

Ai

ADOBE® ILLUSTRATOR® CS3



Illustrator CS3

חיבר: חנוך סולומוביץ'
עריכה: יפית יצחק

תוכן עניינים

3	שיעור 1 - פתיחת מסמך/שמירה/חץ שחור
4	שיעור 2 - בחירת אובייקט/שינוי גודל
5-6	שיעור 3 - עבודה עם אובייקטים/העתקה/שינוי צבע/חץ לבן
7-8	שיעור 4 - כלי הנקודות (Pen tool)/תפריט Object→Transform
9	שיעור 5 - עיצוב ושינוי אובייקטים קיימים
10	שיעור 6 - יצירת מעברי צבעים/שינוי צורה/יישור אובייקטים
11-12	שיעור 7 - עבודה על טקסטים
13	שיעור 8 - Blend tool/Pencil tool
14	שיעור 9 - מסיכות/עיוותים ומעטפות לטקסט
15	שיעור 10 - לינקים וקישורים לקובץ/ Mesh tool
16-17	שיעור 11 - Live Paint/Live trace/Opacity Mask
18-19	שיעור 12 - שכבות/מברשות
20	שיעור 13 - צבעים ושקיפיות/סמלים
21	שיעור 14 - קביעת רזולוציה/הגדרות הדפסה/פילטרים
22-23	שיעור 15 - תלת מימד
24-26	תרגולים

שיעור 1

פתיחת מסמך

File → print document → ok → אפשרות לבחור גודל מסמך וכיוון (לאורך או לרוחב)

שמירת מסמך

File → save → יש לבחור את התיקייה בה רוצים לשמור ולתת שם לקובץ

פתיחת פרויקט קיים

File → open

הגדרת מבנה הקובץ:

ישנם שני סוגי צבעים:

RGB (Red Green Blue) – אשר בהם נשתמש כאשר הקובץ עליו אנו עובדים מיועד לצפייה על המסך בלבד, כגון אתרי אינטרנט.

CMYK (Cyan Magenta Yellow Black) – אשר בהם נשתמש כאשר הקובץ עליו אנו עובדים מיועד לדפוס, כגון: כרטיסי ביקור, הזמנות, פלאיירים וכו'.

שינוי הגדרות מסמך לאחר פתיחתו (שינוי ההגדרות לא יפגע באלמנטים שכבר יצרת במסמך, הם יישארו במידות בהן הם נוצרו)

File → document setup → כיוונו וכו' אפשרות לשינוי גודל המסמך,

File → document color mode → מאפשר לי לבחור את מצב הצבע CMYK/RGB

קיצורים בסיסיים המאפשרים תנועה חופשית בזמן העבודה

(או ALT + גלגלת של עכבר)	}	CTRL –	התרחקות מקובץ:
		CTRL +	התקרבות לקובץ:
		CTRL 0	קובץ בגודל המסך: "נעלם" מהמסך)
		(או view → fit in window, בפקודה זו אשתמש גם כאשר הקובץ הזזת מסמך: מקש הרווח – בזמן שמקש הרווח לחוץ, יש לי אפשרות להזיז את הקובץ לכל כיוון שארצה	



חץ שחור

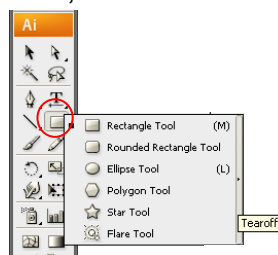
ה'הגה' של התוכנה, בעזרתו בוחרים אלמנטים, מגדילים, מקטינים, מסובבים, מזיזים ומסמנים.

יצירת צורות

לחיצה ארוכה על לחצן הצורות, תפתח לי צורות נוספות, במידה וארצה לקבע אותן, אקיש על החץ הקטן שיופיע מימין לצורות (ומציין Tearoff).



← אחרי קיבוע



← טרום קיבוע

שיעור 2

סביבת עבודה

Window → workspace → save workspace
 Window → workspace → manage workspace

שתי דרכים ליצור צורה:

1. בחירה בעזרת חץ שחור בצורה הרצויה ← קליק רצוף עם העכבר לצורך יצירתה, הגודל הוא שרירותי בהתאם לשרטוט.
2. בחירה בעזרת חץ שחור בצורה הרצויה ← קליק בודד על המסך ← בחלון שנפתח יש להגדיר גודל ורוחב רצויים ולאשר.
- * בצורות המורכבות מיותר מארבע צלעות, ישנה אפשרות לבחור את מספר הצלעות והרדיוס שלהן.

יצירת צורה פרופורציונאלית – מקש ה-SHIFT תפקיד מקש ה-SHIFT בתוכנות הגראפיות הוא לאזן.

1. קליק על הצורה + קליק על לחצן ה-Shift (להשאיר את ה-Shift לחוץ) ← תתקבל צורה פרופורציונאלית ברוחב ובגובה
2. שימוש ב-Alt + Shift לצורך יצירת צורה ← יבנה לי את הצורה פרופורציונאלית מהמרכז החוצה
3. סיבוב אלמנט בעזרת מקש ה-Shift – יקפיץ את הצורה ב-45°

שכפול אובייקטים – מספר דרכים

1. סימון האובייקט ← תפריט edit ← copy ← תפריט edit ← paste
2. סימון האובייקט הרצוי ← Ctrl + C ← Ctrl + V
3. סימון האובייקט הרצוי + Alt ← וגרירה למקום הרצוי (לשחרר את העכבר מלחיצה על מנת שהאובייקט ישוכפל)

שיעור 3

1. בחירת צבעים

בתחתית תיבת הכלים שלי ישנם שני ריבועים המאפשרים לצבוע את פנים הצורה (Fill = צבע מילוי), ואת צבע קו הצורה (stroke = קו), החץ המעוגל שביניהם מאפשר להחליף בין שני הצבעים הקיימים. קליק כפול על אחד התיבות יפתח לי את חלון הצבעים.

2. העברת/העתקת אובייקטים

Edit → cut/copy או לחילופין Ctrl+X/Ctrl+C, במידה ואדביק (Ctrl+V או Edit → Paste), האובייקט החדש המשוכפל, יתמקם בדיוק במרכז תצוגת המסך.

ניתן להדביק למיקומים שונים:

← Ctrl + B (Edit → Paste in Back) ידביק בדיוק מאחורי האובייקט המועתק

← Ctrl + F (Edit → Past in Front) ידביק בדיוק מעל האובייקט המועתק

← בעזרת Shift + Alt + עכבר על גבי אחת מפינות האובייקט, נוכל להגדילו או להקטינו בדיוק למרכז הצורה שהועתקה ובכך לחשוף אותו. ניתן לשנות צבע ליצירת הבדל.

3. קביעת עובי קו המתאר – Stroke

ברגע שבחרים בצורה, נראה בסרגל העליון של המסך אופציות שונות הניתנות להגדרה. אחת האופציות היא Stroke (דרך נוספת stroke → Window), דרך חלופית זו ניתן להגדיר את עובי קו האובייקט שלי. אם פתחנו חלופית דרך ב- Window נוכל לשנות הגדרות נוספות של הקו: סוג הקו (מעוגל בקצותיו, ישר זווית וכו'), מיקום הקו ביחס לאובייקט (על גבי האובייקט, מחוצה לו, פנימה לו...), ולהגדיר קו מקווקו ואת מרחקי הקווקו זה מזה.

4. גבולות אובייקט

ברגע שחץ שחור מסמן אובייקט, מופיעים על גבולותיו ופינותיו ריבועים קטנים ולבנים – מעין תיבה שעוטפת את האובייקט ובעזרתה ניתן לשנות את גודלו ולסובבו. "תיבה" זו נקראת Bounding Box, לעיתים היא עלולה להיעלם, ואז ייוצר מצב בו לא נוכל לשנות גודל או לסובב את האובייקט, במצב כזה ניתן להחזיר את ה- Bounding Box דרך תפריט View ← Show Bounding Box

5. חץ לבן – Direct Selection Tool

החץ הלבן מאפשר לי לערוך את נקודות הצורה ולהופכה לצורה שונה לחלוטין, סימון צורה בעזרת חץ לבן יראה לי נקודות בפינותיה, קליק נוסף על אחת מנקודות אלה, יאפשר לגרור נקודה זו לכל עבר, ובכך לשנות את הצורה המקורית.

6. שינוי תצוגה

פקודת Ctrl + Y או View → Outline מכניס את המסמך למצב של "רנטגן", מציג רק את קווי המתאר של כל האובייקטים על המסך, ובכך מקטין את משקל הקובץ שפתוח על המסך.

