



מדריך למשתמש בתוכנת Illustrator CS3

כתיבה מקצועית ועריכה: מירי פרידמן, דקל מועלם

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.

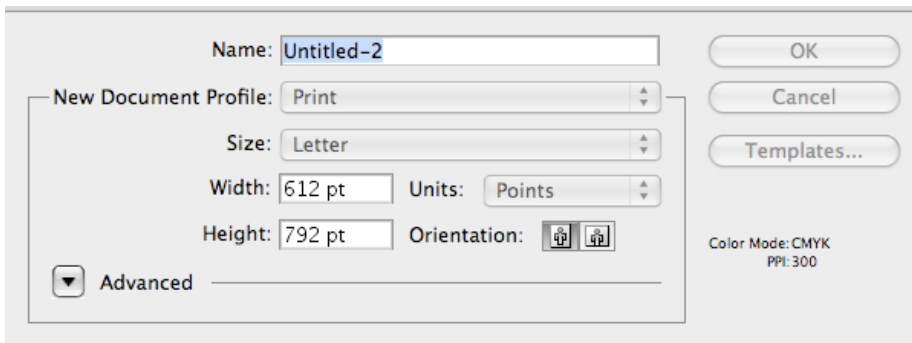
קריאה נעימה!

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 

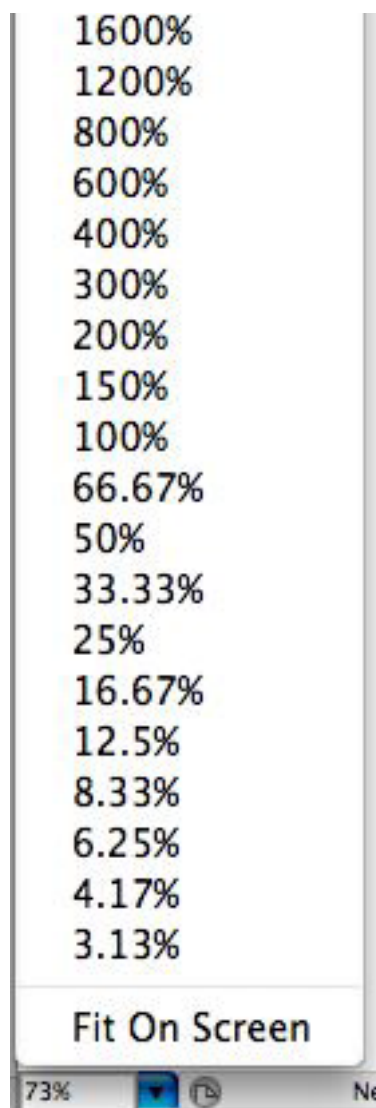
בחלון זה ניתן להגדיר את שם המסמך, גודלו (רוחב וגובה) ואת כיוונו. כמו כן ישנן אפשרויות נוספות לניהול צבע, כולל האפשרות לבחור במודל הצבע של המסמך (CMYK או RGB).

היכרות עם התוכנה

תצוגת משטח העבודה:

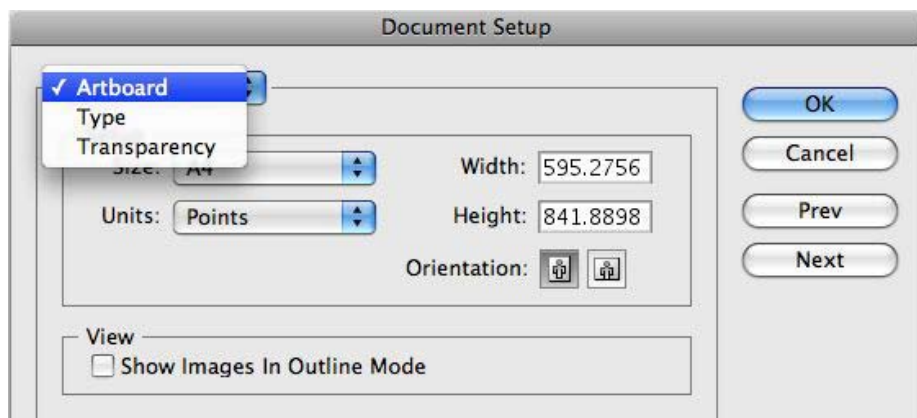
לאחר פתיחת מסמך חדש הוא יוצג במרכז חלון התוכנה. ניתן להגדיל או להקטין את התצוגה באמצעות תפריט התצוגה בחלקו השמאלי התחתון של משטח העבודה או באמצעות כלי זכוכית המגדלת.

היכרות עם התוכנה



שינוי הגדרות המסמך

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



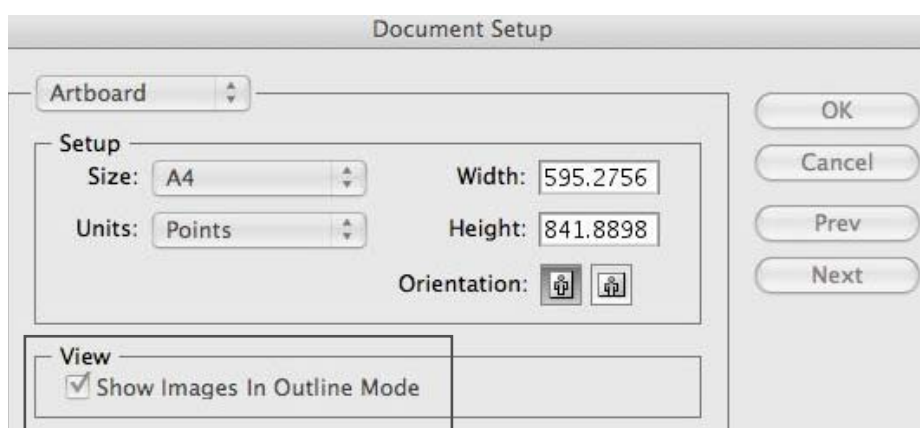
בחירה פקודה זו תציג חלון המחולק לארבע קטגוריות:

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

הגדרת תכונות משטח העבודה (Artboard)

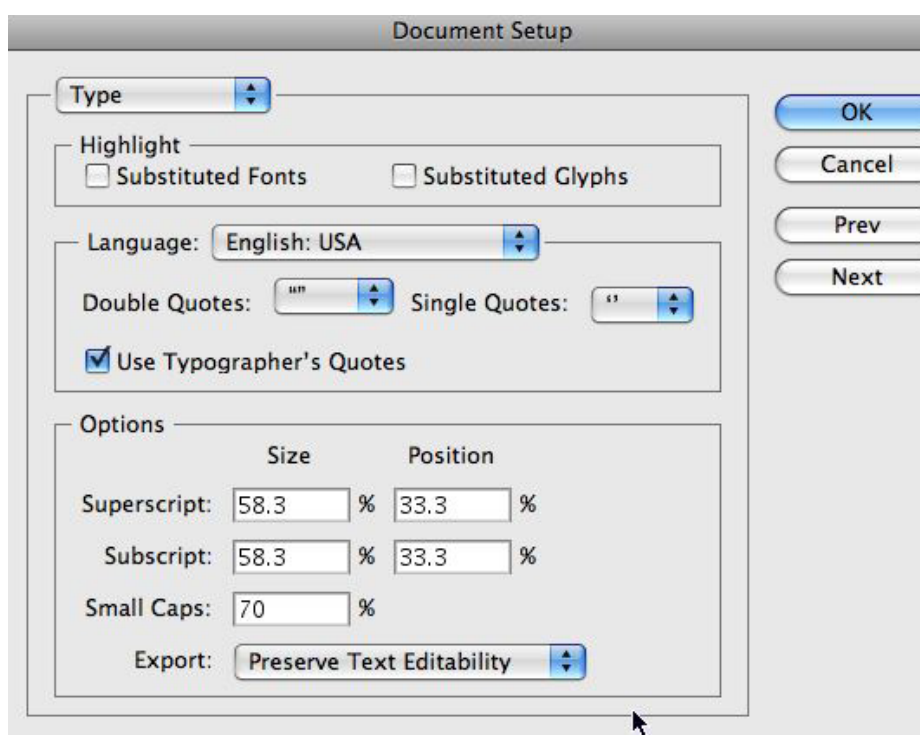
תחת הקטגוריה זו ניתן לשנות את גודל המסמך (Size), את יחידות המידה (Units) בה התוכנה מחשבת את תכונות העצמים השונות ואת כיוון המסמך: לרוחב או לגובה.

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



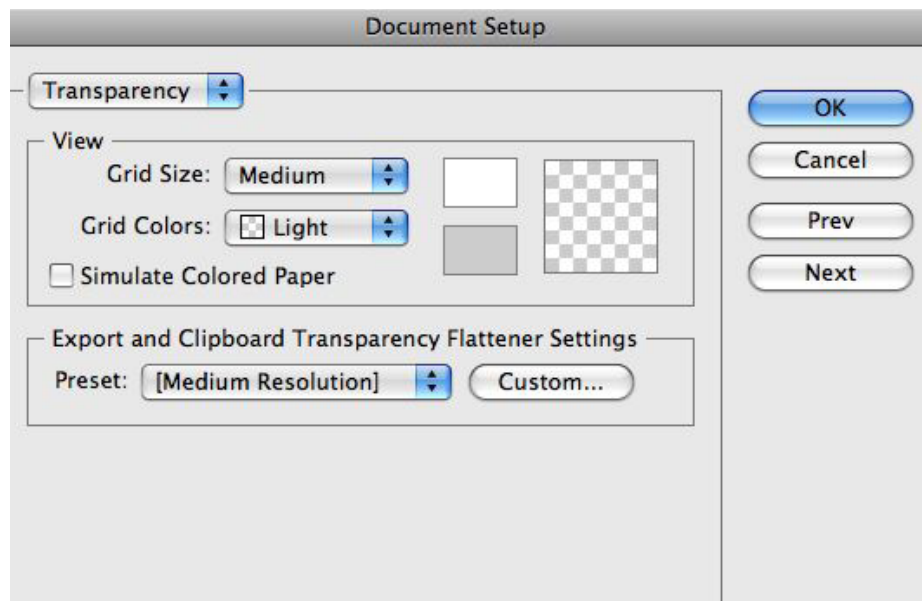
הגדרת תכונות המלל במסמך (Type)

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.



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.

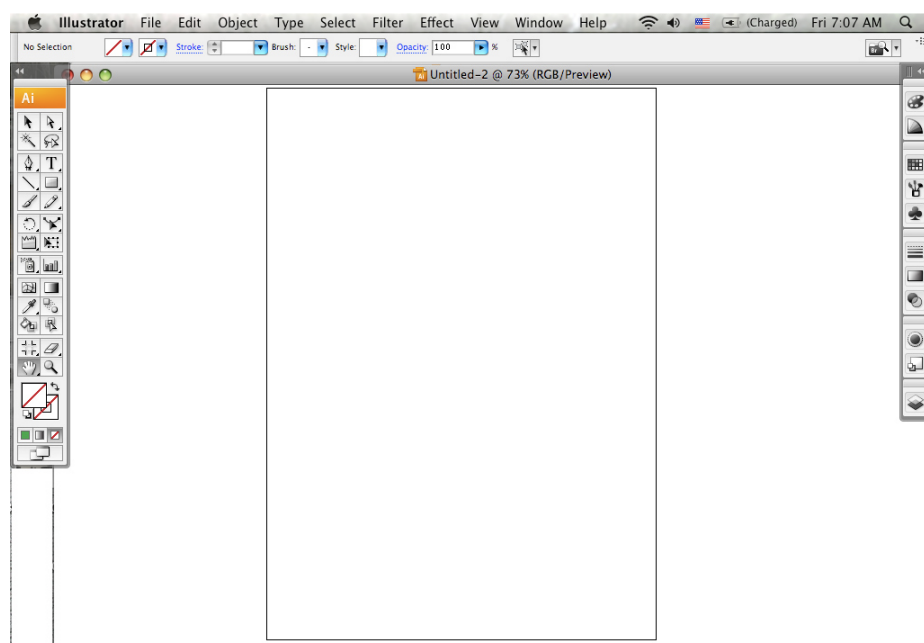


היכרות עם התוכנה



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

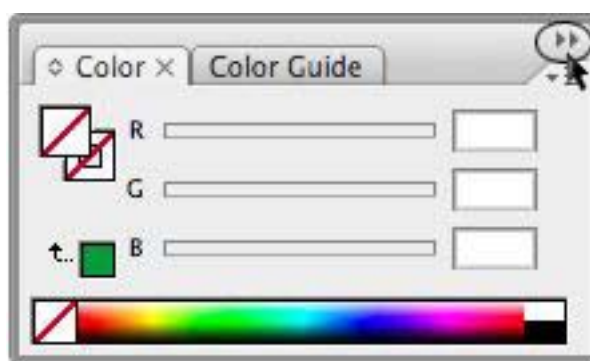


היכרות עם התוכנה



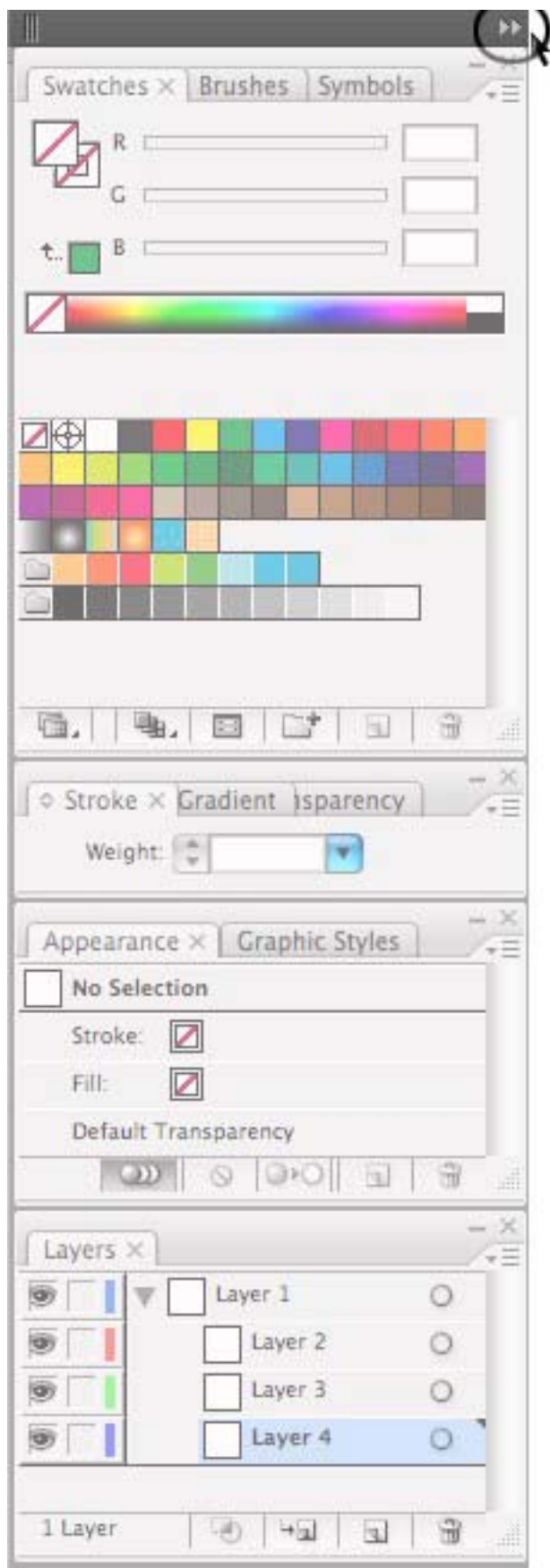
לאחר לחיצה על הכפתור 

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.

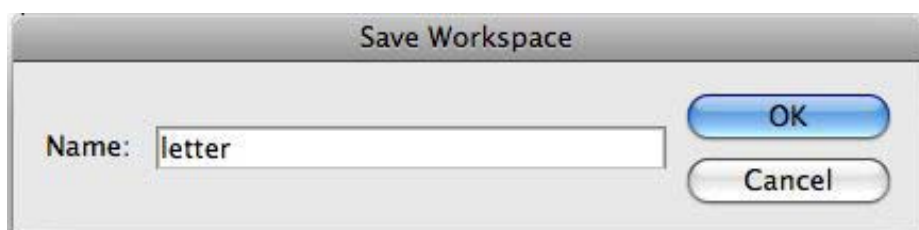
היכרות עם התוכנה



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.

