

קורל ישראל

Corel®
painter™ 11

תוכנת המחשב המושלמת
לציור ואיור באמצעות המחשב

מדריך למשתמש

ברוכים הבאים לתוכנת הציור הדיגיטלי האולטימטיבית

לאורך ההיסטוריה כולה היה לאדם רצון עז לתעד את עצמו ואת מאורעות חייו באופן ויזואלי.

מאז אותם ימים רחוקים בהם צייר האדם הקדמון באמצעיו המינימליים על קירות המערה ולאורה המרצד של המדורה, באמצעות קצה ענף שרוף ומפוחם, היה הציור תמיד מפגש בין האדם – האמן – ובין המדיום – הכלי וחומרי הציור איתם נתן ביטוי ליכולותיו האמנותיות.

לאורך השנים היכולת לתת מענה לאותם צרכים רגשיים עמוקים לייצוג ויזואלי של המציאות, השתכללה תוך פיתוח בלתי פוסק, הן של יכולותיו של האמן, והן פיתוחו של המדיום שעמד לרשותו ככלי ביטוי.

בעולמנו הדיגיטלי, האמן נשאר אמנם אותו אמן, אבל הכלים שעומדים לרשותו הולכים ומשתכללים. מבחינה זו תוכנת הפיינטר (Corel® Painter™ 11) היא בראש ובראשונה תוכנה של אמנים, ציירים, והיא אינה תוכנה המשמשת לעיבוד צילומים ותמונות (בדומה לפוטושופ) וגם אינה תוכנה המשמשת לאיור ועימוד ווקטורי (בדומה לתוכנת פריהנד) אלא תוכנה הנותנת לאמן שבך סט כלים הדומה מאוד, אם כי אלפי מונים יותר משוכלל, לענף העץ המפוחם וקיר הסלע ששימשו את צייר המערות.

את מקומם של הסטודיו, הקנבס, הצבעים, המכחולים וחומרי הציור מחליפים כעת תוכנה אחת יחידה המציעה לכם, האמנים, גם את כל הכלים המסורתיים המוכרים, ובנוסף לכך גם כלים רבים נוספים חדשים וחדשניים המובילים את אמנויות הציור קדימה אל העתיד...

תוכנת Corel® Painter™ 11 תוכננה ונוצרה בכדי לשמש לכם כסטודיו האמנותי הדיגיטלי האולטימטיבי.

דויד שמשון, מנכ"ל, קורל ישראל

תוכן העניינים

1. הפעלה ראשונה

דרישות המערכת

הכרות ראשונה

ממשק העבודה

2. המסמך

פורמטי קובץ הנתמכים על ידי התוכנה

ליצירת מסמך חדש

לפתיחת מסמך קיים

סגירת מסמכים

יציאה מהתוכנה

שמירת מסמכים

שמירה בפורמט הבית RIFF

3. הקנווס

הטקסטורות

הפאטרן

אפשרויות האריגה

4. כלי ציור, עיצוב וקומפוזיציה

א. ארגז כלי העבודה

ב. תיבת לחצני הברירה

תיבת בורר הצבע

ג. סרגל התפריטים

ד. כלי עזר לעיצוב וקומפוזיציה

ה. בחירה בהעדפות שלכם

ו. התמיכה בטאבלט ובעט הסטילוס

ז. הרחבה על מושג הרזולוציה

5. הפאלטות

הכרת הפאלטות

פאלטות בהתאמה אישית

6. ציור הלכה למעשה

א. הכירו את קטגוריות המברשת

ב. ציור בצבעי מים – הרחבה

ג. ציור בקווים ישרים או פריהנד

ד. בחירת הצבעים בציור

ה. מילוי ומניעת נזילת צבעים

7. צבעים

פאלטת הצבעים

צבע ראשי וצבע משני

פאלטת מיקסר הצבע

ערבוב צבעים

גרדיינט (הדרגות הצבע)

ניהול הצבע

רינדור

8. מברשות Realbristle

פאלטת Realbristle

9. ממשק יוצר המברשות

א. ארגז הכלים של יוצר המברשות

ב. סוגי dab

ג. סוגי משיכות המכחול

ד. פרופילים של חודי המברשת

ה. גודל משיכות המכחול

סוגי בקורות נוספים

10. השכבות

א. עקרונות בסיסיים

ב. פאלטת השכבות

ג. מיזוג שכבות עם הקנווס

11. הדפסה

1. הפעלה ראשונה

קנייתם תוכנה חדשה ואתם כבר מתים להתחיל להשתמש בה מייד ולהתפעל מהביצועים שלה. ובכלל, ההפעלה והשימוש בתוכנות בכלל, ובתוכנות גרפיות במיוחד, הופכות כל העת למורכבות יותר ויותר, הדורשות כל העת השקעה רבה יותר בלימוד תכונותיהם ואפשרויות השימוש בהם.

לרבים מאיתנו אין את הסבלנות הנדרשת ללימוד המסורבל והמורכב של תוכנות אלה, וחלק גדול מאיתנו מעדיף בכלל להתחיל תחילה בצלילה ישירה אל תוך התוכנה, עם מינימום של הכנה מוקדמת, וללמוד את עיקרי רזיה במהלך השימוש בה, או מייד אחרי שכליה המרכזיים כבר נלמדו.

מדריך זה מוגש לקוראים באופן מדורג. בכל רגע נתון תוכלו להניח לטקסט ולנסות לצלול לבדכם אל תוך נבכי התוכנה ולבדוק האם מכאן ואילך תוכלו ללמוד את השימוש בה באמצעות ניסוי ותעייה עצמיים. בו בעת, המדריך ממתין לכם מאחור כגיבוי. כמובן שעליכם גם לזכור כי אפילו מדריך זה אינו יכול להציג את כל האפשרויות המתקדמות הנמצאות בתוכנה.

ניתן להשתמש בתוכנת הפיינטר הן במערכת ההפעלה "חלונות" והן במערכת ההפעלה של "מקינטוש". ראה להלן את דרישות המערכת המתאימות לפי מערכות ההפעלה השונות.

דרישות המערכת

בגרסת חלונות® Windows

- חלונות XP (מהדורות 32 ביט או 64 ביט), או חלונות ויסטה (מהדורות 32 ביט או 64 ביט) עם חבילת שירות מעודכנת.
- מעבד 700 MHz Pentium® IV ומעלה
- זיכרון 1 GB RAM

- 500 MB או יותר של נפח כונן קשוח פנוי להתקנה.
- תצוגה צבע 24-bit
- רזולוציה 1024 x 768
- כונן תקליטורים CD-ROM
- אינטרנט אקפלורר 6 ומעלה
- עכבר או טבלט

בגרסת קינטוש Mac OS®

- גרסאות Mac OS X 10.4 / 10.5 עם העדכון האחרון
- מעבד 700 MHz Power Mac® G5 וממעלה
- זיכרון 1 GB RAM
- 500 MB או יותר של נפח כונן קשוח פנוי להתקנה.
- תצוגה צבע 24-bit
- רזולוציה 1024 x 768
- כונן תקליטורים CD-ROM
- תוכנת גלישה באינטרנט Safari®
- עכבר או טבלט

הכרות ראשונה

העבודה עם התוכנה מתנהלת באמצעות חלון הממשק – workspace – או משטח העבודה – אשר בו תמצאו את חלון הציור שהוא בן דמותו של נייר/בד הציור (הקנווס) ששימש אמנים בימים קדומים יותר.

על משטח העבודה הדיגיטלי הזה אתם יכולים ליצור תמונות חדשות לגמרי או לעבד תמונות קיימות. התמונה עליה אתם עובדים ברגע נתון, נקראת המסמך (Document) וזו תופיע בחלון המסמך. חלון זה יציג בפניכם את כל אפשרויות הניווט ואת כל אפשרויות הביצוע הזמינות.

כשיצרתם תמונה חדשה תוכלו לשמור אותה בפורמטים מגוונים, החל בפורמט העצמי של פיינטר - RIFF, דרך TIFF, JPEG, והפורמט של פוטושופ Adobe® (PSD). התוכנה מאפשרת גם ייבוא ושמירת קבצים בפורמטים מגוונים רבים אחרים.

מושגי יסוד נוספים בשימוש והפעלת תוכנת Corel Painter

התוכנה מעמידה לרשותך סביבת עבודה דיגיטלית המיועדת לאפשר לך לאייר ולצייר, גם תמונות וציורים חדשים וגם ביצוע של שינויים ותיקונים בתמונות קיימות, כל זאת בכלים ואפקטים דיגיטליים המדמים באופן מדהים את פעולת הכלים המסורתיים המוכרים למאייר ולצייר משגרת עבודתם, והכוללים בנוסף גם שיפורים רבים שאינם ניתנים לביצוע בכלים המקובלים.

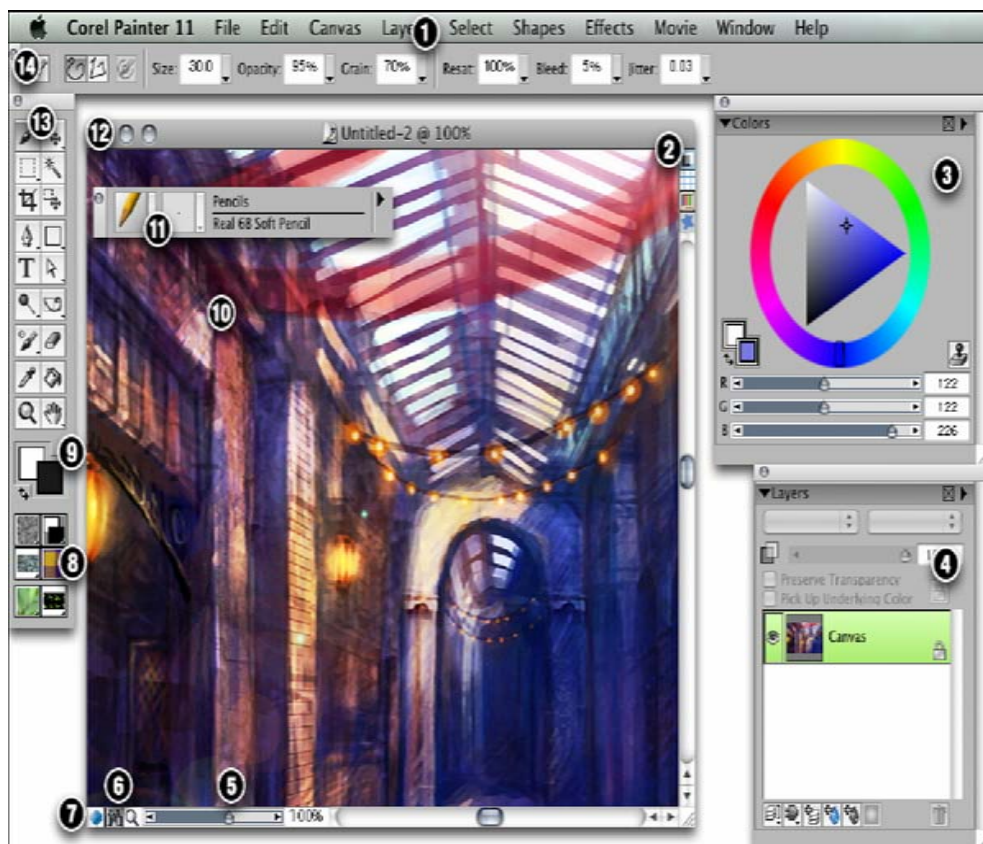
כאמור, כשתפתחו לראשונה את התוכנה אחרי התקנתה, יעלה על המסך החלון של ממשק העבודה (ראו תמונה בעמוד הבא). כפי שתראו, משמש מסך זה כממלא מקום אפקטיבי לסביבת העבודה המסורתית של האמן המצייר והמאייר. במרכז החלון תמצאו את "כן הציור" ועליו הקנווס עליו תציירו. אתם יכולים בכל רגע נתון לבחור ולהגדיר את כל מאפייני הקנווס, ביו אם המדובר בסוג הנייר או הבד עליו תציירו, או מאפייני הטקסטורה שלו וכולי.

ממש כמו בכל סטודיו לציור, סביב לקנווס עומדים לרשותך כלי הציור השונים, החל בעפרונות, עטים ודומיהם (**Hard Media**), עבור במבחר מברשות ומכחולים בלתי נדלה וכלה באפשרויות פאלטת הצבעים ושאר מיני הפאלטות.

ברירת המחדל של ממשק התוכנה מעמיד לרשותך עושר בלתי נדלה של ספריות ובהם מאוחסנים כל צרכי האמן, אבל בכל זאת, אם יש לכם צורך בכך, התוכנה מאפשרת לכם גם לתכנן כלים משלכם ולשמור אותם בספריות אותם תיצרו בעצמכם.

ממשק העבודה

ממשק העבודה המוצג להלן מרכז בחלון אחד את כל אפשרויות הפעולה והשימוש בתוכנה. ממשק זה מתוכנן לעזור לכם ביצירת גישה קלה ונוחה לכל כלי או תכונה בהם תרצו להשתמש. מדריך זה יציג בפניכם את מרבית אפשרויות השימוש בממשק זה.



12 שורת כותרת המסמך

13. ארגז הכלים

14. שורת המאפיינים

אמן: Weiye Yin

6. איקון הניווט

7. איקון מצב ציור

8. SELECTORS בוררים

9 תיבת בחירת צבע

10. קנווס (בד הציור)

11. סרגל בורר המברשות

1. סרגל התפריטים

2. איקון נייר העקיבה

3. פאלטת הצבעים

4. פאלטת השכבות

5. סליידר קנה המידה

SCALE

העבודה עם תוכנת ציור דיגיטלית דורשת שילוב בין מרכיבים שהם דיגטליים באופיים (קשורים לעבודה באמצעות מחשב) ובין מרכיבים שעניינם ציור נטו. כפי שתגלו, קיימת הדדיות, שיתוף פעולה והזנה הדדית בין שני אלה בתוכנה.

כפי שאתם רואים נמצא הקנווס או נייר הציור במרכזו של החלון. סרגל התפריטים המצוי בראש החלון מאפשר גישה לתוכנה עצמה. הפאלטות (החלונות הצפים) נמצאים בדרך כלל בצד ימין ומכסים (מסתירים) חלק מהקנווס. אם הדבר נדרש, ביכולתכם להעלים את הפאלטות או את חלקם, ולהקטין או להגדיל אותם ו/או את הקנווס. בצד שמאל ממתין לכם ארגז כלים שימש אתכם בעבודה.

ממשק העבודה בהתאמה אישית

התוכנה מאפשרת לכם גם התאמה אישית של ממשק העבודה כולו על מנת להתאימו למאפייני שיטת העבודה האישית שלכם. אתם יכולים כמובן לייצר ממשקי עבודה רבים כשכל אחד מהם עונה על צרכים אחרים לגמרי. ניתן כמובן לשמור אותם וניתן גם לשתף אנשים אחרים באמצעות יצוא ויבוא שלהם.

2. המסמך

בעבודה בסביבה דיגיטלית יש להתחיל בעבודה עם פתיחת חלון ויצירתו של מסמך חדש, או באמצעות פתיחתו של מסמך או קובץ הקיימים כבר ושמורים במחשב שלכם.

אחרי הפעלת התוכנה, יהיה עליכם למתוח קנווס חדש על כן הציור ולבחור ולהגדיר את מאפייניו של החלון או הקובץ אשר בו אתם תשתמשו ואשר ייקרא מעתה המסמך (**document**). יהיה עליכם להתאים את מאפייניו של המסמך לצרכים שלכם ולדרישות העולות מאופיו של הציור. ניתן גם כמובן לייבא תמונה קיימת מסורק או ממצלמה דיגיטלית.

ממש כמו עם כל מסמך דיגיטלי אחר, ניתן ומומלץ לקרוא למסמך חדש בשם ולשמור את המסמך בתיקייה הרצויה לכם. שם זה יופיע בחלון ממשק העבודה בשורת כותרת המסמך (12 בתרשים הממשק).

איך יוצרים מסמכים חדשים

פקודת **New** בתפריט קובץ (File) מאפשרת יצירת מסמך ריק ללא שם, על פי המאפיינים שתקבעו בתיבת השיח New.

הבחירה בהגדרת גודל הקנווס **Canvas Size** מצביעה גם על גודל זיכרון ה-RAM הנדרש ליצירת המסמך בהתאם לנתוני הגובה, הרחב והרזולוציה שנקבעו לו. חשוב לדעת כי נפח הזיכרון שצורך המסמך בזמן העבודה עליו לא יהיה זהה לנפח הזיכרון שהמסמך יצרוך בעת שתשמרו אותו בכונן הקשיח. גודל הנפח הממוצע של מסמך של Corel Painter הנשמר בכונן הקשיח עומד על בסביבות 25-50 % מנפח גודלו של המסמך בזמן העבודה עליו, הכל בהתאם למספר הצבעים אותם הוא מכיל.

אתם יכולים גם כמובן לפתוח בתוכנה מסמכים שנוצרו בתוכנות אחרות, לפעול בהם ולבצע שינויים באמצעות ציור עם מברשות, הוספת גוונים או טיפול בטקסטורות וכולי.

אתם יכולים גם לשבט (ליצור העתק) של מסמך קיים וליצור אותו מחדש בתוכנה באמצעות מדיות אחרות השונות מהמקור.

פורמטי הקובץ הבאים נתמכים על ידי התוכנה:

התוכנה מאפשרת לכם פתיחת קבצים השמורים בפורמטים הבאים:

- RIFF – פורמט הקובץ של Corel Painter (RIF)
- TIFF (TIF)
- PNG
- CMYK TIF (TIF)
- אדובי פוטושופ (PSD) - Corel Painter משמרת שכבות, מסכות שכבה, ערוצי אלפא ושיטות קומפוזיט של מסמך הפוטושופ. התוכנה אינה תומכת בשכבות של אפקטים ושכבות כוונן (adjustment) ויש להטמיע או להשתייח אותם שכבות אלו בתוכנת פוטושופ לפני השימוש בהם בתוכנת פיינטר.
- מפת סיביות של חלונות (BMP)
- PC Paintbrush (PCX)
- PSPIMAGE – פורמט פיינט שופ פרו של קורל (Corel Paint Shop Pro format) במערכת ההפעלה חלונות.
- TARGA® (TGA)
- GIF – קורל פיינטר אינה ממירה הנפשת GIF ל-frame stacks.
- JPEG (JPG)
- frame stacks (FRM) – קבצי הנפשה של קורל פיינטר.
- QuickTime® (MOV), וידיאו עבור חלונות (AVI) וקבצים ממוספרים. ראה מידע נוסף בתיקיית העזרה.



Corel Painter אינה תומכת בקבצים בפורמט קובץ TIFF בדחיסת LZW. רק קבצים בפורמט TIFF לא דחוסים נפתחים בתוכנה.

על מנת ליצור מסמך חדש

1. בחר File menu ► New.
2. בתיבת השיח, הכנס ערכים עבור המאפיינים הבאים:
 - Width (רוחב) ו- Height (גובה) קובעים את ממדי הקנווס. אתם יכולים לבחור גם ביחידות המידה בהם תשתמשו. בחרו בין פיקסלים (ברירת המחדל), אינצ'ים, סנטימטרים (cm), נקודות (points), picas וטורים (שרוחבם עומד על 2 אינצ'ים).
 - הרזולוציה היא למעשה מספר הפיקסלים לאינץ' (ppi) או מספר הפיקסלים לסנטימטר, היוצרים יחד את התמונה. בתיבת השיח New, ההגדרה פיקסלים לאינץ' זהה להגדרה נקודות לאינץ' (dpi).
3. הקליקו על Paper Color אם ברצונכם כי צבע הרקע של המסמך יהיה שונה מהצבע הלבן שמהווה את ברירת המחדל של התוכנה. בחרו בצבע הרצוי בתיבת השיח Color.
4. בחרו באחת האפשרויות מה-Picture Type. אפשרות זו מאפשרת בחירה בין פריים יחיד (ברירת המחדל) או ריבוי פריימים עבור סרטים.
5. הקליקו OK.

לפתיחת מסמך קיים

1. בחרו File menu ► Open.
2. התוכנה תציג את התיקייה של הקובץ האחרון שפתחת. באמצעות תיבת השיח, Open (Mac OS) או Select Image (Windows), השתמשו בבקרים למציאת הקובץ שברצונכם לפתוח. התוכנה שומרת גם את נתוני התמונה (מידות בפיקסלים, גודל הקובץ, והפורמט). וגם תמונה ממוזערת של התמונה.
3. הקליקו Open.



כמקובל בתוכנות רבות, תוכלו למצוא בתפריט הקובץ גם את רשימת הקבצים בהם השתמשתם לאחרונה.

חיפוש אחרי מסמך במערכת ההפעלה של מקינטוש (Mac OS)

1. בחרו File menu ► Open.
2. הקליקו Browse.
3. הקליקו הקלקה כפולה על שם הקובץ, או בחר בקובץ, והקלק Open.

יצירה או פתיחת תבניות

אם אתם נוהגים לעבוד לעיתים קרובות עם מסמכים המכילים מאפיינים זהים או דומים, ניתן ליצור תבנית או תבניות ולשמור אותם לשימושים חוזרים כך שלא תצטרכו להתחיל כל פעם להכין כל מסמך חדש מההתחלה.

לפתיחת תבנית מסמך קיימת

- בחר File menu ► Open Template.
- התוכנה תציג את התיקיה של התבנית האחרונה שפתחת.

לשמירת מסמך כתבנית

1. צור מסמך עם המאפיינים הרצויים לך.
2. בחר File menu ► Save as.
3. בתיבת השיח Save, שמור את המסמך לאחד מהתיקיות הבאות:

- Corel Painter 11\Support Files\Templates - (Mac OS)

- (חלונות) - Data\Corel\Painter 11\Default\Templates Application

סגירת מסמכים ויציאה מהיישום

אתם יכולים לסגור מסמכים או לצאת מהיישום באמצעות השימוש בפקודות התפריט, קיצורי הדרך במקלדת, או באמצעות ריבוע הסגירה של החלון הנוכחי.

סגור מסמך

בצעו את אחד מהפעולות הבאות:

- הקליקו על לחצן הסגירה של החלון הנוכחי.
- בחרו File menu ► Close.
- ליחצו על Ctrl + W (Windows) או Command + W (Mac OS).

בכדי לצאת מ- Corel Painter

- בצעו את אחד מהבאים:
- ב- "Mac OS" בחרו: Corel Painter 11 menu ► Quit Corel Painter 11.
- ב"חלונות" בחרו File menu ► Exit.
- אתם יכולים גם לצאת מהיישום Corel Painter באמצעות לחיצה על Ctrl + Q (Windows) או Command + Q (Mac OS).

שמירת מסמכים (קבצים)

אין ספק כי אפשרויות השמירה של העבודות שלכם מהוות מרכיב חשוב בעבודתכם האמנותית. קיימות מספר אפשרויות לשמירת המסמכים (הקבצים) שלכם. אתם יכולים לשמור קובץ בפורמט הנוכחי שלו או לשמור אותו בפורמטים אחרים. אתם יכולים גם לבצע איטרציה של אותו קובץ, כך שבעת שמירה, גרסה חדשה של אותו קובץ נשמרת עם מספר המצורף לשם הקובץ בסדר עולה של ספרה אחת כל פעם. ובנוסף, המיקום של

הקובץ האחרון של הקובץ נשמר ומשמש לשמירות בהמשך העבודה אלא אם הוגדר מיקום חדש לשמירה.

שמירת קובץ בפורמט נוכחי

- בחר Save ► File menu .

שמירת קובץ בפורמט או בשם אחרים

1. בחר Save as ► File menu.
2. בתיבת השיח Save (Mac OS) או Save Image As (Windows), השתמש בבקרים לקבוע מיקום, שם ופורמט קובץ.

לשמירת קובץ באיטרציה

- בחר Iterative Save ► File menu .

אתה יכול לבצע שמירה זו גם באמצעות המקשים:

Command + Option + S (Mac OS)

או

Ctrl + Alt + S (Windows)

בחירה בפורמט הקובץ

אתם נדרשים לבחור בפורמט הקובץ אם בכוונתכם לשמור אותו. ראו בעמוד 10 את רשימת הפורמטים בהם תומכת התוכנה.

שמירת קבצים בפורמט RIFF

פורמט RIFF הינו פורמט הבית של תוכנת Corel Painter, וככזה משמר מידע מיוחד אודות המסמך שלכם. למשל, קובץ RIFF שומר גם את השכבות כך שביכולתכם לחזור לקובץ ולגשת שוב ולערוך את השכבות.

שמירה בפורמט זה חשוב במיוחד כשהקובץ נמצא במצב של "עבודה בהתהוות" - "work-in-progress". כלומר, מומלץ לשמור בפורמט זה כל עוד אתה עובד על הקובץ, וכשהקובץ מוכן להפקה אתה יכול לשמור את הקובץ בפורמטים GIF, JPEG, TIF או פורמטים אחרים.

