

2 TECHNIKY PRO VÝBĚR OBSAHU

Přehled lekce

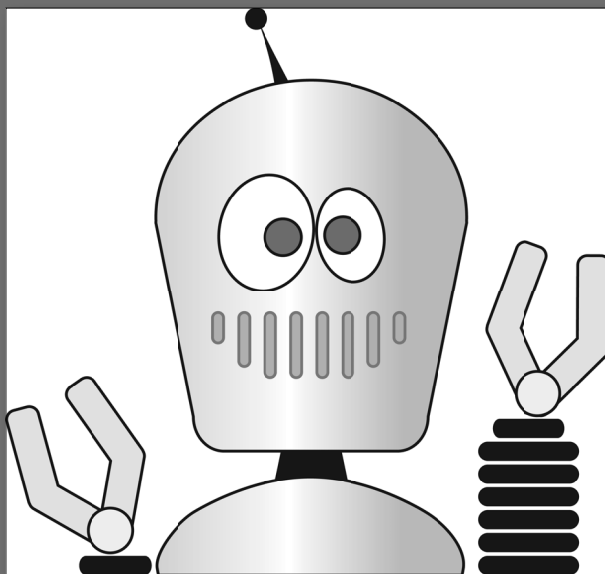
V této lekci se naučíte:

- Rozlišovat mezi různými nástroji pro výběr a používat různé techniky výběru
- Pracovat s automatickými vodítky
- Ukládat výběry pro pozdější použití
- Pomocí nástrojů a příkazů zarovnávat tvary a body k sobě navzájem i ke kreslicímu plátnu
- Seskupovat a rozdělovat položky
- Pracovat v režimu izolace
- Uspořádat obsah
- Vybírat objekty skryté za jinými objekty
- Uzamykat a skrývat položky pro lepší orientaci



Na zvládnutí této lekce budete potřebovat přibližně 45 minut.

Zkopírujte složku *Lekce_02* z příloženého CD do složky, kterou jste na pevném disku založili speciálně pro projekty z této knihy, nebo pokud jste ji zatím nevytvořili, učíňte tak nyní. Výchozí soubory při práci na této lekci nezměníte. Bude-li však zapotřebí je obnovit, zkopírujte je znovu z CD *Adobe Illustrator CC Oficiální výukový kurz*.



Vybírání obsahu v aplikaci Adobe Illustrator je jednou z těch důležitějších věcí, kterou budete dělat. V této lekci se dozvíte, jak najít a označit objekty pomocí nástrojů pro výběr; jak je seskupením, skrytím či uzamčením chránit; jak je zarovnávat k sobě navzájem, případně ke kreslicímu plátnu, a spoustu dalších věcí.

Začínáme

Chcete-li změnit barvy nebo velikost a přidat efekty nebo vlastnosti, musíte nejprve vybrat objekt, na kterém budete tyto změny provádět. V této lekci se seznámíte se základy používání nástrojů pro výběr. Pokročilejší techniky výběru pomocí vrstev se probírají v 9. lekci s názvem „Uspořádání obsahu pomocí vrstev“.

- 1 Aby všechny nástroje a panely fungovaly tak, jak se popisuje v této lekci, smažte nebo deaktivujte (přejmenujte) soubor s předvolbami aplikace Adobe Illustrator CC. Viz oddíl „Obnovení výchozích předvoleb“ v kapitole „Začínáme“ na začátku knihy.

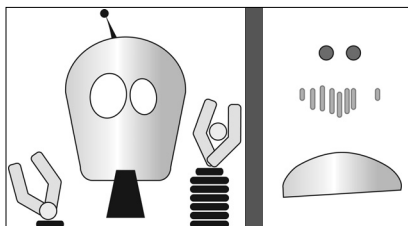
● **Poznámka:** Pokud jste si ze svého účtu ještě do počítače nestáhli žádné zdrojové soubory k této lekci, udělejte to nyní. Viz kapitola „Začínáme“ na začátku knihy.

- 2 Spusťte Illustrator CC.