7. סידור עצמים

מאפשר לי להעביר אובייקטים מיקום (מעל/מתחת זה לזה):
Object → Arrange → Bring to Front (שולח עצם קדימה)
Bring Forward (שולח עצם צעד אחד קדימה)
Send Backward (שולח עצם צעד אחד אחורה)
Send to Back (שולח עצם אחורה)

8. נעילת אובייקטים, הסתרת אובייקטים

מאפשר לנעול אובייקט כך שיהיה מוגן מעריכה: Object → Lock (Ctrl + 2)
שחרור נעילה – Object → Unlock (Alt+Ctrl+2)
הסתרת אובייקט – Object → Hide (Ctrl + 3)
ביטול הסתרה – Object → Show all (Alt + Ctrl + 3)

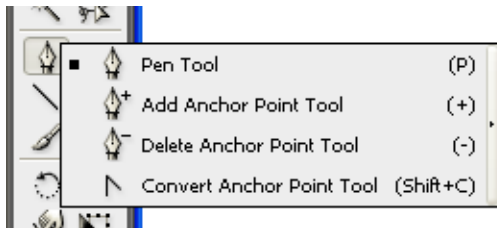
9. הפיכת אובייקטים לקבוצה

סימון אובייקטים רצויים ← Object ← Group (Ctrl + G) או
Object → Ungroup - שחרור קבוצת אובייקטים -
כל פקודה שתבצע על קבוצת אובייקטים, ישפיע בבת אחת על כל האובייקטים.
*שימוש בחץ הלבן בזמן שמספר אובייקטים מקובצים, יאפשר שינוי על כל אלמנט בנפרד.

שיעור 4

1. כלי הנקודות – Pen Tool

בעזרת כלי זה ניתן ליצור צורות, לצייר ולאיייר, בחירה בכלי, הקלקה על גבי המסמך ← מתקבלת נקודה, הקלקה נוספת במקום אחר, תתקבל עוד נקודה, קליק כפול ישחרר את העכבר וניתן יהיה לראות את הצורה. בכדי ליצור צורה סגורה, יש ליצור מספר צלעות בעזרת כלי הנקודות, חיבור הנקודה האחרונה עם הראשונה (נוכל לראות עיגול קטן לצד העכבר בזמן שנעשה זאת), והקלקה כפולה, יחבר ויסגור לי את הצורה.



Pen Tool – כלי רגיל, בעזרתו ניתן ליצור צורות
Add Anchor point – בעזרתו ניתן להוסיף נקודות

נוספות על גבי הצורה

Delete Anchor point – מוחק נקודות מיותרות
מהצורה

Convert Anchor point – ממיר נקודה זוויתית וחדה

לנקודה עגולה, מעגל פינות. קליק נוסף, יחזיר את הנקודה לזוויתית.

- סימון עכבר בזמן שימוש בכלי הנקודות - לאחר הקלקה על ה-Pen Tool, ולפני תחילת ביצוע, ניתן לראות לצד העכבר סימונים שונים:

א. צורת X – זהו סימן להתחלת סימון חדש

ב. עיגול קטן לצד עכבר – סוגר מסלול

ג. קו אלכסוני לצד עכבר – ממשיך מסלול קיים, במידה והפסקתי באמצע.

- **יצירת מסלול בעל קווים ישרים** – הקלקה + Shift
- **כניסה למצב של חץ שחור מבלי להקליק על הלחצן** – לחיצה על מקש ה-Ctrl
- **עריכת נקודות ושינוי מיקום** – הקלקה בעזרת חץ לבן על אחת מפיונות הצורה

*כדי להגיע לרמת דיוק גבוהה, יש להשתמש במינימום נקודות בזמן יצירת צורה.

2. Object → Transform

בעזרת תפריט זה, ניתן לשנות צורה מבחינת: מיקום, מראה, מידה: בכל אחד מהחלונות שפתחו יש אפשרות לשכפל את הצורה (Copy) בטרם אגדיר את השינויים הרצויים:

- Object → Transform → Transform again** – Ctrl + D – חוזר שוב על הפעולה האחרונה שבוצעה
- Object → Transform → Move** – מאפשר למקם צורה במיקום אחר על המסמך
- Object → Transform → Rotate** – מאפשר לסובב צורה בהתאם למספר המעלות שיוגדרו
- Object → Transform → Reflect** – מאפשר להפוך צורה למיקום הנגדי שלה (מראה)
- Object → Transform → Scale** – מאפשר לשנות את גודל הצורה בהתאם למספר האחוזים שיוגדרו
- Object → Transform → Shear** – מאפשר לעוות צורה בהתאם למספר המעלות שיוגדרו

3. חיבור שני אלמנטים שונים

ישנה אפשרות לחבר שני אלמנטים בעלי נקודות פתוחות, לדוגמא: ליצור חצי לב, לשכפל – ולחבר את שתי הצורות ללב שלם שניתן להתייחס אליו כאובייקט לכל דבר.
סדר פעולות:

- יש ליצור את הצורה (חצי לב, חצי מכנס, חצי חולצה וכדומה),
- בעזרת תפריט **Object → Transform → Reflect** - לשכפל את הצורה ולהפוך אותה נגדית
- למקם את שתי הצורות זו מול זו בקרבה ולסמן את שתי הנקודות שאותן נרצה לחבר **בעזרת החץ הלבן**
- **Object → Path → Average** – חיבור ממוצע של שתי נקודות
- **Object → Path → Join** – מחבר את שתי הנקודות וסוגר אותן (ללא פקודה זו הנקודות הצורה לא תיסגר)
- לחזור על אותן הפעולות עם החלק התחתית של הצורה
- מתקבלת צורה שלמה וסגורה שניתן לצבוע, להקטין, להגדיל ולערוך אותה כרצוננו

שיעור 5

1. תפריט Object → Path

- **Object Path → Offset Path** – משכפל צורה בהקטנה או בהגדלה של האובייקט שסומן. ישנם שלושה מצבים שישפיעו על זוויתיות הפינות (round, miter, bevel), ניתן להגדיר מספר במינוס (אשר יקטין), או מספור רגיל (אשר יגדיל)
- **Object → Path → Add anchor point** – מוסיף נקודת אמצע בין כל שתי נקודות על גבי הצורה
- **Object → Path → Remove Anchor Point** – מוחק נקודות שסומנו בעזרת החץ הלבן (אם סומנה הצורה כולה – פקודה זו תמחוק אותה)
- **Object → Path → Divide Object Below** – במידה ויצרנו צורה מעל צורה, יש לסמן את הצורה העליונה ביותר, לאחר שימוש בפקודה ניתן יהיה למחוק אותה ולראות את ה"חור" שיצרה בצורה שמתחתיה. כל החלקים שלא היו חופפים לצורות שמתחת - יעלמו
- **Object → Path → Split into grid** – מפצל את הצורה המסומנת לרצף של צורות מרובעות בהתאם למספר שאגדיר (יוצר מעין קוביות לפי קווי הרשת של המסמך)
- **Object → Path → Clean Up** – מוחק אלמנטים לא צבועים ש'נשכחו' במסמך.

2. תפריט Object → Envelope Distort

- **Make with Warp** – יאפשר 'לעוות' אובייקט בהתאם לצורה אחרת עליה הוא מונח. ישנן אפשרויות שונות לצורות העיוות (ניתן גם להשתמש בטקסט על אובייקט)
- **Make with Mesh** - מחלק את האובייקט העליון לקווי רשת שניתן יהיה לערוך בעזרת החץ הלבן
- **Make with Top Object** – יוצר צורה חדשה משתי הצורות, מעין ממוצע של שתיהן
- **Release** – משחרר פקודת Envelop
- **Envelope Options** – לאחר יצירת ה-Envelope נותן אפשרויות שונות לעריכה
- **Expand** – מרחיב בחירה, לאחר נתינת פקודת Envelope, ניתן בעזרת החץ הלבן לערוך כל חלק בנפרד
- **Edit Envelope** – מאפשר לערוך את הנקודות המקוריות של הצורות המקוריות בטרם החלת ה-Envelope, ניתן להשתמש בפקודה זו רק לאחר החלת Envelope

3. תבנית מילוי

באפשרותנו לייבא כל תמונה שהיא ולהפוך אותה לצבע מילוי. יש לייבא את התמונה, ולגרור אותה ל-Swatches. במידה וניצור אובייקט כלשהו, נוכל למלא אותו בעזרת קליק על התמונה. גודל התמונה ישפיע על אופן מילוי הצורה.

