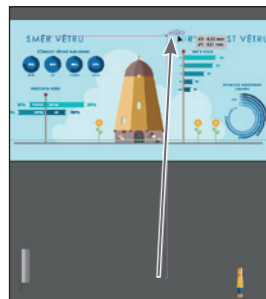


11 Přetáhněte skupinu na prostřední kreslicí plátno.

12 Stiskněte klávesu Option (macOS) nebo Alt (Windows) a přetáhněte skupinu ještě i na jiné místo na kreslicím plátně. Uvolněte tlačítko myši, a pak klávesu, čímž vytvoříte její kopii. Pokud chcete, můžete to několikrát zopakovat, a tím rozmístit po plátně několik dalších kopií.

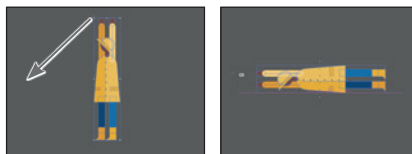


Otáčení objektů

Existuje řada způsobů, jak kresbu otočit, v rozmezí od přesného po ruční otáčení. V předchozích lekcích jste se dozvěděli, že můžete vybraný obsah otáčet pomocí nástroje Výběr (Selection). Standardně se objekty otáčejí kolem vztažného bodu, který je uprostřed daného objektu. V této části lekce se naučíte používat nástroj Otáčení (Rotate) a příkaz Otočit (Rotate).

1 S vybraným nástrojem Výběr (Selection) (▸) označte kresbu osoby ve žlutém pršiplášti. Několikerým stisknutím kombinace Command++ (macOS) nebo Ctrl++ (Windows) si kresbu zvětšete.

2 Přesuňte ukazatel vedle jednoho z rohových bodů ohraničovacího rámečku, a jakmile se ukazatel změní na otočnou šipku (↻), tažením proti směru hodinových ručiček kresbu otočte. Při tažení stiskněte klávesu Shift, aby se kresba otáčela v násobcích úhlu 45°. Až se v popisku s rozměry vedle ukazatele objeví hodnota 90°, uvolněte tlačítko myši, a pak i klávesu.

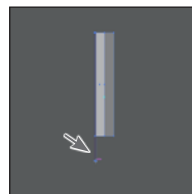


Nástroj Výběr (Selection) otáčí obsah standardně kolem jeho středu. V dalším kroku použijete nástroj Otáčení (Rotate), pomocí něhož budete moci obsah otáčet i kolem jiného bodu.

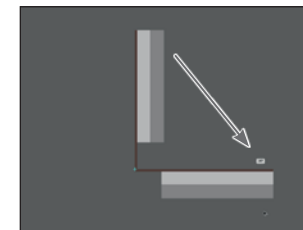
3 Stisknutím mezerníku se přepnete na nástroj Ručička (Hand) a táhněte doprava, abyste si posunuli do záběru skupinu, která se nachází úplně vlevo (viz následující obrázek). Až ji uvidíte, mezerník uvolněte.

4 S vybraným nástrojem Výběr (Selection) klepněte na skupinu, a tím ji vyberte.

5 V panelu nástrojů vyberte nástroj Otáčení (Rotate) (↻) [najdete ho pod nástrojem Zrcadlení (Reflect)]. Přesuňte ukazatel pod spodní okraj vybrané kresby a klepnutím nastavte vztažný bod (kolem něhož se bude kresba otáčet). Místo, na které máte klepnout, je vidět na obrázku.



6 Přesuňte ukazatel napravo od vybrané kresby a začněte táhnout po směru hodinových ručiček. Při tažení stiskněte kombinaci Option+Shift (macOS) nebo Alt+Shift (Windows), čímž při tažení vytvoříte kopii kresby a zároveň omezíte úhel otáčení na násobky 45°. Až v popisku s rozměry uvidíte hodnotu -90°, uvolněte tlačítko myši, a pak i klávesy.



● **Poznámka:** Váš popisek s rozměry může vypadat jinak, než ten na obrázku, což je v pořádku.

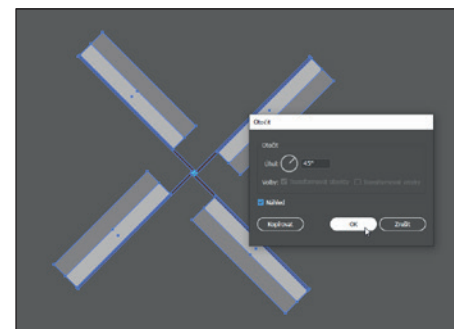
Další možností, jak kresbu přesně otáčet, je panel Vlastnosti (Properties) [případně ovládací panel nebo panel Transformace (Transform)]. V panelu Transformace (Transform) uvidíte vždy úhel otočení, který můžete později u každého objektu změnit.

7 Pro zopakování předchozích transformací vybraného tvaru vyberte *dvakrát po sobě* příkaz Objekt → Transformovat → Transformovat znovu (Object → Transform → Transform Again).

8 Vyberte nástroj Výběr (Selection) (▸) a tažením přes všechny čtyři tvary je vyberte.

9 Klepnutím na tlačítko Seskupit (Group) v panelu Vlastnosti (Properties) je všechny seskupte.

10 S dosud vybranou skupinou poklepejte v panelu nástrojů na nástroj Otáčení (Rotate). V dialogovém okně Otáčení (Rotate), které se objeví, změňte hodnotu v poli Úhel (Angle) na 45°. Zatrhněte políčko Náhled (Preview), abyste si změnu prohlédli, a pak klepněte na tlačítko OK.



● **Tip:** Po transformaci obsahu pomocí nejrůznějších metod, včetně otáčení, si všimnete, že je nyní ohraničovací rámeček otočený. Pokud budete chtít pozici ohraničovacího rámečku zase obnovit, vyberte příkaz Objekt → Transformovat → Obnovit ohraničovací rámeček (Object → Transform → Reset Bounding Box).

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

12 S vybraným nástrojem Výběr (Selection) (▸) přetáhněte vybranou skupinu nahoru na kresbu větrného mlýnu.