- 3 Vyberte příkaz Soubor → Otevřít (File → Open) a otevřete soubor L2_zacatek.ai, který se nachází na vašem pevném disku v podadresáři Lekce_02 uvnitř složky Lekce.

- 4 Vyberte příkaz Zobrazení → Přizpůsobit vše oknu (View → Fit All In Window).

- 5 Vyberte příkaz Okna → Pracovní plocha → Základy (Window → Workspace → Essentials) a přesvědčte se, že je tato položka v nabídce zatrhnutá, a poté výběrem příkazu Okna → Pracovní plocha → Obnovit Základy (Window → Workspace → Reset Essentials) obnovte pracovní plochu.



Výběr objektů

Ať už budete chtít vytvořit kresbu úplně od začátku, nebo editovat již existující kresbu v Illustratoru, musíte umět vybírat objekty. Vybírat objekty lze různými způsoby a nástroji. Vy se v tomto oddíle seznámíte s těmi hlavními, zejména pak s nástrojem Výběr (Selection) (☞) a Přímý výběr (Direct Selection) (☞).

Nástroj Výběr

Pomocí nástroje Výběr (Selection) (☞) v panelu nástrojů můžete vybírat, přesouvat a upravovat celé objekty. V tomto oddíle se s tímto nástrojem seznámíte.

- 1 Vyberte v panelu nástrojů nástroj Výběr (Selection) (☞), pokud již není aktivní. Přesuňte ukazatel nad různé tvary, aniž byste na ně klepnuli.

Ikona, která se objeví, když bude váš ukazatel nad nějakým objektem (☞), naznačuje, že je pod ukazatelem objekt, který je možné vybrat. Když se váš ukazatel ocitne nad nějakým objektem, kolem tohoto objektu se také zobrazí (v tomto případě) modrý rámeček.

- 2 V panelu nástrojů vyberte nástroj Lupa (Zoom) (🔍) a několikrát pomalu klepněte na dva červené kruhy na pravé straně plátna, abyste si je zvětšili.

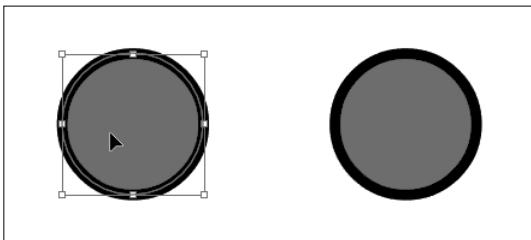
- 3 Vyberte opět nástroj Výběr (Selection) a přesuňte ukazatel nad okraj černého okraje červeného kruhu na levé straně. Jelikož jsou ve výchozím nastavení programu zapnuta Automatická vodítka (Smart Guides), může se objevit slovo jako „cesta“ (path) nebo „kotva“ (anchor).

Automatická vodítka (Smart Guides) jsou dočasná přitahovací vodítka, která vám mají pomoci při zarovnávání, editování a transformování objektů nebo kreslicích plátnen.

- **Tip:** Podrobnější informace o automatických vodítkách najdete ve 3. lekcí s názvem „Používání tvarů k vytvoření obsahu pro pohlednici“.

- 4 Klepnutím na libovolné místo uvnitř červeného kruhu ho vyberte. Kolem kruhu se zobrazí ohraničovací rámeček s osmi táhly.

Ohraničovací rámečky se používají pro nejrůznější transformace objektů (ať už vektorových, nebo rastrových), například pro změnu velikosti a otáčení. Kromě toho podle něj také poznáte, že je daný objekt vybrán a je možné ho upravovat. Barva rámečku se mění podle vrstvy, na které se objekt nachází. Podrobnější informace o vrstvách najdete v 9. lekcí.



- 5 Pomocí nástroje Výběr (Selection) klepněte na červený kruh na pravé straně a všimněte si, jak se červený kruh na levé straně odznačí a označený zůstane pouze pravý kruh.