תוכנת Corel Painter מאפשרת לכם בפורמט הבית שלה לדחוס קבצים ולחסוך בנפח הכון באמצעות שיטת דחיסה ללא אובדן (lossless). בעת שמירה בפורמט RIFF, אתם יכולים לצמצם את גודל הקובץ בכונן הקשיח שלכם אם תבחרו באפשרות Uncompressed (ללא דחיסה) כברירת המחדל.

כאמור, התוכנה יודעת גם לשמור מסמכים בפורמטים רבים נוספים. ראו את רשימת הפורמטים שהתוכנה מזהה בעמוד 10 בתחילת המדריך.



3. הקנווס

עם השלמת השלב הראשון שעניינו יצירת המסמך הדיגיטלי בו תיצרו ותשמרו את היצירות שלכם, בשלב השני עליכם להגדיר את מאפייני הקנווס או הבסיס עליו תעבדו. למרות שכבר בחרתם בנתוני גודל הקנווס נותר לכם עדיין להגדיר נתונים נוספים, חשובים במיוחד, של הקנווס.

בתוכנת קורל פיינטר ניתן למצוא טקסטורות בד או נייר קיימות, או ליצור כאלה באופן עצמאי, לפי בחירתכם והעדפותיכם. אבל, כפי שתגלו בהמשך הדרך, גם לבחירות שתעשו ביחס למברשות השונות תהיה השפעה רבה על מאפייני הטקסטורה.

האפשרויות טקסטורות, פאטרן וה-weaves, נמצאות ושומרות אמנם בספריות בתוכנה. וברירות המחדל של התוכנה מציעות לכם מבחר גדול מאוד של אפשרויות כאלו, אבל ניתן גם למצוא חומרים נוספים הן בתקליטור התוכנה והן באתר החברה באינטרנט.

א. בחירה בטקסטורות

כשמתייחסים למרקם או טקסטורה בציור, הכוונה היא לתחושה הנוצרת על בד הציור. המרקם ישתנה בהתאם לסוג הצבע, לכלים בהם הניחו את הצבע, לאופן הנחת הצבע ולחומרים נוספים שהונחו על הבד, ובהתאמה יהווכל אלה מרכיב משמעותי בסגנונו האישי והייחודי של כל אמן.

מראהו של ציור שנעשה באמצעות המדיה המסורתית תלוי בטקסטורה של פני משטח הציור. בתוכנה אתה קובע את אופי הטקסטורה הרצויה גם תוך התחשבות בכלי איתו אתה מצייר, בין אם המדובר בעיפרון המצייר על נייר של צבעי מים, או ציור עם גיר על אריחים שדוגמה (פאטרן) מצוירת עליהם וכולי'.

בהתייחסנו לטקסטורה אנחנו מתייחסים למעשה לתחושות הנובעות ועולות מהאופן בו חלקיקי החומר ערוכים זה לצד זה. לרוב, נובע המרקם מצורות זעירות וצפופות המסודרות על פני השטח וניתן לראות גם אותם וגם את הצללים שצורות אלו יוצרות.

לעתים מתייחסים במושג מרקם גם לפני שטח דו ממדיים הצבועים בתבניות חזרתיות. מרקמים דו ממדיים נקראים גם מרקמים מדומים והם מחקים מרקמים תלת ממדיים טבעיים ויוצרים אשליה של מרקם, כמו למשל פורמייקה המחקה מרקם של עץ. מרקם זה כמו מרקמים אחרים יתוארו אמנם לרוב במאפיינים המתייחסים לחוש המישוש, כמו רך, עדין וחלק לעומת קשה, גס ומחוספס. חוש המישוש אינו פועל אמנם במרקמים דו ממדיים, אלא חוש הראייה, אבל חוש זה מעלה בנו זיכרון אישי שהוא תוצאה של חוויות קודמות שחוונו אודות טקסטורות כאלה. הדבר נכון גם למרקמים בציור הדיגיטלי.


יש מקרים, כמו בקטגוריית מברשת האיירבראש, שאינם חושפים את טקסטורת הנייר עליו ציירתם. דבר זה תואם את התנהגות האיירבראש המסורתי המוכר לכם.



מרבית המכחולים פועלים הדדית עם טקסטורת פני השטח

מרקמי הנייר משמשים את הצייר באופנים רבים. מברשות הצביעה פועלות הדדית עם טקסטורת הנייר באופן הדומה לציור בכלים המסורתיים. ההתייחסות לטקסטורה חשובה כשמשמשים בתוכנה בפקודה Apply Surface Texture או באפקטים אחרים כמו Glass Distortion. אתם יכולים גם לבחור בין אפשרויות מרקם שונות וגם לשנות ולהתאים אותם לצרכים. למברשות המגיבות לטקסטורה יש שיטות "גרעון" (Graining) אליהם נתייחס בהמשכו של מדריך זה.

את הבחירה בטקסטורות הנייר נעשה בפאלטה Papers שם מאוחסנים כל סוגי הנייר ובדי הציור. אתם חופשיים להתייחס ולשנות את כל מאפייני גרעיניות הנייר paper grain.

המושגים "גרעיניות הנייר" "paper grain" ו"טקסטורת הנייר" "paper texture" הם מושגים זהים במדריך זה. 

איך לבחור במרקמים (טקסטורות)

בפאלטת הנייר Papers (המונח ניירות כולל את כל סוגי פני השטח שאתם מייעדים לציור) מאוחסנים כל הטקסטורות האפשריות. בנוסף ליכולת לבחור בנייר הרצוי, אתם יכולים להשתמש בפאלטה זו לפעולות נוספות כמו: היפוך הנייר, שינוי גודל הנייר, או השגת טקסטורת נייר אקראית; שינוי הבהירות והניגודיות של הנייר; או פתיחה/יצירה של ספריות נייר נוספות.



בורר הנייר בפאלטת הניירות

בחירת טקסטורה

1. בחור Papers ► Library Palettes ► Window menu

2. בפאלטת הנייר, הקלק על בורר הנייר להצגת כל הטקסטורות האפשריות.

3. בחר בנייר הרצוי. הפאלטה מציגה את הממדים, בפיקסלים, של הנייר שנבחר. התוכנה מכסה את הקנווס בגודל שיידרש.



ניתן גם לבחור טקסטורת נייר מסרגל בורר הניירות שבתחתית ארגז הכלים.

יצירת טקסטורה חדשה

פקודת ה- Make Paper מאפשרת לכם ליצור טקסטורות בעצמכם. פקודת ה- Capture Paper מאפשרת לכם להפוך קטע נבחר מתמונה קיימת לבסיס הטקסטורה של נייר חדש. כשאתם שומרים טקסטורות, הופכות אלה לזמינות לשימוש עתידי בפאלטת הנייר.

1. בחרו Window menu ► Library Palettes ► Papers
2. בפאלטת הנייר, הקליקו על חץ תפריט הפאלטה, ובחרו ב- Make Paper.
3. בתיבת השיח Make Paper, בחרו בתבנית דוגמה מהתפריט העולה Pattern בו תשתמשו כבסיס להכנת הנייר שלכם.
4. כווננו את סליידר הריווח Spacing.
5. הזזה ימינה פותחת את הרווח בין השורות והעמודות בתבנית הדוגמה שנבחרה. כווננו את סליידר הזווית Angle.
6. כשתהיו מרוצים מהתוצאה שקיבלתם, קראו לה בשם והקלקו OK.



תיבת השיח Make Paper מאפשרת יצירת טקסטורות עצמיות משלך המבוססות על דוגמאות המופיעות בתפריט העולה Pattern.

לכידת מרקם של נייר

1. פתח תמונה קיימת או צור תמונה חדשה
2. בחר בחלק מציור המקור שלך או כולו.
3. בפאלטת הנייר, הקלק על חץ התפריט, ובחר מהתפריט הנגלל באפשרות Capture Paper.
- אם תרצה לטשטש את ההפרדה בין האריחים (גבולות האריחים) בכדי לקבל משטח חלק וזורם, הזז את סליידר Crossfade בתיבת השיח Save Paper לימין.
4. הקלד שם לטקסטורה החדשה והקלק OK.



ניתן גם להשתמש בבורר הניירות שבארגז הכלים ללכידת טקסטורות נייר.



ליצירת מרקמים מעניינים ניתן להשתמש גם באפשרות יצירת הפרקטלים של התוכנה Make Fractal Pattern.

כוונן גרעיניות הנייר

כשמתקיים קשר והשפעה הדדית בין מברשת לבין טקסטורת הנייר, אותה תוצאה תופיע על נייר הציור מידי משיכת מכחול. אם ברשותכם טאבלט ועט סטילוס, ניתן לכוון את הטקסטורה באמצעות השימוש בעט הסטילוס על טאבלט הרגיש ללחץ. במרבית המקרים, תנועת מכחול "קלה" תצבע רק את נקודות השיא של הגרעיניות. תנועת מכחול "כבדה" תמלא בצבע גם את נקודות השפל.

ניתן להשפיע על הטקסטורה גם באמצעות הגדרות הגרעיניות בדף Stroke Designer הנמצא ביוצר המברשות - Brush Creator.

אם ברצונכם בגרעיניות נייר אחידה לכל מלוא שטח התמונה, עליכם לצייר תחילה את הציור שלכם, ואז להחיל את הגרעיניות של טקסטורת פני השטח. אם תחילו את

הטקסטורה תחילה, לפני שתציירו, לא תוכלו להפריד בין מחיקה של טקסטורה לבין מחיקת חלקים מהציור. לכן עדיף בדרך כלל להחיל את טקסטורת הנייר רק בשלב האחרון.

כברירת מחדל, טקסטורת הנייר היא קבועה, כלומר הטקסטורה תהיה בעלת מאפיינים זהים עם כל משיכת מכחול. ניתן גם לבחור להפוך את הגרעיניות לאקראית.

אם קומבינציית טקסטורת הנייר נראית אטרקטיבית בעיניכם, מומלץ לשמור אותה כ- Look בבורר הנראות Look Selector .

טקסטורת נייר אקראית

1. בחרו Brush Creator ► Window menu .
2. הקליקו על הטאב Stroke Designer ובחרו ב- Random .
3. בחרו וסמנו את תיבת הסימון Random Brush Stroke



טקסטורה אקראית: שתי משיכות מכחול החוצות זו את זו.
הטקסטורה הירוקה נצבעה עם טקסטורת נייר ההפוכה לכחולה.

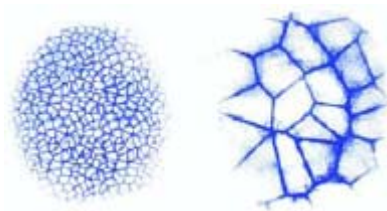
שינוי קנה המידה של טקסטורת הנייר

1. בחרו ב- Papers ► Library Palettes ► Window menu .

2. בפאלטת הנייר השתמשו בסליידר Paper Scale לשנות את מידת הגרעיניות של הנייר.

ככל שאתם מזיזים את הסליידר, חלון התצוגה המקדימה מתעדכן להצגת מידת הגרעיניות החדשה. ניתן לשנות מידה זו בטווח שבין 25% ועד 400%.

זכרו כי שינוי קנה המידה לטקסטורות גדולות עשויה לצרוך כמות גדולה מנפח זיכרון ה-RAM של המחשב שלך. מרבית הטקסטורות בתוכנה עומדות על טווח שבין 50 ל-400 פיקסלים ברמת ההגדלה של 100%.



כך נראית אותה משיכת מכחול עם ערכי קנה מידה שונים.

התאמת גודל הקנווס

אתם יכולים להתאים את גודל הקנווס לפי צרכיכם. אתם יכולים גם לשנות את גודלו של אזור הציור או לחתוך את הקנווס.

1. בחרו **Canvas menu** ► **Resize**.

תיבת השיח **Resize** (התאמת הגודל) מופיעה ומראה את הממדים הנוכחיים (רוחב, גובה ורזולוציה).

2. הכניסו ערכים חדשים לתיבות רוחב, גובה ורזולוציה.

3. סמנו או בטלו סימון בתיבת הסימון **Constrain File Size**.

אם אתם מסמנים אפשרות זו הגובה והרוחב משתנים ביחד והרזולוציה משתנה בהתאמה.

אם אינכם ממסמנים את האפשרות, אתם יכולים לשנות את הרוחב והגובה של התמונה מבלי לשנות את הרזולוציה, או להפך כמובן.
אם אתם משתמשים בפיקסלים או באחוזים כיחידות מידה ואתם מקלידים ערכים בתיבות, אפשרות ה-**Constrain File Size** מתבטלת אוטומטית.

שינוי ממדי משטח הציור

1. בחרו **Canvas Size** ► **Canvas menu**.
2. בתיבת השיח **Canvas Size**, קבעו את מספר הפיקסלים שתמצו להוסיף לקנווס מכל אחד מצדדיו. להקטנת ממדי הקנווס קבעו לו ערכים שליליים.

סיבוב והיפוך הקנווס

התוכנה מאפשרת את סיבוב והיפוך שכבת הקנווס. כשאתה פועל על שכבת הקנווס כל יתר השכבות מושפעות מכך בהתאמה. במידה ובמסמך שלכם יש שכבות מסוגים שונים, תתבקשו לחייב את כולן להתאים להגדרת ברירת המחדל של התוכנה המחייב את השכבות להפוך לשכבות מבוססות פיקסלים. שכבת הקנווס תגדל אם הדבר יידרש, כך שסיבוב או היפוך של הקנווס לא יגרום לקיצוץ בשכבות האחרות הצמודות אליו.

ב. בחירה בפאטרן (תבניות דוגמה **Patterns**)

הפאטרן (**Patterns**) מתייחסים ליחידות של דוגמת עיצוב החוזרות על עצמן פעמים רבות. הפאטרן היא תבנית מוכנה שניתן להשתמש בעיצוב שלה כרקע או כסגנון על שכבה. ה-**pattern** מקצר הרבה תהליכים. בספריות ממתנים לכם **patterns** רבים מוכנים לשימוש.

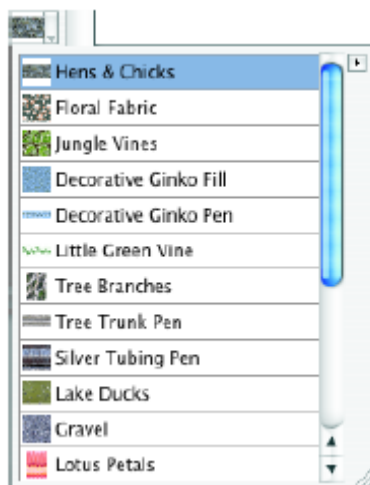
היחידה הקטנה ביותר של הפאטרן נקראת אריח (**tile**). באמצעות אריח הדוגמה תוכלו:

- למלא אזורים שנבחרו.

- לצבוע איתם ישירות על התמונה שלכם באמצעות המברשות הממוחשבות המשתמשות בסוגי rendered dab types.
- לצבוע/לצייר באמצעות מברשת השיבוט.

פאלטת ה- Patterns מציגה תצוגה מוקדמת של הדוגמאות כולל מידות האריח, ומעמידה לרשותכם אפשרויות להתאמת קנה המידה וסידור האריחים במילוי. חזרה של אריחים מלבניים זהים המכסים שטח יוצרים את תמונת הדוגמה. באופן אידיאלי האריחים נוצרים למטרה זו כך שקל לחבר ביניהם בחיבורים שהם חסרי תפרים (לא רואים את קווי החיבור).

ביכולתכם ללכוד דוגמאות פאטרן אחרי שיצרתם אותם ואז להופכם לעיצוב half-drop. (half-drop משתמש באריחים תוך יצירת קו אלכסוני של הדוגמאות). ניתן כמובן להוסיף גם את הדוגמאות הללו לספריית הדוגמאות.



בורר הדוגמאות (הפאטרן) בפאלטת בורר הדוגמאות

בתוכנת Corel Painter ניתן גם להשתמש בדוגמה פרקטלית ליצירת

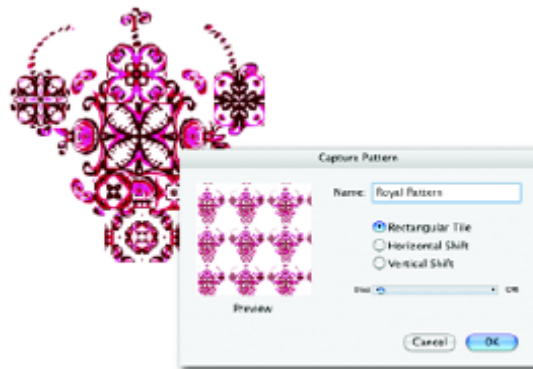


נוף רקע מעניין.

יצירה ולכידה של תבניות דוגמה

התוכנה מאפשרת לכם את הפעולות הבאות ליצירת דוגמאות:

- קבעו את התמונה הנוכחית כדוגמה (פאטרן).
- צרו בחירה מלבנית ואז הגדירו אותה כדוגמה.
- צרו דוגמה פרקטלית והוסף אותה לספריית הדוגמאות.

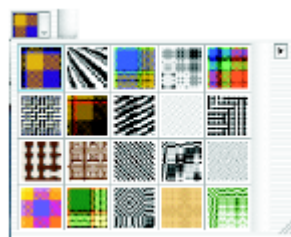


תיבת השיח *Capture Pattern* (לכידת דוגמה) מאפשרת לכם להחליט
איך לתכנן את אריחי הדוגמה ולאיזה כיוון יפנו.

ג. השימוש באפשרויות האריגה **Weaves**

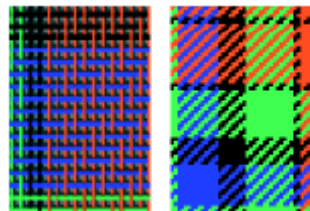
פאלטת האריגה הנה, למעשה, מעין נול וירטואלי באמצעותו ניתן ליצור אריגים שישמשו כדוגמאות בסיס למילוי. בתוכנה תמצאו ספריות עם דוגמאות. ניתן לשנות את האריגים הקיימים באמצעות שינויים בקנה המידה, עובי החוטים או צבעם. ניתן גם לייצר אריגים לפי טעמכם או דרישותיכם האישיות, ואתם יכולים כמובן גם לראות את השינויים שאתם מבצעים בתצוגה מקדימה.

אתם יכולים לבחור באריגים מבורר האריגה Weave Selector בפאלטת האריגים. בנוסף, ניתן לשנות את האופן בו מוצגות דוגמאות האריגה. ניתן גם לכוון את עובי חוט האריגה ואת הרווחים בין החוטים באמצעות ארבעת הסליידרים שנמצאים בתחתית הפאלטה. שני הסליידרים העליונים מתייחסים למידות האופקיות; שני הסליידרים התחתונים מתייחסים לבחירת המידות האנכיות.




בורר האריגים בפאלטת האריגים


Corel Painter יכולה להציג את האריגים גם בתצוגה דו-מימדית או גם בתצוגה תלת-מימדית של חוטים ארוגים, באופן מלא עם הצלליות הנוצרות.



מראה האריגה משתנה, בהתאם להחלטה אם להציגו בדו-מימד או להציגו בתלת מימד.

ניתן לקבוע את חלון התצוגה המקדימה לפי רצונכם לתצוגה דו-ממדית (Blocks) או לתצוגה תלת ממדית (Fibers).

Three-Dimensional Weave 
אריגה תלת מימדית

Two-Dimensional Weave 
אריגה דו-מימדית

4. כלי הציור העיצוב והקומפוזיציה

אחרי שפתחנו מסמך חדש, בחרנו והגדרנו את מאפייני הקנווס (טקסטורה וכולי') אותו נרצה למתוח על כן הציור שלנו, אנו פונים כעת אל הכלים באמצעותם נוכל להתחיל בפעולת הציור עצמה. בפרק זה ישמשו בערבוביה גם כלים איתם ניתן לצייר ישירות על הקנווס, גם כלים שמטרתם עזרה בעיצוב וקומפוזיציה וגם כלים המאחסנים יידע מקצועי קודם שהתוכנה מאפשרת לכם את השימוש בהם.

בצד שמאל של ממשק העבודה המופיע בעמוד 7 תראו בטור אנכי את ארגז כלי העבודה כשמתחתיו בורר הצבע ועוד תחתיו מופיעים 6 לחצני הברירה. אלה מאפשרים את בחירת סוג הניר/בד הציור, אפשרויות מעברי הצבע המדורגים (גרדיינטס gradients), תבניות האריגה (weaves), הנראות (looks) וזרנוקי התזת התמונות (nozzles).

כמוכן תכירו בפרק זה את סרגל התפריטים, כלי הקומפוזיציה שהתוכנה מציעה ואת מאפייני השימוש בטאבלט ועט הסטילוס.

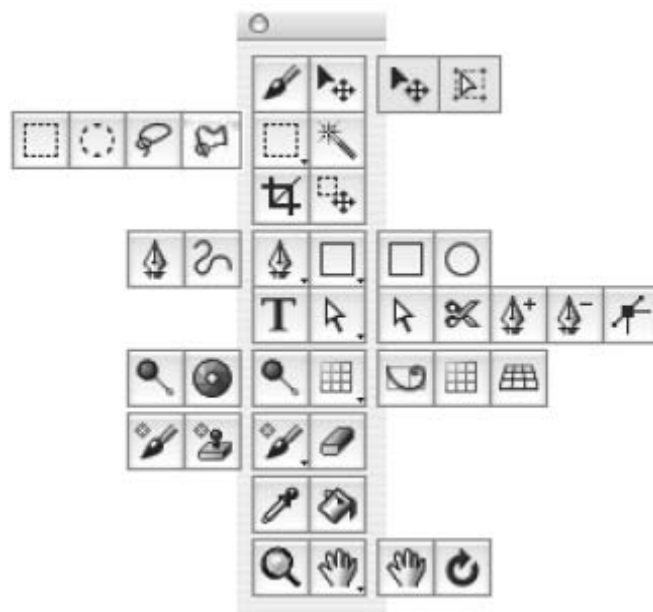
א. ארגז כלי העבודה

מבוא

בארגז כלי העבודה מאוחסנים עבורכם כל האמצעים (הכלים) הנדרשים לציור, לרישום קווים וצורות, למילוי שטחים בצבע, לניווט ברחבי המסמך ולתפיסה ובחירת אזורים מסויימים במסמך.

בחלק מהריבועים שלהלן, ניתן להבחין במשולש קטן שחור בצד ימין למטה, משולש זה מצוין כי באותם ריבועים חבויים כלים נוספים " מוסתרים ". לחיצה ארוכה על הכפתור תגלה את אותם כלים חבויים.

בעמודים הבאים נעבור על כל אחד מהכלים ונסביר אודותיו.



באיור זה מוצגים לפניך כל אפשרויות הכלים שהתוכנה מעמידה לרשותך.

במרכז תראו שני טורי ריבועים המוצגים בממשק העבודה באופן קבוע.
בחלק מהריבועים ניתן להבחין במשולש קטן שחור בצד הימני התחתון,
משולש זה מסמן את העובדה שבאותם ריבועים ניתן למצוא כלים נוספים "מוסתרים".
לחיצה ממושכת על הכפתור תגלה את אותם כלים חבויים.

שורת המאפיינים

לפני סקירת הכלים, לידיעתכם, כל בחירה שלכם באחד מהכלים בארגז הכלים פותחת
שורת מאפיינים (מתחת לסרגל התפריטים של החלון) המציגה את אפשרויות הכלי, מידע
אודותם ואפשרויות ההגדרה הקשורים בהם. הגדרות הכלי נשמרות כשאתה עובר מכלי
אחד למשנהו. אתה יכול גם להשתמש ב**שורת המאפיינים** לפעול להחזרת הגדרות
ברירת המחדל של הכלי שנבחר.



לדוגמה: שורת המאפיינים עבור כלי הבחירה המלבני



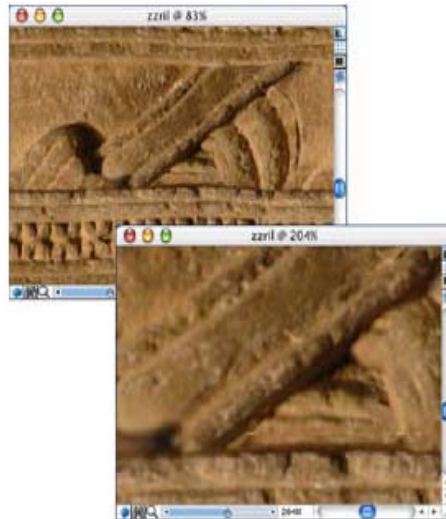
כלי ההתמצאות והניווט במסמך



כלי הזכוכית המגדלת (Magnifier tool).


כלי זה מאפשר לך להגדיל אזורים של התמונה כשאתה מבצע פעולות מרובות פרטים, או
להקטין אזורים לקבלת מבט-על רחב יותר של התמונה כולה.

