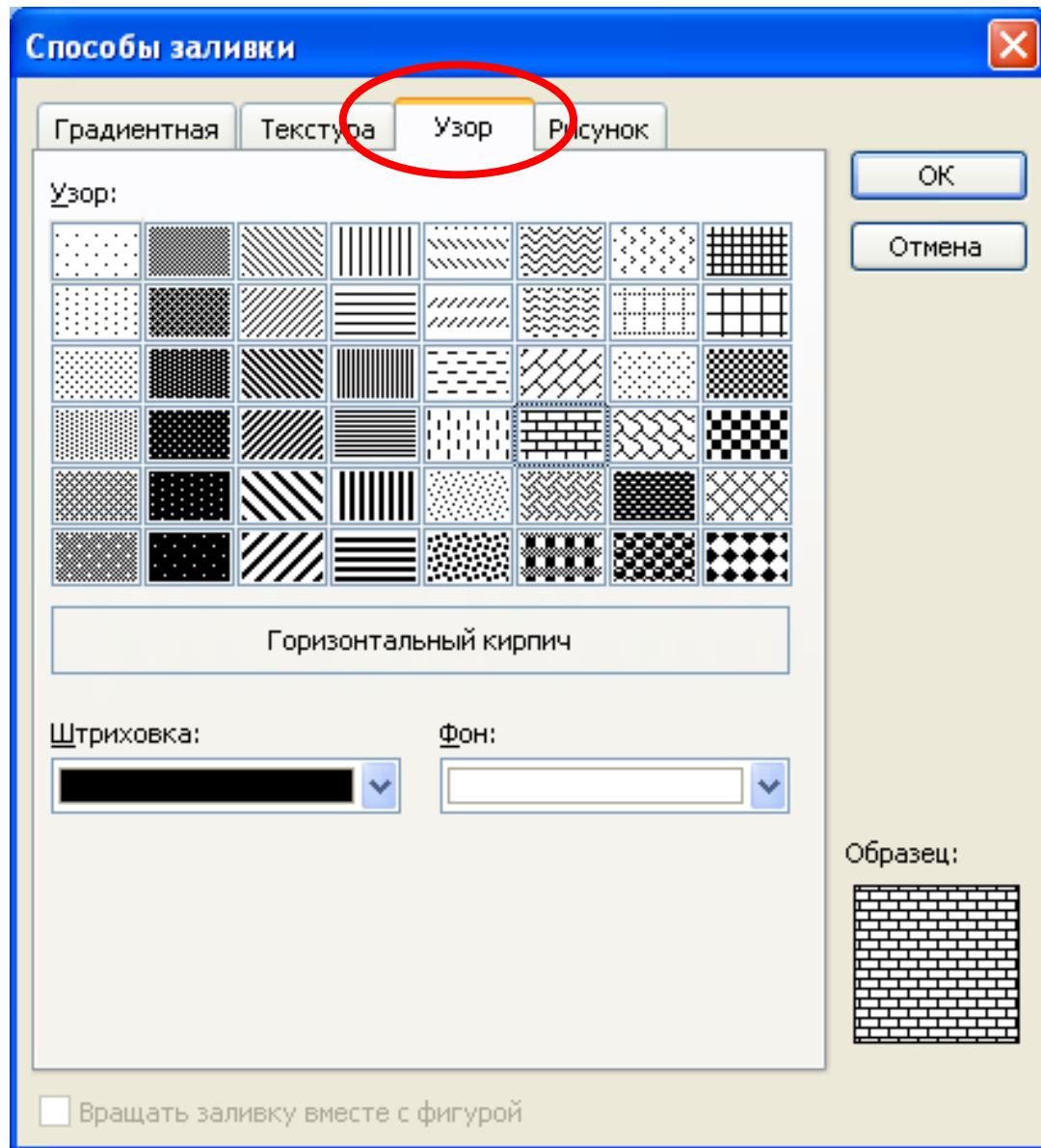
# Градиентная заливка объектов



# Выбор метода заливки

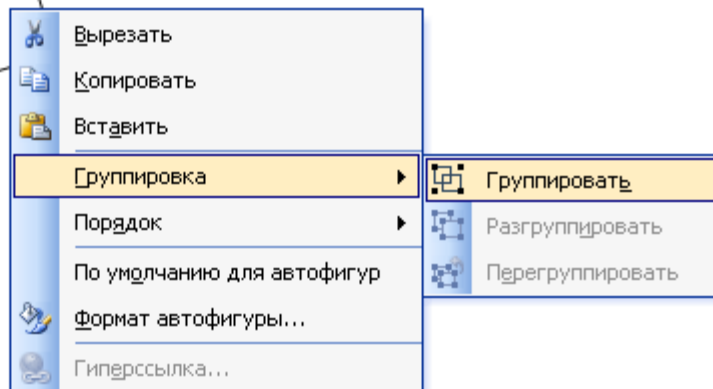
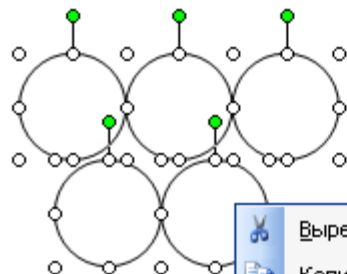


# Выбор метода заливки



# Группировка объектов

- 3) Отдельные графические примитивы можно объединить в единый объект – сгруппировать или наоборот разгруппировать.