ניתן לייבא תמונות המכילות טקסטורות שונות: עץ, זברה, נמר וכו', להטמיע אותן ברשימת צבעי ה-swatches ולהשתמש בהן בתור מילוי לאובייקטים אחרים

שיעור 6

1. יצירת מעברי צבעים – Gradient → Windows

פתיחת חלון Gradient מאפשר לי לגרור צבעים שונים על גבי הסרגל בחלונית שנפתחה, ולהגדיר מילוי בהתאם לבחירת הצבעים, מינימום שני צבעים ליצירת gradient, לאחר יצירת המילוי הרצוי, יש לגרור את הריבוע בתוך החלון לרשימת צבעי ה-swatches. לחצן ה- Gradient בסרגל הכלים מאפשר לשנות את כיוון ה- Gradient. בעזרת העכבר ניתן למתוח מעין קו דמיוני לאורך הצורה שמלאה בצבע גרדיאנט כלשהו, ולשנות את פיזור הצבעים שבתוכה.

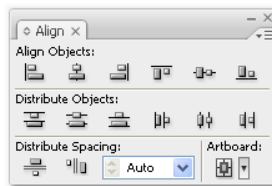


2. שינוי צורה - Window → Transform

מראה מידות גובה, רוחב, הטייה וסיבוב (ע"י קביעת מעלות), ניתן לבטל את הלינק המחובר בין הגובה לרוחב ולהגדיר בנפרד.

3. יישור - Windows → Align

ישנה אפשרות ליישר אובייקט גבי המסמך לפי מיקומו של אובייקט אחר. בטרם החלת הפקודה יש לסמן לפחות שני אובייקטים רצויים, ישנה אפשרות לבחור: יישור לימין, לשמאל, למעלה, למטה, ושני האובייקטים יתיישרו בהתאם לפקודה שנבחרה.



Distribute Objects – ממרכז את האובייקטים בהתאם למיקומם במסמך
Distribute spacing – יוצר מרווחים שווים בין האובייקטים (יש לסמן מינימום שלושה אובייקטים)

Artboard – ניתן להמיר את אופציית Align to Artboard (ממרכז ביחס לכל המסמך), ל- Alight to Crop Area – ממרכז בטווח האובייקטים שנבחרו.

4. Windows → Pathfinder

מחבר ומחסיר צורות – עובד על איזורי חפיפה בין שני אובייקטים

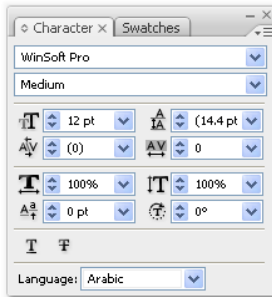
פקודת Expand – תהיה זמינה לאחר שימוש באחד המודלים (החסרה, חיבור וכו'), Expand ירחיב בחירה ויהפוך את האובייקט לשלם.

- Divide – מחלק את האובייקטים המסומנים לפי נקודות החיבור
- Trim – יוצר צורות חדשות בהתאם לקווים החופפים של הצורות המסומנות, בעזרת חץ לבן ניתן להפריד ביניהן
- Merge – ממזג בין האובייקטים המסומנים
- Crop – משאיר צורה חדשה המורכבת מנקודות החיבור של הצורות המסומנות
- Outline – מותיר קווי מתאר בלבד של הצורות המסומנות
- Minus back – מחסיר את הצורה התחתונה מבין אלה שמסומנות

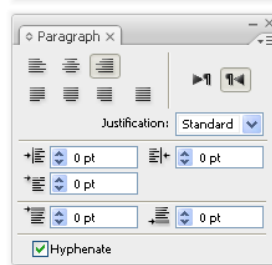
שיעור 7

1. טקסטים

בחירה בלחצן T שבסרגל הכלים מאפשרת לפתוח תיבת טקסט להקליד בתוכה. את האופציות שנפתחות למעלה, ניתן גם לראות בתוספת אופציות נוספות, בחלונית **Character** → **type** → **Windows**. בחלונית זו נוכל להגדיר, לבחור ולשנות: סוג פונט, גודל טקסט, גובה ורוחב בין אותיות, מרווח בין אות, סיבוב טקסט לפי זווית, סוגי הדגשה וקו תחתי, ובתחתית החלון ב- Language, את השפה בה אנו מעוניינים לכתוב. (*אם בעת כתיבת מספרים יופיעו מספרים בערבית, יש לשנות את סוג השפה שבחלונית לאנגלית או עברית).



Paragraph → **Type** → **Windows** – מאפשר לערוך טקסט באורך של פסקאות. ניתן דרך חלונית זה ליישר טקסט לימין, שמאל, יישור דו צידי וכו', ניתן להגדיר מרווחים בין פסקה לפסקה, רווח לפני ואחרי המילה הראשונה והאחרונה בטקסט, קביעת כיוון הטקסט לימין או לשמאל (בהתאם לשפה)

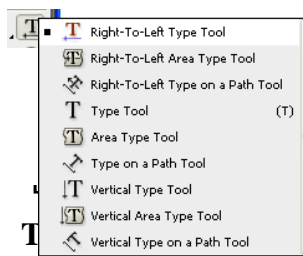


2. הפיכת טקסט לאובייקט וקטורי

ישנה אפשרות להפוך טקסט לאובייקט וקטורי הניתן לעריכה: יש לסמן את הטקסט הרצוי – **Create Outlines** → **Type**. מומלץ מאוד לשכפל את הטקסט המקורי בטרם הפיכתו לאובייקט, משום שפקודה זו אינה הפיכה. במצב זה ניתן לערוך כל אות בנפרד, ניתן לשנות מיקום נקודות, להשתמש ב- Pathfinder ועוד ועוד. אובייקט לכל דבר.

3. כתיבת טקסט על מסלול

להחצן ה-T שבתיבת הכלים ישנן אופציות רבות נוספות, בחירה בכל אחד מהכלים הנוספים, ניתן להקליד מימין לשמאל, משמאל לימין, בצורה מואנכת וע מסלול (כגון מעגל, כוכב או כל צורה אחרת), יש לציירו על גבי המסמך ← לבחור **Pathtool** – מיד יופיע קו אלכסוני בצמוד לעכבר, קליק על גבי הצורה תאפשר לי להקליד על גבי קו המתאר שלה



4. הוספת תווים מיוחדים כגון, סימני מטבע, מספריים רומיים וכו':

Glyphs → **Type** → **Windows**

5. זרימת הטקסט בתוך התיבה

ישנה אפשרות לעצב את הטקסט בצורת טורים, פסקאות נפרדות, טבלה וכו': יש להיכנס ל- **Area type options** → **Type** ולסמן ✓ בתיבת ה-preview על מנת שיהיה ניתן לראות את השינויים שמתבצעים: ישנה אפשרות להגדיר עמודות ושורות, להוסיף מרחק בין הטקסט לשוליים, להגדיר כיוון טקסט (מימין או משמאל), ואת רצף הטקסט במידה ובוחרים שתי שורות ושתי עמודות – חשוב במצב כזה שתהיה זרימה של הטקסט בכיוון שאבחר.


6. שינוי סטטוס אותיות באנגלית**Type → change case***Upper case* – הופך אותיות קטנות לגדולות*Lower case* – הופך אותיות גדולות לקטנות*Title case* – הופך אות ראשונה של כל מילה לאות גדולה*Sentence case* - הופך את האות הראשונה של המילה הראשונה במשפט לאות גדולה**7. Type → show hidden characters**

מאפשר לראות סימני פיסוק של מרווחים, אנטרים וכו'. סימנים אלה לא יוצאים בהדפסה, משמשים לצורך עריכה בלבד.

1. כלי העיפרון

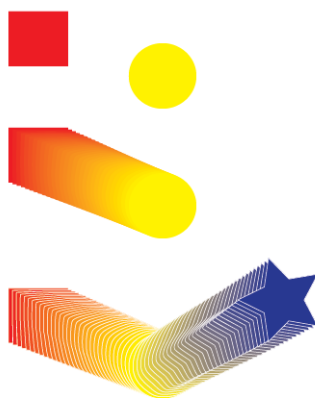
לכלי זה שלושה מצבים: **משרטט, מרכז ומוחק**.
 שרטוטו קו, אפשר לשנות צבע לקו, אם מצרפים Alt בזמן ציור, הצורה תיסגר אוטומטית.
 כלי הריכוך, מאפשר לערוך את הקו לאחר שרטוטו, ניתן למחוק נקודות ע"י גרירתן מחוץ לקו.
 כלי המוחק, מוחק חלקים או את כל מה ששרטטנו בהתאם לסימון שלנו.
הקלקה כפולה על כלי העיפרון: פותחת חלון ובו ניתן להגדיר עוצמת רגישות, ריכוך טווח וכו'. בפועל, הוא יוצר נקודות נוספות על הצורה שניצור.

