



מדריך למשתמש בתוכנת Illustrator CS3

כתיבה מקצועית ועריכה: מירי פרידמן, דקל מועלים

נעים להכיר, Illustrator

תוכנת Illustrator משמשת לאיור ובנייה של אייקונים, לוגואים, איורים ואלמנטים גרפיים שונים.

בפרק זה נסקור בקצרה את חלונות התוכנה ונלמד כיצד מתחילים לעבוד בה.

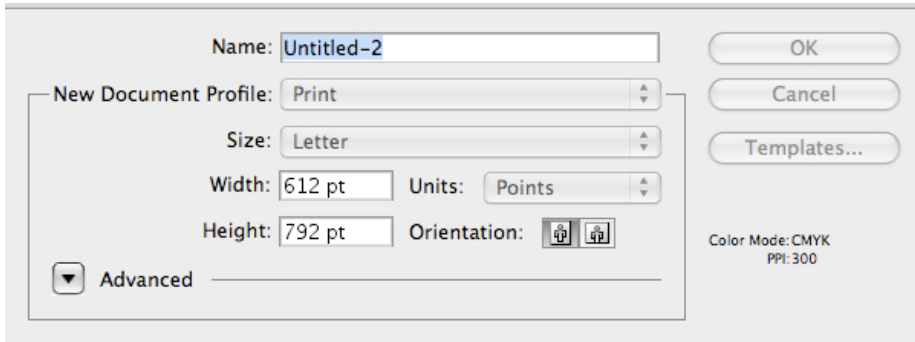
קריאה נעימה!


1

- תכונות המסמך
- חלונות התוכנה
- תצוגה
- רשתות עבודה וקווי עזר
- חלון הכלים

תכונות המסמך:

לפתיחת מסמך חדש יש לבחור בפקודה: File > New. בחלון שייפתח יש לקבוע את מאפייני המסמך.



חלון הגדרת מסמך חדש 

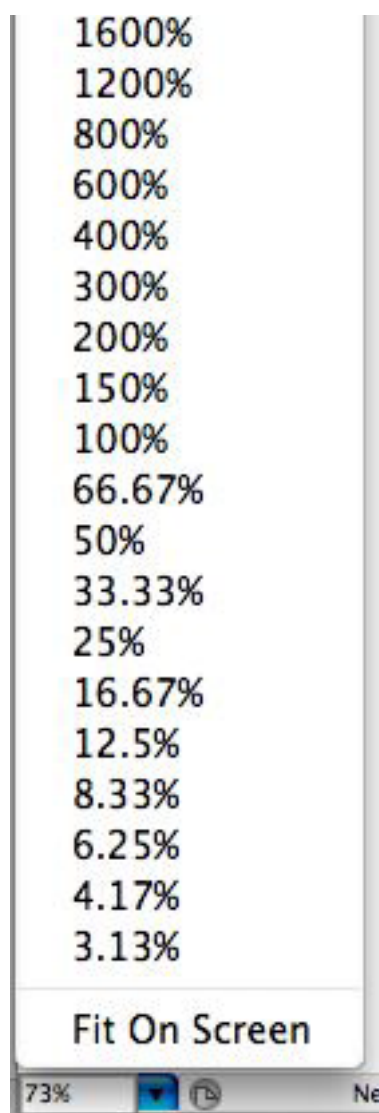
בחלון זה ניתן להגדיר את שם המסמך, גודלו (רוחב וגובה) ואת כיוונו. כמו כן ישנן אפשרויות נוספות לניהול צבע, כולל האפשרות לבחור במודל הצבע של המסמך (CMYK או RGB).

היכרות עם התוכנה

תצוגת משטח העבודה:

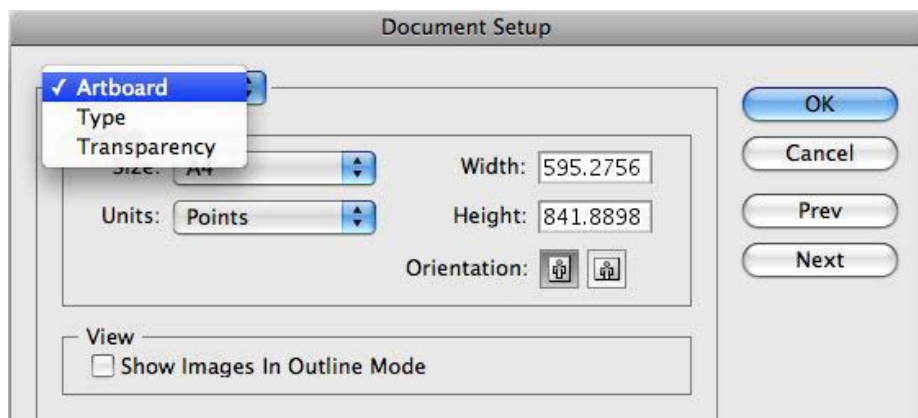
לאחר פתיחת מסמך חדש הוא יוצג במרכז חלון התוכנה. ניתן להגדיל או להקטין את התצוגה באמצעות תפריט התצוגה בחלקו השמאלי התחתון של משטח העבודה או באמצעות כלי זכוכית המגדלת.

היכרות עם התוכנה



שינוי הגדרות המסמך

ניתן לשנות את הגדרות המסמך הפעיל באמצעות הפקודה File > Document Setup.



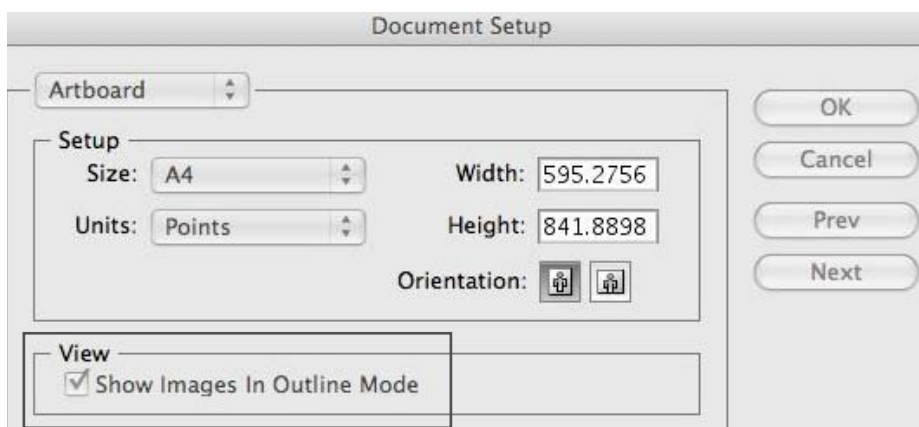
בחירה פקודה זו תציג חלון המחולק לארבע קטגוריות:

- הגדרת תכונות משטח העבודה (Artboard).
- הגדרת תכונות מלל כלליות למסמך (Type).
- הגדרת שקיפות (Transparency).

הגדרת תכונות משטח העבודה (Artboard)

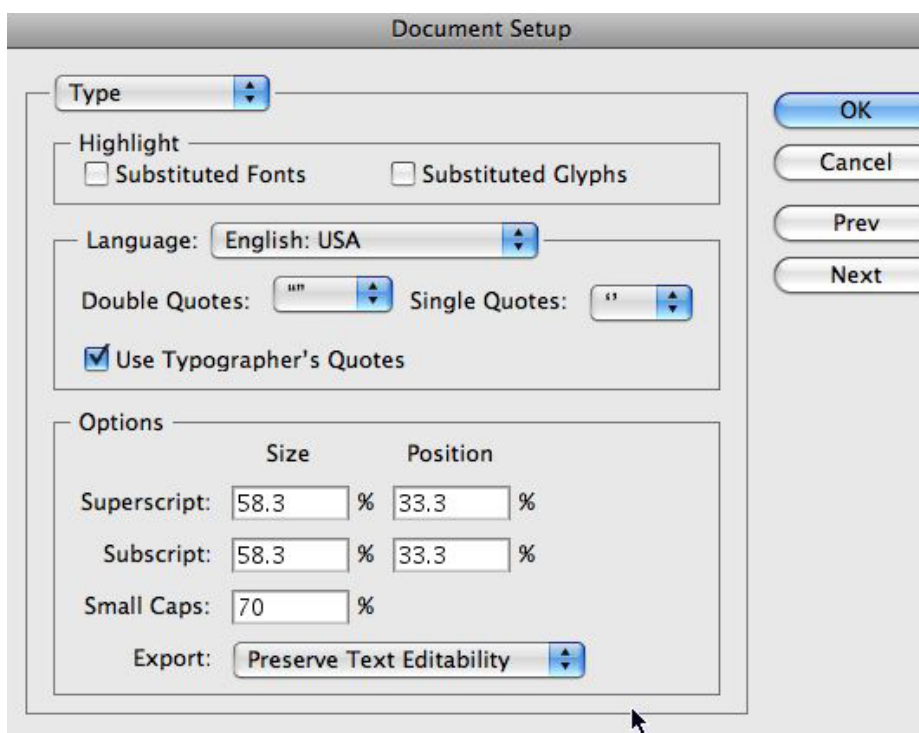
תחת הקטגוריה זו ניתן לשנות את גודל המסמך (Size), את יחידות המידה (Units) בה התוכנה מחשבת את תכונות העצמים השונות ואת כיוון המסמך: לרוחב או לגובה.

סימון הפקודה Show Image in Outline Mode תציג את כל האובייקטים במסמך בתצוגה של קווים בלבד, ללא צבע המילוי.



הגדרת תכונות המלל במסמך (Type)

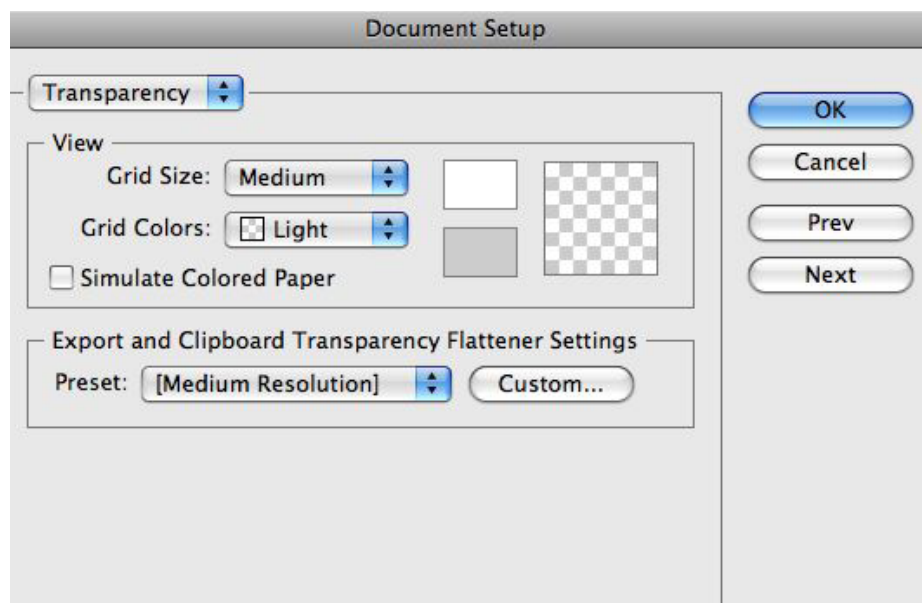
תחת קטגוריה זו ניתן להגדיר תכונות המלל במסמך, למשל את הגדרות המלל העילי (Superscript) או התחת (Subscript), גודל באחוזים של אותיות Small Caps או אופן הטיפול במרכאות.



היכרות עם התוכנה

הגדרת שקיפות (Transparency)

תחת קטגוריה זו ניתן לקבוע כי רקע המסמך יהיה שקוף ולא לבן, רקע שקוף מוצג כמשבצות אפורות ולבנות. בחלון זה ניתן להגדיר את גודל המשבצות ואת צבען.



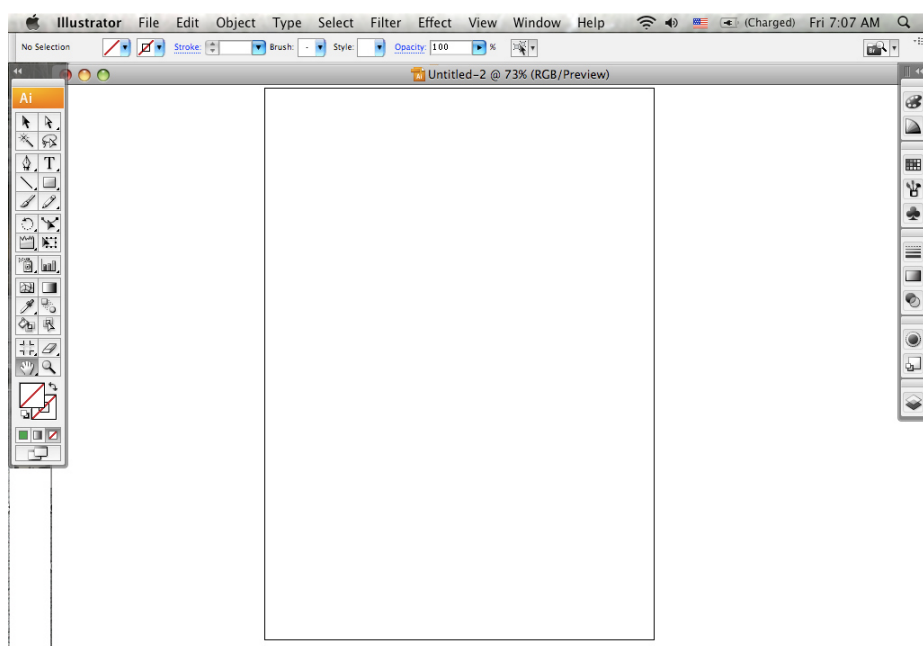
היכרות עם התוכנה



חלונות התוכנה

סביבת העבודה (Workspace)

היכרות עם התוכנה



בחירה בחלונות נוספים מתפריט Window, כמו Color, Library ועוד, תציג את החלונות על שטח העבודה בתוכנה. באמצעות הפקודות שבתפריט Window < Workspace, ניתן לקבוע את אופן סידור החלונות במסמך.



Basic: בחירה באפשרות זו "תמזער" את החלונות הצפים לכפתורים שמאפשרים שטח עבודה גדול ונוח. לחיצה על הכפתור תפתח את החלון לגודל מלא ולחיצה נוספת על החץ העליון בחלון הפתוח "תמזער" בחזרה את החלון.

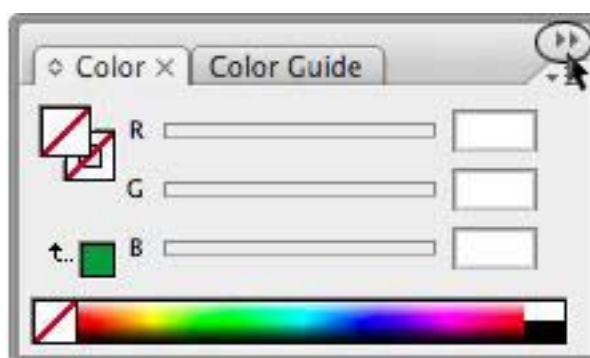


החלונות הממוזערים

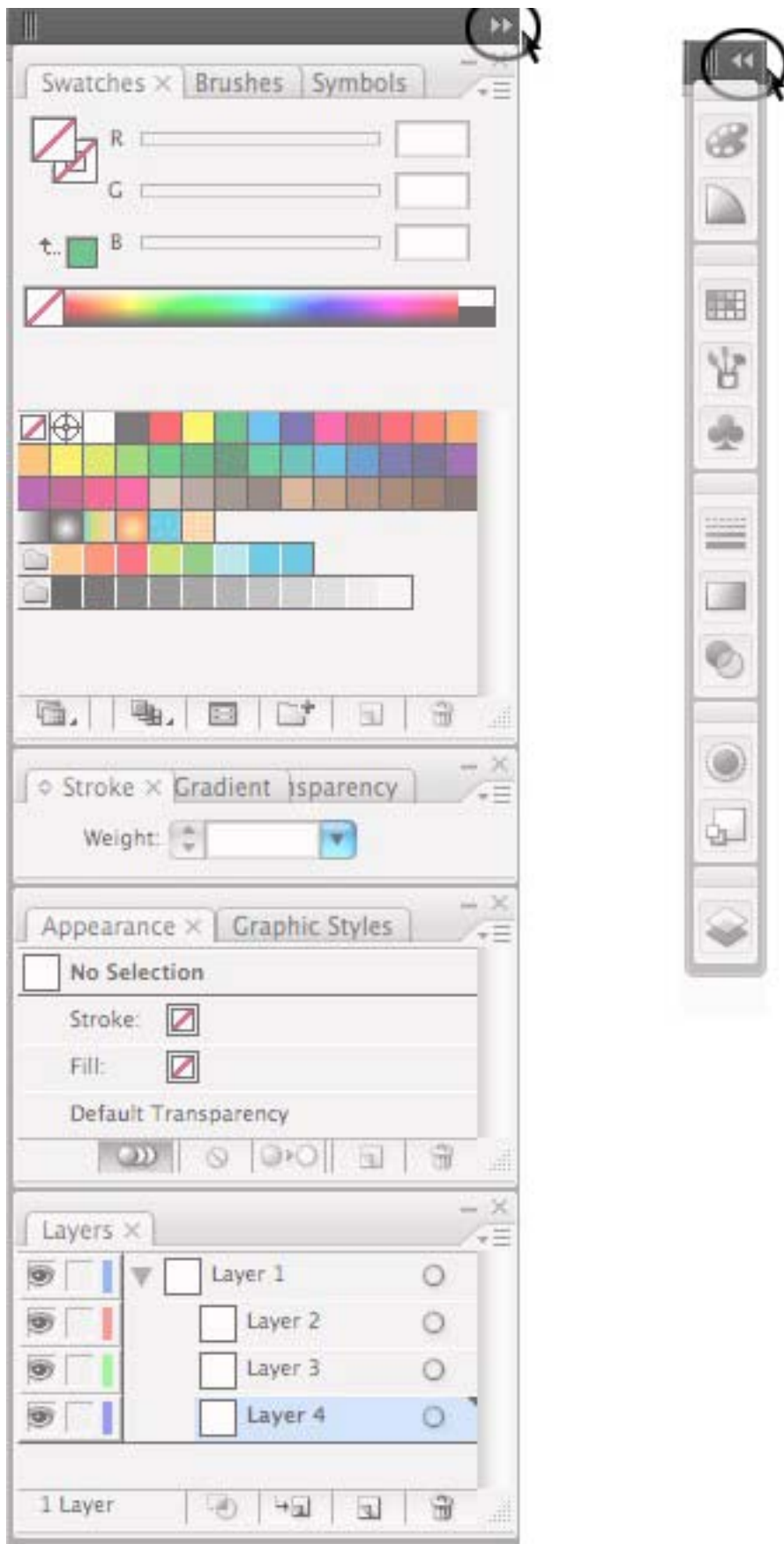


לאחר לחיצה על הכפתור 

לחיצה נוספת על החץ העליון בחלון הפתוח תמזער אותו.



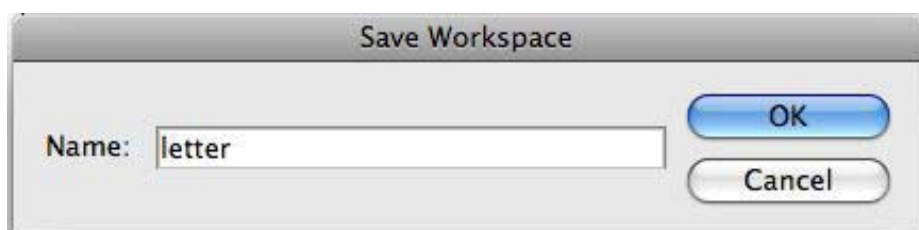
לחיצה על החץ העליון שבחלון החלונות הממוזערים תציג את כל החלונות בגודל מלא. לחיצה נוספת על החץ העליון, תמזער את החלונות.



Panel: בחירה באפשרות זו, תציג את החלונות בגודל מלא, בחלקו הימני של מסך התוכנה

Type: בחירה באפשרות זו, תציג את חלונות המלל בגודל מלא, בחלקו הימני של מסך התוכנה.

Save Workspace: בחירה בפקודה זו תשמור את סביבת העבודה הפעילה. לאחר בחירה באפשרות זו, ייפתח חלון בו יש להקליד את השם הרצוי לסביבת העבודה הנוכחית.



לאחר מכן, יוצג השם בראש תפריט Workspaces ולחיצה עליו תסדר את משטח העבודה וחלונות התוכנה כפי שנשמרו.



תצוגה (View)

כלי זכוכית המגדלת



אפשרויות הכלי: כלי זה מאפשר להגדיל או להקטין את תצוגת החלון. לחיצה עם כלי זה בנקודה כלשהי במסמך תכפיל את גודל התצוגה של העצמים באזור הלחיצה. דרך נוספת להגדיל את תצוגתו של איזור מסוים היא לגרור את כלי זכוכית המגדלת סביב האזור הרצוי. לאחר עזיבת העכבר יוגדל האזור שסומן למלוא גודל חלון המסמך. לחיצה או גרירה עם כלי זכוכית המגדלת תוך לחיצה על מקש Alt במקלדת תקטין את תצוגת המסמך.

כלי היד



לחיצה וגרירה עם כלי זה במסמך, מאפשר להזיז את תצוגתו של משטח העבודה בתוך שטח המסך. לחיצה על מקש הרווח שבמקלדת מפעילה זמנית את כלי היד ללא צורך לבחור בו בחלון הכלים. לחיצה כפולה על כלי היד בחלון הכלים, תתאים את גודל התצוגה לגודל המשטח כך שהמסמך ומשטח העבודה יוצגו במלואם במסך.

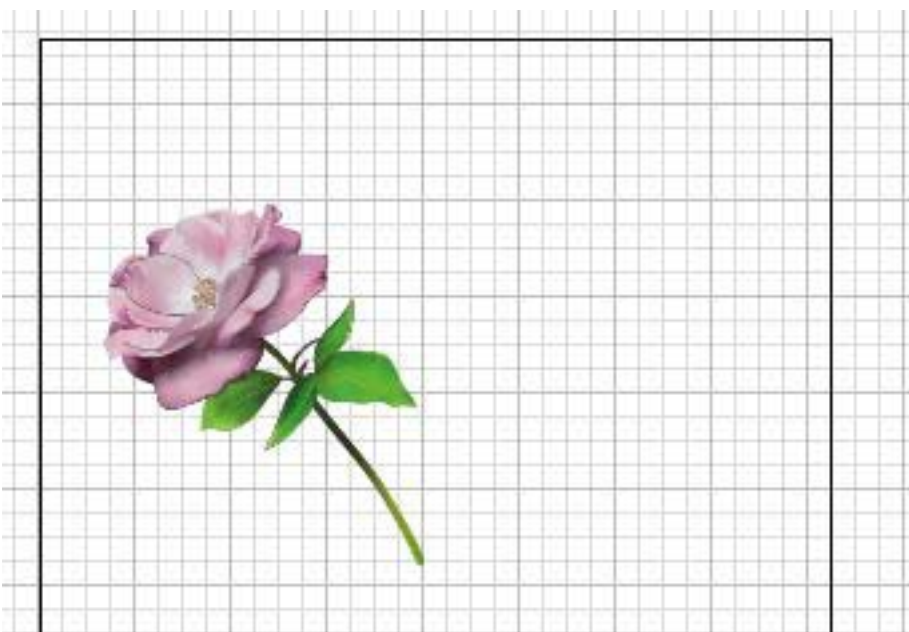
שינוי גודל התצוגה

בתפריט התצוגה אשר בחלקו השמאלי התחתון של המסמך, ניתן לבחור בין גודלי תצוגה שונים.



רשתות עבודה וקווי עזר

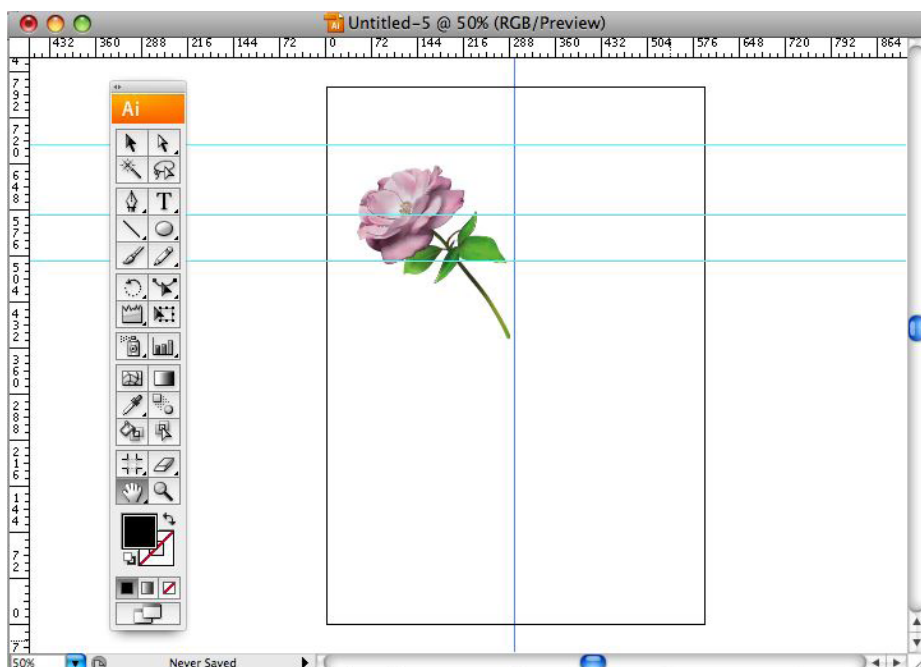
ניתן להציג את רשת העבודה דרך תפריט View < Show Grid.



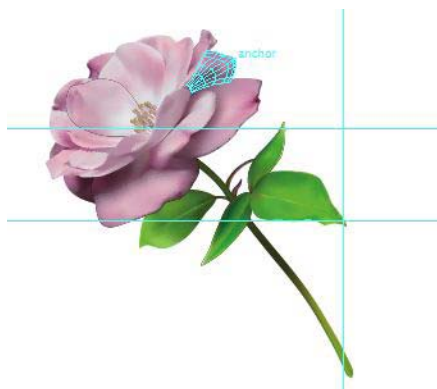
באמצעות הפקודה `Grid<Hide Grid` ניתן להסתיר את הרשת.

Rulers

את סרגלי המסמך ניתן להציג דרך הפקודה `View<Show Rulers`. מתוך סרגלי העבודה ניתן לגרור קווי עזר. לאחר שגררתם את קווי העזר ניתן להסתירם ולהציגם בשנית דרך `View<Guides < Show Guides`. כדי למחוק קו עזר יש לגרור אותו מחוץ לשטח המסמך.



באמצעות הפקודה `View<Guides<Release Guides` ניתן להפוך את קווי העזר לקווים רגילים. הפקודה `View<Guides <Hide Guides` מסתירה את קווי העזר ואילו הפקודה `View<Guides <Lock Guides` נועלת את קווי העזר. הפקודה `View<Smart Guides` תציג קווי עזר חכמים שמסייעים בסימון נקודות, מציאת מרכז הצורה ועוד.



היכרות עם התוכנה



חלון הכלים

באמצעות הפקודה Window > Tools ניתן להציג או להסתיר את חלון הכלים. חלון הכלים מציג את כלי העבודה השונים בתוכנה, החל מריבועים ועיגולים עד קווים, טקסטים ועוד.

היכרות עם התוכנה

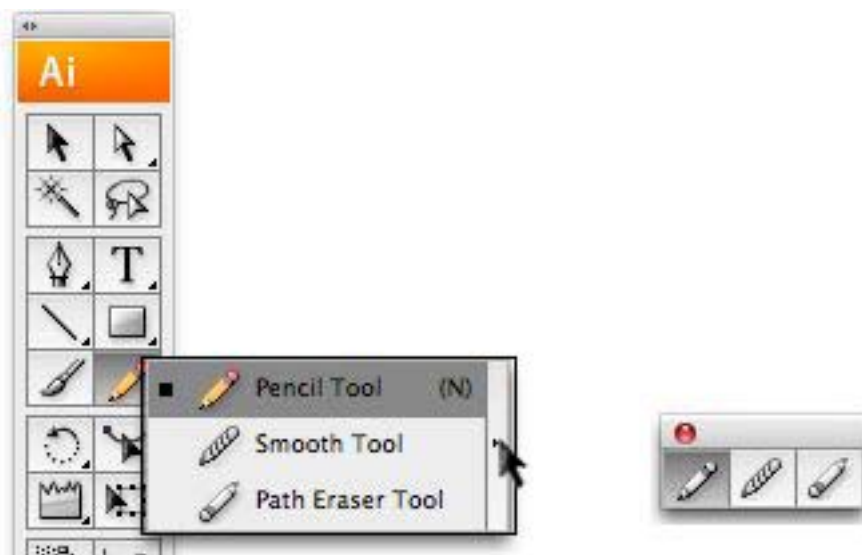


על מנת לבחור אחד מהכלים בחלון הכלים, יש לבחור אותו באמצעות העכבר או ללחוץ על קיצורו במקלדת. שם הכלי ומקש הקיצור שלו יופיעו בעת מעבר העכבר על הכלי הרצוי.



כלים נסתרים:

בחלק מהכלים מוצג אייקון של משולש קטן, בפינה הימנית התחתונה של הכלי. לחיצה ארוכה על משולש זה תציג כלים נוספים תחת מחיצה זו. על מנת להציג כלים אלו בנפרד יש ללחוץ על המשולש הקטן ואז לגרור את העכבר על החץ שבקצה הכלים הנסתרים, ולשחררו. הכלים הנסתרים יופיעו בנפרד.



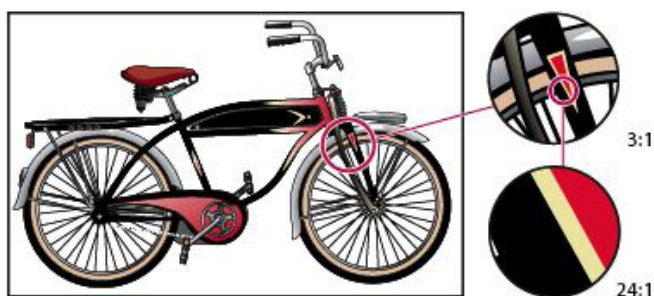
היכרות עם התוכנה

ניתן לגרור את אותה מחיצה גם למספר מקומות במסמך.

כלי השרטוט והבחירה

תוכנת אילוסטרטור יוצרת אובייקטים ווקטורים. גרפיקה וקטורית היא טכניקה לרישום התוכן של תמונה באמצעות חישוב מתמטי הכולל את תכונות הרחב, הגובה וקואורדינאטות של הצורה. ציור של קו, למשל, יוצג בצורת רצף נקודות או כווקטור בגודל, למשל, של 10 יחידות שפונה לכיוון 35 מעלות ימינה, לצורך הדוגמא. וקטור יוצג תמיד עם שני ערכים להגדרתו המתמטית ומספר ערכים נוספים להגדרתו הגראפית במחשב כמו: מיקום, צבע, מילוי ועוד (תלוי בתוכנה).

המחשב מפרק את הציור לצורות בסיסיות שאיתן הוא יודע להתעסק מתמטית כמו: נקודה, קו, אליפסה, קשת. לאחר הפירוק לרכיבים אלו מחשב המחשב את צבעי הפיקסלים של הציור ומצייר אותם. יתרונה העיקרי של גרפיקה ווקטורית הוא ביכולת לשנות את ממדי התמונה (להרחיב אותה או לכווץ אותה) בלא כל פגיעה באיכות התמונה שלא כמו תמונת מפת סיביות-המורכבת מפיקסלים, כמו בתוכנת פוטושופ, למשל.



• • כלי השרטוט הגרפיים

• • כלי הבחירה

כלי השרטוט

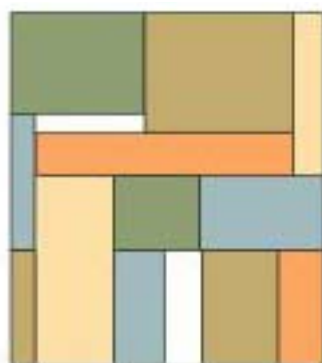
תוכנת אילוסטרטור יוצרת אובייקטים ווקטורים. גרפיקה וקטורית היא טכניקה לרישום התוכן של תמונה באמצעות חישוב מתמטי הכולל את תכונות הרוחב, הגובה וקואורדינטות של הצורה. ציור של קו, למשל, יוצג בצורת רצף נקודות או כווקטור בגודל, למשל, של 10 יחידות שפונה לכיוון 35 מעלות ימינה, לצורך הדוגמא. וקטור יוצג תמיד עם שני ערכים להגדרתו המתמטית ומספר ערכים נוספים להגדרתו הגראפית במחשב כמו: מיקום, צבע, מילוי ועוד (תלוי בתוכנה).

המחשב מפרק את הציור לצורות בסיסיות שאיתן הוא יודע להתעסק מתמטית כמו: נקודה, קו, אליפסה, קשת. לאחר הפירוק לרכיבים אלו מחשב המחשב את צבעי הפיקסלים של הציור ומצייר אותם. יתרונה העיקרי של גרפיקה ווקטורית הוא ביכולת לשנות את ממדי התמונה (להרחיב אותה או לכווץ אותה) בלא כל פגיעה באיכות התמונה שלא כמו תמונת מפת סיביות-המורכבת מפיקסלים, כמו בתוכנת פוטושופ, למשל.

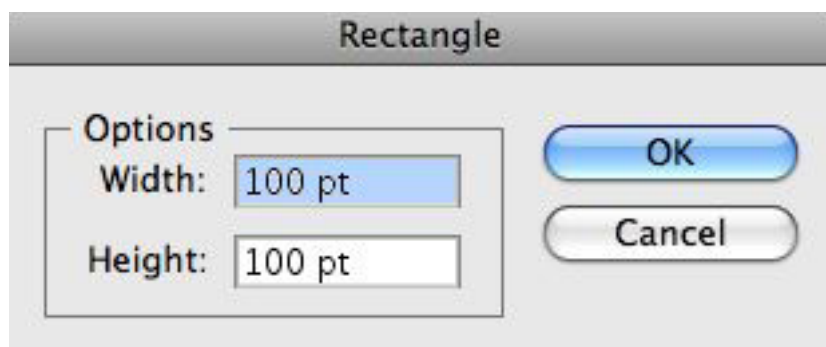
כלי המלבן:



באמצעות כלי המלבן ניתן לשרטט ריבועים (מקש shift לחוץ) ומלבנים.

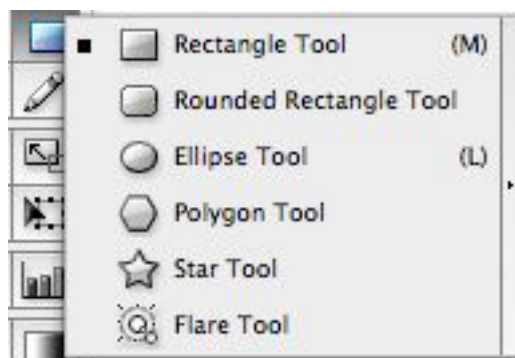


בחירה בכלי המלבן ולחיצה בנקודה כלשהי במסמך תציג חלון בו ניתן לקבוע את גודלו של המרובע שיווצר, לאחר אישור החלון יופיע במסמך מרובע בגודל שהוגדר.



קבוצת כלי השרטוט הריבועים

לחיצה ארוכה על כלי המלבן תציג כלים נוספים:



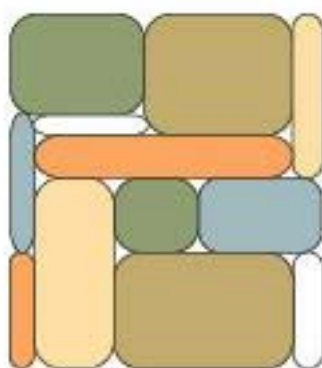
- מלבן בעל פינות מעוגלות.
- כלי האליפסה.
- כלי המצולעים.
- כלי הכוכב.
- כלי הבזק עדשה.

כלי השרטוט והבחירה

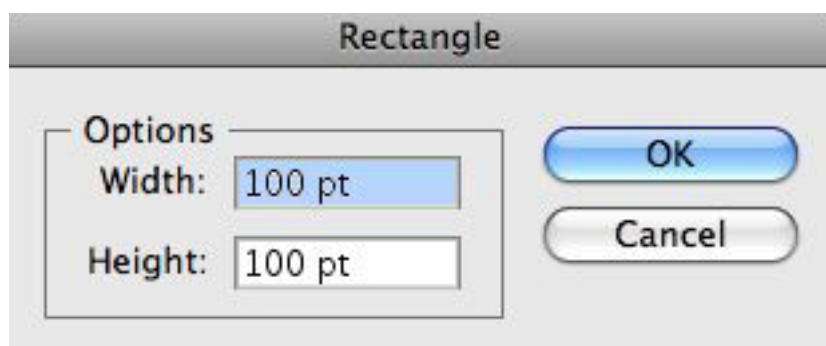
מלבן בעל פינות מעוגלות



באמצעות כלי זה ניתן ליצור מלבן בעל פינות מעוגלות.



לחיצה עם הכלי בנקודה כלשהי במסמך תציג חלון בו ניתן לקבוע את גודלו של המרובע שיווצר ואת רדיוס הפינות. לאחר אישור החלון יופיע במסמך מרובע בגודל שהוגדר.



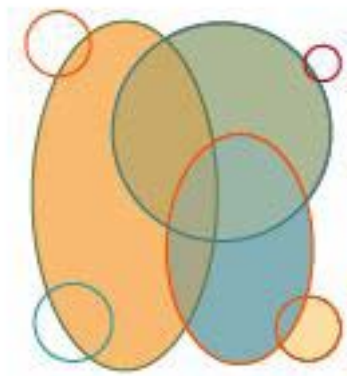
השימוש בכלי זה בעייתית, היות שהגדלה או הקטנה של המלבן מעוגל הפינות לאחר יצירתו, יעוותו את הפינות שלו ולא ישמרו על הרדיוס הקיים. הדרך הטובה ליצור מלבן עם פינות מעוגלות היא באמצעות אפקט פינות מעוגלות (ראו פרטים בהמשך).



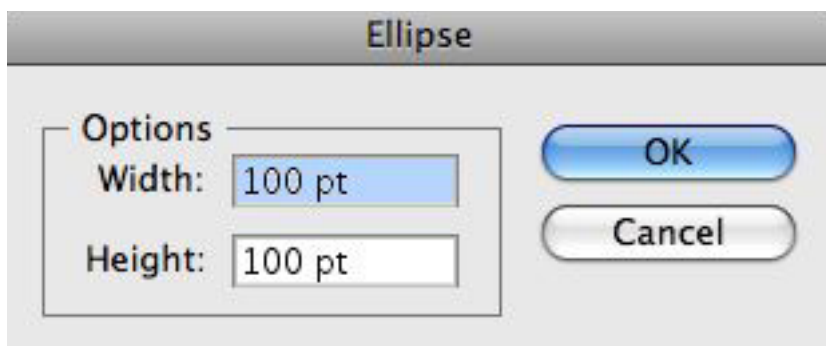
כלי האליפסה



באמצעות כלי זה ניתן ליצור עיגולים (מקש shift לחוץ) ואליפסות.



לחיצה עם הכלי בנקודה כלשהי במסמך תציג חלון בו ניתן לקבוע את גודלה של הצורה שתיווצר. לאחר אישור החלון יופיע במסמך אליפסה בגודל שהוגדר.

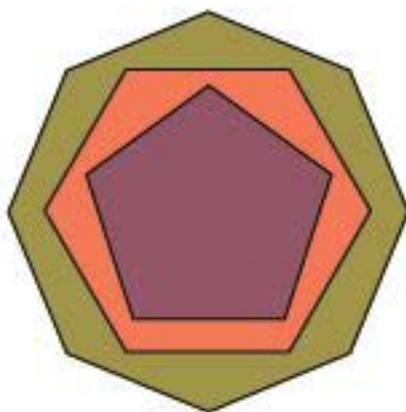


כלי המצולע



באמצעות כלי זה ניתן ליצור מצולעים. על מנת להוסיף או להחסיר צלעות במצולע יש להקיש על החצים במקלדת (חץ עליון או תחתון) תוך כדי שרטוט המצולע.





כלי הכוכב



באמצעות כלי זה ניתן ליצור כוכבים. על מנת להוסיף או להחסיר צלעות בכוכב יש להקיש על החצים במקלדת (חץ עליון או תחתון) תוך כדי שרטוט הכוכב. לחיצה על מקש Alt תיישר את זוויות הכוכב, לחיצה על מקש Shift תיישר את זוויות הכוכב עצמו ולחיצה על מקש CTRL תאפשר למתוח את הפינות שלו.

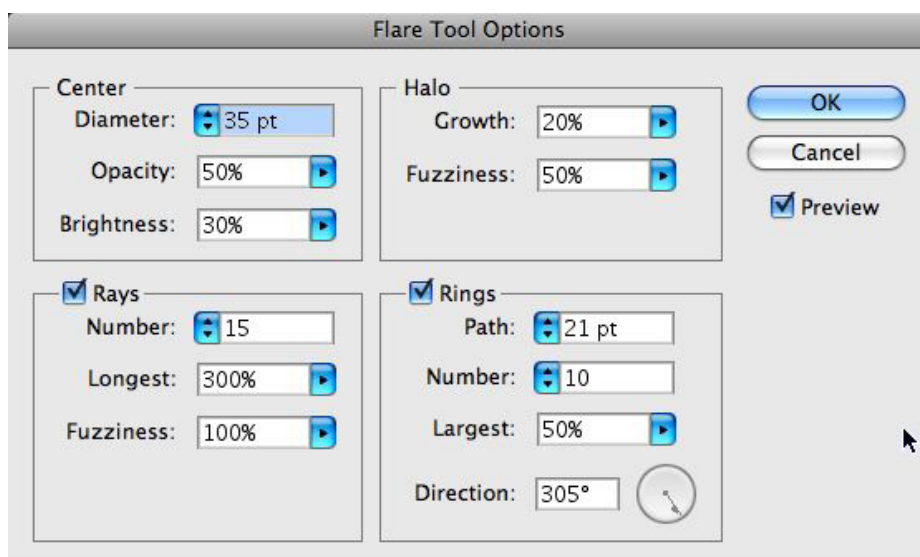


כלי הבזק עדשה



באמצעות כלי זה ניתן ליצור אפקט של הבזק אור על עדשה על גבי צורות במסמך. הכלי יוצר צורה המורכבת ממספר עיגולים בעלי צורה וצבע ייחודיים, מיקום ההבזק על אובייקט במסמך יוצר אפקט של הבזק שמש.

ליצירת ההבזק, יש לגרור את הכלי מעל צורה במסמך. על מנת לשנות את תכונות ההבזק שכבר נוצר יש ללחוץ פעמיים על כלי ההבזק בחלון הכלים ולשנות את הגדרותיו בחלון שייפתח.



כלי השרטוט והבחירה

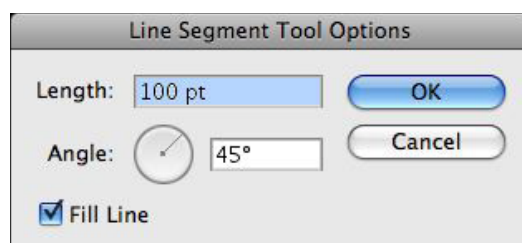
כלי הקו:



באמצעות כלי הקו ניתן לשרטט קווים ישרים.

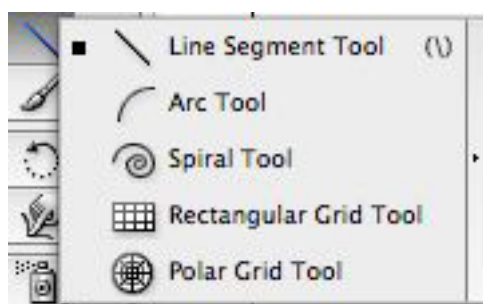


לחיצה עם הכלי בנקודה כלשהי במסמך או לחיצה כפולה על כלי הקו בחלון הכלים תציג חלון בו ניתן לקבוע את אורך הקו ואת זוויתו של הקו שיווצר, לאחר אישור החלון יופיע במסמך קו באורך ובזווית שהוגדרו.



קבוצת כלי הקו

לחיצה ארוכה על כלי הקו תציג כלי קו נוספים.



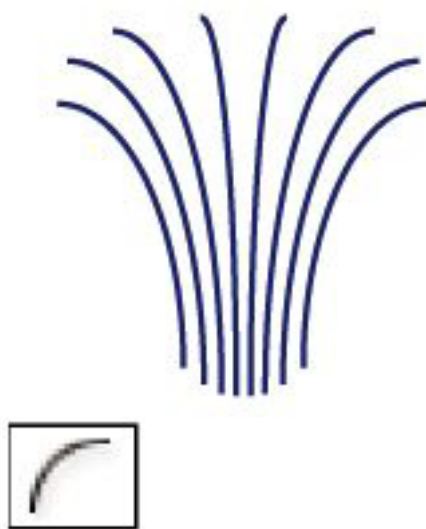
כלי השרטוט והבחירה

- כלי הקשת: ליצירת קשתות.
- כלי הספירלה: ליצירת ספיראלות עם כיוון השעון או נגד כיוון השעון.
- כלי הרשת המלבנית.
- כלי הרשת המעגלית.

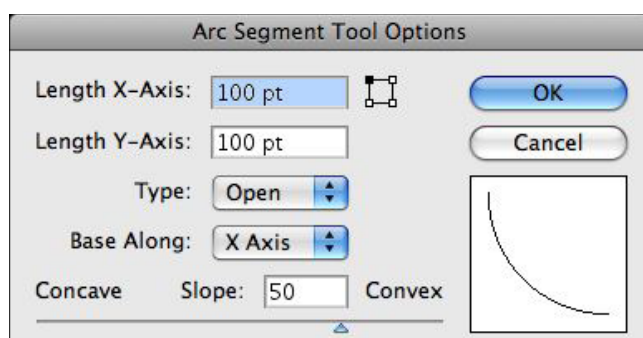
כלי הקשת



באמצעות כלי זה ניתן ליצור קשתות סגורות או פתוחות.



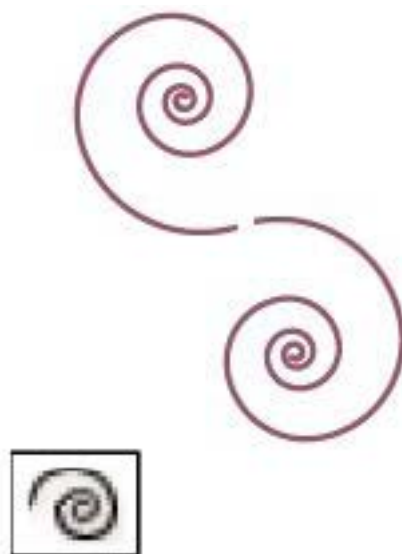
לחיצה עם הכלי בנקודה כלשהי במסמך או לחיצה כפולה על כלי הקו בחלון הכלים תציג חלון בו ניתן לקבוע את אורך הקשת (Length) קשת פתוחה או סגורה (Type), קשת קמורה או קעורה (Base Along) ומידת עקמומיות הקשת (Concave), לאחר אישור החלון תופיע במסמך קשת בעלת התכונות שהוגדרו.



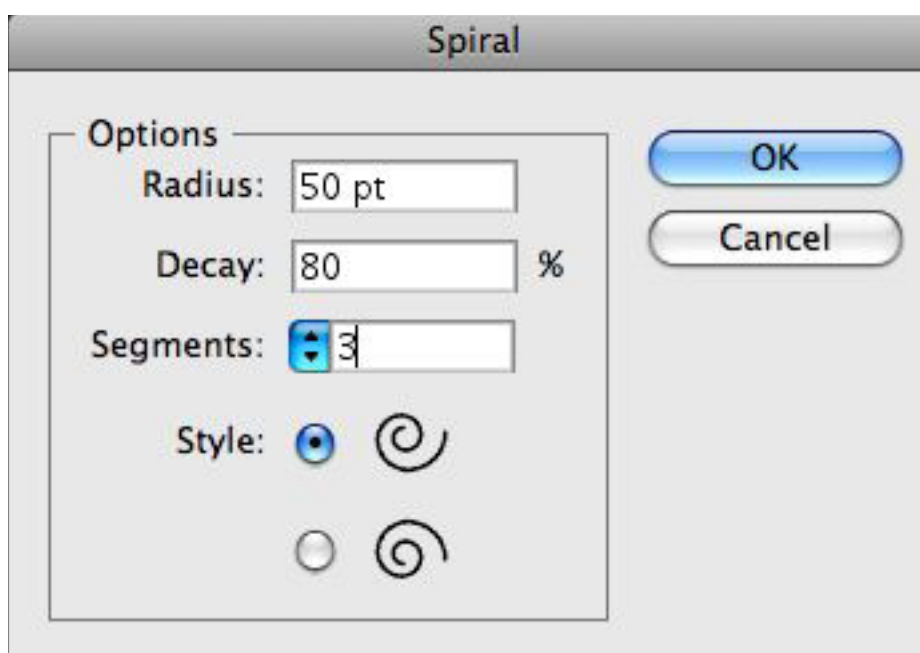
כלי הספירלה



באמצעות כלי זה ניתן ליצור ספיראלה.



לחיצה עם הכלי בנקודה כלשהי במסמך תציג חלון בו ניתן לקבוע את רדיוס הספיראלה (Radius) את המרווחים בין סיבוב לסיבוב (Decay), מספר הקטעים מהם מורכבת הספיראלה (Segment) ואת כיוון הספיראלה (עם או נגד כיוון השעון - Style), לאחר אישור החלון תופיע במסמך ספיראלה בעלת התכונות שהוגדרו.

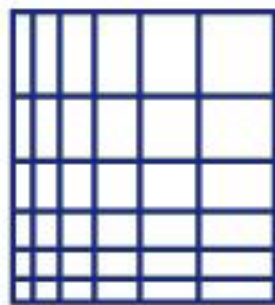


כלי הרשת המלבנית



באמצעות כלי זה ניתן ליצור רשת מלבנית במסמך.






