

# תוכנית לכיתות יא' - חלופה ליישומים גרפיים (70%)

סמל שאלון 791381

תשפ"ו 2025-2026

## תוכן עניינים

2.....	חשוב לקרוא לפני.....
2.....	פרק 1 - מבוא ליישומים גרפיים.....
2.....	פרק 2 - <b>PHOTOSHOP</b> - מבנה התוכנה.....
3.....	פרק 3 - עבודה עם קבצים בתוכנת פוטושופ.....
3.....	פרק 4 - יסודות הסימון/בחירה.....
4.....	פרק 5 - צבע, מילוי וכלי ציור.....
4.....	פרק 6 - פאנל השכבות.....
5.....	פרק 7 - אפקטים.....
5.....	פרק 10 - כלי עריכה ותיקון צבע.....
5.....	פרק 11 - כלי הכתב ועבודה עם מלל.....
6.....	פרק 12 - צורות ומסלולים וקטוריים.....
6.....	פרק 13 - מיומנויות שינוי ועיוות (טרנספורמציה).....
6.....	פרק 14 - <b>ILLUSTRATOR</b> - הכרת מבנה תוכנת אילוסטרייטור.....
6.....	פרק 15 - פעולות בסיסיות בתוכנת אילוסטרייטור.....
7.....	פרק 16 - שכבות.....
7.....	פרק 17 - תכונות מסלול, מילוי וקו.....
7.....	פרק 18 - עצמים גרפיים ואיור דיגיטלי.....
8.....	פרק 19 - עבודה עם צבעים, תמונות וסוגי מילויים (רקעים).....
8.....	פרק 20 - כלי הכתב ועבודה עם מלל.....
8.....	פרק 21 - אפקטים וסגנונות גרפיים.....
8.....	פרק 22 - תפעול עצמים, עיוות, טרנספורמציה ומעטפות.....
9.....	פרק 23 - מסכות.....
9.....	פרק 24 - תלת מימד 3D.....
9.....	פרק 25 - עריכת וידאו / אנימציה.....
9.....	פרק 26 - יצירת תמונות באמצעות בינה מלאכותית (רשות - לא כלול בבחינת הברגרות).....
10.....	פרק 27 - קבלת תג הסמכה דיגיטלי.....
10.....	המלצות:.....

## חשוב לקרוא לפני...

תכנית הלימודים לכיתה י"א מהווה ברובה חזרה, הרחבה והעמקה של הנושאים שנלמדו בכיתה י'. בכיתה י"א התלמידים יחזרו על החומר, יתרגלו וישפרו את יכולותיהם ואת המיומנויות בתפעול התוכנות הגרפיות Photoshop ו-Illustrator, תוך הרחבת סל היכולות, לרבות שליטה במושגי המפתח בגרפיקה, יסודות בעיצוב חזותי, עבודה מתקדמת עם צבעים, שכבות התאמה, מצבי שילוב, מסכות, אפקטים, שקיפות, פילטרים, עריכת מסלולים מתקדמת, המרת תמונות לעצמים וקטוריים, עבודה ב-3D ועוד.

## תג הסמכה בינלאומי

בנוסף להעמקת הידע בתוכנות פוטושופ ואילוסטרייטור, מומלץ לחשוף את התלמידים ל- קורסים קצרים חינוכיים מטעם חברת אדובי אשר מאפשרים קבלת תעודת הסמכה עם תג דיגיטלי. הרחבה על כך והמלצות על קורסים ספציפיים בפרק 27 <<

## פרק 1 – מבוא לעיצוב גרפי

### 1.1 יסודות בתורת העיצוב החזותי:

- סוגי צבעים
- נפח
- צורות
- קווים
- קומפוזיציה

### 1.2 מושגים בסיסיים בגרפיקה:

- פיקסלים (Pixels), גרפיקת מפת סיביות (Bitmap), רסטר (Raster) ..
- וקטור (Vectors)
- רזולוציה (Resolution): (רזולוציית תמונה/מסך, דפוס/אינטרנט)