2. Blend Tool (מיזוג, ערבוב)

ישנה אפשרות ליצור צורות הצבע.  שונות, ולמזג אותן זו לזו, התוצאה תשפיע הן על הצורה והן על

Edit → Blend → Blend Options. או הקלקה כפולה על הלחצן שלוש אופציות ל-blend:

1. Smooth color – יוצר צבע הדרגתי ע"י שכפול רב של הצורות
2. Specified steps – הכנסת מספר האובייקטים שנרצה בין הצורות
3. Specified distance – הגדרת המרחק בין הצורות בס"מ



שלב 1: יוצרים שתי צורות (או יותר)

שלב 2: סימון שתי הצורות ← edit
 Blend options ← Blend color

אופציה נוספת: Blend עם שלוש צורות, וקו מתאר, של blend של Specified steps (ניתן לראות ב- preview את התוצאה לפני שמאשרים)

- ישנה אפשרות לבצע blend עם חצאי צורות, עם טקסט שהפכנו לאובייקטים ווקטוריים וכו'.
- החלפת זרימה ב-Blend:
- **Object → blend → reverse spine/reverse front to back**: גורמים להיפוך האלמנטים ומשנים מיקומם לקדימה או לאחור, בהתאם להגדרה
- האופציה **Object → blend → replace spine** תהיה זמינה אך ורק כאשר לאחר יצירת ה-blend אוסיף אובייקט או מסלול נוסף ואסמן גם אותו, ה-blend ישתנה בהתאם למסלול שהוספת.

1. מסיכות

האפשרות 'לגזור' חלק מתמונה מבלי להשחית את התמונה כולה נקראת מסיכה. יש למקם תמונה במסמך, וליצור אובייקט כלשהו מעליה (צורת עיגול, ריבוע, כוכב וכו'): **Object → clipping mask → make** (release משחרר מהמסיכה)

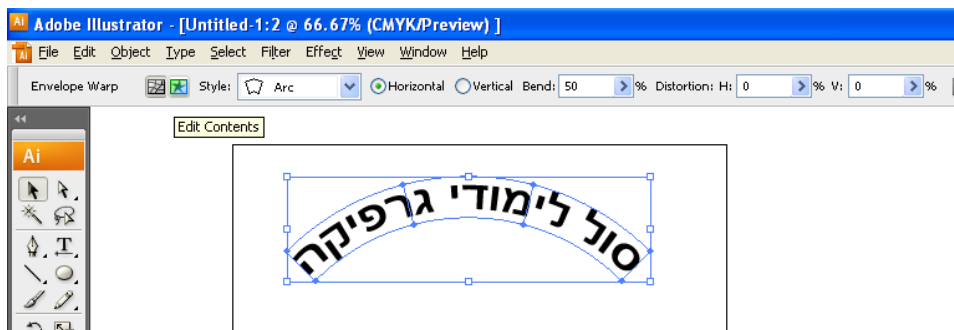
- ישנה אפשרות לצרוב מסלול בעזרת ה- pen tool ולהפוך אותו למסיכה
- חץ לבן בתוך המסכה מאפשר אותה ולשנות לה מיקום

2. עיוותים ומעטפות לטקסט

Object → Envelope distort → Make with Warp

יש לסמן את הטקסט הרצוי ולפתוח את החלון הנ"ל: ניתן להגדיר סוג עיוות לטקסט, צורת דגל, צורת גל, עין וכו'... לאחר אישור, נראה שהטקסט התעוות לפי בקשתנו.

Object → envelope distort → edit content style לאחר יצירת המעטפה נפתח סרגל כלים עליון המאפשר לי לשנות את סוג המעטפה דרך



- ישנה

אפשרות לעצב טקסט בצורת אובייקט מסוים: יש לכתוב את הטקסט הרצוי, להוסיף מעליו אובייקט רצוי (עיגול, כוכב, אליפסה וכו'), לסמן את הטקסט ואת האובייקט, ולגשת לפקודה: **object → envelope distort → make with top object**



טקסט + אובייקט אליפסה:

טקסט + אובייקט משושה:

- לשחרור מעטפה: **Object → Envelope distort → Release**
- למיזוג האובייקטים והפיכתם לאובייקט אחד ללא אפשרות לחזור חזרה: **Object → Envelope distort → Expand**

שיעור 10

1. לינקים וקישורים לקובץ

לינק הוא קובץ המקושר למקור ומושפע מהשינויים שנעשו בתוכנת האם. שמירת קובץ בצורת לינק פירושה הפחתת משקל מתוכנת האילוסטרייטור. דוג' פורמטים ללינקים: pdf, psd, jpeg, eps. כאשר נעשה שינוי או עדכון בקובץ המקור, כתובת הלינק לא תיפגע, אך כשנסה לפתוח אותה יופיע חלון שיחה שיודיע על שינוי/עדכון.

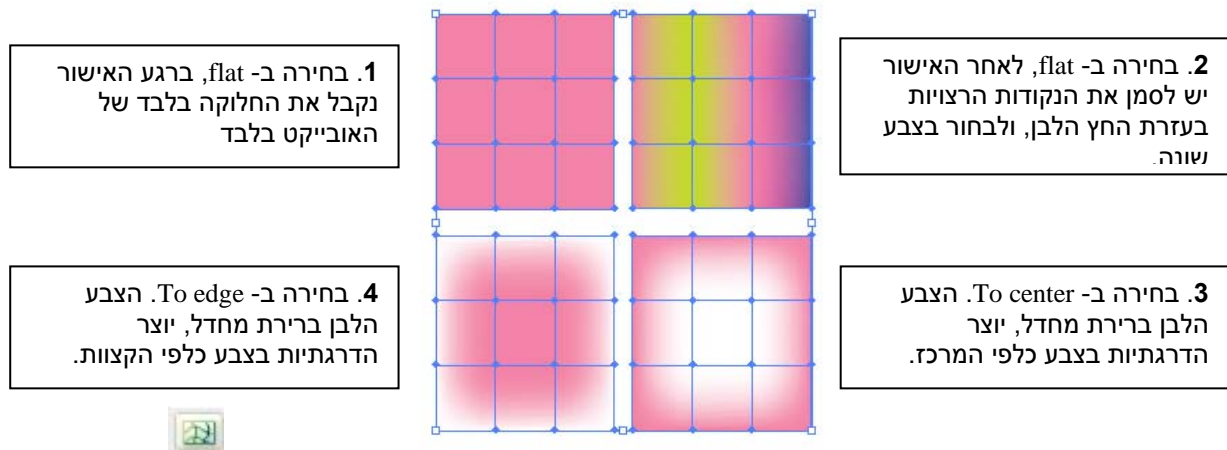
- על מנת להטמיע את התמונה במסמך יש להקליק על **embed (הטמעה)**, המופיע בסרגל הכלים העליון. פקודה זו, מעבירה את כל משקל הקובץ לאילוסטרייטור, ומעלימה כל קשר בין הלינק המקורי לקובץ שהוטמע. הקובץ הופך לחלק מהמסמך.
- ייבוא קובץ שכבות מפותטושופ לאילוסטרייטור יפתח בפנינו שתי אופציות: הפיכת שכבות הפוטושופ לאובייקטים שיטוח השכבות לתמונה אחת.

2. Mesh

מאפשר לסמן אובייקטים, לחלק אותם לחלוקה פנימית ולשלב צבעים שונים בהדרגה.

יש לסמן אובייקט: **Object → Create Gradient Mesh**

נפתח חלון ובו ניתן להגדיר את אופן החלוקה, ואת כיוון ה- mesh: flat/to center/to edge. בחירה ב- flat, לא תשנה את צבע האובייקט אך תחלק אותו בהתאם למבוקש, ברגע האישור, ניתן בעזרת החץ הלבן לסמן כל אחת מהנקודות המופיעות על האובייקט ולבחור בצבע שונה. האופציה highlight שבחלון תקבע את רמת הבהירות של הצבע המשולב.



