

## 2 A kijelölés alapjai



*Az objektumok módosításakor döntő fontosságú a megfelelő kijelölési módszer kiválasztása. Ebben a leckében megtanuljuk, hogy a kijelölési eszközökkel hogyan határozzuk meg és jelöljük ki az objektumokat, illetve elrejtéssel és rögzítéssel hogyan védhetjük azokat. Később a rétegek tárgyalásakor ezen módszerekre fogunk építeni.*

A lecke során a következőkkel ismerkedünk meg:

- Megkülönböztetjük, hogy mikor kell a Nyíl, a Közvetlen kijelölő és a Csoport kijelölő eszközöket használni.
- Hogyan csoportosítsuk az elemeket, és hogyan bontsuk szét a csoportot.
- Hogyan másoljunk elemeket a Nyíl eszközzel.
- Hogyan rögzítsük és rejtjük el az elemeket szervezési célokból.
- Hogyan tároljuk el a kijelöléseket későbbi használat céljából.



## Elindulás

Bizonyára mindenki számára ismert, hogy ha valamit meg akarunk változtatni, ki kell jelölnünk azt. Amikor színeket, méretet módosítunk vagy effekteket vagy tulajdonságokat adunk valamihez, először ki kell jelölnünk az objektumot, amire a változásokat alkalmazni kívánjuk. Tekintsük ezt a leckét a kijelölési eszközökkel való alapszintű ismerkedésnek. A rétegek használatával elérhető haladóbb kijelölési technikákról a „Rétegek használata” című 7. leckében lesz szó.

Mielőtt elkezdenénk, állítsuk vissza az Adobe Illustrator alapértelmezett beállításait. Ezt követően nyissuk meg a fájlt, amivel dolgozni fogunk.

- 1 Annak érdekében, hogy az eszközök és paletták pontosan a leckében leírt módon működjenek, töröljük ki vagy (átnevezéssel) kapcsoljuk ki az Adobe Illustrator CS beállítások fájlt. Lásd az Elindulás részben a 2. oldalon az „Alapértelmezett beállítások helyreállítása” szakaszt.
- 2 Indítsuk el az Adobe Illustratort.
- 3 Válasszuk a File > Open (Fájl > Megnyitás) menüpontot, és a mérévlemezünk AICIB mappájának Lessons mappájában található Lesson02 almappában nyissuk meg az L2strt\_01.ai fájlt.

## A Nyíl eszköz használata

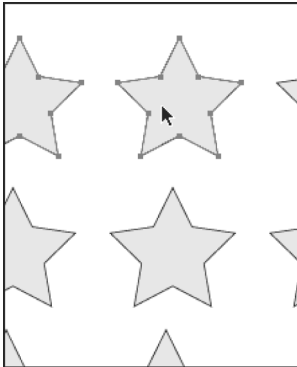
- 4 Válasszuk a Nyíl (Selection) eszközt (  ). Vigyük az egeret a különböző csillagalakzatok fölé anélkül, hogy kattintanánk az egérrel. Figyeljük meg az ikont (  ), amelyik akkor jelenik meg, amikor elhaladunk az objektumok felett, és jelzi, hogy kijelölhető objektum van az egérmutató alatt. Kattintsunk a bal felső sarokban található sárga csillagra. Egy befoglaló keret jelenik meg körülötte nyolc kezeleponttal.



A befoglaló keret.

A befoglaló keretet olyan átalakításokra használjuk, mint az átméretezés és elforgatás; egyben azt is jelzi, hogy az elem ki van jelölve, és készen áll a szerkesztésre. Ez jelenthet méretbeli, színbeli, pozícióbeli, vagy sok más egyéb változtatást.

- 5 A Nyíl eszközzel kattintsunk a jobb oldalon levő csillagra, és figyeljük meg, hogy az első csillag elvesztette kijelölését, és csak a második van kijelölve.
- 6 A Shift billentyű lenyomásával és az első csillagra kattintva adjunk hozzá még egy csillagot a kijelöléshez. Most mindkét csillag ki van jelölve.



A Shift billentyű lenyomva tartásával elemeket adhatunk hozzá a kijelöléshez.