### 1.3 פרופילי צבע:

- RGB
- CMYK

### 1.4 סוגי קבצים (פורמטים) וההבדלים ביניהם:

- Psd, Ai
- Jpg, Png
- Pdf
- Svg

### 1.5 הבדלים בין פוטושופ לאילוסטרייטור

### 1.6 ייצוא לבית דפוס:

- סוגים וגודל נייר
- סוגי הדפסות וכריכות

## פרק 2 – PHOTOSHOP - מבנה התוכנה

### 2.1 ממשק התוכנה

- תפריט עליון (שורת התפריטים)
- סרגל האפשרויות
- ארגז הכלים
- כלים נסתרים
- עמודת הלוחיות/הפאנלים (תפריטים צדדיים)

## 2.2 אפשרויות תצוגה וניווט:

- אפשרויות שינויי רמת ZOOM (הגדלה והקטנת מסך)
- אפשרויות ואיפוס מרחבי עבודה (Workspace)
- שמירת סביבת העבודה (New Workspace)
- סרגל העבודה וקווי עזר (Rulers & Guides)
- ארגון תצוגת המסכים (עיגון או ניתוק חלונות)
- תצוגת מסך מלא (F)

## פרק 3 - עבודה עם קבצים בתוכנת פוטושופ

### 3.1

- הגדרה נכונה של קובץ חדש
- מידות מוכנות מראש (Presets)
- שינוי מידות תמונה
- שינוי מידות קנבס (משטח העבודה)
- מידות בפיקסלים/סנטימטרים
- חיתוך קובץ וחיתוך לפי מידות
- שכפול קובץ
- סיבוב קובץ

## פרק 4 - יסודות הסימון

### 4.1 כלי סימון/בחירה

#### 4.1.1 כלי סימון בסיסיים:

- כלי הבחירה המלבני
- כלי הבחירה האליפטי
- כלי בחירת טור/שורה

#### 4.1.2 כלי הלאסו:

- לאסו חופשי
- לאסו מגנטי
- לאסו מצולע (פוליגוני)

#### 4.1.3 כלי בחירה "קסומים":

- מטה הקסם (שרביט קסמים)
- כלי הבחירה המהיר
- כלי סימון אובייקטים
- כלי מברשת בחירה (כלי חדש!!)

#### 4.1.4 פונקציית בחירת דמויות (Select Subject)

#### 4.1.5 בחירה עם מסכה מהירה (Quick Selection Mask)

#### 4.2. פעולות על אזורי בחירה

- בחירת כל תוכן הקובץ (Select All)
- היפוך בחירה (Inverse)
- ביטול בחירה (Deselect)
- ריכוך בחירה (Shift+F6 או Modify > Feather)
- הוספה והחסרת אזורי בחירה (Shift/Alt)
- עיוות אזור בחירה
- הזזת אזור בחירה
- הזזת תוכן בחירה

## פרק 5 - צבע, מילוי וכלי ציור

#### 5.1. עבודה עם צבע

- כלי/פלטת הצבע: צבע הקדמה וצבע הרקע.
- שימוש בפאנל COLOR
- חלון הדוגמיות (SWATCHES)
- בחירת צבע מתוך תמונה
- חלון Color Guides

#### 5.2. כלי מילוי וציור

- כלי משפך הצבעים (דלי הצבע)
- כלי מעבר הצבע Gradient
- כלי המברשות
- עיפרון
- כלי המחק
- מחק רגיל
- מחק רקע
- מחק קסמים

#### 5.3. טכניקות לשינוי גוון צבע:

- מברשת רגילה+מצב שילוב Color
- מברשת שינוי צבע
- התאמות ושכבות התאמה לשינוי גוון

## פרק 6 - פאנל השכבות

#### 6.1. עבודה עם שכבות

- יצירה ומחיקה
- שכפול שכבה/עצם
- שינוי סדר
- שקיפות עם Opacity (ברמת השכבה)
- נעילה
- קבוצה וקישור