לחיצה עם הכלי בנקודה כלשהי במסמך או לחיצה כפולה על כלי הקו בחלון הכלים תציג חלון בו ניתן לקבוע את גודל הרשת (Size), מספר הקווים על הציר האופקי והאנכי וכן אחוזי סטייה על הציר האופקי והאנכי. לאחר אישור החלון תופיע במסמך רשת מלבנית בעלת התכונות שהוגדרו.

Rectangular Grid Tool Options

Default Size

Width: 100 pt 

Height: 100 pt

OK

Cancel

Horizontal Dividers

Number: 5

Bottom Skew: 0% Top

Vertical Dividers

Number: 5

Left Skew: 0% Right

Use Outside Rectangle As Frame

Fill Grid

כלי הרשת המעגלית




באמצעות כלי זה ניתן ליצור רשת מעגלית במסמך.



לחיצה עם הכלי בנקודה כלשהי במסמך או לחיצה כפולה על כלי הקו בחלון הכלים תציג חלון בו ניתן לקבוע את גודל הרשת (Size), מספר המקטעים מהם מורכבת הרשת (Concentric Dividers) ואת מספר המעגלים ברשת (Radial Dividers). לאחר אישור החלון תופיע במסמך רשת מעגלית בעלת התכונות שהוגדרו.

Polar Grid Tool Options

Default Size

Width: 100 pt 

Height: 100 pt

Concentric Dividers

Number: 5

In Skew: 0% Out

Radial Dividers

Number: 5

Bottom Skew: 0% Top

Create Compound Path From Ellipses

Fill Grid

OK

Cancel



בעת יצירת הצורות השונות נסו לשלב את המקשים הבאים: חצי המקלדת, והאותיות: X,c,v,f.

כלי הבחירה

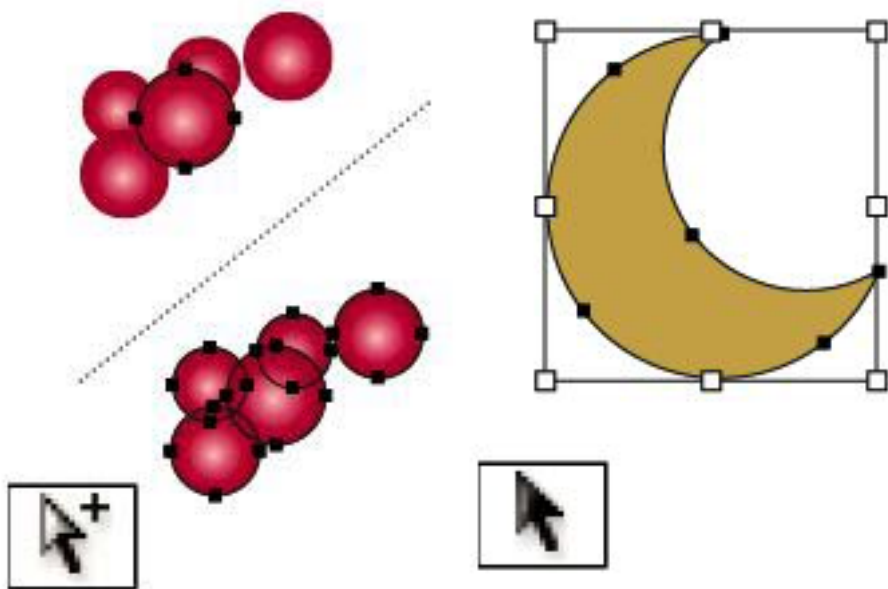
כדי לבצע פעולה כלשהי על אובייקט במסמך יש לבחור אותו קודם. את האובייקטים ניתן לבחור באמצעות כלי הבחירה השונים.

כלי השרטוט והבחירה

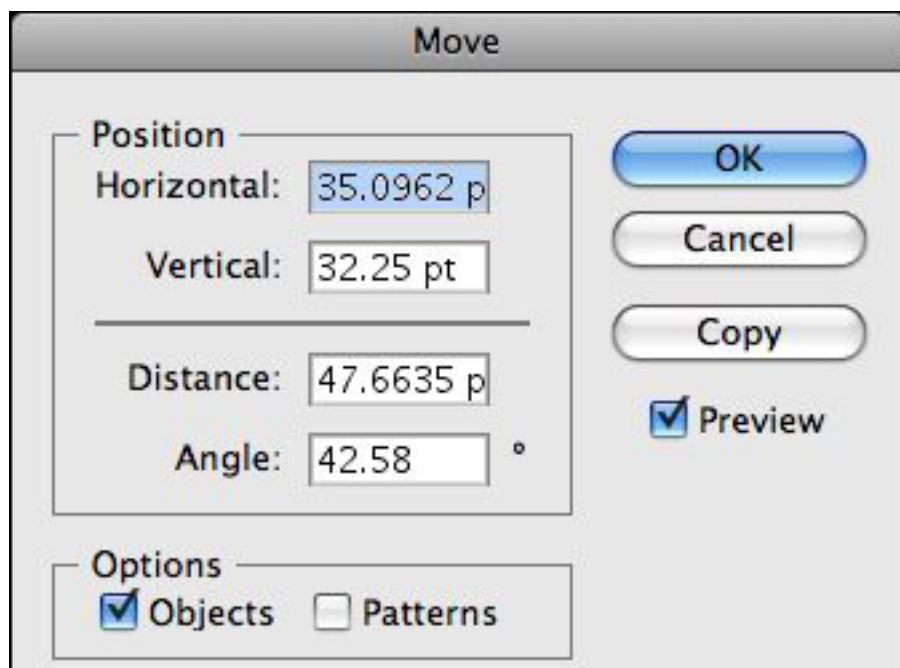
כלי החץ השחור



כלי זה, משמש לבחירת אובייקטים במסמך. את האובייקט ניתן לבחור באמצעות לחיצה עליו עם החץ השחור או באמצעות גרירת החץ השחור והקפת האובייקט הרצוי. ניתן לסמן מספר אובייקטים על ידי הקפתם עם כלי זה, או על ידי לחיצה על כל אובייקט כשמקש Shift במקלדת לחוץ.



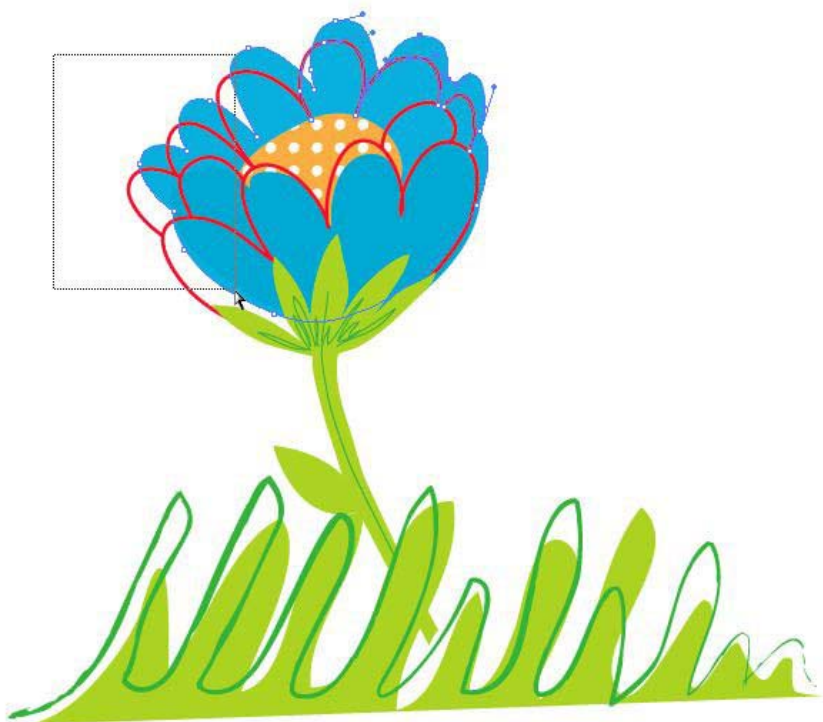
לחיצה כפולה על כלי החץ השחור בחלון הכלים, לאחר בחירה באובייקט במסמך, תציג חלון בו ניתן לשנות את מיקום האובייקט על הציר האופקי והאנכי ולשנות את הזווית שלו.



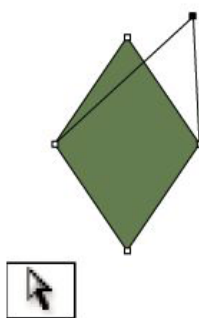
כלי החץ הלבן



כלי זה, משמש לבחירת נקודה או מספר נקודות של צורה וכן אובייקט אחד מתוך קבוצה של אובייקטים מאוחדים.



לבחירת נקודה או מספר נקודות יש להקיפן באמצעות כלי זה.



לבחירת אובייקט אחד מתוך קבוצה של אובייקטים מאוחדים יש ללחוץ עם כלי זה על האובייקט הרצוי.

כלי הלאסו



כלי זה, משמש לבחירת אובייקטים במסמך על ידי הקפתן. בניגוד לכלי החץ, מאפשר כלי הלאסו להקיף את האובייקטים ביד חופשית ולא רק בצורה מלבנית.

כלי השרטוט והבחירה



משתמשי פריהנד, שימו לב: צבע נקודה מסומנת הוא שקוף ולא שחור...



במידה והכלי לא נגע בקו הצורה, הוא לא יסמן אותה.



כלי מטה הקסם



כלי זה, משמש לבחירת אובייקטים בעלי גוונים דומים, תכונות קו דומות, תכונות שקיפות דומה וכדומה.



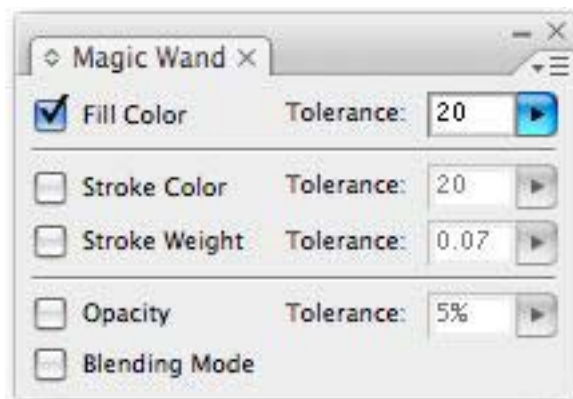
כדי לעבוד באמצעות כלי זה יש לקבוע האם הכלי יבחר לפי גווני צבע דומים, לפי רמת שקיפות דומה או לפי צבע קו דומה וכדומה, ואז ללחוץ עם הכלי על אחד האובייקטים במסמך. כל האובייקטים הדומים לאובייקט שנבחר, על פי ההגדרות שניתנו, ייבחרו גם הם.

כדי להגדיר את ה"דמיון" הרצוי לבחירה (צבע מילוי, צבע ועובי קו או שקיפות) יש ללחוץ לחיצה כפולה על כלי הלאסו בחלון הכלים ובחלון שייפתח לבחור בין: בחירה של אובייקטים בעלי צבעי מילוי דומים לאובייקט המסומן (Fill color), בחירה של אובייקטים בעלי צבע קו דומה לאובייקט המסומן (Stroke color), בחירה של אובייקטים בעלי עובי קו דומה לאובייקט המסומן (Stroke Weight) או בחירה של אובייקטים בעלי רמת שקיפות דומה לאובייקט המסומן (Opacity).



2

כלי השרטוט והבחירה



במידה והחלון לא מראה את כל אפשרויות הבחירה אלא רק את אלו של Fill color, יש לגשת לחץ העליון בחלון זה ולסמן את האפשרות Show Stroke Options, ו-Show Transparency options.

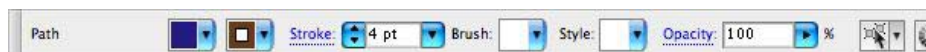
3

תכונות העצמים

לאחר שסרקנו את חלון הכלים המכיל את כלי העבודה שבתוכנה, נבדוק כיצד ניתן לערוך ולשנות את תכונות האובייקטים שיצרנו.

- מאפיינים כלליים
- תכונות מילוי
- תכונות קו
- Live paint
- Live color

בחלקו העליון של חלון התוכנה, בסרגל התכונות (Window < Control) ניתן לקבוע את תכונות העצמים שבמסמך.



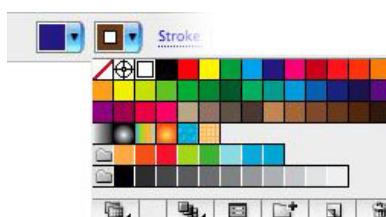
ניתן לקבוע את מאפייני האובייקט מראש, וניתן גם לסמן אובייקט קיים ואז לשנותו.

קביעת צבע המילוי



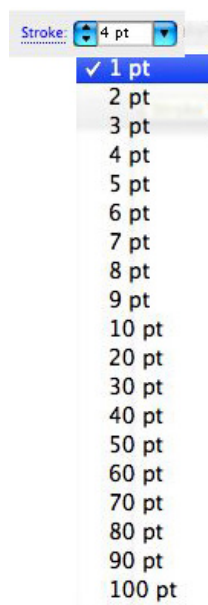
לחיצה על כפתור המילוי (fill) תשנה את צבעו של האובייקט המסומן. ניתן לשנות צבעו של אובייקט קיים, מסומן, או לקבוע את מראש את צבע המילוי של האובייקט הבא, במידה ואין אובייקט מסומן במסמך.

קביעת צבע הקו



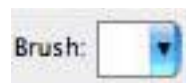
לחיצה על כפתור צבע הקו תשנה את צבע הקו של האובייקט המסומן. ניתן לשנות צבעו של אובייקט קיים, מסומן, או לקבוע את מראש את צבע הקו של האובייקט הבא.

עובי הקו



לחיצה על כפתור עובי הקו תשנה את עוביו של הקו המסומן. ניתן לשנות עוביו של קו קיים, מסומן, או לקבוע את מראש את עובי הקו של העצם הבא, במידה ואין עצם מסומן במסמך.

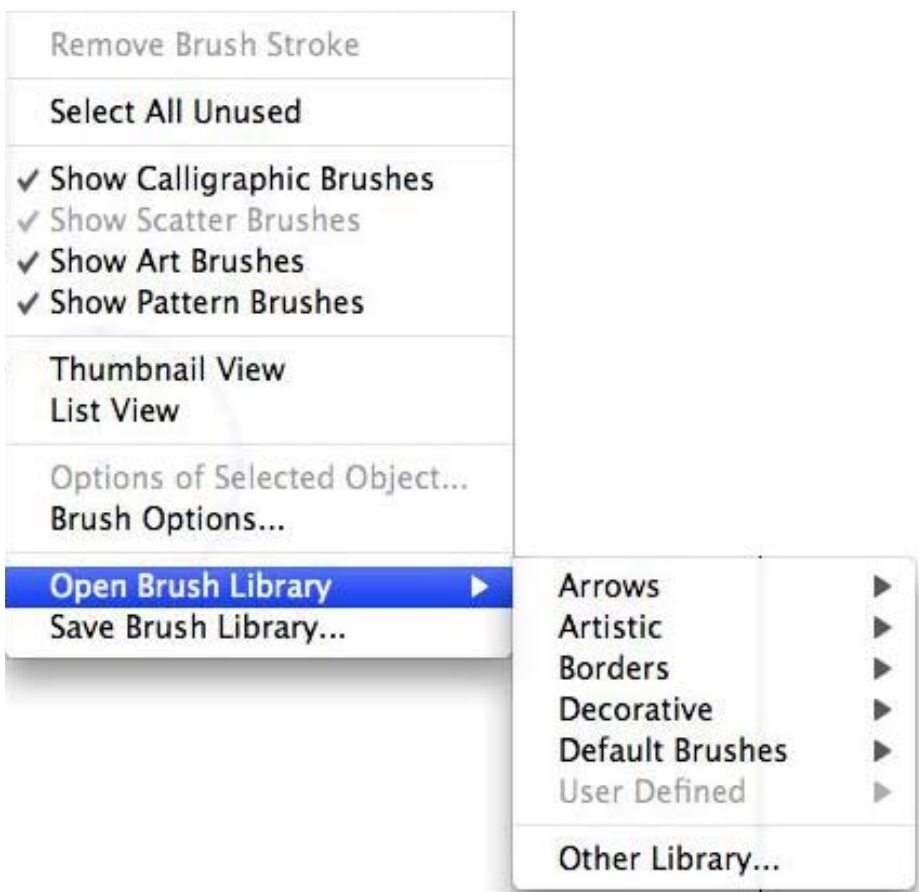
מברשת (Brush)



בכפתור המברשת ניתן לבחור באחת מתוך דוגמאות המילוי המוכנות.



ניתן לפתוח דוגמאות מילוי מוכנות נוספות באמצעות לחיצה על החץ העליון שבחלון המברשות ובחירה בפקודה: Open brush library.

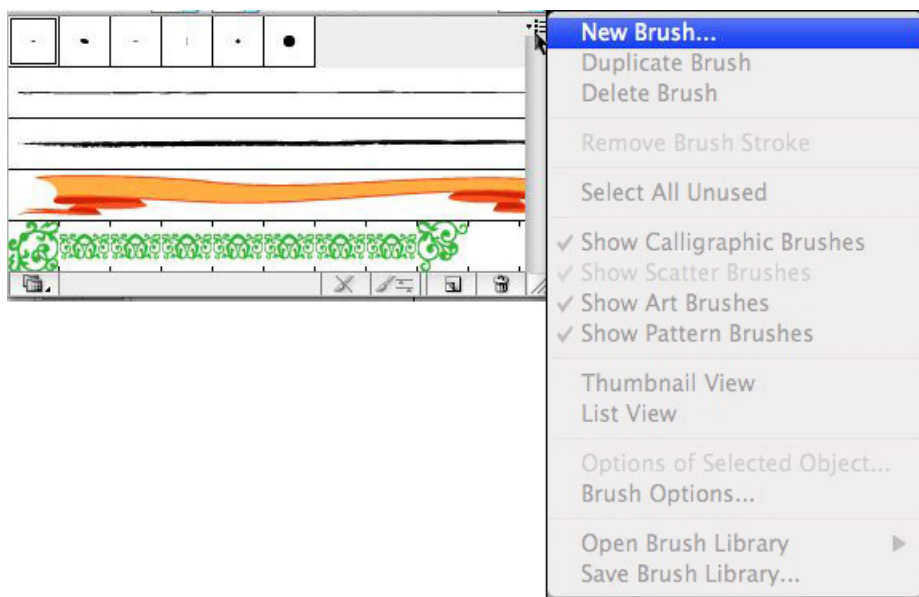


בתפריט שייפתח ניתן לבחור באחת מתוך רשימת המברשות הקיימות, ואז ייפתח חלון מברשות חדש ובוא עוד דוגמאות מילוי מוכנות.



יצירת מברשת חדשה

ישנם ארבעה סוגי מברשות. חלק ניתן ליצור יש מאין וחלק יש ליצור אובייקט על המסמך וממנו ליצור מברשת. כך או כך יש לבחור בפקודה New Brush מהתפריט שבחלון המברשות.



בחלון שייפתח יש לבחור את סוג המברשת הרצויה.



New Calligraphic Brush: פותחת חלון ליצירת מברשת קליגרפית על פי תכונות כמו: עובי הקו, זווית ומעגליות.

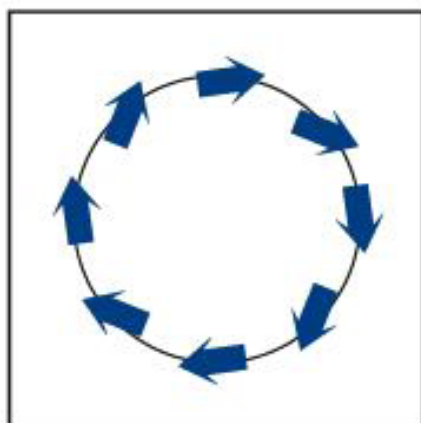
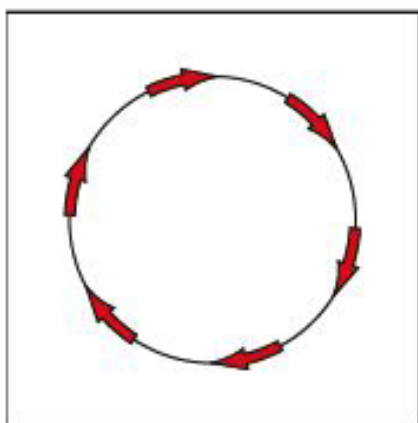
New Scatter Brush: יוצרת מברשת מצורה גראפית אותה היא מפזרת לאורך מסלול.



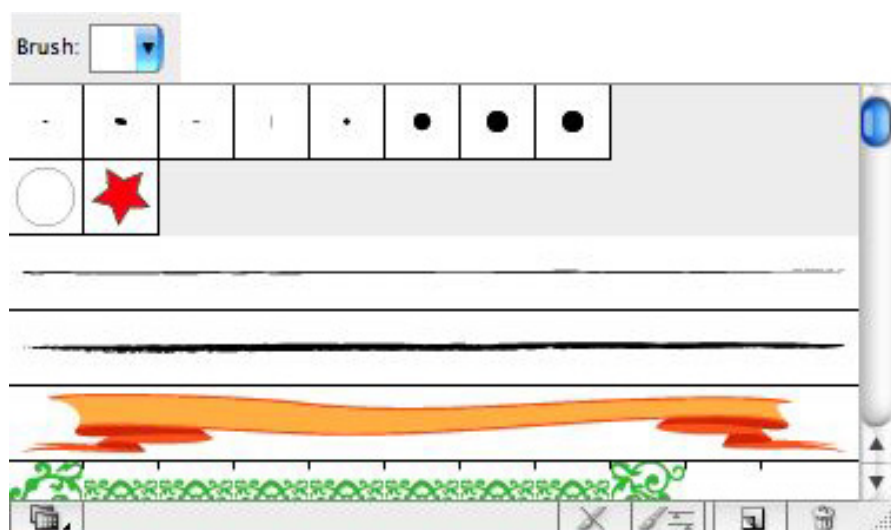
New art brush: מותחת את דוגמת המברשת לאורך הקו, כך שהדוגמא מוצגת פעם בודדת לאורך המסלול.



New pattern brush: מכפילה את דוגמת המברשת שיצרת, לאורך הקו.



לאחר אישור החלון, תופיע המברשת החדשה, בחלקו העליון של חלון המברשות.

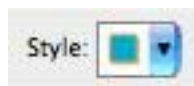


שקיפות לאובייקט



לחיצה על כפתור השקיפות, תאפשר לשנות את רמת השקיפות של האובייקט המסומן. קביעת ערך 100 תקבע שהעצם יהיה אטום. ככל שהערך נמוך יותר, כך יהיה שקוף יותר.

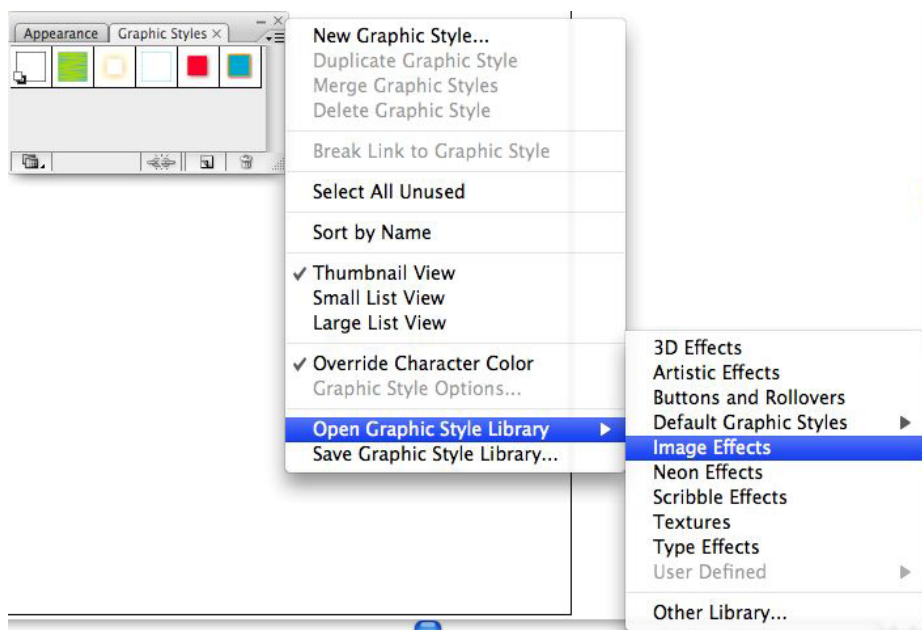
סגנון לעצם



לחיצה על כפתור הסגנונות, תציג סגנונות מוכנים אותם ניתן להחיל על העצם המסומן במסמך.



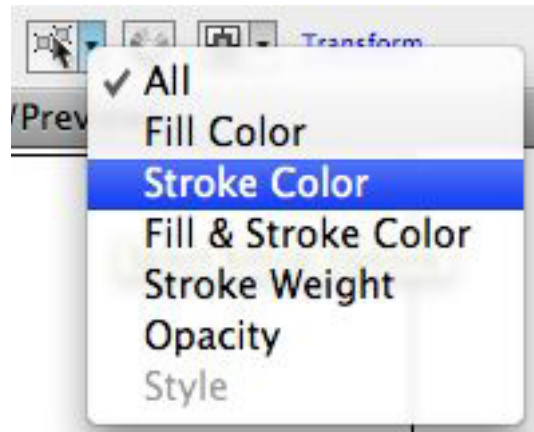
על מנת לפתוח סגנונות נוספים, יש ללחוץ על החץ העליון בחלון הסגנונות, ולבחור בפקודה: Open Graphic Style Library.



כלי בחירה מהירה



באמצעות התפריט שבכלי זה ניתן לבחור בצורה מהירה אובייקטים הדומים לאובייקט המסומן.



Fill color: בחירה של כל האובייקטים במסמך בעלי צבע הדומה לצבע האובייקט המסומן.

Stroke color: בחירה של כל האובייקטים במסמך בעלי צבע קו הדומה לצבע הקו של האובייקט המסומן.

Fill & Stroke color: בחירה של כל האובייקטים במסמך בעלי צבע מילוי וצבע קו הדומים לצבעי האובייקט המסומן.

Stroke Weight: בחירה של כל האובייקטים במסמך בעלי עובי קו הדומה לעובי הקו של האובייקט המסומן.

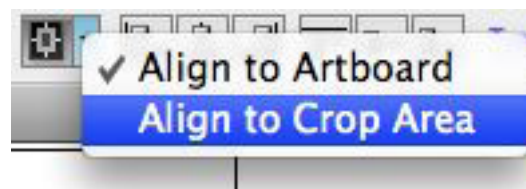
Opacity: בחירה של כל האובייקטים במסמך בעלי רמת שקיפות הדומה לשקיפות האובייקט המסומן.

Style: בחירה של כל האובייקטים במסמך בעלי סגנון הדומה לסגנון האובייקט המסומן.

כפתור היישור



לחיצה בכפתור זה תציג תפריט בו ניתן לקבוע יישור האובייקט המסומן ביחס למסמך (Align to Art board) ביחס לאובייקטים אחרים או יישור האובייקט המסומן ביחס לאזור החיתוך (עם כלי ה- Align to Crop Area).

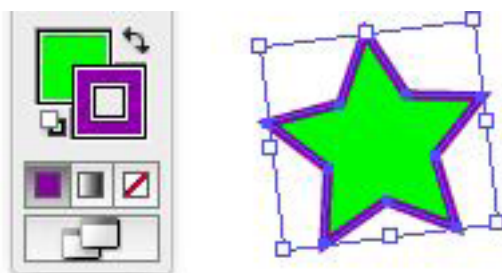


ניתן לבחור יישור על הציר האופקי: לימין, אמצע ושמאל וכן יישור על הציר האנכי: למעלה, אמצע או למטה.



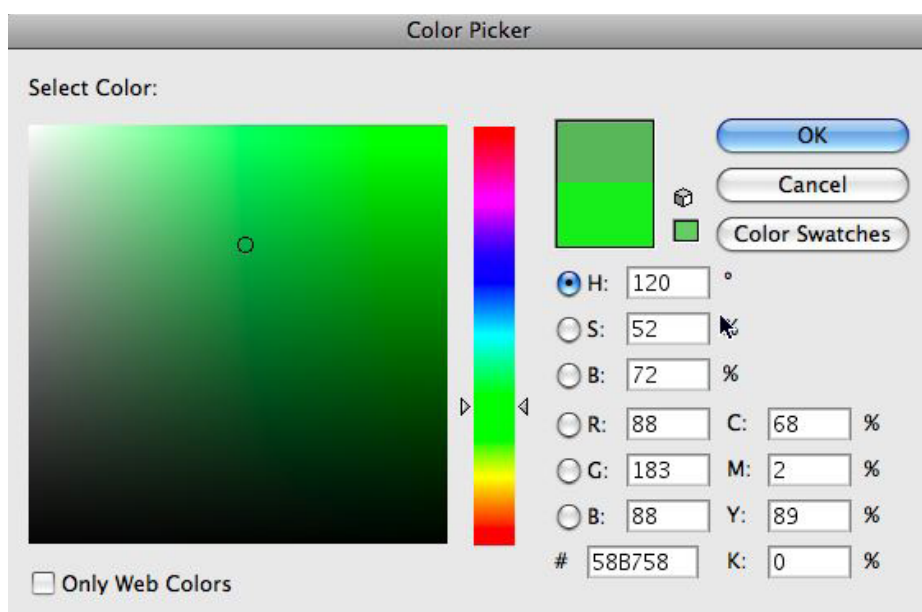
תכונות מילוי וקו

לחיצה על אובייקט במסמך, תציג בתחתית חלון הכלים את סוג המילוי שלו ואת צבע הקו.



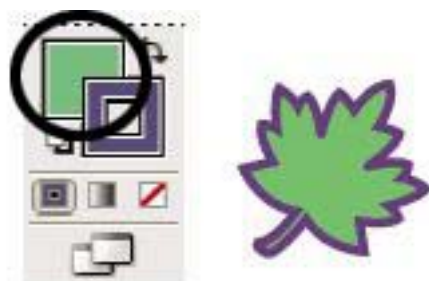
תכונות העצמים

לחיצה כפולה על ריבוע צבע המילוי/וקו בתחתית חלון הכלים תפתח חלון בו ניתן לבחור צבע מילוי/וקו חדש.



תכונות צבע המילוי

כאמור, ניתן לשנות את צבע המילוי באמצעות לחיצה כפולה על ריבוע צבע המילוי בתחתית חלון הכלים.

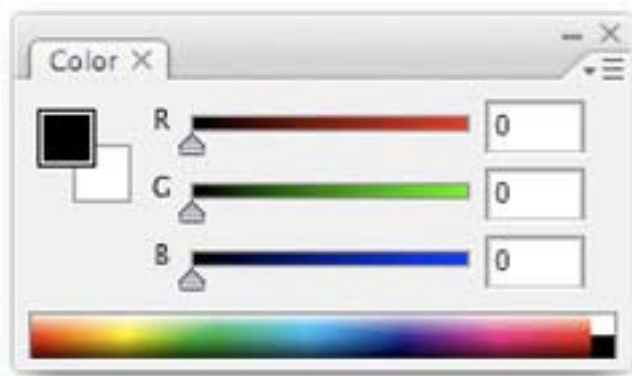


ישנם חלונות נוספים באמצעותם ניתן לקבוע/לשנות את צבע המילוי של אובייקט במסמך.

חלון הצבעים: (Window <Color>)

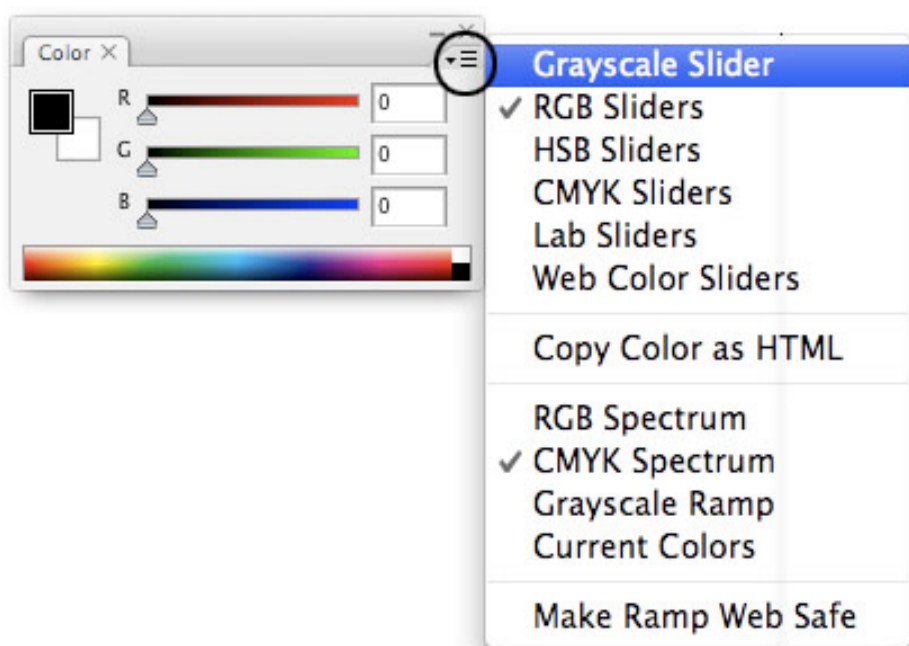
בחלון זה ניתן לבחור את צבע המילוי הרצוי. על מנת לצבוע את האלמנט יש לסמנו, ובחלון הצבעים יש לבחור את הצבע הרצוי מתוך קשת הצבעים

המופיעה בתחתית חלון זה. הצבע הנבחר יופיע בריבוע העליון של החלון, וערכי RGB של הצבע יוצגו בשדות.



תכונות העצמים

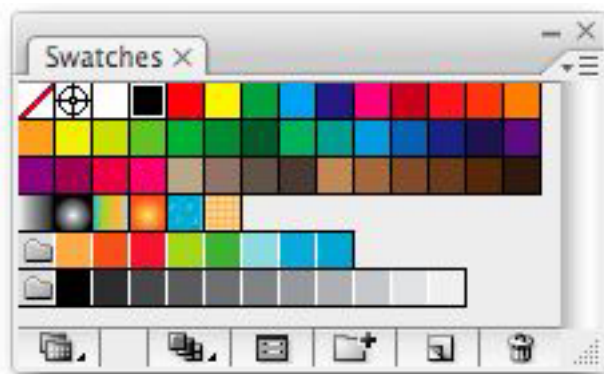
בתפריט העליון שבחלון ה-Color ניתן להציג פלטות של צבעים נוספים כמו גווני אפור (Grayscale) צבעי דפוס (CMYK) ועוד.



גרירת אחד המכוונים עם Shift תזיז את כל המכוונים יחד באופן יחסי. באופן זה ניתן לשנות גוון קיים.

חלון ספריית הצבעים (Swatches)

בחלון Window > Swatches ניתן לבחור את צבע המילוי או הקו הרצויים באמצעות בחירה באובייקט כלשהו במסמך ולחיצה על אחד מריבועי הצבע הקטנים שבחלון זה. חלון זה מכיל צבעים רגילים, מעברי צבע (Gradient) וטקסטורות (Pattern).



הוספת צבע חדש לחלון Swatches

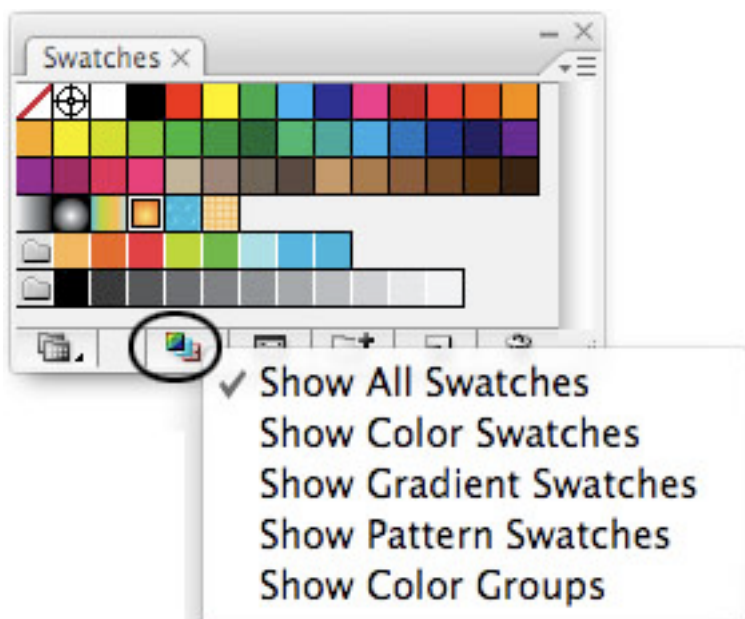
ניתן להוסיף לחלון זה צבעים חדשים. במידה ואובייקט כלשהו בבמה מכיל צבע שתוצה לחזור ולהשתמש בו תוכל לסמן את האובייקט וללחוץ על כפתור New swatch שבתחתית החלון. הצבע החדש יתווסף לרשימת הצבעים.



תצוגת חלון swatches

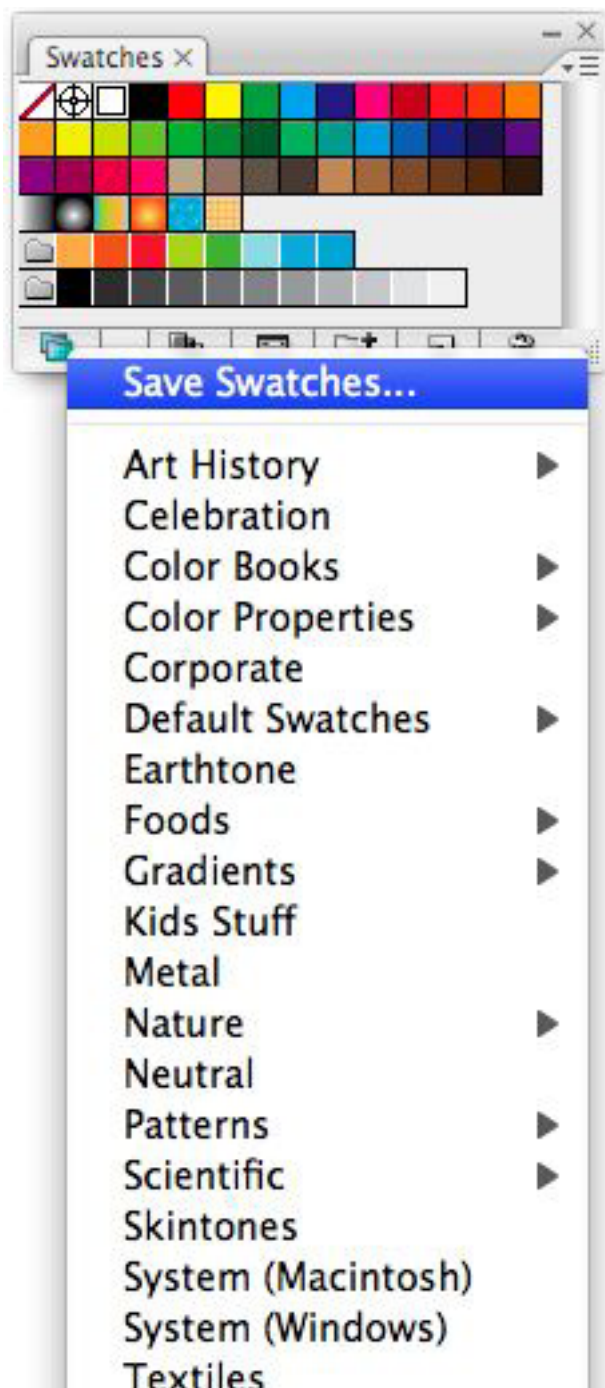
כברירת מחדל מוצגים בחלון זה כל הצבעים כולל מעברי צבע (Gradient) וטקסטורות (Pattern). לחיצה על כפתור התצוגה בתחתית החלון (השני משמאל) תציג תפריט שבו ניתן לקבוע: תצוגה של כל הצבעים: Show all swatches, תצוגה של צבעים רגילים בלבד: Show Color swatches, תצוגה של מעברי צבע בלבד: Show Gradient swatches

תצוגה של טקסטורות בלבד: Show Pattern swatches, תצוגה של קבוצות צבעים: Show Color groups.



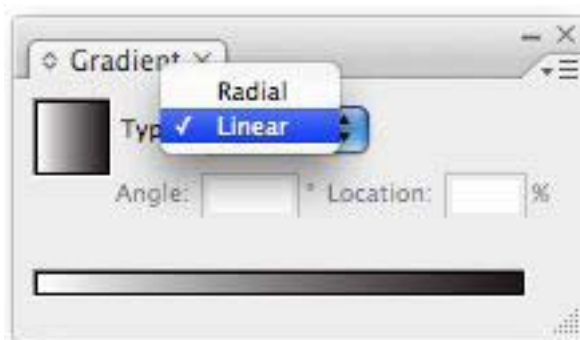
ספריות צבעים

בלחיצה על הכפתור Swatch Library menu בתחתית חלון Swatches ניתן למצוא ספריות צבעים מוכנות. הספריות מקוטלגות לפי נושאים.

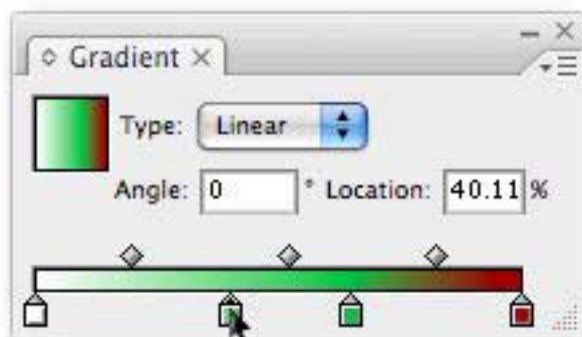


חלון מעבר הצבעים (Window < Gradient)

חלון מעבר הצבעים מאפשר להוסיף לאלמנט מעבר בין שני צבעים או יותר. בחלון מעבר הצבעים ניתן לבחור בין מעבר ישר (Linear) למעבר עגול (Radial).



לאחר בחירת סוג המעבר ניתן להוסיף צבעים נוספים למעבר הצבעים. על מנת להוסיף צבעים נוספים יש ללחוץ על פס הצבע שבחלון. לאחר הוספת צבע למעבר ניתן לשנות את צבעו באמצעות בחירת צבע אחר בחלון Color. לאחר בחירת סוג המעבר ניתן להוסיף צבעים נוספים למעבר הצבעים. על מנת להוסיף צבעים נוספים יש ללחוץ על פס הצבע שבחלון. לאחר הוספת צבע למעבר ניתן לשנות את צבעו באמצעות בחירת צבע אחר בחלון Color.

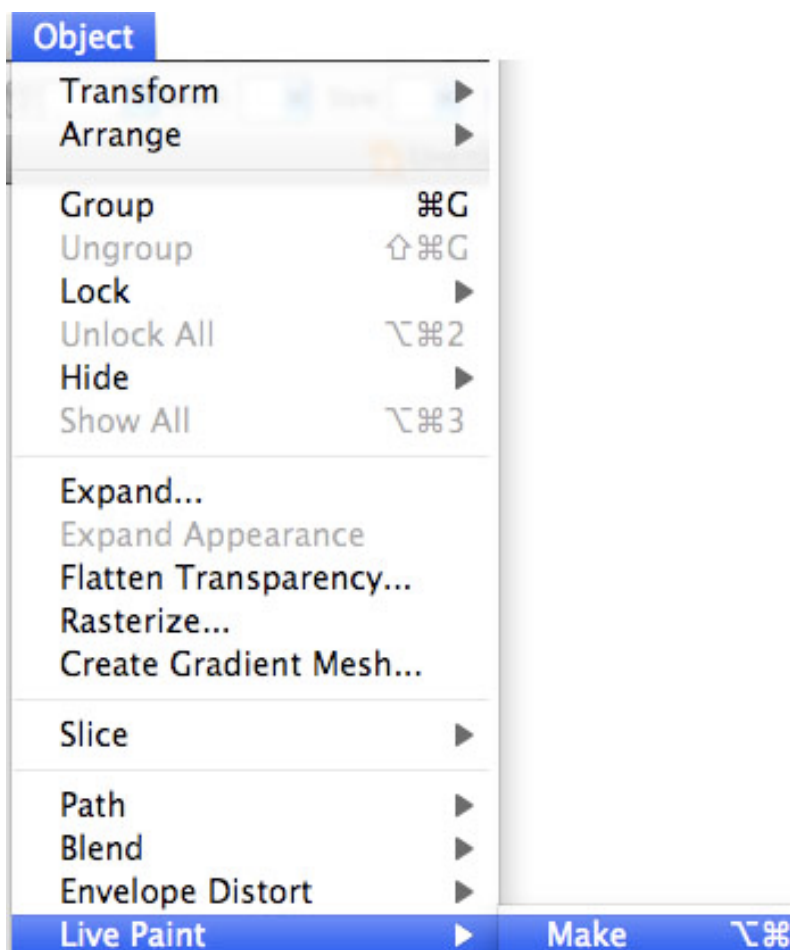


צביעה באמצעות Live Paint

באמצעות כלי ה-Live paint ניתן לצבוע כל שטח שנוצר ממספר נקודות, ממפגש בין קווים או מצורות חופפות גם אם שטח זה אינו אובייקט נפרד.



כדי שניתן יהיה לצבוע שטח שנוצר ממפגש של קווים או נקודות יש לסמן את האובייקט ולבחור בפקודה Object > Live paint > Make.



תכונות העצמים



לאחר מכן ניתן לצבוע כל שטח בתמונה באמצעות כלי ה-Live paint שבחלון הכלים.

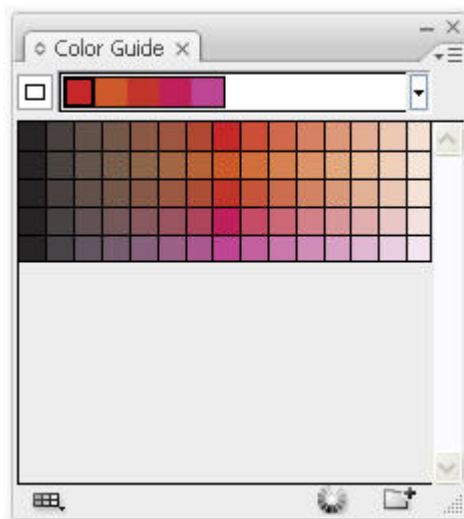


ניתן גם לסמן כל שטח כזה באמצעות כלי ה-Live paint selection.

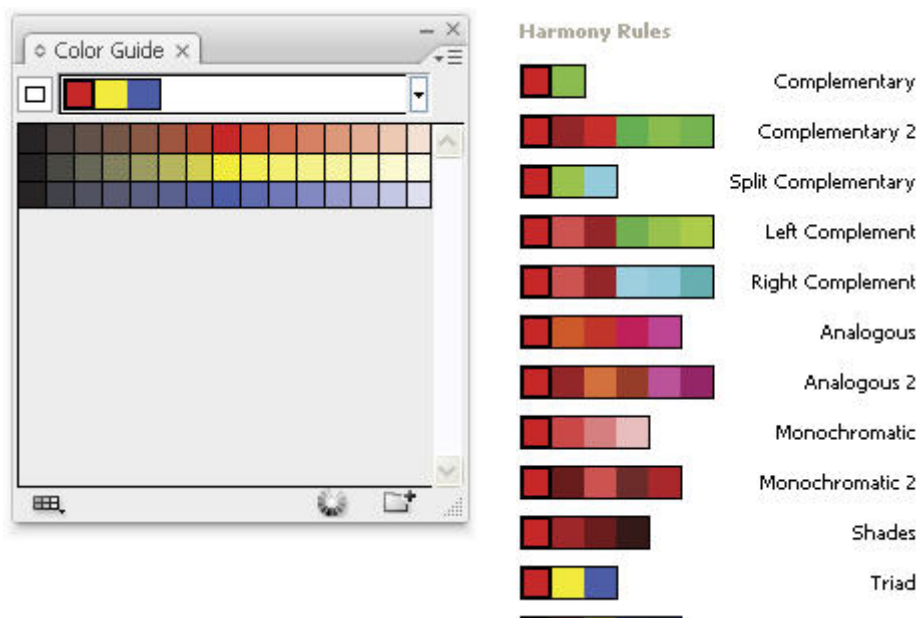


Live Color

אחד החידושים המרתקים בגרסת CS3 היא חלון שנקרא Live Color שמאפשר ליצור ולשמור סכמות של צבע ולהחיל אותן אחר כך על גרפיקה מורכבת. באופן זה ניתן לבצע מוקדמת בצבע החדש, או לשנות צבע בודד בדיוק, להפחית את מספר הגוונים בתמונה ולבצע מיפוי צבע אינטליגנטי מחדש של המסמך.



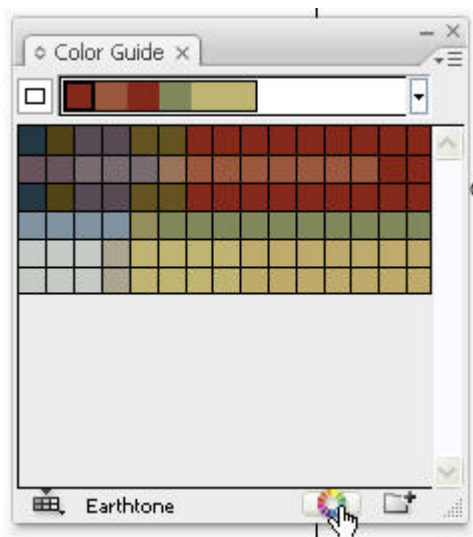
באמצעות הפקודה Window > Color Guide ניתן לפתוח חלון שמשמש כמדריך להתאמת צבעים במסמך. המדריך מציע שילובי צבעים כאלו ואחרים ומציג ספריות צבע שונות מהן ניתן לבחור את הצבע הרצוי. כל ספרית צבע נוצרת על פי סכמה של צבע.