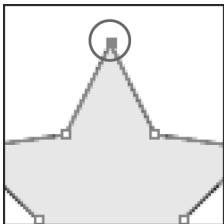
- 7 Valamelyik kijelölt csillag közepére kattintva és az egeret mozgatva helyezzük át a csillagokat. Mivel mindkettő ki van jelölve, együtt fognak mozogni.

**Megjegyzés:** Kitöltés nélküli elem kijelöléséhez a körvonalára kell kattintanunk.

- 8 A csillagok kijelölésének megszüntetéséhez kattintsunk az asztal olyan részére, ahol nincsenek objektumok. Ha úgy jobban tetszik, válasszuk a Select > Deselect (Kijelölés > Kijelölés megszüntetése) menüpontot.
- 9 Az F12 billentyűvel vagy a File > Revert (Fájl > Visszatérés) menüponttal válasszuk a Revert to Saved (Visszatérés a mentett változathoz) lehetőséget. A Revert párbezárdablakban kattintsunk a Revert gombra.

## A Közvetlen kijelölő eszköz

- 1 Ugyanabban a megnyitott fájlban, az L2str\_01.ai-ban váltsunk a Közvetlen kijelölő (Direct Selection) eszközre ( ). Megint ne kattintsunk az egérrel, hanem mozgassuk azt a Közvetlen kijelölő eszközzel a csillagok különböző pontjai fölé. Amikor a Közvetlen kijelölő eszköz egy kijelöletlen vagy kijelölt görbe vagy objektum csomópontja felett van, egy üres négyzet van mellette. Kattintsunk az első csillag legfelső pontjára és mozgassuk a csomópontot. Figyeljük meg, hogy csak az elmozgatott pont van kitöltve, jelezvén a kijelölést, míg a csillag többi pontja üres és nincs kijelölve.




Csak a kiválasztott pont van kitöltve.

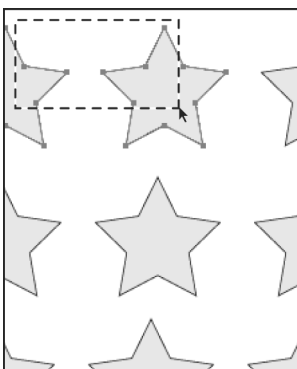
- 2 A még mindig aktív Közvetlen kijelölő eszközzel kattintsunk és mozgassuk csupán ezt az egyetlen pontot. Ez lehetővé teszi, hogy egy objektum alakját szerkesszük. Próbáljunk más pontokra kattintani, és figyeljük meg, hogy a kezdeti pont kijelölése ekkor megszűnik, és más pontokat csak egyedileg lehet szerkeszteni.
- 3 File > Revert menüpont.

**Megjegyzés:** A Shift billentyű használatával különálló pontokat is kijelölhetünk, hogy azok együtt mozogjanak.

## Terület kijelölés

Egyes kijelöléseket egyszerűbb megtenni, ha a kijelölni kívánt objektumok köré téglalapot húzunk.

- 1 Ugyanabban a megnyitott fájlban, az L2strt\_01.ai-ban váltsunk a Nyíl eszközre (  ). Ahelyett, hogy a Shift lenyomása mellett kattintva kijelölnénk az első két csillagot, helyezzük az egeret a bal felső csillag fölé, kattintsunk az egérrel, majd lefele és jobbra húzva azt hozzunk létre egy téglalapot, amely a csillagok legfelső pontján nyúlik át.



Amikor a Nyíl eszközzel húzzuk az egeret, csak az objektum egy kis részét kell körülfogni ahhoz, hogy bevonjuk a kijelölésbe.

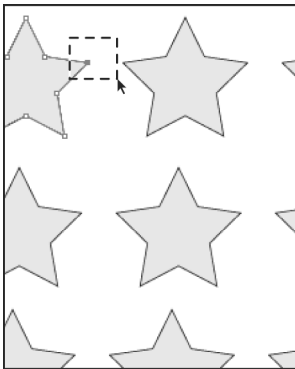
- 2 Próbáljunk meg úgy húzni egy téglalapot, hogy az a csillagokon kívülről indul, és a felső sorban levő mindhárom csomópontot érinti. Minden csillag aktív lesz.
- 3 Select > Deselect menüpont, vagy kattintsunk olyan helyre, ahol nincsenek objektumok.