#### 6.2. מצבי שילוב (Blending Modes)

#### 6.3. שכבות מילוי ושכבות התאמה (Adjustments)

#### 6.4. מסכות

## פרק 7 - אפקטים

### 7.1 . אפקטים (סגנונות שכבה)

- Blending Options - תכונות מיזוג
- Blend If - אפקט "מיזוג בתנאי"
- אפקט הבלטה, קונטור וטקסטורה
- Stroke - אפקט קו מתאר
- Inner Shadow - אפקט צל פנימי
- Inner - אפקט זוהר פנימי
- Satin - אפקט משי
- אפקט כיסוי צבע
- Gradient Overlay - אפקט כיסוי מעבר צבע
- Pattern Overlay - אפקט כיסוי הדפס
- Outer Glow - אפקט זוהר חיצוני
- Outer Shadow - אפקט צל חיצוני

## פרק 8 - שקיפות

- שקיפות על שכבה
- Opacity
- Fill
- שקיפות של כלי
- שקיפות של אפקט

## פרק 9 - פילטרים

- פילטרים
- גלריית פילטרים

## פרק 10 - כלי עריכה ותיקון צבע

### 10.1 . כלי תיקון צבע

- כלי טשטוש, חידוד ומריחה
- כלי הבהרה, הכהייה ורוויה

### 10.2 . כלי איחוי (פלטרים)

- כלי הפלטרים
- כלי הטלאי
- כלי הזזה תלוית הקשר סביבתי
- כלי תיקון עיניים אדומות
- כלי חותמות

## פרק 11 - כלי הכתב ועבודה עם מלל

- יצירה ועיצוב טקסט
- גופנים
- משקלים

- יישור טקסט ויישור תיבת טקסט
- כתיבה בתוך אזור
- כתיבה על מסלול

## פרק 12 - צורות ומסלולים וקטוריים

### 12.1. צורות

- צורות גאומטריות
- צורות בהתאמה אישית (Custom Shapes)
- כלי הקו

### 12.2 מסלולים - Paths

- חלון המסלולים
- יצירת מסלול
- כלי בחירת מסלולים (חץ שחור ולבן)
- הפיכה לבחירה ומילוי

## פרק 13 - מיומנויות שינוי ועיוות (טרנספורמציה)

- שינוי חופשי: הקטנה, הגדלה, סיבוב
- היפוך אופקי ואנכי (היפוך מראה)
- עיוות
- פרספקטיבה

## פרק 14 – ILLUSTRATOR - הכרת מבנה תוכנת אילוסטרייטור

### 14.1. הכרת ממשק התוכנה

- תפריט עליון
- סרגל האפשרויות
- ארגז הכלים (כל הכלים)
- עמודת הלוחיות/הפאנלים (תפריטים צדדיים)

### 14.2. אפשרויות תצוגה וניווט:

- אפשרויות שינוי רמת ZOOM (הגדלה והקטנת מסך)
- אפשרויות מרחבי עבודה (Workspace)
- שמירת סביבת העבודה
- סרגלים וקווי עזר
- ארגון תצוגת המסכים (עיגון או ניתוק חלונות)
- תצוגת מסך מלא (F)

## פרק 15 – עבודה עם קבצים ופעולות בסיסיות

### 15.1. עבודה עם קבצים

- הגדרה נכונה של קובץ חדש
- מידות מוכנות מראש (Presets)
- יצירת קובץ עם מספר עמודים (Artboards)
- שכפול קובץ ושכפול עמוד
- שינוי מידות עמוד
- הבאת תמונה ישירות לקובץ העבודה

- 15.2. פעולות בסיסיות נוספות:  סוגי העתקה, הדבקה, גזירה, ביטול והחזרת פעולה, הקטנה, הגדלה, סיבוב, שכפול אובייקט ושכפול פעולה, שליחת אובייקט קדימה/אחורה, קיבוץ וביטול קיבוץ