@ - כברירת מחדל, כל מסמך בתוכנה נפתח בהגדלה של 100%, אבל אתה יכול
להשתמש בכלי הזכוכית המגדלת לשינוי גודל המסמך, אתם יכולים גם לאפס את
ההגדלה או גם להתאימה לגודל המסך. אתה יכול גם להשתמש בזום בעורך
משתמש בכלים אחרים.



כלי הזכוכית המגדלת מאפשר הגדלה והקטנה באמצעות הקלקה על חלון המסמך.

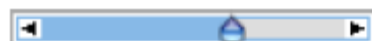
להגדלה (zoom in)

לחץ על כלי הזכוכית המגדלת , אם מופיע סימן (+) הקלקה על התמונה תגדיל אותה בתוך המסך. כל הקלקה תעלה את רמת ההגדלה בהתאם לתיבת קנה המידה המופיעה בתחתית החלון.

אתה יכול גם להגדיל את התמונה באופן הבא: 

- במקינוטוש (Mac OS) בעודך לוחץ ומחזיק בלחצן Command, לחץ על + (סימן פלוס).
- בחלונות בעודך לוחץ ומחזיק בלחצן Ctrl, לחץ על + (סימן פלוס).

אתה יכול לכוון את מידת יחס שינוי ההגדלה באמצעות הזזת סליידר קנה המידה.



אתם יכולים גם להקליד ערך בתוך תיבת קנה המידה שלצד הסליידר. 

ניתן גם לבצע איפוס (Reset) של ההגדלה שיחזירה להגדרת הגדלה של 100%.

להתאמה לממדי המסך

- בחרו ב- Zoom to Fit ► Window menu.

תצוגת המסמך תמלא את ממדי המסך שלכם במלואו. ניתן לקבל הגדלה זו גם באמצעות הקלקה על לחצן Fit on Screen בשורת המאפיינים, או באמצעות הקלקה כפולה על כלי ה- Grabber בארגז הכלים.

כלי ההזזה Grabber tool



זו דרך מהירה לתפיסה והזזת התמונה במסך. לוחצים מחזיקים ומזיזים. כלי זה מאפשר הזזת הציור בקלות על גבי המסך. 'תפיסת' הציור מתקיימת כל עוד לחצן העכבר לחוץ. לאחר הזזת הציור למקום הרצוי, יש לשחרר את האחיזה בעכבר בכדי לקבוע את המיקום החדש.


כלי הסיבוב Rotate Page tool




דרך מהירה לסיבוב המסמך. באמצעות כלי זה תוכלו לסובב את הציור כך שניתן יהיה לצייר עליו מזוויות שונות, או לפי נוחותכם וזווית הציור הטבעית לכם.

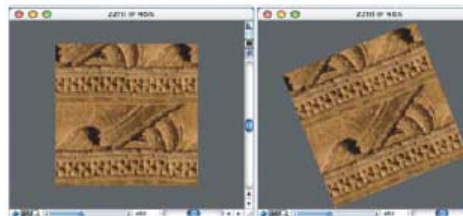
כלי סיבוב הדף *Rotate*

1. הפעילו את כלי הסיבוב באחד מהדרכים הבאות:

- בארגז הכלים הקלק על .
- במקינטוש (Mac OS) לחצו והחזיקו בלחצן **Option** בשילוב מקש הרווח. בחלונות לחצו והחזיקו בלחצן **Alt** בשילוב מקש הרווח. הסמן משתנה לכף יד עם אצבע מורה.


2. גררו בתוך חלון המסמך לסיבוב התמונה. גררו בכיוון סיבוב השעון או נגדו בהתאם לצרכים שלכם.
זווית הסיבוב החדשה מוצגת בשורת המאפיינים.

 אתם יכולים גם לסובב תמונה באמצעות הקלדת ערך זווית הסיבוב בתיבת **Rotation Angle** בשורת המאפיינים.



התאימו את כיוון המסמך לזווית בה אתם מציירים באופן טבעי.

החזרת תמונה לכיוונה המקורי

1. בתיבת הכלים, הקליקו על כלי הסיבוב .
2. בצעו את אחד מהבאים:

- הקליקו פעם אחת על חלון המסמך.
- הקליקו הקלקה כפולה כל כלי הסיבוב.
- בלחצן המאפיינים, לחצו על לחצן כלי האיפוס Reset Tool.


להגבלת שינוי הזווית ליחידות בנות 90°


- לחצו והחזיקו במקש Shift בזמן הסיבוב.

כלי הגזירה


כלי הגזירה מאפשר גזירת קצוות בלתי רצויות של התמונה. אתם יכולים לכוון ולשנות את יחס רוחב-גובה של התמונה הגזורה או לבחור ולשמר את היחס הקיים.

ביצוע גזירה של תמונה

1. בתיבת הכלים, הקליקו על כלי הגזירה .
2. גררו בתוך התמונה להגדרת את הקטע המלבני אותו תרצו לשמור. אתם יכולים לכוון את המלבן באמצעות גרירת פינה או כל אחד מקצותיו.
3. כשאתם מוכנים לביצוע הגזירה, הקלק בתוך המלבן.

 ניתן להגביל את מידות מלבן הגזירה. לשם כך אפשרו את תיבת הסימון של יחס גובה-רוחב בסרגל המאפיינים והקלידו ערכים בתיבות רוחב וגובה של הגזירה.

להגבלת הגזירה לגודל ריבועי

1. בתיבת הכלים, הקליקו על כלי הגזירה .
2. לחצו והחזיקו במקש Shift, וגררו להגדרת אזור הגזירה.
3. הקליקו בתוך הריבוע

כלי גריד הפרספקטיבה Perspective Grid tool



כלי זה מאפשר שינוי והתאמת מיקום קווי גריד הפרספקטיבה, נקודת המגוז (נקודת ההיעלמות - vanishing point), קו האופק - horizon line, קו הקרקע - ground line, ותוכנית פני התמונה - picture plane. ראו הרחבה בהמשך המדריך.

כלי יחס הזהב Divine Proportion



כלי זה מתבסס על שימוש בעקרונות של שיטות קומפוזיציה קלאסיות. באמצעותו ניתן ליצור תחושה של פרופורציה מאוזנת אשר עוזרת לשמר את העניין של העין תוך שהיא סורקת ציור או תמונה. ראו הרחבה בהמשך המדריך.

כלי הגריד Layout Grid



כלי זה מאפשר את חלוקת הקנווס למקטעים קטנים כך שתוכלו לתכנן את קומפוזיציות הציור שלכם. בעת השימוש באפשרות זו ניהול הגריד עצמו יתבצע בשורת המאפיינים. ראה הרחבה בהמשך המדריך.

כלים לעבודה עם צבעים

כלי המברשת Brush tool



כלי זה מאפשר לכם לצייר או לצבוע ישירות על הקנווס או על שכבה נבחרת. המברשות השונות כוללות אפשרויות ציור שונות ובהם גם עפרונות, עטים, גירים, מברשות אוויר, צבעי שמן, צבעי מים ועוד. משבחרתם בכלי המברשת, תוכלו לבחור במברשת הספציפית מתיבת בורר המברשות (ראו הרחבה בהמשך המדריך).

Paint Bucket tool כלי דלי הצבע

כלי זה מאפשר מילוי אזורים שלמים על גבי המסמך בצבע, בצבע שבחרנו. **בשורת הנתונים** תמצאו אפשרויות בחירה לגבי איזה אזור למלא ועם מה. ראה מידע נוסף בתיקיית העזרה.

כלי הטפטפת (דוגם הצבע) Dropper

כלי זה מאפשר בחירה של גוון צבע מסוים קיים מתוך תמונה קיימת והעתקתו לשימוש במקום או תמונה אחרים. **בשורת הנתונים** תראו את ערכי הצבע שנדגם. כשאתם בוחרים צבע באמצעות כלי זה, הופך הצבע הזה לצבע הפעיל בחלון הצבע.

כלי ההבהרה Dodge tool

כלי זה מאפשר לכם להבהיר את הנקודות המודגשות, גווני הביניים והצללים שבתמונה.

כלי הצריבה Burn tool

כלי זה מאפשר לכם להכהות את הנקודות המודגשות, גווני הביניים והצללים שבתמונה.

כלי השיבוט Cloner tool

הכלי מאפשר לכם גישה מהירה חזרה אל מברשת השיבוט האחרונה שהייתה בשימוש.

שימוש בשיבוט נקודה לנקודה Point-to-Point

שיבוט מנקודה לנקודה מאפשר שיבוט הן באותו מסמך או בין שני מסמכים נפרדים. שיטה זו נקראת גם "offset cloning". על מנת להחיל אפקט זה, אתה חייב להגדיר ראשית נקודת מקור אותה תרצו לשבט כך שתופיע בנקודת היעד. אתם יכולים להפעיל את סמן ה-cross-hair.

שיבוט מנקודה לנקודה בתוך מסמך יחיד

1. עשו את אחת מהפעולות הבאות:
 - בחרו בכלי החותמת בארגז הכלים
 - בחרו בכלי המשבט בארגז הכלים, ובחר במכחול שיבוט מתוך סרגל בורר המברשות.
2. לחצו והחזיקו בלחצן **Option** במקינוטוש (Mac OS), או לחץ והחזק בלחצן **Alt** בחלונות, יופיע סמן ה-crosshair.
3. הקליקו לקביעת נקודת המוצא. סמן ירוק מופיע בתמונה, המצביע על נקודת המוצא עבור תמונת המקור.
4. התחילו בציור באזור היעד. ניתן לקבוע את אזור היעד לפני התחלת הצביעה עם לחיצה והחזקה של לחצן **Option** + Shift במקינוטוש (Mac OS), או לחיצה והחזקה בלחצן **Alt** + Shift במערכת החלונות. סמן אדום יצביע על נקודת היעד.



שיבוט בתוך מסמך כשרואים את סמן היעד (אדום).

שיבוט מנקודה לנקודה בין מסמכים נפרדים

1 בחרו בכלי המשבט בארגז הכלים, ובחרו במכחול שיבוט מתוך סרגל בורר המברשות.

2 לחצו והחזיקו בלחצן **Option** במקינטוש (Mac OS), או לחץ והחזק בלחצן **Alt** בחלונות, והקלק בתוך מסמך המקור לקביעת נקודת המוצא באזור המקור. סמן ירוק מופיע בתמונה, המצביע על נקודת המוצא עבור תמונת המקור.

3 בחרו במסמך היעד.

4 התחילו בציור בנקודה בה אתם רוצים להתחיל בהחלת תמונת המקור.

כלי החותמת Rubber Stamp tool



לשכפול והעתקה מהירה של אזורים מבוססי פיקסלים מאזור לאזור בתמונה.

כלי המחק Eraser tool

מאפשר מחיקת אזורים בלתי רצויים מהתמונה.



כלי הבחירה Selection Tools

כלי בחירה מלבני Rectangular Selection tool מאפשר בחירת אזורים מלבניים.

כלי בחירה עגול Oval Selection tool מאפשר בחירת אזורים בעלי צורות מעוגלות.

כלי הלאסו Lasso tool מאפשר בחירת ציור ביד חופשית.

כלי בחירה מצולע (רב-צלעות) Polygonal Selection tool מאפשר בחירת אזור באמצעות הקלקה על נקודות שונות בתמונה היוצרות באמצעות החיבור ביניהן בקווים ישרים מצולע רב צלעות.

כלי מטה הקסמים Magic Wand tool

מאפשר בחירה באמצעות הקלקה או גרירה של אזור בעל צבע דומה (פיקסלים באזור צבע דומה)

כלי תיאום Adjuster Tools



כלי מתאם השכבות Layer Adjuster tool

מתאם השכבות מאפשר לכם לבחור, להזיז ולשלוט בשכבות (Layers) כאשר הוא נבחר, יוצגו בחלקו העליון של המסך, בשורת הנתונים, כל האופציות האפשריות לבחירה אוטומטית של השכבות ולשינוי מהיר במיקום השכבה בהיררכיה.



כלי מתאם הבחירות Selection Adjuster tool

מתאם השכבות מאפשר לכם לבחור, להזיז ולשלוט בבחירות שנוצרו באמצעות כלי הבחירה השונים ובאמצעות המרת צורות.



כלי עריכת צורות Shape Tools



כלי בחירת הצורה Shape Selection tool

כלי זה מאפשר עריכת עקומות בזיה (נתיבי עקומת צורה). אתם יכולים בעזרת כלי זה לבחור ולהזיז נקודות עגינה ולהתאים את ידיות השליטה שלהם.



כלי המספריים Scissors tool

כלי המספריים מאפשר חיתוך של מקטע פתוח או סגור. אם המקטע סגור, אחרי הקלקה על קו או נקודה ניתן לחתוך בנתיב הצורה ונתיב הצורה הופך פתוח.



כלי להוספת נקודת עגינה Add Point tool

כלי זה מאפשר יצירת/הוספת נקודת עגינה בנתיב או צורה וקטורית.



כלי להסרת נקודת עגינה Remove Point tool

כלי זה מאפשר הסרת נקודת עגינה בנתיב או בצורה וקטורית.



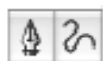
כלי להמרת נקודות עגינה Convert Point tool

כלי זה מאפשר הפיכת נקודת עקומה לנקודת פינה ישרה.



כלי הטקסט Text tool

לכתיבת טקסט (באנגלית בלבד) עם אפשרות ליצירת אפקטים כמו הצללה או הבלטה.
אם בחרת באפשרות זו יופיעו בשורת הנתונים אפשרויות הגדרת האפקטים.



כלים לעיצוב צורות Shape Design Tools



כלי העט Pen tool

כלי זה משמש ליצירת נתיב (path) בקווים ישרים ועקומות באובייקטי צורה.



כלי ליצירת עקומות מהירה Quick Curve tool

כלי זה משמש ליצירת נתיב (path) ביד חופשית.



כלים ליצירת צורות Shape Objects Tools



כלי צורה מלבנית Rectangular Shape tool

כלי זה מאפשר לכם יצירת צורות ריבועיות ומלבניות.



כלי צורה עיגולית Oval Shape tool

כלי זה מאפשר לכם יצירת צורות בעלות מאפיינים של עיגול/אליפסה.



כלי שינוי צורה Transformation Tool

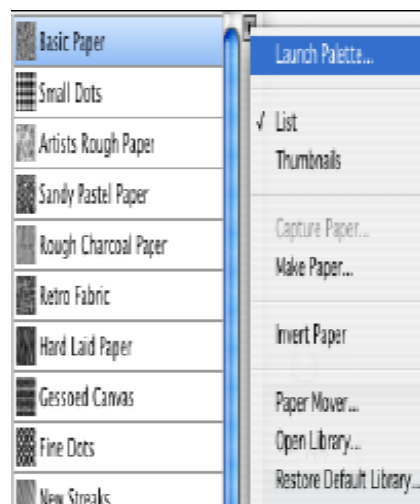
כלי זה משמש לשנוי צורתם של אזורים שנבחרים. כאשר הוא נבחרת אפשרות זו, יוצגו בחלקו העליון של החלון, **בשורת הנתונים**, כל האופציות האפשריות לשינוי צורה מהיר באזור שסומן.


ב. שימוש בתיבת לחצני הברירה Selectors

לחצני הברירה המוצגים בתחתית ארגז הכלים (מתחת לתיבת בורר הצבע) מספקים לכם גישה מהירה לספריות הבאות: סוג הנייר/בד הציור, מעברי צבע gradients, התבניות, מרקמי אריגה (weaves), מאפייני הנראות (looks) ומאפייני התזת התמונות (nozzles). ניתן להציג את הפריטים בספריות אלו בתמונות ממוזערות או ברשימה. אתם יכולים גם לגשת לפקודות מהתפריט של כל בורר. אם הפקודה בה אתה מעוניין אינה זמינה, אתם יכולים לזמן לתצוגה כל פאלטה המתאימה לאותו בורר.

בורר הצבע –		- בורר סוגי הנייר/הבד
איפיוני המרקמים-		- בורר תבניות הדוגמה
התזת התמונות-		- בורר מאפייני הנראות

לחצני הברירה מאפשרים גישה מהירה לספריות



הקלקה על החץ בלחצן הבורר  מאפשרת לגישה לתפריט

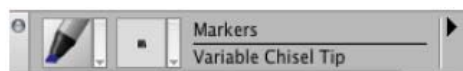
תיבת בורר הצבע Color Selector



מתחת לסמלי הכלים בארגז הכלים נמצא בורר הצבע המשמש לבחירה וקביעת הצבע הראשי (צבע קדמה) (ריבוע עליון) והצבע המשני (ריבוע תחתון). החלפתם נעשית באמצעות לחיצה על החץ הדו-כיווני הקטן שבתיבה. ראו הרחבה בהמשך המדריך בעמודים 105-106.

תיבת בורר המברשות

המדובר בחלוקה לפי קטגוריות הכוללות מברשות ומדיות דומות. למשל, בקטגוריה 'פסטל' תמצאו עיפרון, גיר, אפשרויות פסטל קשות ורכות. שם הקטגוריה מופיע בחלק העליון של הסרגל. שם המברשת שנבחרה יופיע מתחת לשם הקטגוריה.



תיבת בורר המברשות

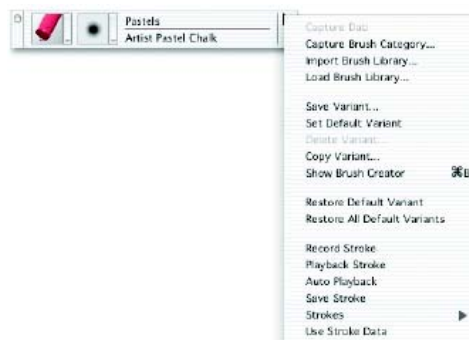
אתם יכולים לצפות בתצוגה מקדימה ברשימת הקטגוריות כשהן מוצגות כתמונות זעירות או מוצגות ברשימה.

ניתן לצפות בתצוגה מקדימה של 'משיכות מכחול'. תצוגה זו מציגה גם את האיפיונים של סוגי ה-dab וגם את איפיוני משיכות המברשת (brushstroke).




הקטגוריות של המברשות יכולות להיות מוצגות כתמונות ממוזערות של ראש המברשת (משמאל); והן סוגי המברשות מוצגות כדוגמאות של משיכות המברשת (מימין)

ניתן לגשת לפקודות סרגל בורר המברשות באמצעות הקלקה על חץ התפריט בצידו הימני של סרגל בורר המברשות. אלה משמשים ליצירה וטעינה של מברשות, לעבודה עם גרסאות מברשת שונות, ולעיבוד של מריחות מכחול שונות.



ג. סרגל התפריטים (כלי עזר לציור)

את סרגל התפריטים תמצאו בחלק העליון של חלון התוכנה. שורת הפקודות בסרגל התפריטים ב-Corel Painter. אלה פקודות מרכזיות בהפעלת התוכנה ומשמשים לעבודה עם קבצים שונים ועריכת פקודות, החלתם וכוונונם של אפקטים, ביצוע פעולות בחירה (selection), עבודה עם צורות, יצירת הנפשות וניהולו של חלון המסמך (חלון הציור) בממשק העבודה של התוכנה. בנוסף, ניתן להגיע באמצעות הטאב **Window** בסרגל התפריטים אל התכונות והאפשרויות הבאות המקלות טכנית על עבודת הציור שלכם.

- **נייר עקיבה**  - מאפשר לכם שכפול (שיבוט) של מקור מדומה clone source. כשתשתמשו בתכונה זו, תופיעה גרסה מטושטשת של המקור המדומה כאילו הונח המקור מתחת לנייר עקיבה אמיתי כשהוא מואר מתחתיו (כמו בשולחן אור) ויאפשר את העתקתו.

- **גריד Grid**  - הגריד עוזר לכם בקביעת המיקום המדויק של משיכות המכחול והצורות. אתם יכולים לקבוע בעצמכם את מאפייני הגריד (סוג, גודל, עובי הקו וצבעיו).
- **תיקוני צבע Color Correction**  - מאפשר לך החלת סגנון ניהול הצבע הנוכחי לתמונה. כשהאיקון מופיע בצבע, החלת ניהול הצבע מתבצעת, אם יופיע האיקון בשחור לא תתבצע הפעולה.
- **אפקט אימפסטו Impasto Effect**  (עובי הצבע) - מאפשר בדיקת עומק שכבת הצבע. יצירת אשליית עומק לשכבת הצבע.
- **מצב ציור Drawing Mode**  - מאפשר לכם בחירה אודות היכן אתה יכול לפעול עם המברשות שלך כשיש בידכם אפשרות בחירה אקטיבית. מקם את הסמן מעל לאיקון, והחזק ולחץ על לחצן עט הסטילוס לבחירה בין צייר בכל מקום, צייר רק מחוץ לאזור הבחירה או צייר רק בתוך אזור הבחירה.
- **ניווט Navigation**  - מאפשר לך צפייה בחלון פופ-אפ של התמונה כולה ולבחור באזור המוצג בחלון הציור. אפשרות זו נוחה במיוחד כשאתה עובד עם רמת זום מאוד גבוהה או עם מסמך מאוד גדול. ניתן למצוא ולעבור בין אזורים מבלי לשנות או להתאים את רמת הזום.

ד. כלי עזר לעיצוב וקומפוזיציה

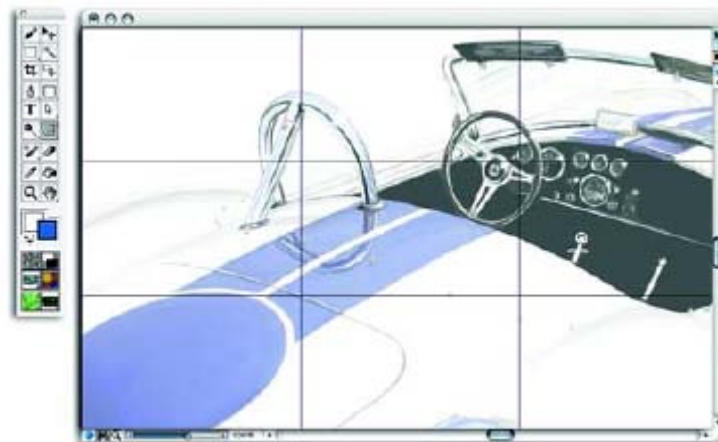
עבודות העיצוב והקומפוזיציה דורשות חלוקה פרופורציונלית של שטח הציור (הקנווס). תוכנת **Corel Painter** מעמידה לרשותכם כלי עזר, טכניים במהותם, שמטרתם לעזור לכם ולהקל על תהליכי העיצוב והקומפוזיציה. התוכנה מעמידה לרשותכם הן אמצעי עזר טכניים באופיים, כמו שרטוט קווי עזר בכדי שיקלו על השגת הקומפוזיציה הרצויה לכם, וגם שימוש ביידע הרב הקיים בכל הנוגע לסימטריה ולקומפוזיציות קלסיות.

בחלון המסמך (הראשי) של תוכנת **Corel Painter** תמצאו אפשרויות כאלו שייעודן עזרה בקומפוזיציה, הכוללים קביעת גודל, קביעת מיקום התמונה ומיקום מרכיבים של התמונה. להלן רשימת אפשרויות קומפוזיציה אלו.

Layout Grid

אחרי שקבעתם את מידות הקנווס שלכם (רוחב וגובה), ישמש הגריד ככלי עזר קל ונוח לחלוקת הקנווס למקטעים קטנים שבאמצעותם תוכלו לתכנן את קומפוזיציית הציור שלכם. חלוקת הקנווס לקטעים תתבצע באמצעות **שורת הנתונים (המאפיינים)**.

באמצעות גריד זה תוכלו, למשל, לחלק את הקנווס גם אופקית וגם אנכית לשלושה חלקים. דבר שיאפשר קומפוזיציה על פי החלוקה לשלישים. מפאלטת ה- Layout Grid, ניתן לגשת להגדרות הגריד ולקבוע כך את הגדרות החלוקה לקטעים, גודל, זווית, צבע ואת רמת האטימות של הגריד. ניתן לכוון את אלה תוך כדי עבודה וגם לשמור אותם כהגדרה קבועה מראש, אשר בה תוכלו להשתמש שוב בהמשך עבור הציורים שלכם. ניתן גם להעביר את הגריד למיקום חדש.



ה- Layout Grid יעזור לכם בעריכת קומפוזיציית התמונה.

הצגה או הסתרה של ה- Layout Grid

- בחר Compositions ► Canvas menu, ובחר בין האפשרויות: Show Layout Grid (הצג) או Hide Layout Grid (הסתר).

ניתן גם לפתוח את הכלי  בארגז הכלים והקליקו על לחצן  **Enable** (אפשר) בשורת המאפיינים.

להגדרת אפשרויות Layout Grid

1. בחר Layout Grid ► Window בפאלטת Layout Grid, וודאו כי סימנתם את תיבת הסימון Enable (אפשר).


