1. Nyissunk egy új dokumentumot a következő beállításokkal: a dokumentumprofil nyomtatás legyen, tájolás: fekvő, szélesség 11 inch, magasság 8,5 inch!
2. Jelenítsük meg a vonalzókat és mentsük is és hozzuk létre a fájlt snowboard.ai néven!
3. Készítsünk egy téglalapot, amely illeszkedik a rajzterületre! 11x8,5 inch és vízszintesen, valamint függőlegesen középre igazított! Az igazításnál a referenciapontra figyeljünk!
4. A kitöltésre és a körvonalra ható vezérlők közül a kitöltés legyen az aktív és jelenítsük meg a színtárak (swatches) panelt! A téglalap még mindig legyen kijelölve és kattintsunk a 85,05,0,0 kódú kék színre!
5. Ha egy másik árnyalatot szeretnénk akkor kattintsunk a színtárban a megfelelő négyzetre kettőt és írjuk át a színkódot! Legyen most 71,42,0,0!
6. Ívelt alakzat létrehozása
7. Legyen még mindig kijelölve a téglalap! Készítsünk belőle egy másolatot és illesszük be a téglalap tetejére!
8. Válasszuk ki az ellipszis eszközt és kattintsunk egyet a rajzterületen! Állítsuk be a következőket: szélesség 11 inch, magasság 14 inch, a referenciapont legyen középen és a koordináták a következők: x: 9,5 inch y: 1,8 inch
9. Jelöljük ki az ellipszist és a felső téglalapot! A görbekezelő panel segítségével vonjuk ki az ellipszist a téglalapból! Mentsük munkánkat!
10. Színcsoportok, színharmónia létrehozása adott munkáinkban
11. Összetartozó színmintákat fogunk létrehozni, hogy egy adott munkában könnyebben megtaláljuk a szükséges színeket.
12. A kijelölt alakzatunknak már beállítottuk a kívánt színt. Legyen kijelölve és nyissuk meg a színsegéd (color giude) panelt! Az eszköztáron persze a kitöltés négyzet legyen aktív! A most megnyitott panelen kattintsunk az aktuális szín legyen az alapszín négyzeten! Válasszuk ki a harmóniaszabályok legördülő menüből a színárnyalatok kategóriát! Amennyiben kiválasztunk egy színt (ezzel természetesen színezzük az alakzatot is) és újra rákattintunk az aktuális szín legyen az alapszín négyzetre akkor megváltoztatjuk a színcsoportot a megfelelő árnyalatokra. Ha finomítani akarunk a színeken, akkor válasszuk a panelen a színek szerkesztése köröcskét, majd a globális korrekció lehetőséget és a telítettséggel szórakozzunk!
13. A file/elhelyezés menü segítségével hozzuk be a rajzterületre a snowboard.psd pixeles képet! A hivatkozás jelölő legyen bejelölve.

**Élő kontúr**

1. Egy fekete fehér vonalas rajzot fogunk létrehozni.
2. A kibővítés lehetőséggel görbékre bonthatjuk a képet. Szüntessük meg ezután a kijelölést és a közvetlen kijelölővel csak a deszkás mögötti fehér területre kattintsunk és delete! majd ugyanezt a lábai közötti résznél.

**Kijelölések elmentése**

1. A kijelölés eszközzel jelöljük ki a hódeszkást és mentsük a kijelölést!
2. Legyen kijelölve a figura! Próbáljuk ki az eszköztáron az élő festés eszközt! Nem működik…
3. Most válasszuk az Objektum/Élő festés/Létrehozás menüpontot! Ezzel a kijelölést élő festés csoporttá alakítottuk.
4. Most válasszuk ki újra az élő festékvödör eszközt és nézzük meg a különbséget! Az élő festés most már felismeri az alakzat részeket.
5. A Színtárak panelen válasszuk ki a 0,35,85,0 narancsszínt és fessük be a hódeszka alját! A festék vödör eszköz azért is jó mert könnyedén válthatunk a kiválasztott színhez hasonló árnyalatra újra színezésre vagy az alakzat más részalakzatjainak színezésére.