## פרק 16 – תכונות מסלול, מילוי וקו

- 16.1. מסלולים:  מהו מסלול?  סוגי מסלולים
- 16.2. סימון מסלולים וצורות:  סימון עם כלי הבחירה הרגיל (חץ שחור)  כלי הבחירה הסלקטיבי (חץ לבן)
- 16.3. תכונת מילוי (צבע אובייקט) (FILL)  16.4. תכונת קו מתאר (צבע מסגרת) (STROKE):  עיצוב קווים עם תפריט STROKE: צבע, עובי, אחידות, רצף הקו  עיצוב קווים מבוססי מברשות: סוגי מברשות, ספריית המברשות, חלון המברשות
- 16.5. שקיפות

## פרק 17 – שכבות

- 17.1. עבודה עם שכבות:  יצירה ומחיקה  שכפול  שינוי סדר  נעילה

## פרק 18 – עצמים גרפיים ואיור דיגיטלי

- 18.1. עבודה עם עצמים גרפיים בסיסיים (צורות):  כלי צורת המלבן  כלי צורת האליפסה  כלי צורת פוליגון  כלי צורת הכוכב  יצירת משולש  כלי הקו: קו, ספירלה, קשת, טבלה עגולה (מטרה/פאי), טבלה מרובעת
- 18.2. יצירת איורים גיאומטריים בסיסיים  18.3. כלי איור:  כלי המברשת רגילה  כלי מברשת מילוי (בלוב)  ספריית המברשות  כלי העיפרון  כלי הציפורן/עט (Pen Tool)  18.4. איחוד וחיתוך צורות  חלון ה-PATH FINDER (הוספה/החסרה)  כלי ה-שייפבילדר

כלי השייפר

18.5. סמלים - Symbols

עבודה עם פאנל הסמלים

המרת עצם לסמל

מחיקת סמל

יבוא ספריות סמלים

## פרק 19 – עבודה עם צבעים, תמונות וסוגי מילויים (רקעים)

19.1 עבודה עם צבעים: הקניית צבע לאובייקט

ספריות צבעים - Swatches

פלטות הצבעים בארגז הכלים (מילוי וקו מתאר)

טווח צבעים Color Guide

19.2 מעברי צבע Gradient

כלי ופאנל מעבר צבע

19.3 ספריית הדפסים - Patterns

19.4 עבודה עם תמונות

הבאת תמונה ע"י פתיחה, סימן, העתקה והדבקה

יבוא תמונה ישירות לקובץ העבודה (Place)

הטמעת תמונות וביטול הטמעה (Embed)

המרת תמונות לעצם וקטורי (Image Trace)

הכנת רקע בפוטושופ וייבוא לאילוסטרייטור

## פרק 20 – כלי הכתב ועבודה עם מלל

20.1

טקסט, גופן, משקל

כתיבה בתוך תיבת טקסט (משטח מלל) (Type Area)

כתיבה בתוך צורה

כתיבה על מסלול (Type on Path)

מאפיינים ואפשרויות

המרת טקסט לצורה (פירוק/סגירה/קינבורט טקסט) (Create Outlines)

לוחית/פאנל הכתב

## פרק 21 – אפקטים וסגנונות גרפיים

21.1 אפקטים

אפקטי סגנון (Stylize)

אפקטי עיוות (Distort & Transform)

אפקט תלת מימד (3D)

אפקטי מעטפה (Warp)

אפקטים דמויי פוטושופ

21.2 סגנונות גרפיים (Graphic Styles)

## פרק 22 – מסכות

□ 23.1. מסכות חיתוך (Clipping Mask):

- הכנסת תמונה לתוך צורה
- כנסת קבוצה של צורות לתוך צורה (וציור לתוך צורה)

□ 23.2. מסכת שקיפות

## פרק 23 – תפעול עצמים, עיוות, טרנספורמציה ומעטפות

- כלי סיבוב והיפוך מראה
- כלי הגדלה, עיוות ושינוי צורה
- כלי שינוי חופשי - **FREE TRANSFORM**
- שכפול אלמנט, שכפול פעולה
- שכפול סיבובי (טכניקת **סיבוב שכפול** ופונקצית **ריפיט**)
- סדר בין עצמים (Arrange)
- יישור עצמים (Align)
- פאנל ואופציות **טרנספורמציה** (Transformation)
- סקירת כלי העיוות השונים
- **מעטפות עיוות (WARP)**
- **מעטפות רשת (MESH)**
- **עיוות מריונטה (PUPPET WARP)**