2. כך תבצע את המשימות בטבלה שלהלן:


להשגת	פעל כדלהלן
הגדרת מספר החלוקות אופקית ואנכית	באזור החלוקה הקלד ערכים בתיבה אנכית ובתיבה אופקית. אם ברצונך ליצור קישור בין הערכים האופקיים לאנכיים, אפשר את התיבה Synchronize the Divisions.
הגודל Size	באזור גודל Size, הזז את הסליידר האנכי Vertical לקביעת הגובה, והזז את הסליידר האופקי לקביעת הרוחב. אם תרצו ליצור קשר פרופורציונאלי בין ממדי הגובה והרוחב סמנו ואשרו את התיבה Synchronize the Sizes.

סיבוב הקלד ערך בתיבה Rotate להגדרת מעלות הזווית.

הצבע באזור התצוגה Display, הקליקו על בוחר הצבע picker אופקי או אנכי, ובחר בצבע מהתפריט שיעלה.

רמת אטימות הגריד הזז את סליידר האטימות Opacity לשמאל להגדלת השקיפות. הזז את הסליידר לימין להגדלת האטימות.

 ניתן גם להגדיר את ההגדרות לעיל באמצעות הקלקה על כלי Layout Grid בארגז הכלים והתאמת ההגדרות בשורת המאפיינים.

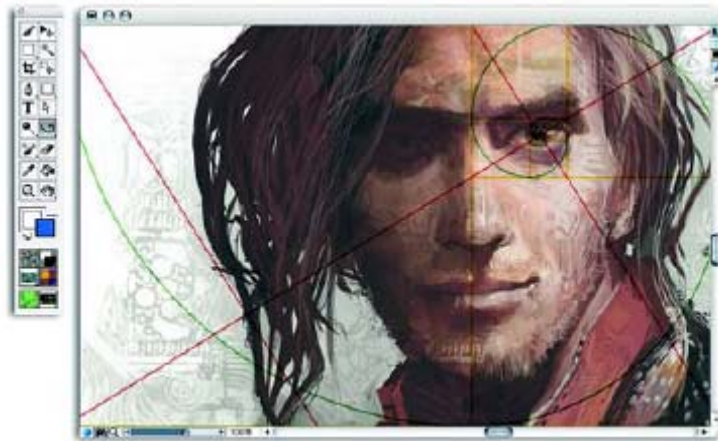
 **קווי יישור (Guides)** מאפשרים יישור ומיקום מרכיבי תמונות באמצעות קווים שאינם מודפסים ואותם ניתן למקם בכל מקום בקנווס. ניתן לסמן בעזרתם מרחקים מסוימים ויש להם אופציית סנאפ "snap" העוזרת ביישור מדויק של אלמנטים בתמונה.

 **כלי הפרספקטיבה Perspective Grid tool**

כלי זה מאפשר שינוי והתאמת מיקום קווי הפרספקטיבה, נקודת המגז (נקודת ההיעלמות - vanishing point), קו האופק, horizon line, קו הקרקע ground line ותוכנית התמונה picture plane.

כלי יחס הזהב *Divine Proportion*

כלי זה מתבסס על שימוש בעקרונות של שיטות קומפוזיציה קלאסיות. באמצעותו ניתן ליצור תחושה של פרופורציה מאוזנת אשר עוזרת לשמר את העניין של העין תוך שהיא סורקת ציור או תמונה.



כלי יחס הזהב עוזר ביצירת אזור המיקוד של הקומפוזיציה. (אמן: Andrew Jones)

כלי זה מאפשר לכם שינוי של כיוון, גודל, צבע והשקיפות בקווים המנחים של כלי יחס הזהב המופיעים על הקנווס.

יחס הזהב – עוזר בזיהוי מיקום אזורי המיקוד באמצעות עקרונות הקומפוזיציה הקלאסית. תסדיר זה שאינו מופיע בהדפסה משמש בראש ובראשונה להכנת תשתית עיצובית לפני שתתחיל בציור או בצביעה.

השימוש בכלי יחס הזהב

כלי זה מאפשר שימוש בקווי יישור המבוססים על שיטת הקומפוזיציה הקלאסית בעלת שם זה. כשאתה מתכנן את עבודת האמנות שלך ניתן להשתמש בקווי יישור אלה ליצירת תחושה של פרופורציה שתשמור על העניין שעין הצופה תגלה בזמן שהיא סורקת את הציור או התמונה.

ה. בחירת ההעדפות שלכם

בחירת ההעדפות שלכם

קביעת העדפה, אופציה בתפריט המאפשרת לכם התאמה והגדרה אישית של תפקודן או אי תפקודן של תוכניות ופונקציות שונות ביישום או במערכת ההפעלה. בתוכנת קורל פיינטר תמצאו מספר דפים ובהם תיבות שיח אודות ההעדפות שלכם כדלהלן:


כללי General

דף זה מאפשר סדרה של הגדרות כמו מראה הסמן (cursor), מיקומי ספריות, ויחידות המידה בהם אתה משתמש.

להגיע לדף זה פעל לפי האפשרויות הבאות:

• Corel Painter 11 menu ► Preferences ► General בחר (Mac OS)

• Edit menu ► Preferences ► General בחר (Windows)

על מנת לבצע שינויים נוספים, ניתן לפני סגירת תיבת השיח לבחור בסוג העדפה אחר מהתפריט פופ-אפ. 


הגדרת מאפייני סמן (Cursor) הציור


התוכנה מאפשרת לכם בחירה של איקון הסמן הרצוי וכיוונו. ניתן גם לקבוע כי סמן הציור יציג מכחול מונפש – הצגה של גרסת המכחול בה בחרתם מסרגל ברירת המכחולים.




המכחול המונפש (משמאל) מעניק מידע אודות גודלה של גרסת המכחול שבחרתם. המכחול המונפש המתוגבר (מימין) מעניק מידע אודות זווית הנטייה של המכחול, הכיוון והסיבוב של העט שלכם.

1. בתיבת השיח Preferences בדף General באזור Cursor Type , סמן את האפשרות Brush.
2. בחר באחד מהאיקונים הבאים בתפריט הקופץ אשר מופיע לימינה של האפשרות Brush:


משולש - 

מכחול - 

משולש ריק (חלול) - 

צלב - 

משולש אפור - 

טורוס (טבעת) - 

איקון הסמן שנבחר יופיע באזור האוריינטאציה (orientation).

3. סמן את אפשרות האוריינטאציה (orientation).

אם ברצונכם כי איקון הסמן יהיה בן פיקסל אחד, אפשר את האפשרות Single Pixel באזור ה- Cursor Type.



בכדי לבחור באפשרויות המכחול המונפש

- בתיבת השיח Preferences, בחר מאחת האפשרויות הבאות:
- Enable Brush Ghosting (אפשר הנפשת מכחולים) – אפשרות זו נותנת לך פידבק ויזואלי מידי אודות הסמן שלך, ומציגה את גודלו וצורתו של המכחול שנבחר.
- Enhanced Brush Ghost (הנפשת מכחול משופרת) - ניתן לקבל באפשרות זו פידבק ויזואלי בנוסף לגודל המכחול גם מידע אודות זווית הנטייה של המכחול, הכיוון והסיבוב של העט שלכם. הטבעת החיצונית מצביעה על גודל המכחול והקו מצביע על קו הנטייה והכיוון של הכלי. אם ברשותך עט עם קצה שטוח התומך בסיבוב בן 360 מעלות, תופיעה נקודה לצד הטבעת בכדי לציין את סיבוב העט.



ב- *Enhanced Brush Ghost* נותן לכם פידבק ויזואלי משופר אודות העט שלך ביחס לטאבלט.

בחירה בהעדפת יחידת המידה להגדלת המכחול

ההעדפה Brush Size Increment מאפשרת לכם לקבוע את ערכי מידות הגדלת המכחול בפיקסלים.

Units המידה

כאן תוכל לבחור ביחידת המדידה המועדפת עליך עבור מגוון הסליידרים ביישום ואפשרויות מדידה נוספות.

העדפת אפשרויות השיבוט

כשאתה משבט (מעתיק) תמונה, התוכנה משתמשת במידע על הצבע של התמונה המקורית בזמן שאתה ממלא את השיבוט.

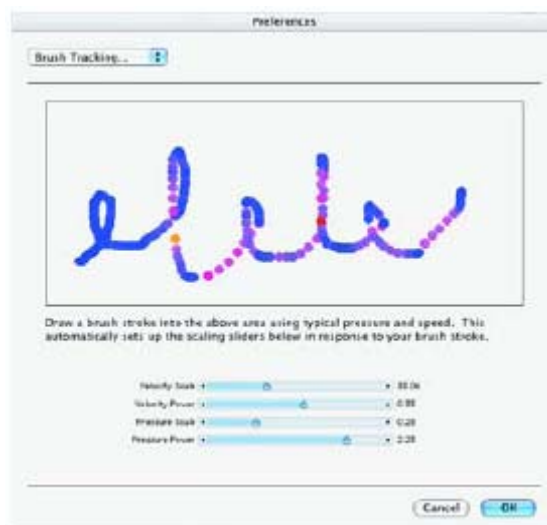
אם תרצו ש- Corel Painter להציג איזה חלק מהמקור אתה מעתיק, סמן ואפשר את התיבה הקרויה:

Indicate Clone Source with Crosshairs While Cloning

העדפות המעקב אחרי פעילות המכחול

כשאתה מצייר באמצעות הכלים המסורתיים, לעוצמת הלחץ של תנועות היד שלך יש משמעות והדבר קובע את דחיסות הצבע ואת רוחב קו הציור שלך. השימוש בעט הסטילוס (stylus) כמו מרית (סכין) רגישה ללחץ, על הטאבלט (לוח הציור) לשם התנסות בחוויית ציור יותר מסורתית/אינטואיטיבית. כאמור, אתה יכול להשפיע על מידת העובי של משיכת המכחול ע"י הוספת לחץ על לוח הציור. זה עובד באופן דומה יותר לכלי אומנת אמיתי בשונה מההתנסות עם העכבר. לכל אמן יש רמת עוצמת לחץ שונה בעת משיכות המכחול שלו. אפשרות זו של מעקב אחרי פעילות המכחול, מאפשרת

לך לכוון את עוצמת משיכת המכחול. אפשרות זו שימושית במיוחד עבור אמנים שידם קלה, הואיל ומשיכת מכחול קלה לא תותיר כל צבע על הקנוס, והשימוש בכלי זה יגביר את רגישות הכלים ליד הציור שלך. אתה יכול כמובן לבצע את הכוונונים בין שלבים שונים של תהליך הציור. תוכלו להשתמש בלחץ קל כשתעבדו עם עיפרון ולהגביר את עוצמת הלחץ כשתעבור לציור בצבעי שמן.



השתמש בתיבת השיח *Brush Tracking* לבחירה אישית איך התוכנה תגיב על לחץ ומהירות.

העדפות בהתאם למערכת ההפעלה (חלונות)

למחשבים המשתמשים במערכת ההפעלה חלונות יש מספר אפשרויות נוספות הייחודיים רק להן.

אפשרויות ההדפסה

באזור אפשרויות ההדפסה Printing Option בדף מערכת ההפעלה Operating System של תיבת השיח העדפות Preferences, אם תאפשרו את התיבה Banding No Print, האפשרות תבוטל. האפשרות עשויה להועיל למדפסות פוסט-סקריפט PostScript, אבל הדבר פוגע בביצועים של מספר מדפסות של מפת-סיביות כמו מדפסות HP® Deskjet®. ההפעלה של מרבית מדפסות של מטריצת הנקודה יפעלו מהר יותר אם האפשרות הזו תימנע. אם תגלו קושי בעת הדפסה של תצורת נוף landscape תהיו חייבים לאפשר את התיבה Banding No Print.

אפשרויות תצוגה

אם הדרייבר של הצג שלכם מוגדר על צבע 16-bit אתם עלולים להיתקל באי התאמת צבעים על המסך שלכם כשאתם משתמשים ב-Corel Painter. **אם תאפשרו את תיבת הסימון No Device Dependent Bitmaps הדבר יפתור את הבעיה במרבית צגי הצבע 16-bit.**

הנגישות להעדפות מערכת ההפעלה (חלונות)

- בחרו ב- Operating System ► Preferences ► Edit menu □.

בחירת העדפות של מאפייני הפאלטות וממשק המשתמש UI

התוכנה מאפשרת פיקוח על האופן בו יעגנו הפאלטות במסך הממשק ואיך ועל פי איזה קריטריונים יקובצו. ניתן גם לקבוע צבע הרקע של החלון.

1. פעלו על פי אחת מהאפשרויות הבאות:

במקינטוש (Mac OS) בחרו ב-
Corel Painter 11 menu ► Preferences ► Palettes and UI

בחלונות בחרו ב-

Edit menu ► Preferences ► Palettes and UI

2. בחרו את ההעדפות שלכם מבין האפשרויות הבאות:

- Autoscroll (גלילה אוטומטית) המאפשר סריקת פאלטה אלמנטים רבים אוטומטית.
- Snapping Behavior – קובע היכן יעגנו הפאלטות ביחס לאלמנטים אחרים בממשק המשתמש.
- Snapping Tolerance – קובע את המרחק המינימלי (בפיקסלים) בין פאלטה ואלמנטים אחרים בממשק המשתמש לפני שיעוגנו.

החלפת צבע הרקע של החלון

1. פעלו על פי אחת מהאפשרויות הבאות:

במקינטוש (Mac OS) בחרו ב-

Corel Painter 11 menu ► Preferences ► Palettes and UI

בחלונות בחרו ב-

Edit menu ► Preferences ► Palettes and UI

2. בחרו את ההעדפות שלכם מבין האפשרויות הבאות:

- לשימוש בצבע הנוכחי הקליקו על Use Current Color.
- לבחירה בצבע אחר הקליקו על Custom Color, בחרו בצבע הרצוי בתיבת השיח והקליקו OK.

1. תמיכה בטאבלט Wacom Intuos

Corel Painter תומכת בשימוש בטאבלט (לוח הציור) Wacom® Intuos® בעט הסטילוס וטכנולוגיית מרסס הצבע (אירבראש – airbrush).

ציור עם טאבלט Intuos ועט הסטילוס

הטאבלט מאפשר 1024 רמות של רגישות ללחץ ועוזר בכך בקבלת עקומות חלקות יותר, מעברים הדרגתיים ומשיכות מכחול מדוייקות. Corel Painter מאפשרת לכם ניצול של יכולות ההטייה (tilt) וכיוון הפעולה (bearing) של העט באופנים חדשים ומלהיבים.



אתם חייבים לוודא, לפני תחילת השימוש בטאבלט Wacom Intuos 3 על Mac OS, כי הדרייברים של הטאבלט שהתקנתם מתאימים באופן אופטימלי לשימוש עם תוכנת Corel Painter. לשם כך עליכם להיכנס System Preferences של מערכת ההפעלה ולבחור בפקודת Wacom Tablet. בחר Functions מאזור ה- Tool, ואז הקליקו על על לחצן Touch Strip שיופיע באזור זה. באזור ה- Touch Strip וודאו כי תכונות ה- Touch Strip שמאל וימין מוכנים לגלילה.

אפשרות המצב "עכבר" בלוח הבקרה של ה- Wacom אשר גורם לעט הסטילוס להתנהג כעכבר אינו תואם Corel Painter. עליכם להשתמש תמיד במצב העט כשאתה מצייר עם עט בטאבלט Intuos.

התאמה אישית של Brush Tracking

הואיל וכל אמן מפעיל לחץ שונה על העט בזמן עבודתו בטאבלט, ב-Corel Painter ניתן להשתמש בהעדפות Brush Tracking לעזור לכם להתאים אישית את הטאבלט לרגישות וללחץ המאפיינת אתכם אישית.

יצירת קישוריות בין תכונות עט הסטילוס והגדרות ה- Expression

הגדרות הנעשות באזור ה- Expression של יוצר המברשות (Brush Creator) מאפשרים יצירת קישור תכונות מברשת כמו אטימות, גרעיניות, זווית, גודל, Jitter, ועוד למתוני עט הסטילוס כמו מהירות, כיוון, לחץ, גלגלת, הטייה וכולי'.

השימוש בגלגלת האיירבראש של Intuos

המרסס של הטאבלט Intuos הינו האיירבראש הממוחשב האמיתי הראשון המספק בקרת ההתזה באמצעות האצבע. המרסס של Corel Painter מגיב לזווית (tilt), כיוון ונתוני זרימה (הגדרת הגלגלת) של עט הסטילוס המתירים תחושה מציאותית אמיתית של השימוש באיירבראש. למשל, בעת הטיית עט הסטילוס, אופן פיזור נתזי הצבע משקף את זווית ההטייה. בקרת האיירבראש דומה למחט הבקרה באיירבראש אמיתי בה באמצעות גלגלת עט הסטילוס מכוונים את הזרימה וכמות הצבע בה נעשה שימוש.

ז. הרחבת מושג הרזולוציה

עבודה עם תמונות במשטח העבודה הדיגיטלי, מחייבת הבנה טובה יותר של המושג רזולוציה ויישומו. המושג מתייחס לאופן בו התוכנה מודדת, מציגה, שומרת ומדפיסה תמונות - בין אם כריבועים קטנים של צבע הנקראים "פיקסלים", או כאובייקטים מתמטיים הנקראים "ווקטורים".

רזולוציית המסמך תשפיע הן על מראהו על מסך המחשב והן על איכות ההדפסה שלו. אתה יכול להגדיר את רזולוציית המסמך בעת יצירת מסמך חדש, בעת יבוא של תמונה או בעת שמירה או ייצוא של תמונה.

רזולוציה ומראהו של מסמך על המסך

למרבית המסכים רזולוציה של 72 פיקסלים לאינץ' (ppi). ברירת המחדל של תצוגת התוכנה עומדת גם היא על 72 פיקסלים לאינץ' (ppi) שמשמעו כי כל פיקסל בתמונה שבתוכנה תופס 1 פיקסל במסך שלך. רזולוציית המסך אינה משפיעה על הרזולוציה האמיתית של המסמך אלא רק על האופן בו נראית התמונה על המסך. למשל, תמונה ברזולוציה של 300 פיקסלים לאינץ' (ppi) תוצג על המסך בגודל שהוא בערך גדול פי 4 מגודלה האמיתי. בכדי לראות את גודלו האמיתי של המסמך עליך להקטינו כדי 25%.

אם קבעתם את מידות הקנווס בפיקסלים, ואז שיניתם את מספר הפיקסלים לאינץ' (ppi) (הרזולוציה), שינוי זה יבוא לידי ביטוי בגודל ההדפסה של התמונה. אם הגדרתם את ממדי המסמך באינצ'ים, ס"מ וכולי, ואחר כך תשנו את הרזולוציה, הדבר לא יפשיע על התמונה המודפסת.

רזולוציה ואיכות ההדפסה

רזולוציית התקני הפלט (המדפסות) נמדדת בנקודות לאינץ' (dpi), ובמקרה של חצאי טונים, שורות לאינץ' (lpi). הרזולוציה של התקני פלט משתנה בין ההתקנים בהתאם לסוג הדפוס וסוג הנייר בו משתמשים. כללית, רזולוציה של 150 שורות לאינץ' (lpi) מפיקה תמונה איכותית על נייר מגזינים מבריק ורזולוציה של 85 שורות לאינץ' (lpi) אם המדובר בנייר עיתון.

מרבית מדפסות הלייזר או הזרקת הדיו יפיקו תוצאה מעולה אם יוגדרו (בפיקסלים) על 300 ppi.

5. הפאלטות – Palettes

הפאלטות הן רכיב חיוני במערכת הכלים שלכם. ראשית, פאלטות עוזרות לכם להגדיר את אופי הכלים שלכם. כלומר, פאלטות עוזרות בקביעה איך יתפקדו הכלים בארגז הכלים. לדוגמא, אתם יכולים "לחדד" (לעשות את הקו דק יותר) או "לעמעם" (לעשות את הקו עבה יותר) את הכלי "עיפרון" ע"י שימוש ב"פלטת מכחולים" ("Brushes Palette"). פלטות עוזרות גם בביצוע משימות יותר מורכבות כמו עריכת שכבות או הפעלת מערכי צבע מורכבים.

ה-palettes הם אובייקטים דמויי חלונות קטנים הצפים בתוך משטח העבודה. בחלון הממשק מופיעות בדרך כלל אוטומטית פאלטות הצבע והשכבות אלא אם הגדרת את מראה ממשק העבודה בהתאמה אישית. ה-palettes מחולקות לקבוצות, כאשר כל palette מוצגת כ-tab.

כברירת מחדל מאורגנות הפאלטות (**Palettes**) לקבוצות עם בעלות נושא משותף. כמערכות אינטראקטיביות הן מאפשרות גישה למערכת פקודות, בקרים והגדרות. למשל, **בקרת מברשות** הוא השם שניתן לקבוצה של **Palettes** שכל אחד מהם מתייחס להגדרות שנושאים המברשות.

אתם יכול לסדר את ה-**Palettes** בתוכנה כך שיתאימו באופן מיטבי לסגנון העבודה שלכם. ניתן לסדרם בחלונות יישום לקבלת גישה קלה יותר לכלים ולבקרים איתם אתם עובדים לעיתים יותר קרובות ולמקסם את גודל שטח המסך הפנוי.

הכרת הפאלטות Palettes

<p>קבוצת פאלטות זו מאפשרת התאמה אישית של גרסאות המברשות השונות. הפאלטות תואמות את הקטגוריות בעמוד ה- Stroke Designer של יוצר המברשות Brush Creator. בקרת המברשות היא אידיאלית לביצוע כווננים והתאמות קטנות לכל מברשת גם במהלך העבודה השוטפת איתה.</p>	<p>פאלטת המכחולים (Brushes)</p> <p>בקבוצה זו נכללות הפאלטות הבאות לכוון המברשות:</p> <p>General כללי, Size גודל , Spacing הריווח , Angle זווית, Bristle הזיפים , Well הנביעה, Rake המגרפה , Random אקראי, Mouse עכבר , Cloning שיבוט , Impasto עובי שכבת צבע , Image Hose זרנוק התמונות , Airbrush מברשת אוויר , Water צבעי מים, Liquid Ink Digital Watercolor דיו נוזלי , צבעי מים דיגיטליים, Artists' Oils צבעי שמן של אמנים , ו- RealBristle.</p>
<p>בפאלטה זו סליידרים המשמשים לכוונונם של משתני הצבע גם תוך כדי הציור.</p>	<p>משתני הצבע Color Variability</p>
<p>קובע כיצד יקבע עט הסטילוס את הצבע הראשי ואת הצבע המשני במסמכי קורל פיינטר</p>	<p>עוצמת ביטוי הצבע Color Expression</p>
<p>פאלטות הצבעים מאפשרות את בחירת צבע ראשי וצבע נוסף לצביעת המסמך בתוכנה. אתה יכול להשתמש גם באפשרות שיבוט הצבע Clone Color בפאלטת הצבעים.</p>	<p>פאלטות הצבעים</p>

פאלטת המיקסר Mixer	אפשרות המיקסר מאפשרת ערבוב ושילוב של צבעים באופן הדומה למה שקורה בפאלטת צבע המסורתית בה אוחז האמן בעת עבודתו. לאפשרות זו מערכת כלים עצמאית משלה.
מערך הצבעים Color Sets	פאלטה זו מציגה את מערך הצבעים הנמצאים כעת בשימוש. באמצעות מערכי צבעים אלו, ניתן לארגן קבוצות של צבעים. יש מערכי צבע המאורגנים גם באמצעות שם המערך וגם באמצעות היחסים בין הצבעים.
פאלטות הספריות: מרקמי נייר הציור, הדרגת הצבע - Gradient, תבניות דוגמה ואריגים.	פאלטות אלה מאפשרות בחירה ועריכה של משאביך. אתה יכול לצפות במשאביך בין אם כתמונות ממוזערות או ערוכים ברשימה, ולצפות בצפייה מוקדמת במשאבים בהם בחרת.
פאלטת השכבות	פאלטות השכבות מכילות תמונות ממוזערות של כל השכבות המצויות במסמך של התוכנה. אתם יכולים להשתמש בלחצנים בפאלטת השכבות בכדי לארגן את הסדר ההיררכי של השכבות, גם להשתמש ב-Plug-ins, להוסיף שכבות חדשות (כולל שכבות של צבעי מים ושכבות של דיו נוזלי), יצירת מסכות שכבה, ומחיקת שכבות. אתם יכולים גם להגדיר את שיטת הקומפוזיט הרצויה וגם את הגדרת עומק הצבע, לכוון את השקיפות ולנעול/לבטל נעילה.
פאלטת המלל (TEXT)	פאלטת הטקסט מאפשרת ביצוע של כל המשימות המתייחסות לטקסטים במסמך של התוכנה, כמו בחירת הגופן, כוונן האטימות והטלת צללים.