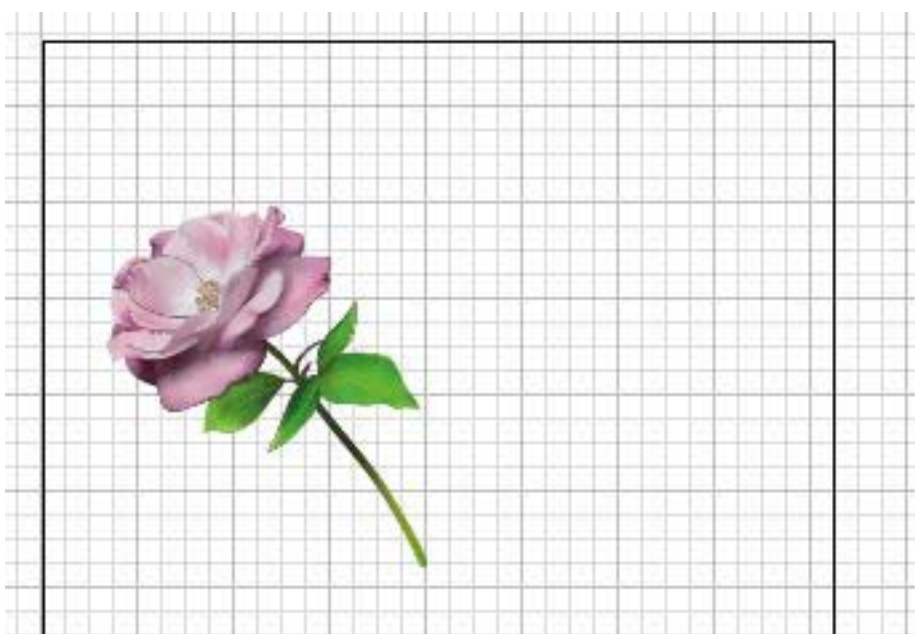
שינוי גודל התצוגה

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.



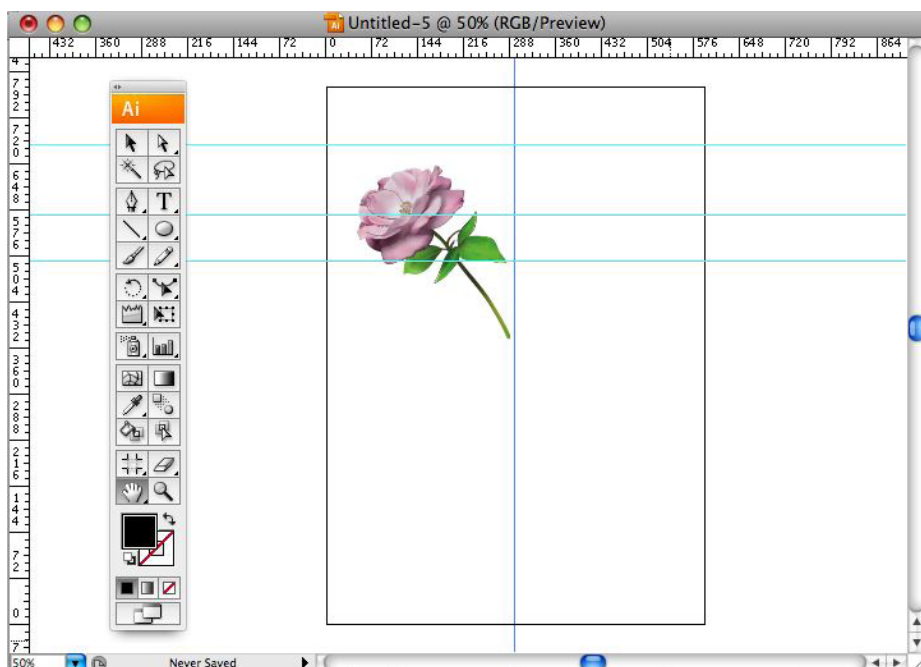
היכרות עם התוכנה



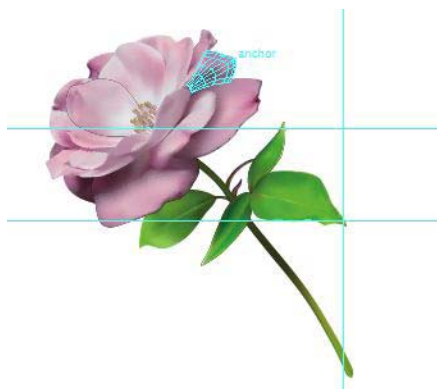
באמצעות הפקודה Grid<Hide Grid ניתן להסתיר את הרשת.

Rulers

את סרגלי המסמך ניתן להציג דרך הפקודה View<Show Rulers. מתוך סרגלי העבודה ניתן לגרור קווי עזר. לאחר שגירתם 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

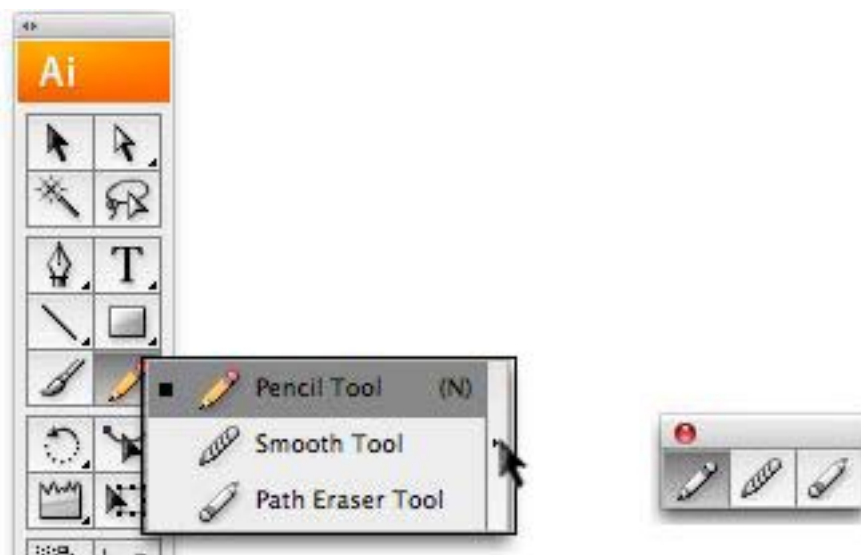


על מנת לבחור אחד מהכלים בחלון הכלים, יש לבחור אותו באמצעות העכבר או ללחוץ על קיצורו במקלדת. שם הכלי ומקש הקיצור שלו יופיעו בעת מעבר העכבר על הכלי הרצוי.



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



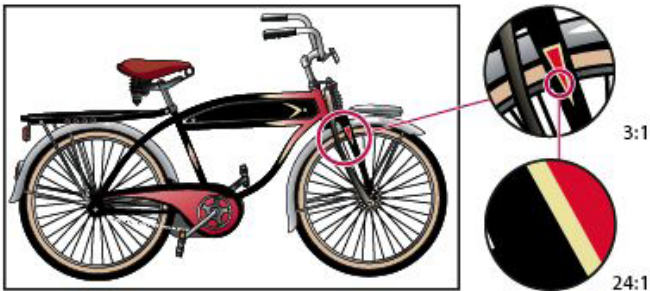
ניתן לגרור את אותה מחיצה גם למספר מקומות במסמך.



כלי השרטוט והבחירה

תוכנת אילוסטרטור יוצרת אובייקטים ווקטוריים. 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 השרטוט הגרפיים

• • כלי הבחירה

כלי השרטוט

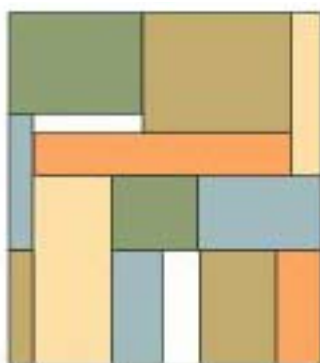
תוכנת אילוסטרטור יוצרת אובייקטים ווקטורים. גרפיקה וקטורית היא טכניקה לרישום התוכן של תמונה באמצעות חישוב מתמטי הכולל את תכונות הרוחב, הגובה וקואורדינטות של הצורה. ציור של קו, למשל, יוצג בצורת רצף נקודות או כווקטור בגודל, למשל, של 10 יחידות שפונה לכיוון 35 מעלות ימינה, לצורך הדוגמא. וקטור יוצג תמיד עם 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.

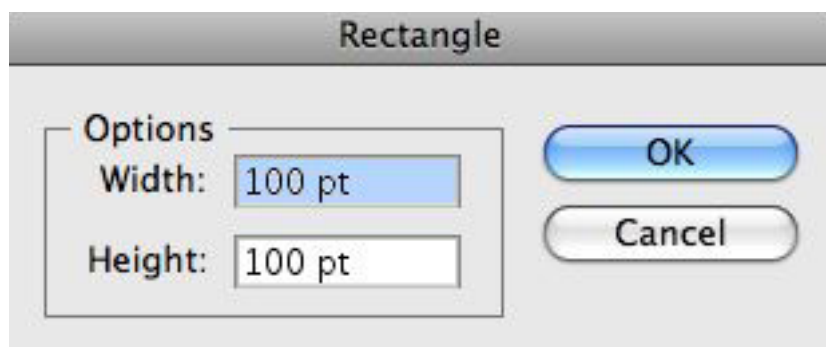
כלי המלבן:



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

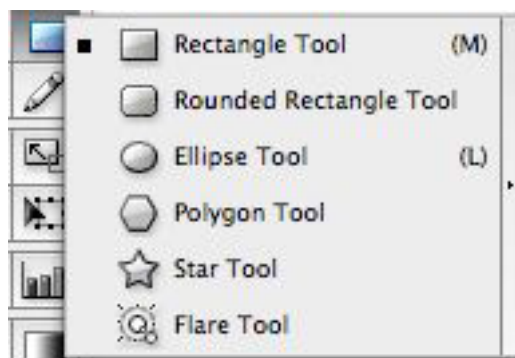


בחירה בכלי המלבן ולחיצה בנקודה כלשהי במסמך תציג חלון בו ניתן לקבוע את גודלו של המרובע שיווצר, לאחר אישור החלון יופיע במסמך מרובע בגודל שהוגדר.



קבוצת כלי השרטוט הריבועים

לחיצה ארוכה על כלי המלבן תציג כלים נוספים:



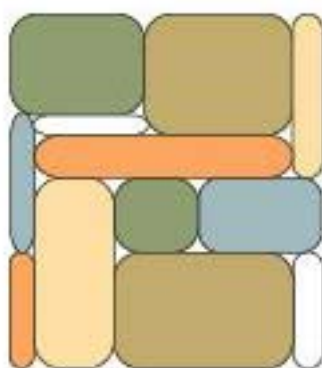
כלי השרטוט והבחירה

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

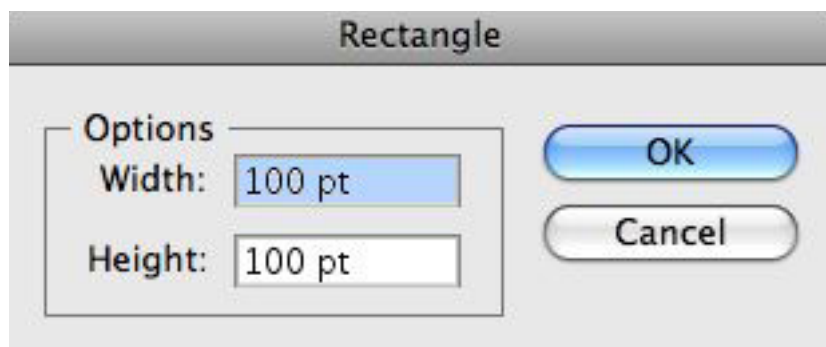
מלבן בעל פינות מעוגלות



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.



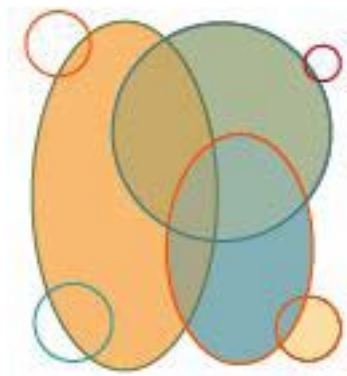
השימוש בכלי זה בעייתי, היות שהגדלה או הקטנה של המלבן מעוגל הפינות לאחר יצירתו, יעוותו את הפינות שלו ולא ישמרו על הרדיוס הקיים. הדרך הטובה ליצור מלבן עם פינות מעוגלות היא באמצעות אפקט פינות מעוגלות (ראו פרטים בהמשך).



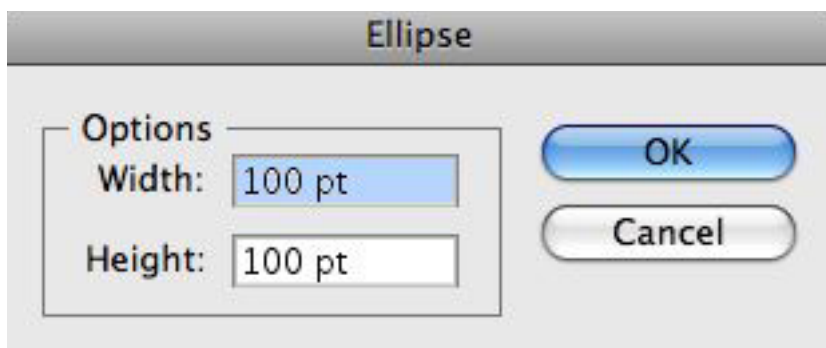
כלי האליפסה



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 שתיוצר. לאחר אישור החלון יופיע במסמך אליפסה בגודל שהוגדר.



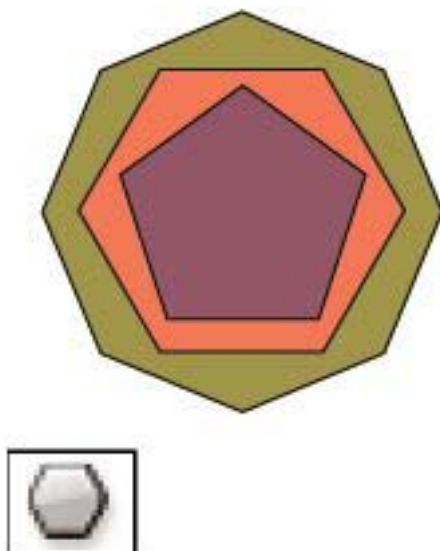
כלי המצולע



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 השרטוט והבחירה

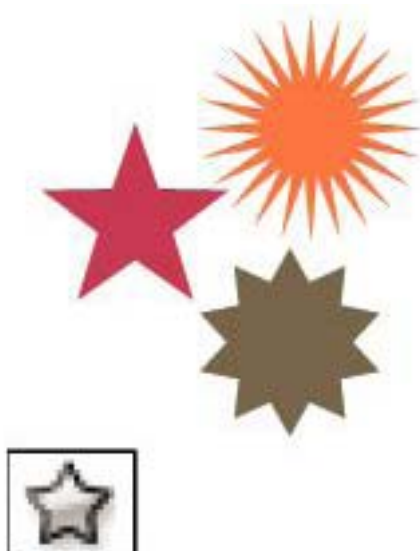




כלי הכוכב



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.