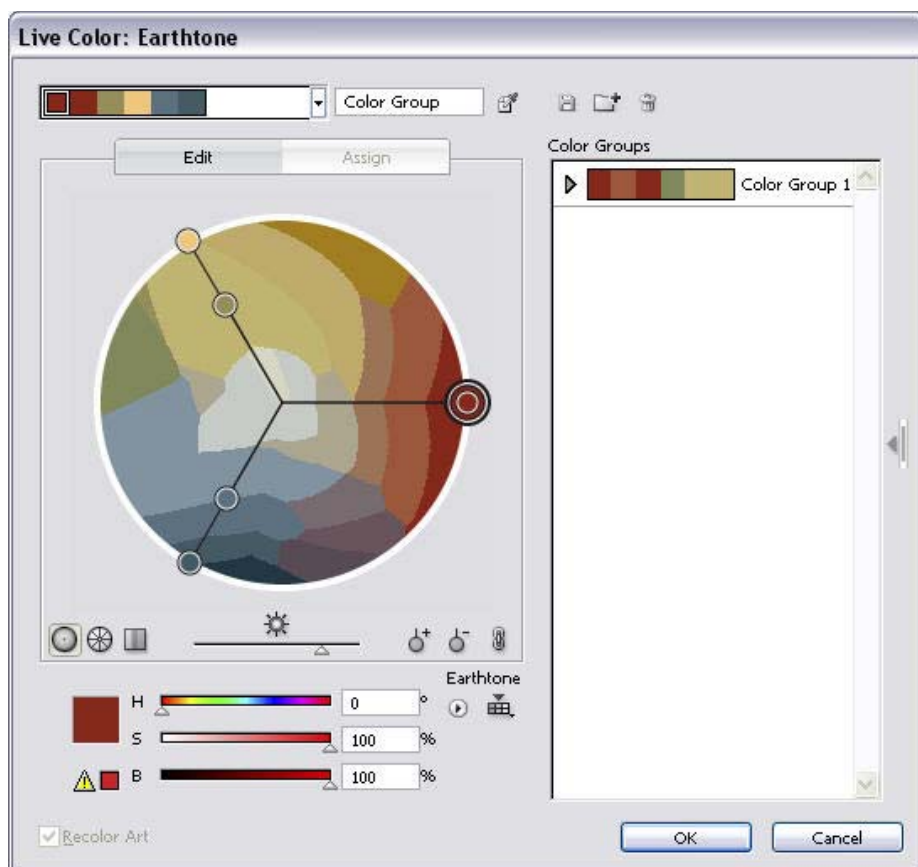


בחלקו התחתון של החלון ניתן לבחור ספריות נוספות.

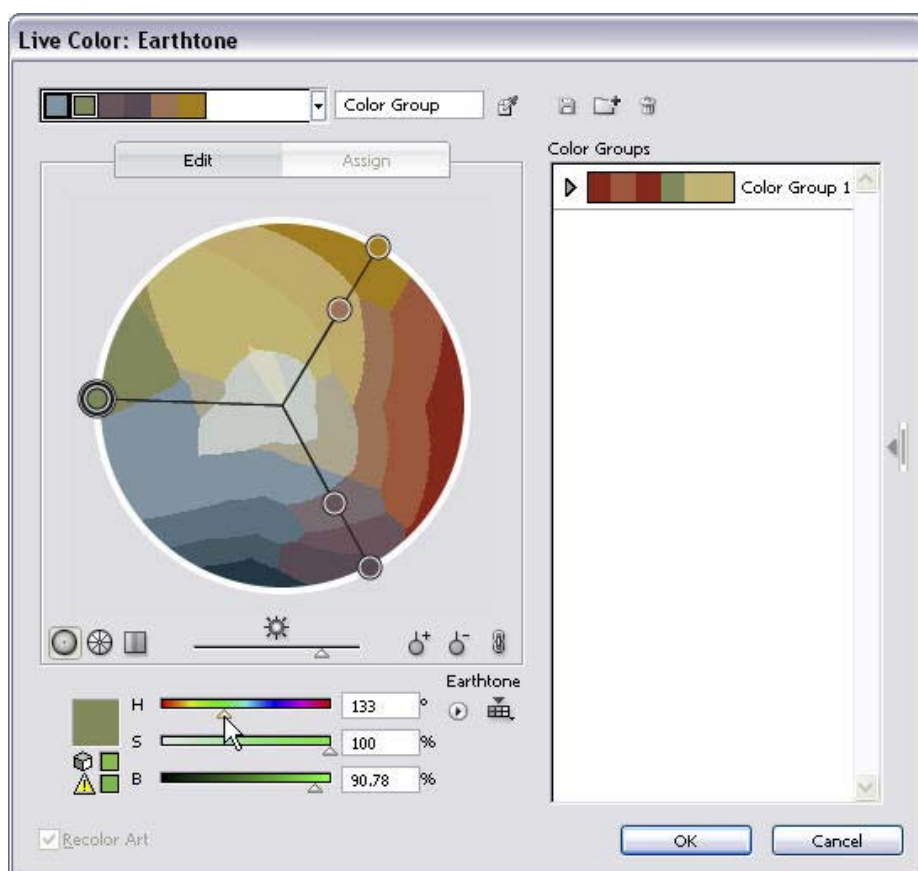


לחיצה על כפתור Edit Colors תפתח את חלון Live Color בו ניתן לערוך את הסכמה הפעילה.

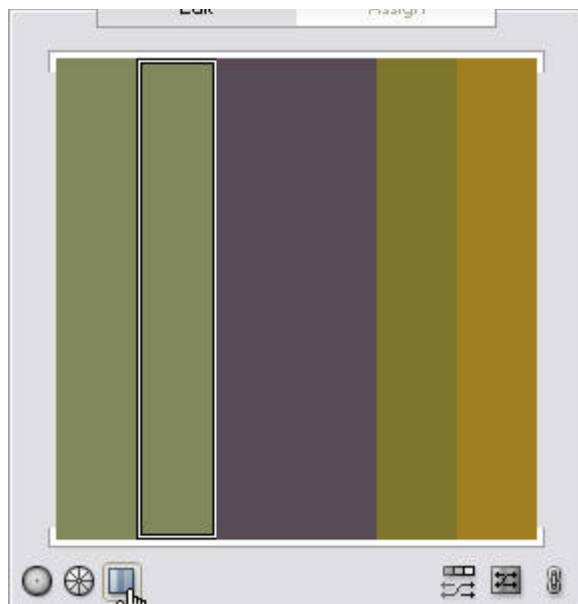




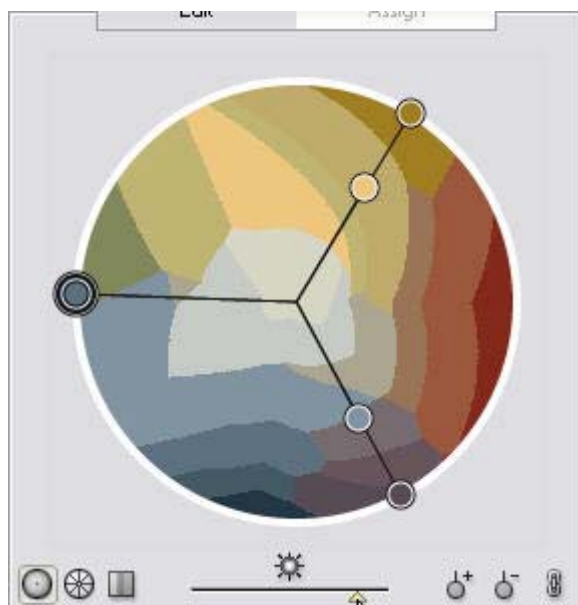
בחלק העליון של החלון ניתן ללחוץ על הצבע הרצוי ולשלוט בערכי הגוון (H), רוויה (S) ובהירות (B) שלו.



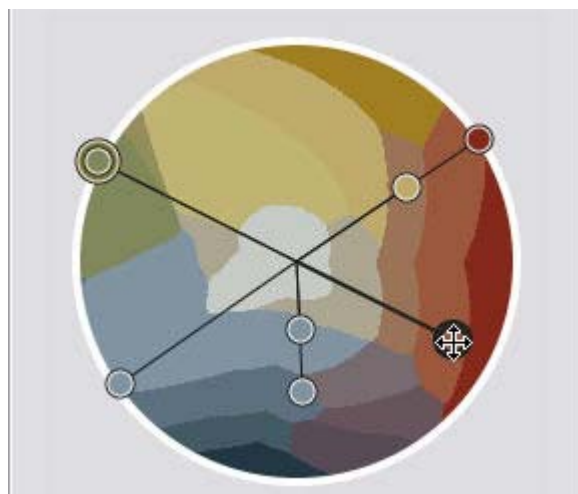
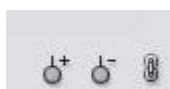
בחלקו האמצעי של החלון ניתן לשלוט בתצוגה של גלגל הצבעים:



ניתן לשלוט בסווח הגוונים בגלגל הצבעים:

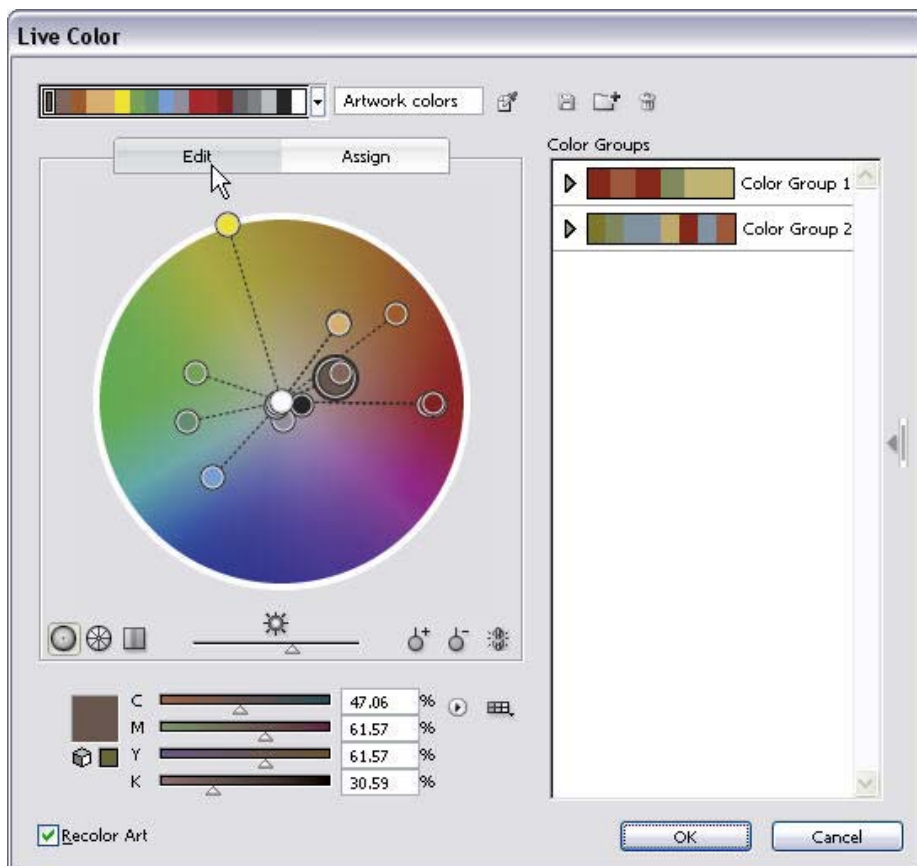


ואפילו להוסיף או להוריד סיגמנטים של צבע.

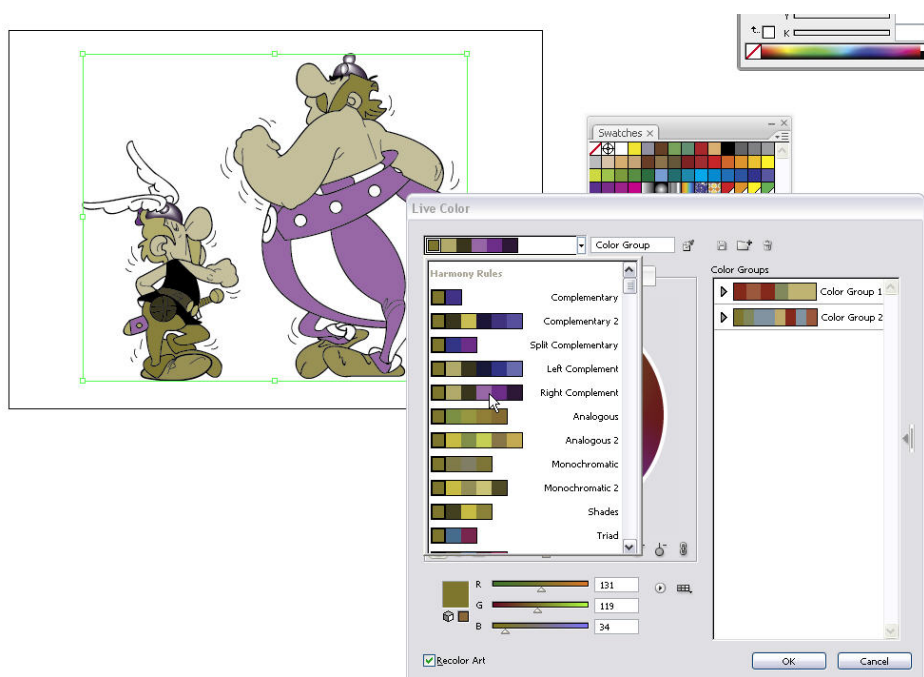


בחלון recolor Artwork (כניסה דרך סרגל Options) תפתח חלון בו ניתן להחיל את אחת מסכמות הצבע ואף ליצור סכמה חדשה על פי צבעי הגרפיקה המסומנת.

חלון ה-Live Color שנפתח מאפשר עריכה של סכמת צבע (Edit) או החלה של סכמת צבע (Assign).



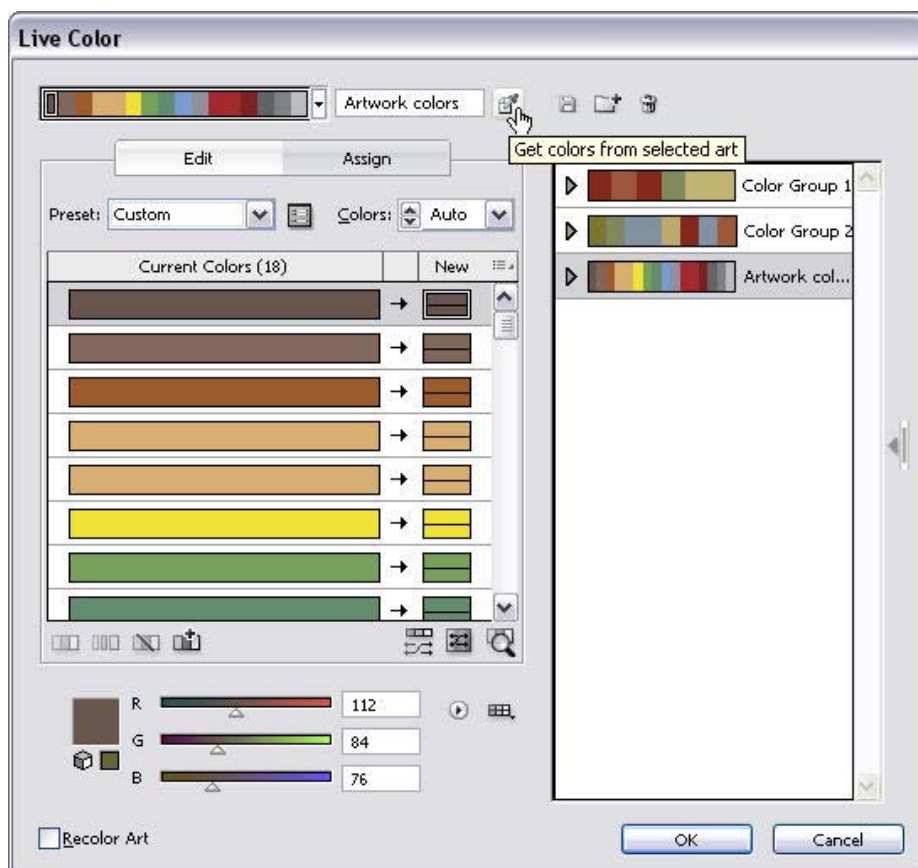
בחירת אחת הסכמות תצבע מחדש את הגרפיקה הפעילה.



על מנת שתתבצע צביעה, יש לסמן את האפשרות Recolor Art בחלקו התחתון של החלון.



בחירת הקטגוריה Assign ולחיצה על כפתור Get Colors from Selected Art תשמור סכמה חדשה של צבע על פי צבעי הגרפיקה הפעילה

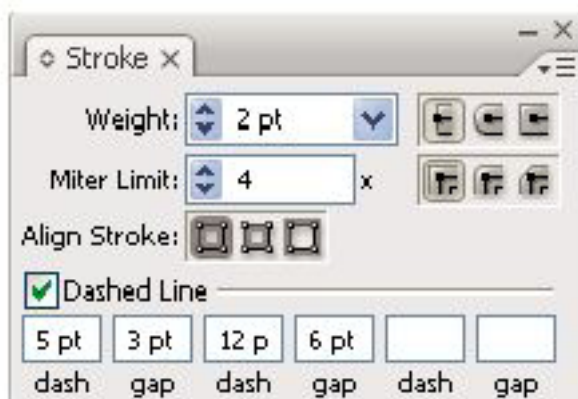


תכונות הקו

לבחירת צבע הקו יש ללחוץ על ריבוע הקו בתחתית חלון הכלים. או בריבוע צבע הקו שבסרגל ה-Control.



כדי לפתוח את חלון הקו יש לבחור בפקודה Window > Stroke.



צורת קצה הקו (Cap)



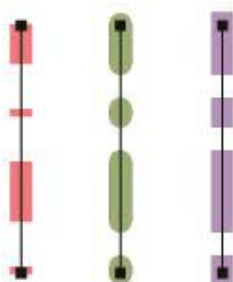
לחיצה על כל אחד מהכפתורים, תשנה את צורת קצה הקו (אפשרי רק לקווים פתוחים).

צורת הפינה (Join)



לחיצה על כל אחד מהכפתורים, תשנה את צורת הפינה של צורה.

קו מקווקו



סימון האפשרות Dashed Line תהפוך את הקו למקווקו. בתיבות השיחה מתחת, ניתן לקבוע את מאפייני הקו המקווקו, ועל ידי כך ליצור קווקו חדש.

4

מסלולים וקווים

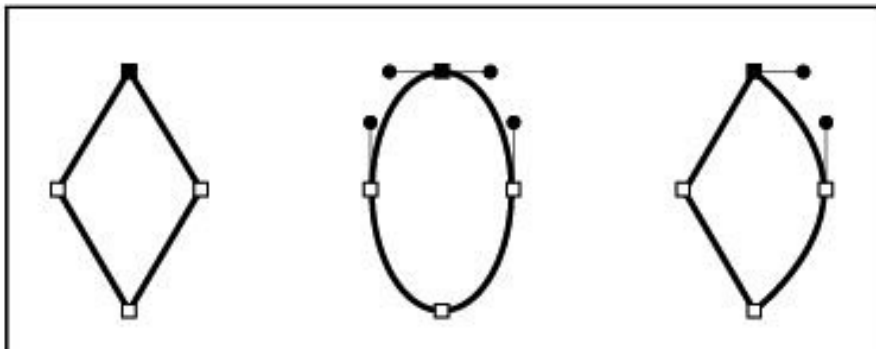
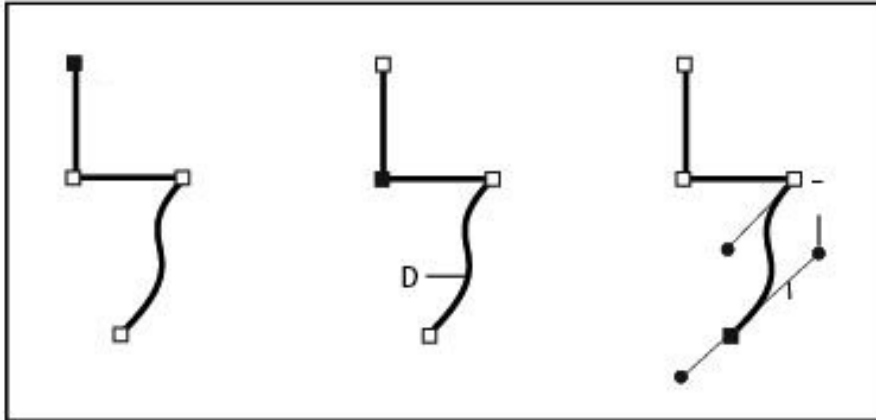
כל מסלול מורכב מקווים ישרים ו/או עקומות, כאשר בתחילת כל קו ובסופו, ישנה נקודה. על מנת ליצור עקומה, יש לבחור בכלי המסלול ולהקיש עם העכבר את הנקודות הרצויות. לאחר יצירת המסלול ניתן לשנות את מיקום הנקודה ע"י גרירתה באמצעות כלי החץ הלבן. לחיצה על נקודה הנמצאת על עקומה, תציג קשתות, באמצעותן ניתן לשנות את העקומה.

- כלי המסלול
- פקודות עריכת קו
- כלי הרשת (Mesh)

כלי המסלול



כל מסלול מורכב מקווים ישרים ו/או עקומות, כאשר בתחילת כל קו ובסופו, ישנה נקודה. על מנת ליצור עקומה, יש לבחור בכלי המסלול ולהקיש עם העכבר את הנקודות הרצויות. לאחר יצירת המסלול ניתן לשנות את מיקום הנקודה ע"י גרירתה באמצעות כלי החץ הלבן. לחיצה על נקודה הנמצאת על עקומה, תציג קשתות, באמצעותן ניתן לשנות את העקומה.



לחיצה ארוכה על כלי המסלול תציג כלים נוספים.



כלי המרת נקודות

כלי זה יהפוך נקודה ישרה לעגולה ולהפך. במידה ומעוניינים בנקודה עגולה יש ללחוץ עם כלי זה על נקודה ישרה ולהזיז את הסמן, הקווים הישרים היוצאים מהנקודה יתעקמו בהתאם לגרירת הסמן. על מנת להפוך נקודה עגולה לישרה די בלחיצה בודדת עליה.

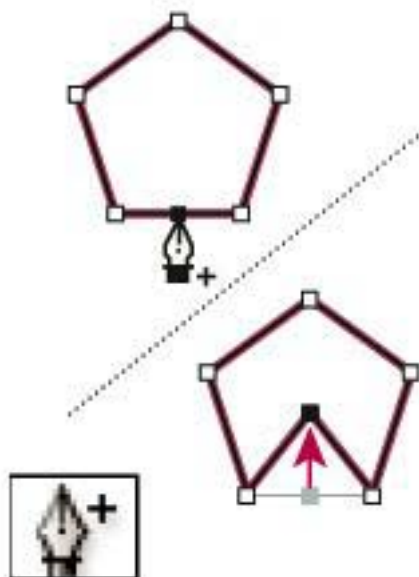


כלי העט ה"רגיל" בתוספת מקש Alt יתפקד על תקן כלי המרת הנקודות.



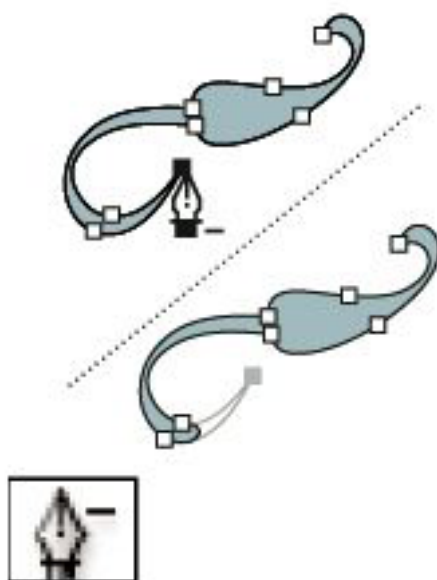
כלי הוספת נקודה

לחיצה עם כלי זה על המסלול המסומן, תוסיף נקודה באזור הלחיצה.



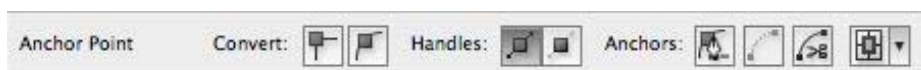
כלי הפחתת נקודה

לחיצה עם כלי זה על נקודה במסלול מסומן, תמחק את הנקודה.



אפשרויות עריכת מסלולים בסרגל Control

בסרגל Control ניתן לשלוט בצורה מהירה ונוחה בנקודות. כולל המרה מסוג נקודה אחד לאחר, מחיקת נקודות ועוד.



לחיצה עם כלי העט ה"רגיל" על קו של מסלול מסומן, יגרום לכלי לתפקד על תקן כלי הוספת הנקודות.

לחיצה עם כלי העט ה"רגיל" על נקודה של מסלול מסומן, יגרום לכלי לתפקד על תקן כלי הפחתת הנקודות.

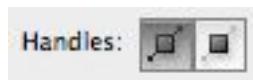
שינוי סוג הנקודה

לאחר סימון נקודה באמצעות החץ הלבן, ניתן להפוך אותה מנקודה ישרה לעגולה ולהיפך באמצעות כפתורי ה- Convert שבסרגל Control.



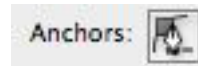
הצגת ידיות הנקודה

מנקודה הממוקמת על קו עקום יוצאות שתי ידיות. בכפתורי ה- Handles ניתן לקבוע האם להציג את הידיות האלו או להסתירן (רק בעת בחירה של מספר נקודות).



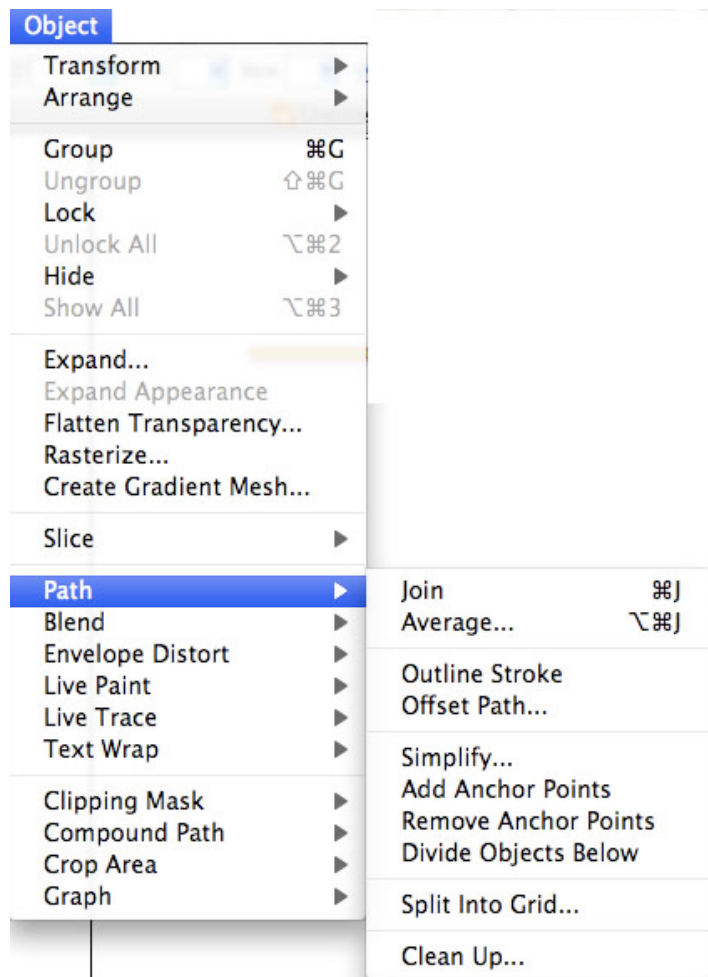
כפתור מחיקת נקודה

סימון נקודה במסלול ולחיצה על כפתור זה, תמחק את הנקודה המסומנת.



פקודות עריכת מסלול

בתפריט Modify > Path ממוקמות פקודות שונות לעריכת מסלולים.



Join: בחירה בפקודה זו תחבר שני קווים פתוחים לקו אחד. ראשית יש לסמן שתי נקודות - נקודה אחת לכל צורה. סימון צורה פתוחה בודדת ובחירה בפקודה זו תסגור את הצורה.

Average: פקודה זו מחשבת את הממוצע של מיקום שתי נקודות מסומנות או ממוצע של הנקודות של שני אובייקטים מסומנים וממקמת את הנקודות בממוצע של מיקומן המקורי.

Outline Stroke: פקודה זו הופכת קו לשטח בעל מילוי.

Offset Path: פקודה היוצרת קו מתאר נוסף לאובייקט המסומן, ניתן לקבוע שקו המתאר ימוקם מחוץ לצורה המקורית או בתוכה על ידי הכנסת ערכים מספריים בחלון הפקודה. ערך חיובי ימקם את קו המתאר מחוץ לצורה המקורית וערך שלילי בתוכה.

Simplify: פקודה זו מפשטת את הצורה ומוחקת ממנה נקודות קיימות, עד שיישארו רק מספר נקודות מינימאלי. בחלון שייפתח עם בחירת הפקודה ניתן לקבוע את מידת השינוי הרצוי.

Add anchor point: פקודה זו מוסיפה נקודה חדשה בין כל שתי נקודות, על הצורה המסומנת.

Divide Object below: סימון של שני אובייקטים חופפים או יותר ובחירה בפקודה זו תגרום ל«פירוק» כל האובייקטים שמתחת לאובייקט העליון בהתאם לצורה של האובייקט העליון.

Split into Grid: סימון אובייקט כלשהו ובחירה בפקודה זו תחלק את האובייקט לרשת של ריבועים. בחלון הפקודה ניתן לקבוע את גודל הריבועים שברשת, מספר השורות והטורים ואת המרווחים ביניהם.

Clean up: מחיקת אובייקטים מיותרים מהמסמך. בחלון הפקודה ניתן לקבוע מחיקה של נקודות של שייכות למסלול (Stray points), מחיקה של אובייקטים חסרי מילוי או קו (Unpainted Objects) או מחיקה של משטחי טקסט ריקים (Empty Text Path).



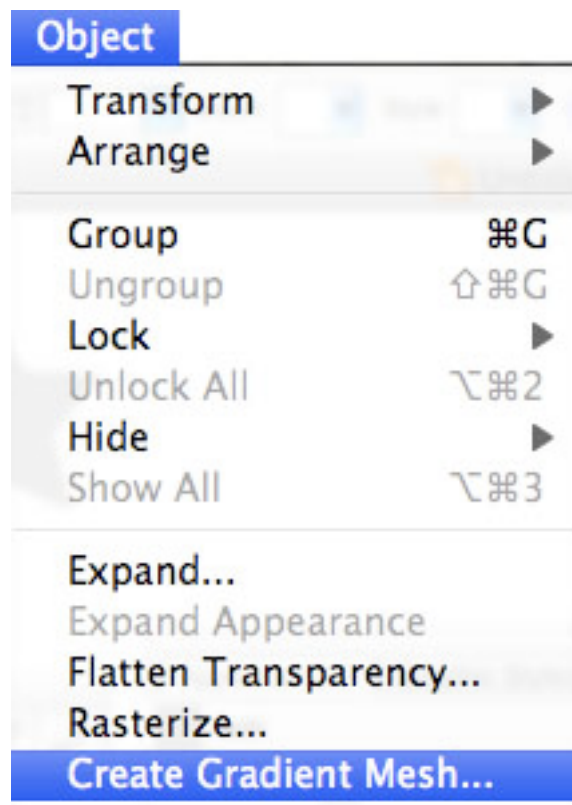
כלי הרשת, Mesh Tool



באמצעות כלי הרשת ניתן לחלק כל צורה לרשת של קווים. כדי ליצור את הרשת יש ללחוץ עם כלי הרשת על שטח אובייקט במסמך, כל לחיצה תוסיף קו רשת במקום הלחיצה.

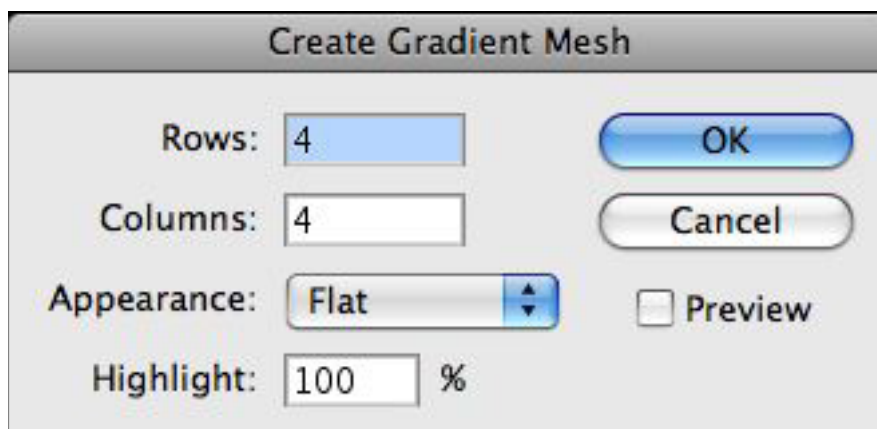


דרך נוספת ליצירת רשת היא לסמן אובייקט במסמך, ולבחור בפקודה Object > Create Gradient Mesh.

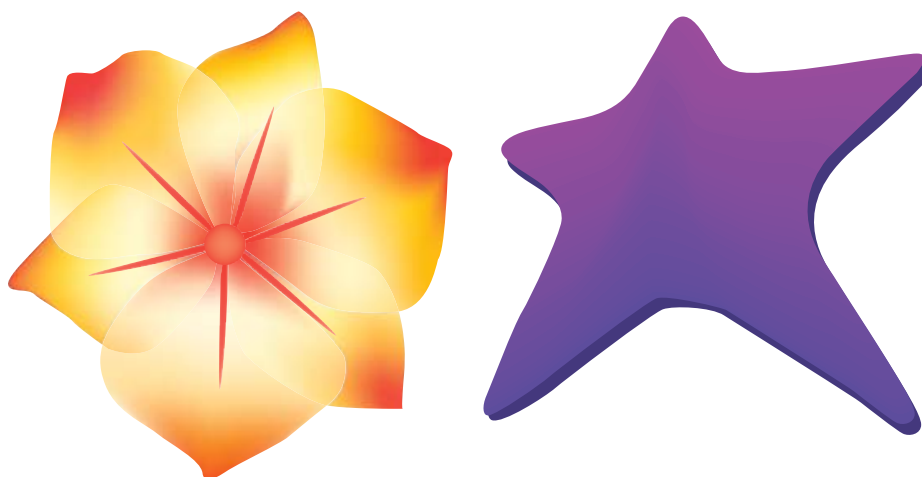



בחלון שייפתח ניתן לקבוע את מספר השורות ומספר הטורים שברשת.





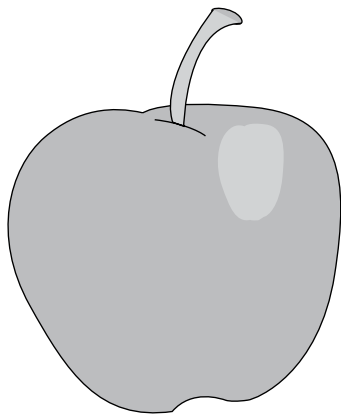
לאחר חלוקת האובייקט לרשת ניתן להזיז את הנקודות שנוצרו ואת הקווים באמצעות כלי הרשת (Mesh) שבחלון הכלים. ניתן גם לסמן מספר נקודות שברשת (עם כלי הלאסו) ולבחור בצבע מילוי, המילוי ישתלב עם שאר הצבעים שברשת בצורה הדרגתית.



דוגמאות לשימוש ברשת 

כלי הציור

בפרק זה נסקור את כלי הציור החופשי בתוכנה



5

- כלי הציור
- כלי המחיקה
- כלי עריכה וחיתוך

כלי העיפרון

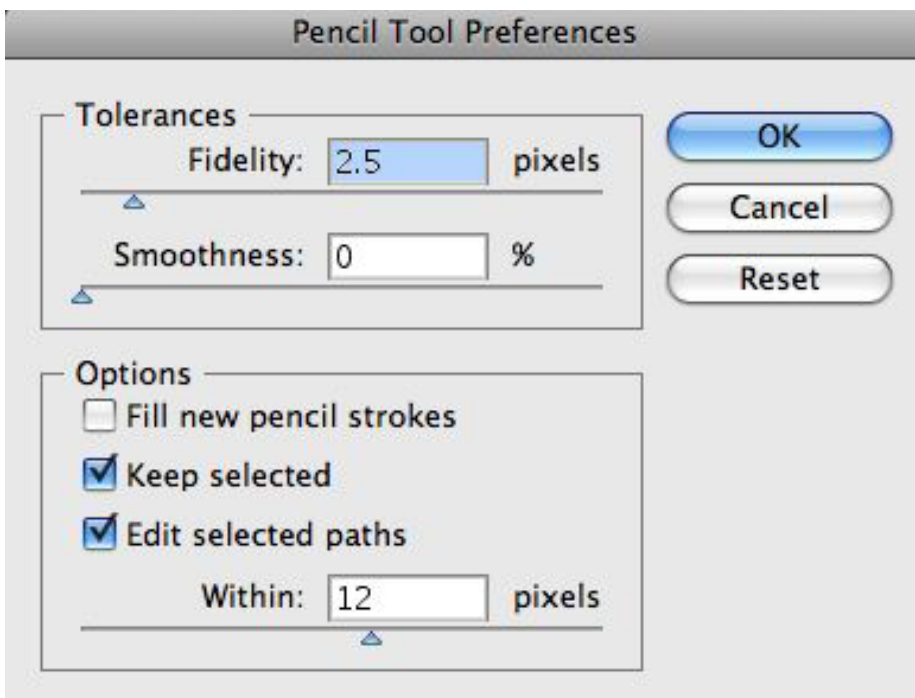


באמצעות כלי העיפרון ניתן לצייר ביד חופשית, כמו בציור על דף. לאחר שרטוט עם כלי העיפרון ניתן לערוך את הקו שנוצר באמצעות מעבר עם העיפרון על הקו ושרטוטו מחדש.



אפשרויות כלי העיפרון:

בלחיצה כפולה על כלי העיפרון, בחלון הכלים, ייפתח חלון, בו ניתן להגדיר מספר תכונות לכלי זה.



Fidelity: נאמנות הקו לאופן הציור. ככל שהערך המספרי נמוך יותר, כך קו העיפרון יהיה מדויק יותר.

Smoothness: האם התוכנה "תחליק" את הקו לאחר השרטוט בעיפרון, או לא. הכנסת ערך גבוה (עד 100) תגרום ל"החלקת" הקו, וכך הוא יהיה פחות



מדויק, אך עם פחות נקודות).

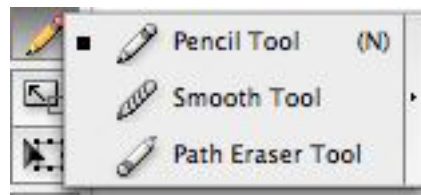
Fill new pencil stroke: סימון הפקודה תמלא בצבע את הקו שתשרטט בכלי העיפרון. פקודה זו לא תמלא קווים קיימים, אלא רק את הקווים הבאים, שישורטטו לאחר סימון הפקודה.

Keep selected: סימון פקודה זו, ישאיר את השרטוט בכלי העיפרון מסומן, גם לאחר סיום השרטוט.

Edit selected path: לאחר סימון פקודה זו, ניתן לתקן או להמשיך את השרטוט שיצרת באמצעות כלי העיפרון. ניתן גם לקבוע מה המרחק שצריך למקם את הסמן לפני השרטוט על מנת שהוא יזהה את המסלול.

כלי עיפרון נוספים

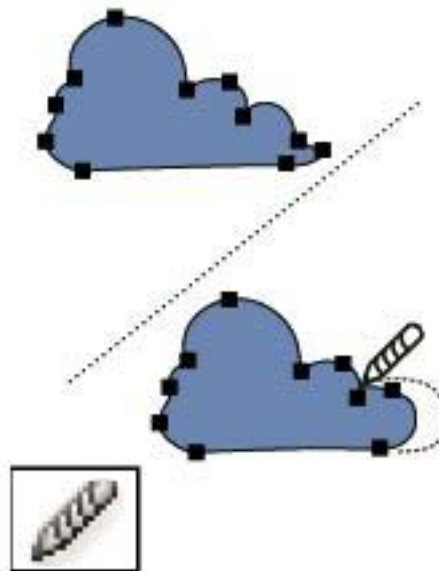
לחיצה ארוכה על כלי העיפרון תציג כלים נוספים.



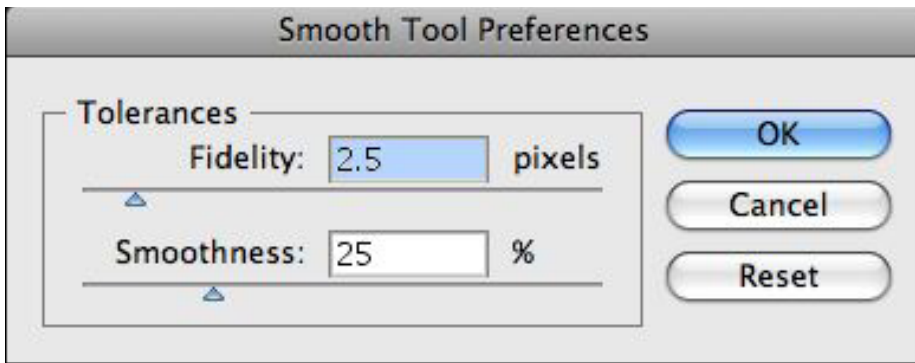
כלי החלקת המסלול



באמצעות כלי זה ניתן להחליק מסלול מסומן. יש לעבור עם הכלי על הקו שברצונכם להחליק, ולאחר עזיבת העכבר, הקווים יוחלקו.



לחיצה כפולה על העיפרון המחליק תציג חלון בו ניתן לקבוע מספר הגדרות.



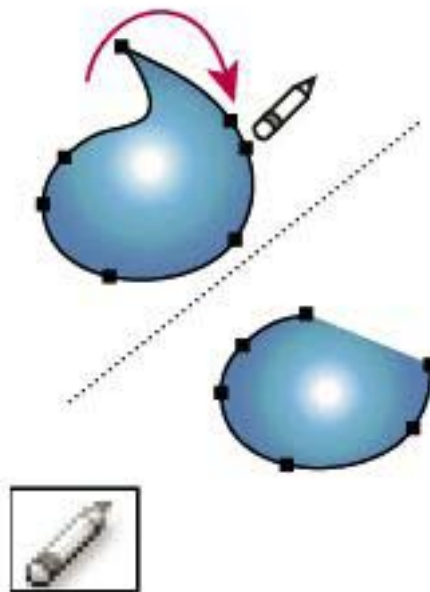
Fidelity: נאמנות הכלי לצורה המקורית.

Smoothness: עוצמת הריכוך של הקו. הכנסת ערך גבוה (עד 100) תגרום ל"החלקת" הקו בעוצמה גבוהה יותר.

עפרון המחיק



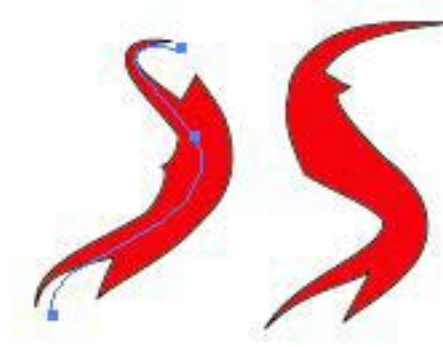
באמצעות כלי זה ניתן למחוק חלקים מהשרטוט. על מנת למחוק מקטעים מהמסלול יש להקיף עם הכלי את האזור הרצוי.



כלי המכחול

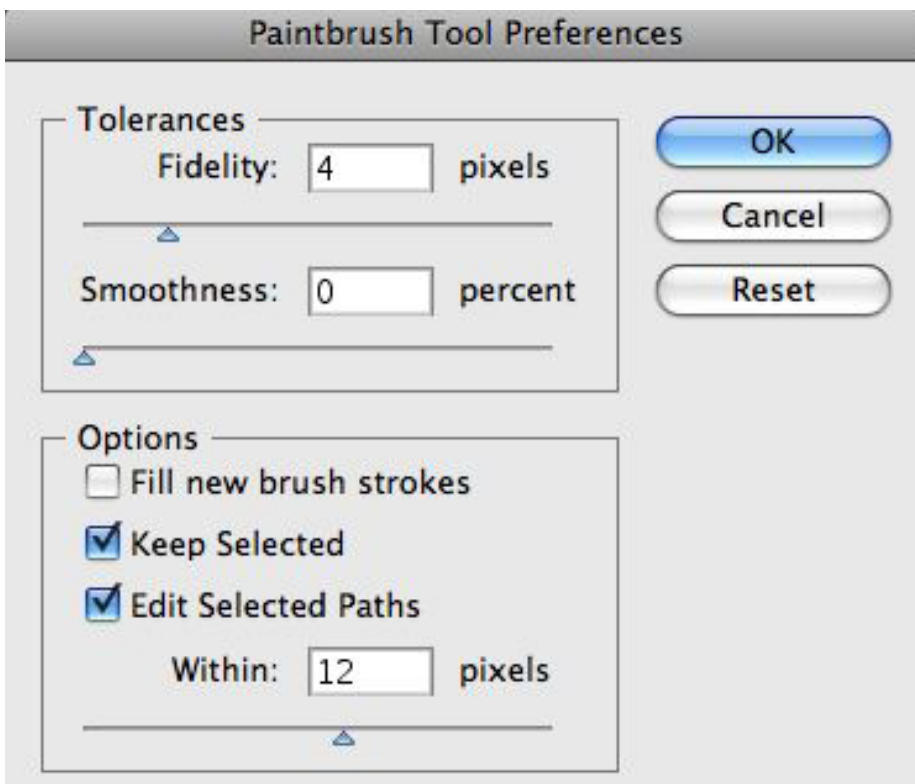


באמצעות כלי המכחול ניתן לצייר בדף ביד חופשית, בדיוק כמו ציור עם מכחול על דף.



אפשרויות כלי המכחול:

בלחיצה כפולה על כלי המכחול, בחלון הכלים, ייפתח חלון, בו ניתן להגדיר מספר תכונות לכלי זה.



Fidelity: נאמנות הכלי לצורה המקורית.

Smoothness: עוצמת הריכוך של הקו. הכנסת ערך גבוה (עד 100) תגרום ל"החלקת" הקו בעוצמה גבוהה יותר.

Fill new pencil stroke: סימון הפקודה תמלא בצבע את הקו שתשרטט בכלי המכחול. פקודה זו לא תמלא קווים קיימים, אלא רק את הקווים הבאים, שישורטטו לאחר סימון הפקודה.

Keep selected: סימון פקודה זו, ישאיר את השרטוט בכלי המכחול מסומן, גם לאחר סיום השרטוט.

Edit selected Path: לאחר סימון פקודה זו, ניתן לתקן או להמשיך את השרטוט שיצרת באמצעות כלי המכחול. ניתן גם לקבוע מה המרחק שצריך למקם את הסמן לפני השרטוט על מנת שהוא יזהה את המסלול.

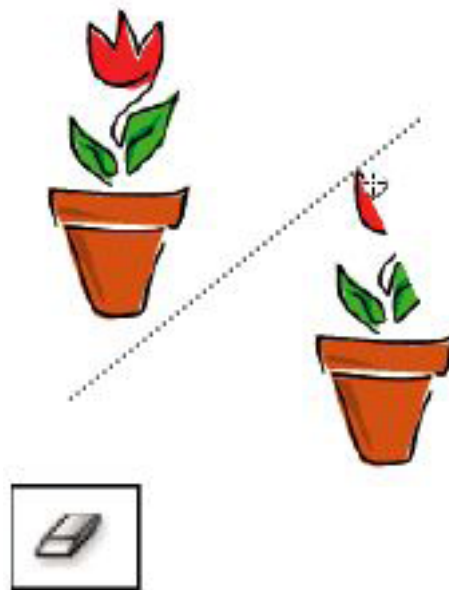


כלי מחיקה וחיתוך

כלי המחק

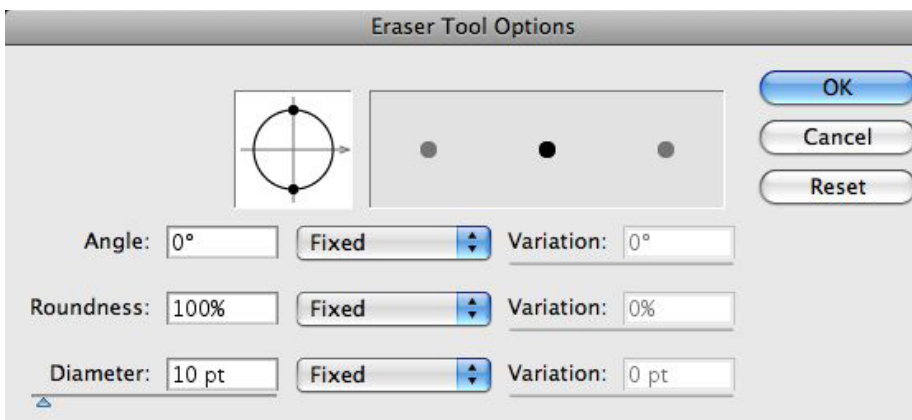


כלי זה מאפשר למחוק חלק מצורה מסומנת. כדי לבצע את המחיקה יש לגרור את הסמן עם המחק מעל האזור בצורה אותו רוצים למחוק.

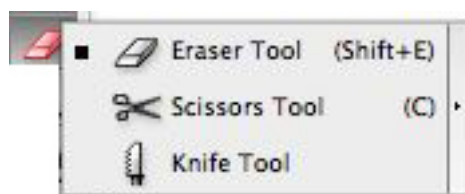


אפשרויות כלי המחק:

בלחיצה כפולה על כלי המחק, בחלון הכלים, ייפתח חלון בו ניתן להגדיר את צורת המחק ואת גודלו.