פאלטת הסקריפטים	פאלטת הסקריפטים מאפשרת גישה אל כל הפקודות וההגדרות המתייחסות לסקריפטים. למשל, ניתן לפתוח, לסגור ולהקליט סקריפטים מפאלטת הסקריפטים.
פאלטת המידע (INFO)	פאלטת המידע מספקת מידע מקדים על התמונה כולל מידע על המסמך עצמו כמו רוחב וגובה; קואורדינטות X ו-Y ומיקום הסמן. מידע מבוסס-קונטקסט המבוסס על הכלי שנבחר, ומידע על יחידות המידה כמו פיקסלים, אינצ'ים ורזולוציה. תפריט הפאלטה מאפשר לכם גם לבחור את סגנון התצוגה המקדימה ואיך ערכי ה-RGB מוצגים.
פאלטת הטראקר (המעקב)	פאלטת הטראקר עוקבת ושומרת זמנית אחרי הפעילות הנוכחית שלכם כולל קטגוריות המברשות, הוריאנטים (variants) וה-dab type בעת החלת משיכות מכחול. כל פעם שמצרפים מברשת חדשה במהלך הציור, הואריאציה נשמרת בפאלטת הטראקר.
פאלטת תיק התמונות והבחירות Image Portfolio and Selection Portfolio Palettes	פאלטות אלו מכילות את כל התמונות והבחירות שנמצאות בספריה הנוכחית. ניתן לראות את הפריטים כתמונות ממוזערות או ברשימה, כמו כן קיימת גם אפשרות צפייה מקדימה בפריט הנמצא כעת בשימוש.
הציור האוטומטי: פאלטת שכבת הציור התחתונה	פאלטת שכבת הציור התחתונה מאפשרת את כוונן גוון וצבע ופרטים בצילום לקראת הכנתו לציור אוטומטי. אפשרות זו משמשת כצעד ראשון בתהליך הציור האוטומטי.

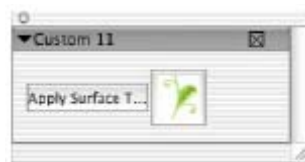
פאלטה זו נמצאת בשימוש בעת השלב השני של ציור על צילום ומגדירה את טווח ההגדרות הקובעות איך יוחלו משיכות המכחול.	פאלטת הציור האוטומטי
פאלטה מציגה את כל מה שנחוץ לביצוע של רסטוראציה (שחזור).	פאלטת הרסטוראציה
כלי זה מאפשר השגת קומפוזיציה שתעמוד בהנחיות ודרישות יחס הזהב הקלאסי.	פאלטות הקומפוזיציה פאלטת יחס הזהב
פאלטות הגריד מאפשרת לך לקבוע איך פאלטת הגריד תותאם אישית לצרכי העבודה שלכם. הכלי מאפשר לכם את חלוקת הקנווס ולהקל בכל ההבטים על תכנון הקומפוזיציה שלכם.	פאלטות הגריד

פאלטות בהתאמה אישית

בכדי לאפשר לכם לעבוד בסגנון אישי הייחודי לכם בלבד, התוכנה מאפשרת לכם ליצור פאלטות שאתם בעצמכם תכננתם והתאמתם אישית לנטיות ולצרכים שלכם. ניתן לארגן בהתאמה אישית גם פאלטות כלליות, החל בבחירות מבורר המברשות, דרך בחירה מכל אחד מששת הבוררים בממשק העבודה, ועד הפאלטות של הספריות השונות, ובו זמנית גם פאלטות המותאמות אישית והמיועדות לפרוייקטים מסוימים מאוד באמצעותן ייקל עליכם לעבור במהירות מפרוייקט לפרוייקט. אין גבול למספר הפאלטות המותאמות אישית שאתם יכולים ליצור. הפריטים המופיעים בפאלטות השונות דומים לקיצורי דרך של המקור והמביאים אתכם מיידית אל האפשרות הרצויה.



יצירת פאלטה בהתאמה אישית היא פעולה פשוטה לביצוע כמו גרירת כלי מפאלטה. ניתן אם כך לגרור איקונים אחרים אל תוך הפאלטה בהתאמה אישית שאתה מרכיב.



פאלטה בהתאמה אישית יכולה לכלול גם פריטי תפריט כמו גם איקונים.

6. ציור Painting

כעת הגענו לשלב בו ניתנת לנו האפשרות להתחיל ולצייר הלכה למעשה. אמנים מציירים באמצעות כלים שאת כולם ניתן להכניס תחת הכותרת "מברשת". Corel Painter מעמידה לשימושכם כלים ומדיות אמן אמיתיות. כמו בסטודיו הפרטי שלכם, התוכנה מציעה לכם שימוש במכחולים, עטים, עפרונות, גירים, מברשות אוויר (אייבראש) וסכינים (מרית - שפכטל) בכדי לצייר או לסמן על הקנווס. התוכנה מדמה עבורכם, למעשה, חנות לחומרי ציור המלאה עד גדוהיה בכלים וחומרים. אין צורך יותר לצאת מהסטודיו לעריכת קניות והשלמת חוסרים.

כאמור, גם "מברשת צבע" ("Paint brush") היא מברשת, וגם כלי ה"עפרון" ("Pencil") הוא מברשת. זה מעט מבלבל בהתחלה, אבל עד מהרה תתרגלו למינוח. המברשות מתוכננות תמיד תוך מחשבה על הכלי האמיתי אותו הן מדמות.

החשיבות בהגדרת ה"מברשת" היא בכך שלאחר הבחירה במברשת הרצויה, ניתן לבצע התאמה אישית. לדוגמא, אתם יכולים לשנות את הצורה והגודל של המברשת. תחשבו על הנקודה שייצור עפרון מחודד היטב מול נקודה שייצור עפרון שאינו מחודד ודמיינו את הקווים השונים שעפרונות אלה יציירו. באופן דומה חישבו על צורת הכתב שתקבלו עט כדורי מול הכתב שיתקבל מהחוד של "סמן הפלא" (magic marker) או מזה של עט זוהר. למרות שמברשת ברירת המחדל תהיה רבת עוצמה ויכולות, ותספק בדרך כלל את הצרכים שלכם, כדאי ומומלץ להתנסות גם בעבודה עם מברשות המותאמות אישית לפי הצרכים שלכם. כדי לבצע התאמה אישית של המברשת יש להיכנס לפאלטת האפשרויות ("Options"):

מברשות ומכחולים

המברשות מאורגנות בתוכנה לפי קטגוריות כמו מברשות אוויר, צבעי שמן, קליגרפיה, עפרונות וצבעי מים וכדומה. כלים אלה מעוצבים תוך מחשבה על יכולותיהם של הכלים האמיתיים, כך שכל כלי בו תבחרו, תוכלו להניח בסבירות גבוהה שכאמנים אתם מכירים

איך יפעלו ויגיבו על הקנווס במהלך הציור. למשל, בקטגוריית העפרונות תמצאו גרסת מברשת של עיפרון הקרויה בתוכנה 2B, ובקטגוריית צבעי המים תמצאו גרסת מברשת הנקראת Fine Camel. סרגל בורר המברשות יאפשר לכם לבחור בקטגוריה ובכלי הספציפי בקלות ובמהירות.



סרגל בורר המברשות מאפשר לך לבחור בקטגוריה (בשמאל) ובכלי הספציפי (ימין) בקלות ובמהירות

ניתן להשתמש בגרסאות המוצעות על ידי התוכנה כפי שהם, כפי שעושים אמנים רבים, וניתן גם לשנות בהם מאפיינים כמו אטימות/שקיפות, גודל, או גרעיניות (מידת ספיגת הצבע בטקסטורת הבד).
ניתן לבצע שינויים במברשות באמצעות בקרי המברשות, וניתן להחיל באמצעותם מדיות שונות (סוגי הצבע, גרדיינט, פאטרן) מלבד מספר אפשרויות מברשת המיועדות לפעול אך ורק על המדיה הקיימת ומשמשת כבר בתמונה, כמו לדוגמא האפשרות Just Add Water (הוסף רק מים) בקטגוריית Blenders, שמיועדת להגדיל את כמות המים הגורמת להגדלת מריחת הצבע ודילול הצבעים הקיימים בתמונה באמצעות משיכות מכחול חלקות ההולכות נגד גרדיינט העקומה. לכן, לשימוש באפשרות כלי זה על נייר שלא צויר עליו דבר קודם, לא תיצור שום אפקט.

ב-Corel Painter נמצא גם אוסף של מברשות מדיה-טבעית Natural-Media המשתמשות בשיטת יישום הקרויה "rendered dab types" להפקת משיכות מכחול ממוחשבות. מברשות אלו מייצרות תנועות מכחול ריאליסטיות להפליא, זורמות ובעלות קצוות חלקים. הן מהירות יותר ועקביות יותר הואיל ומשיכות המכחול ממוחשבות תוך כדי הציור, ואינן פועלות באמצעות החלת טיפות (dab) של צבע. מברשות אלו מאפשרות עושר של תכונות ייחודיות שאינן אפשריות עם מדיה מבוססת טיפות (dab) הצבע. ניתן גם לנצל במברשות אלו, טוב יותר, את האפשרויות הטייה וזווית.

בחירה בהגדרות המברשת

הבקרים הבסיסיים בהגדרות המברשת: גודל, אטימות וטקסטורה, יופיעו בשורת המאפיינים עם הבחירה במברשת מסוימת. מברשות מסוימות יציגו בקרים נוספים כמו רוויה, דימום או ג'יטר (jitter).

כשנבחרת מברשת והיא מונחת על פני הקנווס, הסמן מתחלף, כברירת מחדל, ל"רוח רפאים" של המברשת – המציגה כמראה את הגודל והצורה כך שניתן לראות את האזור עליו אתם עומדים לצייר. זו דרך נוחה לבדוק אם נדרש שינוי בגודל המברשת.

ביוצר המברשות Brush Creator, למברשות מסוימות אפשרויות הגדרה נוספות ומתוחכמות יותר, כולל, בין השאר, אפשרות הגדרת מידת גודל המינימום (Min) המאפשרות השתנות (הקטנה או הרחבה) על פי לחץ או שינוי כיוון בעט הסטילוס.

1. בחר בכלי המברשת בארגז הכלים.

2. בחר במברשת הרצויה מסרגל בורר המברשות.

3. בשורת המאפיינים, הקלד ערך בתיבה Size, או כוון את הסליידר שעולה על המסך.

צפו להשהייה קצרה בזמן שהתוכנה מתעדכנת בהתאם להגדרות הגודל החדשות, כי על התוכנה לבנות כל פעם את כל המברשת מחדש.

כווןן האטימות והגרעיניות

סליידר האטימות שולט ברמת הכיסוי של משיכת המכחול על הפיקסלים שמתחת.



אטימות (למטה) 20% ואטימות (למעלה) 80%

סליידר הגרעיניות שולט בקביעת רמת הצבע שתחדור אל טקסטורת הנייר. הגדרות ברמה נמוכה יחשפו חלק גדול יותר של מאפייני טקסטורת הקנווס.



(תחתון) grain גרעיניות 12% - (עליון) גרעיניות grain 89%

בחירת המברשות

המברשות מאורגנות בקטגוריות המוכרות לכם. אלה נקראות בדומה למדיות המסורתיות דבר המאפשר לכם לבחור במברשות תוך ציפייה הגיונית לסוג או טיב הפעולה שלהם.

- להצגת סרגל המברשות - בארגז הכלים הקליק על כלי המברשת.
אתה יכול גם להעלות את סרגל בורר המברשות באמצעות:
Window menu ► Brush Selector Bar

א. הכרות עם הקטגוריות השונות של המברשות

בכדי להכיר את המברשות מומלץ לנסות אישית ולהכיר אינטימית כל אחת מהן. להכרות ראשונית, להלן סקירת קטגוריות המברשות אותם ניתן למצוא בתוכנה:

אקריליות Acrylics

כל גרסאות המברשות האקריליות יכסו על שכבת הצבע שתחתם. רבות מהם יכולים לצייר במשיכות מכחול רבי-צבע, וחלק אחר מגיב אינטראקטיבית לפיקסלים הצבועים תחתם ליצירת אפקט ריאליסטי.



Flat Wet Acrylic (אקרילי רטוב), Thick Acrylic (אקרילי עבה), Bristle (מברשת זיפים)

Airbrushes מברשות אוויר (מרססים)

מברשות האוויר מחילות שכבה מעודנת של רסיסי צבע. המברשות הממוחשבות האלו מרגישות כמו מרססים אמיתיים בפעולה. מברשת האוויר של הסטילוס בלוח ה-Wacom תואמת במלואה את כל גרסאות מברשות האוויר המצויות בקטגוריה זו בתוכנה.



מרסס דיגיטלי Digital Airbrush, ריסוס עדין Fine Spray, ריסוס גס Coarse Spray

Artists' Oils צבעי שמן האמנים

צבעי השמן בקטגוריה זו מאפשרים ערבוב צבעים באותו אופן בו אתה מערבב צבעים ביישומים המסורתיים. אתם יכולים לערבב צבעים בפאלטת המיקסר ולהחיל אותם ישירות על הקנווס. במצב זה ניתן לערבב את הצבעים בצבעי השמן הקיימים כבר על הקנווס. כל משיכת מכחול טוענת את המכחול בכמות מוגבלת וסופית של צבע שמן המועבר לתמונה. כשאתה מצייר על הקנווס, המכחול מאבד מכמות צבע השמן ועוצמת הציור הולכת ונחלשת. הואיל ולשכבות אין את המאפיינים השומניים של הקנווס, משיכות מכחול בשכבה לא ידהו באותה מהירות. חלק מהמברשות הם סכינים (מרית) המאפשרים לכם לצייר באמצעותם על הקנווס. קיימים 6 פרופילים של קצות (חודי) מברשת המיועדים ספציפית עבור צבעי שמן.



אימפסטו רטוב עבה Thick Wet Impasto, גרעיני רך Soft Grainy Brush, זיפי Bristle Brush

קטגוריית Artists' אמנים

קטגוריה זו מטרתה לאפשר לכם לצייר בסגנונם של המאסטרים הגדולים. למשל, ניתן לצייר בסגנונו של וינסנט ואן גוך, כשמשיכות המכחול הן מרובות צללים, או בסגנונו של ג'ורג' סרה, שם ריבוי נקודות משתלבות ליצירת התמונה. בעת שימוש בכל אחד

ממכחולים אלו, גרירה מהירה יוצרת משיכות מכחול רחבות יותר. באמצעות הגדרות Color Variability תוכל להגדיר ולכוון איך משיכות המכחול ייצבעו.



סרה Seurat, מברשת סרג'נט Sargent Brush, אימפרסיוניזם Impressionist

בלנדר Blenders

הבלנדרים משפיעים על הפיקסלים התחתונים באמצעות הזזתם וערבובם. הגרסאות השונות יכולות לגרום להפקת אפקטים של ערבוב הצבע באמצעות החלת מים או שמן עליהם. אתם יכולים גם להחליק את קווי ציור ויצירת הצללות בדיוק כמו שהייתם עושים בעת ציור בעיפרון או ציור בפחם.



הכתמה Smudge, מריחה Smear, הוספת מים Just Add Water

קליגרפיה Calligraphy

בין אם תרצו ליצור מראה של כתיבה עם עט קליגרפית על טקסטורה מגורענת, או את המראה של משיכות המכחול החלקות של מכחול קליגרפי, קטגוריה זו מציעה לך מגוון אפשרויות מברשת יצירתיות.



דיו יבש *Dry Ink*, מברשת קליגרפיה *Calligraphy Brush*, קליגרפיה *Calligraphy*

Chalk גיר

קטגוריית מברשות הגיר מפיקה את הטקסטורה העשירה שמפיק מקלון גיר טבעי, ומגיבות לטקסטורת גרעיניות הנייר. בטאבלט תמצאו כי רמת האטימות של הכלי קשורה לעוצמת הלחץ על הסטילוס.



גיר משתנה *Variable Chalk*, גיר מרובע *Square Chalk*, גיר קהה *Blunt Chalk*

Charcoal פחם

המגוון בקטגוריית הפחם נע בטווח שבין עפרונות ועד חתיכות פחם גס. כמו עם מקרים אחרים של מדיה יבשה האטימות קשורה לעוצמת הלחץ על המופעל על עט הסטילוס. באמצעות מברשות הערבוב ניתן לרכך ולערבב את משיכות המכחול של הפחם. לזרימת עבודה חלקה, בחר ושמור את גרסאות הפחם והערבוב האהובים עליך יחדיו בפאלטה מותאמת אישית שתיצור.



פחם רך Soft Vine Charcoal, עיפרון פחם קשה Hard Charcoal Pencil, פחם Charcoal

Cloners משבטים

גרסאות מברשת אלו מתנהגים כמו מברשות אחרות מלבד העובדה שהן לוקחות צבע ממקור משובט. הן יוצרות מחדש את דימויי המקור בעודן מסננים אותם באופן יעיל, ומפיקים מחדש את התמונה בסגנון אמנותי, כמו גיר פסטל או צבעי מים.



אימפרסיוניסטי Impressionist Cloner, משבט רך Soft Cloner, תמונת מקור Original photo

Colored Pencils עפרונות צבעוניים

העפרונות הצבעוניים מגיבות לטקסטורת הקנווס ושלא כמו מדיות יבשות אחרות, מחילות את המכחול באטימות שווה ללא כל קשר ללחץ. לעומת זאת, מברשות אלה מגיבות למהירות התנועה. לדוגמה, גרירה מהירה מפיקה קו עבה יותר. כמו מברשות דמויות עיפרון אחרות, ציור חוזר ונשנה על אותו אזור בתמונה יהפכו את המקום לכהה יותר ויותר עד שיהפוך לשחור.



שומני Oily Colored Pencil, קשה Hard Colored Pencil, עיפרון צבעוני Colored Pencil

Conte עיפרון קונטה

עיפרון זה הדומה לגיר, מפיק טקסטורות המגיבות לגרעיניות הנייר. כמו עם מברשות מדיה יבשות אחרות האטימות קשורה לעוצמת הלחץ של הסטילוס.



מחודד Tapered Conte, מרובע Square Conte, קהה Dull Conte

Crayons

ל- Crayons טווח סגנונות גדול, החל במברשת הכי רכה דרך המברשת הכי קהה ועד מברשות בעלות אופי שעוותי וגרעיני. משיכות המכחול יוצרות טקסטורה במגע עם הנייר. כמו מדיות יבשות אחרות, אטימות הציור קשורה לעוצמת הלחץ על הסטילוס.



בסיסי Basic Crayon

גרגירי קשה Grainy Hard

שעוותי Waxy

Digital Watercolor צבע מים דיגיטלי

מברשות צבעי המים הדיגיטליים מפיקות אפקטים של צבעי מים המגיבות לטקסטורת הקנווס. שלא בדומה לגרסאות בקטגוריית צבעי המים, אשר עובדות עם שכבות מיוחדות המיועדות לצבעי מים בלבד (Watercolor Layer), הרי שצבעי המים הדיגיטליים ניתנים לשימוש ישיר על כל שכבה סטנדרטית מבוססת פיקסלים, כולל הקנווס עצמו (שכבת הרקע). למשל, אם ברצונך לפעול עם צבעי המים הדיגיטליים על צילום, ניתן להחילם ישירות על הצילום. אם מתחילים לצייר ציור בצבעי מים מציאותי מההתחלה, הצבעים יכולים לזרום, להתערבב, ולהיספג באופן יותר המדמה יותר ציור במציאות.

צבעי המים הדיגיטליים מגיבים זה לזה, והם מגיבים באופן דינמי להגדרות של "קצוות רטובים" (Wet Fringe). משהשגתם את האפקט הרצוי לכם, אתם יכולים למנוע את שינוי משיכות המכחול באמצעות בחירה ב- Dry Digital Watercolor Layers menu ▶

רוחב משיכת המכחול מושפע על ידי הלחץ המופעל על הסטילוס, מלבד גרסת המברשת מחק רטוב Wet Eraser.



מברשת יבשה Dry Brush, דיפוזיה Diffuse Water, הרטבה במים Simple Water

Distortion מברשות העיוותים

אפשרויות מברשת אלו מחילות אפקטים מיוחדים המעוותים את התמונה. חלקם, כמו Grainy Distorto או Grainy Mover, מפיקים אפקטים מעורבבים. אפשרויות אחרות

כמו (בועות מים) Hurricane, Turbulence , Water Bubble הינם בעלי אפקט הרבה יותר דרמטי.



הוריקן Hurricane, בלבול Confusion, ניפוח Bulge

Erasers מחקים

התוכנה מציעה 3 סוגי מברשות מחיקה: מחק Eraser, מלבין Bleach, ומכהה Darkener. אפשרות המחק מוחקת עד לקבלת צבע הנייר. אפשרות המלבין מוחקת עד לקבלת צבע לבן באופן הדרגתי בעוד המכהה מוחק עד לקבלת צבע כהה (עד שחור) באמצעות דחיסה הדרגתית של הצבע. בכל המברשות הללו, עוצמת הלחץ על הסטילוס קובעת את גודל המחיקה.



מחק שטוח Flat Eraser, מחק Eraser, מלבין Bleach

F/X

גרסאות המברשת F/X הן גרסאות המפיקות תוצאות יצירתיות במיוחד. חלקן מוסיפות צבע, אחרות משפיעות על הפיקסלים של השכבה התחתונה. הדרך הטובה ביותר ללמוד על אפשרויות אלה היא באמצעות ביצוע ניסיונות על קנוס חלק ו/או על תמונה קיימת.



זוהר *Glow*, מברשת האש *The Fire brush*, אבקת פיות *Fairy Dust*

Felt Pens עטים עם חוד לבד

מברשות הלבד מציעות מגוון רחב של אפשרויות החל בקו דק מאוד ועד קווים עבים במיוחד, וכוללות גם מגוון של צורות חוד (ציפורן) ורמות אטימות. מברשות אלה יוצרות גוון כהה מאוד (עד שחור) כשאתם עוברים על אזור מסוים בתמונה מספר רב של פעמים.



מרקר אמנותי *Art Marker*, מרקר מלוכלך *Dirty Marker*, מרקר *Felt Marker*

Gouache גואש

מברשות הגואש מאפשרות לך ציור המשלב את התכונות הזורמות של צבעי המים עם האטימות של הצבעים האקריליים. טווח המברשות נע ממברשות עדינות-fine, דרך

מברשות המדגישות פרטים *Detail* ועד מברשות שטוחות או עבות. צבעי הגואש מכסים על הצבעים שמתחתם.



Detail Opaque

Thick Gouache Flat

Wet Gouache Round

Image Hose זרנוק התמונות

מברשות אלו מפיקות תמונות (באמצעות ריסוס) במקום צבע. התמונות משמשות לצביעה ולציור. תמונות אלו שמורות בקבצי תמונה הנקראים nozzle והמכילים ריבוי תמונות המאורגנים על ידי מאפיינים כמו גודל, צבע וזווית. ניתן גם לקשר בין מאפיינים אלו למאפייני עט הסטילוס כמו מהירות (Velocity), לחץ על הסטילוס (Pressure), וכיוון (Direction). כלים אלו נפלאים במצבים בהם אם ברצונכם לצרף למשל משטח דשא לציור, או רקע של עננים וכולי'.

בשם של כל גרסה נחבאים גם תכונותיה. למשל, בשם המברשת Linear-Size-P Angle-R תמצאו כי הגודל תלוי בלחץ הסטילוס (P) והזווית נקבעת באופן אקראי (R) randomly.



Linear-Angle-B (כיוון)



Linear-Size-P (לחץ)



הלחץ שולט בגודל ובפיזור

***Impasto* אימפסטו**

גרסאות מברשות האימסטו מאפשרות יצירה בטכניקה קלסית בה משתמשים בהנחת שכבות צבע עבות ליצירת עומק בתמונה. המידע עבור משיכות מכחול אלו נשמר בשכבת האימפסטו.

חלק מהגרסאות מעניקות עומק לפיקסלים של השכבה התחתונה, כמו Acid Etch (חריטה בחומצה), Clear Varnish, ציפוי שקוף, Depth Rake (שיפוע עומק) וכולי'. אפשרויות נוספות מאפשרות ציור בתלת מימד עם הצבע הנוכחי.



סכין פאלטה *Loaded Palette Knife*, עגול מרוח *Smeary Round*, אטום שטוח *Opaque Flat*

***Liquid Ink* דיו נוזלי**

במברשות אלה מתקיים שילוב בין צבע ודיו ליצירת אפקט של צבע עבה. קיימים שלושה סוגי מברשות כאלו: אלה המוסיפות דיו לציור, אלה הגורעות דיו ליצירת אפקט של התנגדות ואלה המרככות את הקצוות.

בדומה למברשות צבעי מים, שכבה חדשה נוצרת מיידית עם רגע החלת משיכת המכחול הראשונה. אתם יכולים גם ליצור אפקטים בתלת-מימד באמצעות הקלקה כפולה על שכבת הדיו הנוזלי (*Liquid Ink*) וכוונון הסליידרים סף (*Threshold*) וכמות (*Amount*).