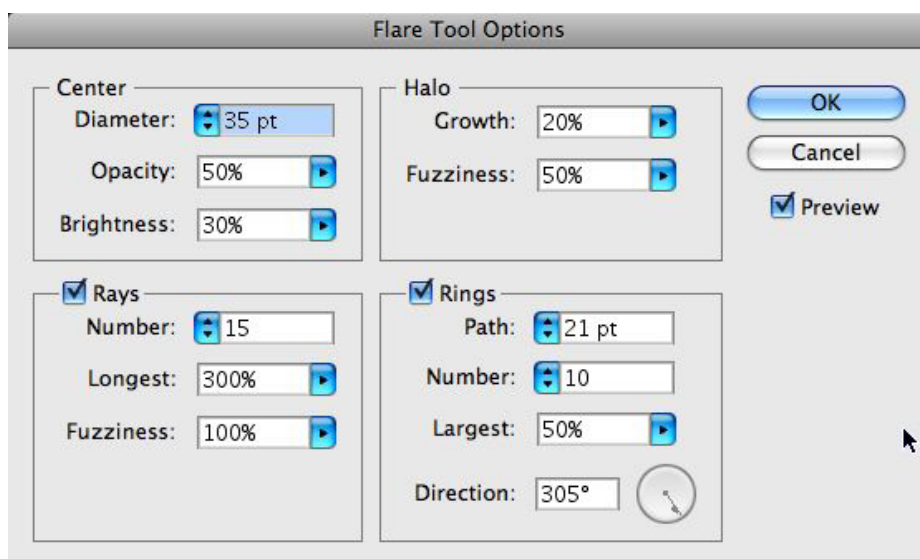


כלי הבזק עדשה



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

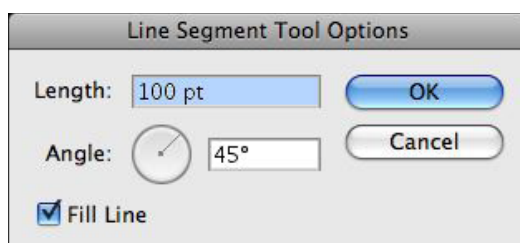
כלי הקו:



באמצעות כלי הקו ניתן לשרטט קווים ישרים.

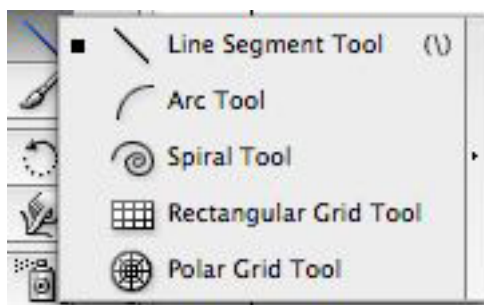


לחיצה עם הכלי בנקודה כלשהי במסמך או לחיצה כפולה על כלי הקו בחלון הכלים תציג חלון בו ניתן לקבוע את אורך הקו ואת זוויתו של הקו שיווצר, לאחר אישור החלון יופיע במסמך קו באורך ובזווית שהוגדרו.



קבוצת כלי הקו

לחיצה ארוכה על כלי הקו תציג כלי קו נוספים.



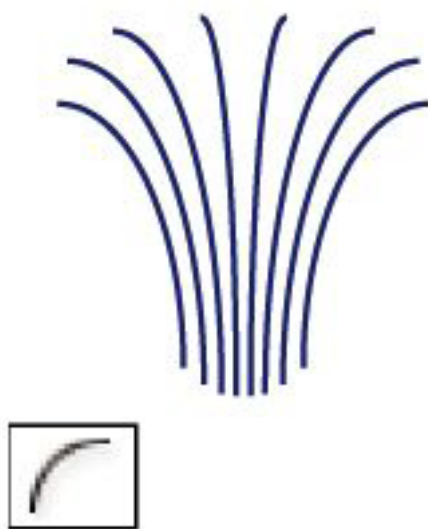
כלי השרטוט והבחירה

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

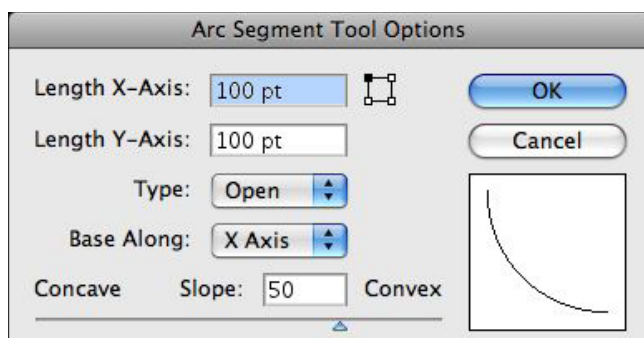
כלי הקשת



באמצעות כלי זה ניתן ליצור קשתות סגורות או פתוחות.



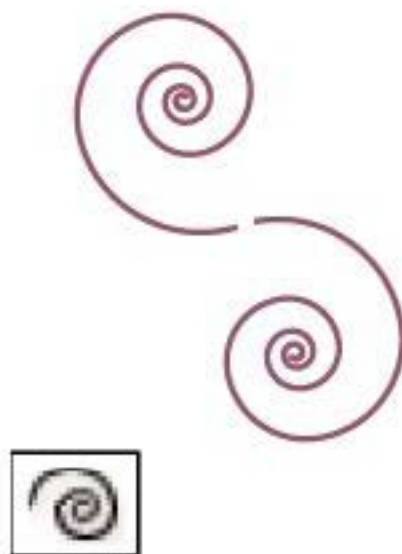
לחיצה עם הכלי בנקודה כלשהי במסמך או לחיצה כפולה על כלי הקו בחלון הכלים תציג חלון בו ניתן לקבוע את אורך הקשת (Length) קשת פתוחה או סגורה (Type), קשת קמורה או קעורה (Base Along) ומידת עקמומיות הקשת (Concave), לאחר אישור החלון תופיע במסמך קשת בעלת התכונות שהוגדרו.



כלי הספירלה

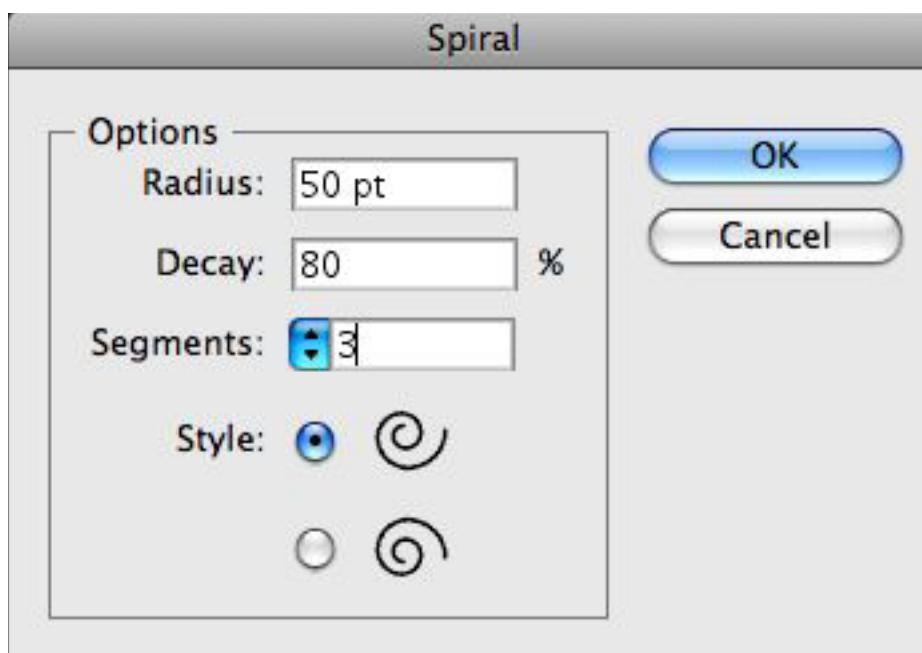


באמצעות כלי זה ניתן ליצור ספיראלה.



כלי השרטוט והבחירה

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.

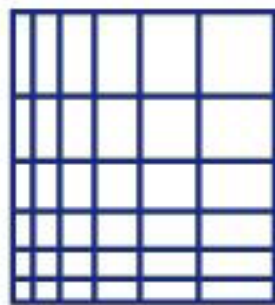


כלי הרשת המלבנית



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

Horizontal Dividers

Number: 5

Bottom Skew: 0% Top

Vertical Dividers

Number: 5

Left Skew: 0% Right

☒ Use Outside Rectangle As Frame

☐ Fill Grid

OK

Cancel

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.



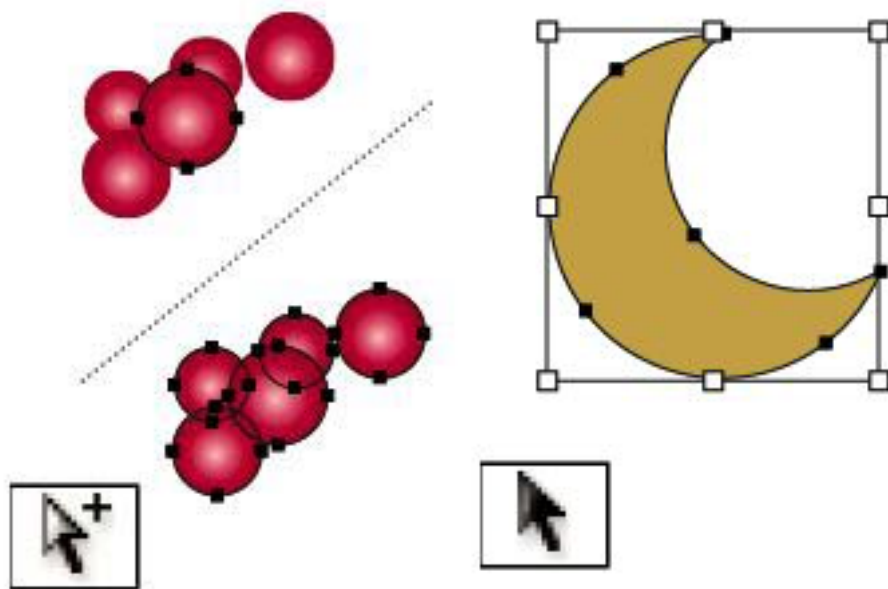
כלי הבחירה

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

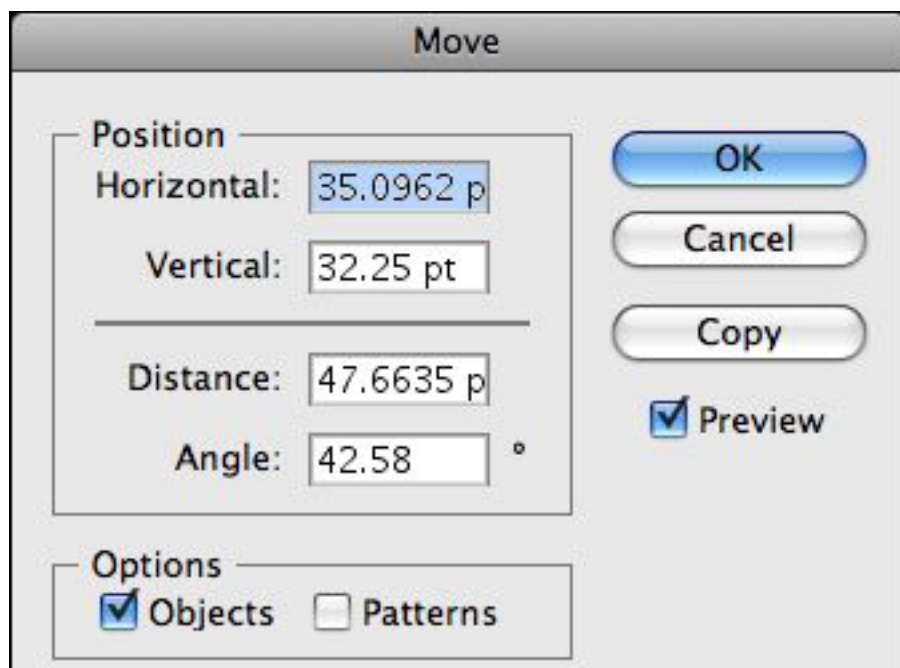
כלי החץ השחור



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.

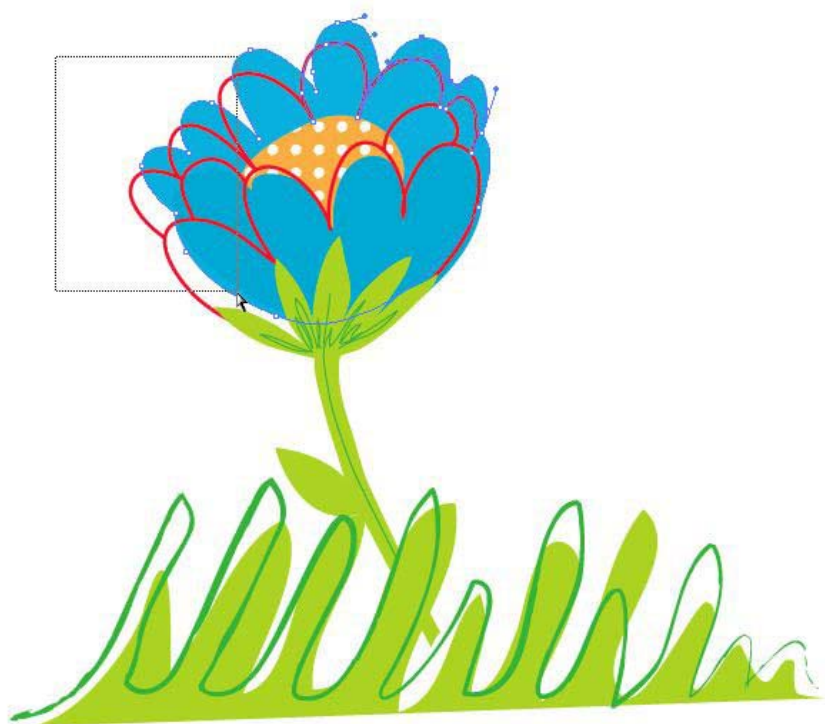


כלי השרטוט והבחירה

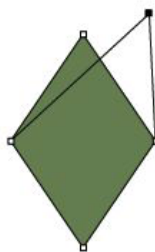
כלי החץ הלבן



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.

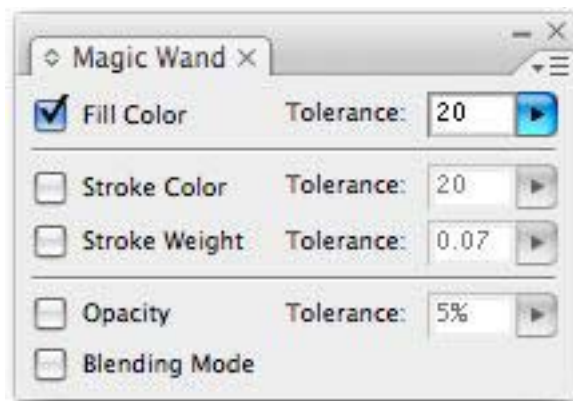


כדי לעבוד באמצעות כלי זה יש לקבוע האם הכלי יבחר לפי גווני צבע דומים, לפי רמת שקיפות דומה או לפי צבע קו דומה וכדומה, ואז ללחוץ עם הכלי על אחד האובייקטים במסמך. כל האובייקטים הדומים לאובייקט שנבחר, על פי ההגדרות שניתנו, ייבחרו גם הם.

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).



כלי השרטוט והבחירה



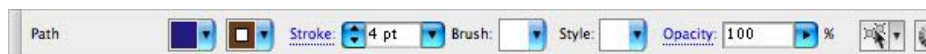
במידה והחלון לא מראה את כל אפשרויות הבחירה אלא רק את אלו של Fill color, יש לגשת לחץ העליון בחלון זה ולסמן את האפשרות Show Stroke Options, ו-Show Transparency.options.

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



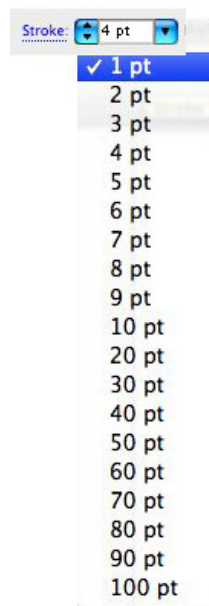
לחיצה על כפתור המילוי (fill) תשנה את צבעו של האובייקט המסומן. ניתן לשנות צבעו של אובייקט קיים, מסומן, או לקבוע את מראש את צבע המילוי של האובייקט הבא, במידה ואין אובייקט מסומן במסמך.

קביעת צבע הקו



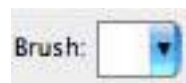
לחיצה על כפתור צבע הקו תשנה את צבע הקו של האובייקט המסומן. ניתן לשנות צבעו של אובייקט קיים, מסומן, או לקבוע את מראש את צבע הקו של האובייקט הבא.