- 4 Ugyanezt a módszert használva, de a Közvetlen kijelölő eszközzel kattintsunk az első csillagon kívülre, és az egeret mozgatva jelöljük ki a csillagok felső sorában található legfelső pontot.



Kattintsunk és húzzuk keresztül az egeret a felső pontokon.

Csak a felső pontok lettek kijelölve. Kattintsunk a csomópontok valamelyikére, és az egeret mozgatva figyeljük meg, együtt hogyan mozduznak el. Akkor is használjuk e módszert, amikor egyetlen pontot kell kijelölnünk; ily módon nem kell a nézetet megnagyítanunk ahhoz, hogy eltaláljuk a szerkesztendő csomópontot.




Csomópontok kijelölése téglalappal.

- 5 File > Revert menüpont.



## Elemek csoportosítása

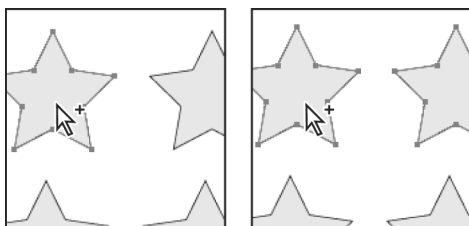
Több objektumot egy csoportba rakhatunk, ha azt akarjuk, hogy az objektumokat az Illustrator egyetlen egységként kezelje. Ily módon több objektumot tudunk együtt mozgatni vagy átalakítani anélkül, hogy tulajdonságaikat vagy egymáshoz viszonyított helyzetüket befolyásolnánk.

- 1 Ugyanabban a megnyitott fájlban, az L2strt\_01.ai-ban váltsunk a Nyíl eszközre (  ). Mindhárom csillag kijelöléséhez kattintsunk az első csillag bal felső részén a csillagon kívülre, és húzzunk egy téglalapot, amely minden csillag első sorát érinti.
- 2 Válasszuk az Object > Group (Objektum > Csoportosítás), majd a Select > Deselect menüpontokat.
- 3 A Nyíl eszközzel kattintsunk az első csillagra, és vegyük észre, hogy mivel csoportosítva van a másik két csillaggal, mind a három ki lett jelölve.

## Hozzáadás egy csoporthoz


A csoportok beágyazhatók; vagyis más objektumokon vagy csoportokon belül is csoportosíthatók, hogy nagyobb csoportokat alkossanak.

- 1 A még mindig kijelölt három felső csillagból álló csoportnál a Shift lenyomása mellett kattintsunk a második sor első csillagára. Ezzel ezt is hozzáadtuk a kijelöléshez, majd válasszuk az Object > Group menüpontot.
- 2 A Shift lenyomása mellett kattintsunk a második sor középső csillagára, és ismét válasszuk az Object > Group menüpontot. Ismételjük meg ezt a második sor harmadik csillagára is.
- 3 Amikor készen vagyunk ezzel, válasszuk a Select > Deselect menüpontot.  
Csoportokat hoztunk létre a csoportokon belül. Ez grafika tervezésekor gyakran használt technika, azonban zavaró lehet, amikor olyan létező fájlokat szerkesztünk, amelyeken csoportosítást használtak.
- 4 Válasszuk a Nyíl eszközt (  ), és kattintsunk a csoportosított csillagok valamelyikére. Mind kijelöltté válik.
- 5 A csillagok kijelölésének megszüntetéséhez kattintsunk a munkára alkalmas terület egy üres részére.
- 6 Tartsuk a Közvetlen kijelölő eszközön lenyomva az egeret és húzzuk jobbra, hogy hozzáférjünk a Csoport kijelölő (Group Selection) eszközhöz (  ).
- 7 Kattintsunk egyszer az első csillagra. Csak ez a csillag válik aktívvá. Kattintsunk még egyszer, és a három csillagból álló kezdeti csoport aktívvá válik. Ahogy folytatjuk a kattintgatást, minden egyes létrehozott csoport aktívvá válik.



A Csoport kijelölő eszköz lehetővé teszi, hogy kijelöléseket adjunk hozzá a csoportokon belül.

