



ILLUSTRATOR

למעצבים גרפיים ולמעצבים דיגיטליים

דקל מועלם



אודות המחבר



דקל מועלם

מעצב דיגיטלי ומרצה

מרצה לעיצוב דיגיטלי באקדמית **Netcraft**, באוניברסיטת אריאל,
ב-**Xtra Student** ובאקדמיה לאמנות **בצלאל**, בירושלים.

מרצה מוסמך של תוכנות Adobe ומומחה מוסמך של Adobe
לתוכנות: **פוטושופ**, **אילוסטרייטור** ו**אינדיזיין**.

כתב והיה שותף לכתיבה של למעלה מעשרה ספרי הדרכה בתחומי עיצוב
גרפי, עיבוד תמונה ממוחשב ועיצוב דיגיטלי.

מנהל סטודיו עצמאי לעיצוב אתרי אינטרנט, אפליקציות ומוצרים
דיגיטליים שונים.

בעל **תואר ראשון** במדעי הרוח והחברה ו**תואר שני** בחוג לתרבות הקולנוע
מטעם אוניברסיטת חיפה.

אבא של איילת, איתי וגלי.

©
כל הזכויות שמורות לדקל מועלם
אין להפיץ, להדפיס או להקליט חלקים מספר זה, ללא אישור בכתב מהמחבר.
כל פעולה כזו תיחשב להפרת זכויות היוצרים של המחבר.
נכתב והופק בישראל 2019

מדף הספרים הדיגיטלי של UX/UI Master

<https://deckel.co.il/workshop/books>



Figma
דקל מועלם



Photoshop
דקל מועלם



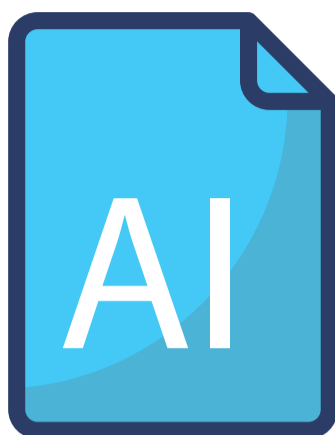
Illustrator
דקל מועלם



InDesign
דקל מועלם



קיצורים בפוטושופ
ירמי אריאלי



העוסקים במלאכה

כתיבה ועריכה: דקל מועלם

עימוד ועיצוב הספר: סטודיו דקל

עריכה מקצועית: יריב בן אליעזר

תודות

תודה ליריב בן אליעזר על העבודה המסורה והמקצועית

תודה ללביא פרצ'יק על העבודה המשותפת על אתר הספרים

תודה לטל רום על העיניים המקצועיות הנוספות והפרגון

תודה לכל החברים בנטקראפט: על הכיף בעבודה וההתעניינות

ותודה אחת ענקית ליעלי, איילת (לולי), איתי וגלי שממלאים אותי באהבה

קריאה נעימה ומועילה...

תוכן העניינים

6	מתחילים לעבוד Getting Started	.1
15	תצוגה ורשתות עבודה View & Grids	.2
24	יצירת אובייקטים Creating Objects	.3
55	ארגון אובייקטים Arranging Objects	.4
86	עיצוב אובייקטים Appearance	.5
119	ייבוא תמונות Placing Images	.6
126	טקסט Text	.7
142	אובייקטים מורכבים Compound Shapes	.8
161	מסכות Masks	.9
171	ייצוא Export	.10

1



מתחילים לעבוד | Getting Started

על התוכנה

אילוסטרייטור היא תוכנה גרפית וקטורית, כלולה בחבילת תוכנות הענן של אדובי, Adobe CC. התוכנה מיועדת בעיקר עבור עיצוב אלמנטים גרפיים ואיורים קווים. מדובר בתוכנה וקטורית, תוכנה שהאובייקטים שנוצרים בה מבוססים על חישובים של מיקום וגודל והם אינם תלויים ברזולוציה, התוכנה מאפשרת לשנות את גודלם של האובייקטים שנוצרו בתוכנה בכל שלב, והיא שומרת קבצים קלי משקל, יחסית.

לאילוסטרייטור יכולות איוריות ועיצוביות גבוהות ביותר, והיא מאפשרת ליצור של עבודות גרפיות ואיור מגוונות, ללא צורך ביכולת איור מיוחדת, למרות שזה יכול להועיל מאד... השימושים העיקריים בתוכנה הם בנייה של לוגואים, עיצוב של אייקונים ועריכה של אלמנטים גרפיים שאותם נשלב באתר או באפליקציה.

מיקום בתהליך העבודה?