בלחיצה ארוכה על כלי המחק יופיעו כלי חיתוך נוספים: כלי המספריים וכלי הסכין.

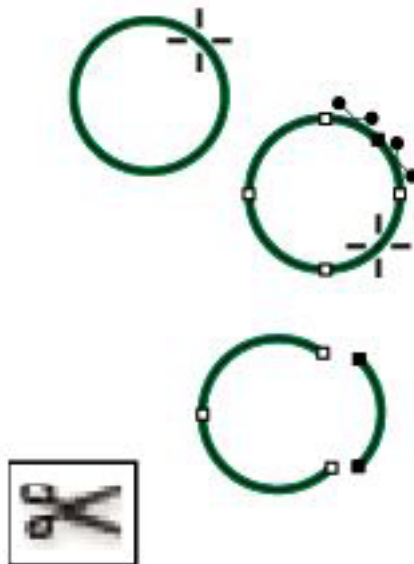


חדש ב-CS3: כלי המחק החדש מאפשר עריכה מתקדמת של אובייקטים, כולל שינוי מתקדם, שנועד לבודד את הצורות עליהן מתבצעת המחיקה.

כלי המספריים (Scissors Tool)



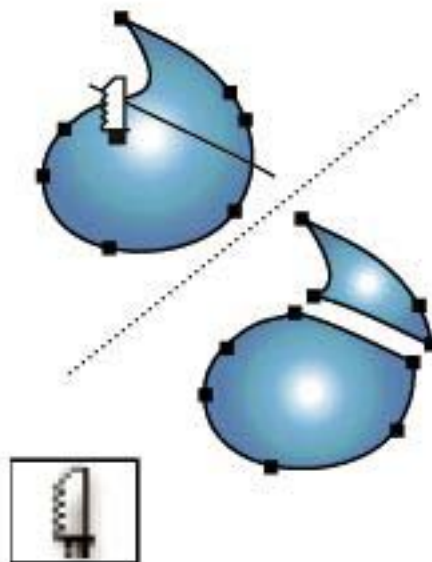
כלי זה מאפשר לנו לחתוך קווים או לחלק צורה תוך לחיצה על שתי נקודות. כדי לחלק קו יש ללחוץ עם כלי זה על המקום בקו בו רוצים שהקו יחולק. כדי לחלק צורה, יש ללחוץ עם הכלי בנקודה אחת ואז ללחוץ על נקודה נוספת של הצורה, בין שתי הנקודות תחלק הצורה המקורית לשתי צורות.



כלי הסכין (Knife Tool)



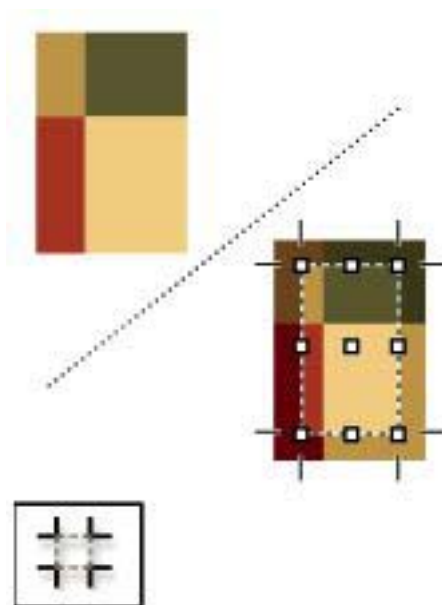
כלי זה מאפשר לנו למחוק חלק מצורה. כדי למחוק יש לגרור את הסמן עם המחק מעל האזור אותו רוצים למחוק. בשונה מכלי המחק החותר בקווים ישרים, כלי הסכין חותר בקו חופשי.



כלי החיתוך (Crop Tool)



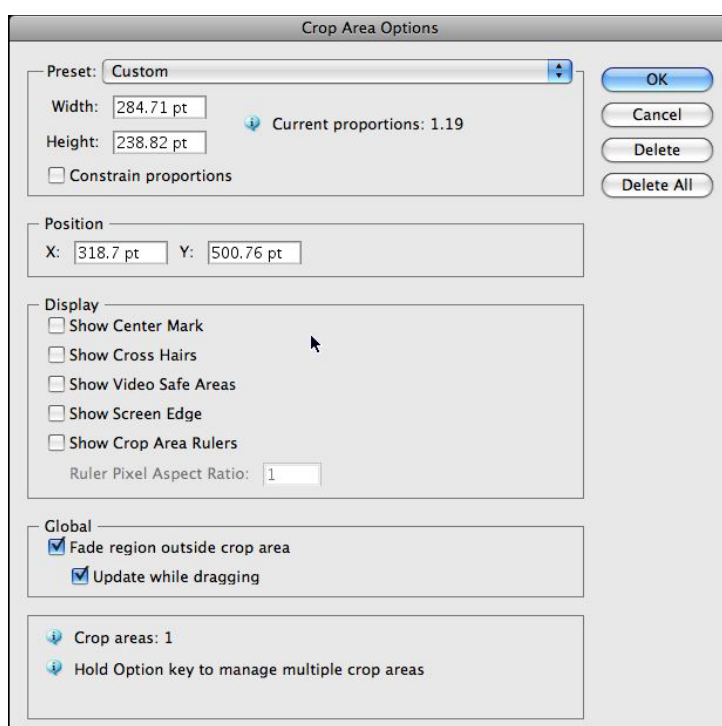
כלי זה מאפשר לסמן חלק מהמסמך, ולהגדיר את האזור המסומן כאזור פלט להדפסה, לייצוא לפורמט אינטרנט וכדומה.



כל שצריך לעשות הוא לבחור בכלי ולגרור איזור פלט רצוי. בחלון Control ניתן לשלוט בגודלו, במיקום שלו או באופן התצוגה.



לחיצה כפולה על כלי החיתוך בחלון הכלים, תפתח חלון בו ניתן להגדיר את גודל אזור החיתוך (W, H) את המיקום ביחס למסמך (X, Y) ואפשרויות הצגה שונות של אזור החיתוך (Display).



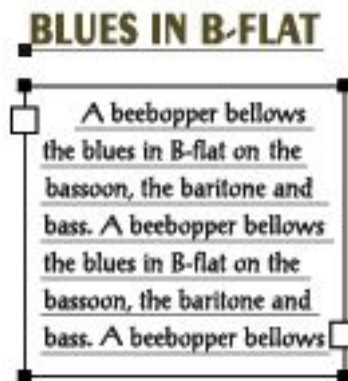
טקסט

את המלל בקובץ ניתן להקליד ישירות בתוכנה עצמה או לייבא אותו מתוכנת וורד. בפרק זה נסקור את האפשרויות השונות למיקום מלל במסמך. לאחר מיקום המלל במסגרות המלל ועימוד משטחי המלל, נלמד כיצד לערוך אותו במגוון כלים שונים, תוך הבחנה בין סגנונות תו (Character Style) וסגנונות פסקה (Paragraph Style).

6

- מאפייני המלל
- מלל על מסלול
- חלון Character
- חלון Paragraph

הקלדת מלל מתבצעת באמצעות פתיחת משטח מלל בכלי המלל. משטח ניתן לפתיחה בלחיצה בודדת או בלחיצה וגרירה.



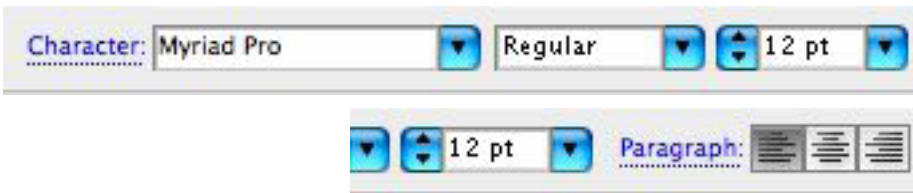
לחיצה עם כלי המלל בנקודה במשטח והקלדת המלל הרצוי, יוצרת משטח מלל שגודלו נקבע בהתאם למלל המוקלד בתוכו. שינוי גודלו של משטח מלל זה ישנה גם את גודל המלל שבתוכו.

ניתן לשנות את הגודל של משטח מלל קיים באמצעות סימון המשטח עם החץ השחור, וגרירת אחת משמונה נקודות הבחירה המופיעות סביבו.

לחיצה וגרירה של כלי המלל במסמך יוצרת משטח מלל בעל גבולות קבועים. בעת הקלדת המלל השורות יישברו בהתאם לגודל משטח המלל. שינוי גודלו של המשטח לא ישנה את גודל המלל שבתוכו.

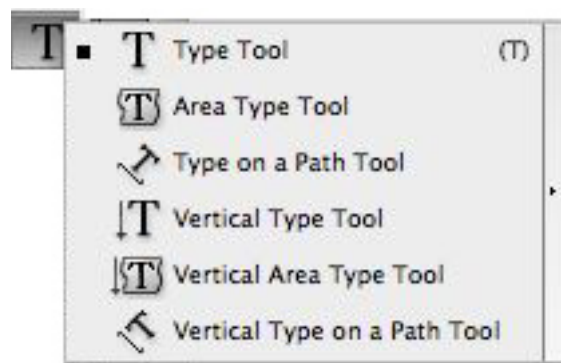
מאפייני המלל

לאחר כתיבת המלל ניתן לשנות את מאפייני המלל בחלון התכונות שבסרגל העליון בחלון התוכנה. התכונות הניתנות לעריכה הן: גופן, סגנון, גודל אות, יישור ואטימות.



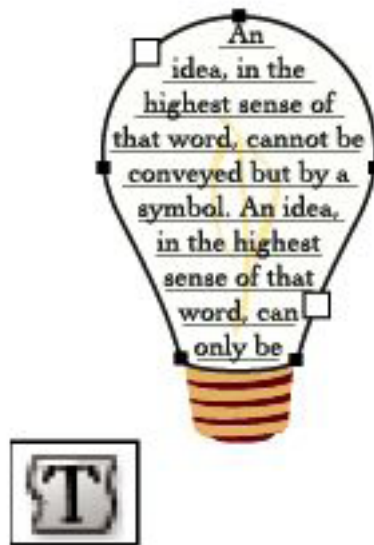
כלי מלל נוספים:

לחיצה ארוכה על כלי המלל תציג כלי מלל נוספים.



כתיבת מלל בתוך צורה

לחיצה עם כלי זה על הקו של צורה מסומנת, תהפוך את הצורה למשטח מלל ותאפשר להקליד בתוכה.



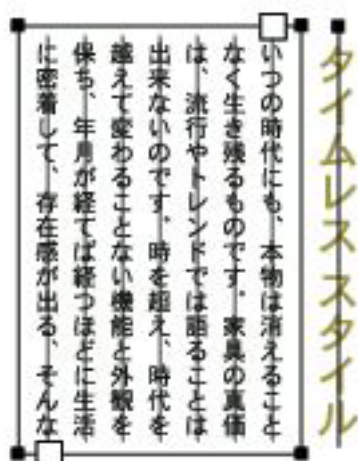
כתיבת מלל מסביב לצורה

לחיצה עם כלי זה על הקו של צורה מסומנת, תהפוך את הצורה למשטח מלל ותאפשר להקליד מסביב לצורה.



כתיבת מלל אנכי

הקלדת מלל אנכי, מלמעלה למטה.



כתיבת מלל בתוך צורה

לחיצה עם כלי זה על הקו של צורה מסומנת, תהפוך את הצורה למשטח מלל ותאפשר להקליד בתוכה מלל אנכי.



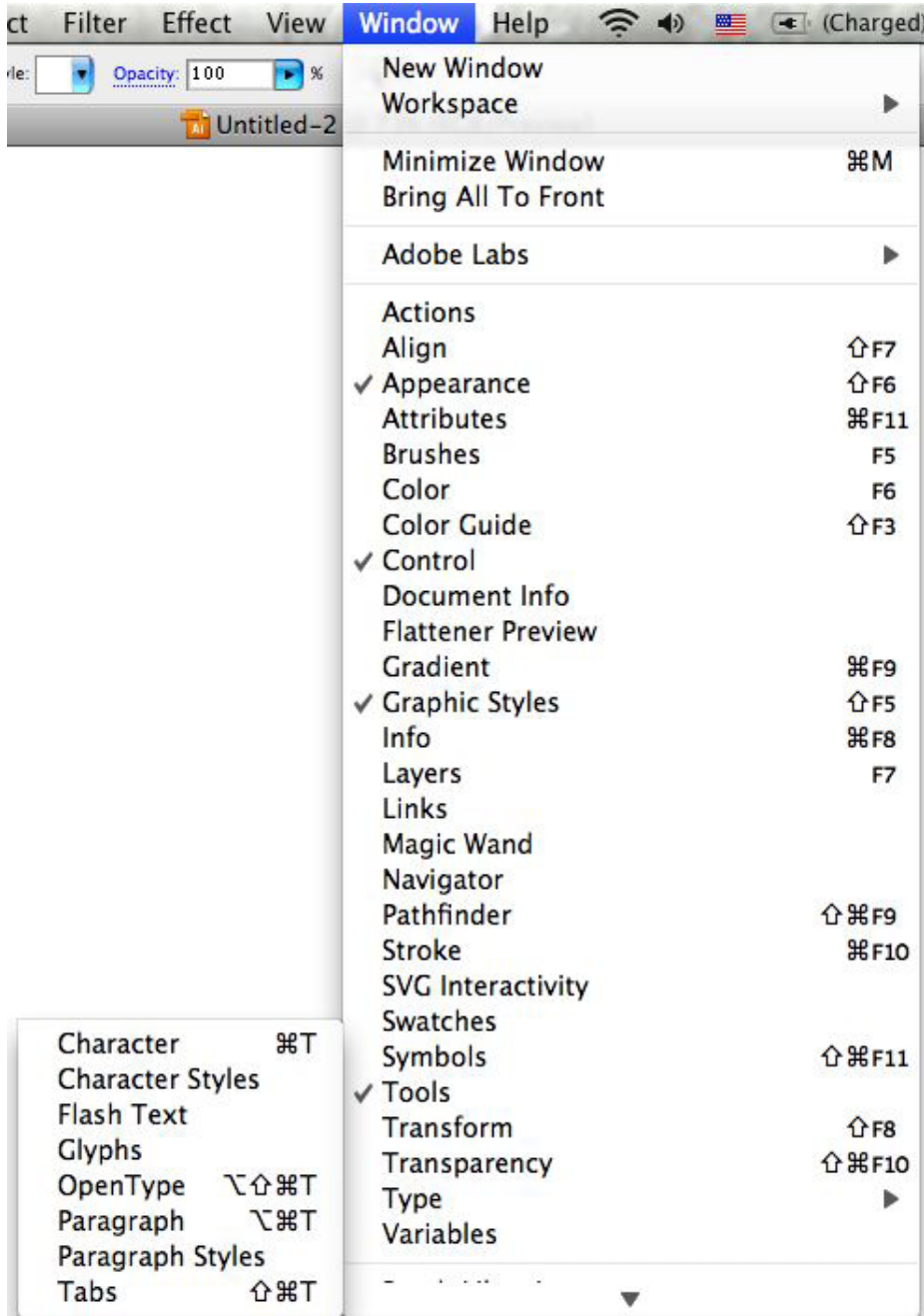
כתיבת מלל מסביב לצורה-אנכי

לחיצה עם כלי זה על הקו של צורה מסומנת, תהפוך את הצורה למשטח מלל ותאפשר להקליד מסביב לצורה, המלל ייכתב במאונך.



מאפייני המלל

כאמור, ניתן לשנות את מאפייני המלל באמצעות הפקודות שבסרגל Control. את מאפייני המלל ניתן לשנות גם בחלונות לעריכת המלל, חלון Character וחלון Paragraph.



חלון Character

בחלון זה (window<Type<Character) ניתן לשנות את מאפייני האותיות והמילים המסומנות.



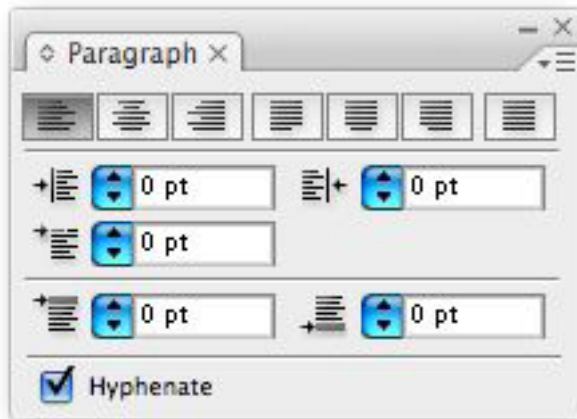
בחלון זה ניתן לשנות תכונות כמו: גופן, גודל, סגנון, מרווח בין שורות, מרווח בין תווים, הצרה/הרחבה, הגבהה/הנמכה, מיקום המלל יחסית לקו הבסיס, סיבוב המלל, קו תחתי וקו חוצה.

כדי לראות את כל החלון יש ללחוץ על החץ המופיע בשורת הכותרת של החלון.



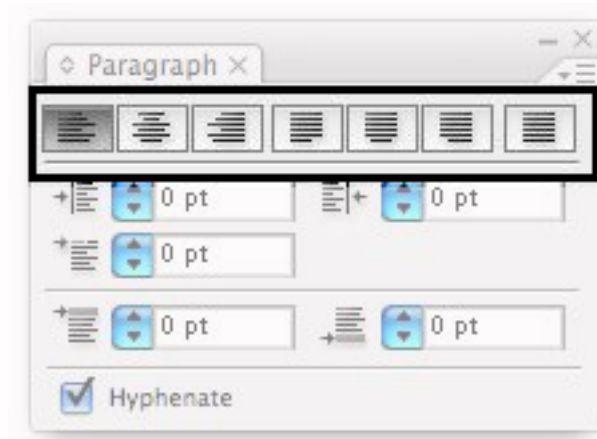
חלון הפיסקה (Paragraph)

בחלון זה (Window > Type > Paragraph) ניתן לשנות את מאפייני הפיסקה. יישור הפיסקה, מרווחי הפיסקה ועוד.



יישור פיסקה

בכפתורי היישור שבחלון זה ניתן ליישר את המלל ביחס למשטח המלל בה הוא נמצא.




יישור לשמאל. 


יישור למרכז. 

יישור לימין. 

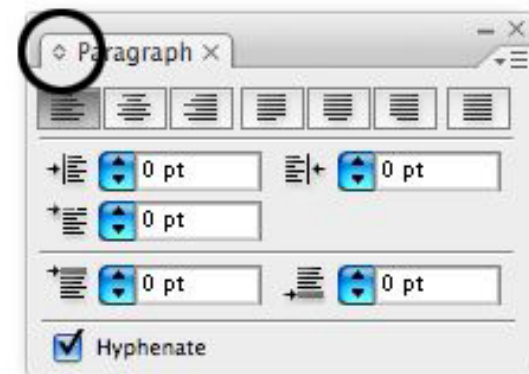
יישור מלא (בלוק) עם שורה אחרונה מיושרת לשמאל. 

יישור מלא (בלוק) עם שורה אחרונה מיושרת למרכז. 

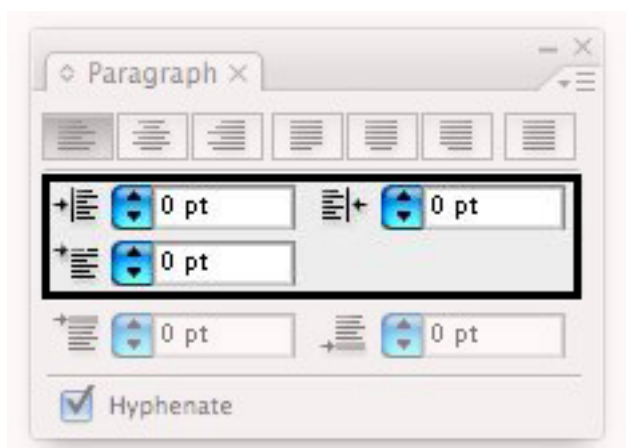
יישור מלא (בלוק) עם שורה אחרונה מיושרת לימין. 

יישור מלא (בלוק) גם של השורה האחרונה. 

כדי לראות את כל החלון יש ללחוץ על החץ המופיע בשורת הכותרת של החלון.



הזחת המלל:



באמצעות כפתורי ההזחה ניתן להזיח את המלל שבפסקה.

הזחה משמאל.



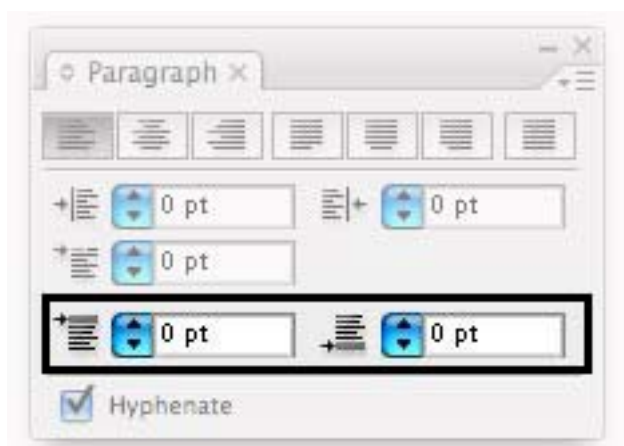
הזחה מימין.



הזחה של השורה הראשונה בפסקה.



מרווח בין פסקאות:



באמצעות כפתורים אלו ניתן לקבוע רווח מעל או מתחת לפסקה.

מרווח לפני הפסקה.

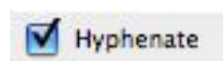


מרווח אחרי הפסקה.



Hyphenate (אפשרויות מיקוף)

סימון אפשרות זו תגדיר מיקוף אוטומטי עבור מלל בפסקה, במידת הצורך.



חלון Transparency ומסיכות

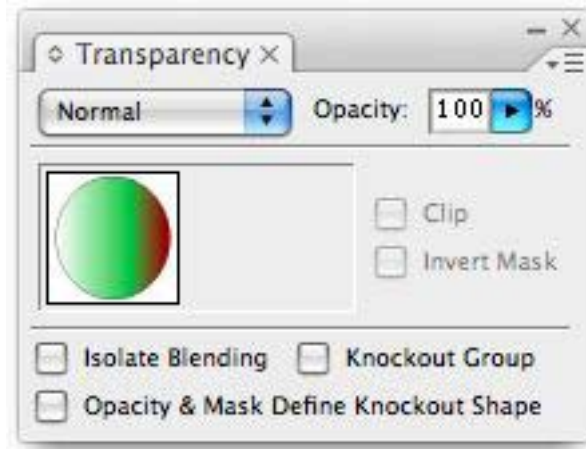
בפרק זה נסקור את אפשרויות חלון Transparency. חלון זה מאפשר לבצע עריכת אובייקטים בשלושה אופנים: שינוי אטימות הצבע של האובייקט, הוספת מסכה לאובייקט ושינוי שיטת שילוב הצבע של האובייקט.



- חלון Transparency
- שיטות שילוב צבע
- מסכות

חלון Transparency

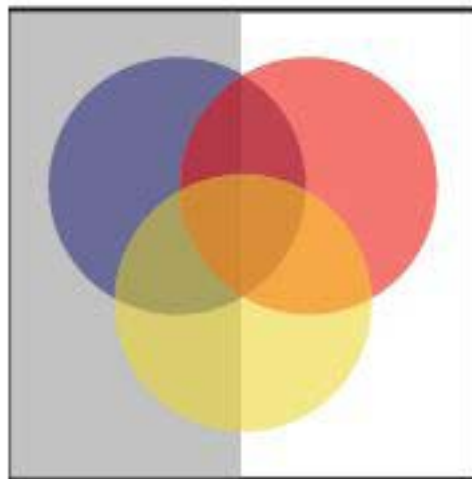
בחלון Transparency ניתן לקבוע את רמת השקיפות של אובייקט, את השילוב של צבעי אובייקט עם האובייקטים שמתחתיו וכן ניתן להוסיף לאובייקט מסכה.



שקיפות



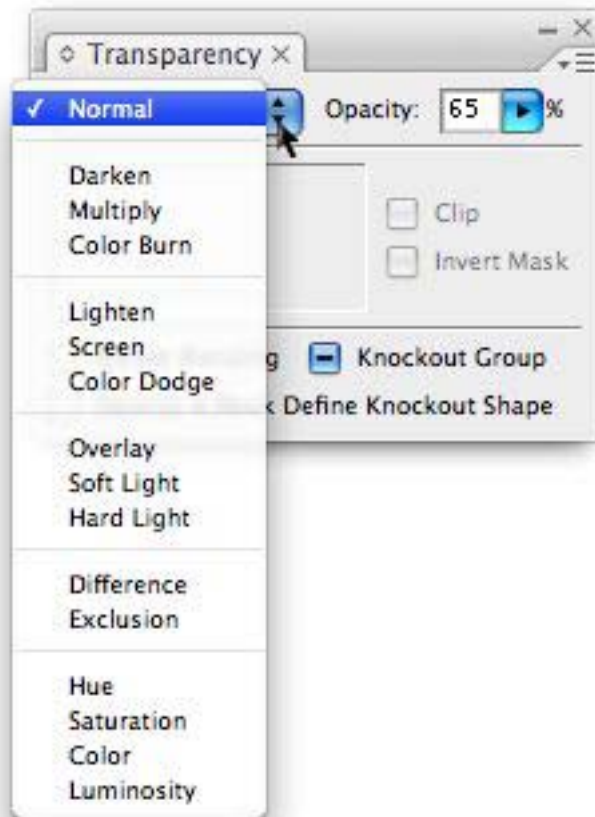
בשדה זה ניתן לקבוע את רמת השקיפות של האובייקט המסומן. ערך של 100% קובע כי האובייקט יהיה אטום, הזזת המשולש שמאלה תקבע את ערכי האטימות כנמוך מ-100% והאובייקט יהפוך לשקוף וניתן יהיה לראות דרכו את האובייקטים שתחתיו.



חלון Transparency
ומסיכות

שילוב צבעים

לחיצה על הקומבו בוקס של שיטות השילוב (היכן שכתוב Normal, כברירת מחל) תציג תפריט ובו שיטות שילוב שונות של צבעי האובייקט המסומן עם צבעי האובייקטים שמתחתיו, ממש כמו בפוטושופ.



בשדה זה ניתן למצוא בין היתר את השיטות הבאות:

Darken: שיטת שילוב זו, בודקת היכן נמצא הגוון הכהה יותר באובייקט העליון או התחתון ומציגה אותו על חשבון הגוון הבהיר.

Multiply: בשיטת שילוב זו, האובייקט העליון מכהה את צבעי האובייקט התחתון.

Lighten: שיטת שילוב זו, בודקת היכן נמצא הגוון הבהיר יותר באובייקט העליון או התחתון ומציגה אותו על חשבון הגוון הכהה.

Screen: בשיטת שילוב זו, האובייקט העליון מבהיר את צבעי האובייקט התחתון.

Overlay: בשיטת שילוב זו, האובייקט העליון מעמיק את הניגודיות באובייקט שמתחתיו.

Soft Light: צבע האובייקט העליון יתווסף או יוחסר מצבעי האובייקט התחתון לפי ערך הבהירות של הצבע. גוונים בהירים באובייקט העליון יבהירו את הגוונים באובייקט התחתון ואילו הגוונים הכהים באובייקט העליון יכהו את האובייקט שמתחת.

חלון Transparency ומסיכות

Hard Light: האובייקט העליון מבהיר או מכהה את האובייקט התחתון בהתאם לכהות והבהירות של האובייקט. אובייקטים שערך הבהירות שלהם נמוך מ-50% יכהו, ואלו שערכם גבוה מ-50% יבהירו.

Difference: החסרת ערכי הגוונים הכהים מערכי הגוונים הבהירים באובייקט התחתון

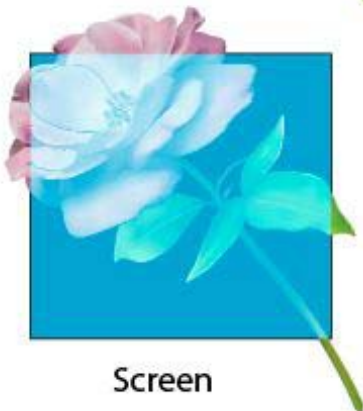
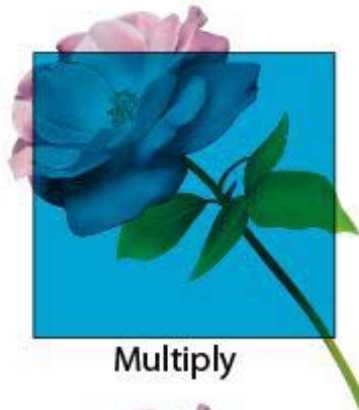
Exclusion: הגוונים הכהים והבהירים הופכים לצבעי נגטיב.

Hue: שינוי הגוון של האובייקט התחתון, על פי הגוון של האובייקט העליון.

Saturation: ערך הרוויה של האובייקט העליון ישנה את ערך הרוויה של האובייקט התחתון.

Color: הגוון וערך הרוויה (צבעוניות) של האובייקט העליון יתווספו לצבעי האובייקט התחתון ללא שינוי ערכי הבהירות.

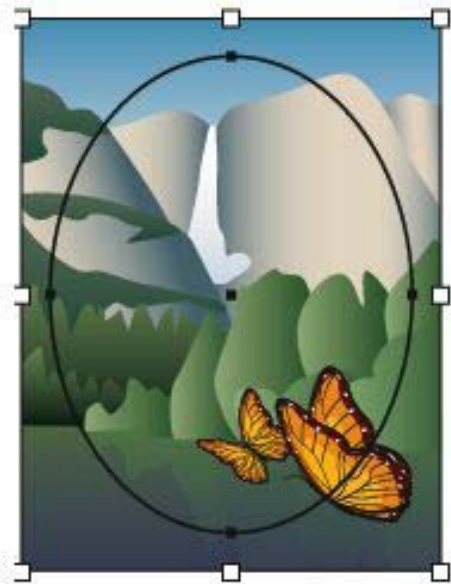
Luminosity: ערך הבהירות של האובייקט העליון ישנה את ערך הבהירות של האובייקט התחתון ללא שינוי בגוון ובצבעוניות.



מסיכות

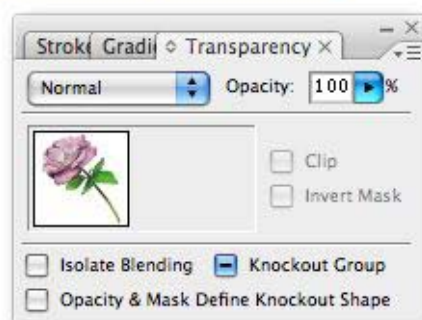
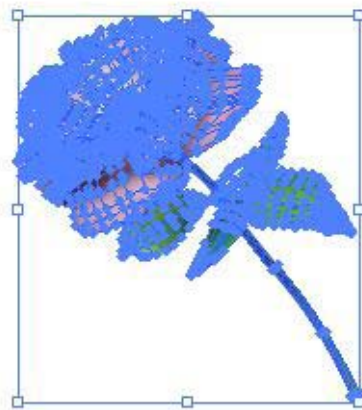
בחלקו האמצעי של החלון ניתן להוסיף לאובייקט מסכה. באמצעות המסכה ניתן למחוק חלק מאובייקט על ידי אובייקט אחר המשמש כמסכה. המסכה משמשת להסתרת חלקים מהאובייקט ללא צורך במחיקתם, ניתן לחזור ולהציג את החלקים שהוסתרו בכל שלב.

המסכה, למעשה, יוצרת "חור" באובייקט עליו היא מונחת, ומסתירה את אותו האזור.



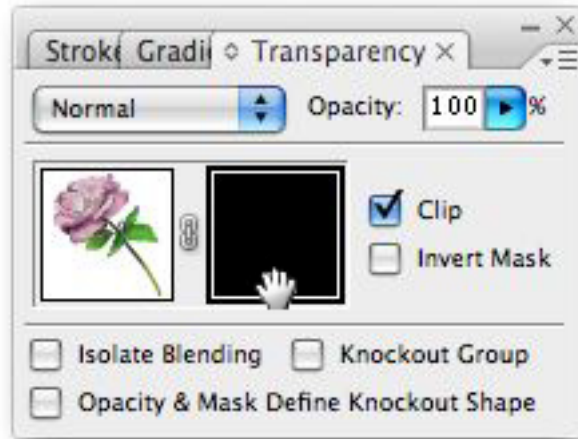
הוספת מסכה בשלבים:

- סמנו את האובייקט הרצוי במסמך.



חלון Transparency ומסיכות

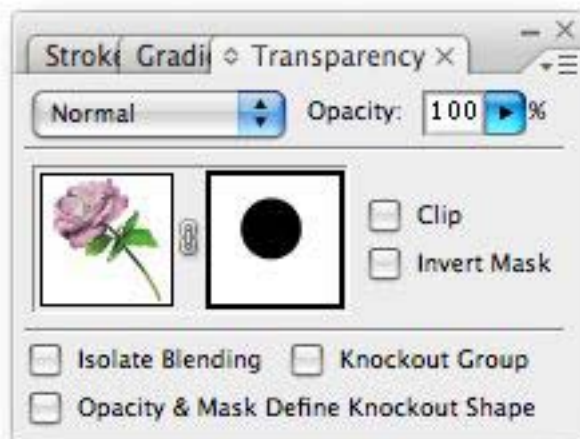
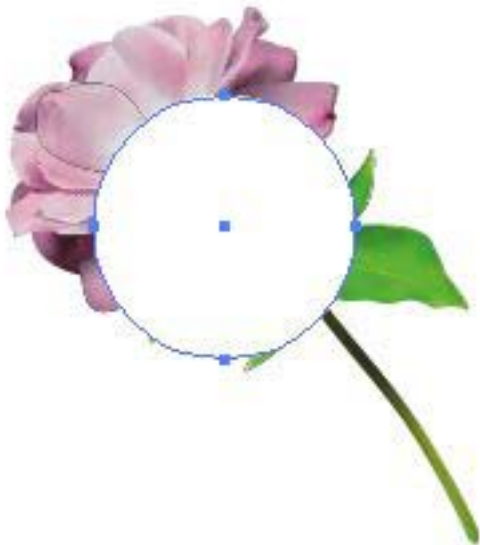
- לחצו פעמיים על השטח הריק שבימין לדמות האובייקט בחלון Transparency.



- בטל את האפשרות Clip שבחלון.

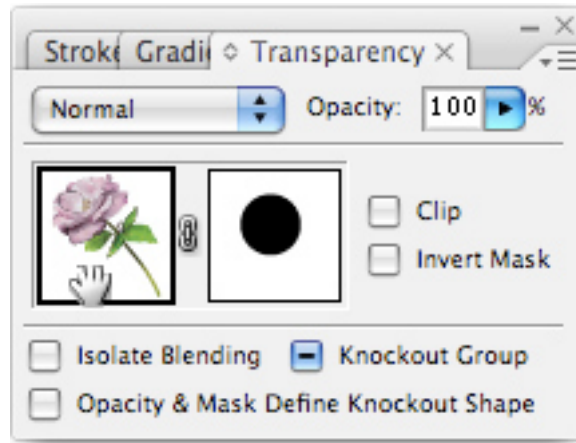


- כעת, שרטטו אובייקט חדש בצבע שחור שחור במסמך (צורה, מלל, תמונות ועוד), מעל החלק באובייקט אותו ברצונכם להסתיר.



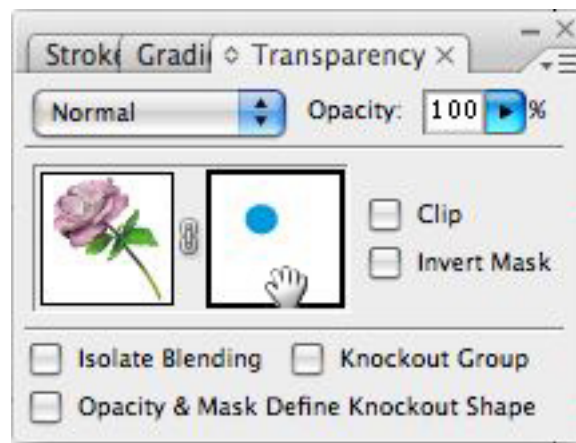
חלון Transparency ומסיכות

- כדי לחזור ולעבוד במסמך בצורה רגילה, לחצו פעמיים על דמות האובייקט בחלקו השמאלי של חלון Transparency.



עריכת המסכה

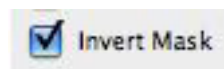
- לאחר הוספת המסכה, ניתן לחזור ולערוך אותה, באמצעות לחיצה על דמותה בחלקו הימני של חלון ה-Transparency. בעת סימון המסכה בחלון יודגש חלון המסכה בקו שחור.



- כמו כן ניתן לשנות את שקיפות המסכה באמצעות האפשרות Opacity בחלון.



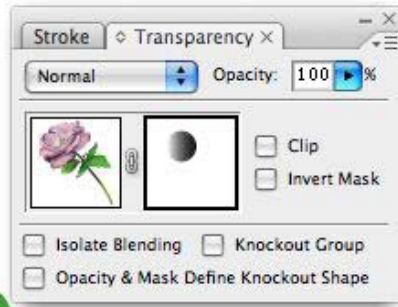
- סימון האפשרות Invert mask תהפוך את צבעי המסכה.



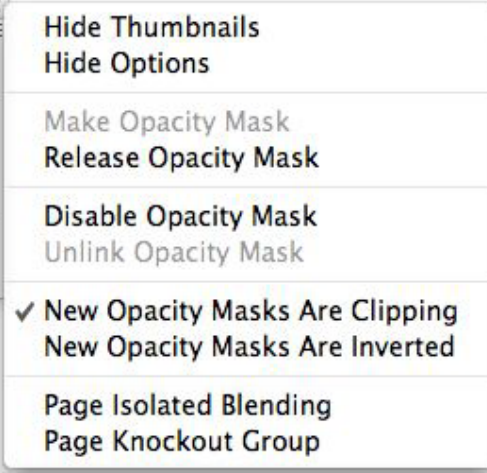
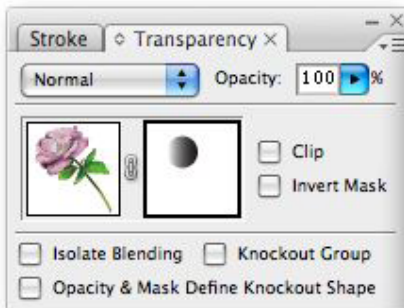
- ניתן ליצור שקיפות הדרגתית באמצעות הגדרת צבע המסכה במעבר צבעים משחור ללבן.

- רק אובייקטים גראפיים יכולים לשמש כמסכה, לעומת זאת ניתן להוסיף מסכה על כל אובייקט כולל תמונות.

- במצב מסכה פעילה, צבע שחור (של האובייקט המשמש כמסכה) יסתיר את האובייקט שעליו חלה המסכה, וצבע לבן יציג אותו. כל צבע אחר "יתורגם" לגווני אפור ויסתיר את האובייקט באופן חלקי.

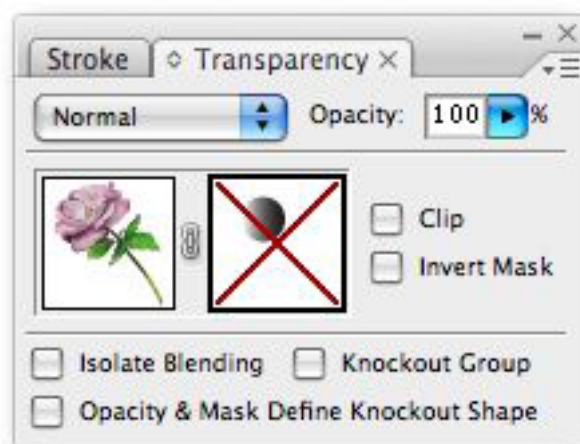


הסתרת המסכה



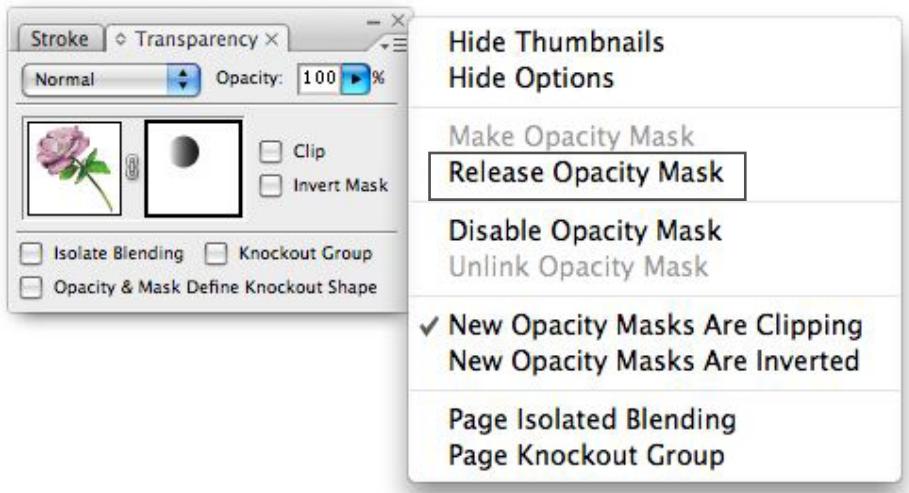
לחיצה על המסכה בתוספת מקש
Shift תסתיר את המסכה

מסתרת יופיע על דמות המסכה סימן X. Disable Opacity mask: פקודה זו תסתיר את המסכה. כאשר המסכה



לאחר ההסתרה, ניתן לשוב ולהציג אותה באמצעות הפקודה Enable Opacity Mask באותו תפריט.

חלון Transparency ומסיכות



יישור ופיזור עצמים

חלון Align מאפשר לבצע שתי פעולות ארגון עצמים: יישור עצמים ופיזור עצמים. פעולות אלו יכולות להתבצע על פי מיקום עצמים מול עצמים אחרים או על פי מיקומם במסמך.

8

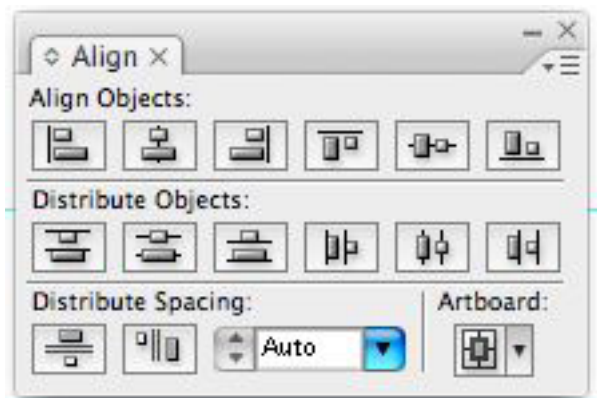
- יישור עצמים
- פיזור עצמים

יישור צורות (Align)

בחלון Align ניתן ליישר צורות (Align), ולפזר צורות (Distribute) אחת יחסית לשנייה או באופן יחסי למסמך

יישור ופיזור צורות

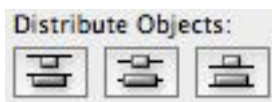
Align: יישור הצורות לקצה של הצורה הקיצוני ביותר בכיוון הנבחר או למרכזן של כל הצורות המסומנות. יש לבחור לפחות שתי צורות במסמך ואז ללחוץ על אחד הכפתורים שבחלון, בהתאם לכיוון הרצוי: שמאל ימין וכדומה.



Distribute: פיזור הצורות המסומנות. לחיצה על אחד מהכפתורים שבשורה זו תפזר את הצורות המסומנות, כך שהמרחקים בין צורה אחת לשנייה או בין קצוות הצורות יהיו שווים. לדוגמה, בפיזור ימני כל המרחקים בין הקצה הימני של כל צורה לזו שאחריה יהיו שווים.

פיזור אנכי:

בחלק זה של החלון ניתן לקבוע את פיזור הצורות על הציר האנכי.



פיזור אופקי:

בחלק זה של החלון ניתן לקבוע את פיזור הצורות על הציר האופקי.



ניתן לקבוע כי הצורות יתיישרו ביחס למסמך (Align to Artboard) או ביחס לאזור החיתוך המסומן (Align to crop area).



יישור ופיזור עצמים



לאחר סימון הצורות המיועדות ליישור/פיזור, לחיצה נוספת על אובייקט מסומן בטרם הפעלת פעולת היישור תבצע את היישור על פי אותו אובייקט (Key Object) גם אם הוא אינו האובייקט הקיצוני ביותר.

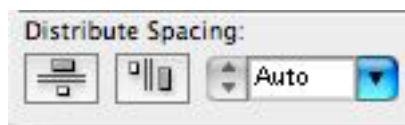


בפעולת פיזור במרחק שווה לא יהיה שינוי במיקומם של העצמים הקיצוניים.



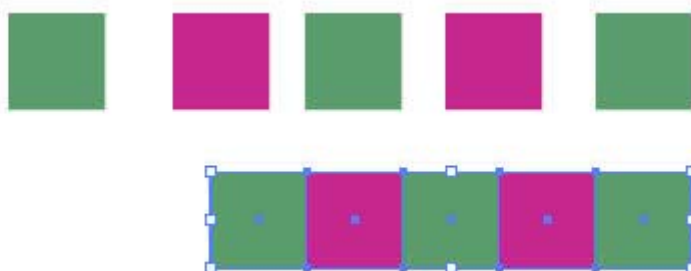
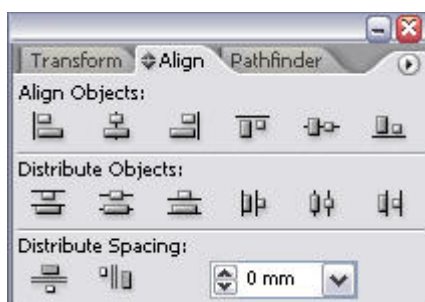
Distribute Spacing

לחיצה על אחד הכפתורים תחת אפשרות זו תגרום לריווח שווה בין הצורות המסומנות, מרווח אופקי או אנכי.



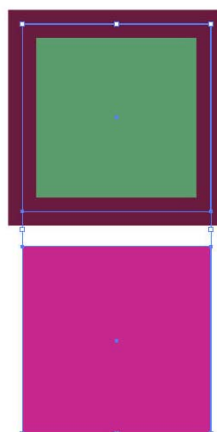
ביטול האפשרות Auto והקלדה של ערך מספרי תאפשר לקבוע את המרחקים המדוייקים בין העצמים המסומנים. לפני לחיצה על האייקון הרצוי, יש לבחור את ה- Key Object (האובייקט שלא יזוז), ואז יתר האובייקטים ייצמדו זה לזה בערך שנקבע.


קביעת הערך (0) תאפשר הצמדה מוחלטת בין העצמים, בלי מאמץ מיותר.



Use Preview Bounds

יישור העצמים בתוכנה נעשה על פי תצורת הצורה המקורית והבסיסית, כלומר על פי מצב ה- Outline שלה, לכן יישור עצמים בעלי קו מתאר בעובי שונה עשוי להנפיק תוצאות לא מיושרות לחלוטין.



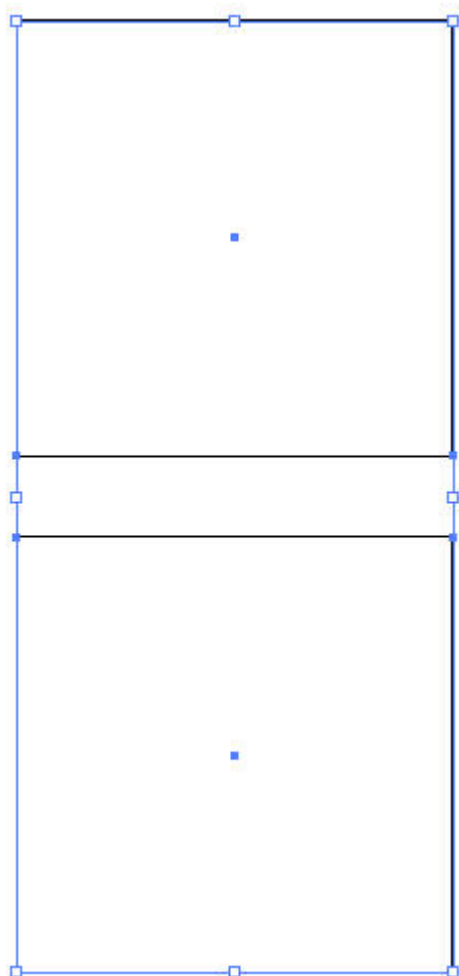
יישור לימין ללא סימון האפשרות Preview Bounds 

יישור ופיזור עצמים

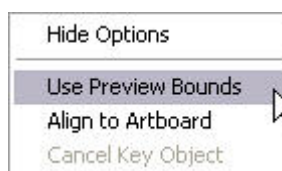


סימון האפשרות Use Preview Bounds תיישר את העצמים לפי הגבול הוויזואלי שלהם (למשל, קו מתאר עבה במיוחד) ולא לפי ה- Outline שלהם.

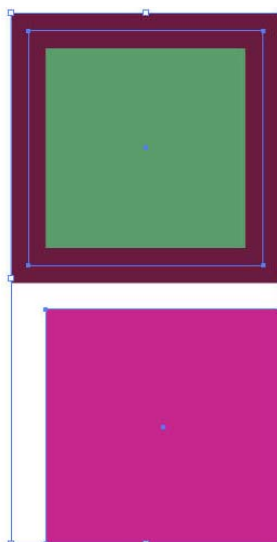
היישור נעשה למעשה
על פי מצב ה-
Outline של הצורות



על מנת שהיישור יעבוד לפי התצוגה של הצורות על המסך, יש לבחור
בפקודה Use Preview Bounds בתפריט הצדי של החלון.



היישור נעשה למעשה
על פי מצב ה-
Preview של הצורות



שכבות

חלון השכבות עוזר בארגון וניהול העצמים במסמך. שימוש נוסף בחלון הוא יצירת כמה גרסאות של אותו מסמך, היות שההדפסה תדפיס רק את השכבות המוצגות.

