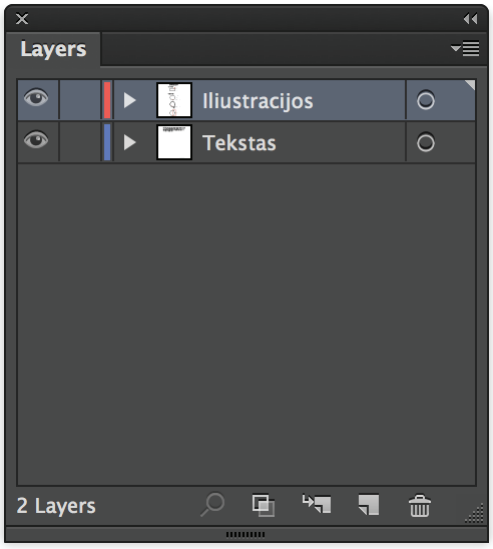
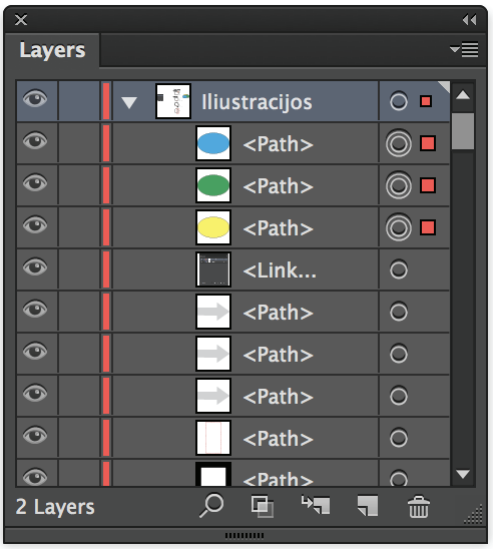
Sluoksniai

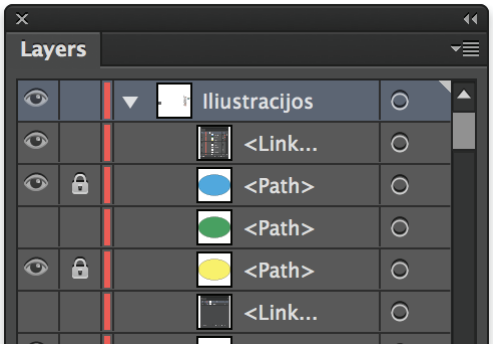
Kuriant didesnės apimties (arba su daug detalių) Illustrator darbą dažnai pasiekiame tokį lygį, kai pasidaro labai sunku valdyti tuos objektus – pažymėti, keisti vietomis, t.y. ištraukti į viršų ar nusiųsti gilyn, ir t.t. Dažnai šią problemą galima išspręsti pakankamai paprastai – susikurti sluoksnius ir piešti tam tikrus objektus atskiruose sluoksniuose. Pagrindinis privalumas – galima iškart viską perkelti į priekį kitų atžvilgiu, paslėpti kitų sluoksnių objektus, kad jie netrukdytų ir t.t.