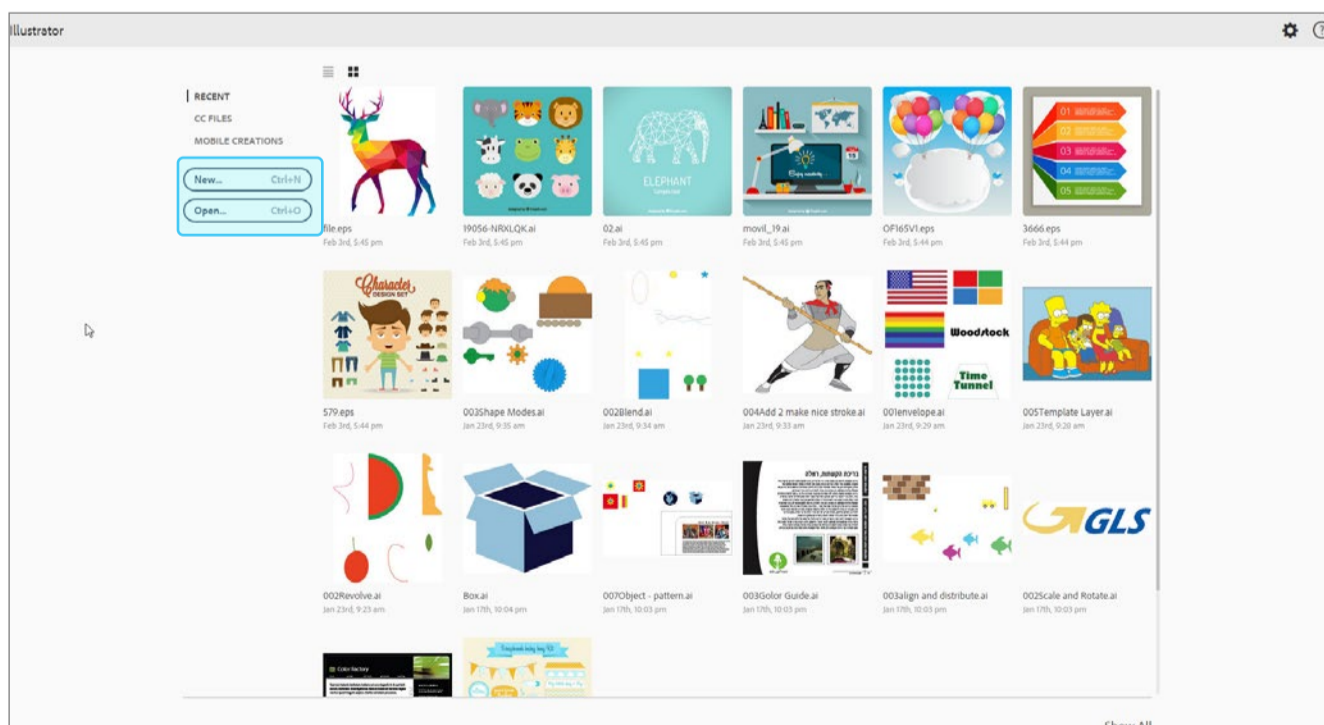
ברוב הפרויקטים שעוסקים בעיצוב, אילוסטרייטור תהיה את תחנת העבודה הראשונה - בעיקר כשמדובר בתהליך של מיתוג עסקי. אילוסטרייטור מכילה אפשרויות עבודה רבות עבור מעצבים ומאיירים, ומאפשרת להם ליצור סמלים מסחריים, אייקונים, איורים ואלמנטים גרפיים שונים, בקלות ובפשטות. עיקר יכולותיה טמון ביצירת אפקטים מיוחדים על אובייקטים, בנייה של עצמים מורכבים, סגנון של העצמים ואיור דיגיטלי.

לדוגמה, פרויקט של עיצוב אפליקציה: עיצוב הלוגו (במידה יש צורך) והאלמנטים הגרפיים ייעשה באילוסטרייטור. עיבוד התמונות ייעשה בבוטושופ. התוצרים של שתי התוכנות ימוקמו בתוכנת עיצוב ממשק כמו Xd, Figma או Sketch, שהן תוכנות עיצוב הממשק המוכרות ביותר כיום בתחום.

יצירת מסמך חדש

כל עבודת עיצוב או איור תתחיל ביצירת מסמך חדש. הגדרות המסמך השונות לא תמיד יהיו מהותיות. כדי לעצב לוגו או אייקון, לא כל כך משנה גודל המסמך או יחידות המידה של המסמך. אם אתם מעדיפים את אילוסטרייטור כתוכנה לעיצוב המסכים שלכם, אז למידות תהיה משמעות אמיתית.

לאחר הפעלת התוכנה, ייפתח מסך פתיחה שבו ניתן לבחור בין פתיחה של מסמך קיים (Open), או יצירה של מסמך חדש (New).



לחיצה על כפתור New, תפתח חלון יצירת מסמך חדש.