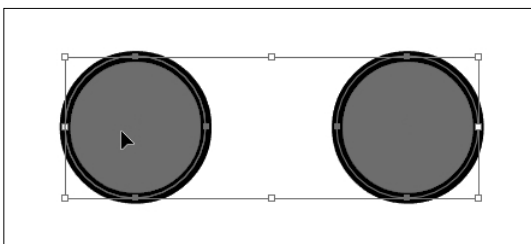
- **Poznámka:** Budete-li chtít vybrat nějakou položku bez výplně, musíte klepnout na tah (okraj) nebo kolem objektu nakreslit ohraničovací rámeček.

- 6 Se stisknutou klávesou Shift klepněte na levý červený kruh, čímž ho připojíte k výběru, a poté klávesu uvolněte. Nyní budou vybrány oba červené kruhy, což poznáte podle velkého ohraničovacího rámečku, který je obklopuje.

- 7 Klepněte (do červené oblasti) uvnitř kteréhokoli z vybraných kruhů a přetažením je přesuňte na libovolné místo v dokumentu. Protože jsou označeny oba kruhy, pocestují společně.

Všimněte si purpurových čar, které se při přetahování objeví. Říká se jim

zarovnávací vodítka a jsou vidět, protože jsou zapnutá Automatická vodítka (Smart Guides) – viz Zobrazení → Automatická vodítka (View → Smart Guides). Při přetahování se objekty zarovnávají k ostatním objektům na kreslicím plátně. Všimněte si také popisku s rozměry (šedého políčka), ve kterém se zobrazuje vzdálenost objektu od jeho výchozí pozice. Rovněž i zobrazování popisků souvisí se zapnutými automatickými vodítky.



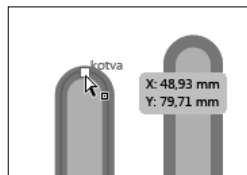
- 8 Odznačte kruhy klepnutím na prázdné místo na kreslicím plátně nebo výběrem příkazu Výběr → Odznačit (Select → Deselect).

- 9 Výběrem příkazu Soubor → Obnovit (File → Revert) se vraťte k naposledy uložené verzi dokumentu. V dialogovém okně, které se objeví, klepněte na tlačítko Obnovit (Revert).

Nástroj Příímý výběr

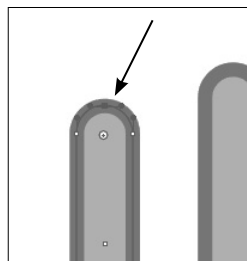
Při kreslení vytváříte v Illustratoru vektorové cesty, které se skládají z kotevnicích bodů a cest. Kotevní body slouží k ovládnání tvaru cesty a zároveň fungují jako připínáčky, které drží provázek na místě. Tvar, který vytvoříte, jako třeba čtverec, se skládá přinejmenším ze čtyř kotevnicích bodů v rozích a cesty, která vede mezi nimi. Tvar cesty nebo samotný tvar měníte přetažením jeho kotevnicích bodů (kromě jiného). Pomocí nástroje Příímý výběr (Direct Selection) je možné vybírat body nebo segmenty cest v objektu, a tento objekt tak dále přetvářet. V dalším kroku se seznámíte s výběrem kotevnicích bodů pomocí nástroje Příímý výběr (Direct Selection) a přetvořením cesty.

- 1 Vyberte příkaz Zobrazení → Přizpůsobit vše oknu (View → Fit All In Window).
- 2 V panelu nástrojů vyberte nástroj Lupa (Zoom) (🔍) a klepněte několikrát na skupinu oranžových tvarů pod červenými kruhy, které jste před chvílí vybírali. Tím si je zvětšíte.
- 3 V panelu nástrojů vyberte nástroj Příímý výběr (Direct Selection) (👉). Aniž byste někam klepnuli, přesuňte ukazatel nad horní okraj jednoho z oranžových tvarů. Posouvejte ukazatel podél okraje tvaru, dokud se vedle něj nezobrazí slovo „kotva“.