עובי הקו

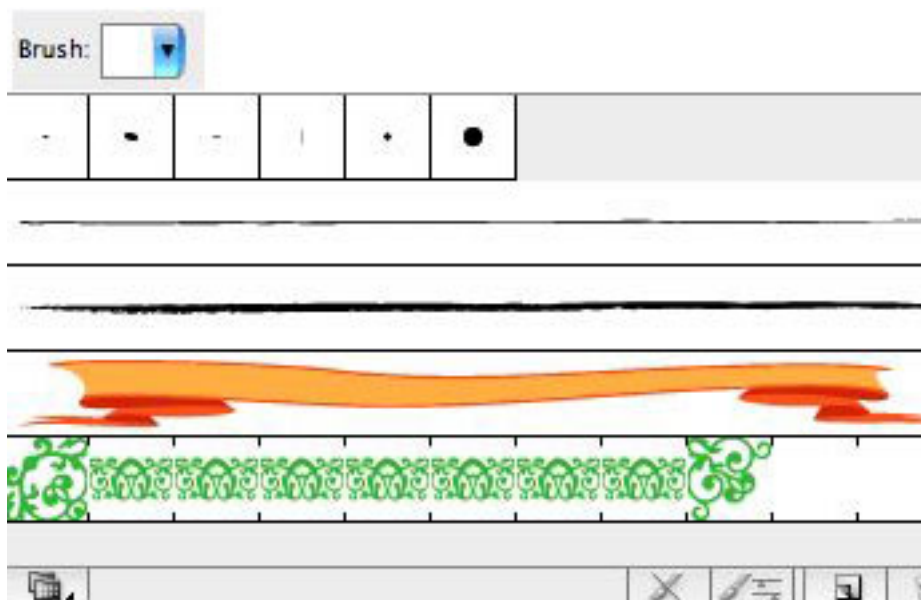


לחיצה על כפתור עובי הקו תשנה את עוביו של הקו המסומן. ניתן לשנות עוביו של קו קיים, מסומן, או לקבוע את מראש את עובי הקו של העצם הבא, במידה ואין עצם מסומן במסמך.

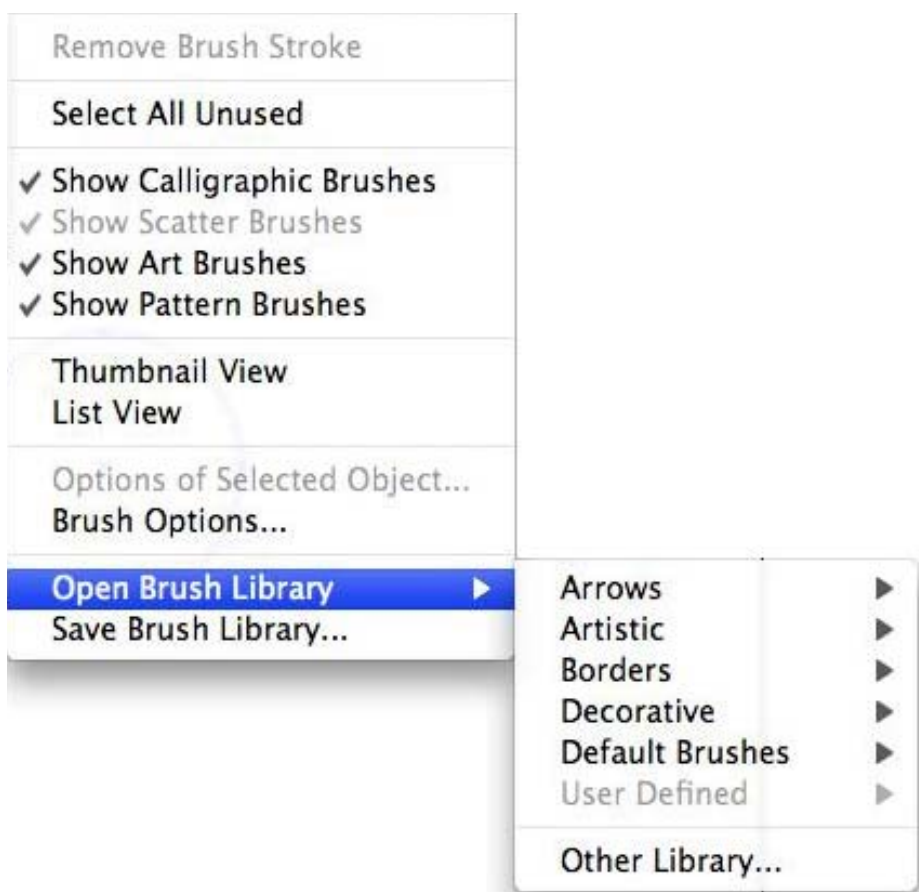
מברשת (Brush)



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.

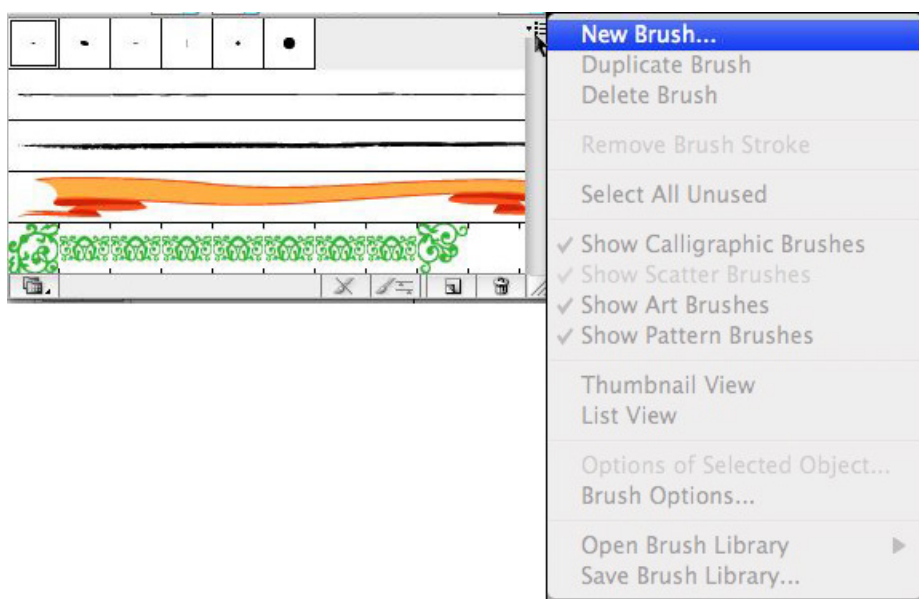


בתפריט שייפתח ניתן לבחור באחת מתוך רשימת המברשות הקיימות, ואז ייפתח חלון מברשות חדש ובוא עוד דוגמאות מילוי מוכנות.



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.

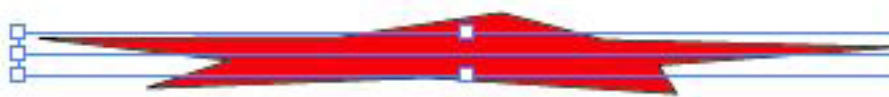


New Calligraphic Brush: פותחת חלון ליצירת מברשת קליגרפית על פי תכונות כמו: עובי הקו, זווית ומעגליות.

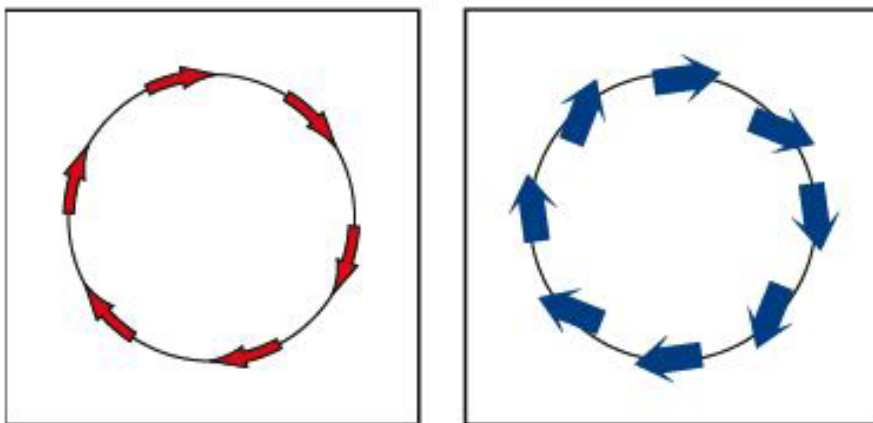
New Scatter Brush: יוצרת מברשת מצורה גראפית אותה היא מפזרת לאורך מסלול.



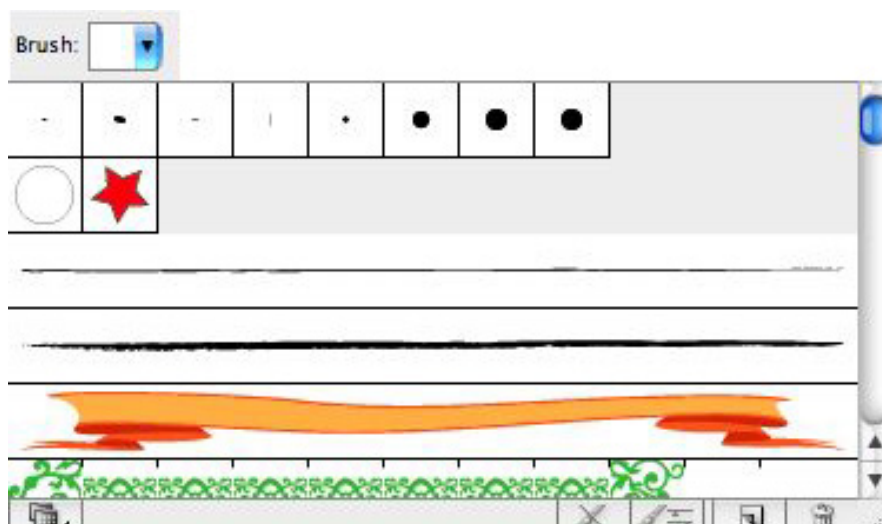
New art brush: מותחת את דוגמת המברשת לאורך הקו, כך שהדוגמא מוצגת פעם בודדת לאורך המסלול.



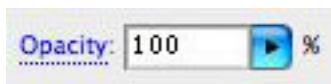
New pattern brush: מכפילה את דוגמת המברשת שיצרת, לאורך הקו.



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

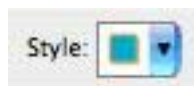


שקיפות לאובייקט



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.

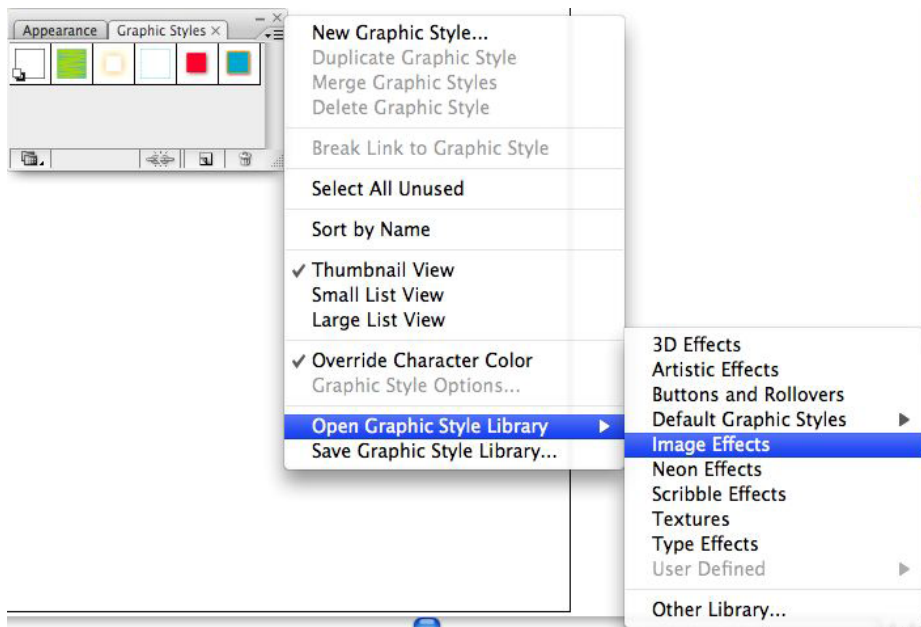
סגנון לעצם



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.

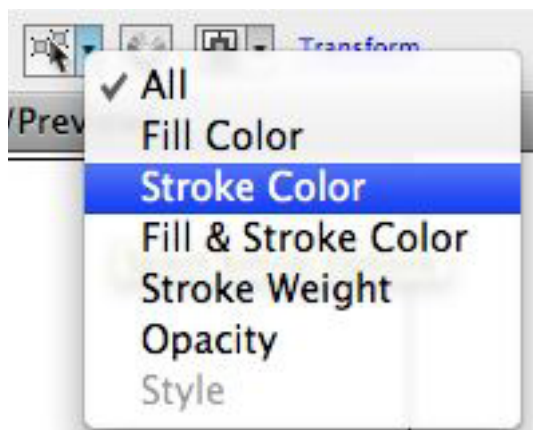


כלי בחירה מהירה



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).

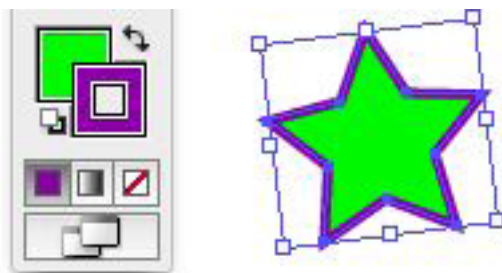


ניתן לבחור יישור על הציר האופקי: לימין, אמצע ושמאל וכן יישור על הציר האנכי: למעלה, אמצע או למטה.



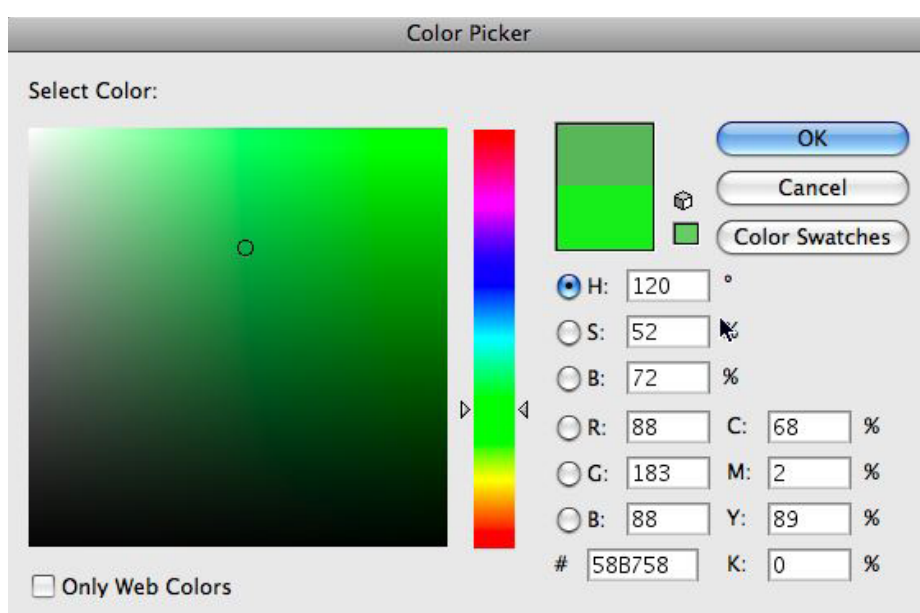
תכונות מילוי וקו

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



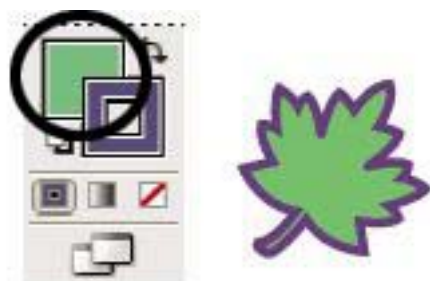
תכונות העצמים

לחיצה כפולה על ריבוע צבע המילוי/קו בתחתית חלון הכלים תפתח חלון בו ניתן לבחור צבע מילוי/קו 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>)

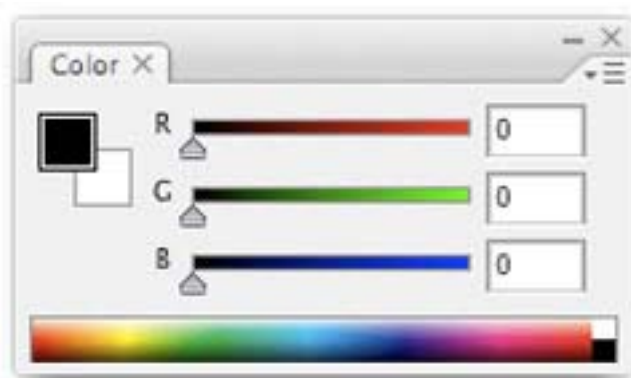
בחלון זה ניתן לבחור את צבע המילוי הרצוי. על מנת לצבוע את האלמנט יש לסמנו, ובחלון הצבעים יש לבחור את הצבע הרצוי מתוך קשת הצבעים.