- דרך נוספת ליצירת Mesh, היא דרך לחצן ה- Mesh tool שבסרגל הכלים

לחצן זה מאפשר לחלק ולצבוע באופן חופשי את האזורים הרצויים. יש לשרטט אובייקט רצוי, להקליק על הלחצן, לבחור צבע שונה מצבע האובייקט, ולהקליק במקומות הרצויים. למחיקת נקודה, יש להשתמש ב- Alt + הקלקה על הנקודה הרצויה. כלי זה יעיל בשימוש שרטוטים ואיורים בתחום האופנה והטקסטיל, ליצירת מראה אותנטי, לדוגמא: מתן אפקט של קיפול בבגד, ג'ינס משופשף, הדגשת חלקי פנים וחוץ של ביגוד ונעליים, ועוד.

שיעור 11

1.1 Live Paint

פקודה זו הופכת את הגרפיקה לאזורי צביעה, ובכך ניתן בעצם 'לצבוע' שרטוט או ציור בצבעים שונים.

יש לבחור בגרפיקה הרצויה:

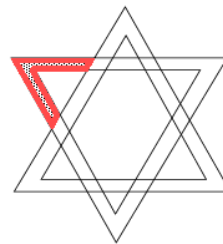
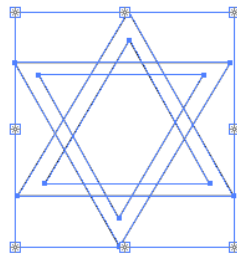
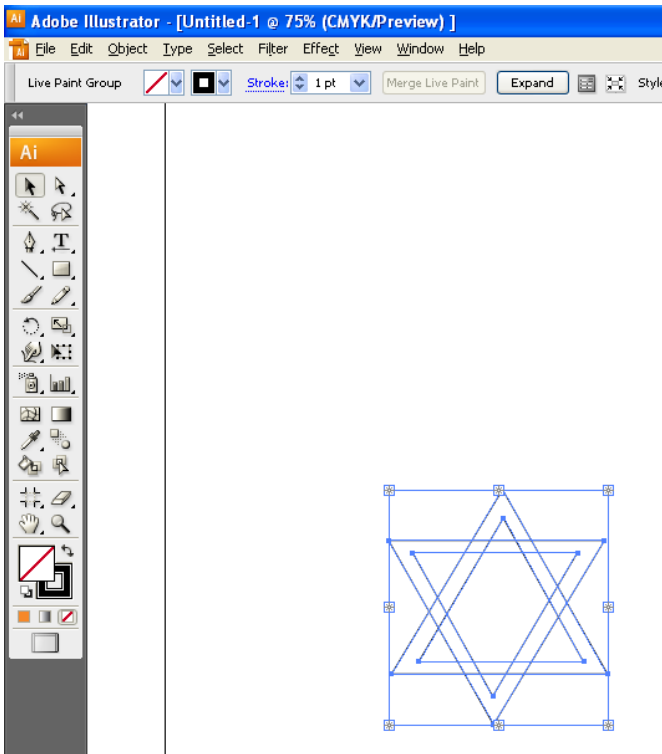
Object → Live paint → Make, מסביב לאובייקט יופיע ריבוע המקיף אותו.

שלב I:

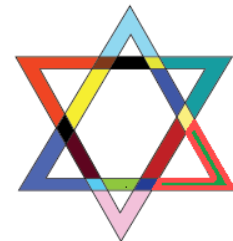
יש להקליק קליק כפול על לחצן Live paint bucket tool (מסומן). בחלון שניפתח ניתן להגדיר צבע מילוי או/ו קו.

שלב II:

מעבר עם העכבר על גבי הצורה (ללא הקלקה) יסמן מסגרת אדומה סביב החלקים. יש לבחור



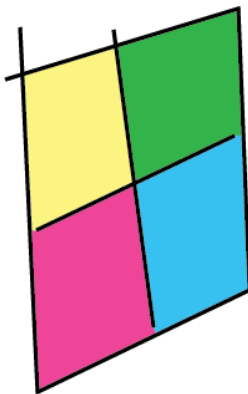
בצבע רצוי



ולהקליק.

שלב III:

הצורה צבועה.



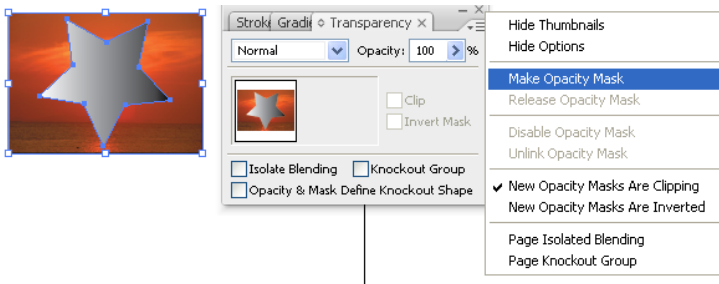
- יש אפשרות להפוך גרפיקה שאינה סגורה לגמרי (איור) לאזורי צביעה. למרות שהקווים הפנימיים אינם מגיעים לגבול הצורה, ה-Live paint יודע לזהותם כאזורים נפרדים, יש אפשרות להגדיר את גודל המרווח שהוא יכול לזהות דרך ה-**Options** של **Live paint**.
- לחצן ה-**Expand** שמופיע בו **שלב III** עליון **שלב II** (או לחילופין **Object → Live paint → Expand**), מפרקת את הבחירה ובעזרת החץ הלבן ישנה אפשרות להפריד בין כל חלקי האובייקט.

Live Trace .2

מאפשר לחלץ אלמנטים מתמונה.

יש לסמן את התמונה הרצויה: **Object** → **Live trace** → **make** (לחילופין בזמן סימון התמונה, מופיע לחצן **Live trace** בסרגל הכלים העליון), לאחר הבחירה ניתן לערוך את התמונה דרך סרגל כלים עליון: **Preset** – מאפשר לבחור את הסגנון הרצוי (לתמונה צבעונית יותר ניתן לבחור ב- 16 color) **Max color** – בחירה ב- 256 צבעים תגרום לתמונה להיראות כמה שיותר אמיתית **Expand** – וקליק ימני **Ungroup** תגרום לפירוק התמונה לחלקים **Output to swatches** – יוסיף את כל גווי התמונה לספריית ה- swatches.

*ישנה אפשרות להחיל על תמונה שהפכנו ל- **Live trace** את אופציית **Live paint**, ואז לצבוע חלקים שונים בצבעים שארצה.

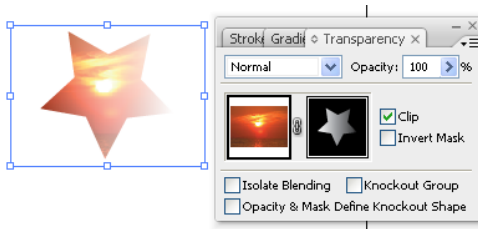


Opacity Mask .3

יצירת מסכה עם שקיפות, כלומר הסתרה וגילוי של חלקים מתמונה או אובייקט. יש לייבא תמונה, ועל גביה יש לשרטט את צורת המסכה שנרצה (כוכב, עיגול וכו'), ולמלא אותו במעבר צבעים שחור-לבן ← מצב זה מאפשר לראות את החלקים

המוסתרים והגלויים, כאשר הלבן תמיד מגלה, והשחור תמיד מסתיר. אפור מראה שקיפות של 50%. יש לסמן את שני האובייקטים, ובחלונית **Transparency** ← בחץ הקטן מימין למעלה לבחור ב- **make opacity mask**.