Jakmile se nástroj Příímý výběr (Direct Selection) ocitne nad kotevnicím bodem cesty nebo objektu, objeví se slovo „kotva“ (anchor). Tyto popisky se zobrazují, protože jsou aktivní Automatická vodítka (Smart Guides) – viz Zobrazení → Automatická vodítka (View → Smart Guides). Všimněte si také malého bílého čtverečku napravo od ukazatele. Malý puntík, který se objeví uprostřed bílého čtverečku, indikuje, že se ukazatel nachází nad kotevnicím bodem.

- **Tip:** Je možné klepnout i doprostřed tvaru, čímž ho vyberete a uvidíte kotevní body po celém jeho okraji. Tímto způsobem snadno zjistíte, kde jednotlivé body jsou, a následně pak můžete klepnout na konkrétní bod, čímž ho vyberete.



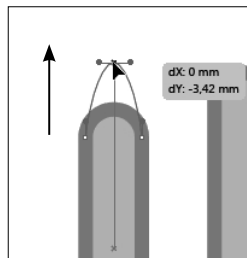
- 4 Klepnutím vyberte kotevní bod.

Všimněte si, že plný je pouze označený bod, zatímco ostatní body u tvaru zůstanou prázdné a neoznačené. Všimněte si rovněž malých modrých čar vystupujících z kotevnicího bodu. Těm se říká *směrové úsečky*. Úhel a délka směrových úseček určují tvar a velikost zakřivených segmentů. Přesunutím směrových bodů (na koncích směrových úseček) se změní i tvar cesty.

- 5 S dosud vybraným nástrojem Příímý výběr (Direct Selection) přetáhněte vybraný kotevní bod nahoru a upravte tak tvar objektu.

- **Poznámka:** Šedý popisek, který se při přetahování kotevnicího bodu objeví, zobrazuje hodnoty dX a dY . Hodnota dX označuje vzdálenost, o kterou se ukazatel posunul na ose x (vodorovně), a hodnota dY označuje vzdálenost, o kterou se ukazatel posunul na ose y (svisle).

- 6 Zkuste si klepnout i na jiný bod. Jakmile klepnete na jiný bod, předchozí bod se odznačí.

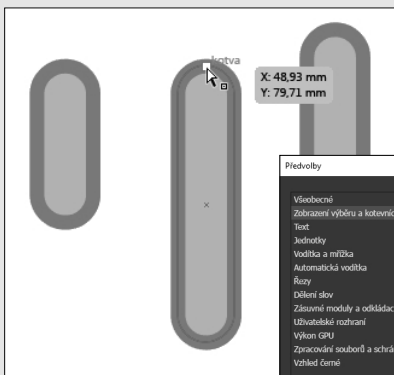


- 7 Výběrem příkazu Soubor → Obnovit (File → Revert) se vraťte k naposledy uložené verzi souboru. V dialogovém okně, které se zobrazí, klepněte na tlačítko Obnovit (Revert).

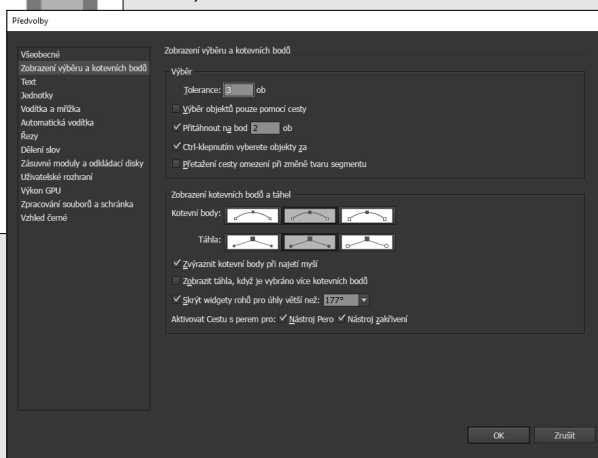
Předvolby výběru a kotevních bodů

Pro zobrazení předvoleb pro výběr a zobrazení kotevních bodů vyberte příkaz:

- Illustrator CC → Předvolby → Zobrazení výběru a kotevních bodů (Illustrator CC → Preferences → Selection & Anchor Display) [Mac OS]
- Úpravy → Předvolby → Zobrazení výběru a kotevních bodů (Edit → Preferences → Selection & Anchor Display) [Windows]



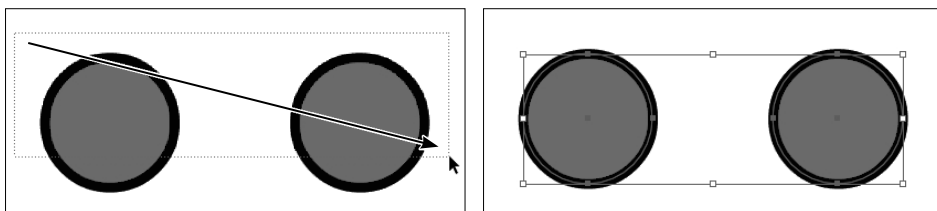
Zde můžete kromě dalších nastavení, která se vztahují k cestám, měnit velikost kotev (nazvaných v dialogovém okně *kotevní body*) nebo zobrazení směrových úseček (nazvaných v dialogovém okně *táhla*).



Vytváření výběrů pomocí ohraničovacího rámečku


Další možností, jak vybírat obsah, je vytvoření ohraničovacího rámečku kolem objektů, které chcete vybrat, což budete dělat v dalším kroku.

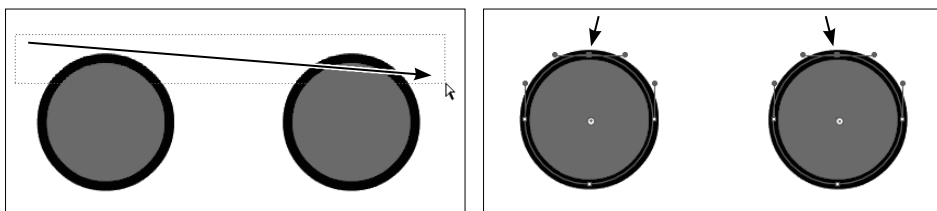
- 1 Vyberte příkaz Zobrazení → Přizpůsobit vše oknu (View → Fit All In Window).
 - 2 V panelu nástrojů vyberte nástroj Lupa (Zoom) (🔍) a třikrát po sobě klepněte pomalu na červené kruhy.
- **Tip:** Při tažení s nástrojem Výběr (Selection) (🖱️) stačí do výběru zahrnout pouze malou část objektu, abyste ho vybrali.
- 3 V panelu nástrojů vyberte nástroj Výběr (Selection) (🖱️). Přesuňte ukazatel vlevo nad levý krajní červený kruh a poté tažením dolů a doprava vytvořte ohraničovací rámeček, který překryje pouze horní část těchto kruhů.



- 4 Vyberte příkaz Výběr → Odznačit (Select → Deselect) nebo klepněte do míst, kde nejsou žádné objekty.

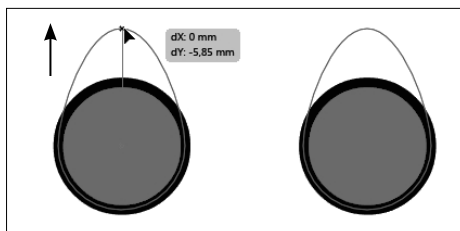
Nyní pomocí nástroje Přímý výběr (Direct Selection) vyberete několik kotevních bodů v červených kruzích, a to tak, že kolem nich nakreslíte ohraničovací rámeček.

- 5 Vyberte v panelu nástrojů nástroj Přímý výběr (Direct Selection) (). Klepněte nad levý krajní červený kruh (viz obrázek) a tažením přes horní okraje vytvořte ohraničovací rámeček přes oba kruhy. Tím vyberete pouze vrchní kotevní body.



- 6 Klepněte na jeden z kotevních bodů a při jeho přetahování sledujte, jak se spolu s ním přesouvá i druhý kotevní bod.