## פרק 24 – תלת מימד 3D

□ עבודה עם תלת מימד (3D)

## פרק 25 – עריכת וידאו / אנימציה

(רשות - לא כלול בבחינת הבגרות)

פרק זה כולל הוראת תוכנת וידאו / אנימציה **אחת לבחירה** מתוך שלוש תוכנות עריכת וידאו ואנימציה מקצועיות מומלצות. על המורה או בית הספר לבחור וללמד **תוכנה אחת בלבד** מתוך התוכנות להלן.

- יסודות אנימיט
- יסודות עריכת וידאו עם תוכנת פרמייר
- יסודות עריכת וידאו עם תוכנת אפטר אפקטס

## פרק 26 – יצירת תמונות באמצעות בינה מלאכותית

(רשות - לא כלול בבחינת הבגרות)

במסגרת הלמידה כבר מכיתות י' יתנסו התלמידים בכלים עכשוויים מבוססי בינה מלאכותית ליצירת תוצרים ויזואליים וזאת בכפוף להנחיות של משרד החינוך ואישור הורים.

על המורה לבדוק היטב את תנאי השימוש של הכלי ואת גיל השימוש המותר ולהחתיים את הורי התלמיד על אישור הורים לשימוש הכלים שבחר.

[לצפייה ברשימת כלי בינה מלאכותית בקטלוג החינוכי לחצו כאן <<](#)

## פרק 27 – קבלת תג הסמכה דיגיטלי

### (רשות - לא כלול בבחינת הבגרות)

חברת אדובי מאפשרת התנסות בחינם של המורים והתלמידים בקורסים חווייתיים קצרים ונקודתיים שניתן לתווך לתלמידים תוך שניים/שלושה שיעורים. בסיום חלק מהקורסים התלמידים ידרשו להגיש עבודה פשוטה ויקבלו תג דיגיטלי ותעודת הסמכה נקודתית. תעודה זו אינה תעודת הסמכה כוללת לקבלת תואר גרפיקאי מוסמך אך מאפשרת לתלמיד להוסיף רובד נוסף לארגז הכלים, ההסמכות והמיומנויות הנרכש במהלך לימודי התמחות ביישומים גרפיים לאורך שנות התיכון.

### המלצות:

1. מומלץ לשלב את הקורס או הקורסים הנבחרים בסוף למידת הנושאים הרלוונטיים, בהתאם ליכולות ולמיומנויות שהתלמיד כבר רכש. למשל את הקורס עקרונות בסיסיים בעיצוב אפשר לשלב בסיום למידת [פרק 1.1. יסודות בתורת העיצוב החזותי](#) כיישום הידע הנלמד ביחידה אם התלמידים כבר מסוגלים לבצע עבודות בסיסיות באחת התוכנות, או בסיום למידת אחת התוכנות כדי לחבר את המיומנויות שנלמדו בתוכנה לעקרונות התיאורטיים המנחים עיצוב מוצלח.
2. הקורסים הינם בשפה האנגלית. מומלץ להעביר את כל התוכן לקובץ וורד או למצגת לאחר תרגום לעברית והתאמה. ניתן להיעזר בגוגל תרגום או בכלי בינה מלאכותית כגון ChatGpt ועוד, כדי ליעל ולקצר את הכנת התוכן ואף להיעזר בכלים כגון Canva.com, Slidesmania.com, genially.com, new.express.adobe.com ועוד ליצירת מערכי שיעור ממוקדים, אטרקטיביים ומונגשים עבור התלמידים.

### קורסים מומלצים לקבלת תג הסמכה בינלאומי

(רשות - לא לבגרות)

Basic Principles of Design (יסודות בתורת העיצוב החזותי - קורס בהיקף של כ-שעה)



Design Graphics with your students (אילוסטרייטור - קורס בהיקף של כ-שעתיים)



Create Digital Images with your Class (פוטושופ - קורס בהיקף של כ-שעתיים)