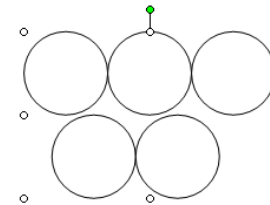
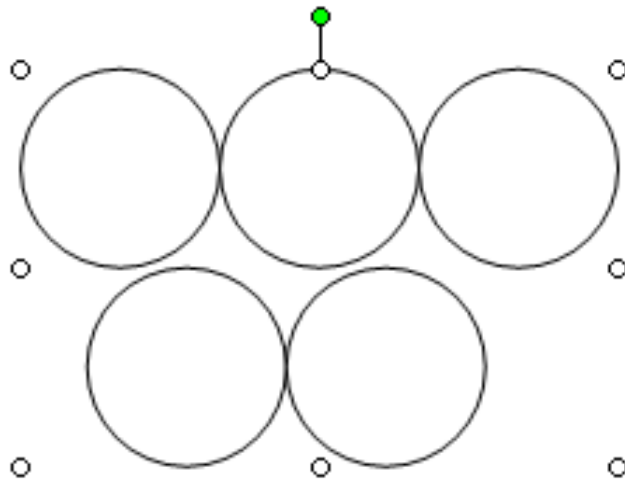
Выделить объекты  
(щелчок ЛК при  
нажатой кнопке «Ctrl»)

Выбрать  
«Группировка» -  
группировать

# Группировка объектов

---

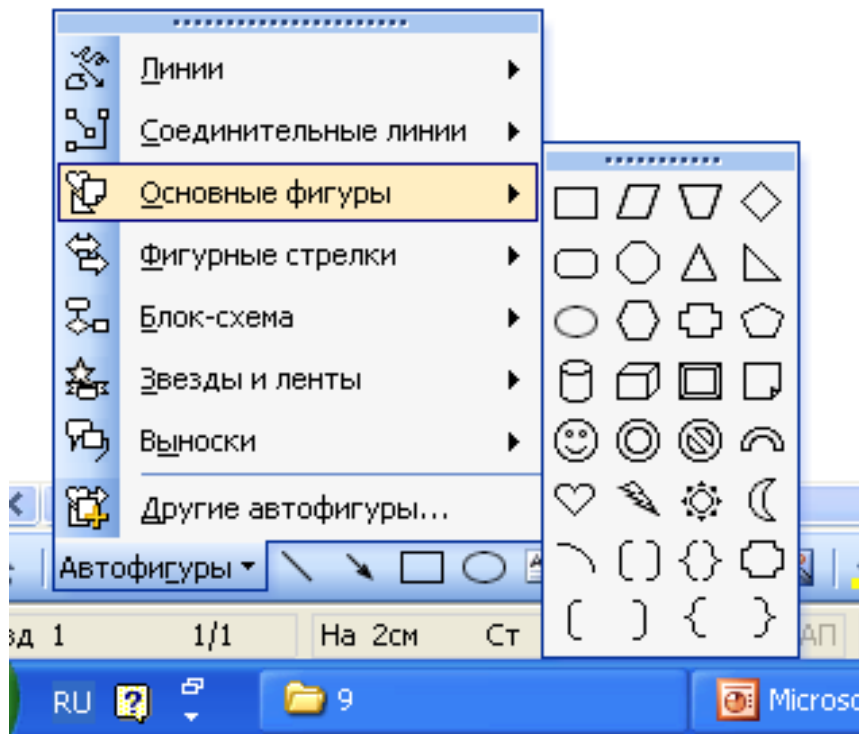
Результат группировки – единый объект над которым можно производить необходимые действия.



# Автофигуры и выноски

4)

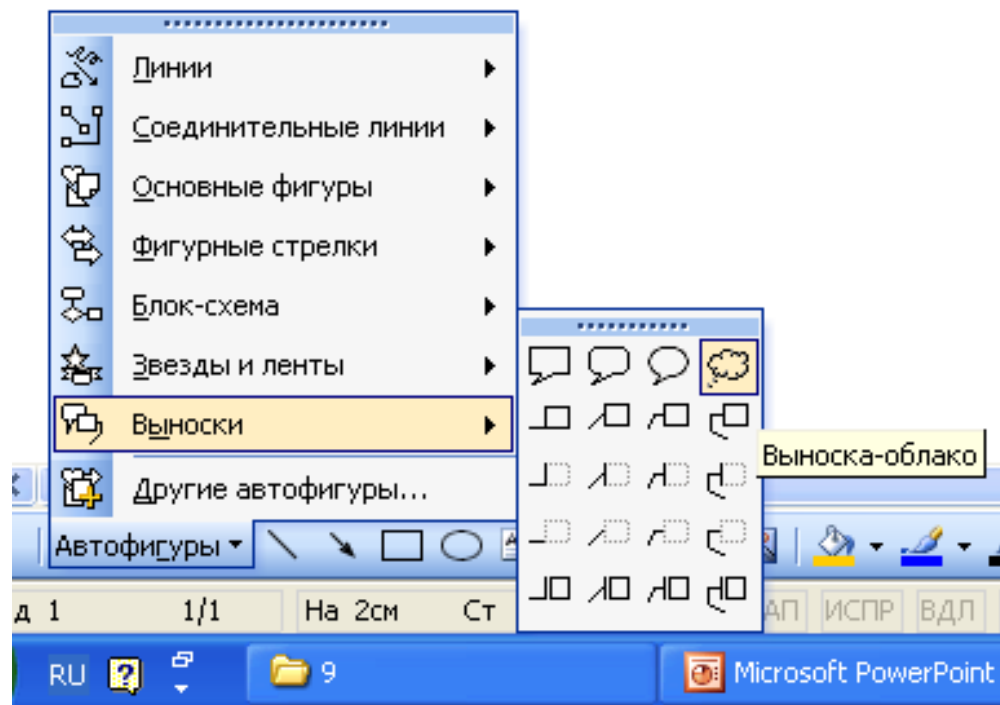
Имеется возможность использования коллекции автофигур и выносок для ввода текста



Основные фигуры



# Автофигуры и выноски



## Выноски