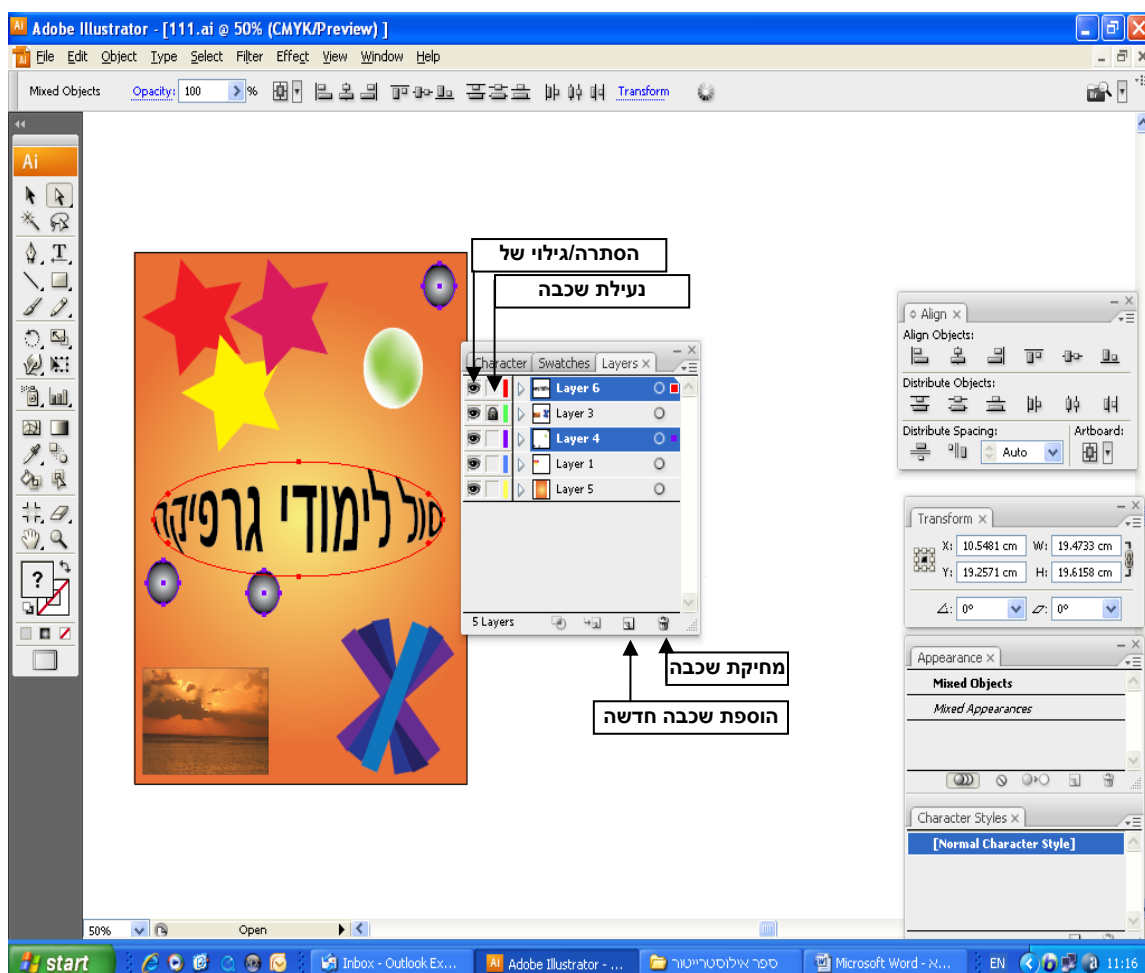
בתמונה התחתונה ניתן לראות את התוצאה, כל החלקים שמעבר לכוכב מוסתרים, והחלקים הפנימיים בעלי שקיפות בגלל מעבר הצבע שחור-לבן שבחרנו.



1. שכבות

עבודה בשכבות נועדה להקל עלינו. יש באפשרותינו לחלק את האלמנטים שבמסמך, כך שכל קבוצת אלמנטים תהיה בשכבה נפרדת, דבר אשר יקל עלינו עיצובית. לדוגמא: ליצור רקע בשכבה אחת, טקסטים בשכבה אחרת, אובייקטים בשכבה שונה וכו'..

Layers ← Windows, יפתח לי חלונית שכבות, אשר בה ניתן לראות את השכבות שקיימות לי על המסמך. בתחתית החלונית, לחצן שני מימין, ניתן להוסיף שכבה חדשה, כל שכבה תקבל צבע שונה בחלונית (וכאשר נסמן את האובייקטים שקשורים לה במסמך). בדוגמא שלהלן Layer 6 מסומנת באדום, היא מכילה את הטקסט שבקובץ, שמסגרתו אדומה גם היא. וכן הלאה. קליק כפול על השכבה עצמה, יאפשר לשנות את תכונותיה.



- ייצוא מסמך עם שכבות לפוטושופ
File → export → PSD, נפתח חלון **Photoshop export options**, ובו ניתן להגדיר אם ברצוני לייצא קובץ 'שטוח' או בעל השכבות המקוריות, מומלץ לשמור על רזולוציה גבוהה ככל האפשר.



2. מברשות

לחצן **Paintbrush** מסרגל כלים

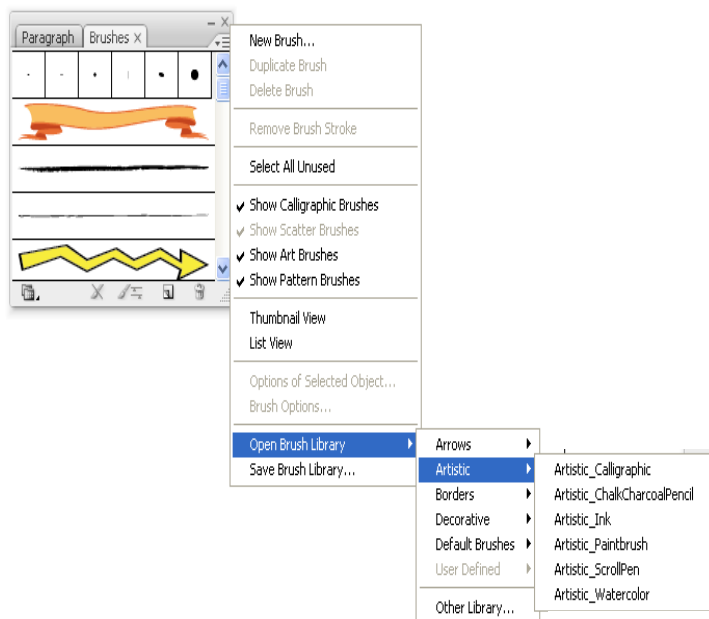
פותח סרגל כלים עליון דרכו ניתן לבחור את סוג המברשת, עובי, צבע, שקיפות וסגנון.
 דרך חלונית מברשות: **Windows → brushes**, ניתן לייבא ספריות נוספות של מברשות, שיתווספו לתחתית פס הגלילה.

יצירת מברשת:

יש ליצור את הצורה הרצויה ולצבוע אותה (בעזרת איור, הוספת אובייקטים וכו') ← לסמן ← ולגרור לתוך ספריית המברשות. בחלון שנפתח עלינו להגדיר לו את סוג המברשת שנרצה.

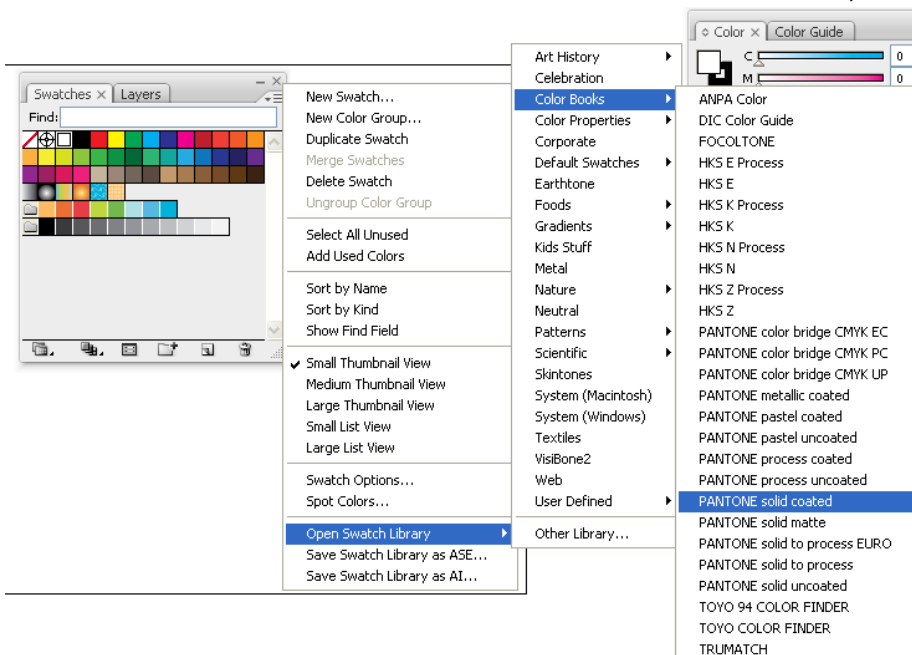
שימוש במברשת: יש לצייר בעזרת המברשת, ולבחור מספריית המברשות את המברשת שיצרנו.