**Szövegtulajdonságok**

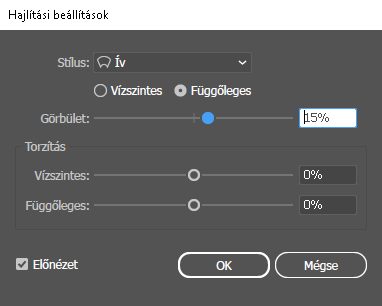
1. Álljunk vissza az alap munkaterületre! Window/Workspace/Alapok visszaállítása!
2. A szöveg eszközzel gépeljük be a rajztáblára a Snowboard szót! Ha továbbra is a szöveg eszköz az aktív akkor a Kijelölés/Mind paranccsal gyorsan ki is jelölhetjük a begépelt szót. A betűtípus legyen Myriad Variable Concept és a stílus Bold! A teljes szót igazítsuk a rajzterület alján vízszintesen középre! Használjuk a Tulajdonságok panel átalakítás szekciót! X: 5,5, Y: 7 inch!
3. Ahhoz, hogy tovább alakíthassuk a szöveget betűkből körvonalat hozunk létre. A betű körvonala olyan vektoralakzat, amely szövegként nem szerkeszthető, viszont számtalan módon felhasználható. Továbbra is legyen kijelölve a szöveg és Szöveg/Körvonal létrehozása!
4. A körvonallá alakított szöveg alapértelmezésben csoportosítva van. Mielőtt hozzáférnénk az egyes betűkhöz és tulajdonságokhoz bontsuk fel! Objektum/Csoportbontás! Amúgy a teljes festéshez nem kellene csoportot bontani…
5. Mentsük el ezt a kijelölést is HódeszkásSzöveg néven! Ha esetleg nem mentettük el a kijelölést, akkor betűnkként kell a SHIFT billentyűvel kijelölnünk.
6. Tegyük láthatóvá a Megjelenés panelt (Ablakok/Megjelenés)! A kitöltés résznél állítsunk be egy a deszka aljával azonos narancs színt, majd válasszuk az összetett görbe elemet és Hatás/Stilizálás/Kerek sarok elemet, ahol a mértéke legyen 1 inch! Ez a sugár értéke!

**A megjelenés elmentése grafikus stílusként**

1. Legyen kijelölve a Snowboard szöveg! Válasszuk Ablak/Grafikus stílusok vagy a már nyitott Megjelenés panel másik fülét! A panel alján kattintsunk az új grafikus stílusra, majd kettőt a létrejött ikonra és adjunk neki nevet például „LekerekítettNarancs”!
2. Válasszuk ki újra a szöveg eszközt és kattintsunk a rajzterületen és gépeljük be a „Take The Ride” szöveget! Betűtípusa legyen Myriad Variable concept és 40 pt!
3. Válasszuk a közvetlen kijelölőt és a tulajdonságok átalakítás panelen az X: 3, Y:2 inch legyen! Az elforgatás pedig -93!
4. Alkalmazzuk a már elmentett grafikus stílusunkat az új szövegre!

**Hajlítás alkalmazása szövegre**

1. Jelöljük ki a „Take The Right” szöveget (kijelölő eszközzel) és kattintsunk a vezérlőpanelen a burkoló görbe létrehozása lehetőségre!



1. A fenti minta szerint állítsuk be a görbületet!
2. Az eredményen segíthetünk az Objektum/Átalakítás/Elforgatás paranccsal.

**Szimbólumok használata**

1. Nyissuk meg a Snowflake.ai állományt és jelöljük ki a hópelyhet, majd Szerkesztés/Másolás! Zárjuk be ezt az állományt, majd illesszük be Szerkesztés/Beillesztés előre! Ezután a kijelölt hópehely mellett kattintsunk a szimbólum panel alján az új szimbólum hozzáadása gombra! Ez a szimbólum csak ebben a dokumentumban lesz elérhető. Helyezzünk el még néhányat és változtassuk meg a méretüket is.