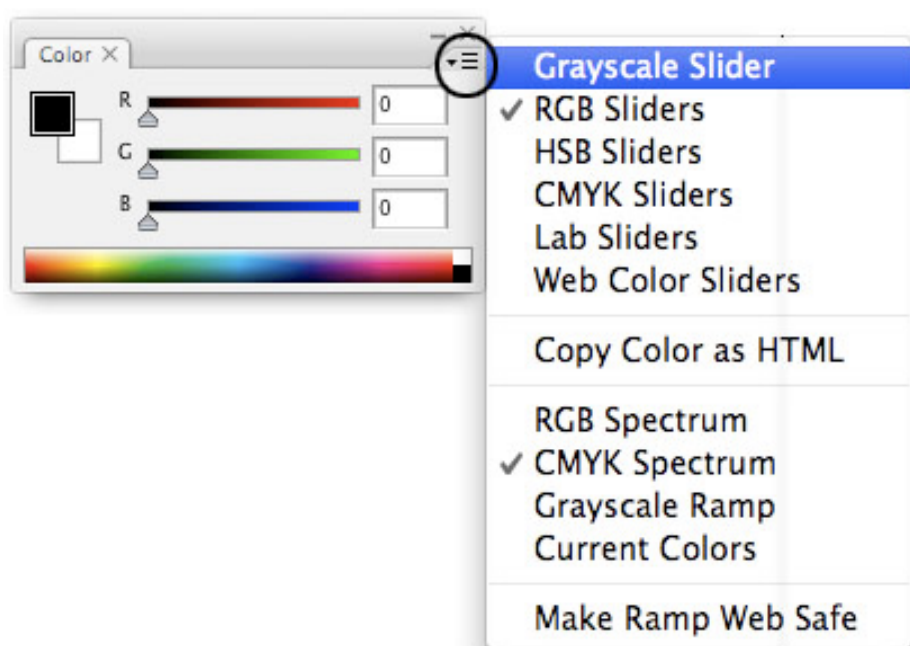


גרירת אחד המכוונים עם Shift תזיז את כל המכוונים יחד באופן יחסי. באופן זה ניתן לשנות גוון קיים.

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

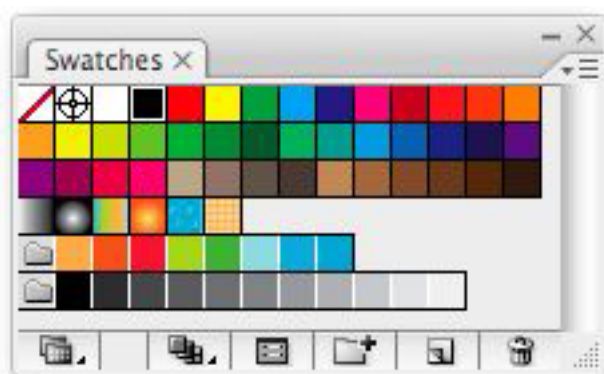


בתפריט העליון שבחלון Color-ה ניתן להציג פלטות של צבעים נוספים כמו גווני אפור (Grayscale) צבעי דפוס (CMYK) ועוד.



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

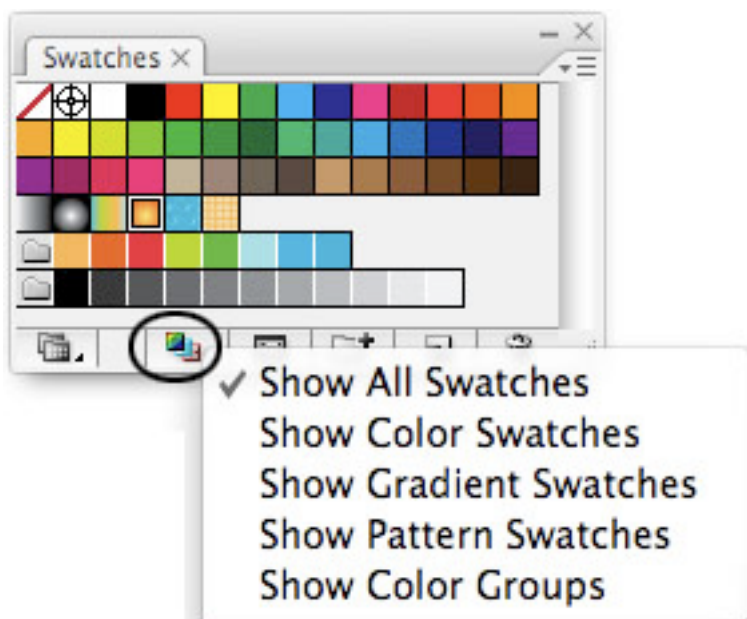
ניתן להוסיף לחלון זה צבעים חדשים. במידה ואובייקט כלשהו בבמה מכיל צבע שתוצה לחזור ולהשתמש בו תוכל לסמן את האובייקט וללחוץ על כפתור New swatch שבתחתית החלון. הצבע החדש יתווסף לרשימת הצבעים.



תצוגת חלון swatches

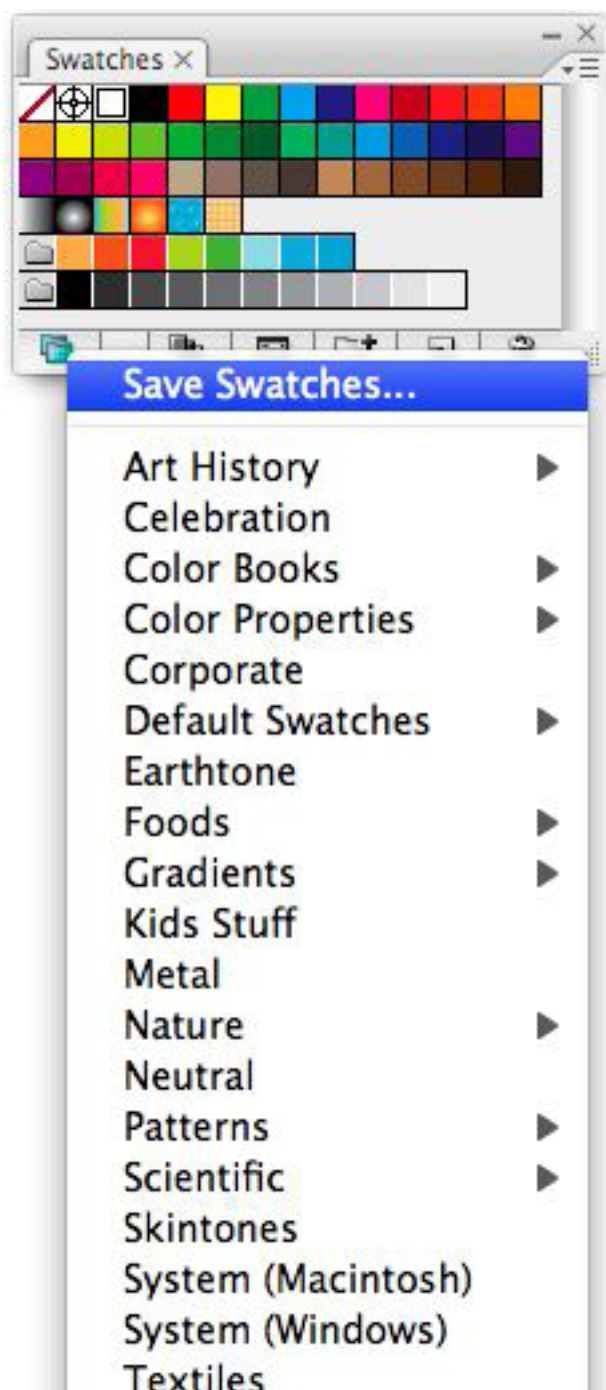
כברירת מחדל מוצגים בחלון זה כל הצבעים כולל מעברי צבע (Gradient) וטקסטורות (Pattern). לחיצה על כפתור התצוגה בתחתית החלון (השני משמאל) תציג תפריט שבו ניתן לקבוע: תצוגה של כל הצבעים: Show all swatches, תצוגה של צבעים רגילים בלבד: Show Color swatches, תצוגה של מעברי צבע בלבד: Show Gradient swatches

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



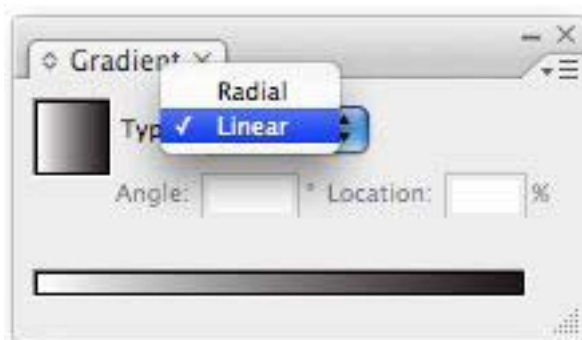
ספריות צבעים

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

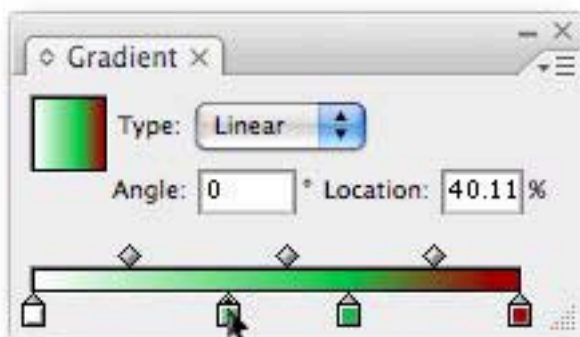


חלון מעבר הצבעים (Window < Gradient)

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.

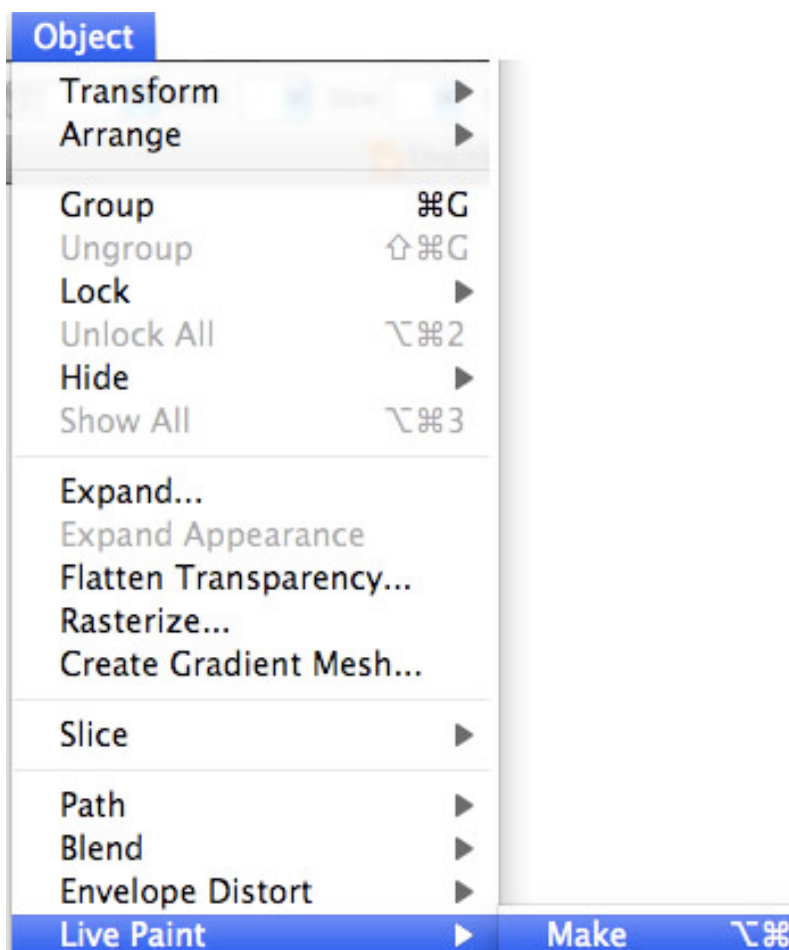


צביעה באמצעות Live Paint

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.

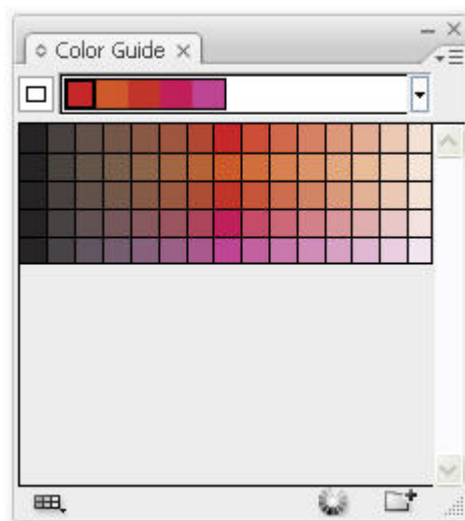


ניתן גם לסמן כל שטח כזה באמצעות כלי Live paint selection.

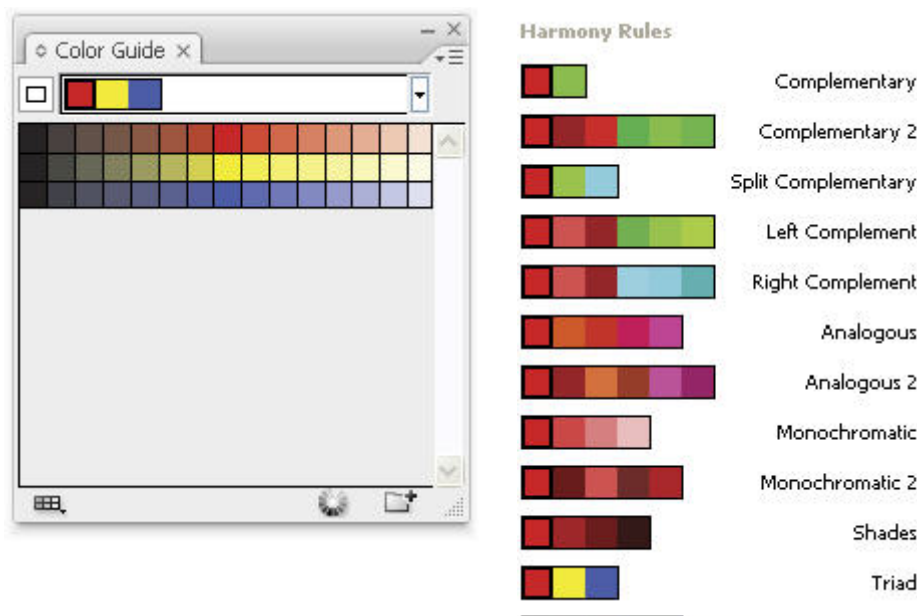


Live Color

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.



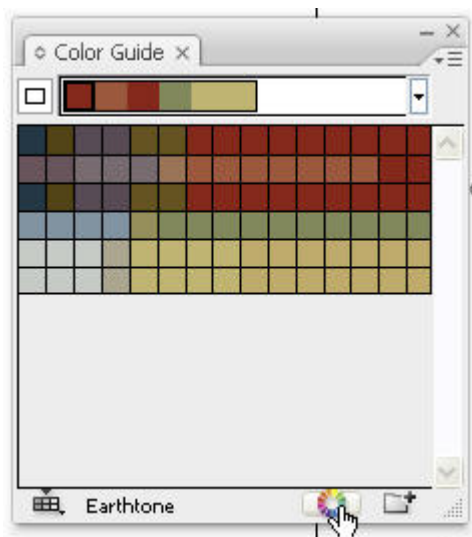
באמצעות הפקודה Window > Color Guide ניתן לפתוח חלון שמשמש כמדריך להתאמת צבעים במסמך. המדריך מציע שילובי צבעים כאלו ואחרים ומציג ספריות צבע שונות מהן ניתן לבחור את הצבע הרצוי. כל ספרית צבע נוצרת על פי סכמה של צבע.