בחירת Intent

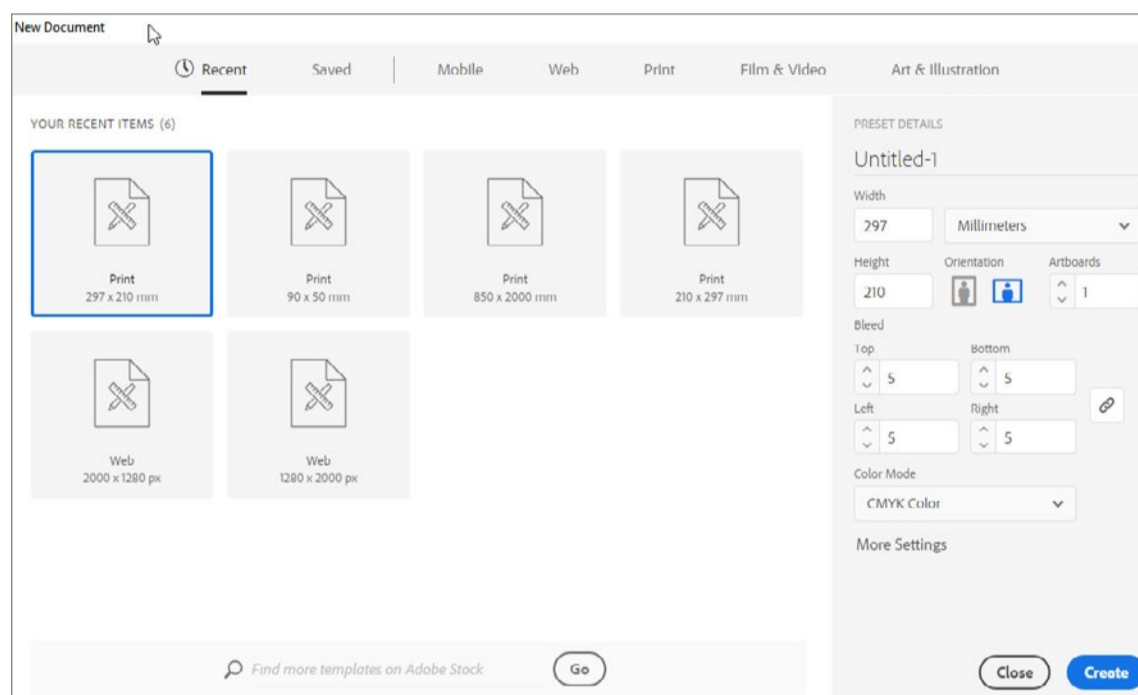
בחלקו העליון של חלון יצירת מסמך חדש, ניתן לבחור מהו ה-Intent של המסמך. לדוגמה, ניתן לבחור ב-Mobile על-מנת ליצור מסמך עבור עיצוב אפליקציה לסמארטפונים או שניתן לבחור ב-Web כדי לעצב אתר אינטרנט. ההבדלים העיקריים בין ה-Intents השונים טמונים בשלושה פרמטרים:

Color Mode: המודל לתיאור צבע של המסמך - כיוון שמדובר בעיצוב למסך, יש לבחור במודל RGB.

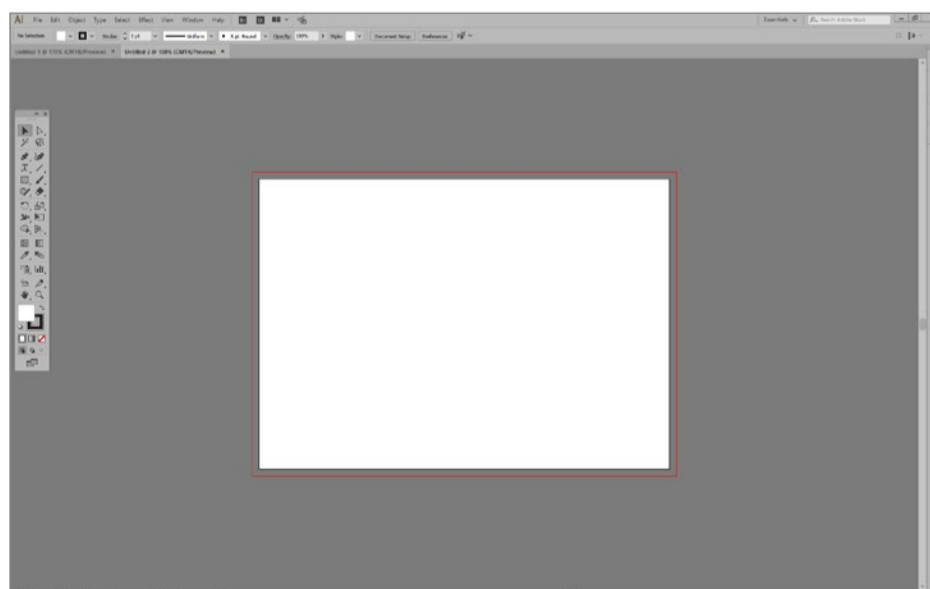
Units: יחידות המידה שבהן התוכנה תשתמש בעת ביצוע פעולות הדורשות הגדרות מספריות. בשדה זה נבחר בפיקסלים כיחידות המידה.