Sluoksnių paletė atidaroma **Window>Layers:**



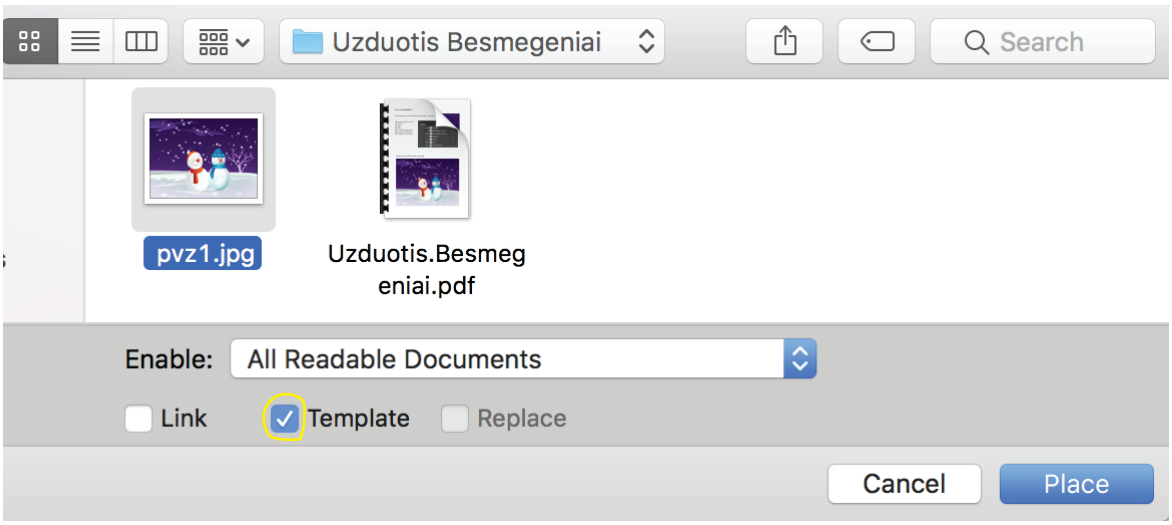
Sluoksnių paletėje galima matyti kokia seka išsidėstę objektai ir laisvai keisti jų išsidėstymo vietą ar pažymėti reikiamus objektus (dešinėje skrituliukas). Taip pat objektus galima paslėpti ar užrakinti.

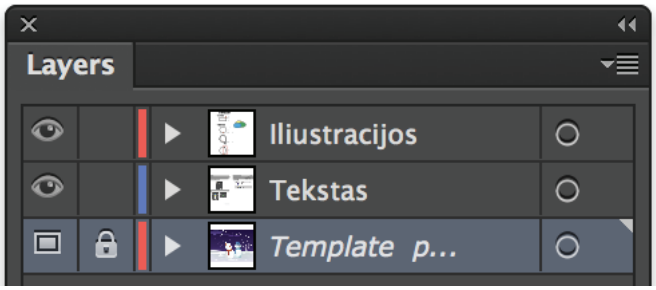




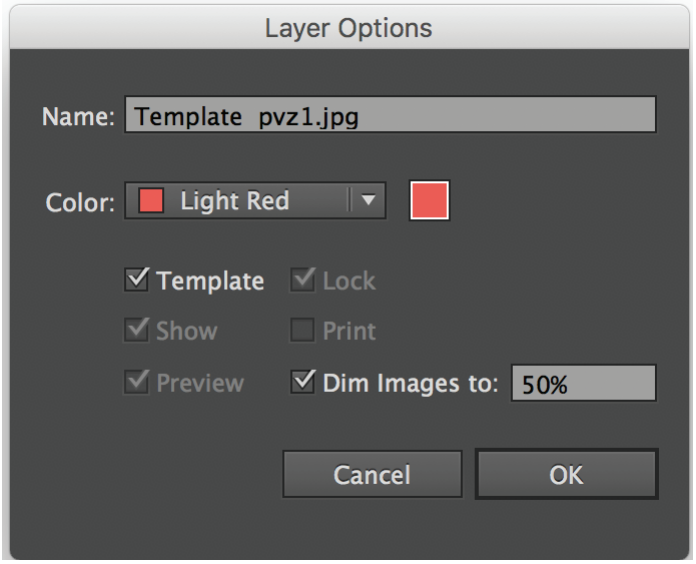
Tačiau, tai yra universalios funkcijos. Toliau dėmesys specifinėms Illustrator programos **Layers** paletės funkcijoms ir galimybėms.