חלק *Smooth Flat*, זיפים גסים *Coarse Bristle*, דיו גושי *Clumpy Ink*

Markers מרקרים

מברשות אלה מחקים את המרקרים הקונבנציונליים האמיתיים. הם מחקים די במדויק את המרקרים המסורתיים בעלי האיכות הגבוהה, בייחוד בשל העובדה שהמרקרים מגיבים למשטח הקנווס. מרקר הרינדור בתוכנת Corel Painter למשל, מאפשר הצטברות של צבע במקום אחד ההולך ומתכהה.



חוד עגול Round Tip Marker, מרקר נוזל Leaky Marker, רינדור Flat Rendering Marker

Oil Pastels פסטלים שמן

מברשות פסטלים-שמן מפיקות את הטקסטורה הדחוסה והעשירה של מקלוני הפסטל הטבעיים. מרבית הצבעים האלו מכסים את הצבעים הקיימים בתמונה. מאידך, עם מברשת Variable Oil Pastel הצבעים בשכבה התחתונה מתערבבים עם הצבעים של משיכות המכחול. בדומה למדיות יבשות אחרות, האטימות מקושרת ללחץ המופעל על עט הסטילוס.



פסטל שמן משתנה Variable Oil Pastel, גושי Chunky Oil Pastel, פסטל שמן Oil Pastel

Oils צבעי שמן

מברשות צבע השמן מאפשרות יצירת אפקטים להם תצפו רק מציור באמצעות צבעי שמן אמיתיים. חלק מהמברשות הן שקופות למחצה וניתן להשתמש בהם לקבלת אפקט של גלזורה. מברשות אחרות הן אטומות ומכסות לחלוטין את הצבע שתחתם. לערבוב עם פאלטת הערבוב (מיקסר) או לציור עם ריבוי צבעים במשיכת מכחול יחידה, מומלץ לפנות לאפשרות Artists' Oil.



חוד עגול מרוח *Smeary Round*, שטוח אטום *Opaque Flat*, *Fine Camel*

Palette Knives פאלטת סכיני הציור (מרית או שפכטל)

ניתן להשתמש בסכינים לשם גירוד, דחיפת צבע או תפיסה של צבעים במטרה לגרור אותם בתוך התמונה. רק אפשרות המברשת Loaded Palette Knife, מחילה בציור את הצבע הנוכחי.



Loaded Palette Knife, *Palette Knife*, *Smeary Palette Knife*

Pastels פסטלים

מברשות צבעי הפסטל נעים בטווח שבין סגנונות פסטל קשיח החושפים את גרעיניות טקסטורת הנייר לבין פסטלים רכים במיוחד אשר מחליקים וגולשים על פני הנייר ומכסים לחלוטין את הצבעים הקיימים. האטימות קשורה לרמת לחץ עט הסטילוס.



פסטל רך מרובע *Square Soft Pastel*, *Soft Pastel*, גיר פסטל אמנים *Artist Pastel Chalk*

Pattern Pens עטים לציורי דוגמאות

מברשות אלה מאפשרות החלת תבנית דוגמה על פני תמונה. אתם יכולים לכוון מאפיינים כמו גודל ורמת השקיפות. למשל, *Pattern Pen Micro* מקטין את גודל הדוגמה, ו-*Pattern Pen Transparent* משמש להחלת שקיפות למחצה של הדוגמה.



מרקר לפי צבע נוכחי *Pattern Pen Marker*, מסכה *Pattern Pen Masked*, *Pattern Pen*

Pencils עפרונות

מברשות העפרונות מתאימות להפליא לכל עבודת אמנות הדורשות שימוש בעיפרון באופן מסורתי; החל בטיטות גסות ועד לציור בקו נקי. כמו מקביליהם המסורתיים, גם מברשות העיפרון מקיימות יחסי גומלין עם טקסטורת הקנווס. רוחב הקו תלוי במהירות תנועת הציור, כך שגרירה מהירה גורמת לקו דק יותר בעוד גרירה איטית מפיקה קו עבה יותר.



עיפרון שומני Greasy Pencil, עיפרון כיסוי Cover Pencil, עיפרון 2B

Pens עטים

מברשות העטים נותנות חיקוי ריאליסטי לעטים אותם הם מייצגות מבלי לסבול מהבעיות הקיימות עם עטים בעולם האמיתי ובהם סתימות, הכתמות או התייבשות.



קו ציור עבה או דק Thick and Thin Pen, כלי הגירוד Scratchboard, עט Croquil

Photo צילום

מברשות אלו מאפשרות לפעול על תמונות דיגיטליות או עבודות אמנות קיימות. למשל, ניתן לנקות צילומים באמצעות כוונני צבע או הסרת שריטות, הוספת אפקט של טשטוש, או חידוד התמונה.



Burn הכהה, *Dodge* הבהרה, *Blur* טשטוש

מברשות *RealBristle*

מברשות אלה מביאות איתן רמה אחרת של ריאליזם לחוויית הציור הדיגיטלי באמצעות הדמיית תנועת ידו הטבעית של האמן. קבוצת מברשות *RealBristle* מבוססות על מברשות אינדיבידואליות הנלקחות מקטגוריות שונות, אבל באמצעות יכולת מדיה טבעית משופרת בהרבה, מאפשרים שליטה טובה יותר באופן בו הזיפים פועלים מול הקנווס והצבע. ראה מידע נוסף בהמשך.



Real Fan Short, *Real Round Bristle*, *Real Tapered Round*

מברשות *Smart Stroke*

מברשות אלו מבוססות על מברשות פופולריות מקטגוריות אחרות, אשר עוברות אופטימיזציה בכדי לעבוד היטב עם מערכת צביעת הצילומים.

Sponges ספוגים

הספוגים מאפשרים לך יצירת מגוון טקסטורות באמצעות החלת הצבע הנוכחי לכיסוי או ערבובו עם הצבעים הקיימים. חלק מהספוגים יתיזו כתמי צבע בכל לחיצה על עט הסטילוס. הספוגים הרטובים, כמו Grainy Wet Sponge (ספוג רטוב גרעיני), מחילים כתמי צבע כשאתה גורר אותם על הקנוס. אפשרות ה- Smeary Wet Sponge מאפשרת ערבוב צבע הצביעה הנוכחי עם הצבעים הקיימים בציור בעת גרירה על הקנוס.



רטוב מרוח Smeary Wet Sponge, גרגירי רטוב Grainy Wet Sponge, Dense Sponge

Sumi-e סומיאה

מברשות אלו מאפשרות ציור מסורתי בסגנון סיני-יפני עם דיו שחור. לרשותך מגוון גדלים וצורות של מברשות לציורים בסגנון זה.



זיפים גסים

Detail Sumi-e

Sumi-e Brush

***Tinting* גוונים**

מברשות אלו מאפשרות החלת אפקטים על צילומים ועבודות אמנות קיימות. אתה יכול, למשל, להחיל צבע שקוף לאזורים בשחור לבן באמצעות המברשת Basic Round. אתה יכול להגדיר בנפרד את האטימות של כל שכבת צבע על מנת להגביר את הדרמטיות של האפקט.



Basic Round

,Blender

,Soft Grainy Round

***Watercolor* מברשות צבעי מים**

עם צבעי המים ניתן להשתמש בשכבה המיועדת לצבעי מים, המאפשרת לצבע לזרום, להתערבב, ולהיספג לתוך הנייר. שכבת צבעי המים נוצרת אוטומטית כשאתה פועל לראשונה עם מברשת צבעי מים.

שכבה זו מאפשרת לך לשלוט בקצב ההירטבות והנדיפות של הנייר בכדי לדמות באופן אפקטיבי את המדיה הקונבנציונלית של צבעי המים.

אם ברצונכם לצבוע ישירות על הקנווס מומלץ להשתמש באפשרות צבעי המים הדיגיטליים.

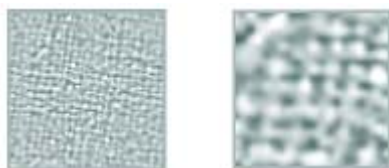


צמר גמלים רטוב *Water Wet Camel*, התזה *Flat Splatter*, דיפוזיה *Diffuse*

ב. הציור בצבעי מים - הרחבה

כידוע, צבעי מים ניתנים לשימוש על מצעי ציור רבים אשר במקביליהם תוכלו לבחור בפאלטת (*palettes*) ניירות הציור, ובהם קרטון, בד, קיר ועוד, אך לרוב מציירים איתם על גבי נייר עבה ומותאם במיוחד לספיגה, הקרוי נייר אקוורל. מכחולי צבעי המים בתוכנה פועלים באופן אינטראקטיבי עם המרקם הגרעיני של הנייר – זרימת הצבע, הערבוב, ומידת ספיגת הצבע בנייר. הנתונים אודות בהירותו *luminance* של מרקם נייר הציור הנוכחי, משמשים לקביעת מידת התפזרות הצבע בנייר ומידת ייבוש הצבע.

ניתן לבצע ניסיונות באמצעות כוונוני הסליידרים **בלוח ניירות הציור** בכדי לגלות את האפקט של אלה על מכחולי צבעי המים. סליידר **קנה המידה Scale** מתייחס למידת הגרעיניות של המרקם. סליידר **הניגודיות Contrast** בהתייחסו לשכבת צבעי המים, מתייחס לגובה פני השטח המגורען. כוונון סליידר זה לימין, מגדיל את גובה פני השטח המגורען ומוסיף טקסטורה לנייר.



סליידר קנה המידה מתייחס למידת הגרעיניות של הנייר
ימין 200% שמאל 50%

צבעי מים מתייבשים במהירות על הדף לשכבה שקופה למחצה (בהתאם למידת הדילול של הצבע בעת המריחה) וניתן לעבוד עליהם בשכבות, כמו גם להרטיב את הדף על מנת ליצור מחיקה של שכבה או פיזור שונה לשכבת צבע. טכניקה של הרטבת הדף לפני המריחה קרויה לעתים גם "רטוב על רטוב". שימוש בצבעי מים מאפשר רמות שקיפות שונות, החל מצבעים כמעט שקופים ועד אטימות מוחלטת. פעמים רבות נדרשת עבודה במספר שכבות על מנת להגיע למורכבות של צבע וטקסטורה. לפיכך, נדרשת מיומנות בעבודה עמם.

צבעי מים מיוחדים משאר הצבעים, שלא כמו צבעי אקריליק ושמן שהם צבעים מכסים (לדוגמא - אם טעית בצביעה או ברישום אתה פשוט עושה שכבה נוספת שמכסה את השכבה הקודמת) צבעי מים אינם מכסים ובעצם אין לך כמעט אפשרות למחוק או לתקן, ולא ניתן גם להבהיר שכבה שיצאה כהה מידי לטעמך.

צבעי מים מדגישים את האור שבתמונה, האור בדרך כלל מיוצג ע"י הלבן של הנייר וכיון שצבעי מים הם שקופים אפשר גם לראות את האור דרך הצבעים, לכן גם כדאי לעבוד בצבעי מים על נייר לבן,

תכונה חשובה של צבעי מים היא כי אפשר להעיר אותם גם אחרי שהתייבשו, זאת אומרת שגם אם הציור כבר התייבש ניתן לעבור בו עם מכחול רטוב ולשחק עם הצבע כך גם ניתן בקלות לערבב צבעים בתוך הציור ולדגום צבע מכתמי צבע שהתייבשו. בגלל אותה תכונה ניתן גם להבהיר צבעים בציור וקצת להעלים אותם ע"י כך שנרטיב אותם במכחול וניספוג את המים עם הצבע ע"י נייר סופג או טישו, מחק יכול להבהיר צבעים אחרי שהתייבשו לחלוטין,

חשוב מאוד לשים לב ולהבין כי התכונה עצמה מציעה למשתמשים שתי אפשרויות ציור בצבעי מים:

- **ציור בשכבה מיוחדת המיועדת לציור בצבעי מים Watercolor layer**
המסומנת בלוח השכבות עם איקון טיפת מים כחולה 💧. שכבה מיוחדת זו המיועדת לשימוש אך ורק לציור עם צבעי מים, מאפשרת לצבעים לזרום ולהתפזר, להתערבב ולהיספג בנייר שבחרת. התכונה מאפשרת עריכת השכבה

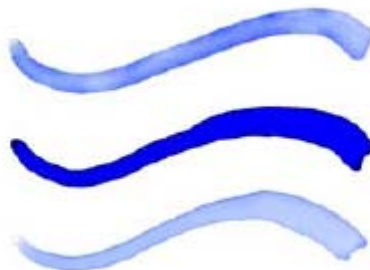
כמו עריכת כל שכבה אחרת – אפילו כדי מחיקה או עמעום – מבלי שהדבר ישפיע על שכבת התמונה. למשל, תוכלו לצייר בשכבת התמונה קווי מתאר בעיפרון ואז להניח מעל הצללה של שכבת צבעי המים מבלי למרוח או לטשטש את קווי העיפרון.



אתה יכול לשרטט בשכבה אחת ולצבוע בצבעי מים בשכבת צבעי מים נפרדת.

- **ציור באמצעות צבע מים דיגיטלי Digital Watercolor**

מכחולי צבע המים הדיגיטלי צובעים ישירות גם על שכבת הקנווס וגם על שכבת ברירת המחדל כך שתוכלו לקבל אפקטים הדומים לציור באמצעות צבעי מים מבלי להיזקק לשכבה מיוחדת (*) ראה הערת שוליים לגבי התאמת הגרסאות השונות של התוכנה).



אתם יכולים להשתמש במכחולי צבע המים הדיגיטלי ליצירת אפקטים דומים לאלה המיוצרים על ידי מכחולי צבעי המים מבלי להיזקק ליצירת שכבה נפרדת. הגדרות כמו דיפוזיה *Diffusion*, אטימות *Opacity*, וקצוות רטובות *Wet Fringe* מפקחים על מראה משיכות המכחול.

* התנהגות צבעי המים ב- Corel Painter 6 שולבה עם צבעי המים הדיגיטליים, אשר מאפשרים התאמה דינמית של הקצוות הרטובים (*wet fringe*). Corel Painter 11 ו- Corel Painter 8 מטפלים בצבעי המים הדיגיטליים באופן שונה. Corel Painter 8 יכולה לפתוח כל קובץ של Corel Painter 11 ובו צבעי מים דיגיטליים, אבל תכני הקובץ יוצגו באופן שונה אלא אם כן עבר הקובץ תחילה תהליך של ייבוש בתוכנת Corel Painter 11.

ג. ציור באמצעות העכבר או עט הסטילוס

כשאתם מחפשים אחרי מברשת רחבה, שטוחה, אתם מצפים שמשיכות המכחול שיצרת תושפע על ידי האופן בו תאחז במברשת. תנועת מכחול העשויה עם פני המברשת המתאימים ייצנו קו ציור רחב. תנועת מכחול באמצעות צידה (או פינת) של המברשת תיצור קו ציור צר.



צייר עם פני מברשת רחבה לקו ציור רחב ועם צידה של המברשת לקו ציור צר.

התוכנה מפיקה משיכות מכחול עם איפיונים כמו ריאליסטיים המושפעים מפעולות כמו הטייה, רוחב הקו, הזווית וכולי. גרסאות מברשת ממוחשבות מגיבות גם להטייה של עט הסטילוס (עד כמה קרוב לקו האנכי אתם מחזיקים את עט הסטילוס) ולכיוון עליו מצביע עט הסטילוס. לעיתים מתקבלות תוצאות מפתיעות ולא צפויות ובמקרים כאלו כדאי להפחית את רמת ההטייה של עט הסטילוס. זוויות הטייה קיצוניות מאוד לא מומלצות.

רבות מהמברשות מגיבות גם ללחץ על עט הסטילוס (כמה חזק לוחצים על העט). לחץ מוגבר עשוי (בהתאם למברשת) להגדיל את רוחב קו משיכות המכחול, את חדירת הצבע לקנווס או את רמתם של אפקטים אחרים.

תיאורטית, אין ללחץ כל השפעה על פעולות העכבר. לחצן העכבר הוא: או מופעל ON (לחצן למטה), או OFF (לחצן למעלה). עם זאת, בקרי העכבר בתוכנת Corel Painter מאפשרים לך לדמות את הגדרות עט הסטילוס הבאות: לחץ Pressure, (עוצמת הלחץ שיופעל על עט הסטילוס), Tilt הטייה (עד כמה קרוב לקו האנך מוחזק עט הסטילוס), Bearing (כיוון המצפן אליו עט הסטילוס מצביע), ו-Wheel (כמות הדיו/צבע בהם נעשה שימוש). אתם יכולים גם להקליט ולשמור את משיכות המכחול שיצרתם עם עט הסטילוס ואז להשתמש באלה כשאתם עוברים להשתמש בעכבר.

ניתן גם לקבל אפקטים דומים, כאלה המפצים על החוסר בשליטה על הלחץ, באמצעות כוונן הגדרות הגודל, האטימות והגרעיניות בשורת המאפיינים. למשל, הפחתת רמת האטימות או הגרעיניות יכולה ליצור אותם תוצאות שנקבל מלחיצה קלה יותר על עט הסטילוס.

בתקליטור (DVD) של תכני התוכנה ניתן למצוא מברשות שתוכננו במיוחד לשימוש עם העכבר. ראו גם הנחיות על טעינת ספריות של מברשות אלטרנטיביות כאלה בתיקיית העזרה בסעיף "Loading Alternate Libraries".

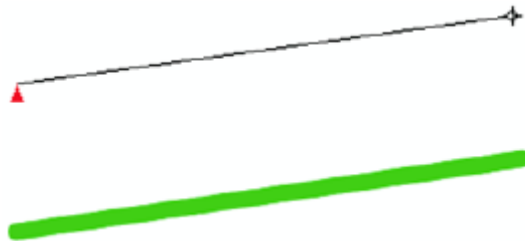
ב. ציור בקווים ישרים Straight-Line **מול ציור ביד חופשית פריהנד Freehand**

ניתן לצייר קווים חופשיים באמצעות השימוש בסגנון היד החופשית "פריהנד", או שאתה יכול לצייר באמצעות קווים ישרים. אפשרויות המופיעות בשורת המאפיינים מאפשרים לכם בחירה בין סגנונות הציור. בעת הציור ביד חופשית משיכת המכחול מגיבה למסלול הגרירה שלך.




ציור ביד חופשית פריהנד

בציור עם קווים ישרים התוכנה מחברת נקודות לקו ישר



ליצירת קו ישר, הקלק ליצירת נקודה ראשונה ואז הקלק לנקודה שנייה בכדי לחבר את הנקודות לקו, או גרור ליצירת הקו.

ציור בפריהנד

1. בשורת המאפיינים של המברשות, הקלק על לחצן פריהנד  Freehand Strokes.
2. גרור על הקנווס.

אתה יכול גם לעבור בין מצבי הציור בקו-ישר והיד החופשית באמצעות לחיצה על מקשי הקיצור B לסגנון פריהנד או V לבחירה בסגנון הקו הישר.

הצטברות חומרי צבע Media Pool

יצירת מצבים בהם הצבע נבנה ומצטבר במקום אחד מתאפשרת כשאתם מזיזים את המברשת עם הצבע לאיטה. אפשרות זו יוצרת משיכות מכחול ריאליסטיות, במיוחד כשהמדובר באיירבראש. ניתן לייצר אפקט כזה גם באמצעות מגע והשהייה של המברשת הנבחרת. ניתן לאפשר תכונה זו ביוצר המברשות.



באמצעות מברשת האוויר, הצבע מצטבר בכמויות שונות לפי משך ההתזה.
משמאל התזה בת 1 שנייה, באמצע התזה בת 4 שניות ומימין התזה בת 7 שניות.

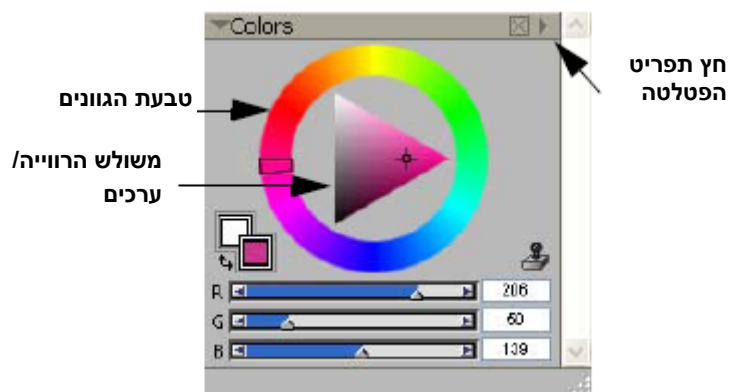


גם באמצעות עט המרקר, אתם יכולים לצבור ולהגדיל את כמות צבע *build up or pool*


ג. בחירת גווני הצבעים בציור

לפני התחלת הציור יש לבחור בחומרי צבע איתם אתם מתכוונים לעבוד. לעיתים קרובות, תרצו להשתמש בצבע, אבל בחירת הצבע תהיה רק בגדר התחלה. לתוכנת Corel Painter טווח רב-עוצמה של תכונות צבע, הכולל מגוון של אפשרויות צבע אקראי *random color Variability*, ומערכי צבע.

- השתמש בפאלטת הצבעים לבחירת הצבע איתו תרצה לצייר.



- גררו או הקליקו על טבעת הגוונים לבחירת הגוון.
- גררו או הקליקו על משולש הרוייה/ערכים לבחירת הרוייה

 הצבע שבחרת הופך לצבע הראשי ויוצג בריבוע הקדמי מתחת לטבעת הגוונים. הצבע המשני יוצג בריבוע האחורי. צבע זה אינו הצבע של הקנוס, אלא משמש לציור באמצעות שני צבעים.

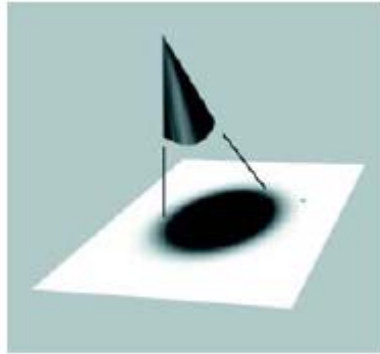
- אתם יכולים להתחיל לצייר.

אפשר לצייר גם עם צבע הקיים כבר בתמונה

- בחרו במברשת איתה תצייר.
- לחצו והחזיקו במקש Option במקינוטוש (Mac OS) או Alt בחלונות והקלק על צבע בתמונה.
- כלי המברשת יתחלף לכלי הטפטפת (Dropper). הכלי דוגם את הצבע שהופך להיות הצבע הראשי.

ד. ציור באמצעות מברשות אוויר (אייירבראש)

מברשות האוויר של Corel Painter הם כל כך ריאליסטיות שאתם חשים כאילו אתם משתמשים בדבר האמיתי. אין דרך טובה יותר מלהכיר את המברשות אלא רק באמצעות ההתנסות בהפעלתן, או יותר נכון להשתשע עם האפשרויות השונות.



גרסאות קודמות של מברשות האוויר ריססו שכבה דקה של נקודות בתוך אזור שהיה תמיד מעגלי בצורתו, כמו מעגל אור הנובע מפנס הניצב אנכית לנייר.

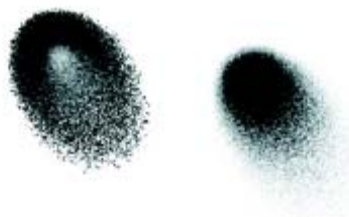
היום, מברשות האוויר מגיבות גם לזווית (הטיה), כיוון וזרימה (הגדרות גלגל האצבע של העכבר) נתונים הבאים מעט הסטילוס, המאפשרים כך משיכות מכחול ממש ריאליסטיות.



דוגמה לאופן בו זווית והטיה מגדירים את הצורה והגודל של אזור הקונוס שנוצר על ידי מברשות האוויר של התוכנה, הדומים לפיזור מעגל האור של פנס שאינו אנכי יותר לפיסת הנייר.

קצוות משתנים *Varying Edges*

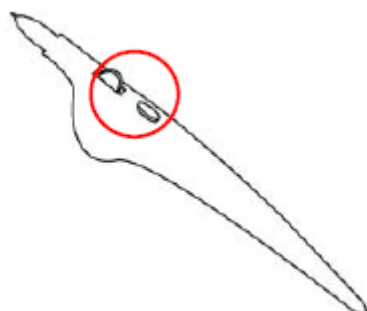
אתם יכולים לגוון את אופי הקצוות של הצבע המרוסס מהאייבראש לקבלת הרכות המבוקשת. יש לעשות זאת באמצעות בחירת פרופיל חוד המברשת ביוצר המברשות.