Page Size: גודל הדף. כאמור, אם איננו מתכוונים לעצב מסך, למשל לאפליקציה (ואז נוכל לבחור בגודל ייעודי, למשל אייפון X), גדלי הדף אינם משמעותיים, היות שמדובר בתוכנה וקטורית שמאפשרת לשנות גודל לאובייקטים בכל שלב, ללא אובדן איכות.

Artboards: בשדה Artboards ניתן להגדיר כמה דפי עבודה יהיו במסמך, כשניתן לבחור יותר מדף אחד. חשוב לזכור שבשונה מתוכנות עימוד כמו אינדיזיין או וורד, הוספת דפים אינה משמשת לצורכי עימוד, אלא כדף עבודה נוסף - עבור סקיצות, או מספר מסכים, למשל.



לאחר אישור החלון נוכל לראות את המסמך שנוצר:

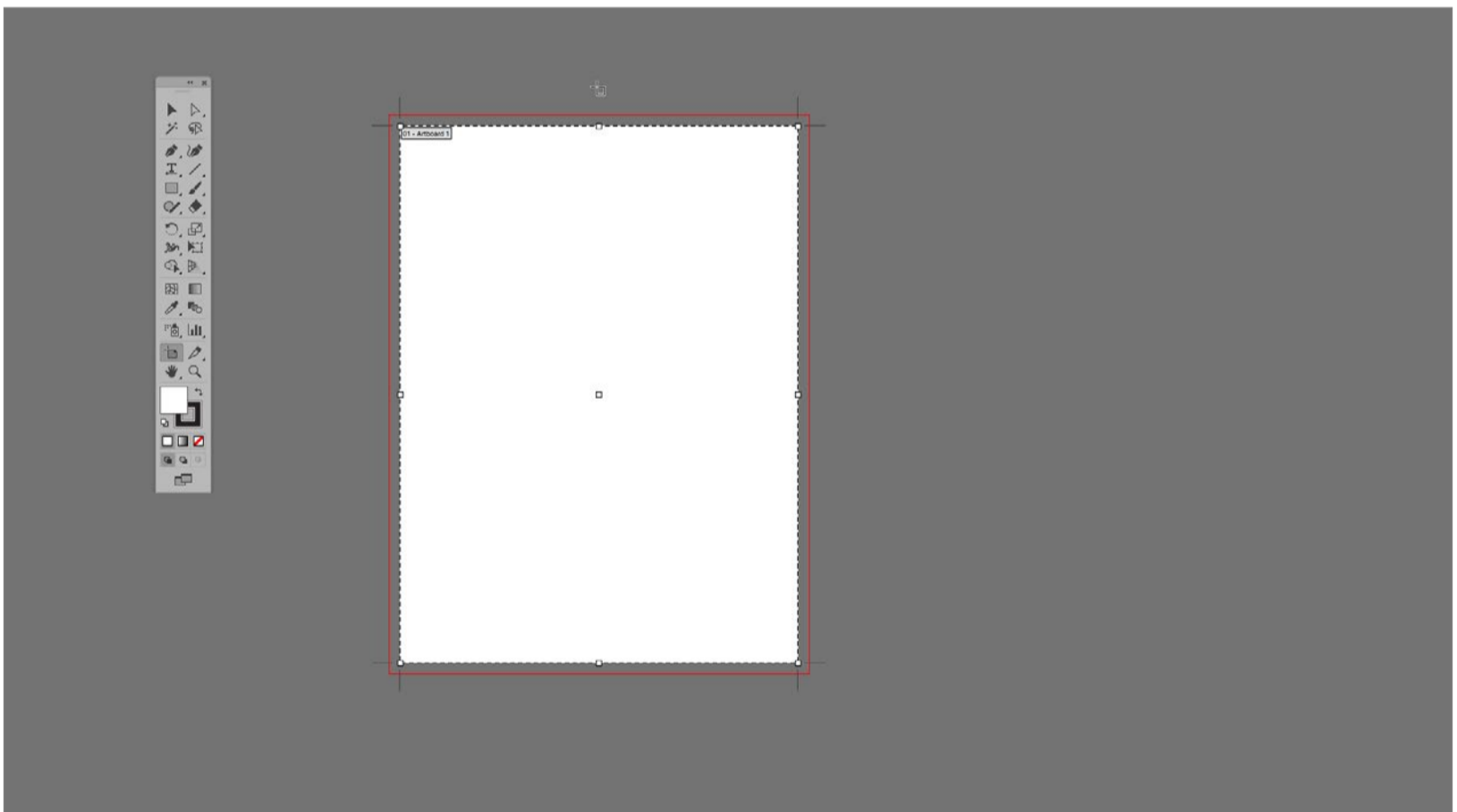


עריכת Artboards

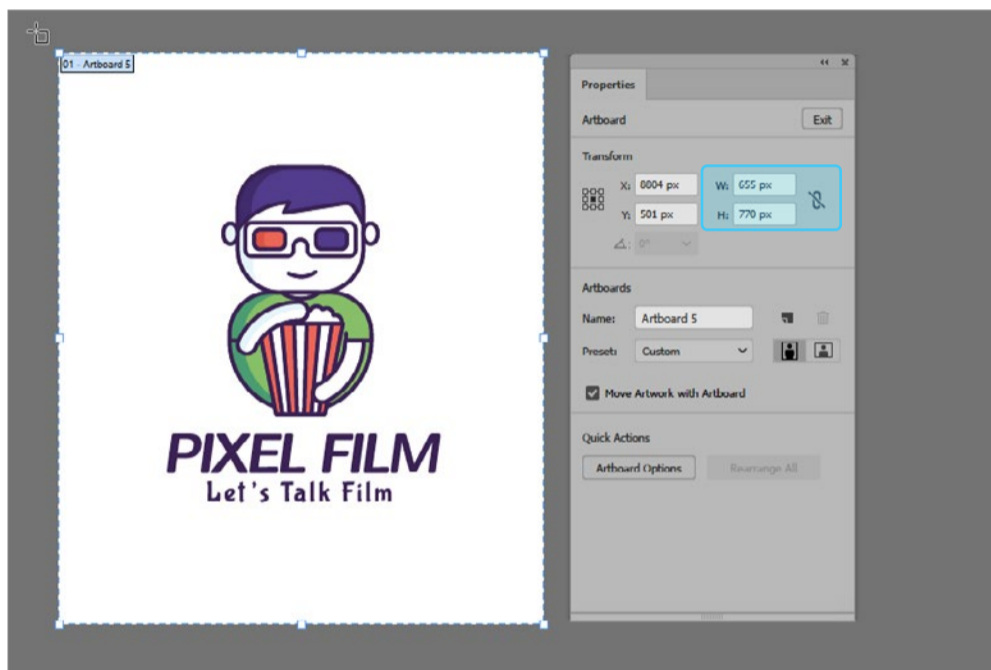
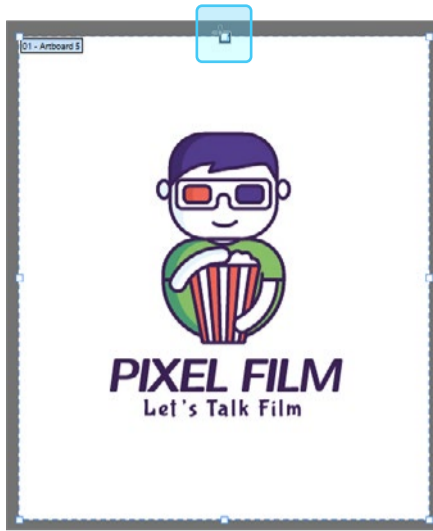
בחלקו התחתון של סרגל הכלים, ניתן למצוא את כלי ה-Artboards.



בחירה בכלי זה תעביר את המסמך למצב של Edit Artboards, שבו ניתן לשלוט בהגדרות ה-Artboards באופן ידני, או באמצעות חלון Properties.