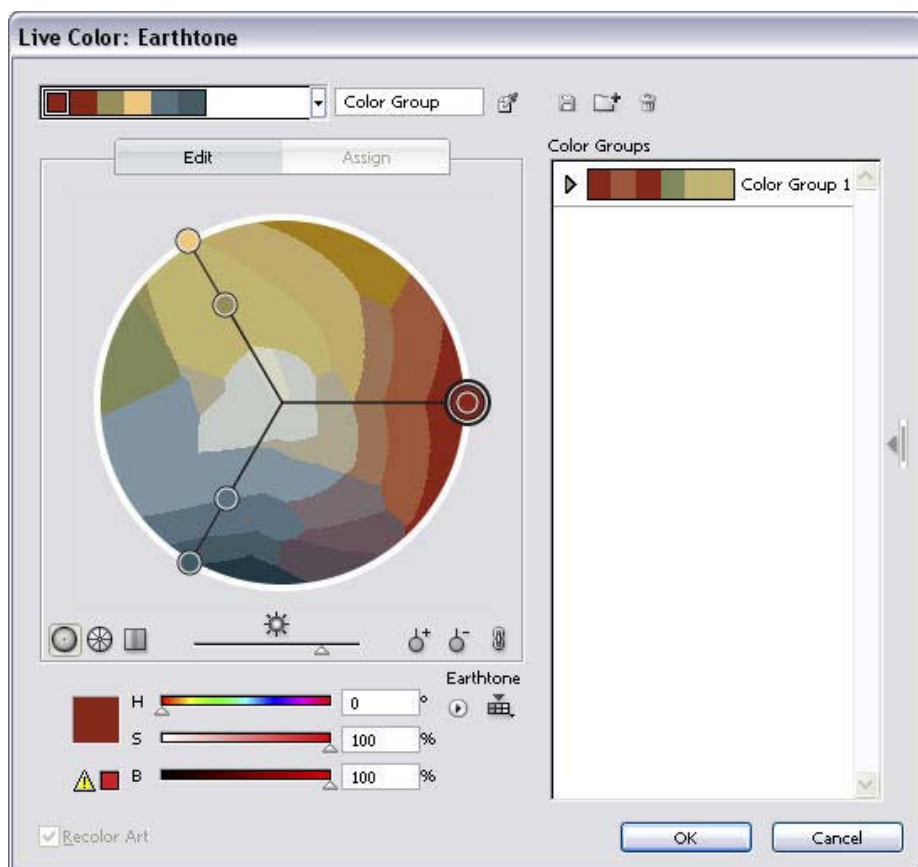


בחלקו התחתון של החלון ניתן לבחור ספריות נוספות.

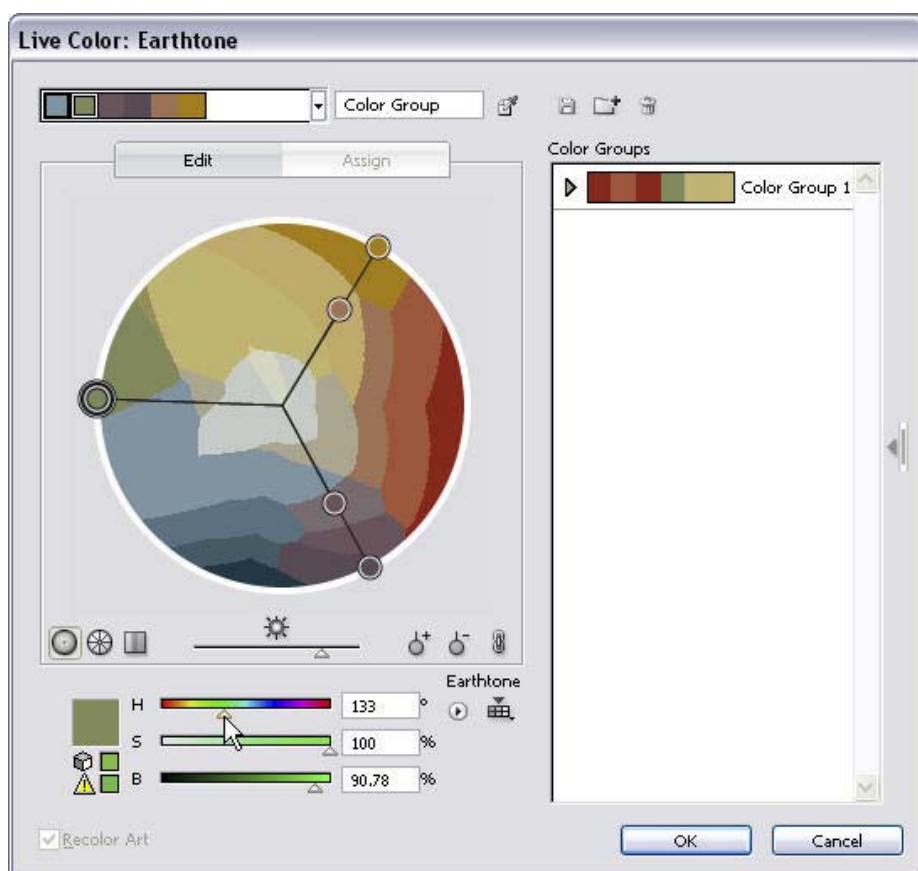


לחיצה על כפתור Edit Colors תפתח את חלון Live Color בו ניתן לערוך את הסכמה הפעילה.

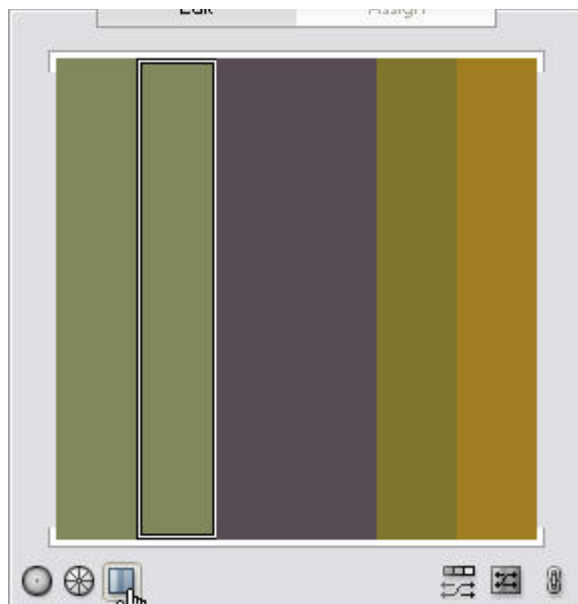




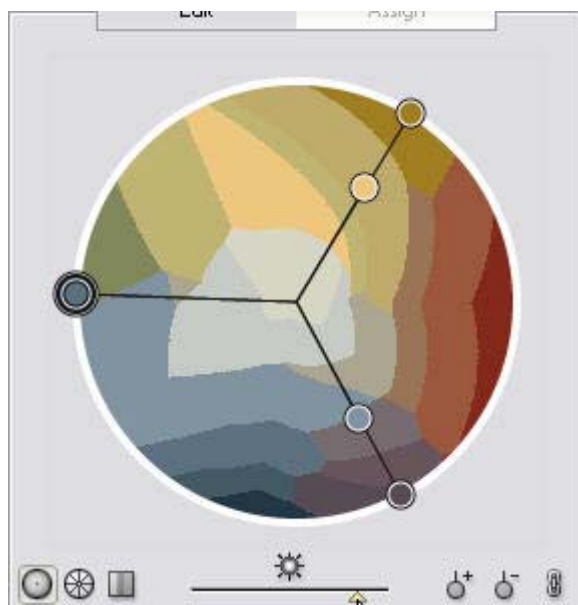
בחלק העליון של החלון ניתן ללחוץ על הצבע הרצוי ולשלוט בערכי הגוון (H), רוויה (S) ובהירות (B) שלו.



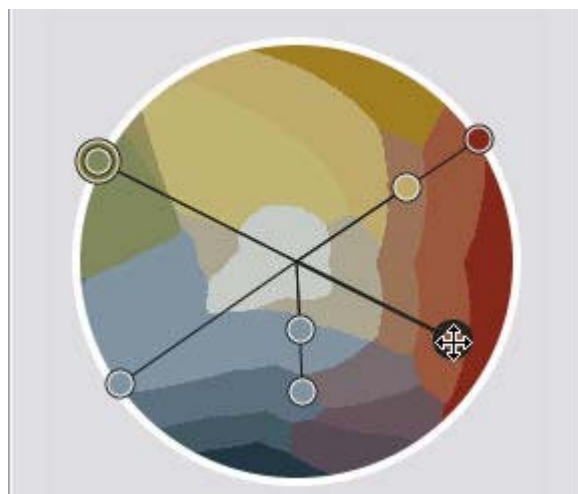
בחלקו האמצעי של החלון ניתן לשלוט בתצוגה של גלגל הצבעים:



ניתן לשלוט בטווח הגוונים בגלגל הצבעים:

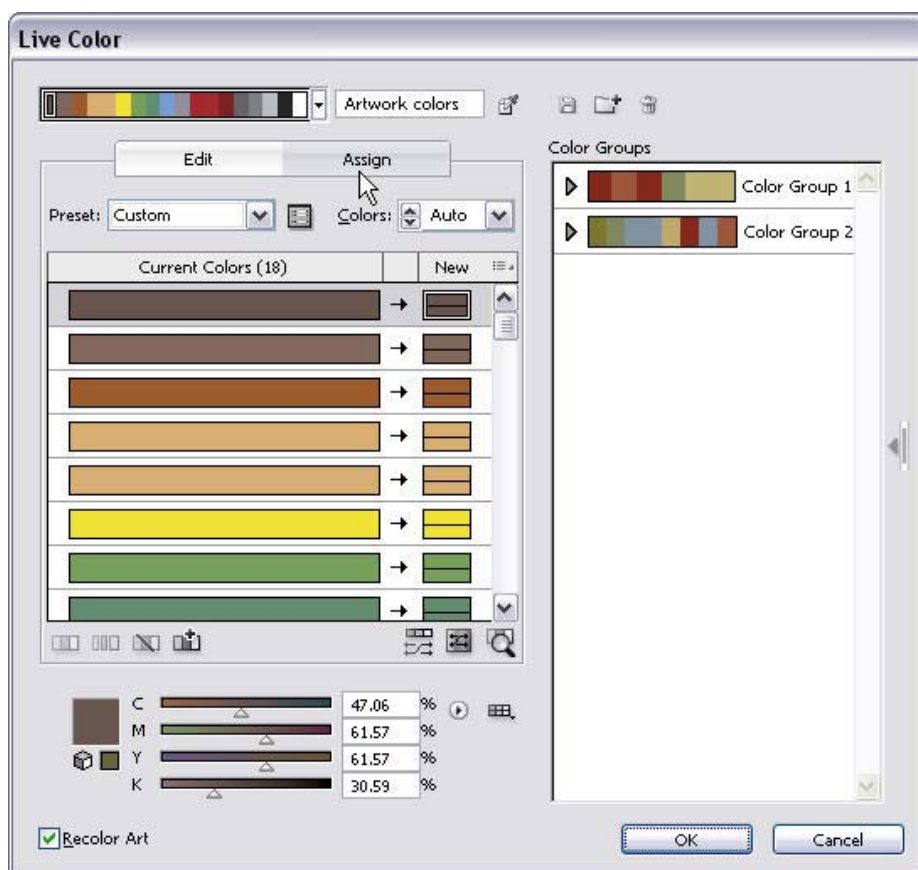
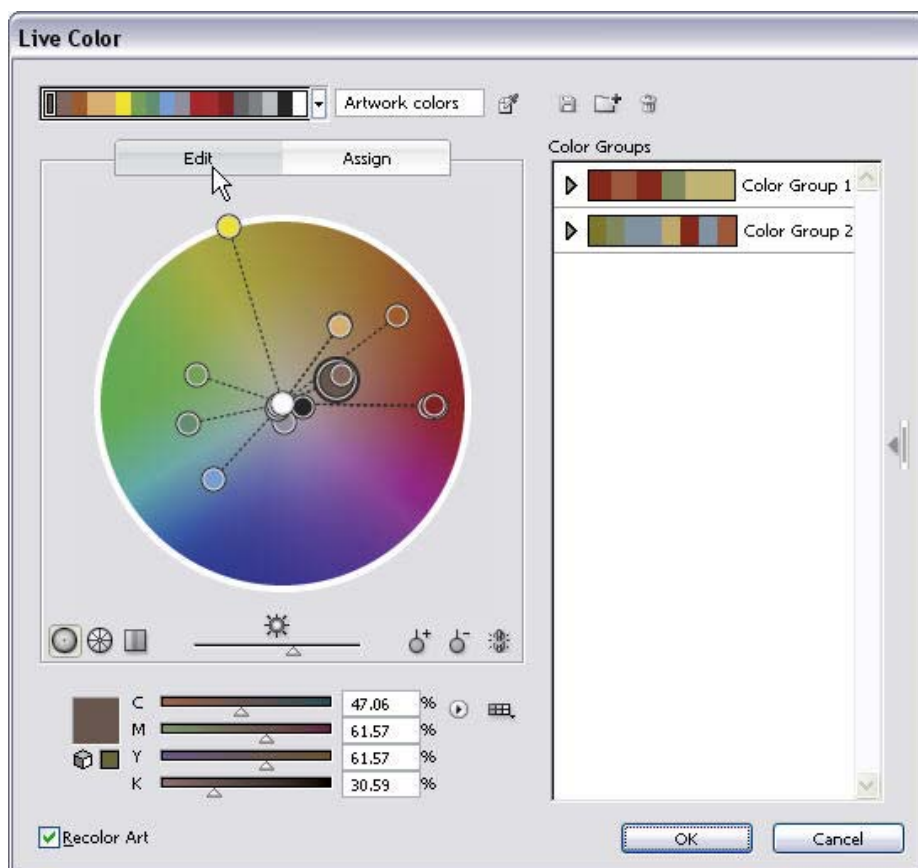


ואפילו להוסיף או להוריד סיגמנטים של צבע.



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.

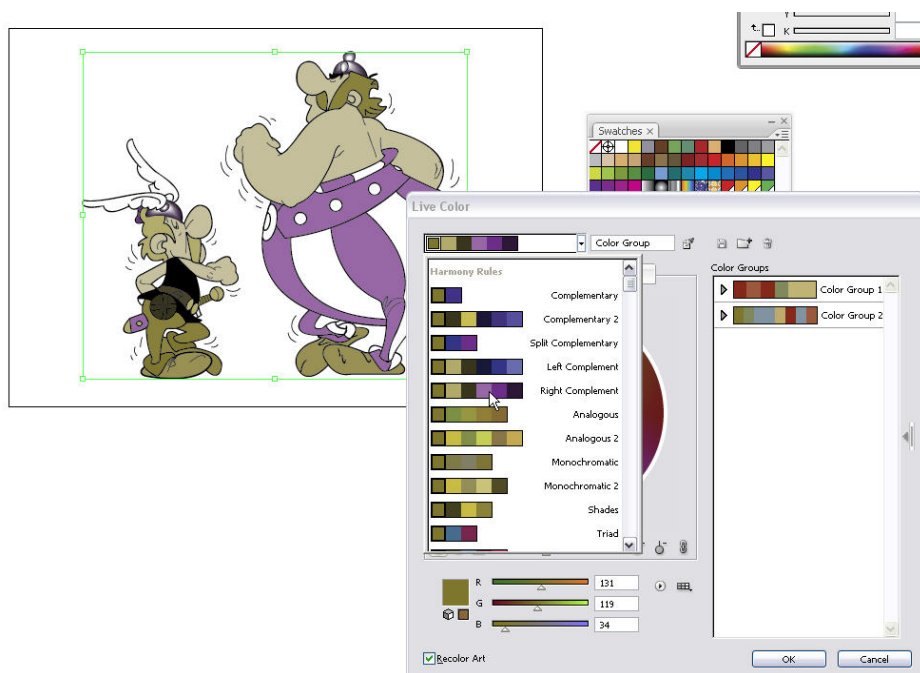
חלון ה-Live Color שנפתח מאפשר עריכה של סכמת צבע (Edit) או החלה של סכמת צבע (Assign).