Tuto metodu můžete použít při výběru více bodů. Nemusíte se tak složitě střežovat přesně na ten kotevní bod, který chcete zrovna vybrat.



- **Poznámka:** Výběr bodů touto metodou může vyžadovat trochu cviku. Je přítom totiž třeba táhnout pouze přes ty body, které chcete vybrat, jinak jich nechtěně vyberete víc. Každopádně můžete kdykoli klepnout mimo označované objekty, čímž je odznačíte, a zkusit to znovu.

- 7 Výběrem příkazu Soubor → Obnovit (File → Revert) obnovte naposledy uloženou verzi souboru. V dialogovém okně, které se objeví, klepněte na tlačítko Obnovit (Revert).

Vybírání obsahu pomocí nástroje Kouzelná hůlka

Pomocí nástroje Kouzelná hůlka (Magic Wand) můžete vybrat všechny objekty v dokumentu, které mají stejné vlastnosti, třeba barvu výplně. Výplň je barva aplikovaná na vnitřek objektu. Nástroj Kouzelná hůlka (Magic Wand) si můžete uzpůsobit tak, aby vybírala objekty na základě různých voleb, jako je třeba tloušťka tahu nebo barva tahu. Stačí na tento nástroj v panelu nástrojů poklepat.

V dalším kroku vyberete obsah pomocí nástroje Kouzelná hůlka (Magic Wand).

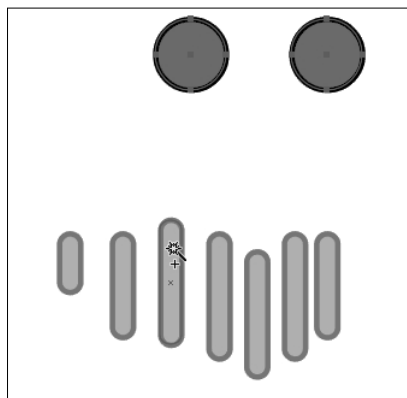
- 1 Vyberte nástroj Výběr (Selection) (☞) a klepněte do prázdné oblasti na menším kreslicím plátně na pravé straně. Tím toto kreslicí plátno aktivujete.
- 2 Vyberte příkaz Zobrazení → Přizpůsobit kreslicí plátno oknu (View → Fit Artboard In Window).
- 3 V panelu nástrojů vyberte nástroj Kouzelná hůlka (Magic Wand) (☼). Klepněte na jeden z oranžových kruhů na pravém kreslicím plátně a všimněte si, že se automaticky označí i druhý červený kruh.

Protože je dosud vybraný nástroj Kouzelná hůlka (Magic Wand), neobjeví se žádný ohraničovací rámeček (rámeček obklopující oba tvary).



- 4 Stiskněte klávesu Shift a všimněte si, jak se vedle ukazatele objeví znaménko plus (+). Klepněte pomocí nástroje Kouzelná hůlka (Magic Wand) na jeden z oranžových tvarů (pod červenými tvary) a pak tlačítko uvolněte.

Tím se do výběru zahrnou všechny tvary vyplněné stejnou oranžovou barvou.

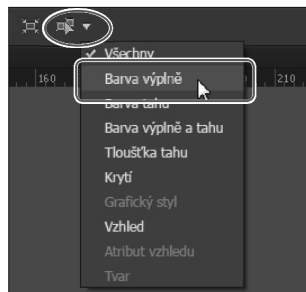


- 5 S dosud vybraným nástrojem Kouzelná hůlka (Magic Wand) stiskněte klávesu Option (Mac OS) nebo Alt (Windows) a všimněte si, jak se vedle ukazatele objeví znaménko minus (-). Klepnutím na jeden z oranžových tvarů všechny tvary s danou výplní odznačíte a pak klávesu uvolněte.
- 6 Vyberte příkaz Výběr → Odznačit (Select → Deselect) nebo klepněte do míst, kde nejsou žádné objekty.