- ניתן להחיל מברשת גם על צורה.
- ניתן להחיל מברשות על טקסט (לאחר שהופכים אותו ל- Create outlines)



1. צבעים ושקיפיות

כאשר מעצבים לוגו, קטלוג, פלאייר, כרטיסי ביקור וכו', לא משתמשים בצבעי CMYK שבחלונות ה- swatches. רצוי להשתמש בצבעים שנמצאים בתוך ספריית Pantone – אלה ספריות שבתי דפוס משתמשים בהם, ולכל גוון צבע יש מספר, כך ניתן לדייק בבחירת הצבע. פתיחת ספריית Pantone: חץ ימני קטן בחלונות Swatches ← Open swatches library ← color book ← Pantone solid coated/uncoated. לאחר בחירת הצבע מתוך הספרייה, יש אפשרות לגרור אותו לחלונות ה- swatches הפתוחה לשימוש



קבוע באותו מסמך. בחלונות color (window →) ניתן לראות את צבע הפנטון ומספרו. ניתן לשנות את אחוז הצבע, ועדיין הצבע יחשב לאותו אחד.

2. Symbols – סמלים

Windows → symbols. ספריות הסמלים כוללות אובייקטים, תמרורים וסמלים נוספים ישנה אפשרות ליצור סמלים ולהוסיף אותם לספריית הסמלים. יש לעצב את הסמל הרצוי (אובייקטים, תמונה, טקסטים – להפוך ל- create outline), בסיום העיצוב יש לסמו ולגרור לספריית הסמלים. נפתח חלון ובו ניתן שם לסמל. כדי להשתמש בסמל, גוררים אותו למסמך. ניתן להפוך סמל ל

שיעור 14

1. קביעת רזולוציה

Effect → Document Raster Effects Settings, בחלון שנפתח ניתן להגדיר את הרזולוציה הרצויה (להדפסה צריך רזולוציה של מינימום 300ppi. ככל שהרזולוציה יותר גבוהה, כך הקובץ ישקול יותר).

2. עריכת תמונות דרך תפריטים Filter ו- Effect

ההבדל בין שני התפריטים הוא שבמידה ועיצבנו דרך תפריט **Filter** ← לא נוכל לערוך מחדש. לעומת זאת, הוספת אפקטים מתפריט **Effect**, מאפשרת עריכה חוזרת וביטול האפקטים במידה ונרצה, דרך חלונית **Appearance → Window**. בחלונית זו ניתן לראות כל אפקט שנוסיף לתמונה,

- לצורך מחיקת אחד האפקטים, יש לגרור אותו לסמל פח האשפה שבתחתית החלונית.
- במידה ומעוניינים להחיל אפקט על יותר מאובייקט אחד, יש לקבץ אותם (Group בקליק ימני)
- ישנה אפשרות להחיל אפקטים ופילטרים על תמונות ועל אובייקטים
- ניתן לראות תצוגה מקדימה של אפקטים ופילטרים אם נבחר ב- **Filter gallery → Filter** או **Effect gallery → Effect**

3. לפני דפוס יש לוודא את הדברים הבאים:

- **Create Outlines** – להפוך את כל הטקסטים לווקטורים (דרך תפריט Type)
- **Mode CMYK** – דרך **File → document color mode**
- **להשתמש בפקודה Ctrl + Y** – אשר מראה קווי מתאר של אובייקטים שאנו לא רואים על המסך עקב חוסר צבע וכו'. דרך פקודה זו נוכל למחוק אותם.

4. שמירת קובץ לצורך הדפסה

ניתן לשמור קובץ בפורמט אילוסטרייטור או PDF דרך פקודת **SAVE** או **SAVE AS** (סיומת אילוסטרייטור (AI =

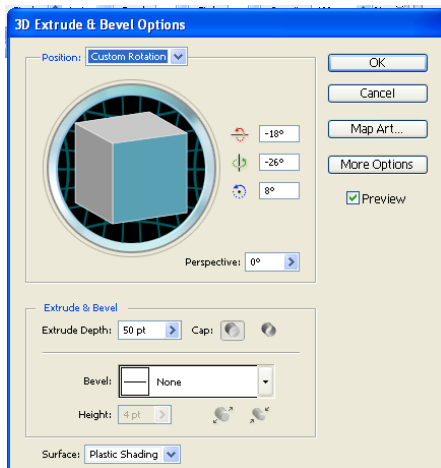
לצורך הדפסה אנו נזדקק לקובץ בפורמט PDF או JPEG. כדי לשמור בפורמט JPEG עלינו לייצא את הקובץ. ישנה אפשרות לייצא את המסמך כולו, או חלק ממנו. במידה ונרצה רק חלק מהמסך ניתן להשתמש בלחצן **Crop area tool** המאפשר לי להקיף את החלק אותו ארצה לייצא (סביב אותו חלק יוצרו מעין צלבים קטנים בצבע אפור, שלא ייצאו להדפסה. לשמירה: **File → export**: יש לבחור בתחתית החלון את הפורמט הרצוי (JPEG) לתת שם ולאשר, בחלון הבא שנפתח עלינו לקבוע את איכות ההדפסה, ככל שהאיכות גבוהה יותר, הקובץ יהיה כבד יותר. מומלץ להשתמש באיכות הגבוהה ביותר לצורך הדפסה (10). בחלונית זו ניתן לראות את ה- **Mode** שאנו נמצאים בו (CMYK או RGB), לצורך הדפסה חשוב לבחור ב- **CMYK**.

1. תלת מימד – 3D Extrude & Bevel

דרך אפקטים ניתן להגדיר צורות תלת מימד, ו'להלביש' על פיאותיהן תמונות, טקסטים וכו'. יש ליצור אובייקט – חשוב מאוד להוריד את קו המתאר (Stroke) בטרם בוחרים בפקודת התלת מימד: **Effect → 3D Extrude & Bevel**.

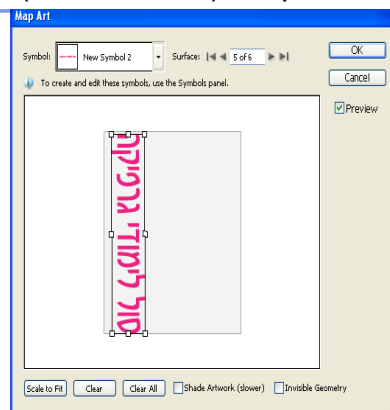
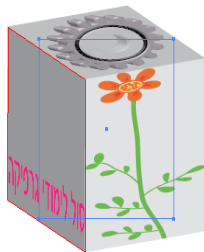
בחלון שנפתח ישנה אפשרות להגדיר עומק, פרספקטיבה, צורה חלולה או אטומה וכו'. יש לשים לב לסמן את ה- Preview כדי לראות את השינויים חלים על הצורה שיצרנו.

להזיז



קליק עם העכבר על גבי הקובייה שבחלון תאפשר אותה ולשנות לה פרספקטיבה.

- בטרם נטעין את הגרפיקה הרצויה, יש ליצור אותה ולמקם אותה ב-Symbols, רק דרך שם ניתן להעלות גרפיקה לתלת מימד.
- על מנת להטעין גרפיקה בתוך הקובייה, יש להיכנס ללחצן ה-Map Art שבתוך החלון, ולבחור בפאה הרצויה ע"י דפדוף בחצים העליונים, יש לבחור ב-Symbol הרצוי, ולמקם אותו על גבי הפאה, לחצן תחתון – Scale to fit – יפרוש את התמונה על גבי הפאה כולה. ניתן לשוב, להקטין ולהגדיל עם העכבר את התמונה.
- אם ברצוננו להעלות טקסט, עלינו להפוך אותו לווקטורי (Create outline) ולגרור אותו לספריית הסמלים, בטרם ניתן יהיה להעלותו על גבי הקובייה.



2. הדפסה

שמירה לצורך דפוס, נשמור את הקובץ בפורמט pdf (File → save as → pdf).
• חשוב מאוד לשמור שמירה ראשונה בפורמט אילוסטרייטור על מנת שנוכל לערוך אם נרצה.