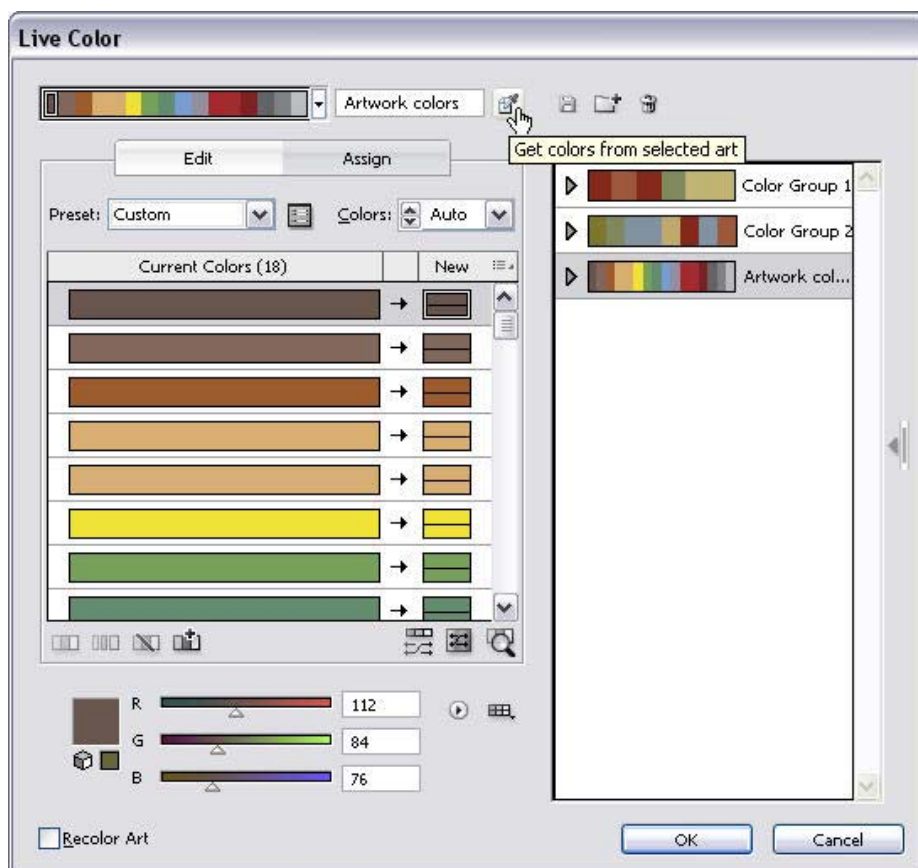
על מנת שתתבצע צביעה, יש
לסמן את האפשרות Recolor Art
בחלקו התחתון של החלון.



בחירת אחת הסכמות תצבע מחדש את הגרפיקה הפעילה.



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

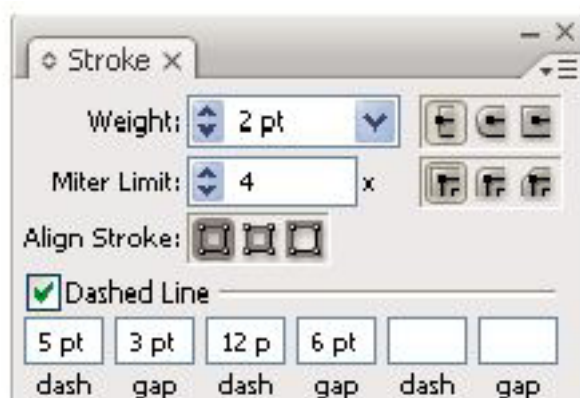


תכונות הקו

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)



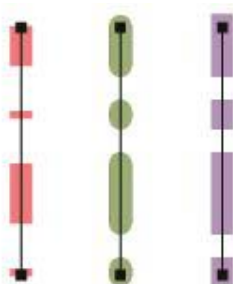
לחיצה על כל אחד מהכפתורים, תשנה את צורת קצה הקו (אפשרי רק לקווים פתוחים).

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.

מסלולים וקווים

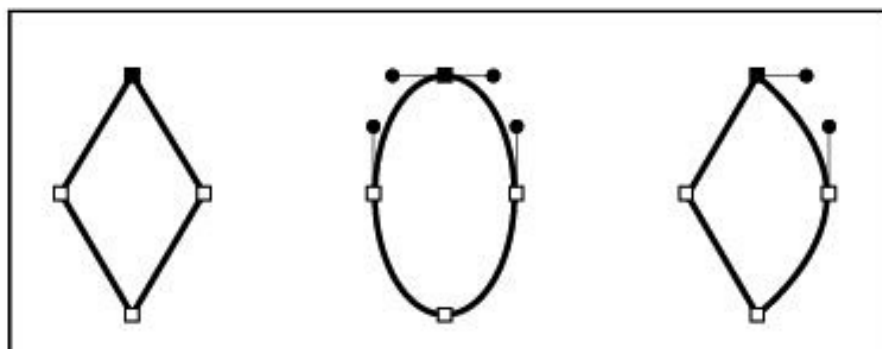
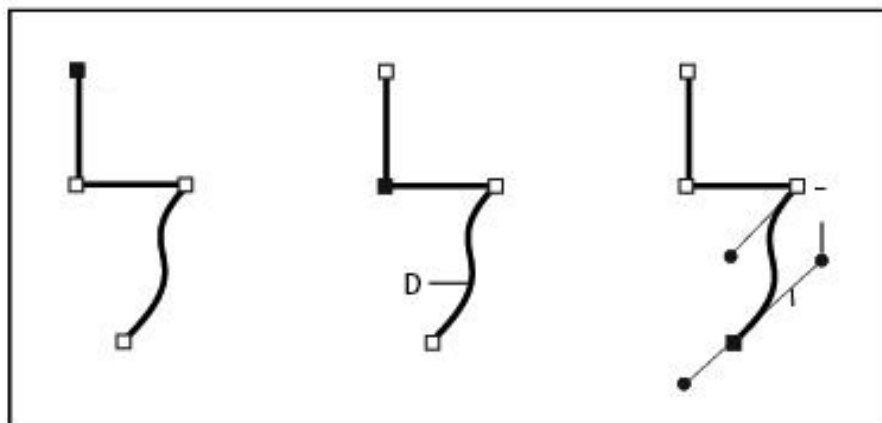
כל מסלול מורכב מקווים ישרים ו/או עקומות, כאשר בתחילת כל קו ובסופו, ישנה נקודה. על מנת ליצור עקומה, יש לבחור בכלי המסלול ולהקיש עם העכבר את הנקודות הרצויות. לאחר יצירת המסלול ניתן לשנות את מיקום הנקודה ע"י גרירתה באמצעות כלי החץ הלבן. לחיצה על נקודה הנמצאת על עקומה, תציג קשתות, באמצעותן ניתן לשנות את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

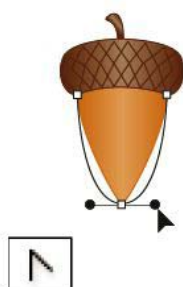


לחיצה ארוכה על כלי המסלול תציג כלים נוספים.



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.

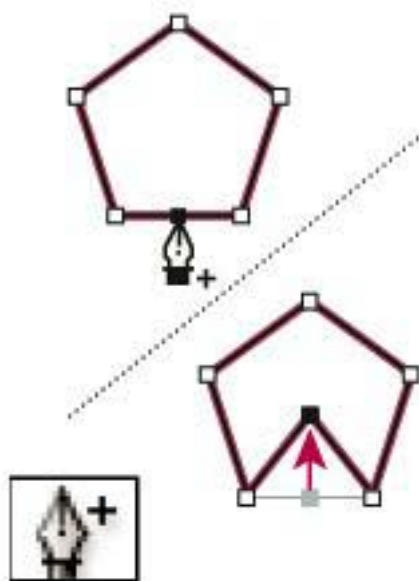


כלי העט ה"רגיל" בתוספת מקש Alt יתפקד על תקן כלי המרת הנקודות.



כלי הוספת נקודה

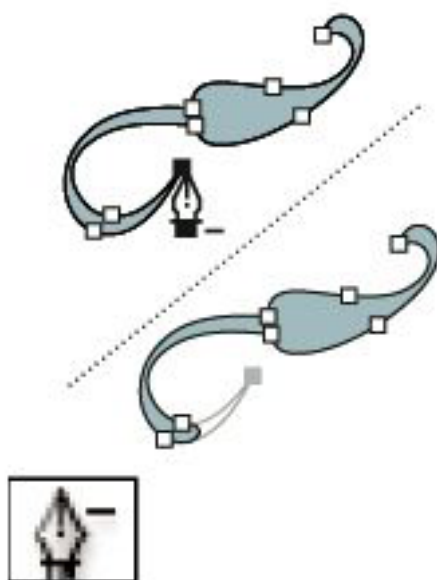
לחיצה עם כלי זה על המסלול המסומן, תוסיף נקודה באזור הלחיצה.



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

כלי הפחתת נקודה

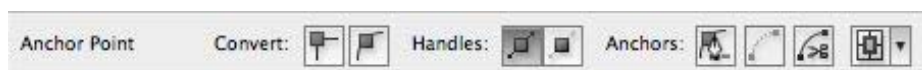
לחיצה עם כלי זה על נקודה במסלול מסומן, תמחק את הנקודה.



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

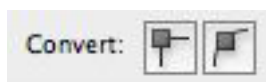
אפשרויות עריכת מסלולים בסרגל Control

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



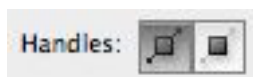
שינוי סוג הנקודה

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



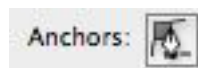
הצגת ידידות הנקודה

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



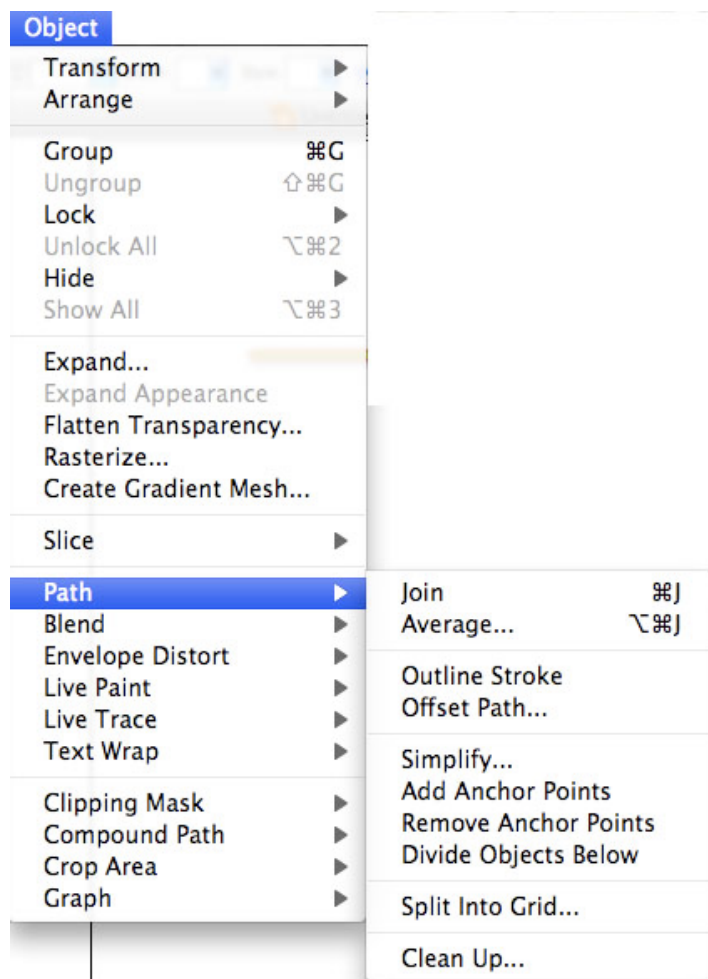
כפתור מחיקת נקודה

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).



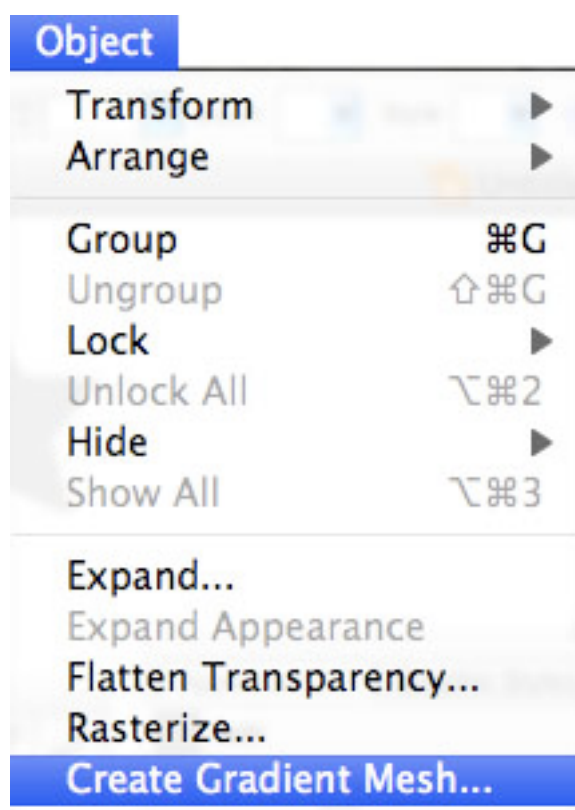
כלי הרשת, Mesh Tool



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.

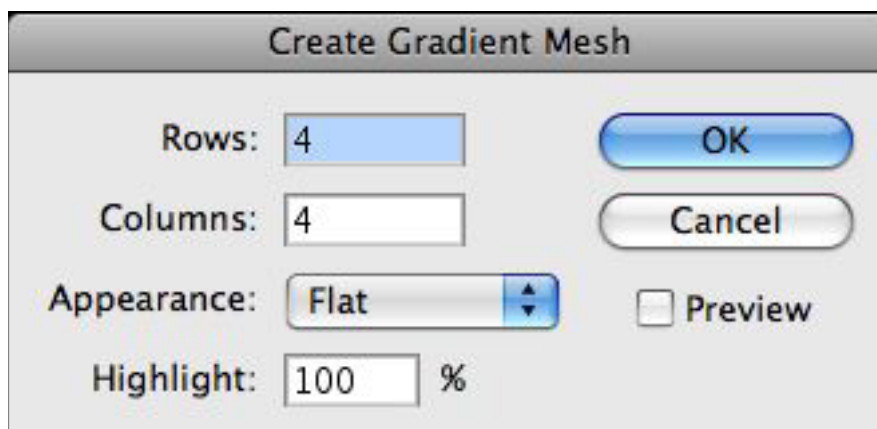


דרך נוספת ליצירת רשת היא לסמן אובייקט במסמך, ולבחור בפקודה Object > Create Gradient Mesh.

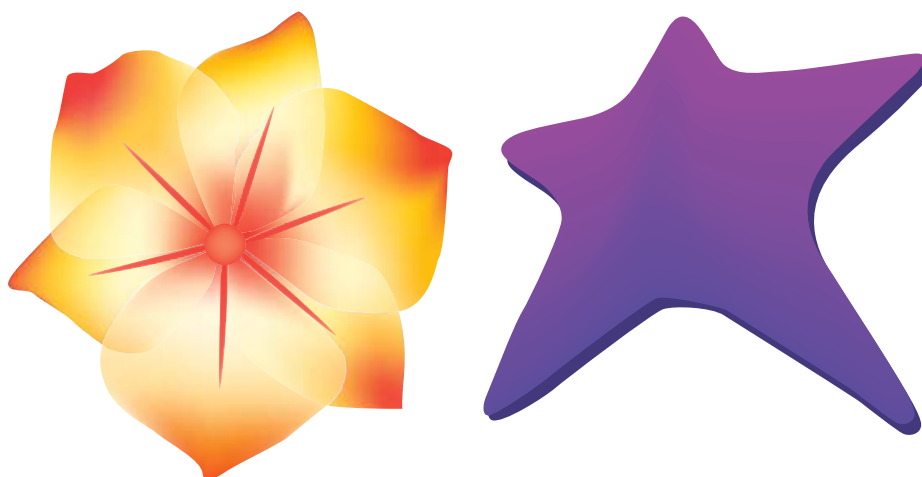



בחלון שייפתח ניתן לקבוע את מספר השורות ומספר הטורים שברשת.