Výběr podobných objektů

Objekty je možné vybrat i na základě podobné barvy výplně, barvy tahu, tloušťky tahu, případně dalších vlastností, klepnutím na tlačítko Vybrat podobné objekty (Select Similar Objects) nebo výběrem příkazu Výběr → Stejný (Select → Same). Tah objektu je jeho obrysem (ohrazením), a tloušťka tahu zase označuje, jak je tah silný. V dalším kroku vyberete několik objektů se stejnou výplní a tahem.

- 1 Vyberte nástroj Výběr (Selection) (☞) a klepněte na jeden z červených kruhů.
- 2 Klepnutím na šipku u tlačítka Vybrat podobné objekty (Select Similar Objects) (☞) v ovládacím panelu rozbalte příslušnou nabídku. Výběrem položky Barva výplně (Fill Color) vyberte všechny objekty na kreslicím plátně se stejnou barvou výplně (červenou).

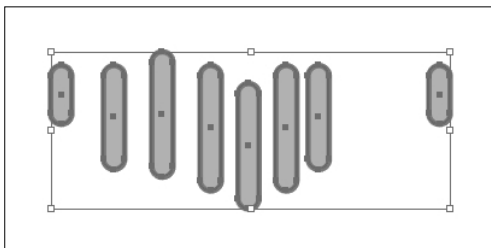


Všimněte si, že se označí všechny kruhy se stejnou červenou výplní.

- 3 Označte jeden oranžový tvar a poté vyberte příkaz Výběr → Stejný → Barva výplně a tahu (Select → Same → Fill & Stroke).

Tím se vyberou všechny oranžové tvary, které mají stejný tah a výplň.

Pokud víte, že budete potřebovat později znovu danou skupinu objektů vybrat, můžete si provedený výběr uložit, abyste ho mohli později znovu využít. Uložené výběry se ukládají pouze v rámci daného dokumentu. A právě to teď uděláte.



- 4 S dosud aktivním výběrem vyberte příkaz Výběr → Uložit výběr (Select → Save Selection). V dialogovém okně Uložit výběr (Save Selection) pojmenujte výběr názvem **PusaRobota** a klepněte na tlačítko OK, abyste tento výběr mohli vybrat i později.

● **Tip:** Výběry je vhodné si pojmenovávat podle použití nebo funkce. Pokud si výběr pojmenujete například „Tah o síle 1 bod“, může být tento název zavádějící, pokud později tloušťku tahu u příslušného objektu změníte.

- 5 Vyberte příkaz Výběr → Odznačit (Select → Deselect).

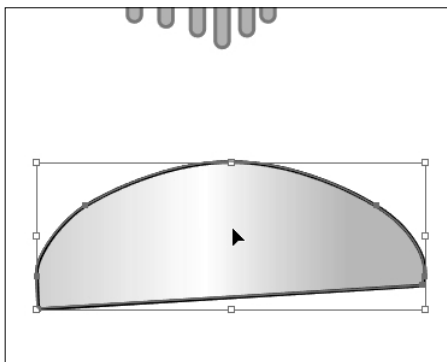
Výběr v režimu Obrisy

Ve výchozím stavu zobrazuje Adobe Illustrator celý obsah s jeho grafickými prvky, jako je výplň a tah. V případě potřeby si však můžete zobrazit jen obrysy (či cesty). Další metodou pro výběr obsahu je proto zobrazení obsahu v režimu Obrisy (Outline), což se vám bude hodit, když budete chtít vybírat objekty uvnitř skupiny vrstvených objektů.

- 1 V případě potřeby si výběrem příkazu Zobrazení → Přizpůsobit kreslicí plátno oknu (View → Fit Artboard In Window) roztáhněte plátno s oranžovými tvary do okna dokumentu.

- 2 Pomocí nástroje Výběr (Selection) (☞) klepněte do tvaru šedého půlkruhu ve spodní části kreslicího plátna a tím ho vyberte. Ten poslouží jako tělo robota.