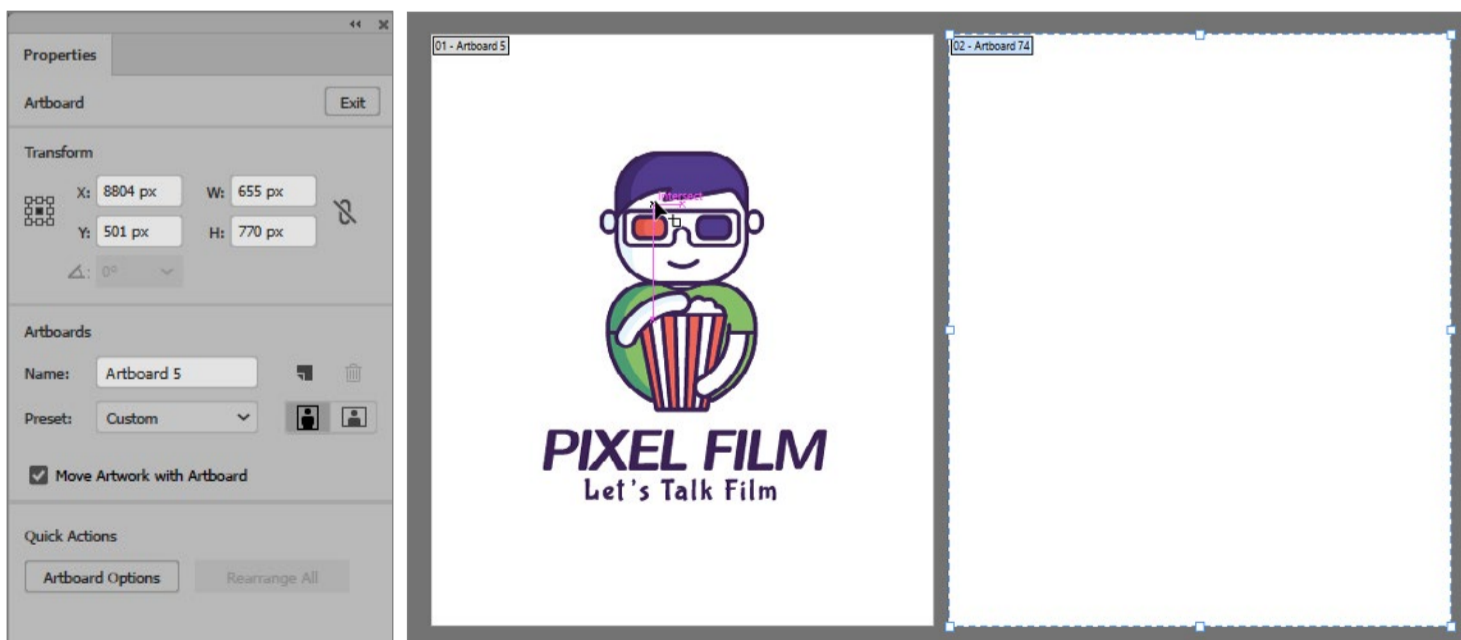


שינוי גודל Artboard: ניתן לבחור בין שינוי גודל ידני ב-Artboard או באמצעות שינוי ההגדרות שבחלון Properties. בחירה של ה-Artboard עצמו, על ידי לחיצה על דמותו, תאפשר לשנות את גודלו באופן ידני.



שכפול Artboard: באמצעות כלי ה-Artboard ניתן לגרור את ה-Artboards שבמסמך, לכל מקום בשטח העבודה. החזקת מקש Alt בעת הגרירה, תשכפל אותו.

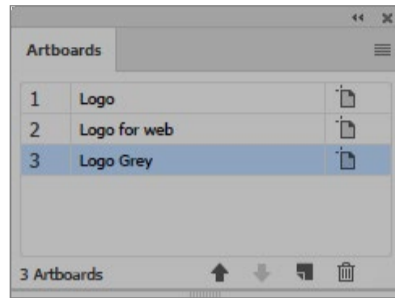
יצירת Artboard חדש: כדי ליצור Artboard חדש במסמך, יש ללחוץ על האייקון New בחלון Properties.



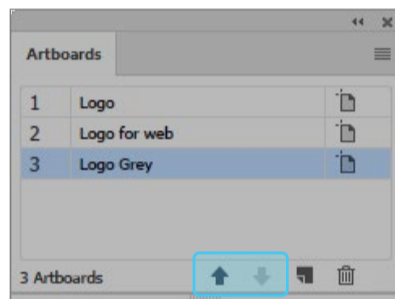
אפשרות אחרת היא לבחור בכלי ה-Artboard ואז לשרטט את ה-Artboard הרצוי.

חלון Artboards

על מנת לנהל את ה-Artboards השונים במסמך, יש לפתוח את חלון ה-Artboards מתפריט Window.

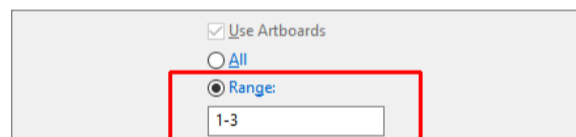


חלון ה-Artboards מציג את הדפים הקיימים במסמך ואת סדר הייצוא שלהם. כדי לשנות את סדר ה-Artboards, יש לגרור אותם בחלון אחד מעל או מתחת לשני, או להשתמש באייקונים Move Up ו-Move Down כדי להעביר אותם צעד קדימה או צעד אחורה.