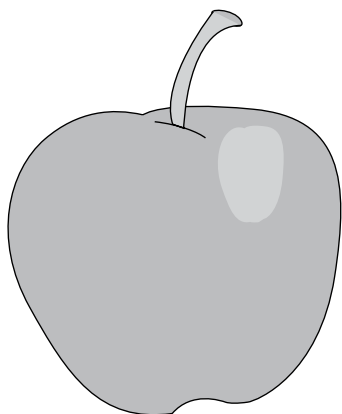
לאחר חלוקת האובייקט לרשת ניתן להזיז את הנקודות שנוצרו ואת הקווים באמצעות כלי הרשת (Mesh) שבחלון הכלים. ניתן גם לסמן מספר נקודות שברשת (עם כלי הלאסו) ולבחור בצבע מילוי, המילוי ישתלב עם שאר הצבעים שברשת בצורה הדרגתית.



דוגמאות לשימוש ברשת 

כלי הציור

בפרק זה נסקור את כלי הציור החופשי בתוכנה



5

- כלי הציור
- כלי המחיקה
- כלי עריכה וחיתוך

כלי העיפרון

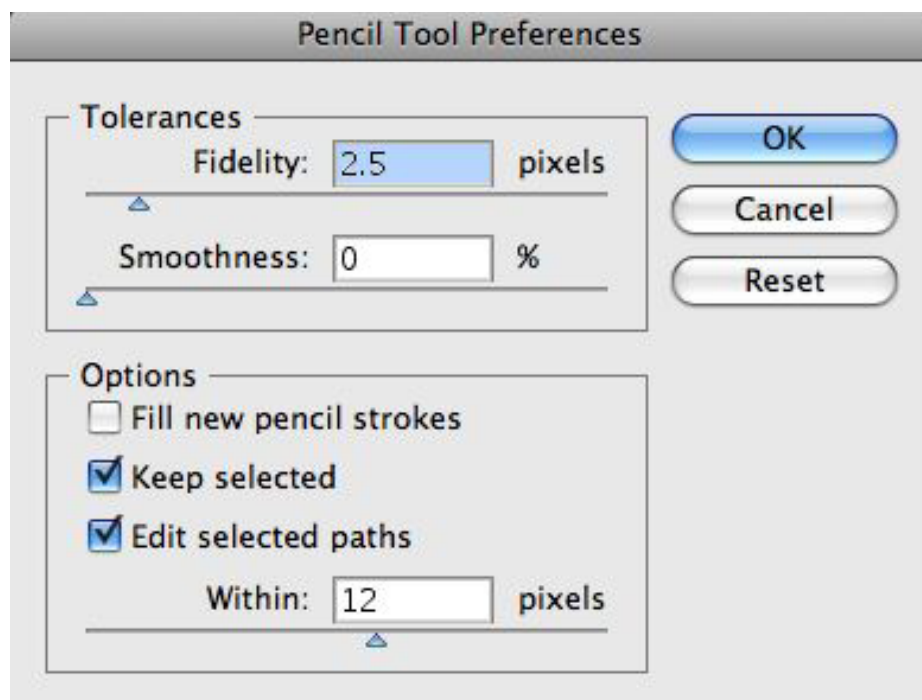


באמצעות כלי העיפרון ניתן לצייר ביד חופשית, כמו בציור על דף. לאחר שרטוט עם כלי העיפרון ניתן לערוך את הקו שנוצר באמצעות מעבר עם העיפרון על הקו ושרטוטו מחדש.



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).

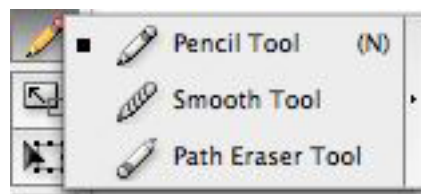
Fill new pencil stroke: סימון הפקודה תמלא בצבע את הקו שתשרטט בכלי העיפרון. פקודה זו לא תמלא קווים קיימים, אלא רק את הקווים הבאים, שישורטטו לאחר סימון הפקודה.

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

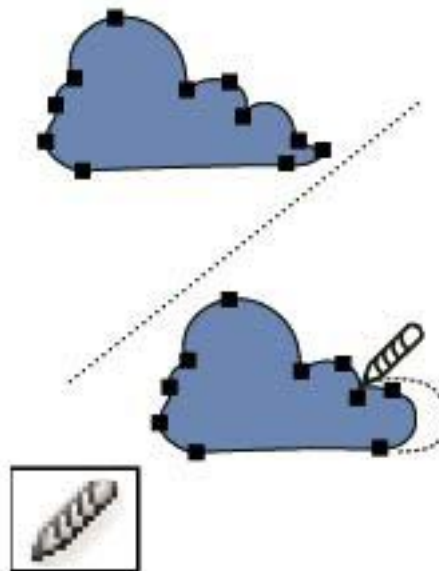
לחיצה ארוכה על כלי העיפרון תציג כלים נוספים.



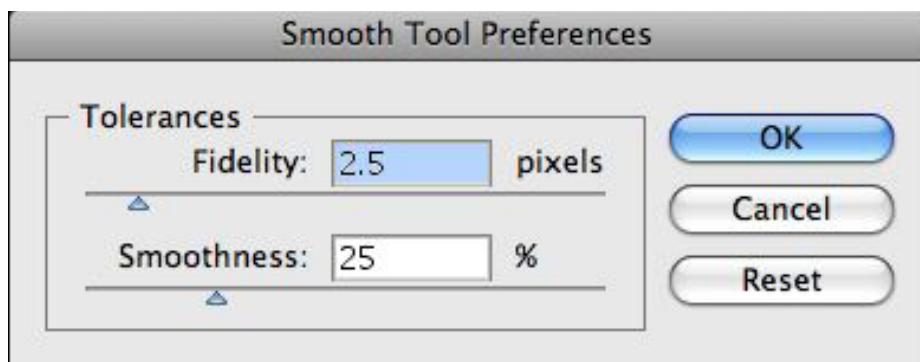
כלי החלקת המסלול



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.



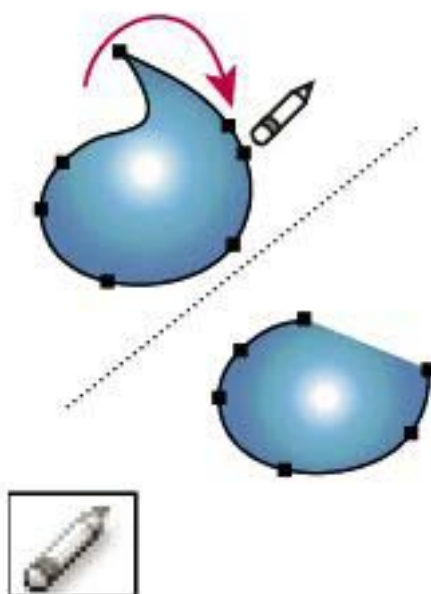
Fidelity: נאמנות הכלי לצורה המקורית.

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

עפרון המחק



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

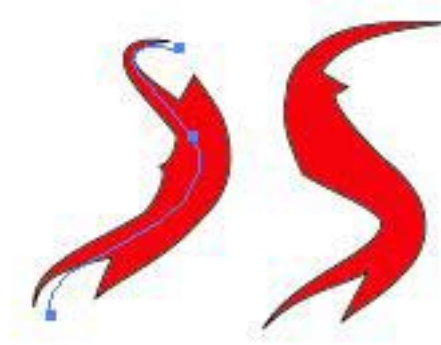


כלי המכחול



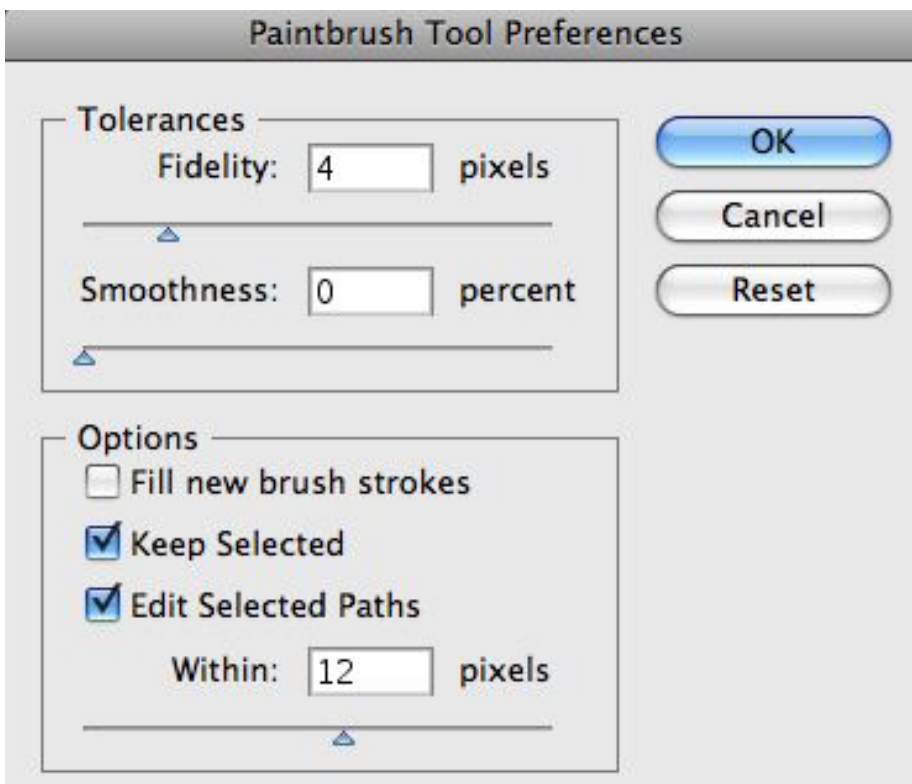
באמצעות כלי המכחול ניתן לצייר בדף ביד חופשית, בדיוק כמו ציור עם מכחול על דף.





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.

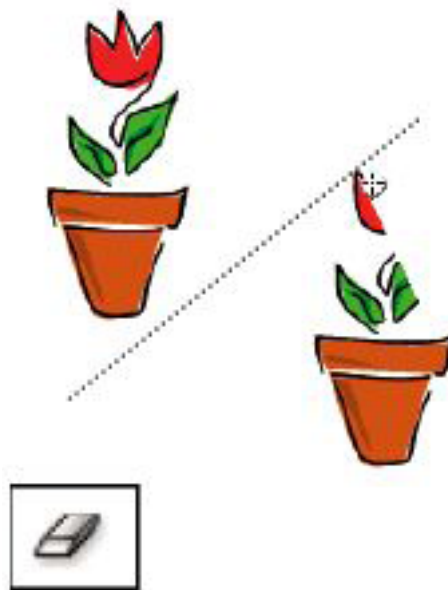
Edit selected Path: לאחר סימון פקודה זו, ניתן לתקן או להמשיך את השרטוט שיצרת באמצעות כלי המכחול. ניתן גם לקבוע מה המרחק שצריך למקם את הסמן לפני השרטוט על מנת שהוא יזהה את המסלול.

כלי מחיקה וחיתוך

כלי המחק

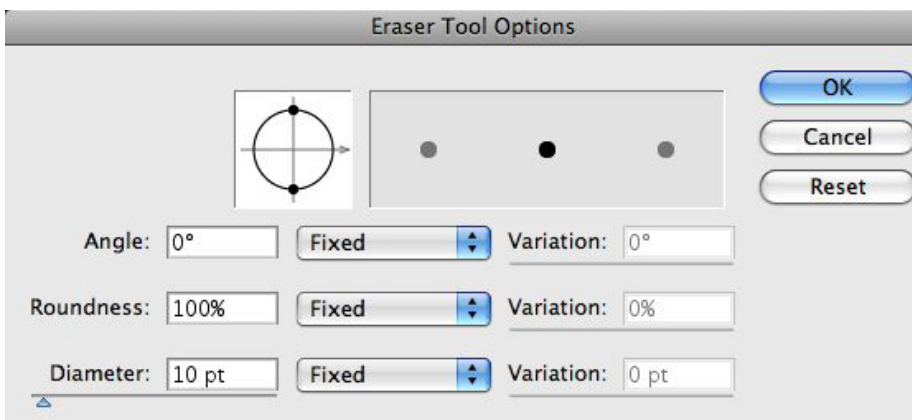


כלי זה מאפשר למחוק חלק מצורה מסומנת. כדי לבצע את המחיקה יש לגרור את הסמן עם המחק מעל האזור בצורה אותו רוצים למחוק.

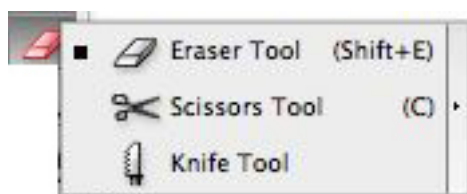


אפשרויות כלי המחק:

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.

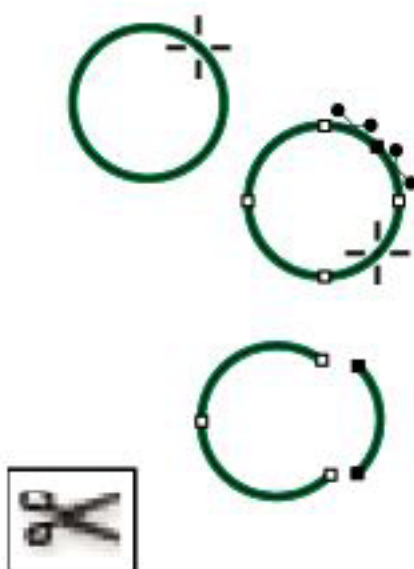


חדש ב-CS3: כלי המחק החדש מאפשר עריכה מתקדמת של אובייקטים, כולל שינוי מתקדם, שנועד לבודד את הצורות עליהן מתבצעת המחיקה.

כלי המספריים (Scissors Tool)



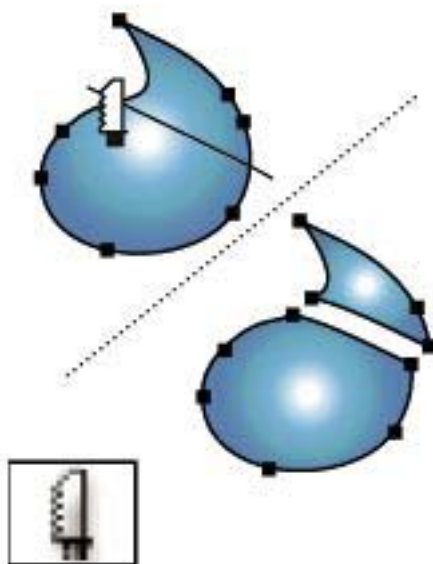
כלי זה מאפשר לנו לחתוך קווים או לחלק צורה תוך לחיצה על שתי נקודות. כדי לחלק קו יש ללחוץ עם כלי זה על המקום בקו בו רוצים שהקו יחולק. כדי לחלק צורה, יש ללחוץ עם הכלי בנקודה אחת ואז ללחוץ על נקודה נוספת של הצורה, בין שתי הנקודות תחלק הצורה המקורית לשתי צורות.



כלי הסכין (Knife Tool)



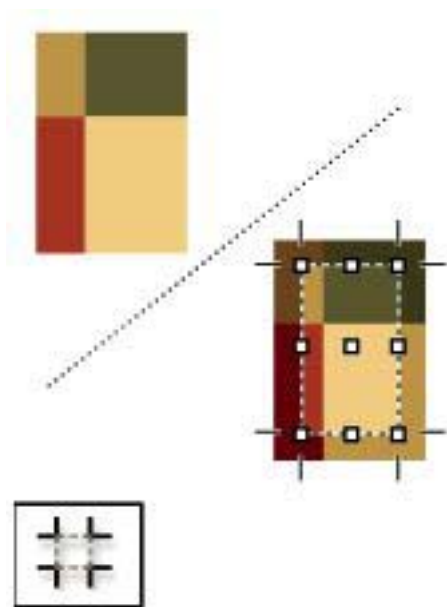
כלי זה מאפשר לנו למחוק חלק מצורה. כדי למחוק יש לגרור את הסמן עם המחק מעל האזור אותו רוצים למחוק. בשונה מכלי המחק החותר בקווים ישרים, כלי הסכין חותר בקו חופשי.



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).