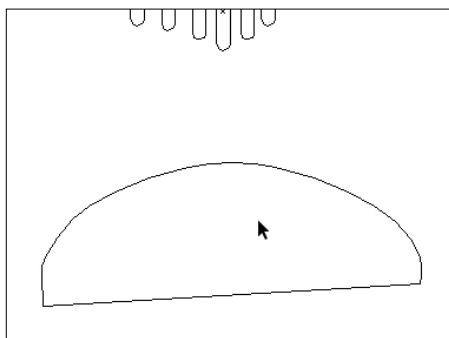
Jelikož má tento tvar výplň (barvu, vzor či přechod vyplňující vnitřek objektu), můžete ho vybrat klepnutím na libovolné místo uvnitř okrajů objektu.



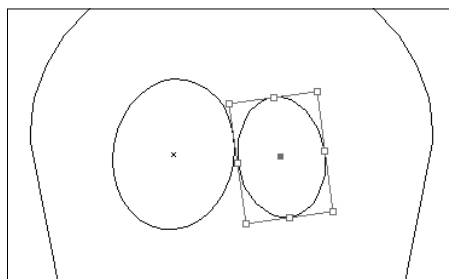
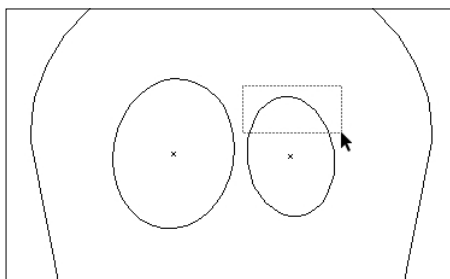
- 3 Výběrem příkazu Výběr → Odznačit (Select → Deselect) si tvar odznačte.
- 4 Výběrem příkazu Zobrazení → Obrisy (View → Outline) si zobrazte obsah v podobě obrysů.
- 5 Pomocí nástroje Výběr (Selection) klepněte opět do tvaru půlkruhu.

Všimněte si, že tímto způsobem objekt vybrat nemůžete. V režimu obrysů se obsah zobrazuje jako obrysy bez výplně. Vybírat objekty v tomto režimu je možné pouze tak, že klepnete na okraj daného objektu nebo kolem něj nakreslíte ohraničovací rámeček.

- 6 Klepnutím na tlačítko Předcházející (Previous) (◀) v levém spodním rohu okna dokumentu si zobrazte v okně první kreslicí plátno.



- 7 Na levém kreslicím plátně s dosud vybraným nástrojem Výběr (Selection) nakreslete kolem pravé (menší) elipsy, která představuje oko robota, ohraničovací rámeček. Několikerým stisknutím klávesy Šipka vlevo posuňte elipsu tak, aby se téměř dotýkala levé elipsy.



- 8 Výběrem příkazu Zobrazení → Náhled pomocí GPU (View → GPU Preview), případně Zobrazení → Náhled na CPU (View → Preview On CPU), pokud není první volba k dispozici, si zobrazte kreslenou verzi obsahu.

Zarovnávání objektů

Zarovnávat nebo rozmísťovat několik objektů k sobě navzájem, ke kreslicímu plátnu nebo třeba klíčovému objektu je v Illustratoru snadné. V tomto oddíle se proto seznámíme s různými volbami pro zarovnání objektů.

Vzájemné zarovnávání objektů

Jedním typem zarovnání je zarovnání objektů k sobě navzájem, které si teď vyzkoušíte.

- 1 Výběrem příkazu Výběr (Select) → PusaRobota vyberte znovu oranžové tvary.
- 2 Klepnutím na tlačítko Další (Next) (▶) v levém spodním rohu okna dokumentu si zobrazte v okně kreslicí plátno s oranžovými a červenými tvary.
- 3 V panelu nástrojů vyberte nástroj Lupa (Zoom) (🔍) a klepnete několikrát na tvary s oranžovou výplní, čímž si je přiblížíte.
- 4 Z nabídky tlačítka Zarovnat na (Align To) (☰) v ovládacím panelu vyberte položku Zarovnat na výběr (Align To Selection), pokud již není aktivní. Tím docílíte toho, že budou vybrané objekty navzájem zarovnané.