קצוות מברשת האוויר הנוצרים באמצעות פרופיל של צבעי מים (משמאל)
ושל הפרופיל *Medium* (מימין)

כוונון והתאמת הזרימה

למרות שנשארת בידיכם האפשרות לכוונון את האטימות בכדי לשלוט ביצירת נקודות צבע כהות או חוורות, חלק מגרסאות מברשות האוויר של *Corel Painter*, כמו *Fine Wheel*, *Airbrush*, למשל, מנצלים את האפשרויות שמציעים בקרי גלגלת האצבע של עט הסטילוס. כמו מחט הבקרה המפקחת על זרימת הריסוס במברשות האוויר אמיתיות, כך פועלת גם גלגלת העט.



אתם יכולים לכוון את עוצמת זרימה הריסוס באמצעות גלגלות הבקרה
ברבות מהאפשרויות של מברשת האוויר של עט הסטילוס.



ניתן לקבוע את גודל הטיפות הואיל וטיפות גדולות מאוד עלולות לגרום לתוצאות
בלתי צפויות.

העתקה והדבקה חוזרת של משיכות מכחול

כמו בכל תוכנה ניתן גם בתוכנה זו להעתיק את תנועות מכחול ולהדביק אותם בכל מקום
בחלון המסמך. כך ניתן ליצור סדרה של משיכות מכחול זהות



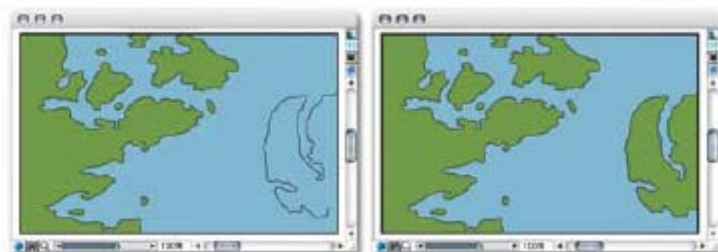
משיכת מכחול שצוירה (למעלה), הועתקה, ובוצעה שוב כחלק של בחירת משולש.

ה. מילוי - הגבלה ומניעת נזילות צבע

יכולת מילוי הצבע של התוכנה היא כלי יעיל במיוחד. מאידך, בציורים מורכבים, הקווים לא תמיד נפגשים (דבר נחוץ לשם השלמת משימת מילוי), ואם ברצונכם למלא את האזור בצבע מילוי, קיימת סכנה של נזילה ובריחת צבע דרך הנקודות בהם הקווים לא נפגשו לגמרי. קשה במבט ראשון לגלות אם קיימת נזילה. לעיתים, אם תקליקו על אזור קטן בציור ועל המסך תעלה השאלה: "Now Looking for Extent of Fill", כפי הנראה קיימת נזילה והתוכנה מנסה לחשב את גודל המילוי לו תידרש.

לסגירת פריצה הגורמת לנזילות

1. העתיקו את הקווים לכלי בחירה.
2. בחרו Choose Select menu ► Save Selection.
3. בתיבת השיח שמור בחירה Save Selection, בחרו New מהתפריט הקופץ Save To.
4. הקליקו OK.
5. ערוץ (Channel) חדש יוצג בפאלטת הערוצים.
6. בפאלטת הערוצים הצג ובחר בערוץ.
7. בסרגל בורר המברשות (Brush Selector), בחר באותה מברשת בה השתמשת ליצירת הקווים.
8. בפאלטת הצבעים, בחרו בצבע השחור כצבע הראשי הנוכחי.
9. צייר בערוץ לסגירת הפערים.
10. בחרו ב- Load Selection ► Select menu.
11. בתיבת השיח Load Selection, בחרו את הערוץ המתוקן מהתפריט הקופץ Load From.
12. סמנו ואפשרו את האפשרות Replace Selection (החלף בחירה) להחליף בין הגירסה המקורית לזו המתוקנת.



עריכת הערוצים לסגירת הנזילה. זכרו לטעון חזרה את הערוץ
אל תוך הבחירה אחרי העריכה.

7. צבעים

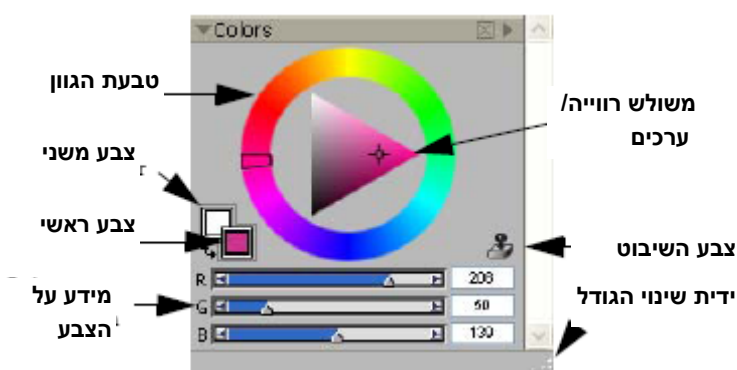
התוכנה מציעה מגוון אפשרויות להחלתו של צבע בציור שלכם. למשל, תוכלו להחליף את צבע הנייר, לבחור צבעים לציור שלכם, או לבחור בהחלת גרדיינט על התמונה כולה או על קטעים נבחרים בה.

תוכלו לבחור בצבע הרצוי לכם באופנים הבאים:

- מתוך דוגמאות הצבע בפאלטת הצבעים.
- באמצעות כלי הטפטפת (דוגם הצבע) המאפשר דגימת צבע הנמצא כבר בתמונה הקיימת.
- באמצעות הגדרות Use Clone Color המושך צבע מהמקור.
- באמצעות פאלטת המיקסר
- באמצעות מערכי הצבע Color Sets.

פאלטת הצבעים

פאלטת הצבעים היא חלון הגמיש בממדיו אותם ניתן להתאים לצרכים שלכם בכל רגע ורגע. ניתן גם כמובן לשנות את המידע שהפאלטה מציגה. ניתן להגדיל את פאלטת הצבע בכדי לבחור באופן יותר מדויק בצבע הרצוי לכם, ואז להקטין את הפאלטה בכדי לחשוף או להגדיל את שטח הקנווס הזמין לעבודה.



כברירת מחדל, פאלטת הצבעים מציגה את גלגל הצבע ומידע אודות הצבע הנבחר, אבל ניתן להסתיר אלמנטים אלה. ניתן גם להסתיר את חלונות הפופ-אפ העולים כברירת מחדל בכל פעם שאתם מצביעים עם הסמן על צבע. גלגל הצבע מכיל גם את טבעת הגוון ואת משולש הערכים/רוויה. המידע שלהלן יעזור בהבנת השימוש בגלגל הצבעים.

- ערכי הצבע משתרעים במשולש הערכים/רוויה מלמעלה למטה. חלקו העליון של המשולש מייצג את הערך הגבוה ביותר (לבן), בעוד תחתית המשולש מייצגת את הערך הנמוך ביותר (שחור). רמות הרווייה גדלים משמאל לימין. גרירה לימין או הקלקה על הימין מפיקה צבעים טהורים יותר בתוך הגוון השולט. גרירה לשמאל או הקלקה על שמאל, מפחיתה את רמת הרווייה ומפיקה צבעים "בוציים" אפורים יותר.

- ניתן גם להגדיר את ערכי ה- HSV ואת ערכי ה- RGB הסטנדרטיים של הצבע הנבחר. ניתן גם להציג את ערכי ה- RGB בפורמט עשרוני. ניתן להתאים ולכוון ערכים אלו בין אם באמצעות הסטת הסליידרים או באמצעות הקלדת ערכים בתיבות המתאימות.

- ניתן גם לאפשר את שיבוט הצבע באמצעות סימון תיבת האפשרות Clone Color.

- **להצגת פאלטת הצבעים:**

בחר Colors ► Color Palettes ► Window menu

- **שינוי גודל פאלטת הצבעים**

כשפאלטת הצבעים אינה מעוגנת, גרור את ידית שינוי הגודל בפינה הימנית התחתונה של החלון המרכזי של הפאלטה.

- **לבחירת צבע וגוון מפאלטת הצבעים**

1. בחרו ב- Window menu ► Color Palettes ► Colors.
2. גררו את המעגל מטבעת הגוון (Hue) לבחירת הגוון השליט. משולש הערכים/רווייה (Saturation/Value Triangle) מציג את כל הצבעים הזמינים בתוך הגוון שנבחר.

3. בחרו צבע מבין אלה המוצגים במשולש באמצעות גרירת העיגול והקלקה על הצבע בו אתם מעוניינים. ניתן לבחור גם בצבע באמצעות הקלקה על כל מקום בטבעת הגוון (במצב הצפייה בצבעים הסטנדרטיים Standard Colors). כמובן, באמצעות לחצני החיצים במקלדת ניתן לכוון את הצבע במשולש הערכים/רווייה (Saturation/Value Triangle).

• הגדרת ערכי הצבע RGB או HSV.

1. בפאלטת הצבעים, הקליקו על חץ תפריט הפאלטה ובחרו באחד מהבאים:

- הצג כ- RGB
- הצג כ- HSV

2. הזז את הסליידרים לכוון הערכים או הקלד ערכים חדשים בתיבות.

ניתן לצפות בתצוגה המקדימה בריבועי הצבע הראשי והצבע המשני.

החלפת צבע הנייר

ניתן להחליף את צבע הקנווס (צבע הרקע) בכל רגע. אתה יכול למחוק אזור הממולא בצבע או להשתמש במברשת מקטגוריית המחקים Erasers להסרת הצבע.



להלן דוגמה להחלפת צבע הנייר

החלפת צבע הנייר הנוכחי

1. בחרו בצבע ראשי מפאלטת הצבעים.
2. בחרו Canvas menu ► Set Paper Color.
3. לגילוי (חשיפה) צבע נייר חדש, פעלו באחד מהאופנים הבאים:
 - בצעו בחירה ויש לחתוך או למחוק אותה.
 - השתמשו במברשת מקטגוריית המחקים Erasers למחיקת חלק מהתמונה שלכם.

אל תשתמשו בגרסת המלבין לחשיפת צבע נייר חדש אלא אם צבע הנייר המקורי הוא לבן.

צבע ראשי וצבע משני

הצבע הנוכחי יופיע כאחד משני הריבועים ההנפגשים בפאלטת הצבעים. הצבע הקדמי מייצג את הצבע הראשי. הצבע האחורי מייצג את הצבע המשני שנבחר. כברירת מחדל, כחול הוא הצבע הראשי ולבן הינו הצבע המשני. מרבית הזמן אתה עובד עם הצבע הראשי. הצבע המשני נמצא בשימוש כשהמדובר בהחלה של יותר מצבע אחד כמו בצביעה רב-צבעית, הדרגה דו-נקודתית (two-point gradients) ואפקטים של זרנוק התמונות.

שלא כמו בתוכנות גרפיות אחרות בהם הצבע המשני מייצג את צבע הרקע, בתוכנת Corel Painter, צבע הרקע הוא צבע הנייר.



הריבועים העולים זה על זה של הצבע הראשי הנוכחי והצבע המשני / additional

לבחירת הצבע הראשי

1. בחר Colors ► Color Palettes ► Window menu להצגת פאלטת הצבע.
2. הקלק הקלקה כפולה על הריבוע הקדמי.
3. בחר בצבע מתיבת השיח Colors.

פעל באופן דומה לבחירת הצבע המשני.




הקלק על הריבוע הקדמי להגדרת הצבע הקדמי



הקלק על הריבוע האחורי להגדרת הצבע המשני (האחורי)

להחליף בין הצבע הראשי לצבע האחורי

- הקלק על האיקון .

לדגום צבעים מתמונות קיימות

ניתן להשתמש בכלי הטפטפת לדגימת צבע מתמונה קיימת.

1. הקלק על הריבוע הקדמי או האחורי לבחירה בין הצבע הראשי למשני.
2. הקלק על כלי הטפטפת בארגז הכלים.
3. הזז את הסמן אל הצבע אותו אתה רוצה לדגום והקלק עליו.

ריבוע הצבע יתעדכן ויציג את הצבע שבחרתם. זכרו כי כלי הטפטפת אינו יכול לדגום צבעים נסתרים. ניתן להגיע במהירות לכלי הטפטפת באמצעות לחיצה על המקש **D** במקלדת.

עבודה עם פאלטת מיקסר הצבע

פאלטת המיקסר מדמה את חוויית ערבוב הצבעים בפאלטת הצבעים המסורתית בה משתמשים אמנים. ניתן לאסוף דוגמאות צבע ולהביאם למרכז הפאלטה, כשלרשותכם עומדים כלי הערבוב. אח"כ יש לערבב את הצבעים במרכז פאלטת המיקסר ולערבב לשם יצירת צבע חדש.



פאלטת המיקסר

להצגת פאלטת המיקסר, ניתן להשתמש בתפריט ה-Window, או להשתמש במקש קיצור הדרך. אם אתם צריכים בשטח ערבוב גדול יותר, ניתן לנתק את הפאלטה מהעוגן ולשנות את גודלה. הגדלת גודל הפאלטה יציג בפניכם דוגמאות צבע נוספות (ראו איור להלן).




פאלטת המיקסר בתחילה (משמאל) ואחרי הגדלה (מימין).

כלי פאלטת המיקסר



כלי פאלטת המיקסר

<p>כלי זה מאפשר הנחת צבעים שעורבבו בפאלטת המיקסר על הקנווס. כלי זה פעיל כברירת המחדל של התוכנה, וניתן להשתמש בו באמצעות כל מברשת התומכת בערבוב צבעים.</p>	 <p>כלי מצב מברשת מלוכלכת Dirty Brush Mode tool</p>
<p>כלי החלת הצבע Apply Color פועל כמקור טעון בצבע. צבע זה מתערבב עם הצבע שכבר נמצא על לוח המיקסר.</p>	 <p>כלי החלת הצבע Apply Color</p>
<p>כלי זה מערבב את הצבעים שכבר נמצאים על לוח המיקסר. הכלי אינו מצרף צבעים חדשים למיקסר.</p>	 <p>כלי צבע מעורבב Mix Color</p>
<p>כלי דוגם הצבע דוגם צבעים הנמצאים על לוח המיקסר לשימוש על הקנווס. הצבע המדוגם ישמש כצבע הראשי בפאלטת הצבעים.</p>	 <p>כלי דוגם הצבע</p>
<p>דוגם ריבוי צבעים הנמצאים על לוח המיקסר. גודל שטח הדגימה נקבע באמצעות סליידר שינוי גודל המברשת Change Brush Size.</p>	 <p>כלי דוגם ריבוי הצבעים</p>
<p>מאפשר זום מקרב או מרחיק של לוח המיקסר.</p>	 <p>כלי זכוכית המגדלת</p>

מאפשר צידוד (הזזה) על פני שטח לוח המיקסר.	 כלי הצידוד (PAN)
---	--

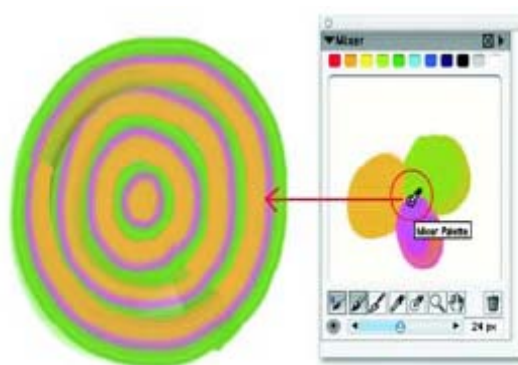
שימוש בלחצן נקה ואפס את הקנווס



לחצנים אלו מוחקים את תכני לוח המיקסר ומאפסים את רמת הזום ל-100%. אבל, פעולה זו אינה מאפסת את גודל המברשת.

Mixing Paint ערבוב צבעים

כשלעצמה, פאלטת המיקסר מדמה בהצלחה גדולה את חוויית יצירת תערובת הצבע המסורתית. כשמשמשים במברשת המתאימות לאפשרות ערבוב הצבעים, פאלטת המיקסר מגלה גמישות ויכולות של ערבוב צבעים, לא פחות מאשר הפאלטה המסורתית המוכרת לכם.



אתם יכולים לדגום גם ריבוי צבעים בפאלטת המיקסר ולצייר ישירות על הקנווס

יצירת דוגמאות צבע swatches של המיקסר

אם יצרתם תערובות צבעים ואתם מרוצים מהם במיוחד, ניתן לשמור אותם כדוגמאות צבע (swatches) של המיקסר ולהוסיף אותם לשמירה במערך הצבע.

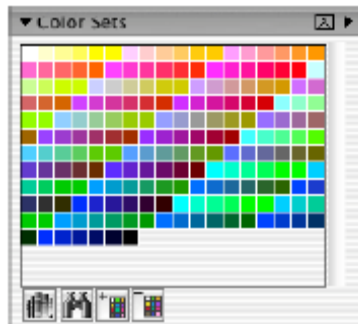


ניתן לשמור את דוגמאות הצבע (swatches) שיצרתם בפאלטת המיקסר

צירוף דוגמאות צבע swatches של המיקסר למערך הצבעים

מערך הצבעים הוא כלי המשמש לארגון קבוצות של צבע. התוכנה מציעה מערכי צבע מובנים של התוכנה עצמה, של מערכות ההפעלה של מקינטוש וחלונות ושל PANTONE MATCHING SYSTEM®. ברירת המחדל הוא מערך הנקרא Artist והמבוסס על ערכי הצבע של צבעי שמן מהעולם האמיתי.

1. בפאלטת המיקסר, הקליקו על כלי דוגם הצבע Sample Color, ובחרו בדוגמת הצבע מהמיקסר אותה תרצה לשמור במערך הצבע.
2. הקליקו על חץ תפריט הפאלטה, בחרו ב- Add Swatch to Color Set. הצבע יתווסף למערך הצבעים הנוכחי.



פאלטת מערכי הצבע

התאמה אישית של סידור מערכי הצבעים

ניתן לארגן את הצבעים במערך צבעים (color set) בדרכים שונות. ניתן למיין את הצבעים במערך צבעים על פי גוונים, בהירות ורווייה. לקבוע את גודל דוגמאות הצבע, להחליט האם להשתמש בקווי גריד ולקבוע אם לתת שמות לצבעים. ניתן להתאים מערך הצבעים באופן מלא להגדרות שלך.

בפאלטת ה- Color Sets, הקליקו על חץ התפריט ובחרו באפשרות סדר המיון Sort Order בחרו באחת מהאפשרויות הבאות:

- Saved sorts colors in the order in which they were originally entered
שמור את הצבעים הממויינים בסדר שבו הם הוכנסו מלכתחילה.
- HLS – מיינו צבעים לפי גוונים, בהירות ורווייה.
- LHS – מיינו צבעים לפי בהירות, גוונים ורווייה.
- SHL - מיינו צבעים לפי רווייה, גוונים ובהירות.

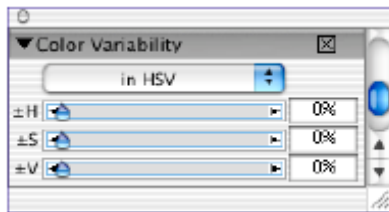
באמצעות נתינת שמות מתאימים לסוגי מערכי הצבע שלכם ניתן לנהל אותם. שמות כמו Shades of Purple (גוונים של סגול), הקריאונים שלי, וכולי' יעזרו לכם לזכור ולבחור במערכי הצבע או כותרות הרולאובר הרצויים לכם.

לפני שתתחיל ביצירת מערך צבעים חדש, ייתכן ותתבקש ע"י התוכנה לשמור את המערך בו אתה משתמש כעת.

- לחצן מערך הצבעים 

הגדרות השתנות הצבעים Color Variability

אפשרות זו מאפשרת יצירת משיכות מכחול של יותר מצבע אחד. בפאלטה תמצאו סליידרים לכוון הערכים במצבים HSV או RGB, וניתן להתבסס על הגרדיינט הנוכחי או מערך הצבעים.



פאלטת משתני הצבע

איך עובדים עם הדרגתיות הצבעים Gradients

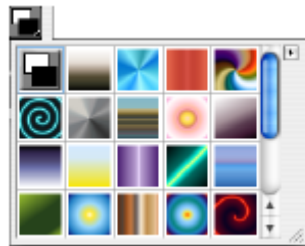
כלי ההדרגתיות (גרדיינטס) מאפשר מעבר הדרגתי מצבע אחד למשנהו במגוון סגנונות. ראו להלן את סגנונות ההדרגתיות (הגרדיינטס) שתוכנת הפיינטר מציעה לשימושכם:



גרדיינטס משמאל לימין: ליניארי, רדיאלי, מעגלי וספיראלי

באמצעות הגרדיינט ניתן:

- למלא אזור בחירה, שכבה או ערוץ (channel).
 - לבקרת אפקט הפופ-ארט (לאפקטים נוספים מומלץ להשתמש במילוי באמצעות מסכה).
 - לתת ביטוי להדרגתיות בתמונה קיימת באמצעות מיפוי ההדרגתיות של הצבעים על פי בהירות התמונה (Luminance).
- התוכנה מגיעה מצוידת בספריות גרדיינטס מלאות, אבל במהלך הזמן תרצו וודאי ליצור גם כמה גרדיינטס משלכם. תוכלו בקלות ליצור גרדיינטס בין שני צבעים בהם תבחרו. ניתן גם ללכוד גרדיינטס מתמונות קיימות או ליצור גם ספריות גרדיינטס משלכם.



בורר הגרדיינטס בפאלטת הגרדיינטס

בחירת גרדיינטס

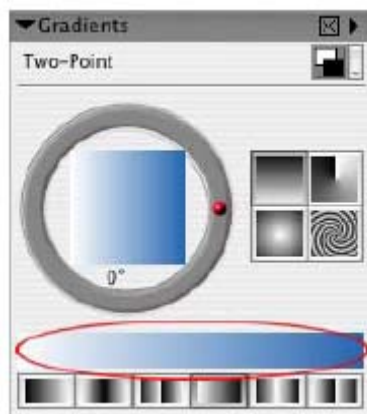
1. להצגת פאלטת הגרדיינטס בחרו:
Window menu ► Library Palettes ► Gradients
אם הפאלטה לא נגלתה לחצו על חץ הפאלטה.
2. הקליקו על בורר הגרדיינטס ובחר באחד.
3. בחרו באחד מסוגי הגרדיינטס בצד ימין הפאלטה:
Linear Gradient, Spiral Gradient, Circular Gradient, Radial
(ליניארי, רדיאלי, מעגלי וספיראלי)

חלון התצוגה המקדימה של הגרדיינטס יראה כיצד ההגדרות הנוכחיות ישפיעו על הגרדיינט הנבחר.

כיוון התפתחות הגרדיינטס

1. להצגת פאלטת הגרדיינטס בחרו:
Window menu ► Library Palettes ► Gradients
2. הקלק על לחצני סדר הגרדיינט בתחתית הפאלטה לקבוע את התנהגות הגרדיינט:

- Left to Right Gradient (שמאל לימין)
- Mirrored Right to Left Gradient (תמונת מראה של ימין לשמאל)
- Double Left to Right Gradient (שמאל לימין כפול)
- Right to Left Gradient (ימין לשמאל)
- Mirrored Left to Right Gradient (תמונת מראה של שמאל לימין)
- Double Right to Left Gradient (ימין לשמאל כפול)



רצועת התצוגה המקדימה של סדר הגרדיינט (מעל לסדרני הגרדיינט)
מראה את סדר הגרדיינט שנבחר.

ניהול הצבע

ניהול הצבע בפיינטר מאפשר התאמת הצבעים המגיעים ממקורות דיגיטליים שונים ומגוונים כמו פוטושופ או מצלמה דיגיטלית וכולי'. בו זמנית ניתן גם להטביע פרופיל צבע בקובץ בעת שמירתו.

ניהול הצבע מאפשר לאמן לצפות איך ייראה הצבע ללא תלות במקור או יעד התמונה. למשל, המסך שלך יציג וישתמש במערכת צבעים שונה מזו שתשתמש בה המדפסת שלך.

במהלך הכנת תמונה דיגיטלית, נעשה שימוש באמצעים שונים, החל בצילום התמונה, דרך עריכתה והכנסת שינויים בה ועד להדפסתה. במהלך זרימת עבודה טיפוסית אתם מצלמים באמצעות מצלמה דיגיטלית, עורכים באמצעות תוכנת עריכה ומדפיסים במדפסת. כל אחד מהכלים הללו מפענח את הצבע באופן שונה, מלבד העובדה שטווח הצבעים האפשריים שונה מכלי אחד למשנהו. כלומר, כל כלי מדבר בשפת צבעים שונה הייחודית לו (הנקרא מרחב צבע). מספר מסוים בהגדרת צבעי המצלמה הדיגיטלית יכול לייצג צבע שונה לחלוטין בשפת הצבעים של המסך. כתוצאה מכך, כשתמונה עוברת בין הכלים השונים (ראה תרשים זרימת עבודה להלן) התמונה תלך לאיבוד במהלך תרגומי הצבע השונים. מערכת ניהול הצבע נועדה לשפר את התקשורת שבין הצבעים במהלך העבודה.