לאחר שנותנים שם, נפתח חלון ובו ניתן להגדיר את הגדרות ההדפסה הרצויות, בחירה למעלה ב:
High quality – לא נוגע בהגדרות הצבעים שהוגדרו
Press quality – ממיר את הקובץ ל-CMYK
Smallest file size – שמירה לצורך העברת קובץ במייל (כיווץ)

בצד שמאל של החלון ישנן אפשרויות נוספות אשר ניתן להגדיר דרכן כגון:
General – נותן סיכום קצר על אופי ההדפסה, כמו כן ניתן לסמן אם ברצוננו לראות את הקובץ לאחר השמירה

Compression – מאפשר לקבוע את הרזולוציה בהדפסה (מינימום 300 PPI)
Marks & bleeds – מתייחס לשולי הדף ולסימוני גבולות של המסמך

תרגולים

תרגילים לשיעור 1

1. פתחו קובץ בגודל : 150mm (w) 160mm (h) , RGB , ובו שלבו ארבעה עיגולים וארבעה ריבועים
2. פתחו קובץ בגודל A4 , CMYK , ושלבו בו ארבע עיגולים
3. פתחו קובץ בגודל 160MM (w) , 360mm (h) , RGB , ושלבו בו ארבעה אלמנטים שונים
4. פתחו קובץ בגודל 460mm (w) , 600mm(h) , CMYK , ושלבו על כולו אלמנטים שונים

תרגילים לשיעור 2

1. פתחו קובץ וצרו בו את הצורות הבאות:
עיגול בגדלים הבאים:
 - 30mm(W) 30MM(H)
 - 50mm (W) 50mm(H)
 - 60mm(W) 30mm(H)
 ריבוע פינות מעוגלות בגדלים הבאים:
 - 20mm(W) 25mm(H) 2.5mm(C)
 - 35mm(W) 35mm(H) 20mm(C)

2. פתחו שלושה קבצים שונים ושכפלו בכל אחד מהן את הצורות הבאות:
 - בקובץ הראשון - עיגול בתוך עיגול בתוך ריבוע
 - בקובץ השני - ריבוע בתוך עיגול בתוך ריבוע
 - בקובץ השלישי - עיגול בתוך עיגול בתוך עיגול

תרגילים לשיעור 3

1. צרו 10 ריבועים, זה בתוך מרכזו של זה, כאשר כל אחד מהם בצבע שונה.
2. חזרו על התרגיל הנ"ל עם העיגול.
3. צרו אליפסה מאורכת, וע"י שכפולה וסיבובה – צרו פרח. תנו צבע שונה לכל עלה כותרת.
4. חזרו על התרגיל הנ"ל עם צורת מלבן.
5. צרו 10 צורות חדשות וצבעוניות מהעיגול, הריבוע והכוכב, בעזרת החץ הלבן.

תרגילים לשיעור 4

1. צרו את הלוגואים הבאים בעזרת כלי הנקודות:
2. בנק הפועלים, בנק מזרחי, בנק טפחות, פלאפון, בנק לאומי, תנובה (השתדלו להשתמש במינימום נקודות)
3. המציאו סוג חדש של פונט בעזרת כלי הנקודות, וכתבו את כל אותיות ה-א"ב
4. צרו את הצורות הבאות בעזרת כלי הנקודות, השתמשו בפקודות **join** ו-**average**:
5. שפתיים, פרפר, לב, מכנסיים, חולצה

תרגילים לשיעור 5

1. צרו חמש צורות שונות, ושכפלו כל אחת מהן כחמש פעמים בעזרת ה- offset path, החילו צבעים וגדלים שונים על כל אחת מהצורות
2. צרו חמישה סגנונות שונים של שמכם + אובייקט נוסף בעזרת ה- Warp
3. ייבאו 10 תמונות בעלות טקסטורה שונה, והכניסו אותם לרשימת ה- Swatches. צרו אובייקטים שונים על גבי המסמך, ומלאו אותן באותן טקסטורות שייבאתם.

תרגילים לשיעור 6

1. צרו חמישה צבעי gradient שונים, והכניסו אותם לתיבת ה- swatches
2. צרו את הסמלים הבאים בעזרת ה- Pathfinder:
 - סמל האולימפיאדה
 - מגן דוד
 - את האותיות: A, B, D, P, Q, R,
 - את המספרים: 4, 6, 8, 9
3. הקפידו לצבוע כל אות ומספר בצבע אחר
4. מקמו את האותיות שיצרתם בשורה אחת לרוחב הדף עם מרווחים שווים
5. מקמו את המספרים שיצרתם מתחת לאותיות לרוחב הדף עם מרווחים שווים
6. חזרו על תרגילים שלוש וארבע, אך הפעם מקמו את האותיות והמספרים לאורך הדף עם מרווחים שווים.

תרגילים לשיעור 7

1. כתבו את שמכם המלא, שכפלו אותו כחמש פעמים, ועצבו בצורה שונה מבחינת פונט, גודל וכו'.
2. הפכו חלק מהטקסט ששכפלתם לאובייקטים וקטורים, ושנו את עיצובם וצבעם.
3. צרו חמישה סוגים שונים של טקסט על מסלול
4. עצבו כרטיס ביקור מקורי, שלבו טקסט ואובייקטים, השתמשו ביישורים, בטקסט על מסלול וב- pathfinder
5. בצדו השני של הכרטיס ביקור, צרו את אותו הכרטיס בשפה האנגלית.

תרגילים לשיעור 8

1. צרו 15 blend שונים מחצאי צורות, ומצורות שלמות בצבעים שונים.
2. צרו blend של לב אל לב
3. צרו blend מהשם הפרטי שלכם לשם הפרטי, ומשם משפחה, לשם משפחה
4. בחרו שלוש אותיות מה-אב', הפכו אותן לצורה כשכל אחת בצבע שונה, וצרו blend

תרגילים לשיעור 9

1. הוסיפו שלוש תמונות שונות למסמך חדש, וצרו מכל תמונה מסיכה.
2. הוסיפו כותרת לכל אחת מהתמונות ועצבו אותה בעזרת מעטפה
3. פתחו מסמך חדש וכתבו את שמכם:
 - העתיקו אותו שלוש פעמים נוספות.
 - עצבו כל אחד מהטקסטים בעיצוב וצבע שונים.
 - הוסיפו מעל כל אחד מהשמות אובייקט שונה, וצרו מעטפה בצורת האובייקט.

תרגילים לשיעור 10

1. ייבאו קובץ פוטושופ לאילוסטרייטור פעמיים: בפעם הראשונה הפכו את השכבות לאובייקטים, ובייבוא השני, הפכו את השכבות לתמונה שטוחה.
2. צרו חמישה אובייקטים שונים, לכל אחד מהם החילו Gradient Mesh שונה (דרך תפריט Object).
3. צרו חמישה אובייקטים שונים, ולכל אחד מהם החילו Mesh שונה בעזרת הלחצן.
4. צרו חצי עיגול, ושלבו בו בעזרת ה-Mesh את כל צבעי הקשת.

תרגילים לשיעור 11

1. איירו איור כלשהו, ובעזרת ה-Live paint צבעו אותו בצבעים שונים.
2. ייבאו תמונה ושכפלו אותה שלוש פעמים, החילו על כל אחת מהתמונות live trace ברמת צבעים שונה.
3. שכפלו את התמונה פעם נוספת, ומיד לאחר החלת live trace החילו Live paint וצבעו אותה בצבעים שונים.
4. צרו opacity mask מתמונה ומאובייקט, כאשר החלק הגלוי יהיה בצורת כוכב.

תרגילים לשיעור 12

1. צרו מסמך בן 5 שכבות:
 - בשכבה הראשונה צרו רקע שהוא Gradient
 - בשכבה שניה הוסיפו טקסט
 - בשכבה השלישית הוסיפו שתי תמונות
 - ברביעית: שלושה אובייקטים
 - בחמישית: מסיכה בשקיפות עם תמונה
2. שמרו את המסמך, ויצאו אותו לפוטושופ כקובץ שכבות
3. צרו 10 מברשות שונות
4. פתחו מסמך חדש, והחילו את כל המברשות שיצרתם על גבי אובייקטים וטקסטים לבחירתכם.

תרגילים לשיעור 13

1. עצבו לוגו והשתמשו בשני צבעי Pantone בלבד (ניתן להשתמש באחוזים שונים מאותו צבע, ובכך לקבל גוונים נוספים).
2. הכניסו את הלוגו לספריית הסמלים
3. השתמשו בלוגו שיצרתם לצורך יצירת כרטיס ביקור. שלבו בכרטיס הביקור סמל נוסף שתצרו.

תרגילים לשיעור 14

1. ייבאו תמונה ושכפלו אותה שש פעמים
2. החילו על כל תמונה פילטר שונה
3. שמרו את הקובץ כ-JPEG עם רזולוציה 300 והדפיסו במדפסת ביתית

תרגילים לשיעור 15

1. צרו צורה תלת מימדית והחילו על כל אחת מפיאותיה תמונה שונה
2. עצבו שלוש צורות שונות בתלת מימד