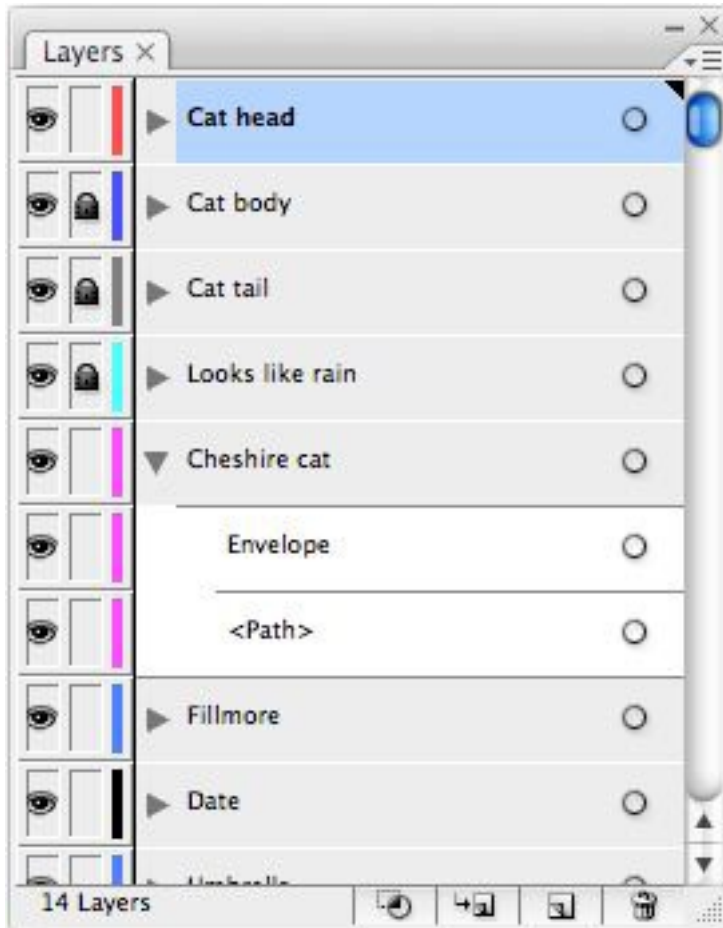
9

עבודה בשכבות

עבודה בשכבות מאפשרת למקם אלמנט אחד או מספר אלמנטים בשכבה אחת, ואז לבצע מספר פעולות על כל שכבה בנפרד. העבודה בשכבות מקלה על העבודה במקרה של מסמך מורכב המכיל מספר רב של אובייקטים.

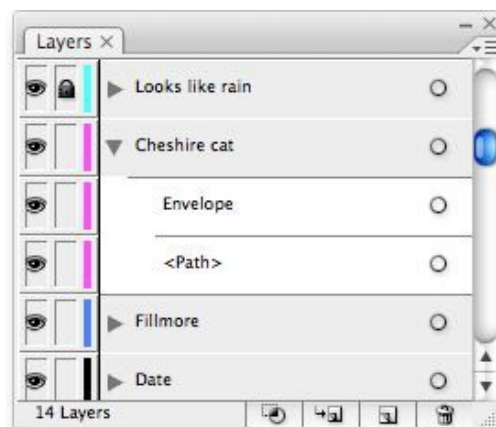
חלון השכבות

את חלון השכבות ניתן לפתוח באמצעות הפקודה Window > Layers. השכבות מוצגות בחלון השכבות אחת מעל השנייה.



לחיצה על אחד מכפתורי העריכה (שינוי מצב תצוגה/שינוי מצב נעילה) בתוספת מקש Alt יבצעו את הפעולה המבוקשת (שינוי מצב תצוגה/שינוי מצב נעילה) על כל השכבות למעט השכבה הפעילה.

בחלון השכבות, ליד כל שכבה מופיעים שני כפתורים. לחיצה על דמות העין מאפשרת להסתיר או להציג שכבה. הכפתור שלידו מאפשר לנעול או לשחרר שכבה, שכבה לא ניתנת לעריכה. לחיצה על המשולש שלצד השכבה, תציג את כל תוכן השכבה.



הוספת שכבה חדשה



לחיצה על כפתור זה תיצור שכבה חדשה ריקה בחלון השכבות, ויצירת אלמנט חדש במסמך תכניס אותו לשכבה זו.

שכבה בתוך שכבה



לחיצה על כפתור זה תוסיף שכבה חדשה בתוך השכבה הפעילה. אפשרות זאת נחוצה במקרה של שכבה המכילה מספר רב של אלמנטים ויש צורך לארגן את האלמנטים שבתוך השכבה.

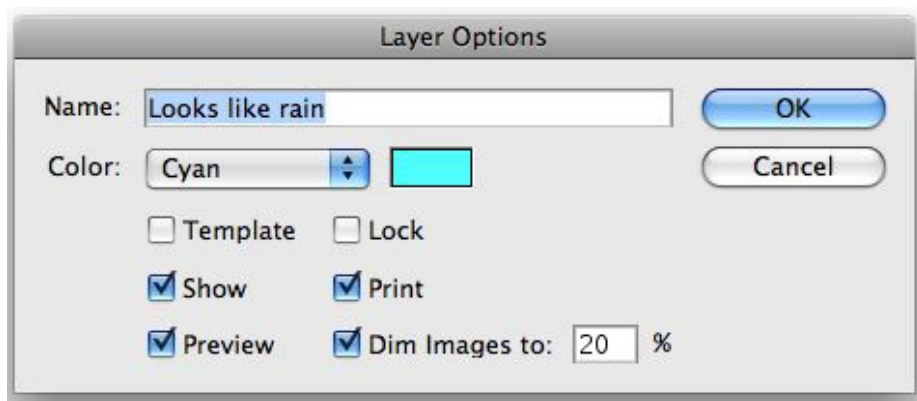
מחיקת שכבה



לחיצה על כפתור זה תמחק את השכבה ואת כל האלמנטים שבתוכה.

אפשרויות השכבה

לחיצה כפולה על שם השכבה בחלון תציג את חלון אפשרויות השכבה.



Name: שם השכבה.

Color: צבע מזהה לשכבה, כך יהיה קל יותר לשייך אובייקטים לשכבות באמצעות סימון שלהם.

Template: המרת השכבה לשכבת תבנית. שכבת תבנית היא שכבה שאינה מודפסת ומשמשת כתבנית ובסיס לעיצוב או העתקה של תמונות.

Lock: נעילת השכבה. כל האובייקטים הממוקמים בשכבה נעולה לא ניתנים לשינוי.

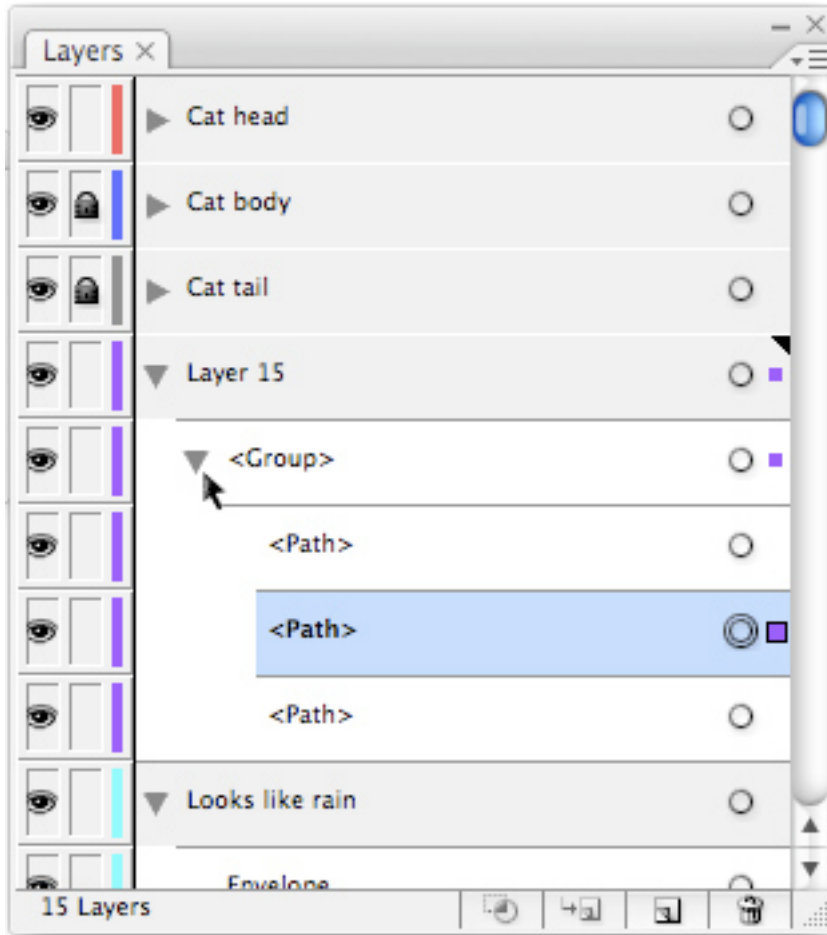
Show: הצגת/הסתרת השכבה.

Print: כברירת מחדל, מודפסות כל השכבות המוצגות. סימון האפשרות תדפיס את השכבה, וביטול האפשרות תבטל את הדפסת השכבה.

Preview: סימון האפשרות תציג את כל האובייקטים בשכבה בתצוגה רגילה. ביטול אפשרות זו תציג את כל האובייקטים בשכבה בתצוגה קווית, עם קווי מתאר בלבד ללא צבע מילוי ואפקטים.

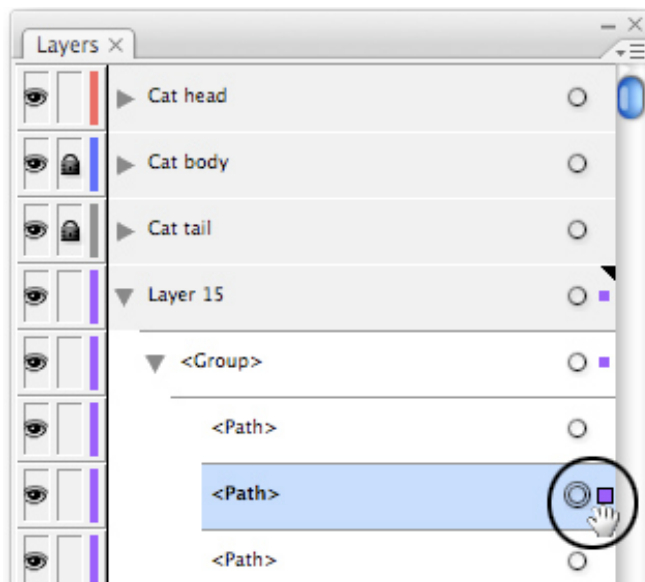
בחירת אובייקט מתוך קבוצה

חלון השכבות מציג אובייקטים מאוחדים (Group) תחת הכותרת "Group".



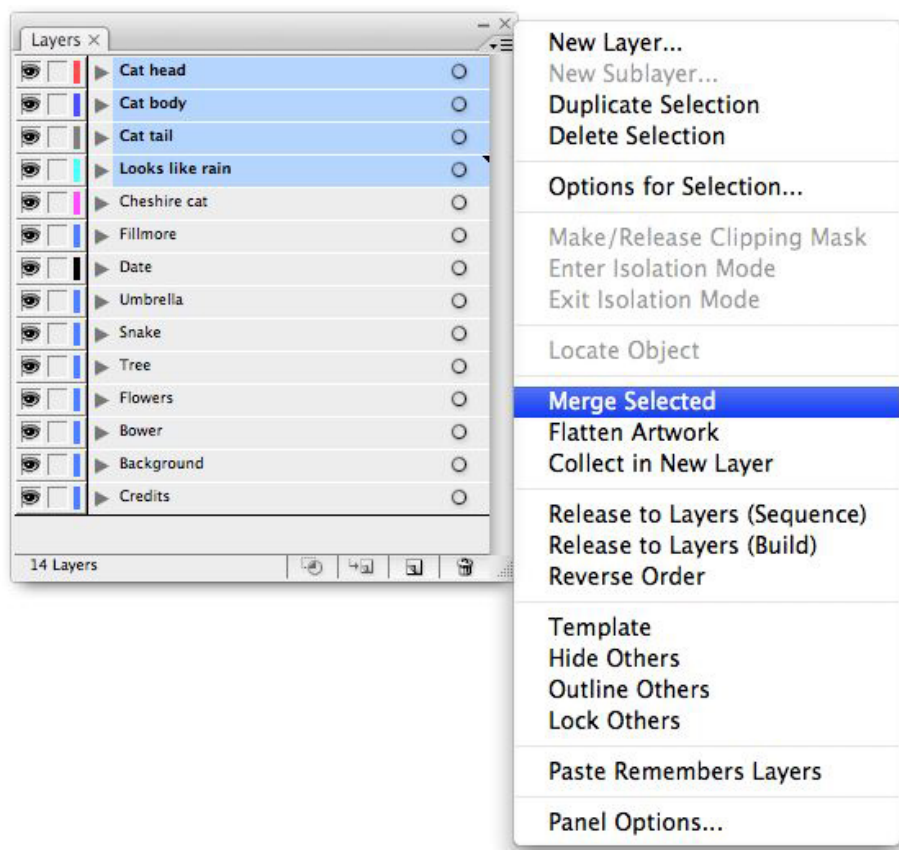
גרירת אובייקט בחלון שכבות לתוך קבוצה תהפוך אותו לחלק מהקבוצה גם ללא הפעלת הפקודה Group.

לחיצה על המשולש שליד המילה Group תציג את כל אובייקט בשכבה נפרדת. כדי לבחור את כל אובייקט בנפרד יש ללחוץ מימין לעיגול הנמצא בקצה הימני של שכבת האובייקט.



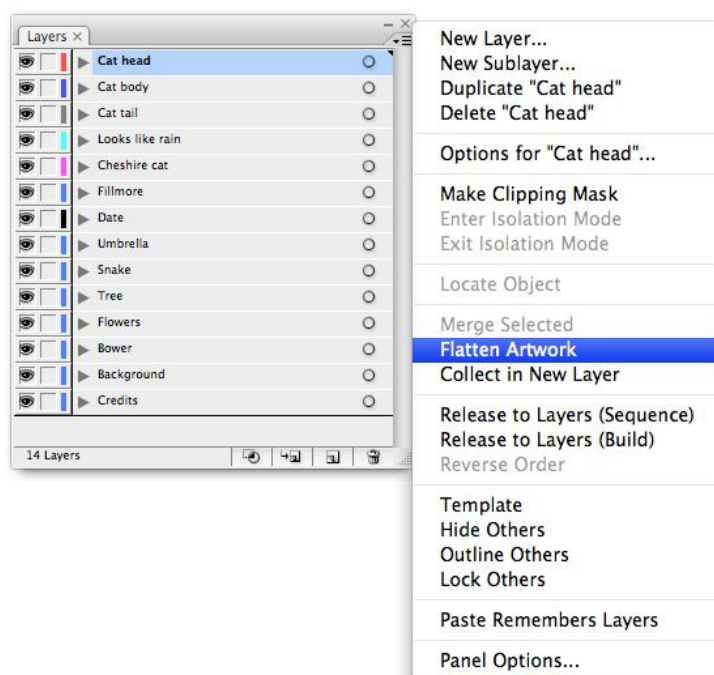
איחוד שכבות מסומנות

כדי לאחד מספר שכבות לשכבה אחת, יש לסמן את השכבות הרצויות בחלון השכבות, ולבחור בפקודה Merge Selected שבתפריט חלון השכבות.



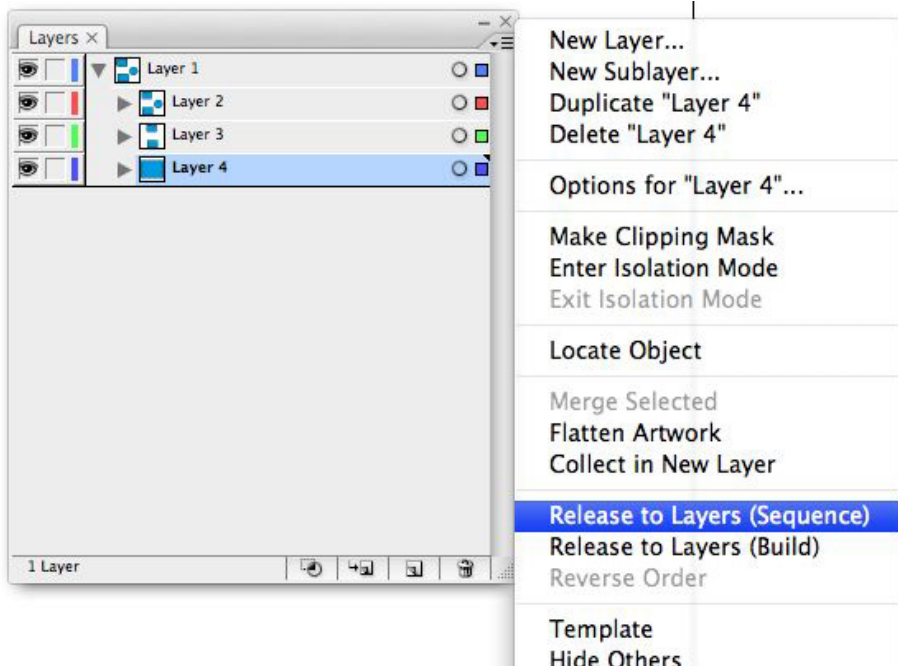
איחוד כל השכבות לשכבה אחת

כדי לאחד את כל השכבות במסמך לשכבה אחת, יש לסמן את השכבות הרצויות בחלון השכבות, ולבחור בפקודה Flatten Artwork שבתפריט חלון השכבות.

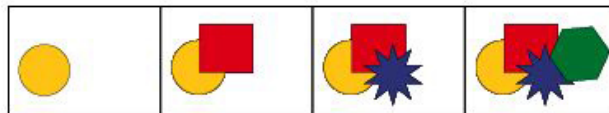
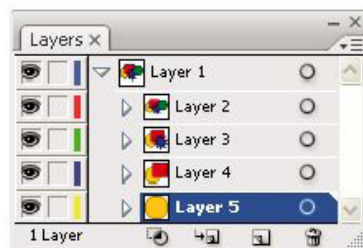


פיזור אובייקטים לשכבות שונות

ניתן לפזר אובייקטים הנמצאים בשכבה אחת לשכבות שונות. כדי לפזר את האובייקטים יש לסמן את השכבה שבה הם ממוקמים ואז לבחור בפקודה Release to Layers מסוג Sequence שבתפריט חלון השכבות, לאחר בחירה בפקודה זו כל אחד מהאובייקטים ימוקם בשכבה משלו.



הפקודה Release to Layers מסוג Build תפזר את האובייקטים הנמצאים בשכבה אחת לשכבות שונות ותמקם בכל שכבה את אחד מהאובייקטים וגם את האובייקט בשכבה מתחת. לדוגמה, הפעלת הפקודה על שכבה שהיו בה עיגול, מרובע כוכב ומשושה, תיצור 4 שכבות חדשות, בשכבה התחתונה ימוקם העיגול, בזאת שמעליה העיגול והמרובע, בזאת שמעל עיגול מרובע וכוכב ובשכבה העליונה כל הצורות.



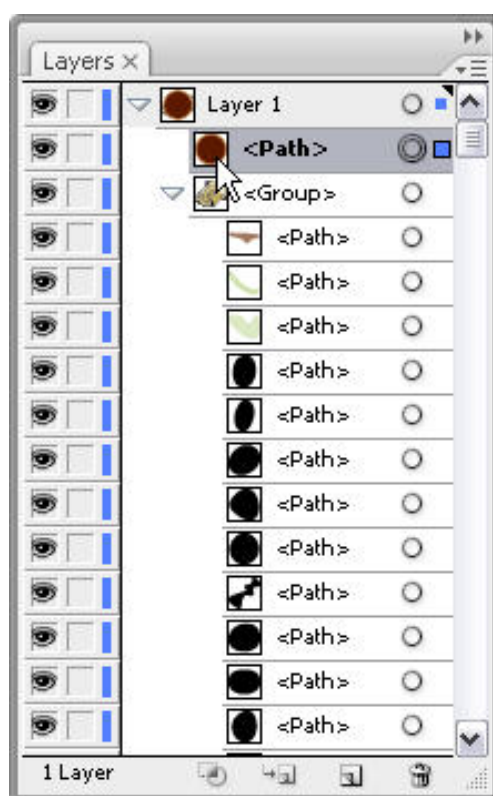
Release To Layers (Build)

Clipping Mask

האפשרות Clipping Mask בחלון השכבות מאפשרת להכניס את כל האובייקטים שבשכבה לתוך אובייקט אחר, כך שהם ייחתכו לתוכו. ראשית יש ליצור את האובייקט/ים שאותם רוצים לחתוך ולאחר מכן יש ליצור את האובייקט שלתוכו רוצים לחתוך אותם.



לאחר מכן יש למקם בחלון השכבות את הצורה שאליה חותכים את האובייקטים בראש השכבה.

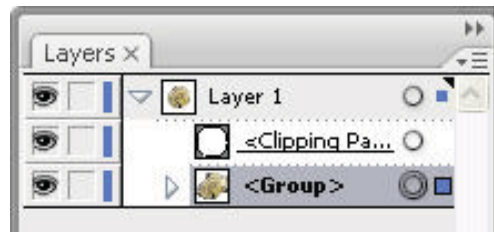


כעת יש לסמן את השכבה הראשית וללחוץ על האייקון Make/Release Clipping Mask.

המהירה והמקצועית לבצע חיתוכי צורות שמשמשי פריהנד התרגלו לבצע בפקודה Paste Inside.



כל הצורות שבשכבה ייחטכו לתוך הצורה העליונה ביותר שתהפוך ל- Clipping Path ותיעלם.



סימון ה- Clipping Path בחלון השכבות יאפשר לערוך ולצבוע אותו במסמך.



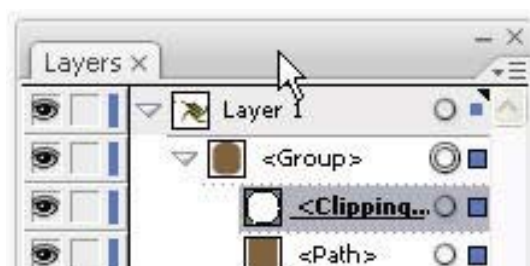
מעתה כל אובייקט חדש בשכבה ייכנס לתוך ה- Clipping Path, ללא קשר מי הצורה העליונה השכבה.



לחיצה נוספת על כפתור Make/Release Clipping Mask ישחרר את הצורות מתוך המסכה.

יצירה מהירה של Clipping Mask

במידה ורוצים ליצור Clipping Mask מהיר, ניתן לסמן את הצורות הרצויות ולבחור בפקודה Object > Clipping Mask > Make. לאחר בחירת הפקודה הצורה/ות הנבחרות ייחטכו לתוך הצורה העליונה ביותר. בחלון השכבות הם יופיעו תחת סמל של קבוצה.



פעולות טרנספורמציה

פעולות הטרנספורמציה הינן: הזזה, שינוי גודל, סיבוב, עיוות, הטייה ופרספקטיבה של הצורה. בפרק זה נסקור את האופנים השונים בהם ניתן לבצע פעולות אלו ונסקור גם פעולות שינוי ועיוות נוספות.

10

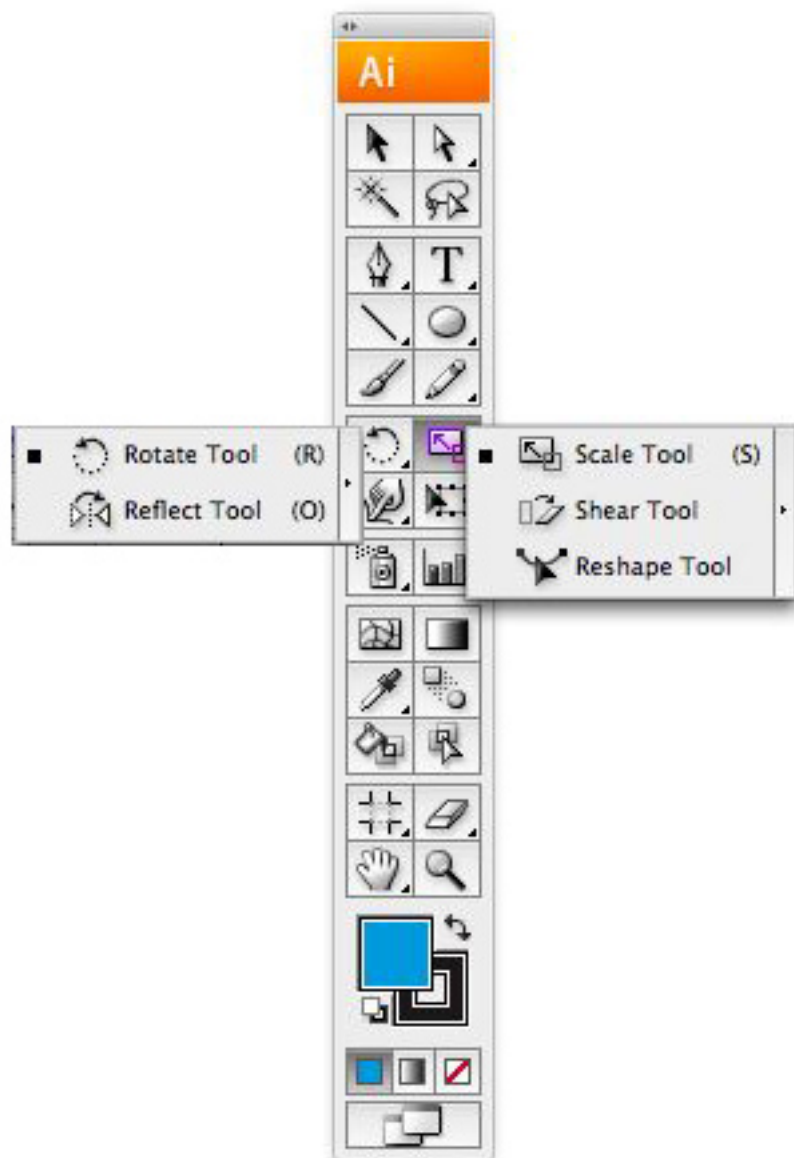
- כלי השינוי
- חלון השינוי
- כלי העיוות
- כלי ה-Blend

פעולות Transform

על כל אובייקט בתוכנה ניתן לבצע פעולות טרנספורמציה כמו: שינוי גודל האובייקט, סיבוב, הטיה, היפוך ועוד. את הפעולות ניתן לבצע באמצעות כפתורי הטרנספורמציה בחלון הכלים, ובאמצעות חלון Transform.

כפתורי Transform

באמצעות כפתורי Transform בחלון הכלים ניתן לסובב את האלמנט, לשנות את גודלו, להטות אותו וכדומה.



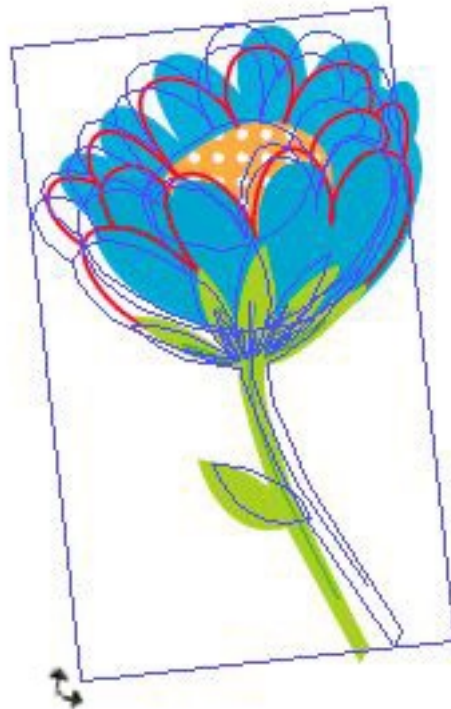
כלי טרנספורמציה ביד חופשית: Free Transform



לחיצה על אובייקט באמצעות כפתור זה תציג סביב האובייקט הרצוי מלבן מקווקו ועליו נקודות השינוי.



לחיצה וגרירה של כל אחת מנקודות הפינה, תשנה את גודלו של האלמנט. לסיבוב האובייקט יש לעמוד על קו הבחירה של האובייקט עד לקבלת סימן של קו מעוגל עם שני חיצים ואז לסובב לכיוון הרצוי.



כפתור הסיבוב (Rotate)



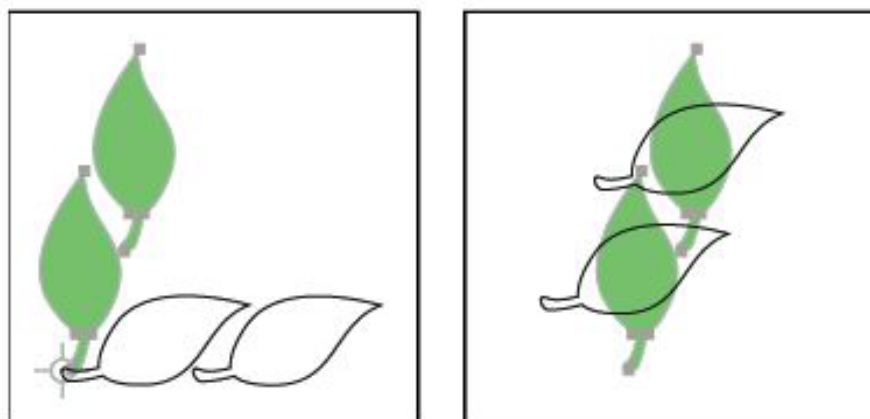
באמצעות כפתור הסיבוב ניתן לסובב את האלמנט המסומן במסמך. יש לבחור בכלי, ואז לגרור את הצורה המסומנת. בחירת כלי זה תציג את נקודת



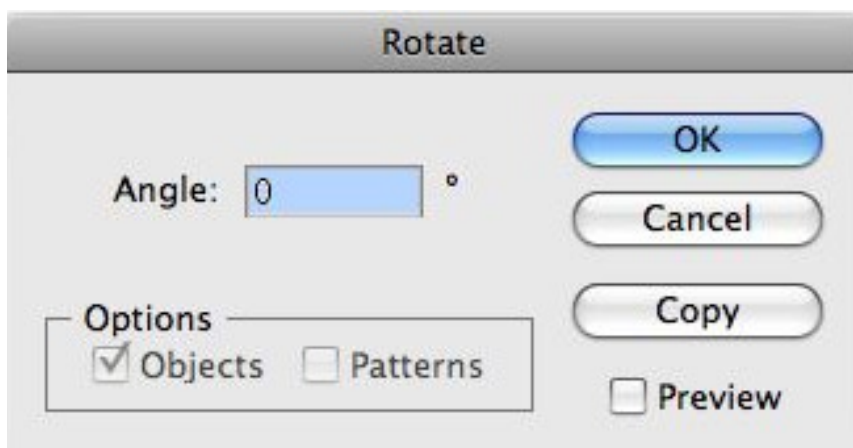
ניתן לסובב ולשנות את גודל הצורה גם באמצעות החץ השחור. לסיבוב, יש לסמן את האובייקט עם כלי החץ ואז למקם את הסמן ליד אחת מנקודות הפינה. סמן החץ ישתנה לקו מעוגל עם שני חיצים ואז ניתן לסובב את האובייקט. לשינוי גודל, יש לעמוד עם סמן החץ על אחת מנקודות הפינה של האובייקט המסומן ולגרור את הסמן כלפי חוץ או פנימה.



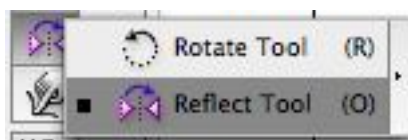
המרכז של האובייקט המסומן. כברירת מחדל, מוגדרת נקודת המרכז כציר הסיבוב. על מנת לשנות את ציר הסיבוב יש לגרור את נקודת המרכז למקום הרצוי ואז לסובב.



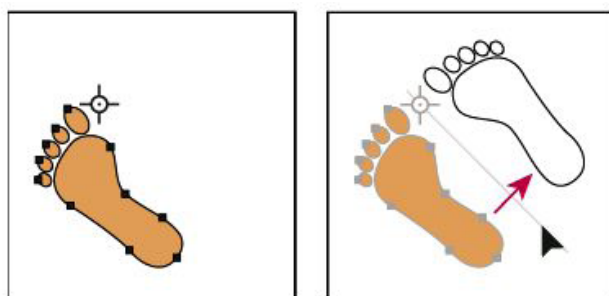
לחיצה כפולה על כלי הסיבוב בחלון הכלים תציג חלון בו ניתן לקבוע את מספר המעלות הרצוי לסיבוב (Angle). לחיצה על כפתור Copy בחלון, תעתיק את האובייקט המסומן ותסובב אותו.



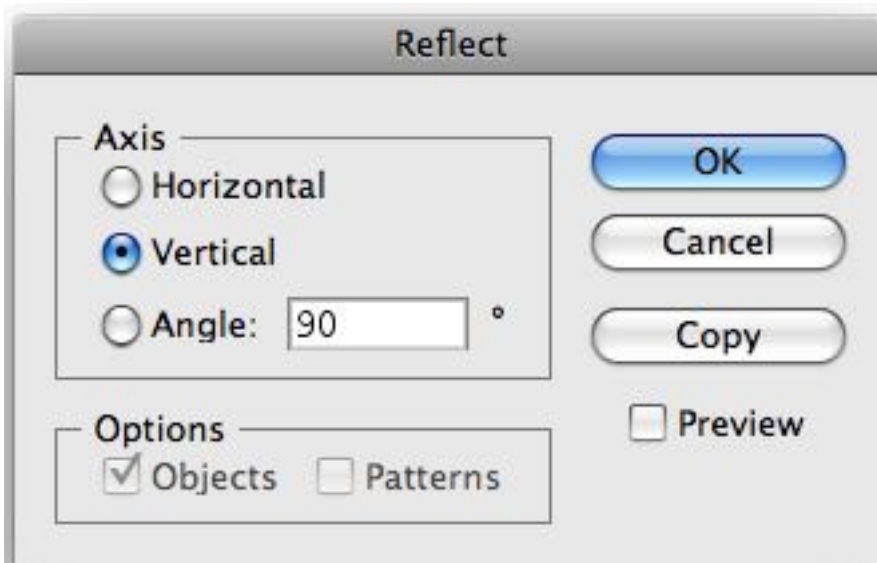
כפתור ההיפוך (Reflect)



לחיצה ארוכה על כפתור הסיבוב תציג את כפתור ההיפוך. באמצעות כפתור זה ניתן להפוך את האלמנט המסומן. ההיפוך הוא כמו מראה: הפיכת האלמנט על ציר בודד. כדי להפוך יש למקם את סמן הכלי ליד הצורה המסומנת ואז לגרור את הסמן לכיוון הרצוי: ימינה שמאלה, למטה או למעלה.



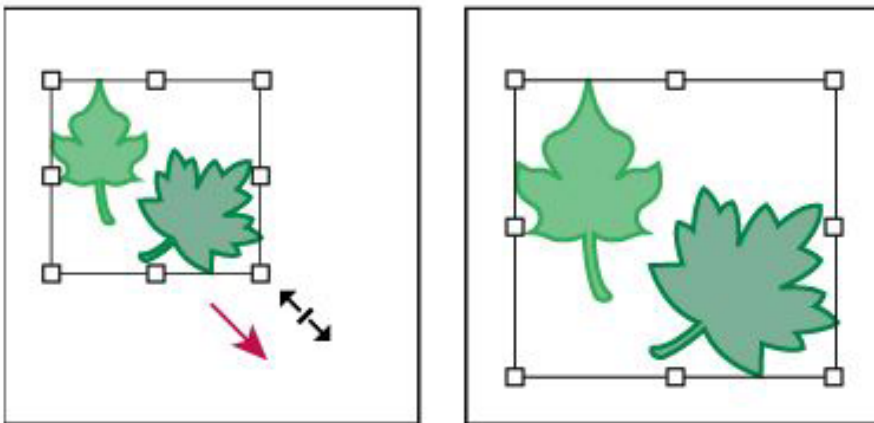
לחיצה כפולה על כלי המראה בחלון הכלים תציג חלון בו ניתן לקבוע את כיוון ההיפוך, על הציר האופקי (Horizontal) או על הציר האנכי (Vertical) ואת מספר המעלות של ההיפוך (Angle). לחיצה על כפתור Copy בחלון, תעתיק את האובייקט המסומן ותהפוך אותו.



כפתור שינוי גודל (Scale)



באמצעות כפתור זה ניתן לשנות את גודלו של האלמנט המסומן במסמך. יש לעמוד עם הכלי על אחת הנקודות במסמך ולהזיז את הסמן כלפי פנים או חוץ. לשינוי גודל בפרופורציה, יש לגרור את הסמן ולהחזיק את מקש Shift במקלדת לחוץ.

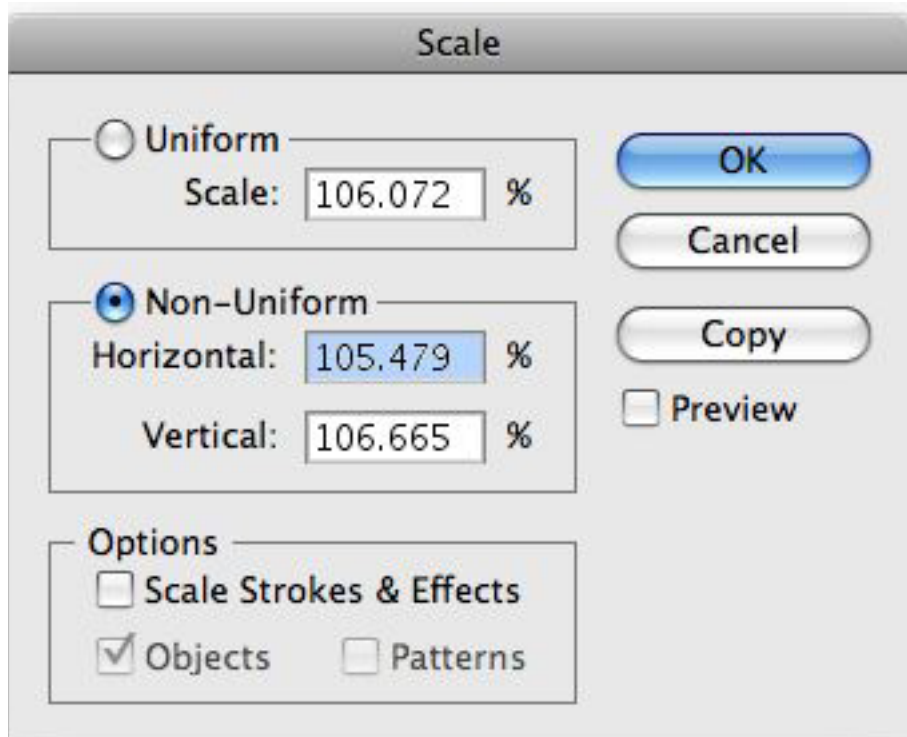


לחיצה כפולה על כלי שינוי גודל בחלון הכלים תציג חלון בו ניתן לקבוע שינוי גודל באחוזים. שינוי גודל של הצורה בשמירה על היחס בין הרוחב לגובה (Uniform), שינוי גודל של רוחב הצורה (Horizontal) ושינוי גובה הצורה (Vertical). לחיצה על כפתור Copy בחלון, תעתיק את האובייקט המסומן ותשנה את גודלו לפי הערכים שהוגדרו.



סימון הפקודה Scale Stroke & effect תשנה גם את גודל האפקטים והקו של האובייקט המסומן.

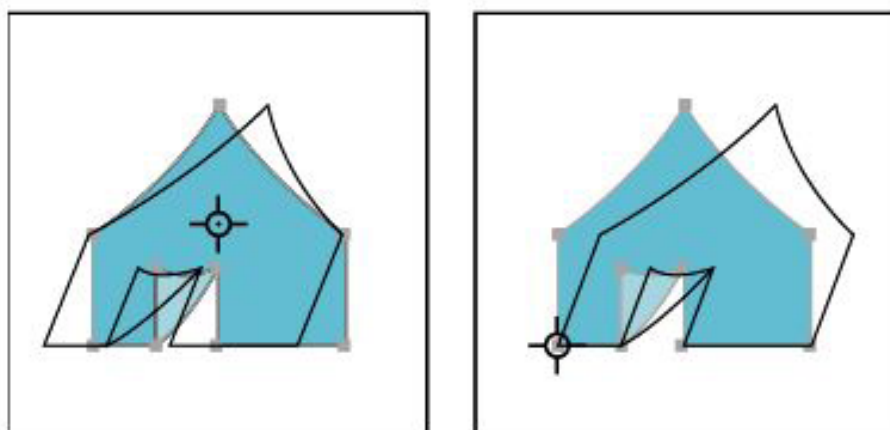




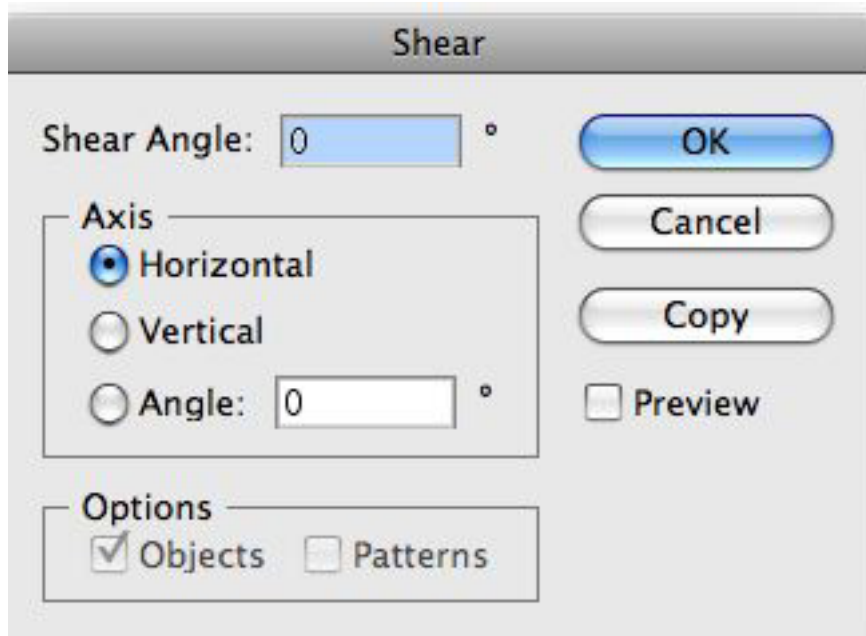
כלי ההטיה (Shear)



לחיצה ארוכה על כפתור שינוי גודל תציג את כפתור ההטיה. באמצעות כפתור זה ניתן להטות את האלמנט המסומן במסמך. כדי להטות יש למקם את הסמן בנקודה במסמך ולגרור אותו לכיוון הרצוי.



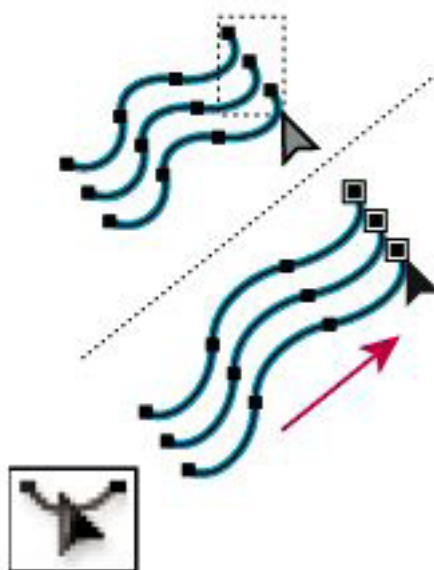
לחיצה כפולה על כלי ההטיה בחלון הכלים תציג חלון בו ניתן לקבוע את מספר המעלות להטיה (Shear Angle), הטיה על הצי האופקי או האנכי. לחיצה על כפתור Copy בחלון, תעתיק את האובייקט המסומן ותטה אותו לפי הערכים שהוגדרו.



כלי שינוי צורה (Reshape)

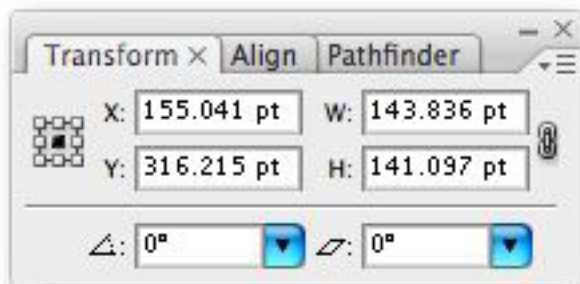


לחיצה ארוכה על כפתור שינוי גודל תציג את כפתור Reshape. באמצעות כפתור זה ניתן להוסיף נקודות על קו המתאר של האלמנט המסומן במסמך, לאחר מכן, ניתן להזיז את הנקודות שהוספו באמצעות החץ הלבן שבחלון הכלים.



חלון הטרנספורמציה

באמצעות חלון זה (Window > Transform) ניתן לקבוע ערכים מדויקים לפעולות השינוי.



פעולות טרנספורמציה

הזזה

באמצעות הכנסת ערכים בשדות x - ו- Y ניתן לקבוע במדויק בכמה יזוז האלמנט הרצוי. שדה ה-X מציין את התזוזה על הציר האופקי, ושדה ה-Y מציין את הציר האנכי.

שינוי גודל

באמצעות הכנסת ערכים בשדות W ו- H ניתן לקבוע במדויק את הגודל הרצוי של האלמנט. שדה ה-W מציין את רוחב האלמנט, ושדה ה-H מציין את גובה האלמנט. לחיצה על דמות הקישור שליד השדות, תשנה את שני הצדדים באופן שווה (בפרופורציה).

סיבוב

באמצעות הכנסת ערכים בשדה הסיבוב, ניתן לקבוע במדויק בכמה מעלות יסתובב האלמנט הרצוי.

הטיה

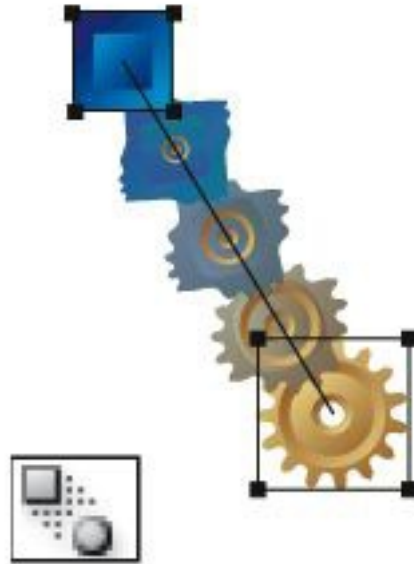
באמצעות הכנסת ערכים בשדה ההטיה, ניתן לקבוע במדויק בכמה מעלות יוטה האלמנט הרצוי.



כלי ה-Blend



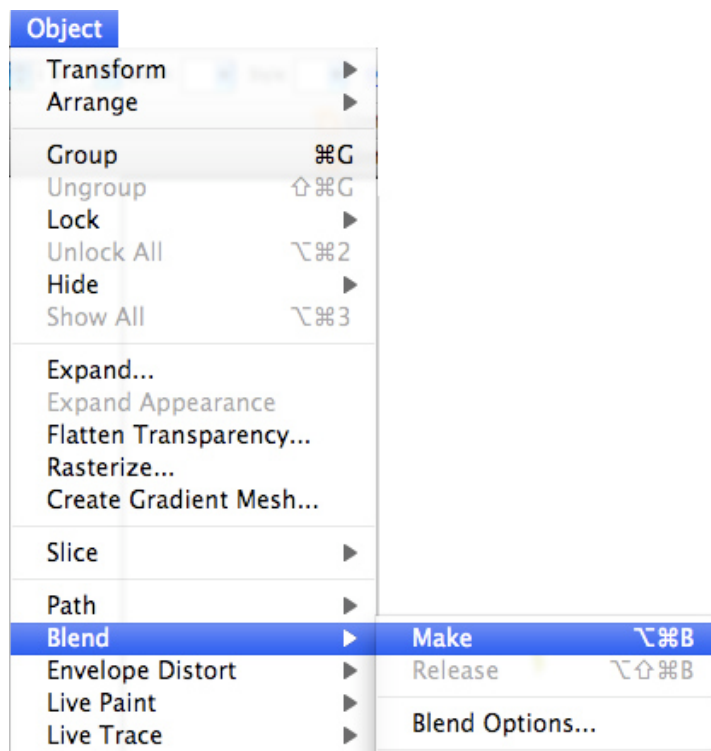
באמצעות כלי ה-Blend ניתן ליצור מעבר הדרגתי בין שתי (או יותר) צורות מסומנות. עם כלי זה יש ללחוץ על נקודה אחת בצורה הראשונה ואז על נקודה נוספת בצורה השנייה. בין שתי הצורות יתווספו צורות חדשות המהוות מעבר הדרגתי בין הצורה הראשונה לשנייה.



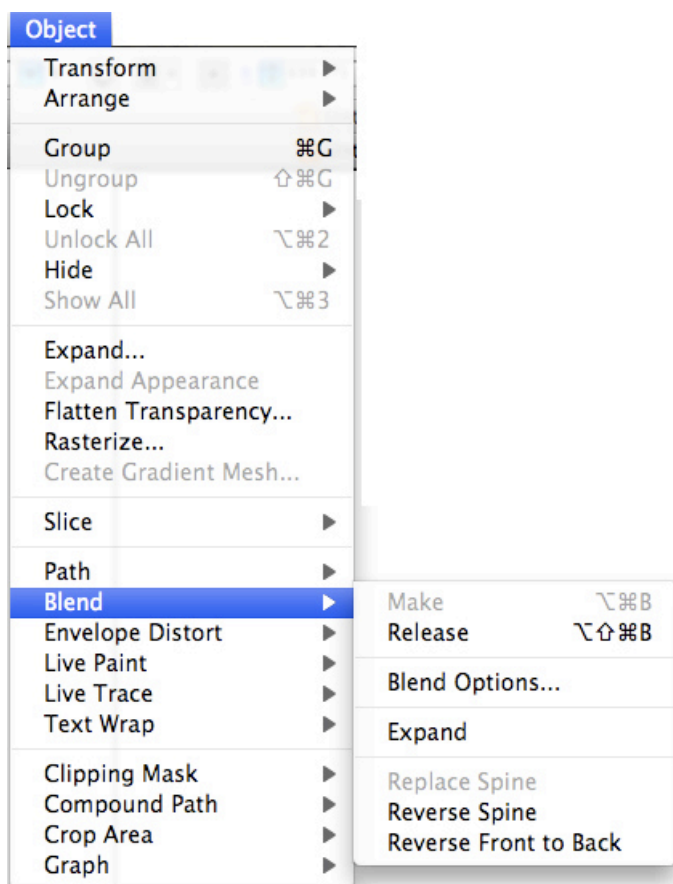
אין צורך בסימון הצורות על מנת לעבוד עם כלי זה.