Visų pirma, šia programa dažnai tenka kopijuoti (tiksliau perpiešti) nepakankamai kokybiškus ženklus, paveikslėlius ir pan. Šiam tikslui puikiai tinka specialus sluoksnis **Template**. Jis gali būti sukuriamas automatiškai, užrakinamas bei kartu sukuriamas **Layer 1** sluoksnis, kuriame galima piešti. Tai nutinka tuomet, kai įkeliate bet kokį paveikslėlį su komanda **File>Place** ir pažymite varnelę **Template**:

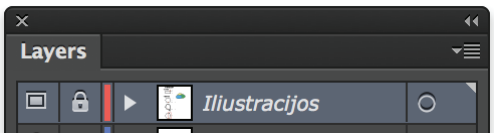




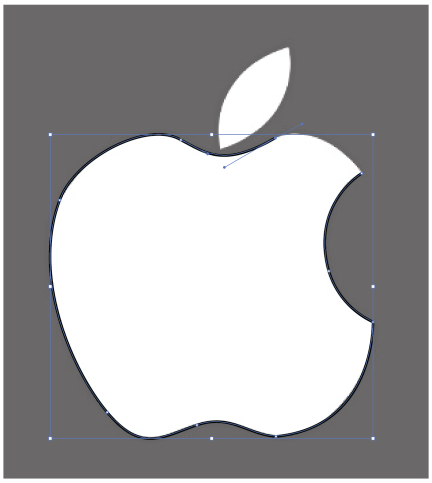
Template sluoksnyje patalpinto paveikslėlio vaizdas bus blankesnis, negu yra iš tikrųjų. Taip yra todėl, kad būtų patogiau perpiešti, nes aiškiau matosi kas yra nupiešta, o kur originalo vaizdas. Jeigu prisireikia pamatyti tikrąjį įkelto paveikslėlio vaizdą, tai galima panaikinti varnelę **Template Layers** paletės meniu arba spragtelėti **Layers** paletėje ant **Template** sluoksnio ikonėlės ir atsidariusiame lange panaikinti varnelę **Dim Images to**:



Galima ir paprastą sluoksnį paversti ruošinio (**Template**) sluoksniu – reikia pasižymėti tą sluoksnį **Layers** paletėje ir jos meniu pasirinkti **Template.** Sluoksnio pavadinimas tuomet bus paršytas pasviruoju šrifto stiliumi (**Italic**):



Pavyzdyje galima palyginti kaip atrodo juodos spalvos logotipas, kai jis patalpintas **Template** sluoksnyje ir kaip atrodo piešiamas juodos spalvos kontūras ir galutinis rezultatas:

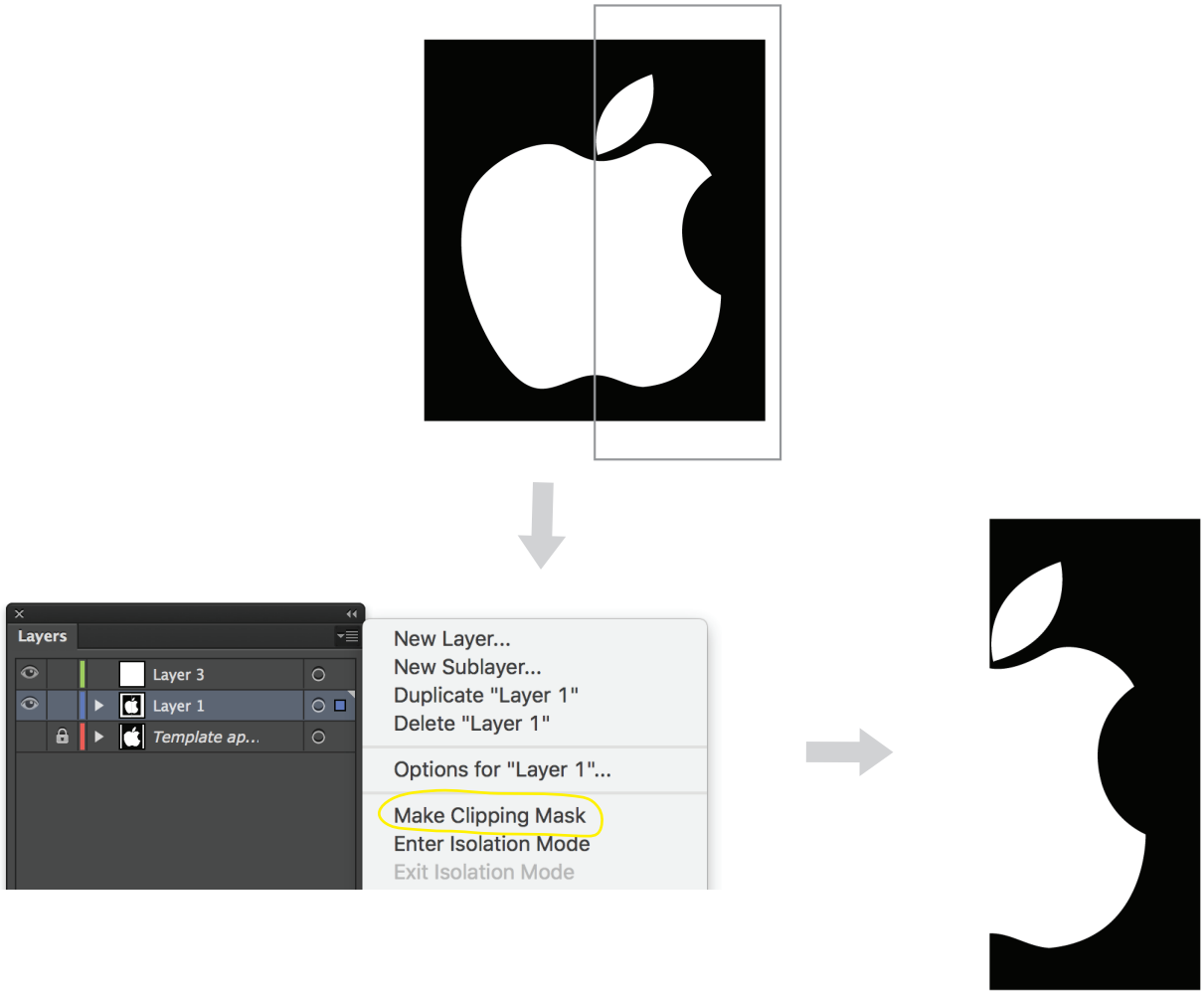






Kai **Template** sluoksnis atlieka savo funkciją jį galima paslėpti ar pašalinti kartu su jame esančiais elementais. Taip pat bet kuriuo metu panaikinus varnelę Layers paletės meniu ties **Template** galima ruošinio sluoksnį paversti paprastu sluoksniu (jei liks pavadinimas **Template**, galima pervadinti).

Naudojant sluoksnius taip pat galima maskuoti (nupiešti ant viršaus objektą ir padaryti taip, kad matytųsi tik tai, kas patenka į to nupiešto objekto plotą) pasirinkus **Layers** paletės meniu komandą



Šiame sluoksnyje nebus galima matyti jokio piešiamo objekto, jeigu jis bus už maskuojamo objekto ribų, tačiau kituose sluoksniuose galėsite laisvai piešti.

Sluoksnius galima dubliuoti (sukurti kopiją), izoliuoti to sluoksnio elementus (bus galima žymėti, redaguoti tik to sluoksnio objektus). Taip pat sluoksnyje galima kurti subsluoksnius.

Jeigu reikalingas tik galutinis rezultatas, tuomet nebūtina saugoti atskirai visų sluoksnių – galima juos apjungti (**Flaten Artwork**).

Spalvų kopijavimas

Kartais norisi atkurti įsikeltą į **Template** sluoksnį objektą maksimaliai panašų – atkurti ne tik identišką formą, bet ir panaudoti tas pačias spalvas. Šiaip spalvą galima nusikuopijuoti iš paveikslėlio naudojant pipetės įrankį. Tačiau rezultatas gali būti skirtingas. Tai priklauso nuo to, kaip paveikslėlis buvo įkeltas – jeigu sukurtas saitas (**Link**), tuomet iš **Template** sluoksnio bus kopijuojamos ta spalva, kuri matoma ekrane. Jei to nepažymėsite (arba po to kai įsikėlėte paveikslėlį jį pažymėsite ir ekrano viršuje valdymo skydelyje arba **Links** paletės meniu pasirinksite **Embed Image**) tuomet pipete bus kopijuojamos tikrosios originalaus paveikslėlio spalvos.