- 8 Az Object > Ungroup (Objektum > Csoport szétbontása) menüpont választásával bontsuk szét a csoportot. Jegyezzük meg, hogy minden létrehozott csoporthoz meg kell ismételni ezt a lépést. Vagyis másként fogalmazva, négyszer kell ahhoz az Object > Ungroup menüpontot választani, hogy visszajussunk a különálló csillagokhoz.

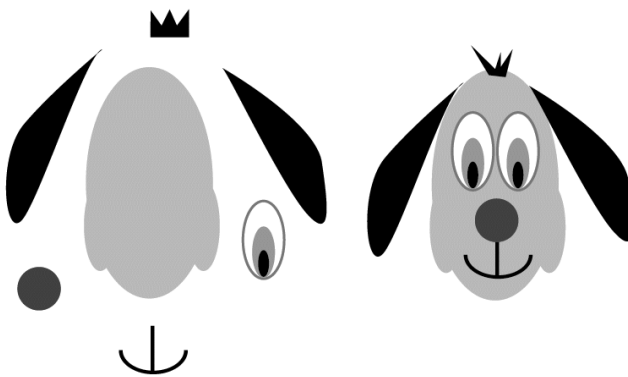
 Olvassuk el a „Rétegek használata” című 7. leckét. Ha egymásba ágyazott csoportok bonyolult rendszerével dolgozunk és csak egy elem csoportosítását akarjuk megszüntetni, a rétegek használatával sokkal egyszerűbben azonosíthatjuk be és jelölhetjük ki azt az elemet, és nem kell a csoportot szétbontani.


- 9 Válasszuk mentés nélkül a File > Close menüpontot.

## Kijelölési technikák alkalmazása

A következő leckében néhány már bemutatott, illetve számos más technikát fogunk használni.

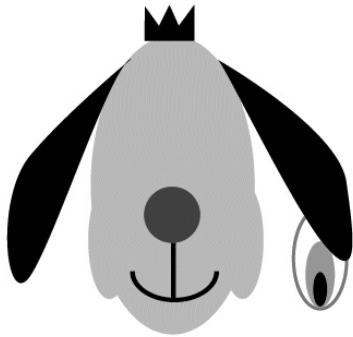
- 1 Válasszuk a File > Open menüpontot, és a merevlemezünk AICIB mappjának Lessons mappájában található Lesson02 almappában nyissuk meg az L2strt\_02.ai fájlt.
- 2 A View > Fit in Window menüpont választásával biztosítsuk, hogy a teljes munkára alkalmas terület látható legyen. Jobb oldalon a kész projektet láthatjuk, míg baloldalon az elkészítendő kutyához szükséges objektumok vannak.



- 3 Kezdjük a leckét a paletták elrejtésével; ebben a leckében nem lesz rájuk szükségünk. A paletták elrejtéséhez nyomjuk meg a Shift+Tab gombokat, vagy a Window menü használatával egyenként vagy csoportonként rejtjük el azokat.  
(A Shift+Tab megnyomásával a paletták elrejtése és megjelenítése között válthatunk. Ha csak a Tabot nyomjuk meg, az az eszköztárat és a palettákat rejt el, illetve jeleníti meg.)
- 4 A Nyíl eszközzel (  ) jelöljük ki a barnáspiros kört. Annak érdekében, hogy elkerüljük a befoglaló keret kezelőpontjának megragadását és a kör átméretezését, a kör közepére kattintsunk, és az egerrel mozgassuk el a kört új helyre, vagyis a kutya orrára.
- 5 A Nyíl eszközzel húzzuk mindkét szemet, a hajtincset és a száját a helyére.



**Megjegyzés:** Legyünk óvatosak a szájjal. Két objektumból áll, így a Nyíl eszközt használva és a Shift billentyűt lenyomva kattintsunk az alsó és felső objektumokra, és együtt mozgassuk azokat.

- 6 Jelöljük ki a kutya fejét (a világosbarna alakzatot), és válasszuk az Object > Lock > Selection (Objektum > Rögzítés > Kijelölt) menüpontot, így tartva meg pozíciójában. Mindaddig nem tudjuk majd kijelölni, amíg az Object > Unlock All (Objektum > Minden rögzítés feloldása) menüpontot nem választjuk.

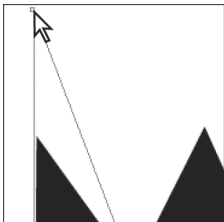


A kijelölési eszközökkel mozgassuk a részeket a helyükre.