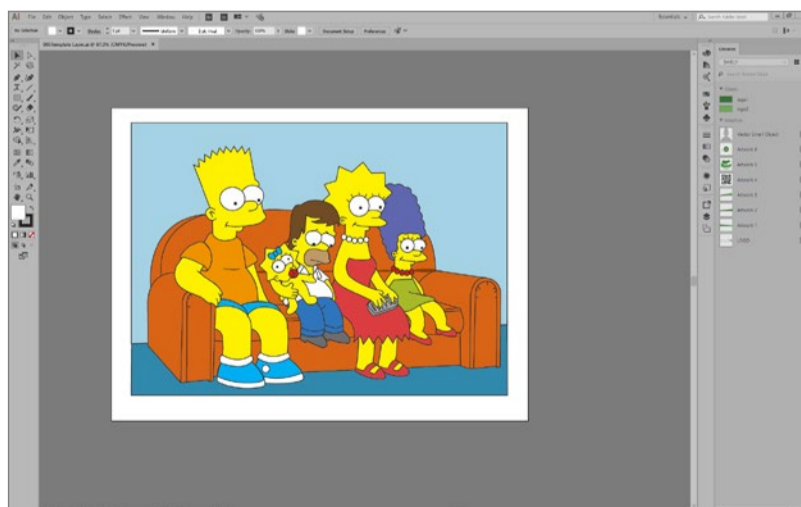
שמירת מסמך שכולל Artboards

בעת שמירת מסמך בפורמט של אילוסטרייטור (AI), באמצעות הפקודה File > Save, יישמרו כל דפי העבודה באופן אוטומטי. לעומת זאת, בעת ייצוא קובץ בפורמט כמו JPG או PNG, ניתן יהיה לבחור בחלון הייצוא אלו דפים לשמור, באמצעות השדה Range.

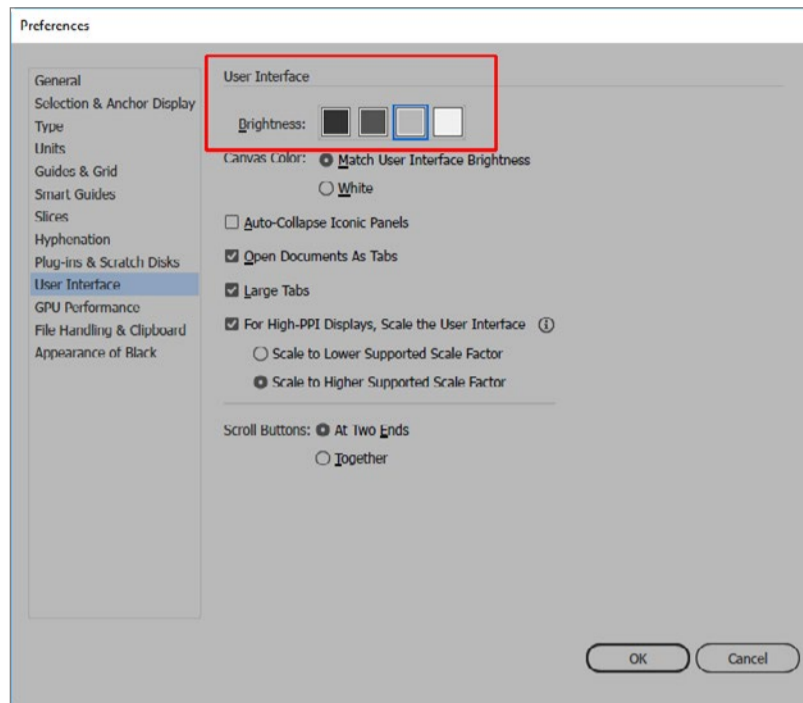


ממשק התוכנה

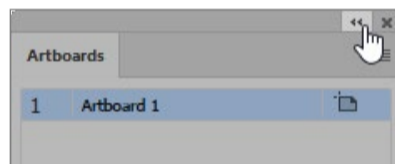
בחלק העליון של המסך מוצגים שורת התפריטים של התוכנה וקיצורי דרך שונים, מתחתם מוצג חלון Properties, משמאל תיבת הכלים (Tools), מימין חלונות התוכנה (Panels), ובמרכז המסך ה-Artboard.



למי שמתקשה לעבוד עם הממשק הכהה של התוכנה, ניתן לבחור בפקודה `Edit>Preferences`, לגשת לקטגוריית `User Interface` ולבחור בשדה `Brightness` את צבע הממשק הרצוי:



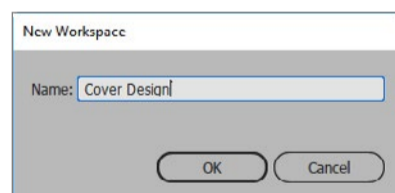
את חלונות התוכנה השונים ניתן לפתוח באמצעות תפריט `Window`. לעתים החלונות ייפתחו במצב חלקי, וכדי להרחיב אותם למצבם המלא, יש ללחוץ על האייקון דמוי שני המשולשים בחלקו הימני של החלון:



לחילופין, ניתן לבחור בפקודה `Show Options` מהתפריט הצדי של החלון.

שמירת סביבת העבודה

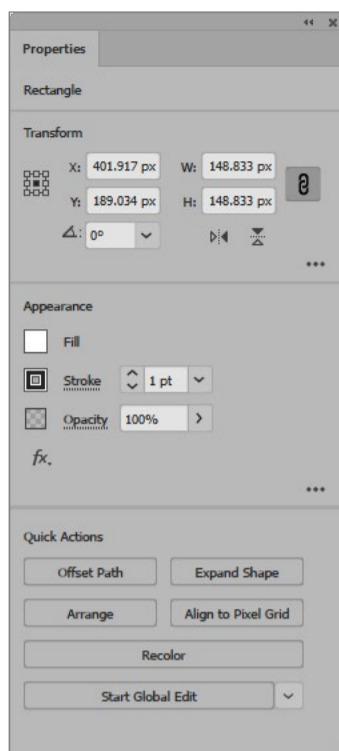
העבודה עם חלונות התוכנה היא דינמית ומשתנה, ולכן מומלץ לארגן את החלונות במצב הרצוי, כל משתמש וההעדפות שלו, ולשמור את סביבת העבודה שנוצרה. כדי לשמור סביבת עבודה, יש לארגן את חלונות התוכנה באופן הרצוי, ואז לשמור את סביבת העבודה באמצעות הפקודה `Window>Workspace>New Workspace`.