ניתן גם ליצור מעבר בין צורות (שתיים או יותר) באמצעות הפקודה `Object > Blend > Make`.

ראשית יש לסמן לפחות שתי צורות ואז לבחור בפקודה `Object > Blend > Make`, בין הצורות המסומנות יתווספו צורות חדשות המהוות מעבר הדרגתי ביניהן.



באמצעות הפקודות שבתפריט Object < Blend ניתן לערוך את הדירוג שנוצר באמצעות הפקודה Blend.



פעולות טרנספורמציה

Release: פקודה זו תבטל את פקודת Blend, ותשאיר רק את הצורות המקוריות.

Blend Option: בחירה בפקודה זו תציג חלון בו ניתן לקבוע את המרווחים בין צורות הביניים.

Expand: בחירה זו תהפוך את צורות הביניים לצורה נפרדת.

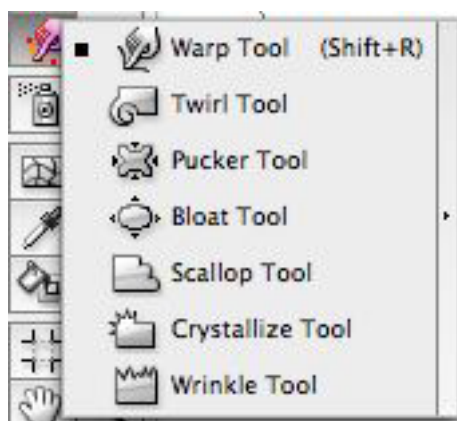
Replace spine: החלפת מסלול ה-Blend. כדי לסדר את הדירוג שנוצר באמצעות Blend, יש לבחור את הדירוג וגם מסלול כלשהו (גם קו סגור כמו עיגול) ולבחור בפקודה זו, הצורות ימוקמו על גבי הקו החדש שנבחר.

Reverse Spin: היפוך סדר הצורות. הצורה הראשונה תהפוך לאחרונה.

Reverse Front to back: הבאת הצורות שמקדימה לאחור, והצורות שמאחור לקדימה.

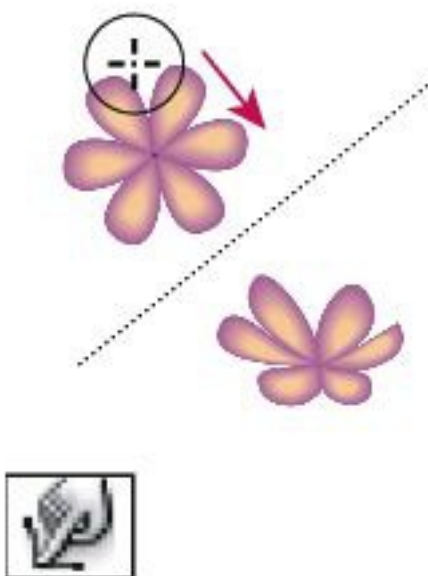


כלי שינוי צורה ועיוות:

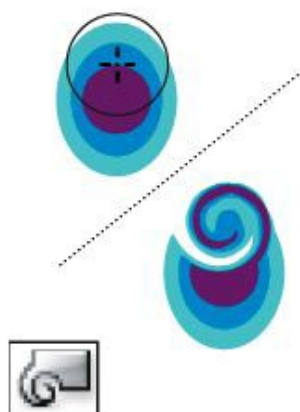


בלחיצה ארוכה על הכלי ה-Warp בחלון הכלים תציג כלי עיוות נוספים.

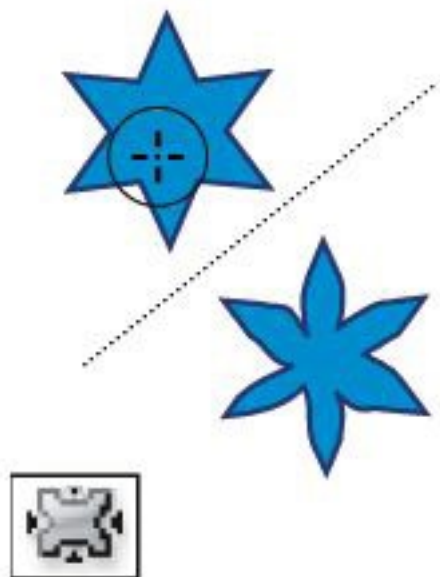
Warp Tool: כלי העיוות, יש לעמוד עם כלי זה על הצורה המסומנת ולגרור את הסמן לכיוון הרצוי: מתוך הצורה כלפי חוץ או מחוץ לצורה כלפי פנים.



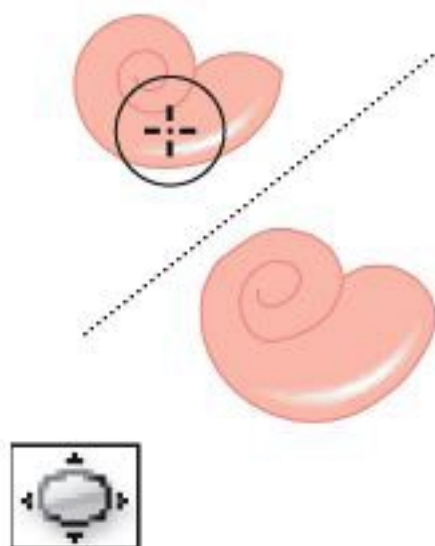
Twirl Tool: כלי עיוות בצורה סיבובית. יש לעמוד עם כלי זה על הצורה המסומנת ולגרור את הסמן לכיוון הרצוי: מתוך הצורה כלפי חוץ או מחוץ לצורה כלפי פנים.



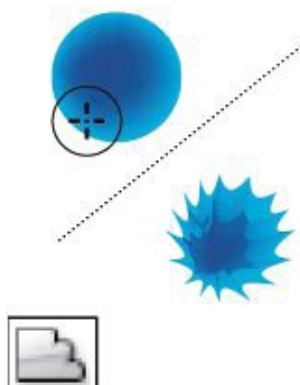
Pucker Tool: כלי הכיווץ. יש לעמוד עם כלי זה על הצורה המסומנת ולגרור את הסמן לכיוון הרצוי: מתוך הצורה כלפי חוץ או מחוץ לצורה כלפי פנים.



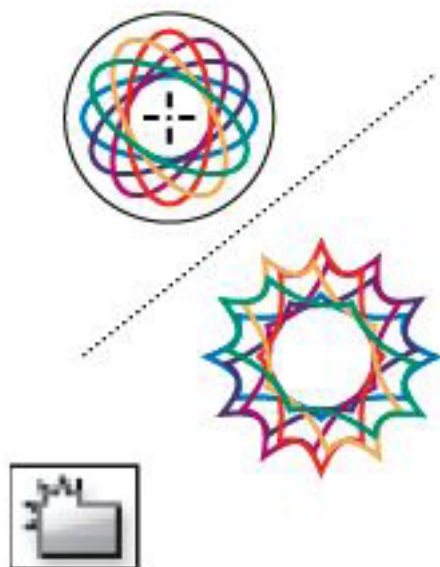
Bloat tool: כלי הניפוח. יש לעמוד עם כלי זה על הצורה המסומנת ולגרור את הסמן לכיוון הרצוי: מתוך הצורה כלפי חוץ או מחוץ לצורה כלפי פנים.



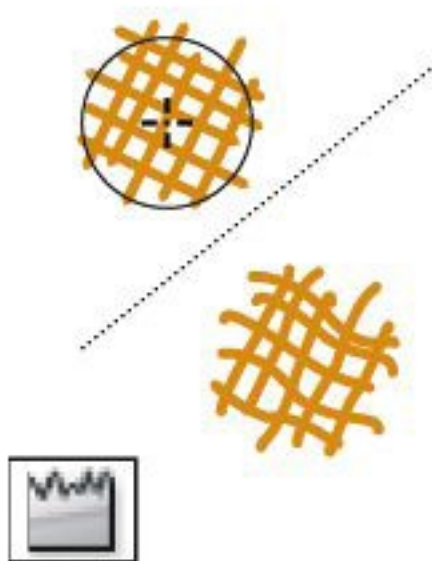
Scallop Tool: כלי השוליים מסולסלים. יש לעמוד עם כלי זה על הצורה המסומנת ולגרור את הסמן לכיוון הרצוי: מתוך הצורה כלפי חוץ או מחוץ לצורה כלפי פנים.



Crystallize Tool: כלי הקריסטל (צורת גביש). יש לעמוד עם כלי זה על הצורה המסומנת ולגרור את הסמן לכיוון הרצוי: מתוך הצורה כלפי חוץ או מחוץ לצורה כלפי פנים.



Wrinkle Tool: כלי הקימוט. יש לעמוד עם כלי זה על הצורה המסומנת ולגרור את הסמן לכיוון הרצוי: מתוך הצורה כלפי חוץ או מחוץ לצורה כלפי פנים.



אפקטים ופילטרים

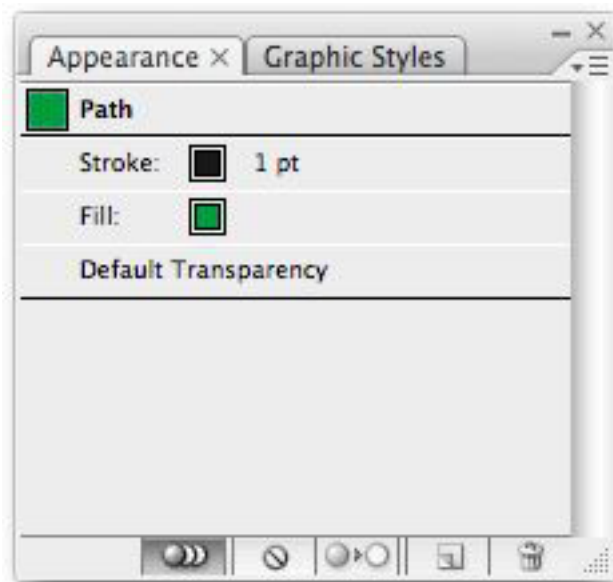
חלון התכונות (Window > Appearance) מציג את התכונות של שכבות, עצמים מאוחדים (group) או אלמנטים מסומנים במסמך. בחירה באלמנט, שכבה, או Group תציג את רשימת המאפיינים בחלון התצוגה: צבע המילוי, צבע הקו, אפקטים ועוד. האפקטים השונים באילוסטרטור מאפשרים לשדרג את הצורות הגרפיות על ידי הוספה של הצללות, הבלטות, פינות עגולות, ראשי חץ ועוד.

1 1

- חלון התכונות (Appearance)
- אפקטים
- Photoshop Effects:

חלון התכונות (Appearance)

חלון התכונות (Window > Appearance) מציג את התכונות של שכבות, עצמים מאוחדים (group) או אלמנטים מסומנים במסמך. בחירה באלמנט, שכבה, או Group תציג את רשימת המאפיינים בחלון התצוגה: צבע המילוי, צבע הקו, אפקטים ועוד.



כפתורי חלון התצוגה



A B C D E

A: לחיצה על כפתור זה, תקבע כי כל אלמנט חדש שתיצור במסמך, יכיל, אוטומטית, את אותם מאפיינים של האלמנט המסומן (צבעי מילוי וקו ואפקטים).

B: לחיצה על כפתור זה, תמחק את מאפייני האלמנט המסומן, ותשאיר אותו ללא קו, ללא מילוי וללא אפקטים.

C: לחיצה על כפתור זה תחזיר את האלמנט לצורתו הבסיסית.

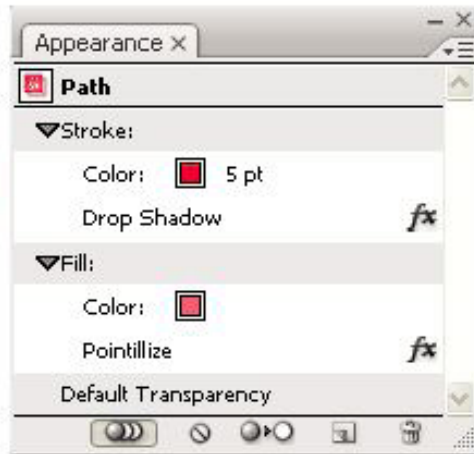
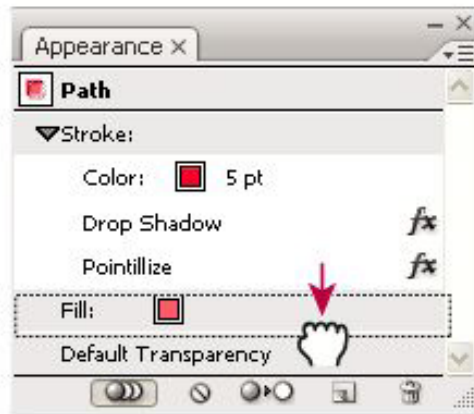
D: לחיצה על כפתור זה, תשכפל את המאפיין המסומן בחלון (קו, מילוי, או אפקט). לאחר ההכפלה ניתן לגרור את המאפיין החדש ולהחיל אותו על תכונה אחרת (לדוגמה, על המילוי, או על הקו).

E: מחיקת התכונות המסומנות.

שינוי המאפיינים בחלון התצוגה:

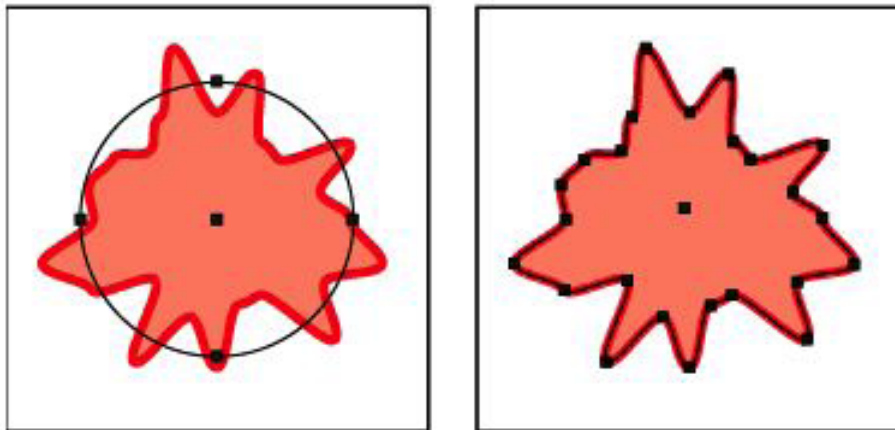
ניתן לגרור מאפיין בחלון התצוגה, ולהחיל את המאפיין על פריט אחר שנמצא בחלון: על אובייקט אחר, על קו במקום על מילוי וכו'. לדוגמה, ניתן לגרור אפקט מילוי של אובייקט ולהחיל אותו על הקו במקום על המילוי.





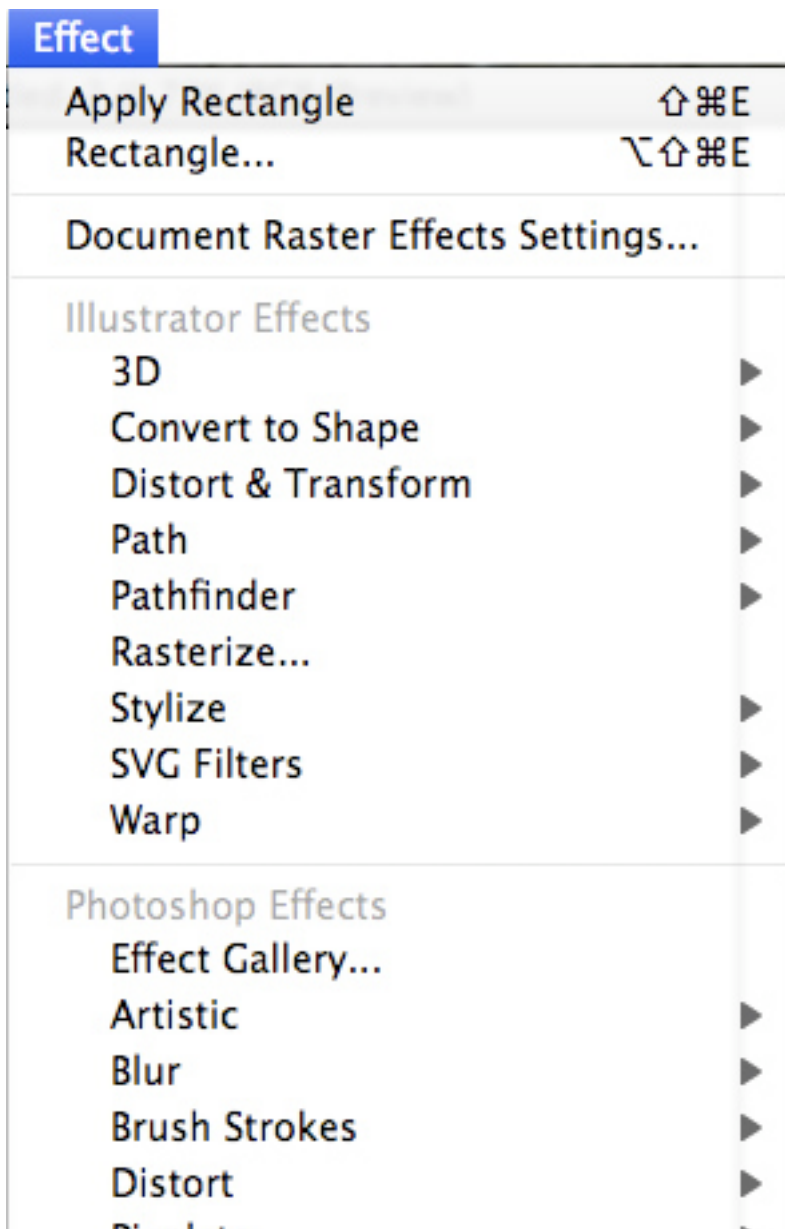
אפקטים

באמצעות הפקודות שבתפריט האפקטים ניתן להוסיף מגוון רב של אפקטים לאלמנטים במסמך: טשטוש, תלת מימד, הבלטה, תאורה ועוד.



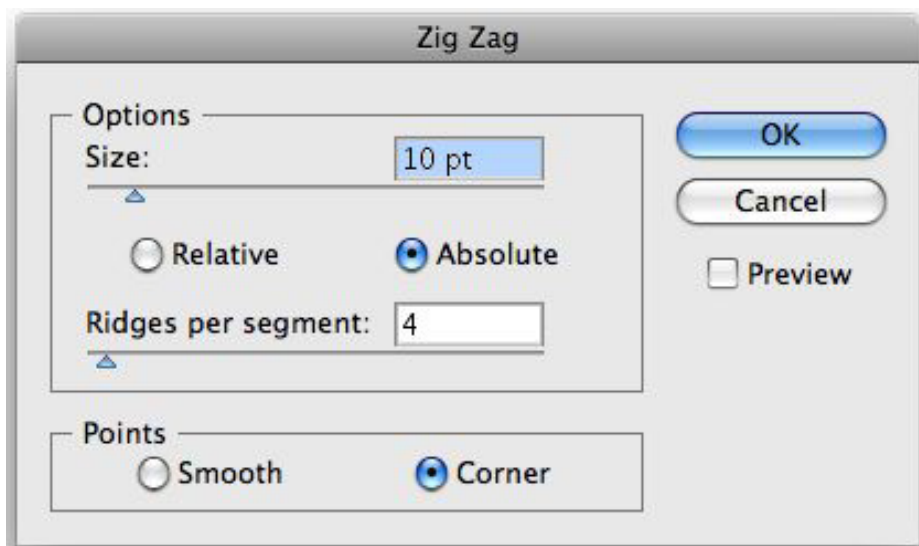
אפקטים ופילטרים

תפריט האפקטים מחולק לשניים, בחלקו העליון ישנם אפקטים מיוחדים לתוכנה, ובחלקו התחתון אפקטים מפורסמים.



על מנת להוסיף אפקט יש לסמן את האלמנט הרצוי במסמך, ואז לבחור את האפקט מתוך מגוון הקטגוריות שבחלון האפקטים.

בחירה באפקט, בחלקו העליון של תפריט האפקטים, תפתח תיבת שיחה, ובה יופיעו: אפשרויות האפקט (עוצמת האפקט, זווית האפקט) ועוד. לכל אפקט יש האפשרויות שלו, וניתן לשנות את הנתונים עד לקבלת האפקט הרצוי.

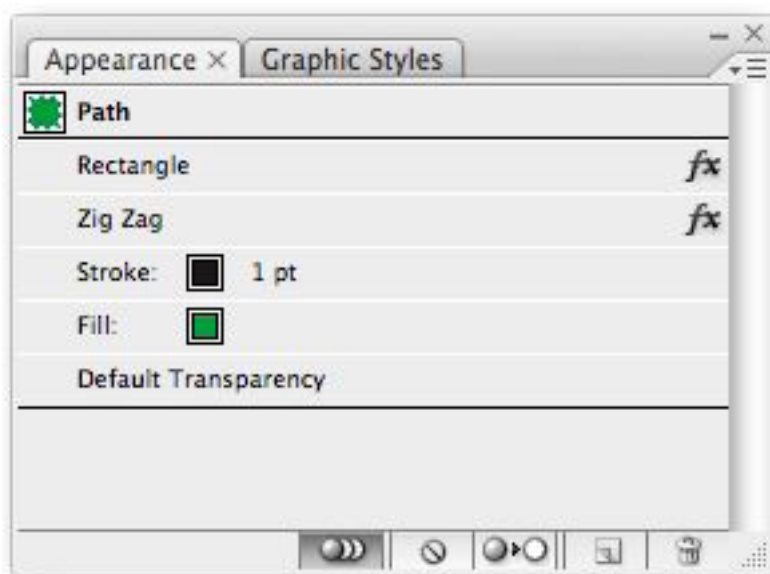


לדוגמא: **Distort and Transform > zig zag**. החלון שנפתח לאחר בחירה באפקט לחיצה על כפתור **Preview** תציג את השפעת האפקט על האלמנט המסומן במסך, כשחלון עריכת האפקט עדיין פתוח.

מראה האפקט בחלון התצוגה

לאחר הקניית אפקט לאלמנט, יוצג האפקט בחלון התצוגה (**Appearance**) ברשימה מתחת לאלמנט. סימון האפקט בחלון זה, ולחיצה על דמות הסל תמחק את האפקט.

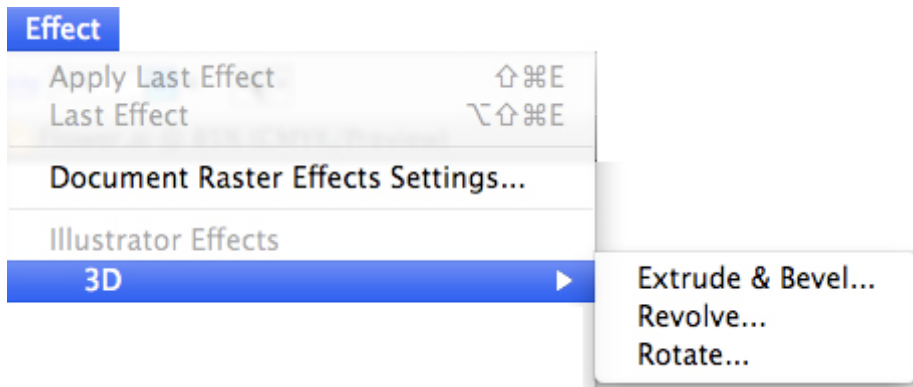
לחיצה כפולה על סימן האפקט בחלון זה תפתח את חלון עריכת האפקט.



חלק מהאפקטים אינם פעילים בעת עבודה במסמך שמודל הצבע שלו **CMYK**, על מנת שכל האפקטים יהיו פעילים יש להמיר את מודל הצבע של המסמך ל-**File > Document Color Mode > RGB**.

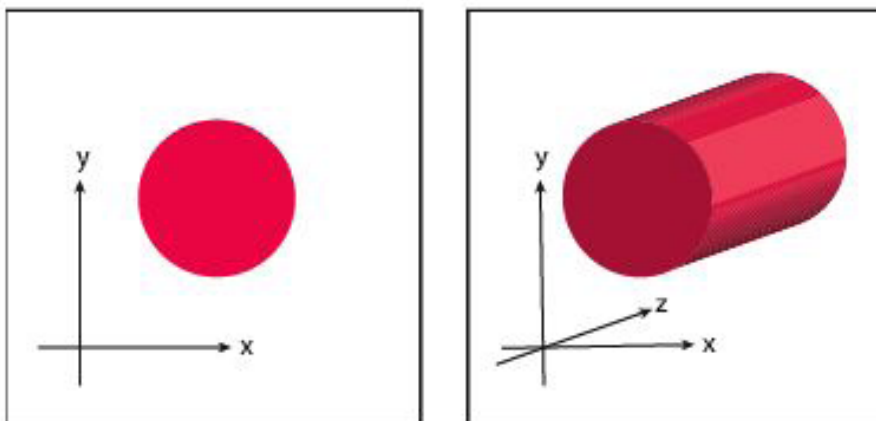
3D - אפקט של תלת מימד

בקטגוריה זו ממוקמים אפקטים ההופכים את האובייקט המסומן לתלת מימדי.



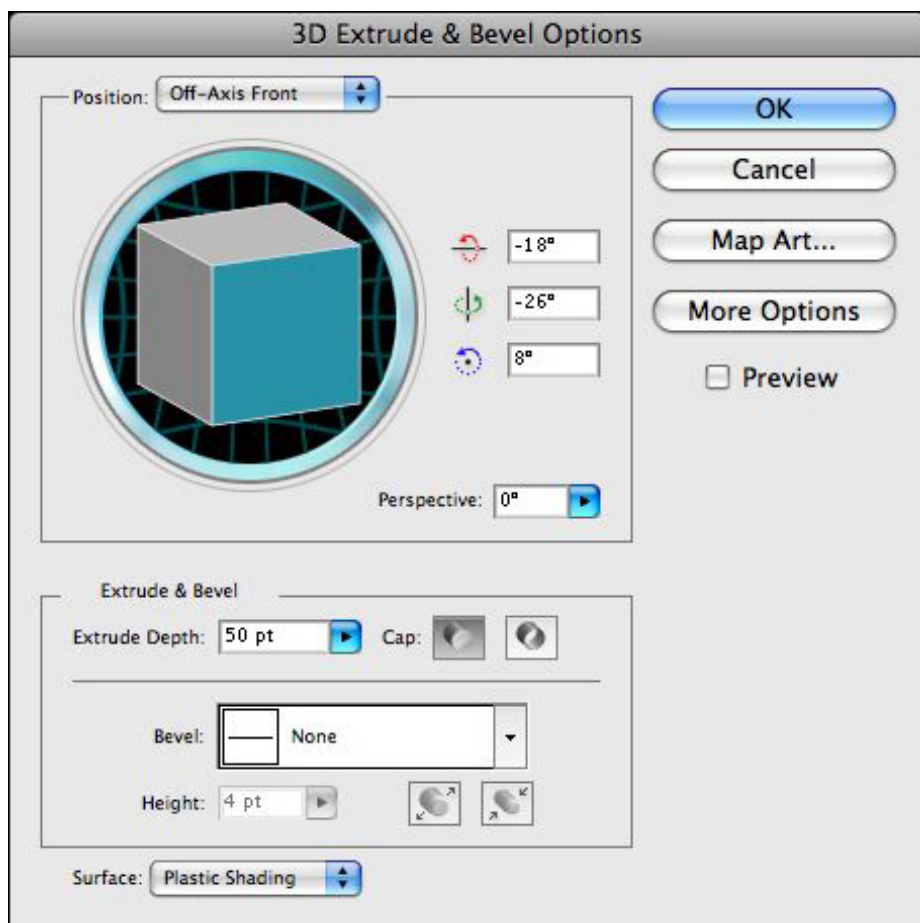
Extrude & Bevel

אפקט זה הופך אובייקט דו מימדי, לאובייקט תלת מימדי בעל נפח.



לאחר בחירת האפקט יופיע חלון אפשרויות האפקט.

אפקטים ופילטרים



תצוגת האפקט (Preview)

בלחיצה על כפתור זה ניתן לראות את האפקט גם כשחלון האפקט עדיין פתוח.

Preview

Position: מיקום האובייקט במרחב

בחלק זה של החלון ניתן לסובב את האובייקט על שלושת הצירים, ולהגדיר את זווית הפרספקטיבה.

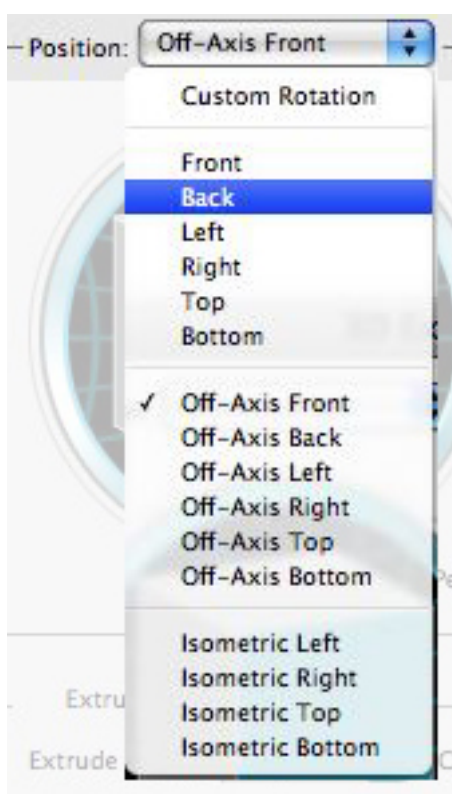


זווית הסיבוב על ציר ה-Y

זווית הסיבוב על ציר ה-Z

זווית הסיבוב על ציר ה-X

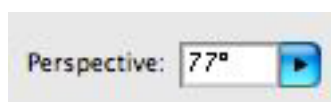
רשימת מצבי סיבוב מוכנים:



בתפריט זה ישנם מצבי סיבוב מוכנים מראש: סיבוב קדמי (Front), סיבוב אחורי (Back), סיבוב שמאלי (Left), סיבוב ימני (Right), סיבוב עליון (Top), סיבוב תחתון (Bottom) סיבובי הטיה מהציר (Off Axis), ועוד.

פרספקטיבה

בשדה זה ניתן לקבוע את עומק הפרספקטיבה.



Extrude Path

באפשרות זו ניתן לקבוע את עומקו של האובייקט.

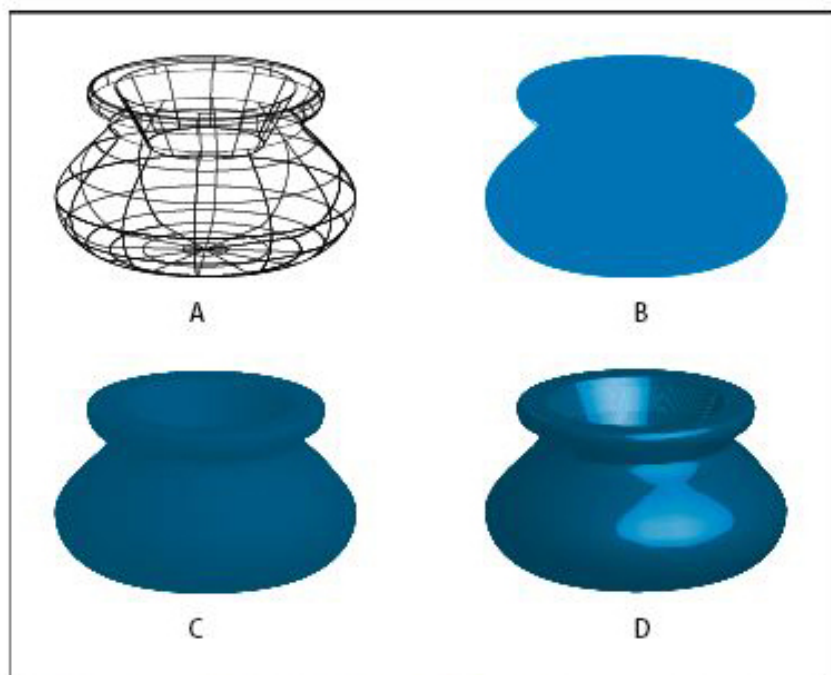
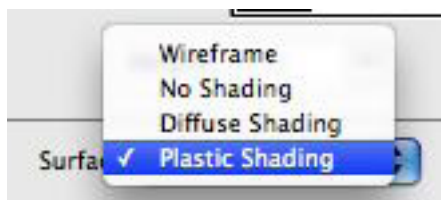


Bevel

רשימה של דוגמאות תלת מימד מוכנות מראש.

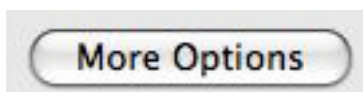
Surface

פני השטח של האובייקט. ניתן להגדיר קווי מתאר בלבד (Wireframe), פני שטח ללא הצללות (No Shading), פני שטח הכוללים אזורים מוצללים (Diffuse Shading) ופני שטח פלסטי (Plastic Shading).

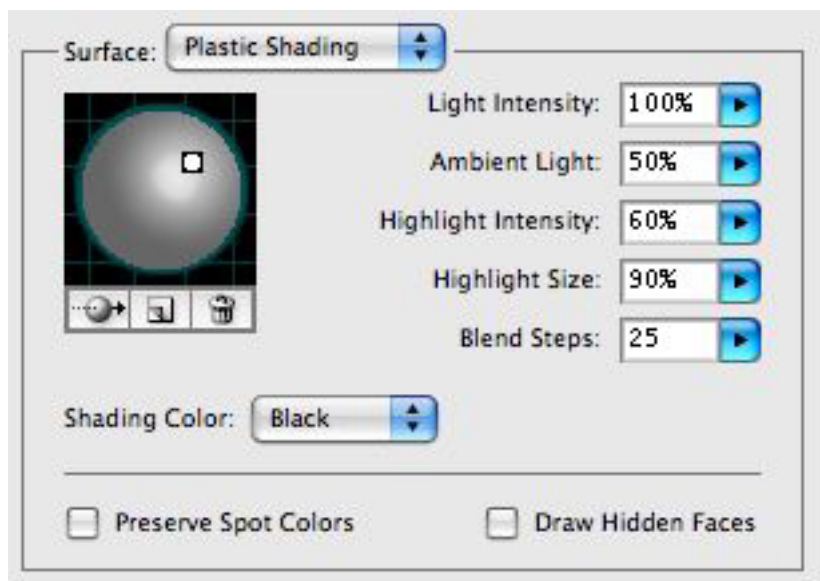


A. Wireframe B. No shading C. Diffuse shading D. Plastic shading

More Options



לחיצה בכפתור זה תגדיל את חלון האפקטים ותוסיף בתחתית החלון אפשרויות תאורה לאובייקט התלת מימדי.



- A
- B
- C
- D
- E



A: עוצמת התאורה

B: תאורה סביבתית

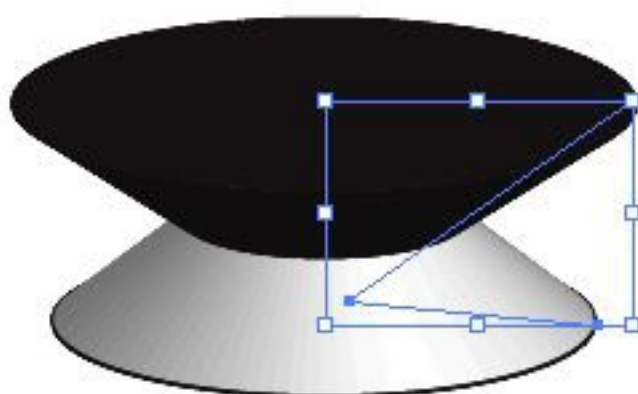
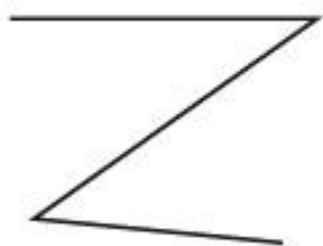
C: עוצמת התאורה הבהירה

D: גודל מקור האור

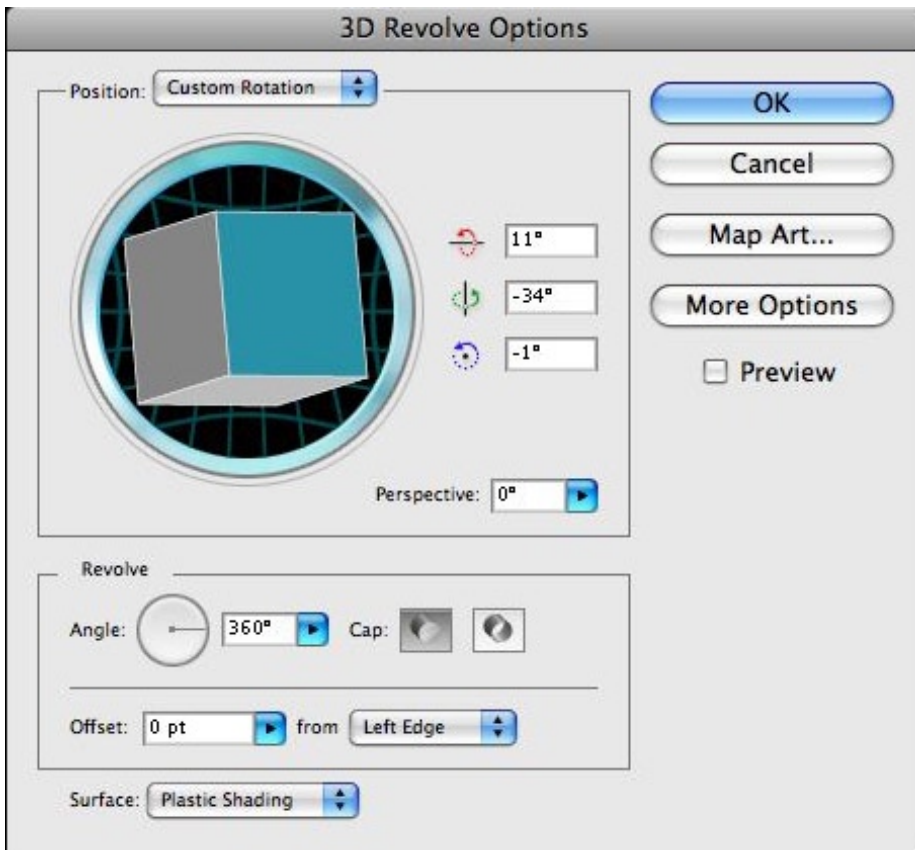
E: מספר מעבר הצבעים שיווצר על ידי התאורה

Revolve

יצירת אובייקט תלת מימדי באמצעות סיבוב האובייקט סביב ציר אנכי דמיוני.

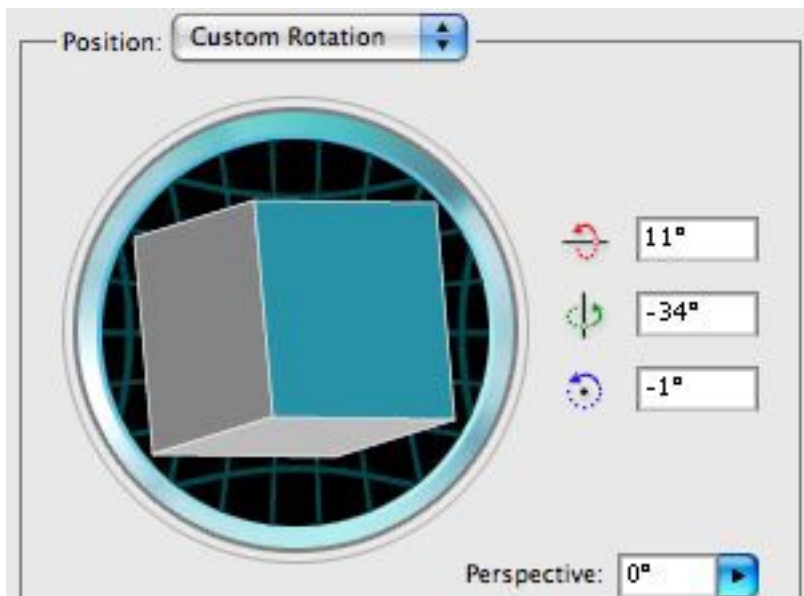


לאחר בחירת האפקט יופיע חלון אפשרויות האפקט.



Position: מיקום האובייקט במרחב.

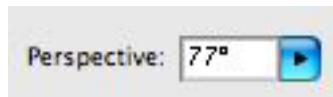
בחלק זה של החלון ניתן לסובב את האובייקט על שלושת הצירים, ולהגדיר את זווית הפרספקטיבה.



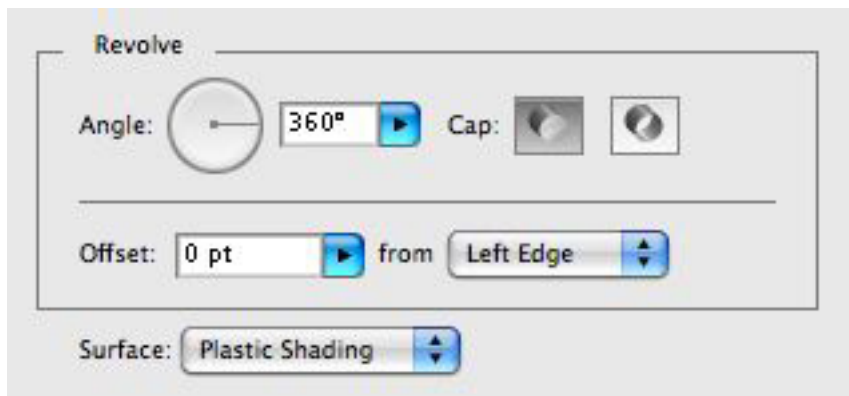
מצבי סיבוב מוכנים מראש.

פרספקטיבה

באפשרות זו ניתן לקבוע את עומק הפרספקטיבה.



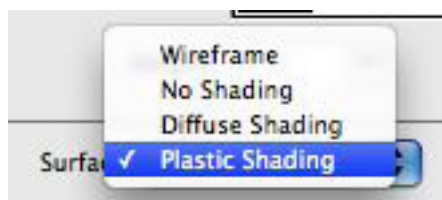
Revolve



בחלק זה של החלון ניתן לקבוע את זווית ההקפה (Angle), קצוות האובייקט (Cap), והסטה מציר ההקפה (Offset).

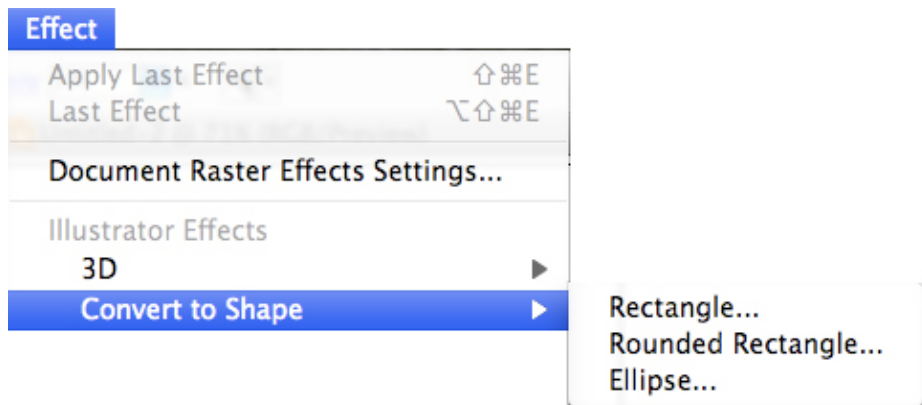
Surface

פני השטח של האובייקט. ניתן להגדיר קווי מתאר בלבד (Wireframe), פני שטח ללא הצללות (No Shading), פני שטח הכוללים אזורים מוצללים (Diffuse Shading) ופני שטח פלסטי (Plastic Shading).



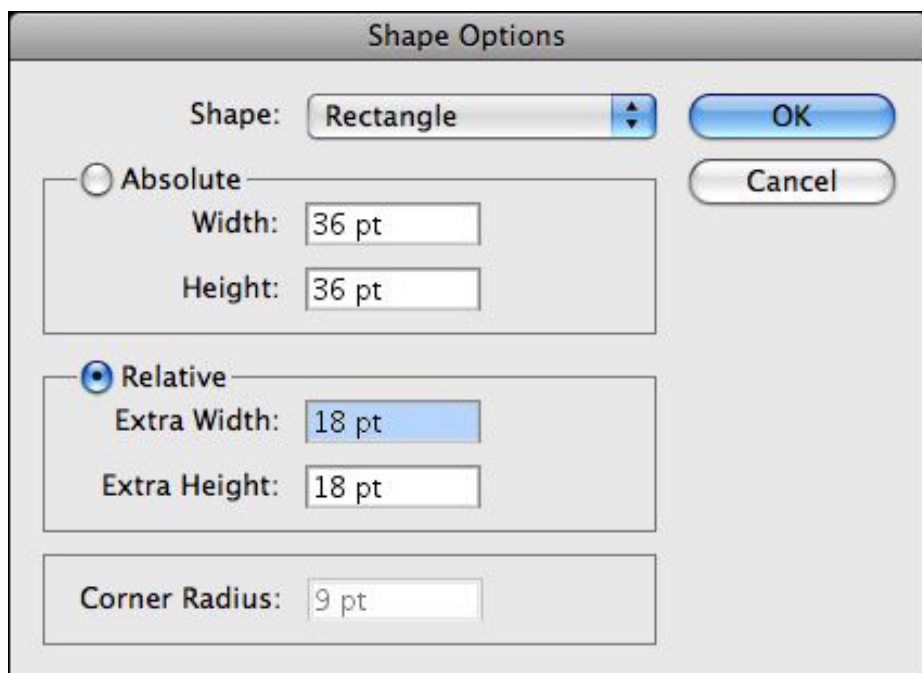
Convert to shape

אפקטים ופילטרים



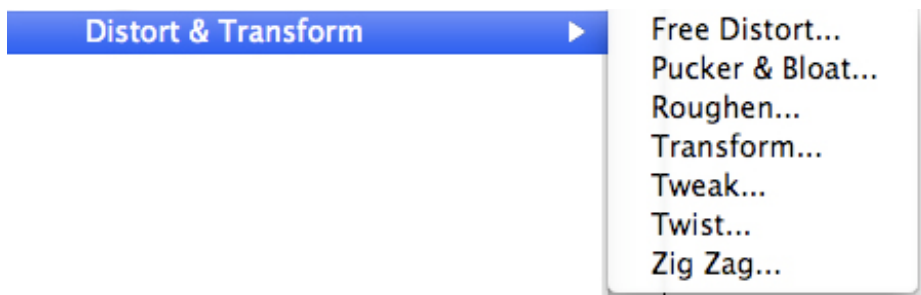
האפקטים שבתפריט זה הופכות את האובייקט המסומן לצורה של מלבן (Rectangle), או מלבן בעל פינות מעוגלות (Rounded Rectangle), או אליפסה (Ellipse).

בחלון אפשרויות האפקט ניתן לקבוע את גודלו המוחלט של האובייקט (Absolute) או את גודלו היחסי (Relative).



Distort & Transform - עיוות ושינוי האלמנט

האפקטים שבתפריט זה מעוותים את האובייקט המסומן בשיטות מגוונות.



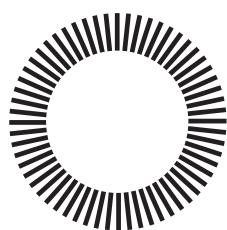
אפקטים ופילטרים

בתפריט זה ניתן למצוא את האפשרויות: עיוות חופשי, כיווץ וניפוח, חיספוס, חלון השינוי, עיוות של "צביטה", פיתול זיג זג.

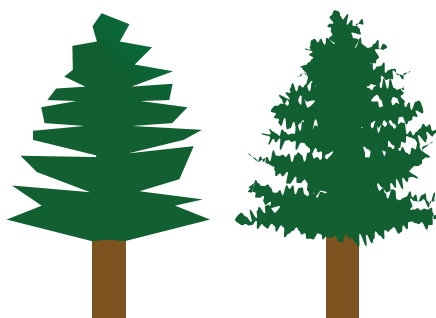


Twist

Pucker and bloat (after add anchor points)



Transform



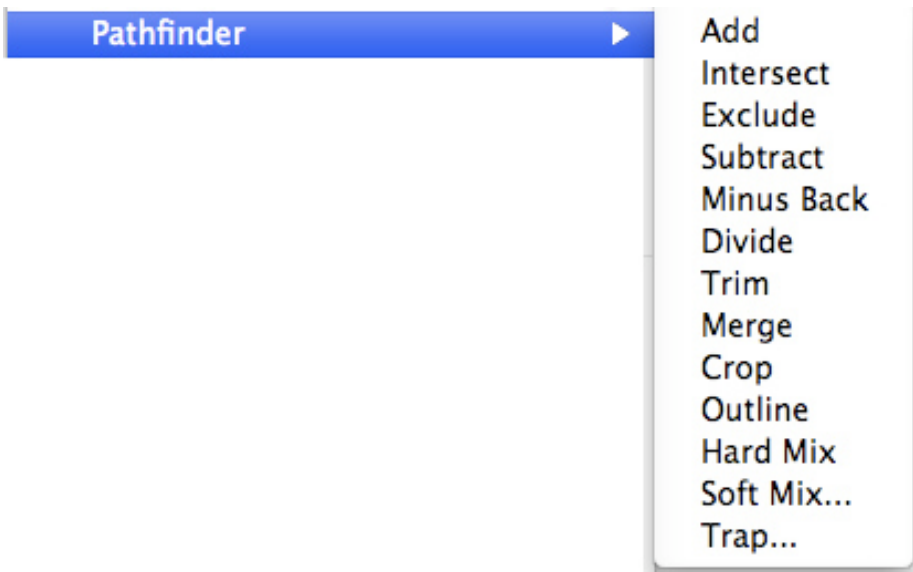
Roughen



Path Finder

11

בקטגוריה זו ניתן למצוא את פעולות המיזוג שמופיעות גם בחלון Window > Path Finder. פעולות אלו מאפשרות לבצע פעולות מיזוג שונות על שתי צורות או יותר.