Egyelőre hagyjuk rögzítve.

A teli nyilat, vagyis a Nyíl eszközt (  ) egy teljes objektum aktiválására és mozgatására használjuk. Minden kiválasztott elem több csomópontból áll. Ezen csomópontok egyéni aktiválásához váltsunk a Közvetlen kijelölő eszközre (  ).

- 7 Kattintsunk a haj első tincsenek csomópontjára. Amikor egy különálló pont ki van jelölve, teli pontként jelenik meg (aktív), míg a többi csomópont üres (inaktív). Kattintsunk és mozgassuk a csomópontot, hogy megváltoztassuk helyzetét.



A Közvetlen kijelölő eszközzel kattintsunk és mozgassuk az egyes csomópontokat.

- 8 Egyénileg jelöljük ki a hajalakzat más csomópontjait, és helyezzük át azokat különböző irányokba. Adjunk a kutya hajának kócos kinézetet.
- 9 Válasszuk a Nyíl eszközt. A szem több részből áll. A terület kijelölés technikájának vagy a Shift billentyű használatával jelöljük ki a szem mindhárom részét. Válasszuk az Object > Group menüpontot. Húzzuk a szemet az arcon a helyére, így létrehozva a kutya bal szemét.
- 10 Még mindig a Nyíl eszközt használva tartssuk lenyomva az Alt (Windows) vagy Option billentyűt (Mac OS), és a kijelölt szemeket jobbra húzva készítsünk másolatot a bal szemről, és helyezzük el a másolatot jobb szemként. Ne feledjük az Alt/Option billentyű felengedése előtt felengedni az egeret. A kutyának immár két szeme van.

**Megjegyzés:** Ha a Shift billentyűt is lenyomjuk másolás közben, az újonnan létrejövő objektum mozgása a vízszintes, függőleges vagy 45 fokra korlátozódik.

- 11 File > Save menüpont, és zárjuk be a fájlt.



## Kijelölések elrejtése


Abogy egyre összetettebb grafikát készítünk, a létező objektumok útban lehetnek, és megnehezíthetik a kijelöléseket. Az Adobe Illustratorban való grafikai tervezés során gyakran használt technika a kijelölt grafika elrejtése, amely az **Object > Hide > Selection** (Objektum > Elrejtés > Kijelölt) menüpont választásával hajtható végre. Az elrejtett objektum nem mozgatható és nem jelölhető ki; ez lényegében olyan, mintha az objektum nem is lenne ott a munkára alkalmas területen. Minden elrejtett objektumot egyszerre hozhatunk vissza az **Object > Show All** (Objektum > Összes megjelenítése) menüponttal.

## Haladó kijelölési technikák

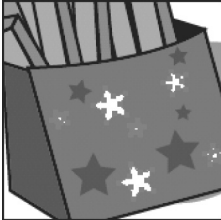
Amikor bonyolult grafikán dolgozunk, a kijelölések irányítása nehézkesé válhat. Ebben a leckében a már bemutatott technikákat ötvözzük olyan további lehetőségekkel, amelyek megkönnyítik a megfelelő elem kijelölését.

- 1 File > Open menüpont, nyissuk meg az AICIB leckék Lesson02 mappjának L2strt\_03.ai nevű fájlját. Mind a Színtár (Swatches), mind a Körvonal (Stroke) paletták legyenek nyitva. Ha nem látszanak, válasszuk a Window > Swatches, illetve Stroke menüpontokat.

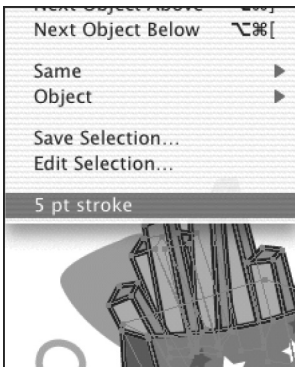


- 2 Figyeljük meg, hogy a nagy szavak, *French Fries*, elfedik és megnehezítik az alattuk levő elemek kijelölését. A Nyíl eszközzel (  ) jelöljük ki a French Fries szavakat, és válasszuk az **Object > Hide > Selection** menüpontot, vagy használjuk a **Ctrl+3** (Windows) vagy **Command+3** (Mac OS) billentyűket. A szavak pontosan az eredeti helyükre kerülnek vissza, amikor a lecke végén az **Object > Show All** menüpontot választjuk.
- 3 Az összes sárga csillag kitöltésének fehérre változtatása időigényes lenne, de a **Select Same** (Ugyanolyan kijelölése) funkció enyhíti gondjainkat. Jelöljük ki valamelyik sár-