כדי לחזור לסביבת העבודה, בכל שלב, יש לגשת לפקודה `Window>Workspace>Reset` ולבחור בפקודה `Reset` עבור סביבת העבודה.

חלון Properties

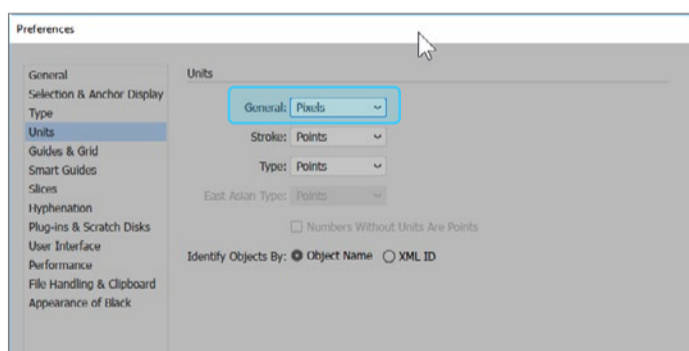
חלון המאפיינים (`Properties`) הוא אחד החלונות החשובים בתוכנה. חלון זה מציג את ההגדרות של האובייקט שמוסמך במסמך וכך ניתן לשנות אותן. לדוגמה: סימון של מלבן במסמך יציג את ההגדרות שלו בחלון ויאפשר לשנות אותן.



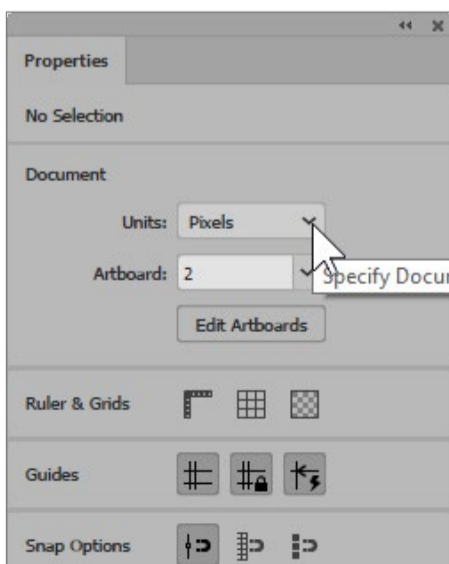
שינוי יחידות המידה לעבודה שוטפת

חלק מהגדרות הכלים והחלונות השונות דורשות הזנה של ערכים מספריים. כזכור, בעת יצירת מסמך חדש ניתן לבחור את יחידות המידה הרצויות לעבודה. את יחידות המידה ניתן לשנות אותן באופן נקודתי או באופן קבוע. שינוי נקודתי מתבצע כך: בחלון העבודה הפעיל, יש להקליד את הערך הרצוי ואחריו יש להקליד את יחידת המידה הרצויה. לדוגמה, הקלדת הערך אס תקבע את יחידת המידה בפיקסלים וכך הלאה.

כדי לשנות את הגדרות יחידות המידה באופן קבוע, יש לגשת לפקודה `Edit>Preferences>Units` ובשדה `General` לבחור ביחידת המידה הרצויה.



אפשרות נוספת היא לוודא שאין אף אובייקט מסומן במסמך, ואז לשנות את יחידות המידה בחלון `Properties`.



מספר פעולות שחשוב להכיר:

Edit>Undo: כדי לבטל את הפעולה האחרונה שבוצעה ניתן להשתמש בקיצור המקשים CTRL+Z. ניתן לבטל מספר לא מוגבל של פעולות.

File>Revert: כדי לחזור לגרסה השמורה של הקובץ, יש לפקודה File>Revert והקובץ ישוב למצב שבו הוא היה בעת ביצוע פעולת השמירה האחרונה.

File>Save As: תוכנת אילוסטרייטור מאפשרת לפתוח באופן מיטבי רק קבצים שנוצרו באותה גרסה של התוכנה או בגרסאות ישנות יותר, אך לא קבצים שנוצרו בגרסאות מאוחרות יותר. כדי לשמור קובץ שניתן יהיה לפתוח אותו גם בגרסה מוקדמת יותר של התוכנה, יש לגשת לשדה Version בתיבת השמירה של הקובץ.