אפקטים ופילטרים



תכונות הצורה המתקבלת מפעולות אלו ייקבעו על פי הצורה העליונה ביותר.

Add: הפיכת האלמנטים המאוחדים לצורה אחת בעל קו מתאר אחד.

Intersect: השארת השטח החופף של האלמנטים המאוחדים ומחיקה של השטח שאינו חופף.

Exclude: מחיקת האזור החופף של אלמנטים שמספרם זוגי.

Subtract: החסרת שטח האלמנט העליון משטחי שאר האלמנטים יצירת מעין חור באלמנטים שמתחת.

Minus Back: החסרת שטח האלמנט התחתון משטחי שאר האלמנטים- יצירת מעין חור באלמנטים שמעל.

Divide: פירוק כל האלמנטים לחלקים נפרדים, כולל אזורי החפיפה.

Trim: ביטול קווי המתאר של האלמנטים.

Merge: איחוד האלמנטים.

Crop: מחיקת כל השטחים הנמצאים מחוץ לשטח הצורה העליונה ביותר.

Outline: ביטול צבע מילוי של האלמנטים והשארת קווי המתאר בלבד.

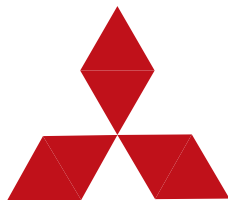
Hard Mix: ערבוב צבעי האלמנטים באזור החפיפה-הצבע של הצורה העליונה מודגש יותר.

Soft Mix: ערבוב צבעי האלמנטים באזור החפיפה.





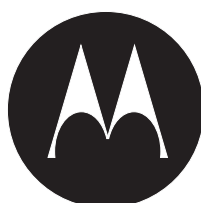
Path Finder - Divide



Path Finder - Add



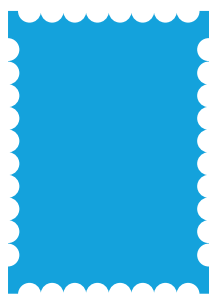
Path Finder - Divide



Path Finder - Subtract



Path Finder - Merge



Path Finder - Subtract



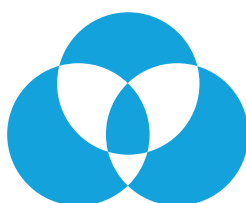
Path Finder - Subtract



Path Finder - Intersect



Path Finder - Subtract

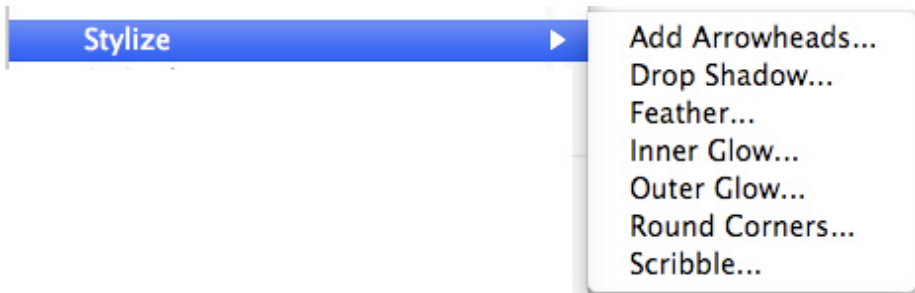


Path Finder - Exclude



Stylize

אחת הקטגוריות המעניינות והשימושיות ביותר, הכוללת פקודות נפוצות כמו: הצללות, הבלטות וטשטוש.



אפקטים ופילטרים



חלק מהאפקטים בקטגוריה זו הינם פיקסליים, לפיכך מומלץ לגשת לפקודה Effect > Document Raster Effect Settings על מנת לקבוע את הרזולוציה של הפלט לפני הוצאה לדפוס

Add arrowheads: הוספת חיצים לקו.

Drop shadow: אפקט של צל.

Feather: אפקט של טשטוש.

Inner glow: אפקט של הילה בתוך האלמנט.

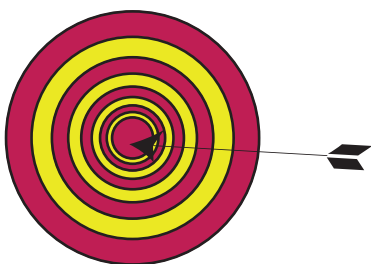
Outer glow: אפקט של הילה חיצונית, מסביב לאלמנט

Round corner: יצירת פינות מעוגלות לאלמנט.

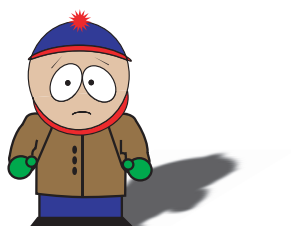
Scribble: אפקט של שרבוט.

Warp: «עטיפת» האלמנט על צורות וקווים שונים, כגון: קשת (arc), עין הדג (fish), דגל (flag), ועוד.

Video: אפקטים לטיפול בתמונות המיועדות לשילוב בוידאו.



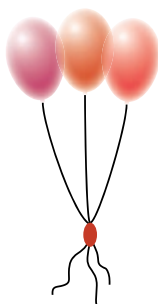
Arrow Heads



Drop Shadow



Drop Shadow



Feather



שילוב תמונה במסמך

תוכנת אילוסטרטור מאפשרת למקם תמונה במסמך בכל פורמט (כמעט) שתוכלו להעלות על דעתכם. בפרק זה נבדוק כיצד יש לייבא תמונה למסמך ובין את האינטגרציה המושלמת בינה לבין פוטושופ שמאפשרת לייבא לקובץ גם תמונות מורכבות על שלל מרכיביהן (ערוצים, שכבות, תיקיות, מסלולים ועוד).

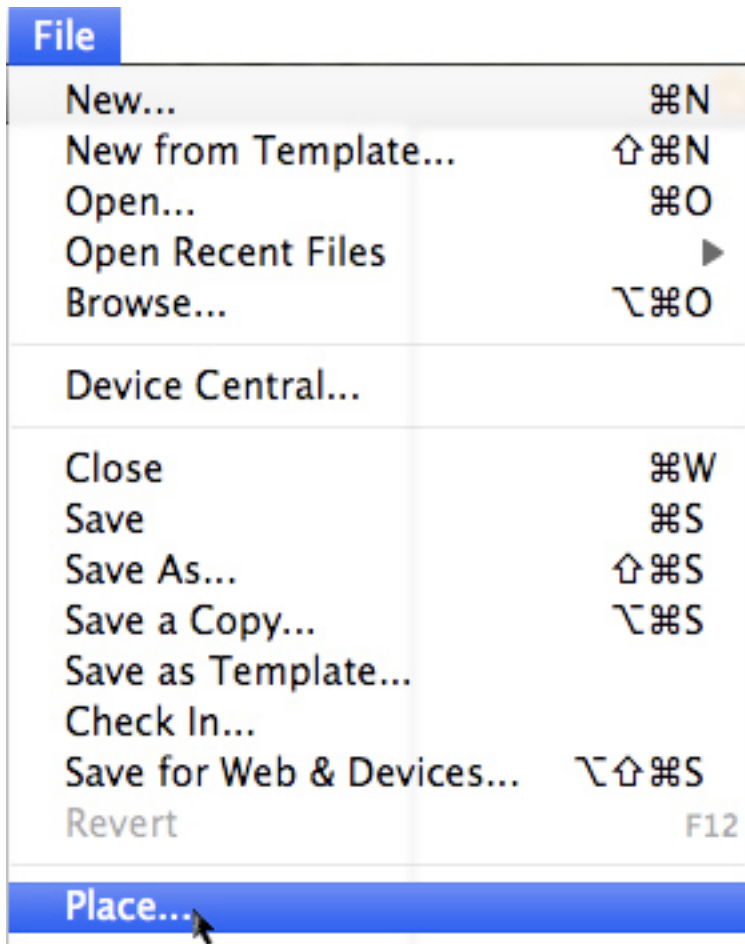
1 2

- ייבוא תמונה
- ניהול תמונות
- Live Trace

אילוסטרטור, כאמור, מבוססת על ווקטורים ולכן במידה ואתה רוצה להוסיף תמונה למסמך, עליך לערוך אותה קודם בתוכנה המתאימה לעריכת תמונות כמו פוטושופ.

ייבוא תמונה

על מנת לשלב תמונה במסמך יש לבחור בפקודה File<Place, ולבחור בתמונה הרצויה מתוך החלון.



לאחר הוספת התמונה למסמך, מוצגת רק תצוגה של התמונה עצמה ולא הקובץ המקורי, כך שמהירות העבודה בתוכנה לא נפגעת (במידה והתמונה כבדה). בכל פעם שהמסמך נפתח מחדש בודקת התוכנה את קובץ התמונה המקורי ומציגה אותו במסמך, במידה וקובץ התמונה המקורי לא יימצא, לא תופיע התמונה במסך.

חלון Links

לאחר שילוב התמונה במסמך תוצג התמונה בחלון הקישורים (Window<Links). בחלון זה ניתן לשלוט על התמונות המיובאות לתוכנה.



שילוב תמונה במסמך

דרך נוספת לייבוא תמונה היא לגרור תמונות מהמחשב (כולל מ-Bridge) אל המסגרת הרצויה.

אפשרות נוספת היא לפתוח תמונה בפוטושופ, לבחור אותה ולבצע פעולת Copy ואז לבצע פעולת Paste ב-Illustrator.

כפתורי החלון:

בלחיצה על כפתור זה ניתן להחליף את התמונה בתמונה אחרת.



לחיצה על כפתור זה תסמן במהירות את התמונה שבמסמך.




בלחיצה על כפתור זה תתעדכן התמונה שבמסמך במידה ונערכו שינויים בקובץ התמונה המקורי.



לחיצה כפולה על דמות התמונה בחלון Link תציג את מאפייני התמונה: שם קובץ התמונה, מיקומה במחשב, סוג הקובץ, משקל התמונה ועוד.

Link Information



Name: sapir.jpg

Location: /Users/mirifridman/Desktop/miri

Size: 350222 bytes (342.0k)

Kind: JPG,JPE,JPEG

Created: Dec 14, 2007 7:37:14 PM

Modified: Dec 14, 2007 7:37:14 PM

Transform: Scale (H,V): (81.412%, 81.412%), Rotate: 0°

Server URL: NA

עריכת התמונה בסרגל Control

בסרגל Control ניתן לערוך את התמונה המקורית, להטמיע את התמונה, להמיר אותה לתמונה ווקטורית ולהוסיף לה מסכה.

**הטמעת התמונה**

ניתן להטמיע את קובץ התמונה בתוך המסמך, ואז יתבטל הצורך בקובץ המקורי. דבר זה מאפשר להפעיל פילטרים על תמונה (ישנם פילטרים שלא פעילים במידה והתמונה לא מוטמעת). כדי להטמיע את התמונה יש לסמנה וללחוץ על כפתור Embed שבסרגל העליון של התוכנה.



הטמעת תמונה מעלה את משקל הקובץ.

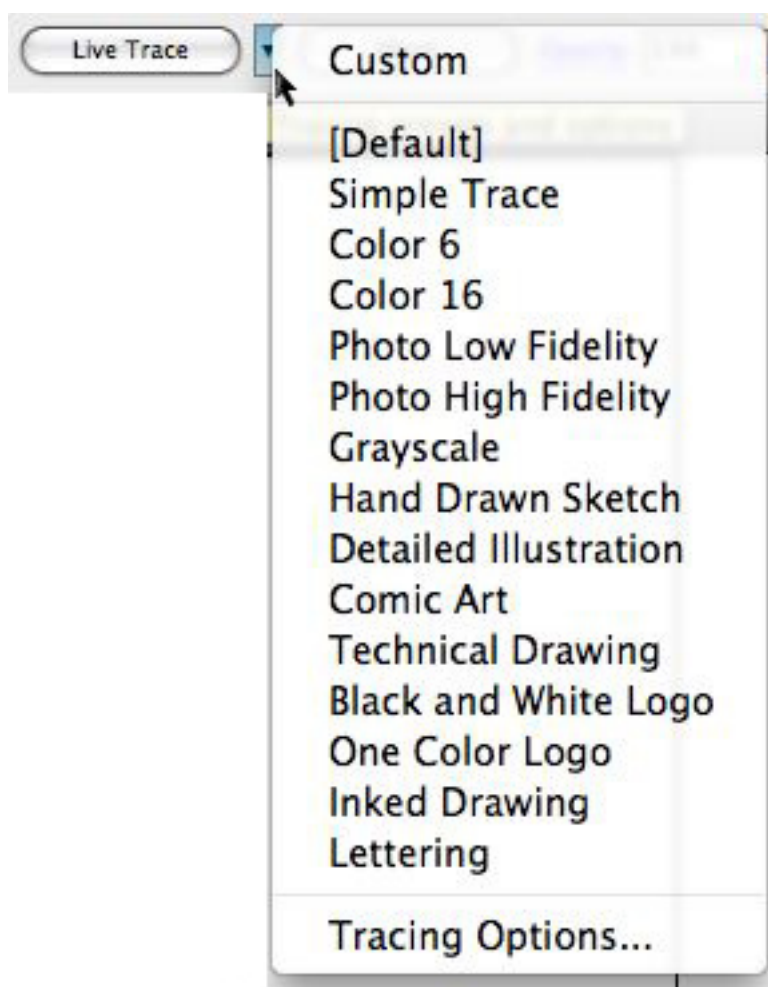
הפיכת תמונה לוווקטורים באמצעות

הפקודה Live Trace

כלי זה עוקב אחרי התמונה ויוצר קווים ונקודות במקום התמונה. כלי זה שימושי בזמן שרוצים להפוך תמונה סרוקה, כמו לוגו, לתמונה ווקטורית וכן ליצירת אפקטים מיוחדים לתמונה. פקודה זו מחליפה את אזורי הצבע המורכבים מפיקסלים לצורות ווקטוריות סגורות המכילות את הצבעים הקרובים ביותר לצבעי התמונה. בתפריט שייפתח בלחיצה על כפתור Live Trace ניתן לקבוע את אופן המרת הצבעים שבתמונה המקורית לצבעי הצורות הוווקטוריות. כדי לעקוב אחרי התמונה, יש לסמנה וללחוץ על כפתור Live Trace שבסרגל העליון של התוכנה.

אפשרויות העקיבה:

לאחר לחיצה על כפתור Live trace יופיעו אפשרויות העקיבה בסרגל העליון של התוכנה.



האפשרויות הן: סוג העקיבה, קביעת סף צבע (Threshold) ורמת הדיוק של העקיבה (min area).



סף צבע (Threshold)

הכנסת ערך מספרי גבוה ייצור אובייקט עם פחות צבעים. הכנסת ערך מספרי נמוך ייצור אובייקט עם יותר צבעים. ניתן לקבוע ערכים בין 0 ל-256.

איזור מינימאלי (min area)

מספר האזורים לפיהם יושוו הצבעים שבתמונה. ערך מספרי גבוה ינפק פחות פרטים בתמונה שתיווצר ערך נמוך ינפק יותר פרטים.

סיום העקיבה

Expand

Live Paint

לאחר בחירת סוג העקיבה הרצוי, ניתן לאשר את הפעולה (Expand) או לעבור למצב צביעה מיוחד (live Paint).



התמונה לאחר הפיכתה לזוקטורית
(Trace) מסוג Grayscale.



התמונה המקורית

ספרית עצמים

השימוש בסימבול חשוב במידה ורוצים להשתמש באובייקט מסוים מספר פעמים. במקום ליצור את האובייקט ואז לשכפל אותו, ניתן להגדירו כסימבול, מעין "אב טיפוס", ולמקם אותו במסמך מספר פעמים. כל החלפה של הסימבול המקורי המופיע בחלון הספרייה יחליף את כל מופעי הסימבול שבמסמך. הדבר חוסך זמן יקר ומייעל את העבודה בתוכנה.

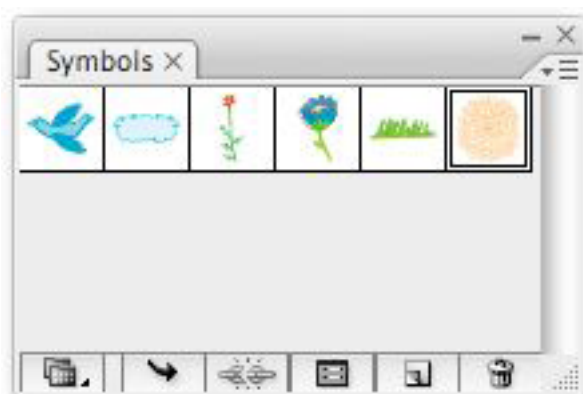
13

- חלון הספרייה
- ייבוא סימבולים
- ייצוא סימבולים
- יצירת סימבולים

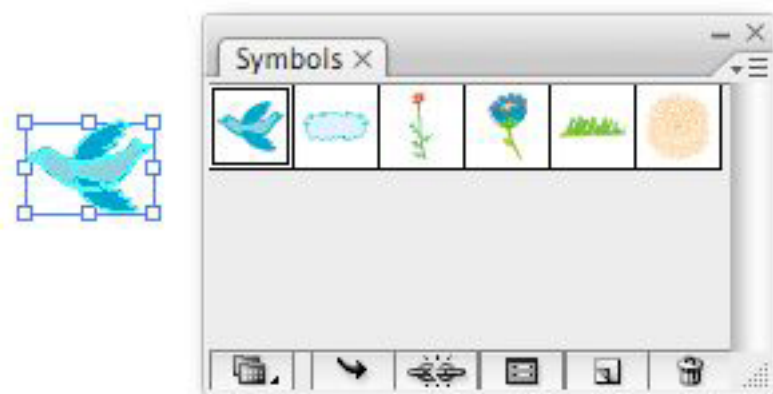
חלון הסמלים Symbols

הסימבול יכול להיות כל אובייקט: ריבוע, עיגול, משולש, טקסט וכדומה, שהוגדר כסימבול. השימוש בסימבול חשוב במידה רוצים להשתמש באובייקט מסוים מספר פעמים. במקום ליצור את האובייקט ואז לשכפל אותו, ניתן להגדירו כסימבול, מעין "אב טיפוס", ולמקם אותו במסמך מספר פעמים. כל החלפה של הסימבול המקורי המופיע בחלון הספרייה יחליף את כל מופעי הסימבול שבמסמך. הדבר חוסך זמן יקר ומייעל את העבודה בתוכנה.

את חלון Symbols ניתן לפתוח מתוך תפריט Window.



בחלון שייפתח ישנם מספר סימבולים מוכנים לשימוש, על מנת למקם את הסימבול הרצוי במסמך, יש לגרור אותו מהחלון את המסמך.



ניתן לגרור את הסימבול הרצוי מספר פעמים ללא הגבלה.

סימבולים ומופעים

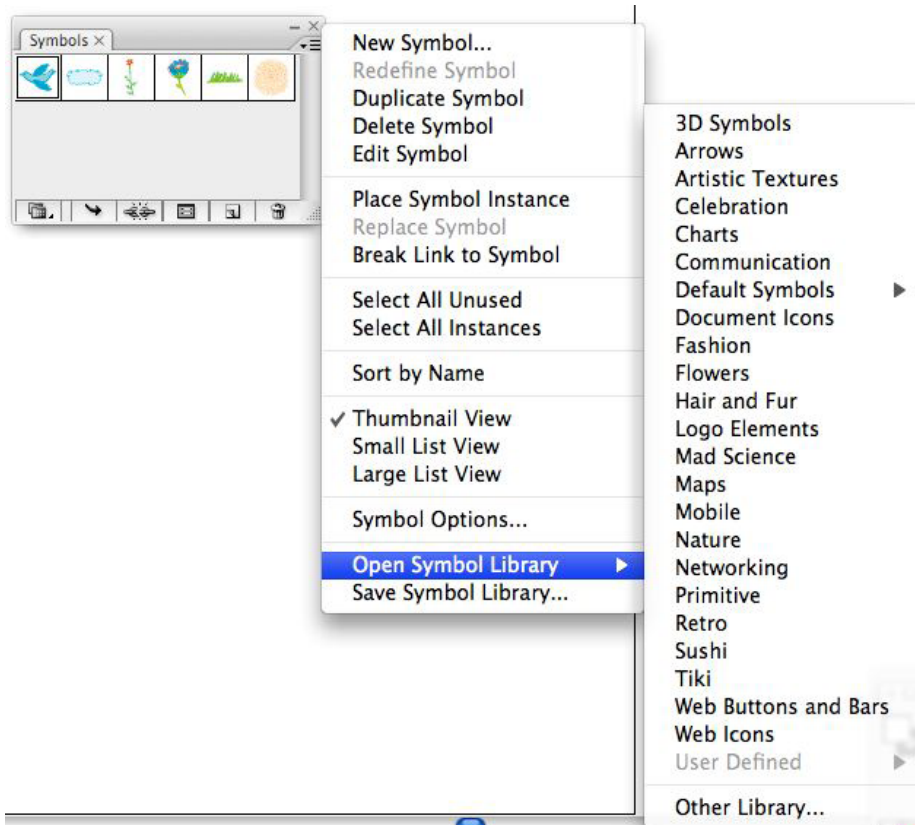
כל אובייקט המוגדר כסימבול- יאוחסן בחלון הסימבולים. על מנת למקם אותו במסמך יש לגרור אותו מהחלון אל המסמך. כל גרירה של סימבול מחלון הסימבולים אל המסמך יוצרת «מופע» (Instance) של הסימבול. במילים אחרות, הסימבולים ממוקמים בחלון הסימבולים, והופעתם במסמך (גרירתם אל המסמך מהחלון) נקראת מופע. כל סימבול יכול להופיע במסמך מספר פעמים לפי הצורך. מופעי הסימבול אינם ניתנים לשינוי במסמך (חוץ משינוי

בנוסף חלון זה מכיל אובייקטים מרהיבים מוכנים מראש.

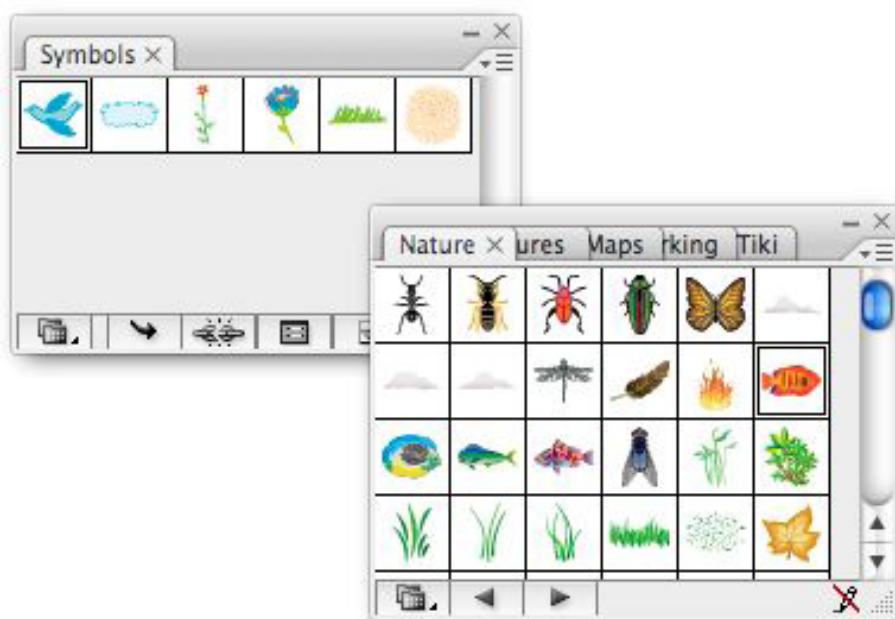
גודל, סיבוב והטיה) כיוון שהם רק המופעים של הסימבול.

פתיחת ספריות הסימבולים

בתוכנה ישנן עוד ספריות רבות ובהן עשרות סימבולים מוכנים. כדי לפתוח ספריות אלו יש לבחור בפקודה **Open Symbol Library** מהתפריט שבחלקו העליון של חלון ה- **symbols**.



בחירה בספרייה חדשה תפתח אותה בחלון חדש.



כמה עובדות שחשוב לזכור:

כדי לערוך כל את המופעים של הסימבול יש לשנות את הסימבול המקורי ואז



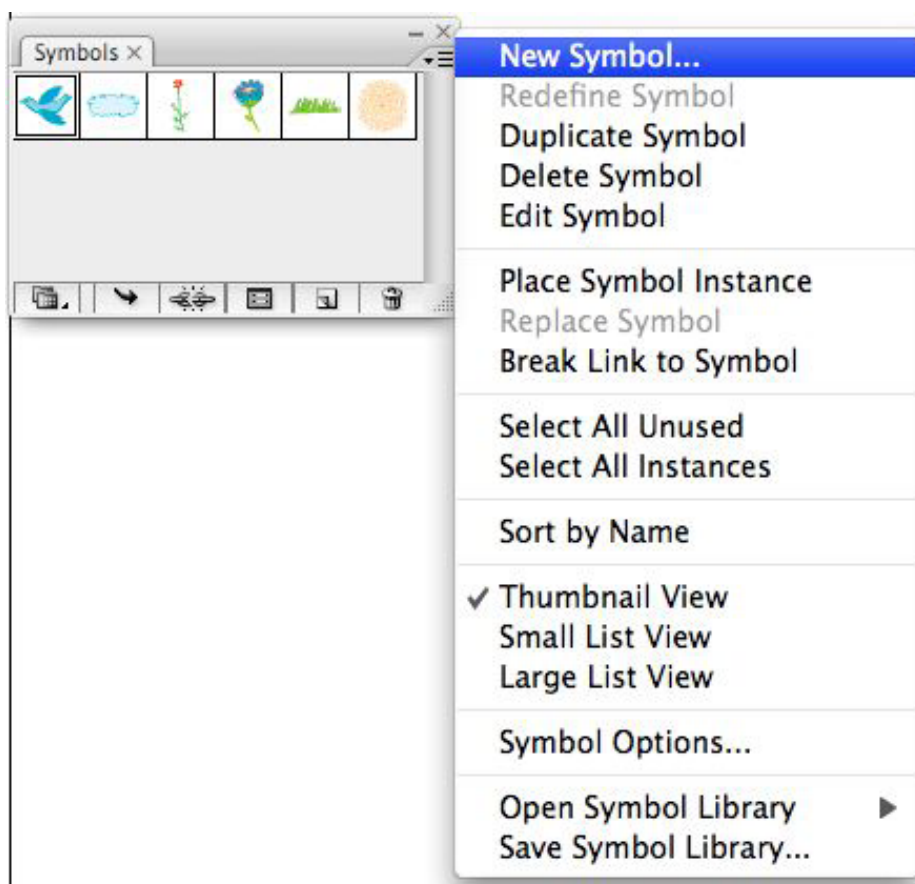
ישתנו במסמך כל מופעיו.

• את מופעי הסימבול שבמסמך כמעט ולא ניתן לשנות. השינויים היחידים שניתן לבצע על מופע הסימבול הם: שינוי גודל, סיבוב, הטיה, וכן פילטרים ואפקטים.

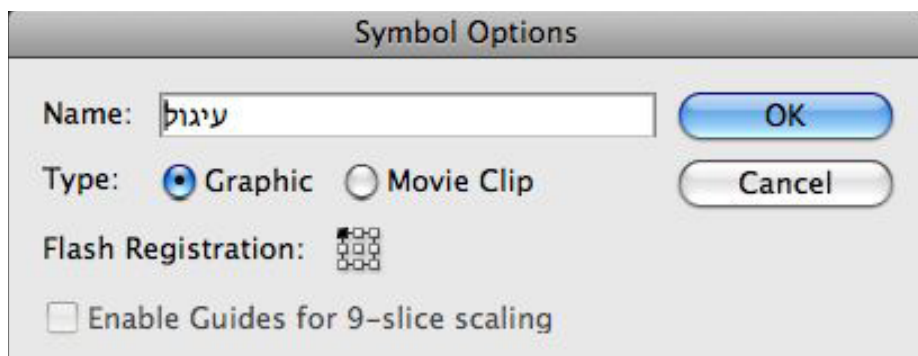
• ניתן לנתק את מופע הסימבול מהסימבול המקורי באמצעות הפקודה Break link to symbol.

יצירת סימבול חדש

ניתן להפוך כל אובייקט במסמך לסימבול. כדי להפוך אובייקט כלשהו במסמך לסימבול, יש לסמנו, ולבחור בפקודה New Symbol מהתפריט שבחלון.



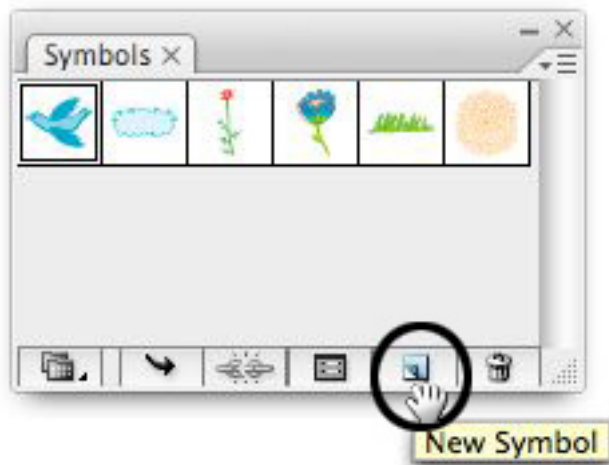
בחלון שייפתח ניתן לתת שם לסימבול.



ישנם שני סוגי סמלים: קליפ (Movieclip), סימבול גראפי (Graphic).

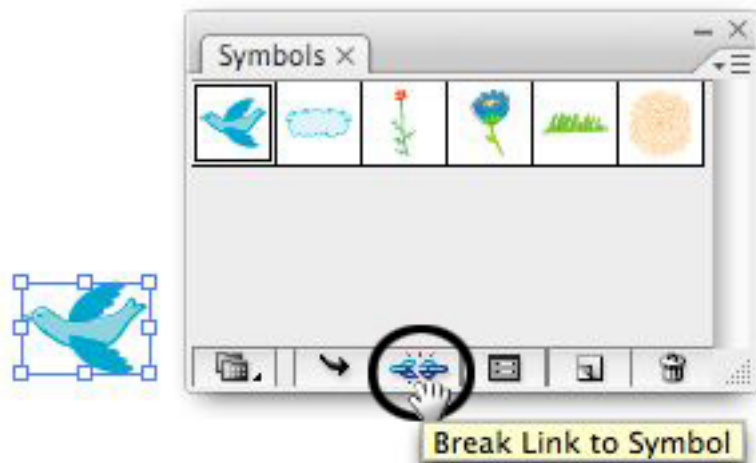
בחר באפשרות סימבול מסוג Movieclip רק במידה ואתה מתכנן לייצא את המסמך לתוכנת פלאש, אשר מזהה סימבולים מסוג Movieclip.

דרך נוספת ליצירת סימבול חדש היא לסמן את האובייקט במסמך וללחוץ על כפתור New Symbol שבתחתית החלון.



שינוי מופע הסימבול שבמסמך

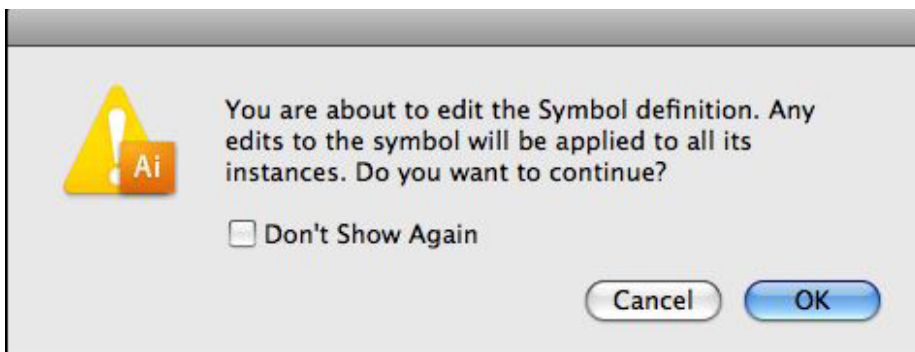
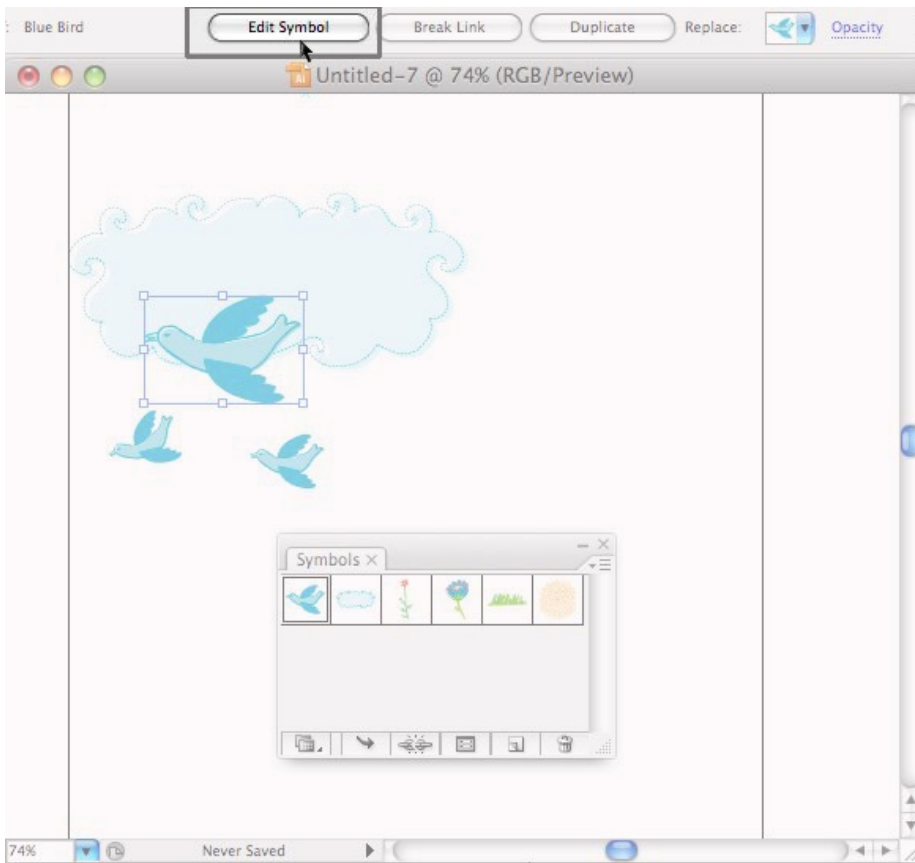
סימבול הממוקם במסמך, לא ניתן לשינוי ועריכה. במידה ויש צורך לשנות את הסימבול יש להפוך אותו לאובייקט רגיל, באמצעות הכפתור Break link to Symbol שבתחתית חלון הספרייה.



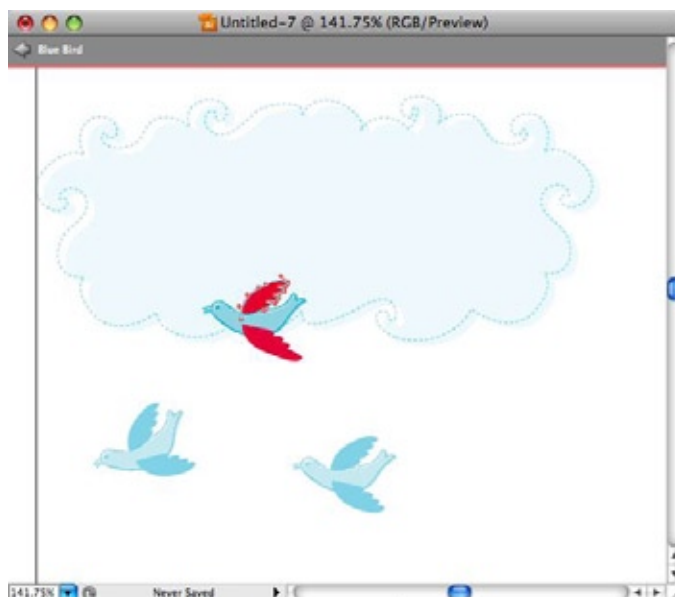
שינוי הסימבול המקורי בחלון

עריכת ושינוי הסימבול: גרור את הסימבול שברצונך לשנות למסמך. סמן את מופע הסימבול שגררת, ובחר בפקודה Edit symbol בסרגל ה-Control בחלקו העליון של המסמך ולחץ על כפתור OK בחלון שייפתח.

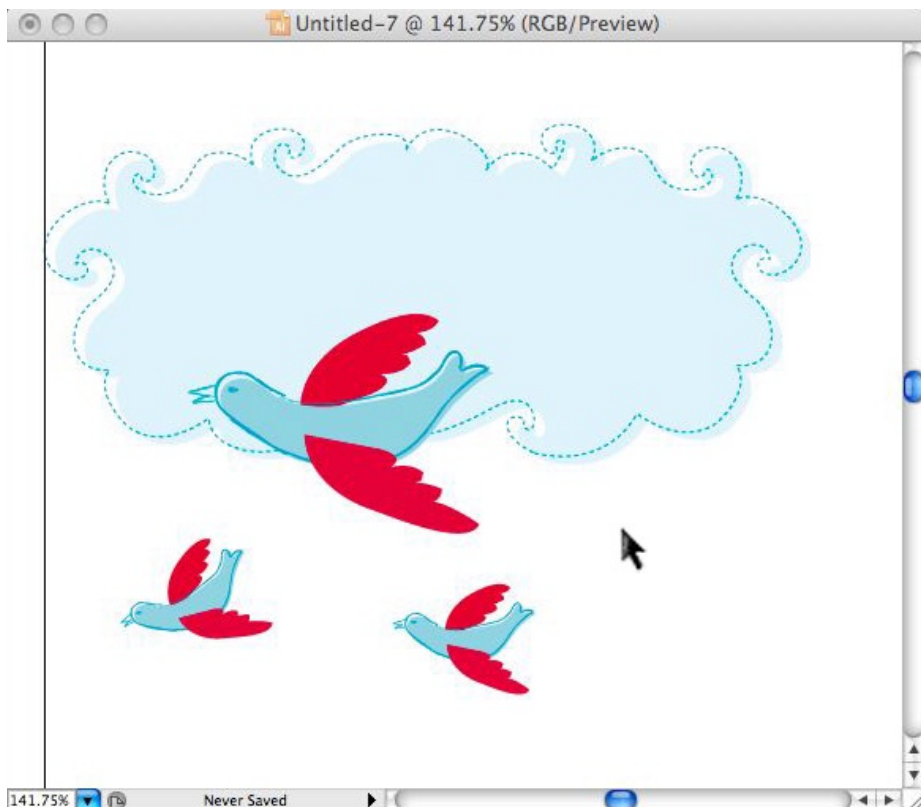
ניתן לגרור כל אובייקט שבמסמך לחלון הסימבול, וכך להפוך אותו לסימבול.



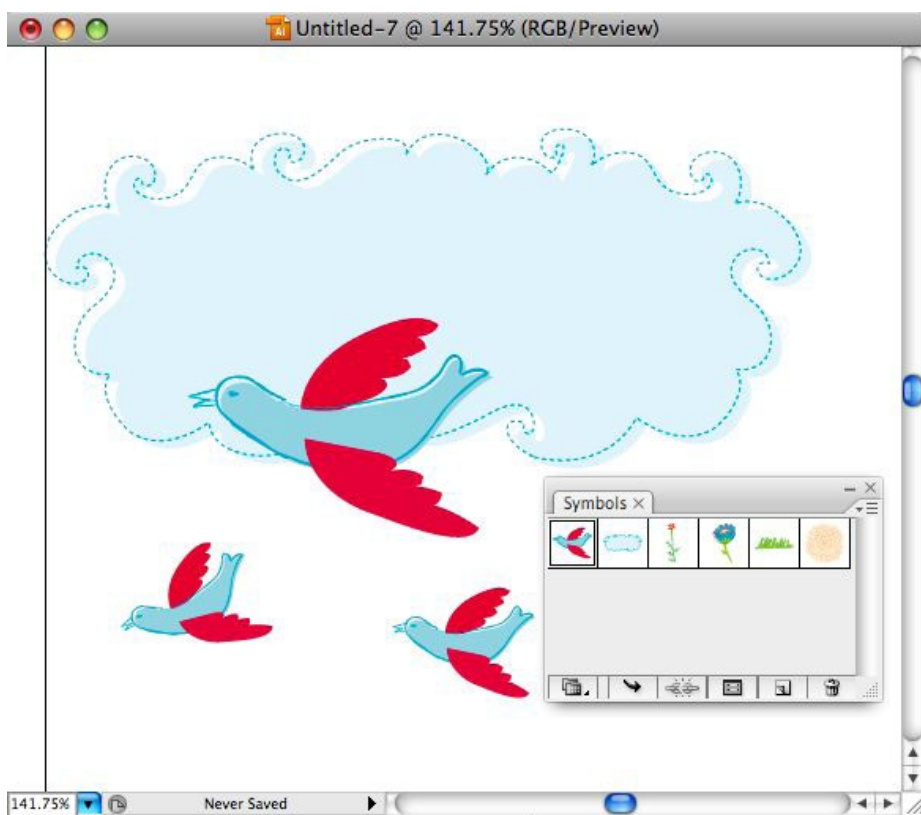
לאחר אישור החלון, נמצא הסימבול במצב עריכה, במצב זה ניתן לבצע שינויים על מופע הסימבול, שאר האובייקטים במסמך יופיעו בשקיפות ולא ניתן לסמן אותם ולערוך אותם במצב זה.



לאחר ביצוע השינוי הרצוי למופעי הסימבול, חזור למצב עבודה רגיל באמצעות לחיצה כפולה בנקודה כלשהי בשטח ריק במסמך.



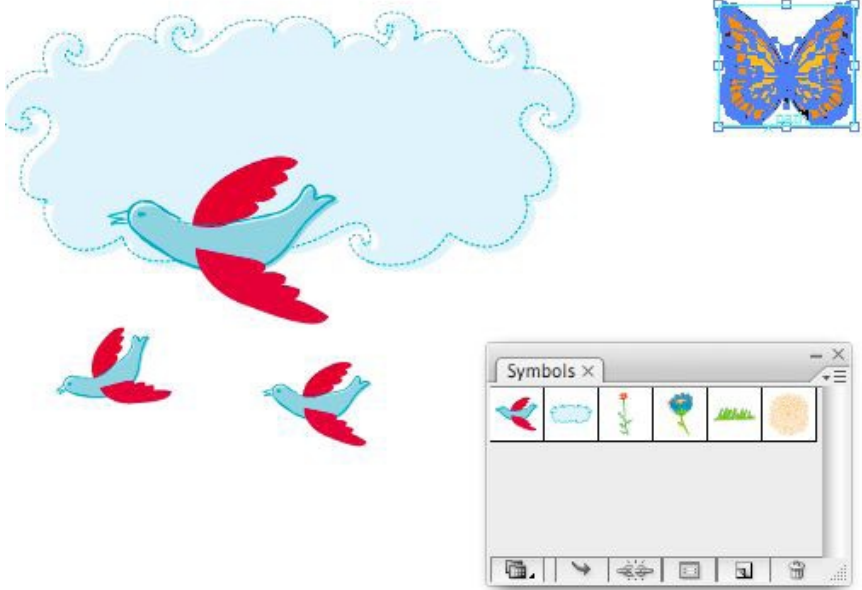
שים לב שהסימבול המקורי שונה וכן כל מופעי הסימבול שבמסמך.



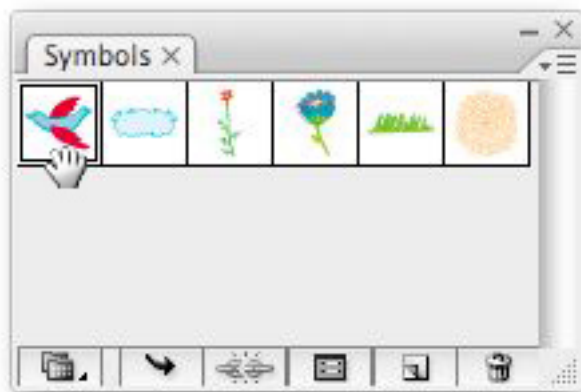
החלפת סימבול בחלון באובייקט אחר

ניתן להחליף את הסימבול בחלון ה-Symbols בסימבול חדש. סמן את האובייקט במסמך שברצונך שיחליף את הסימבול (שים לב שהאובייקט לא

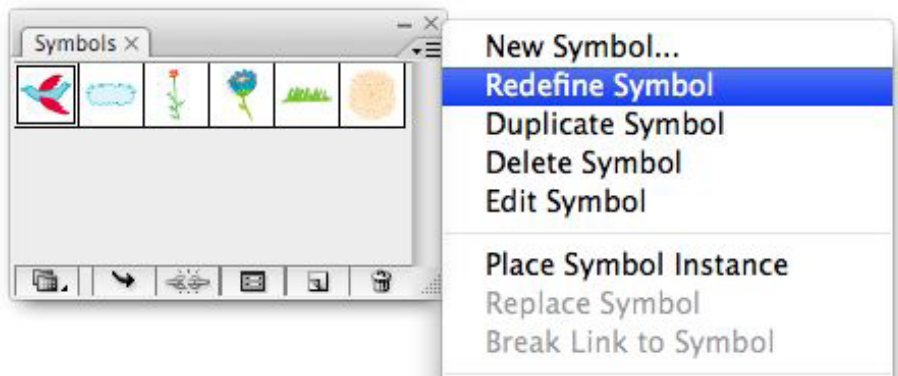
יהיה מופע של סימבול).



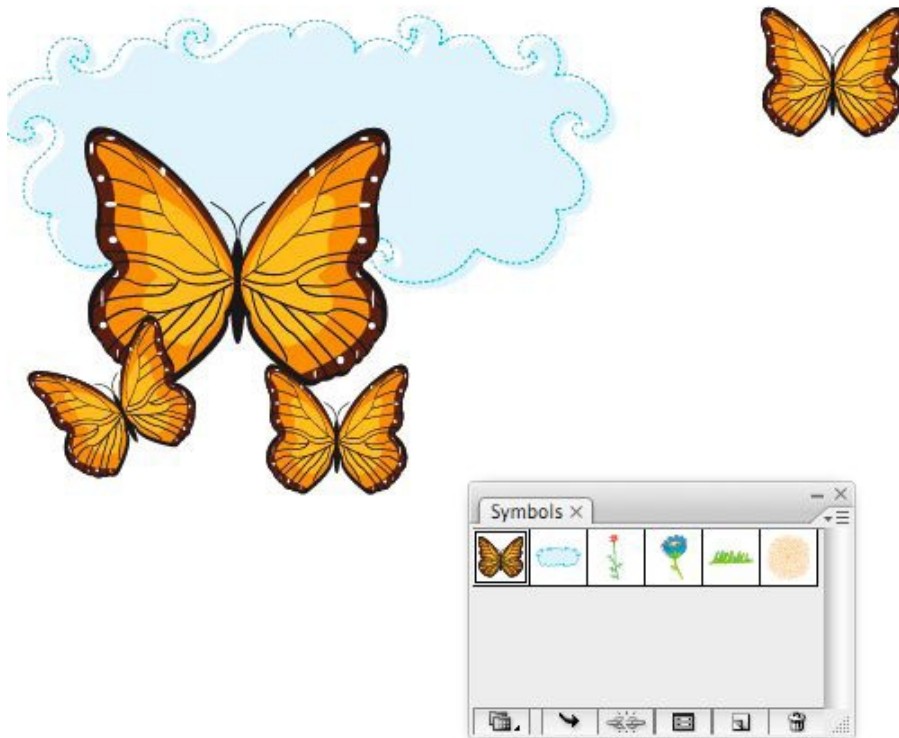
סמן גם את הסימבול שברצונך להחליף, בחלון ה-Symbols.



בחר בפקודה **Redefine Symbol** שבתפריט חלון ה-Symbols.



שים לב שכל מופעי הסימבול שבמסמך הוחלפו אף הם.



חלון הסגנונות

לכל אובייקט יש מספר מאפיינים: מאפייני הקו (צבע הקו, עובי הקו, סגנון ועוד), מאפייני המילוי (צבע, סגנון ועוד) ואפקטים. את כל המאפיינים האלו ניתן להגדיר כסגנון (style) ולשמור בחלון Graphic Styles. לאחר מכן, ניתן להחיל את הסגנון על כל אובייקט אחר במסמך.