ga csillagot, majd válasszuk a Select > Same > Fill and Stroke (Kijelölés > Ugyanolyan > Kitöltés és Körvonal) menüpontot. Minden másik csillag is ki lett választva. Ellenőrizzük, hogy a kitöltés négyzet van elől az eszköztáron, és válasszuk a Színtár palettán a fehérét. Minden csillag fehérre változik.



- 4 Jelöljük ki a sült krumplikat alkotó alakzatok valamelyikét, és válasszuk a Select > Same > Stroke Weight (Kijelölés > Ugyanolyan > Körvonalvastagság) menüpontot. A sült krumpli alakzatnak 3 pontos körvonala van, így minden 3 pontos körvonal aktívá vált. A Window > Stroke (Körvonal) paletta használatával gépeljünk 5-t a szövegdobozba, hogy a vonalvastagságot 5 pontosra növeljük. Hagyjuk az elemeket kijelölve.
- 5 Előfordulhat, hogy egynél többször akarunk egy kijelölésre hivatkozni. Amíg az előző kijelölés még aktív, válasszuk a Select > Save Selection (Kijelölés > Kijelölés mentése) menüpontot. Adjuk a kijelölésnek az 5 pt stroke (5 pontos körvonal) nevet.



- 6 Szüntessük meg a kijelölést, és az ismételt kijelöléshez válasszuk a Select menü alján a Select > 5 pt stroke elemet.
- 7 A *French Fries* szavak visszahozásához válasszuk az Object > Show All menüpontot.
- 8 Mentsük el és zárjuk be a fájlt.

## Önálló kísérletezgetések

Kísérletezzünk az alakzatokkal objektum, kör, csillag, téglalap, vagy akármi más létrehozásával. Az Alt/Option billentyűvel néhányszor másoljuk le azt. Alkalmazzunk különböző színeket és körvonalakat az objektumokon, és a Select Same menüpont használatával újból válasszuk ki azokat. Próbáljuk ki a másolást az újonnan létrehozott objektumok szögét a Shift billentyűvel korlátozva. Próbáljunk egyszerre több elemet másolni.

## Összefoglaló kérdések

- 1 Miért nem jelölődik ki egy kitöltés nélküli objektum, ha rákattintunk?
- 2 Hogyan jelölhetjük ki egy csoport egy elemét?
- 3 Hogyan szerkeszthetjük egy objektum alakját?
- 4 Mit tegyünk azután, hogy sok időt töltöttünk egy később ismételt használandó kijelöléssel?
- 5 Mit tehetünk, ha valami eltakarja a kijelölendő objektumot?

## Összefoglaló válaszok

- 1 A kitöltés nélküli elemeket a körvonalukra kattintva jelölhetjük ki.
- 2 A Csoport kijelölő eszköz használatával kattintsunk egyszer a csoporton belüli különálló elemre. A következő csoportosított elemeket további kattintással adhatjuk a kijelöléshez. A rétegekkel foglalkozó 7. fejezetben meglátjuk, hogyan tehetik a rétegek egyszerűbbé az összetett kijelöléseket.
- 3 A Közvetlen kijelölő eszközzel egy vagy több egyedi csomópontot kiválaszthatunk, és megváltoztathatjuk az objektum alakját.
- 4 Minden újra használni kívánt kijelölésnél válasszuk a Select > Save Selection menüpontot. Nevezzük el a kijelölést, és bármikor újból kijelölhetjük a Select menüből.
- 5 Ha valami akadályozza, hogy hozzáférjünk a kijelöléshez, válasszuk az Object > Hide > Selection menüpontot. Az objektum ekkor nem törlődik, csupán eredeti helyzetét megőrizve mindaddig rejtve lesz, amíg az Object > Show All menüpontot nem választjuk.