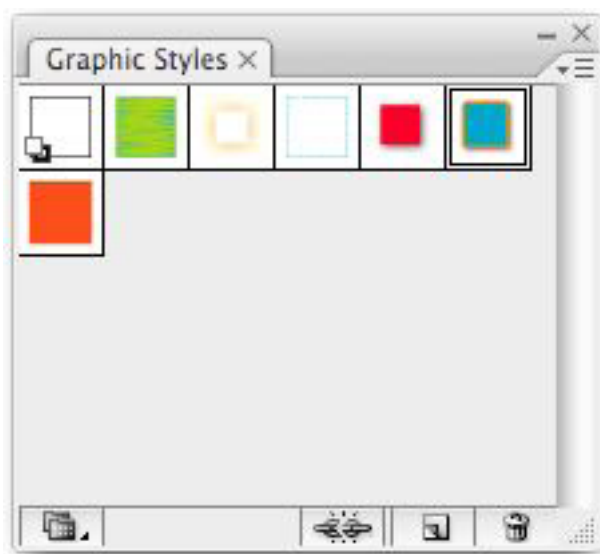
14

חלון הסגנונות

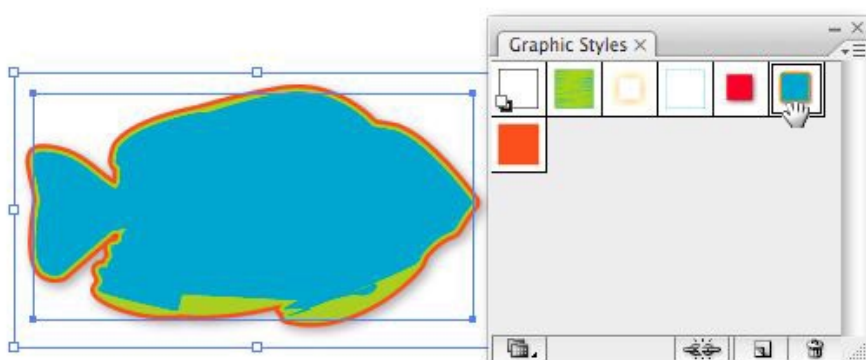
שימוש בכלי הטפטפת

לכל אובייקט יש מספר מאפיינים: מאפייני הקו (צבע הקו, עובי הקו, סגנון ועוד), מאפייני המילוי (צבע, סגנון ועוד) ואפקטים. את כל המאפיינים האלו ניתן להגדיר כסגנון (style) ולשמור בחלון Graphic Styles. לאחר מכן, ניתן להחיל את הסגנון על כל אובייקט אחר במסמך.

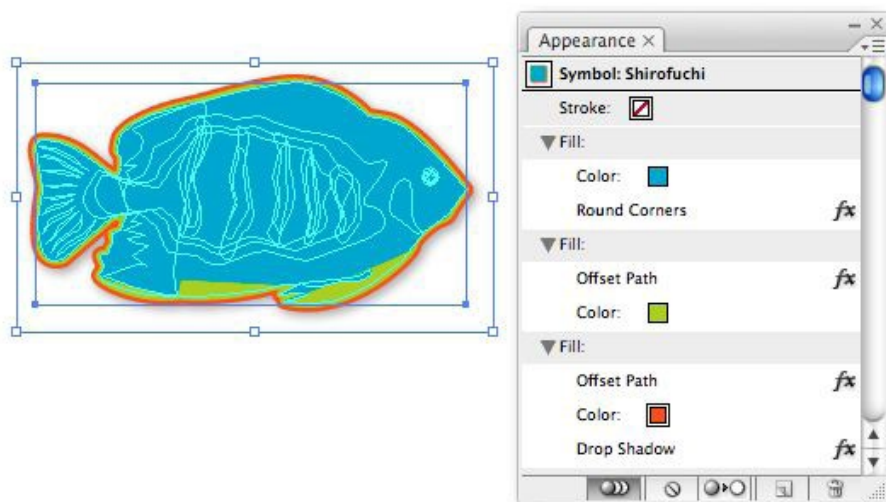
את חלון Graphic Styles יש לפתוח מתפריט Window.



בחלון שייפתח ישנם מספר סגנונות מוכנים לשימוש, על מנת להחיל את הסגנון הרצוי לאובייקט, יש לסמן את האובייקט במסמך, וללחוץ על הסגנון הרצוי בחלון. כעת האובייקט המסומן יקבל את כל המאפיינים המוגדרים בסגנון.



ניתן לראות את המאפיינים של הסגנון שהוחל על האובייקט בחלון ה-Appearance לאחר בחירת האובייקט במסמך.

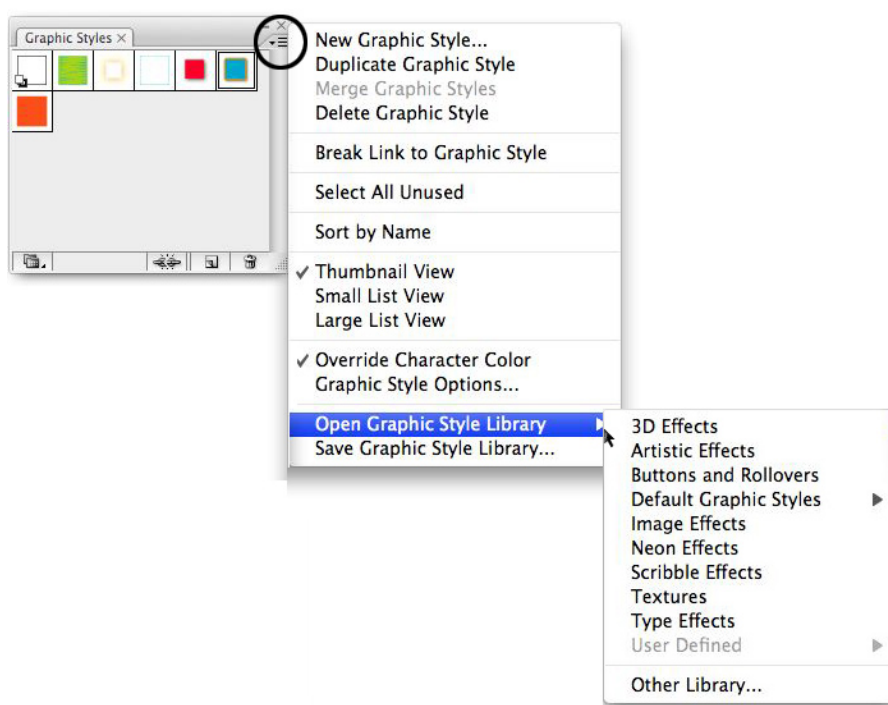


החלפת סגנון

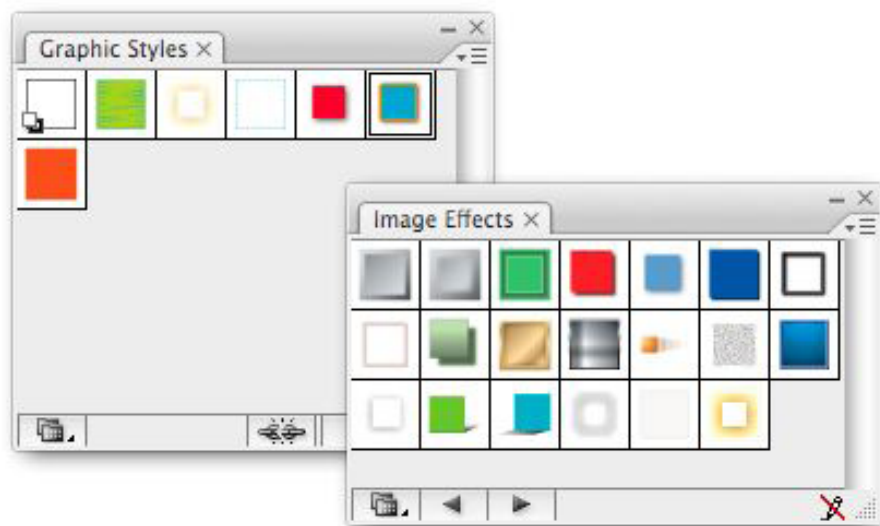
ניתן להחליף את הסגנון שהוחל על אובייקט על ידי בחירת האובייקט ולחיצה על סגנון אחר בחלון.

פתיחת ספריות הסגנונות

בתוכנה ישנן עוד ספריות רבות ובהן עשרות סגנונות מוכנים. כדי לפתוח ספריות אלו יש לבחור בפקודה **Open Graphic Style Library** מהתפריט שבחלקו העליון של חלון ה- **Graphic Style**.

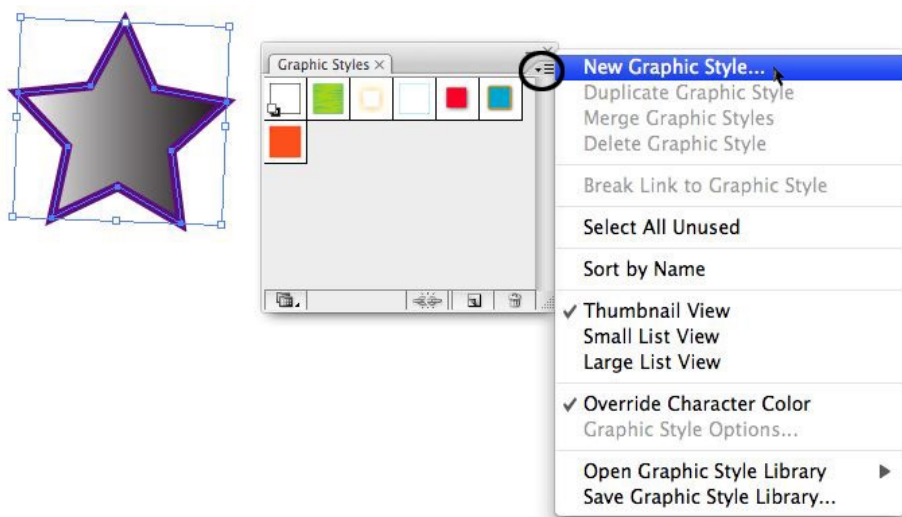


בחירה בספרייה חדשה תפתח אותה בחלון חדש.

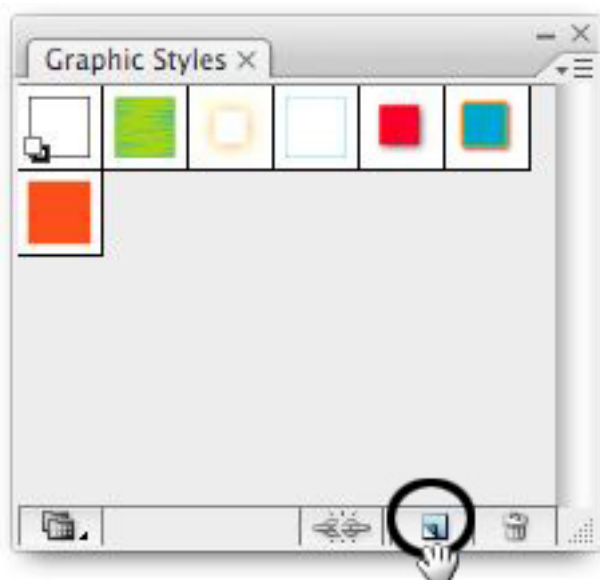


יצירת סגנון חדש

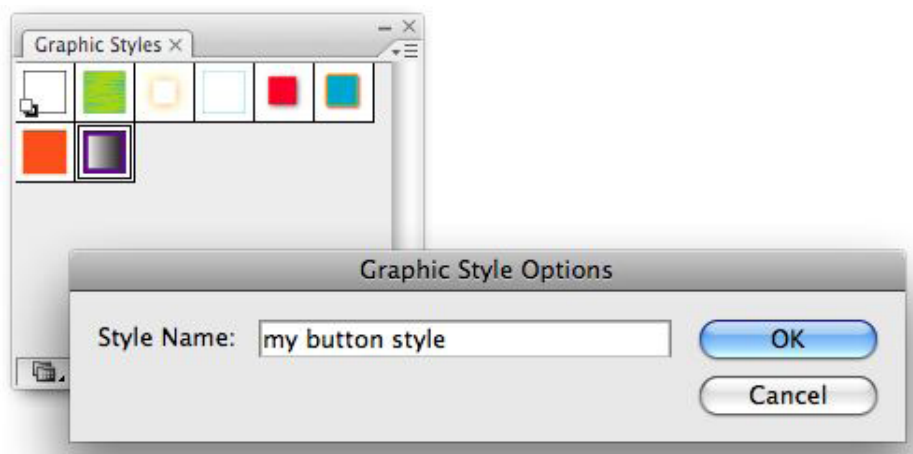
כדי לשמור את המאפיינים של אובייקט כלשהו במסמך, יש לסמנו, ולבחור בפקודה New Graphic Style מהתפריט שבחלון.



דרך נוספת ליצירת סגנון חדש היא לסמן את האובייקט במסמך וללחוץ על כפתור New Graphic style שבתחתית החלון.

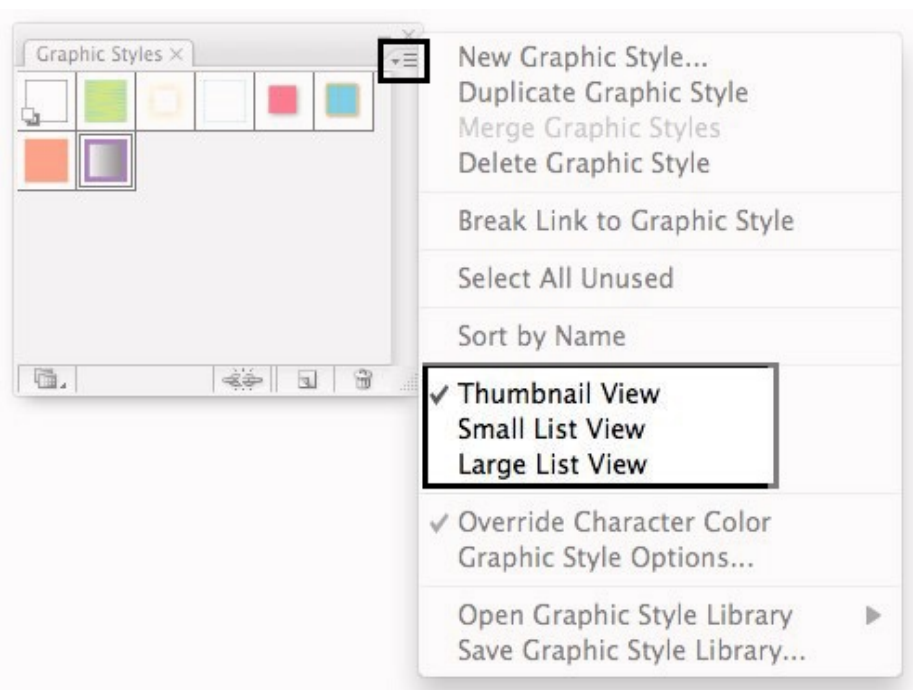


לאחר בחירת הפקודה יופיע הסגנון החדש בחלון ה-Graphic Style. ניתן להקנות שם לסגנון על ידי לחיצה כפולה עליו בחלון הסגנונות, והקלדת השם הרצוי בחלון.

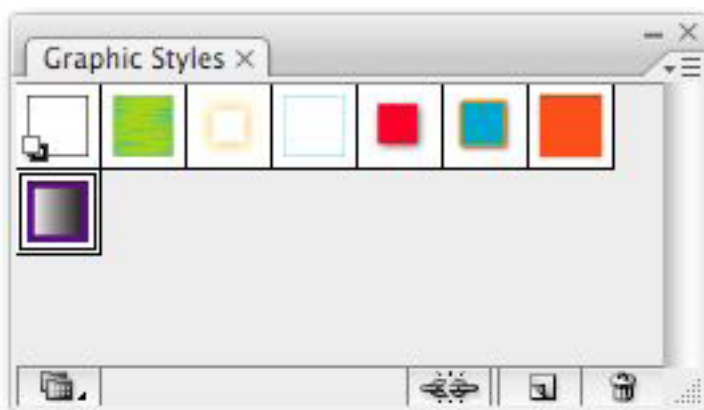


חלון הסגנונות - Graphic Styles

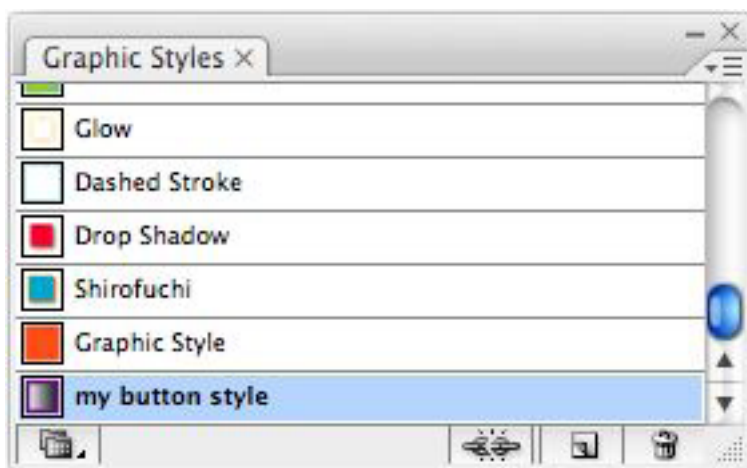
תצוגת חלון הסגנונות



בתפריט אשר בחלון, ניתן להגדיר את תצוגת הסגנונות בחלון: Thumbnail View: תצוגת הסגנונות כריבועים קטנים.



Small list View: תצוגת הסגנונות ברשימה הכוללת ריבוע קטן של הסגנון ושם הסגנון.



Large List View: תצוגת הסגנונות ברשימה הכוללת ריבוע גדול של הסגנון ושם הסגנון.



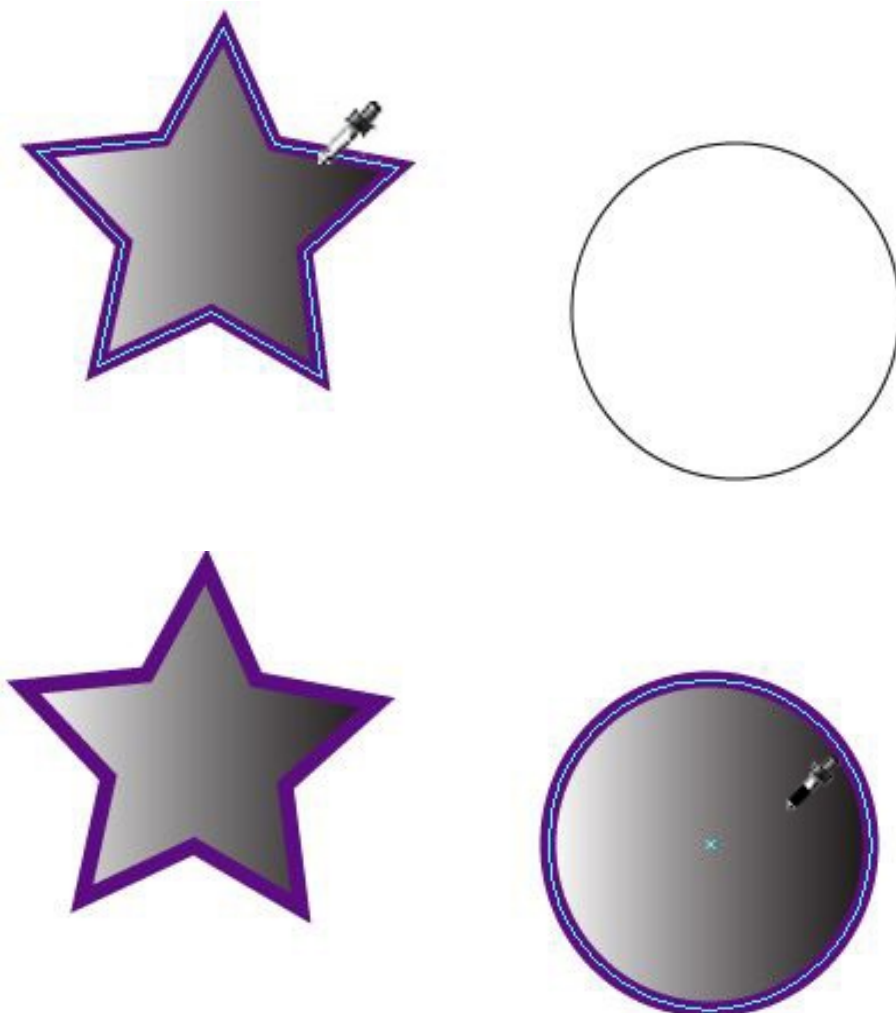
העתקה של מאפיינים באמצעות כלי הדוגם: Eyedropper



כלי הדוגם יכול להעביר את המאפיינים של אובייקט אחד לאובייקט אחר. המאפיינים שכלי זה יכול להעתיק הם מאפייני מילוי וקו, אפקטים, שקיפויות, ומאפייני טקסט.

כדי להעתיק מאפייני אובייקט אחד לאחר, יש ללחוץ עם כלי הדוגם על האובייקט במסמך ממנו רוצים להעתיק, לחיצה זו על האובייקט העתיקה את מאפייני האובייקט לזיכרון של כלי הדוגם. לאחר מכן, יש ללחוץ עם כלי הדוגם תוך לחיצה על מקש Alt במקלדת וללחוץ על האובייקט אליו רוצים לצרף את המאפיינים שהועתקו.

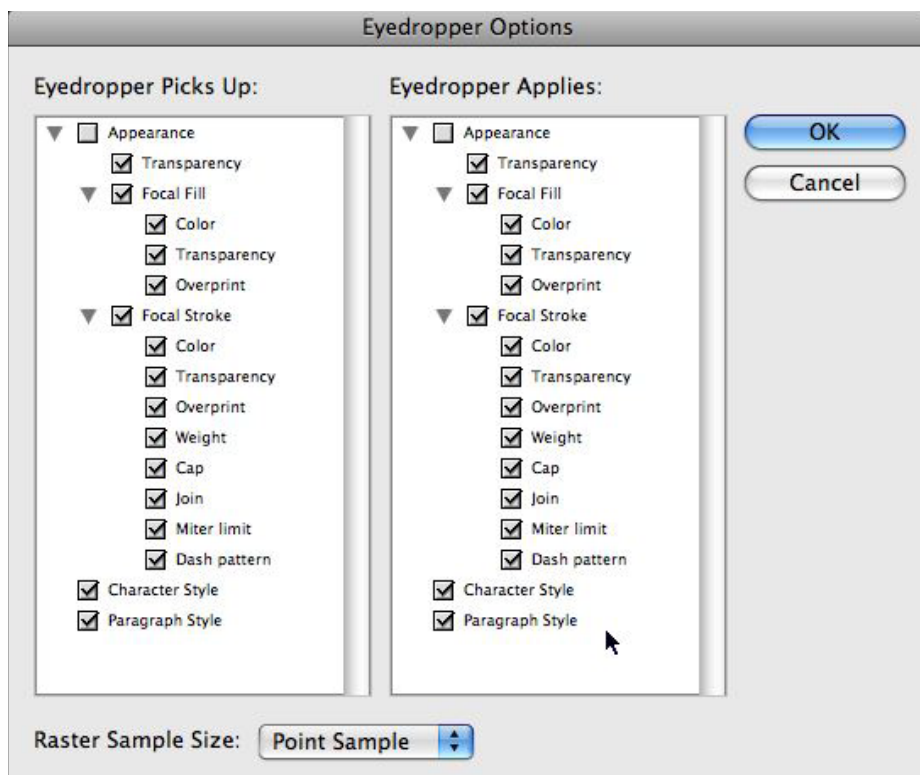
העתקה באמצעות כלי הדוגם



אפשרויות כלי הדוגם

בלחיצה כפולה על כלי הדוגם בחלון הכלים, ייפתח חלון בו ניתן לקבוע אילו תכונות יעתיק כלי הדוגם ואילו לא יעתיק.





יצירת PDF והדפסה

בפרק זה נסקור כיצד ליצור פלט בפורמט PDF או פלט מודפס.

15

· שמירת PDF

· הדפסה

יצירת PDF

אחת התכונות המעניינות בתוכנה היא העובדה שתוכנת אילוסטרטור מסוגלת לא רק ליצור קבצי PDF, אלא גם לפתוח כאלו. קובץ ה-PDF ייפתח לעריכה בתוכנה, על פי ההגדרות בהן הוא נשמר כמובן.

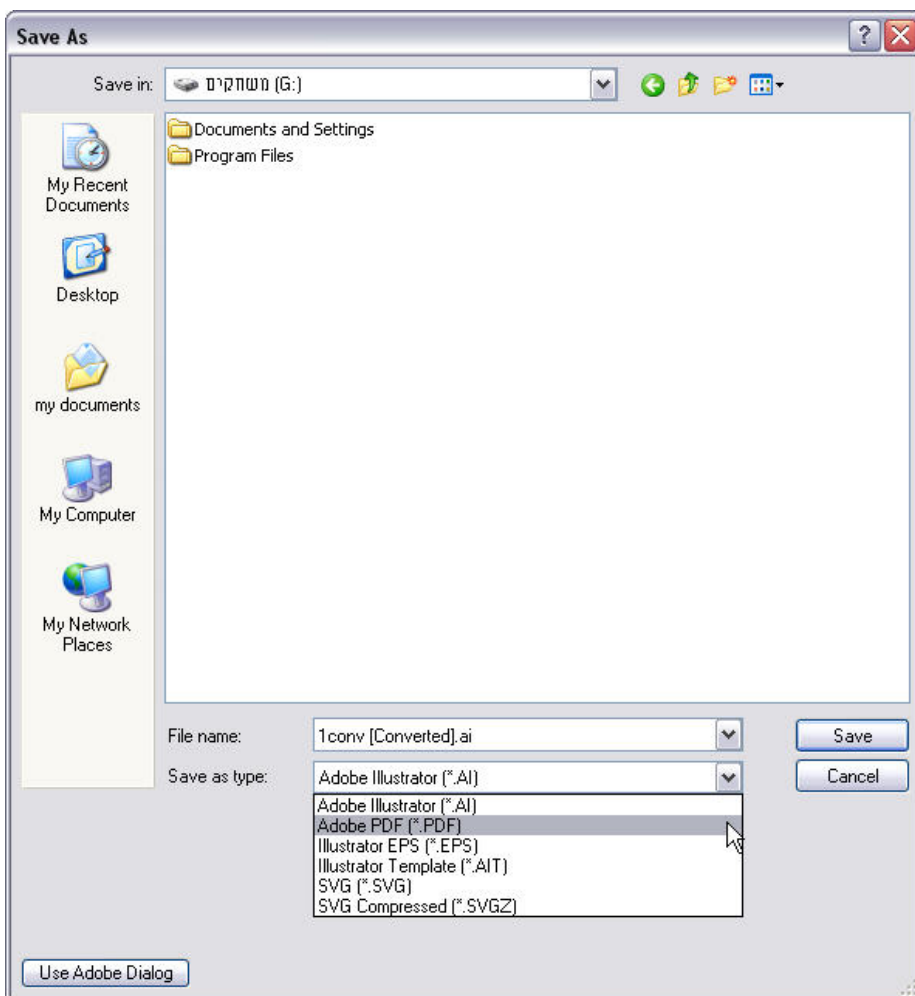
על מנת לייצר PDF בתוכנה ניתן להשתמש באחת משלוש דרכים:

1. יצירת קובץ PS והרצה ב-Distiller

2. הדפסה במדפסת Acrobat

3. ייצוא בפורמט PDF, אנו נתעכב על אפשרות זו.

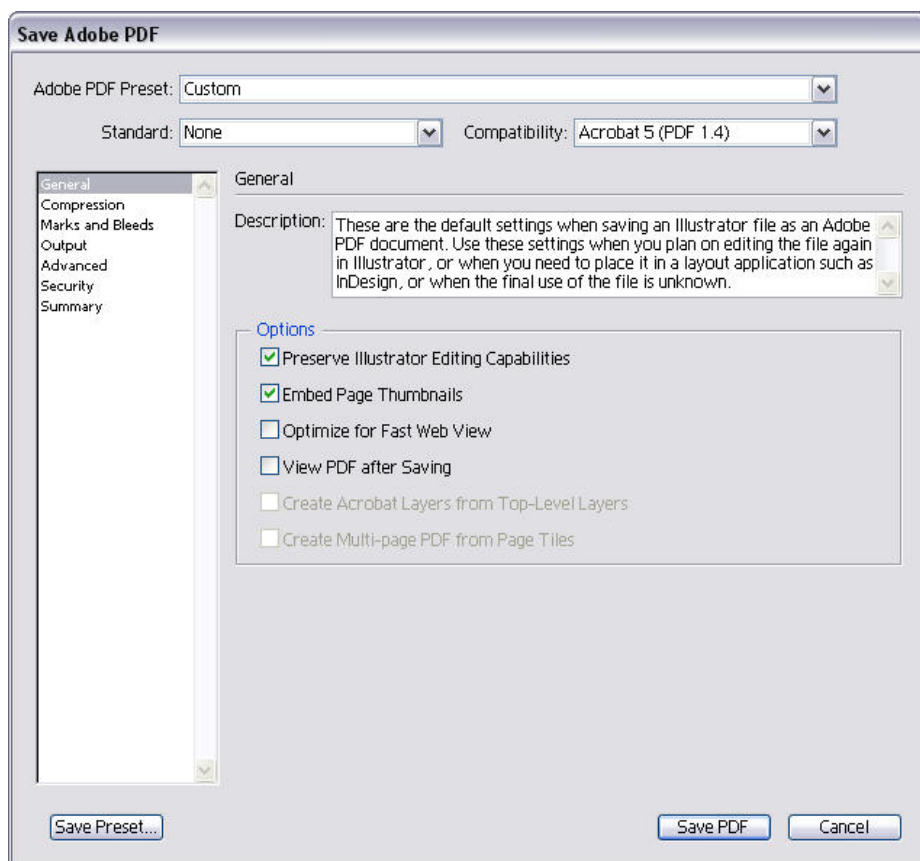
לאחר יצירת הקובץ להמרה ל-PDF יש לבחור בפקודה File<Save As.



לאחר בחירה בפקודה זו יש לבחור באפשרות PDF ולאחר מכן תיפתח תיבת שיחה בה יש להגדיר את מאפייני ה-PDF.

שמירת PDF והדפסה

יש לשים לב שהפקודה היא Save ולא As, כן שבסוף תהליך השמירה הקובץ הפתוח לעריכה הוא קובץ PDF ולא AI.



חלון השמירה מחולק ל-8 קטגוריות.

קטגוריית General

בקטגוריה זו ניתן להגדיר מספר הגדרות בסיסיות לגבי הפורמט של הקובץ ומאפייני שמירת הקובץ:

Adobe PDF Preset: בשדה זה ניתן לבחור סטים מוכנים לשמירת PDF שנוצרו על ידי המשתמש באמצעות הפקודה Save Preset בחלקו התחתון של החלון.

Save Preset...

Compatibility: גרסת ה-PDF הרצויה. הגרסה יכולה להופיע כ: 1.4, למשל או כ-PDF 5. בהתאמה, PDF1.2 הוא PDF3 או PDF1.5 הוא PDF6.

:Options

שמירה על האובייקטים בקובץ כאובייקטים ניתנים לעריכה. שמירה כזו מעלה משמעותית את משקל הקובץ. Preserve Illustrator Editing Capabilities

יצירת אייקון לקובץ PDF שיוצג בעת ביצוע פקודת Open או Place באילוסטרטור. Embed Page Thumbnails

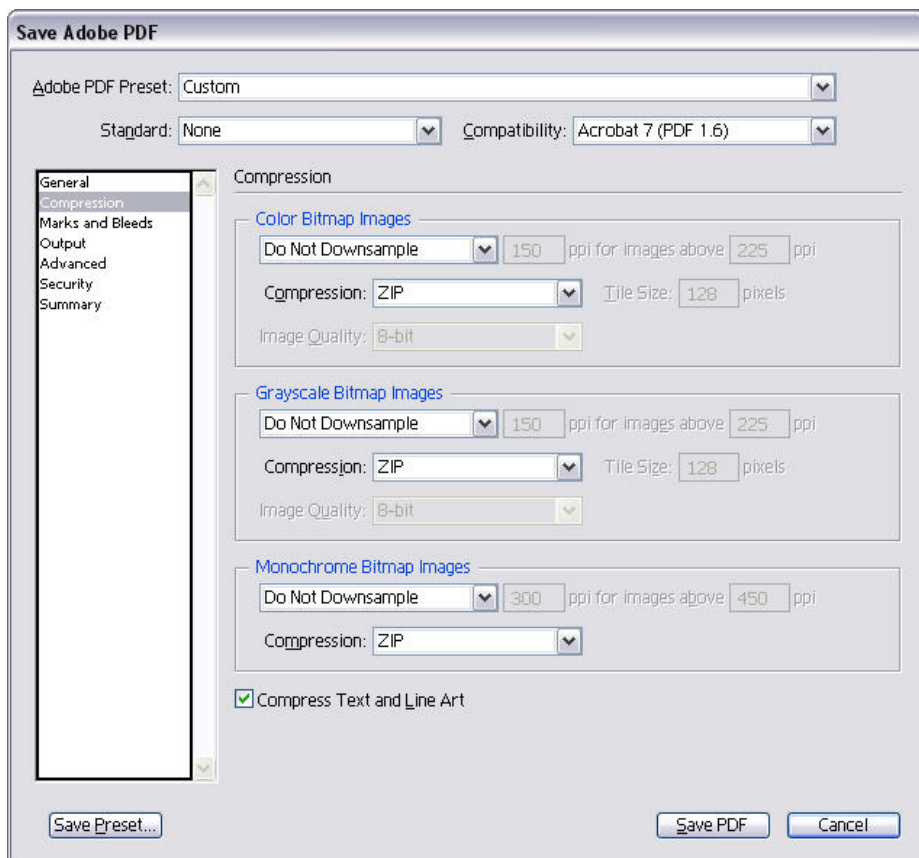
אופטימיזציה להצגת הקובץ באינטרנט. Optimize for Fast Web View

פתיחת ה-PDF באופן אוטומטי לאחר השמירה בתוכנה שמוגדרת כברירת מחדל. View PDF after Saving

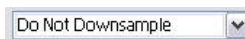
קטגוריית Compression

בקטגוריה זו ניתן לבצע דחיסה של התמונות בקובץ. ניתן לבחור בשיטת הדחיסה הרצויה והרזולוציה אליה רוצים להתאים את הקובץ, כשניתן לבחור הגדרות שונות לתמונות צבעוניות, תמונות במודל אפור ותמונות מונוכרום.

שמירת PDF והדפסה

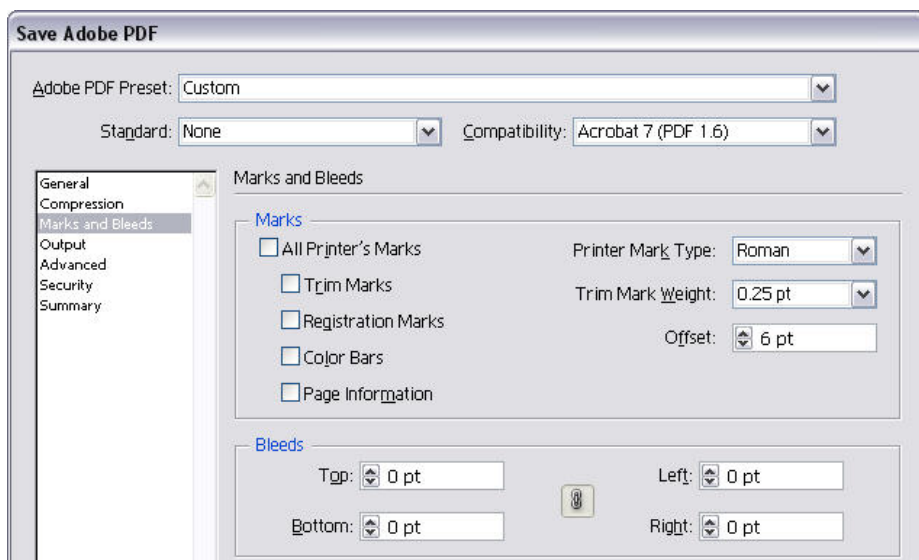


במידה ולא מעוניינים לשנות את דחיסת התמונות יש לבחור באפשרות Do Not Downsample.



קטגוריית Marks and Bleeds

בקטגוריה זו ניתן להוסיף סימני הדפסה מיוחדים כמו צלבי חיתוך ולהגדיר גלישה למסמך.



הצגת כל סימני ההדפסה. All Printer's Marks Printer

Trim Marks Trim Marks

Registration Marks

Color Bars

הצגת צלבי חיתוך. All Printer's Marks Printer

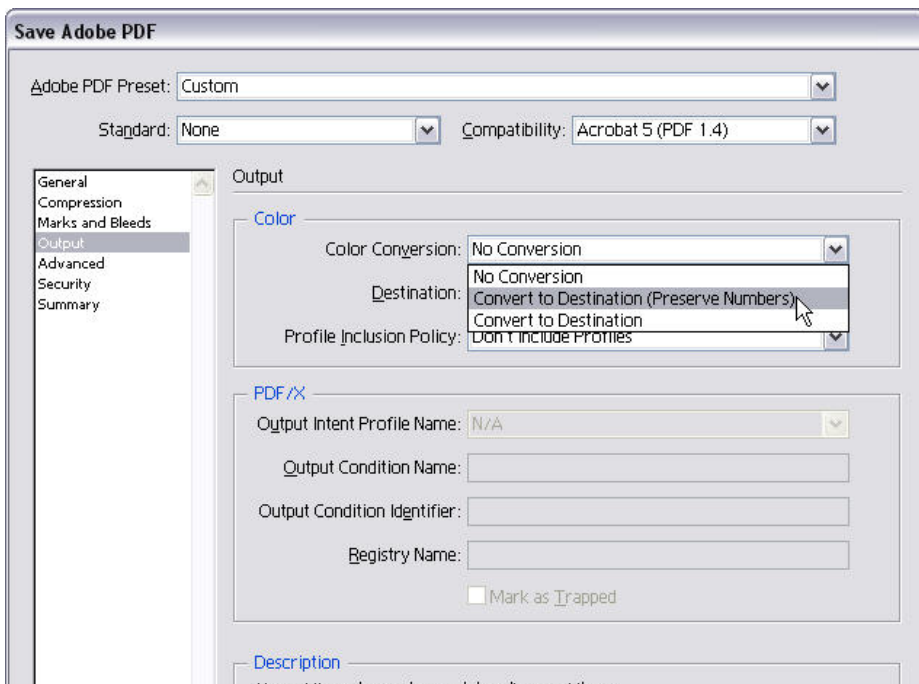
הצגת צלבי התאמה. Bleeds



קובץ PDF עם כל סימני ההדפסה. עיצוב: חנה הראל.

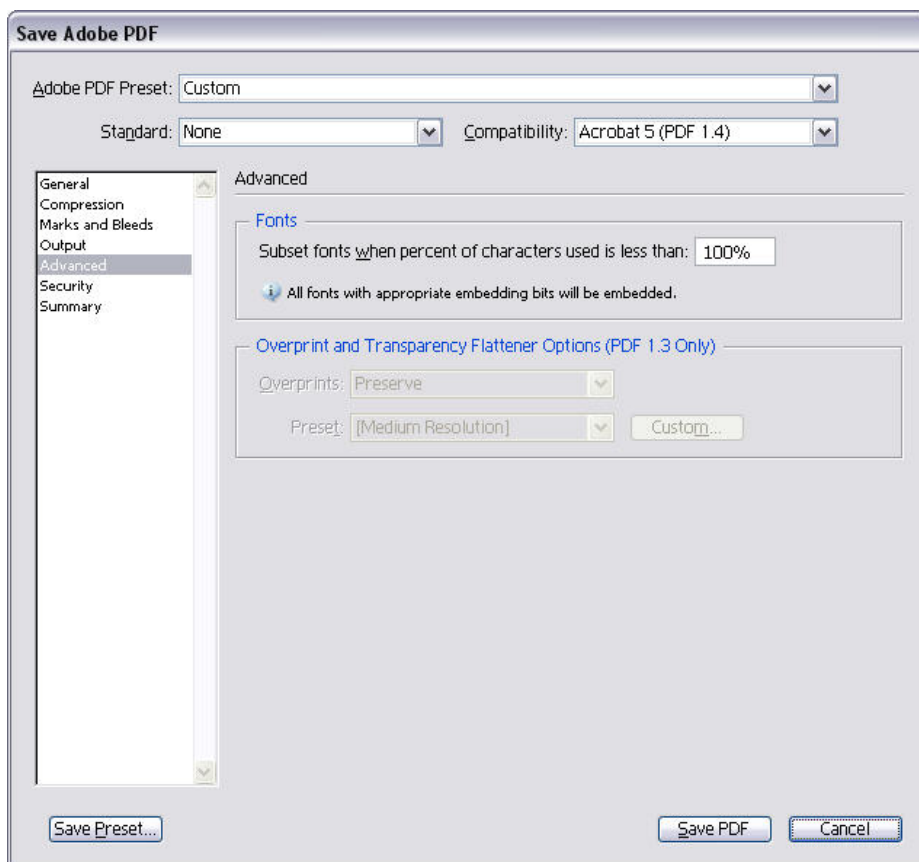
הדפסת פסי כיוול הצבע.

הדפסת מידע אודות הקובץ: שם הקובץ, תאריך וכדומה.

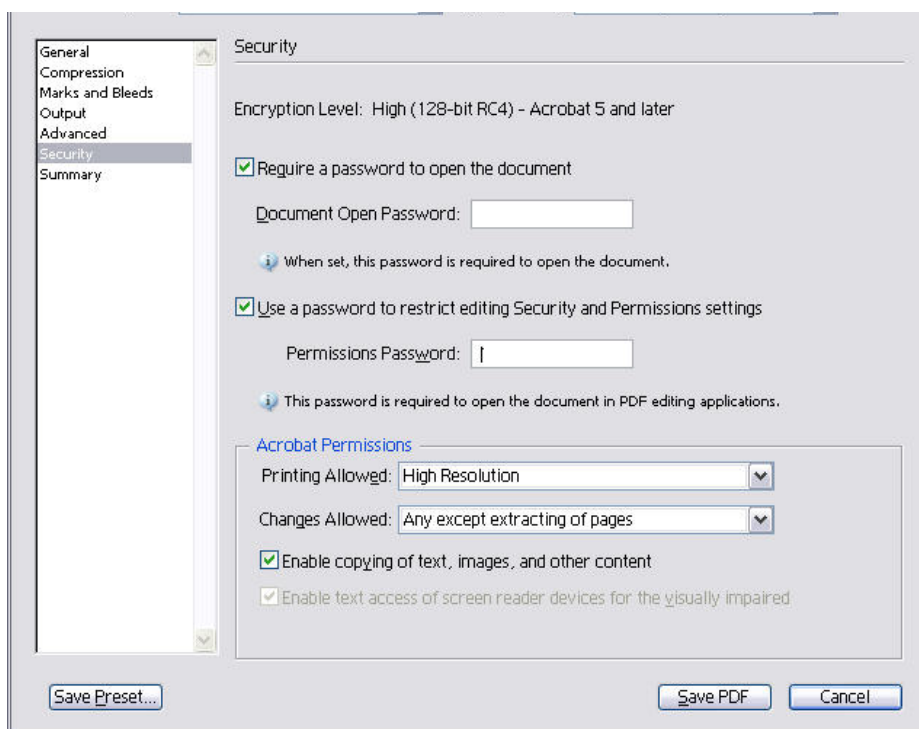


קטגוריית Output

שמירת PDF והדפסה



במידה ואתם מנהלים צבע בתוכנה (ראו פרק ניהול צבע בחוברת פוטושופ באתר), תוכלו לבחור המרה לפרופיל צבע מסוים.



קטגורית Advanced

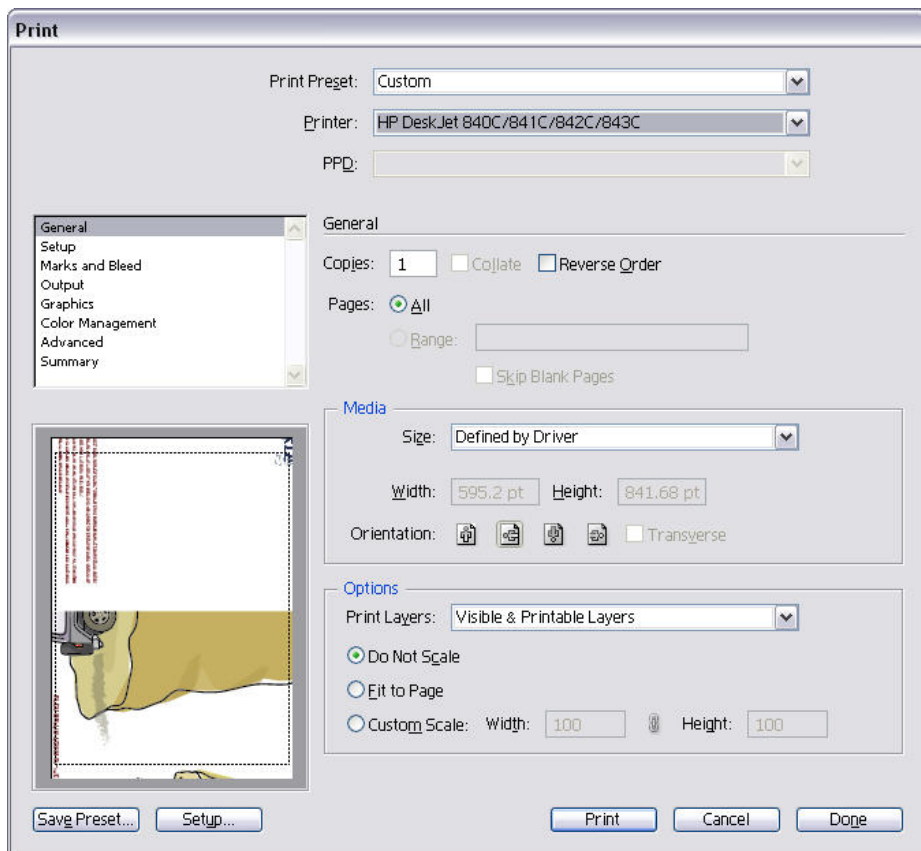
בקטגוריה זו ניתן לבחור האם להטמיע את הפונטים בקובץ ה-PDF, כך



שמירת PDF והדפסה

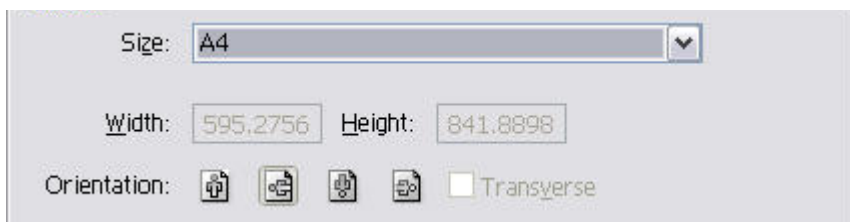
שניתן יהיה לפתוח אותו ללא תלות בפונטים.

קטגוריית Security



בקטגוריה זו ניתן להעניק סיסמאות לקובץ. ניתן להגביל את הפתיחה או את הפעולות אותן ניתן להפעיל על הקובץ.

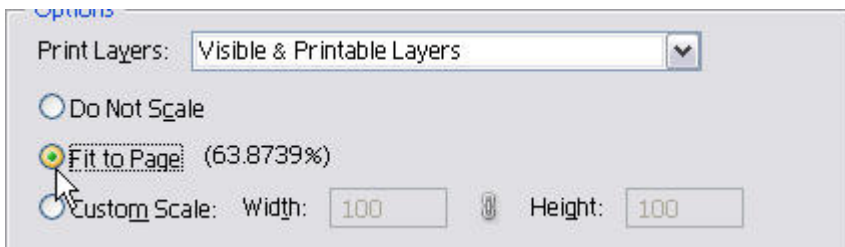
בחלק העליון ניתן לקבוע סיסמא לפתיחה (to Open Document) או לעריכתו (Editing Security). בחלק התחתון (Acrobat Permissions) ניתן להציב הגבלות כמו: הדפסה באיכות מסוימת או עריכה ברמה זו או אחרת.



הדפסת הקובץ

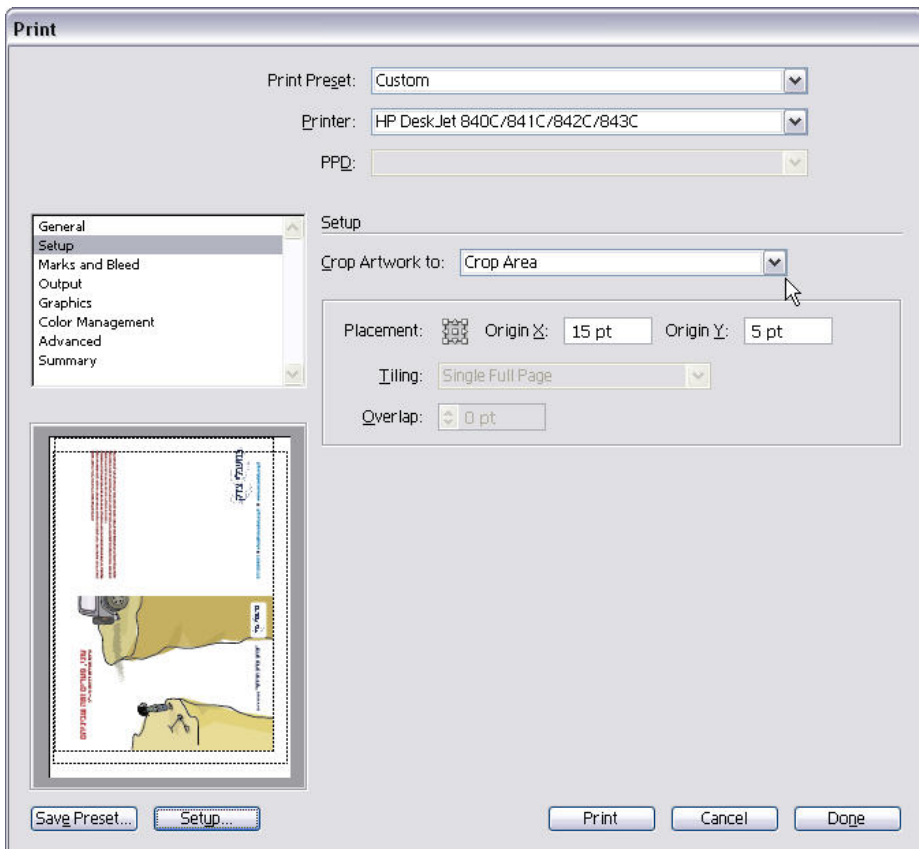
על מנת להדפיס את הקובץ יש לבחור בפקודה File > Print. בחירה בפקודה זו





תפתח תיבת שיחה של המדפסת הנבחרת.

חלק ממאפייני ההדפסה זהים למאפייני יצירת ה-PDF ולכן נעבור רק על



ההגדרות הייחודיות להדפסה.

במחיצה General ניתן לבחור כמה עותקים להדפיס (Copies), סדר העמודים בהדפסה (לא ממש רלוונטי) והאם להדפיס את כל העמודים (גם אינו