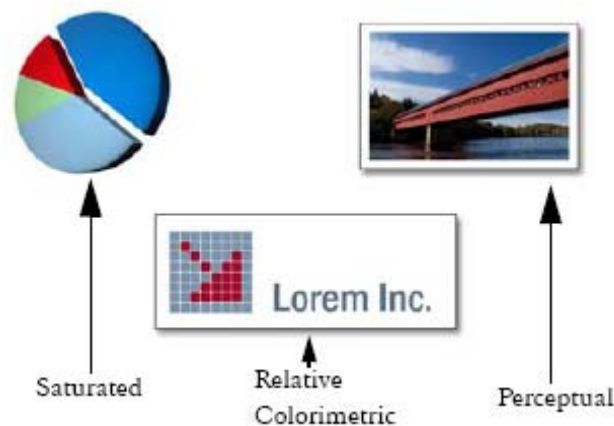


תרשים זרימת עיבוד תמונה דיגיטלית טיפוסי

אם אינך נדרש להפקת מסמך בו הצבעוניות מהותית, כמו למשל העברת המסמך לעיבוד נוסף בתוכנה גרפית אחרת (כמו פוטושופ למשל) אלא אתה מייעד אותו לתצוגה על מסך המחשב באינטרנט בלבד, אזי אין חשיבות גדולה לשימוש ביכולת ניהול הצבע. זכור גם כי בזמן שאתם צופים בתמונה במסך המחשב שלכם, הצבעים במסך יושפעו רבות גם מתנאי הסביבה, כמו תאורת החדר וכולי'.

רינדור *rendering intent*

כאמור, מערכת ניהול הצבע אינה יכולה לתרגם את כל הצבעים בין מרחבי הצבע השונים. צבעים אלה הנמצאים מחוץ לסולם הצבעים הנקראים "out-of-gamut" (מחוץ לסולם) יכולים להשפיע דרמטית על מראה התמונה. למזלנו אפשרות הרינדור יכולה להנחות את ניהול הצבע כיצד לתרגם את הצבע שנמצא מחוץ לסולם הצבעים. אפשרות הרינדור בה תבחרו תלויה בתכנים הגרפיים של התמונה.



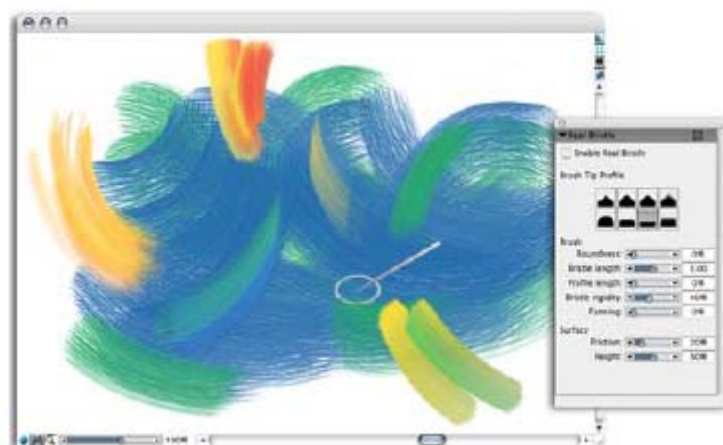
לפניכם שלוש סוגים של תמונות ואפשרות הרינדור המתאימה

- **Perceptual** – בחר באפשרות רינדור זו אם המדובר בצילומים ומפת סיביות המכילים צבעים רבים הנמצאים מחוץ לסולם. מראה סך כל הצבע נשמר באמצעות שינויים של כל הצבעים כולל אלה הנמצאים בתוך סולם הצבעים. הרינדור ישמור על היחס שבין הצבעים השונים להשגת תוצאה אופטימלית.

- **Saturated** - בחר באפשרות רינדור זו אם אתה נדרש להפקת צבעים מלאים מתומצתים לגרפיקה עסקית כמו טבלאות וגרפים. הצבע יהיה פחות מדויק מאפשרויות רינדור אחרות, אבל ישרת את המטרה לה הוא מיועד.
- **Relative Colorimetric** - בחר באפשרות רינדור זו עבור לוגואים או עבודות גרפיקה אחרות על מנת לשמר את הצבע המקורי. אם לא נמצא צבע תואם עבור צבע המקור, אזי נבחרת האפשרות הקרובה ביותר. רינדור זה גורם להזזת נקודת הלבן (white point), או במילים אחרות, אם אתה מדפיס על נייר לבן, החלקים הלבנים בתמונה ישתמשו בלבן של הנייר לשחזור הצבע. לכן אפשרות זו מתאימה מאוד להדפסת תמונות.
- **Absolute Colorimetric** – אפשרות זו שונה אך במעט מ- Relative Colorimetric אלא בעובדה שאפשרות זו אינה מתייחסת לצבע הלבן של הנייר אלא שומרת על הלבן המופיע בתמונה.

8. מברשות RealBristle

מברשות אלה מוצגות בפרק נפרד בשל היותן מברשות המקרבות עוד יותר בין הציור במציאות ובין חוויית הציור הדיגיטלי באמצעות הדמיית התנועה הטבעית של מברשתו של האמן. משיכות המכחול והאינטראקציה שלהם עם הקנוס מייצגים באופן קרוב יותר את המראה והתחושה של אמנות הציור הנעשית באמצעות המברשת המסורתית.



גרסאות מברשות RealBristle מבוססות על מגוון מברשות מקטגוריות מברשות שונות כמו: צבעים אקריליים, צבעי שמן אמנים (Artists' Oils), וצבעי מים.

באמצעות עבודה עם מברשות אלו אם סימנתם ובחרתם ב- Enhanced Brush Ghost (מברשת רפאים משופרת), ביכולתכם לקבל פידבק ויזואלי משופר יותר אודות המברשת שלכם.

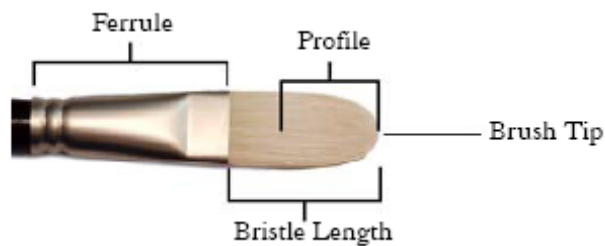
קטגוריה זו מכילה טווח רחב של מברשות מבוססות-זיפים הנמצאים בסרגל בורר המברשות והמאפשרים החלת משיכות מכחול על קנווס או שכבה.

1. בסרגל בורר המברשות Brush Selector, בחרו RealBristle בבורר קטגוריית המברשות Brush Category.

2. בחרו גרסת מברשת מבורר הגרסאות Brush Variant.

פאלטה ה- RealBristle

בפאלטה RealBristle תמצאו את ההגדרות הבאות:



Brush Tip Profile - הגדרות אלה מבוססות על הפרופילים של מברשות אמנים מסורתיות, אלה משפיעות על צורת משיכות המכחול ועל אופן פיזור צפיפות הצבע (Density distribution).



הפאלטה מאפשרת לכם לבחור בפרופיל של חוד קצה המברשת

Roundness – עגלוליות – הגדרה זו מאפשרת פיקוח על העגלוליות לאורך רוחב המברשת וסך כל צורתה של המברשת. כשהמברשת עגולה, ערכים נמוכים באפשרות זו משטחות את המברשת ליצירת צורה אליפטית (ניתן לשטח אותה עד עובי מינימום של 10% מהקוטר). כשמברשת שטוחה, ערכים נמוכים יוצרים מברשת עם פינות זוויתיות יותר (פינות בעלות 90 מעלות בניגוד לפינות מעוגלות).



המברשת בצד שמאל מדמה בערך את הקצוות העגולים הנוצרים במברשת שטוחה עם הגדרות עגלוליות Roundness הקבועה על 100%;
המברשת שמימין מדמה מברשת עגולה עם הגדרות עגלוליות של 100%.

Bristle Length – אורכי הזיפים - מאפשר בקרה על אורך הזיפים מהפרולה (החבק) ועד קצה הזיף. אורך הזיף מחושב על ידי הכפלת ערך גודל המברשת בערך אורך הזיף בו בחרתם. למשל, אם ערך גודל המברשת הוא 20, וערך אורך הזיף עומד על 2, אורך הזיפים עומד על 40.



המברשת משמאל מדמה מברשת בעלת אורך זיף של 1.
המברשת מימין מדמה אורך זיף של 2.

אורך הפרופיל (Profile Length) – מאפשר בקרה על אורך הפרופיל כאחוז של סך כל האורך של הזיפים.



למרות צורתם השונה כל כך, לשתי המברשות
אורך פרופיל של בערך כ- 50%.

נוקשות קשייות הזיפים (**Bristle Rigidity**) – מאפשר בקרה על גמישות הזיפים. ערכים נמוכים יוצרים מברשת יותר גמישה, בדומה למברשת עם שיער פרוות צובל; ערכים גבוהים יוצרים מברשת יותר נוקשה הדומה יותר לשיער חזיר.



המברשת משמאל מדמה נוקשות זיפים ברמה של 90%;
המברשת מימין מדמה מברשת נוקשות של 30%.

Fanning – מניפתיות – מצביע על האופן בו נפרשת המברשת כמניפה. ערכים נמוכים שומרים את הזיפים קרובים זה לזה ויוצרים חוד יותר מחודד. ערכים גבוהים יותר פורש את הזיפים כמניפה.



המברשת משמאל מציגה הגדרת המניפה על 100%;
המברשת מימין מציגה הגדרה של 0%.

Friction (חיכוך) – מאפשר שליטה על כמה חלקה תהיה תנועת המברשת על הקנווס. הגדרה זו פועלת בשילוב עם הגדרת הנוקשות Ridity של הזיפים. ערכים נמוכים מאפשרים משיכות מכחול חלקות. ערכים גבוהים מייצרים משיכות מכחול בעלות יותר שיפוע ויותר טקסטורה.

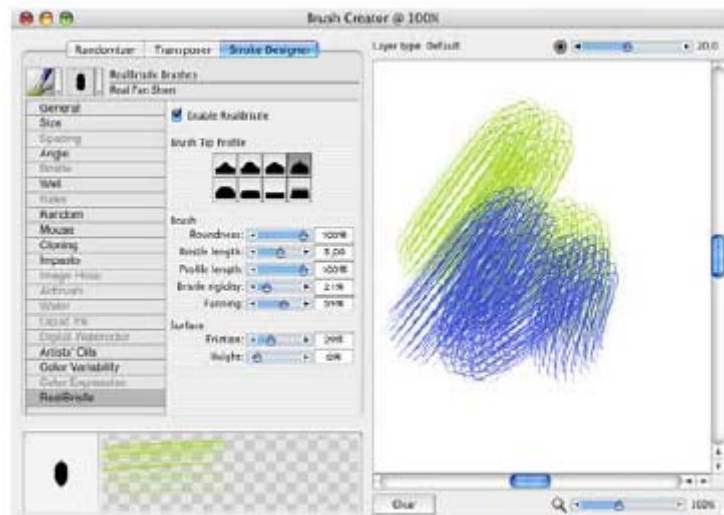
Height – גובה – מאפשר שליטה על מינימום המרחק בין הפרולה (חבק הזיפים) לקנווס. ערכים גבוהים מאפשרים ציור עם חוד המברשת. ערכים נמוכים מאפשרים לחיצת הזיפים כנגד הקנווס, וגורמים לזיפים לפעול בכיוונים שונים בו זמנית.



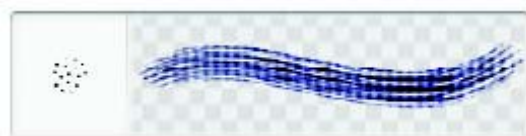
המברשת משמאל מציגה הגדרת גובה של 100%.
זו מימין מציגה הגדרת גובה של 50%.

9. ממשק יוצר המברשות Brush Creator Workspace

החלון המרכזי של יוצר המברשות כולל שלושה טאבים, כל אחד מהם בעל ממשק עצמאי: Randomizer (יוצר האקראיות), Transposer (משנה המקום או סידור מחדש) ומעבב משיכות המכחול (Stroke Designer). הרכיבים האחרים של החלון הראשי הם ארגז הכלים, הגריד וחלון של התצוגה המקדימה, לוח הטיטות (Scratch Pad) והפאלטות.



החלון הראשי של יוצר המברשות.



גריד התצוגה המקדימה

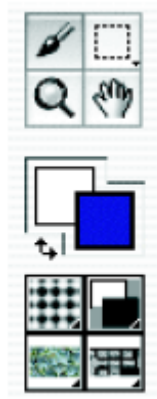
לפתיחת יוצר המברשות

- לחץ (Mac OS) Press Command + B
- או
- Ctrl + B בחלונות.

אתם יכולים גם לפתוח את יוצר המברשות באמצעות הבחירה ב-
Brush Creator ► Window menu.

א. ארגז הכלים של יוצר המברשות

ארגז הכלים של יוצר המברשות מכיל את כלי העבודה, את ריבועי בחירת הצבע וגם נגישות אל 4 ספריות תוכן באמצעותם תוכל לתכנן ולעצב את המברשת שלך.

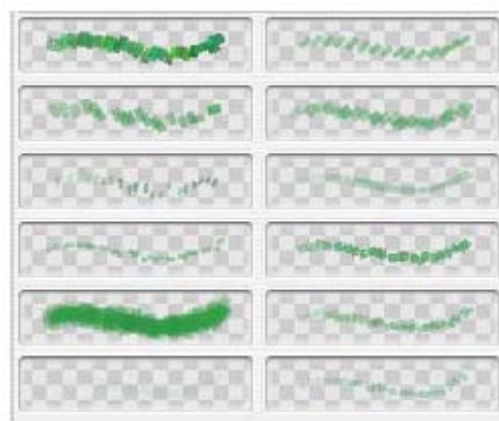


ארגז הכלים של יוצר המברשות

בתוכנת קורל פיינטר כלי המברשת מצייר על לוח הטיטוטות בדיוק באותו אופן בו הוא מצייר על הקנוס. כלי המברשת המשמש כברירת המחדל בעת פתיחת יוצר המברשות מעלה ומציג את המברשת האחרונה בה השתמשתם.

יוצר האקראיות The Randomizer

כלי זה משתמש בקטגוריית המברשת ובגרסה הנמצאת כעת בשימוש, יוצר הגדרות אקראיות עבורם ומציג את גרסאות המברשת שנוצרו באופן זה. אתה יכול להשתמש באחד מאלה המופיעים בגריד התצוגה המקדימה, או להשתמש בהם להמשך יצירת גרסאות חדשות נוספות.



גרסאות מברשת אקראיות

הטרנספוזר The Transposer

הטרנספוזר יוצר גרסאות מברשת חדשות המבוססות על המעבר מגרסה אחת למשנתה. למשל, ניתן לשלב גרסאות משתי קטגוריות שונות לעיתים מאוד קיצוניות, כמו למשל שילוב של עפרונות ועטי לבד, בכדי ליצור באמצעות הגדרותיהם מברשת חדשה. הטרנספוזר משתמש בשני סרגלי בורר המברשת Brush Selector, בחלקו העליון והתחתון של הדף. הסרגל העליון משמש לבחירה של From (מ-...); התחתון משמש לבחירה של To (אל).



גרסאות מברשת שעברו טרנספורם

ב. סוגי Dab

סוגים אלו הן שיטות של החלת מדיה (חומרי ציור). ליצירת משיכות מכחול "ממוחשבות", התוכנה משתמשת בסוגים של dab מבוססי פיקסלים וגם בסוגים של dab מבוססי רינדור.

בגרסאות מוקדמות של התוכנה נעשה שימוש בטכניקה מבוססת הפיקסלים בה התוכנה משתמשת בהחלת נקודות קטנות (טיפות) של המדיה (חומר הציור) ליצירת משיכות מכחול. אם המרווחים בין הטיפות הוגדרו אז במרווחים קטנים, משיכות המכחול נראו כתנועות מכחול חלקות. אם היינו מבצעים התקרבות באמצעות הזום, במבט קרוב ניתן היה לראות כי המדובר בהמון רסיסי צבע קטנים. אם מגדירים מרווחים רחבים בין הטיפות או בעקבות משיכות מכחול מהירות, משיכות המכחול יכולות להפוך לשובל של נקודות קטנות.

ה- dab מבוססי הרינדור (Render-based dabs) לא נסמכות על המרווחים הקטנים בין הטיפות ליצירת אילוזה של משיכת מכחול מתמשכת, אלא הן הלכה למעשה אכן משיכות מכחול מתמשכות אמיתיות. מברשת שיער הגמל ואפשרויות מברשת נוספות מסוגים אלה, הכל מרנדרים מקבץ של קווים בעלי פיקסל אחד כמשיכת מכחול מתמשכת. ביחד מצליחים קווים אלה ליצור משיכת מכחול מורכבת מאוד המתבססת על מברשת נפרדות (האייבראש המרונדר מדמה טיפות של דיו או צבע).



גרסת קטגוריית מברשת העט של כלי ה- Scratchboard (לוח הטיטות)
מראה כיצד ניתן להשיג תנועת מכחול חלקה באמצעות סוגי טכניקת rendered dab



טיפות צבע לכודות הינם מברשת לכודה
המאפשרת לכם לצייר עם צורות ועיצובים ספציפיים.

- הסליידר Feature באזור ה- Size מפריד בין הזיפים. ככל שרמת ההגדרה גבוהה יותר, כך הזיפים יותר מופרדים. רמת הגדרות נמוכה הופכת את צבע משיכת המכחול ליותר מלא ומחובר.

- מברשת שיער הגמל יוצרת מברשת זיפים בסידור מעגלי של הזיפים. כך שערות נפרדות יכולות לתפוס צבעים תחתיים ותיאורטית כל שיער יכול להיות בעל צבע שונה.
- **Flat** יוצר מברשות שטוחות, כמו אלה המשמשות לצביעת בתים או קירות. מברשות אלה מגיבות בתוכנה גם לכיוון ומאפשרים משיכות מכחול צרות או שטוחות.
- **Palette Knife** יוצרת מברשות שהינן הפוכות למברשות השטוחות. ניתן באלה לגרד צבע, לדחוף צבע או לגרור צבע במהירות.
- **Bristle Spray** יוצרת מברשות שיכולות להשתמש בבקרי האיירבראש. אלה מזהים ומגיבים להטייה המפרידה זיפים בצג הנגדי להטייה. לחיצה והחזקה ב- **(Mac OS) Option + Shift** או **Alt + Shift** (בחלונות) הופכת את כיוון התרסיס כשאתה מצייר.
- **Airbrush** יוצר מברשות דמויי איירבראש. הכיוון וההטייה על המירכוז של האזור הקוני. לחיצה והחזקה ב- **(Mac OS) Option + Shift** או **Alt + Shift** (בחלונות) הופכת את כיוון התרסיס כשאתה מצייר.



האפקט של ה- *Feature* על משיכת מכחול.

ג. סוגי משיכות המכחול

סוג משיכת המכחול יקבע באיזה אופן תחיל המברשת את חומרי הצבע (המדיה) על הקנווס. תוכנת הפיינטר משתמשת באחד מהסוגים הבאים (בהתאם למברשת שנבחרה, חלק מהאפשרויות לא יהיו זמניות וייצבעו באפור כלא זמינות):



לסוג משיכת מכחול Single יש מסלול dab אחד



סוג משיכת המכחול Multi מצייר מערך של מסלולי dab אקראיים



אפשרות המגרפה Rake מציירת מסלולי dab המפוזרים באופן שווה.



זרנוק התמונות משתמש בקובץ הזרנוק הנוכחי כחומר הציור שלו

שילוב של שיטה אחת עם שיטה של תת-קטגוריה אחרת תיתן תוצאה של סגנון מברשת ספציפי אותו ניתן להקצות למברשת נתונה.
למשל, משיכת המכחול Grainy Hard Cover פועלת הדדית עם טקסטורת הנייר והינו אנטי אליאס למחצה כך שהם מסתירים פיקסלים תחתוניים. משיכת המכחול Grainy Hard Cover משמשת כשיטת ברירת המחדל של המברשות גיר (Chalk) ופחם (Charcoal).



במשיכת המכחול העליונה נעשה שימוש באפשרות *Grainy Hard Buildup*.
במשיכת המכחול התחתונה נעשה שימוש באפשרות *Soft Variable Buildup*.

שיטת ה-Buildup יוצרת משיכות מכחול בהם הצבע הולך ונעשה כהה יותר (בכיוון לשחור) בזמן הציור כשאתה מוסיף עוד שכבות כיסוי. במברשות אלה, גם שימוש בצהוב לא יבהיר אלא יכהה את הציור. Crayons ועטי לבד הם מברשות Buildup.



כל צביעה מחזקת ומכהה את הצבע שתחתיה. גם אם תשתמש בצהוב הוא ייבלע ויכהה את הצבע שתחתיו

בשיטת ה-Cover כיסוי הצבע מכסה את משיכות המברשת שמתחת, כמו שצבעי שמן עושים בסטודיו האמנות המסורתי. גם צבע בהיר יסתיר את התבע שתחתיו.



דוגמה לשיטת הכיסוי.

שיטת ה-Eraser (המחק) מוחקת, מבהירה, מכהה או מורחת את הצבעים שמתחת.



דוגמה לשיטת ה-Eraser.

שיטת ה-Drip פועלת הדדית עם צבעי השכבה התחתונה לעיוות התמונה.



שיטת ה-Drip מתערבבת עם הצבע שמתחת ומעוותת את התמונה

שיטת ה-Mask אין צורך אמיתי בשיטה זו כעת הואיל ושיטת הכיסוי ממלאת את אותה מטרה והיא נמצאת בתוכנה רק לשמירה על התאמה לגרסאות קודמות של התוכנה.

שיטת ה-Cloning לוקחת תמונות ממקור השיבוט ויוצרת אותם מחדש במיקום אחר, לעיתים קרובות אגב רינדור לקבלת סגנון של מדיה טבעית.



התמונה שמשמאל נוצרה באמצעות מברשת שהשתמשה בתמונה שמימין כמקור שיבוט.

שיטת ה-Plug-in כדאי לבדוק את אפשרויות תת הקטגוריות של שיטה זו. תת-שיטה כמו Left Twirl, מספקת לכם תנועת מברשת ו-dab אימפרסיוניסטיים וסיבוב שמאלי.



ניתן לתת לכל מברשת מובנית את כוחו של ה-Plug-in באמצעות שינוי השיטה ותת הקטגוריה.

ד. פרופילים של חודי המברשות

חודי המברשות משפיעים על איפיוני פיזור הצפיפות.



הפרופיל המחוודד מייצר מקסימום צפיפות במרכז, עם התפזרות מהירה אל הקצוות.



לפרופיל המדיום יש אזור רחב של צפיפות גדולה יותר במרכז, עם התפזרות מהירה אל הקצוות.



הפרופיל הליניארי מייצר מקסימום צפיפות במרכז, עם התפזרות שווה בקצוות.



הפרופיל הקהה מייצר מקסימום צפיפות במרכז, עם משקל כובד של צפיפות גבוהה גם על הקצוות.



פרופיל צבעי המים מייצר מקסימום צפיפות בקצוות החיצוניים דמויי טבעת עם צפיפות ממוצעת במרכז.



1-Pixel Edge מייצר מקסימום צפיפות באופן שווה, עם התפזרות מהירה בקצוות ומייצר קצה אנטי-אליאס של פיקסל אחד.

ה. גודל משיכת המכחול

סליידר הגודל Size מפקח על רוחב המברשת ומשיכות המברשת. עם השינוי ברוחב, ייתכן ותצטרכו לכוון את בקרי הריווח Spacing אם המדובר במברשות מבוססות פיקסלים.



סלידר הגודל Size מפקח על רוחב המברשת

בסטודיו שלכם אתם יכולים לצפות שהלחץ שתפעילו על המברשת שלכם ישפיע על רוחבו של משיכת המכחול שתקבלו. בקרת גודל המינימום Min Size מאפשר יצירת משיכות מכחול ריאליסטיות באופן מדהים.



ניתן לקשר בין גודלי המינימום והמקסימום של רוחב קווי הציור להגדרות עט הסטילוס, כמו עוצמת הלחץ על העט או המהירות תנועת הציור. המעגל השחור הקטן מצביע על הגודל המינימלי והעיגול האפור מראה את גודלו המקסימלי.

סליידר ה- Size Step מפקח על המעבר שבין קטעים רחבים לצרים של משיכות המכחול. הסטת הסליידר לימין הופכת את המעבר להיראות יותר בפתאומיות. הסטת הסליידר

לשמאל הופכת את המעבר לחלק יותר. אפשרות זו זמינה רק עבור מברשות dab-based.



סליידר ה- *Size Step* מפקח על המעבר בין הקטעים הרחבים והצרים של משיכת המכחול. ההגדרות המוצגות למעלה 1% ולמטה 100%.



קיצורי הדרך עבור מידות המברשת מאפשרות לכם להשתמש בפקודות מקלדת להתאמת גודל המברשת בחלון המסמך.

1. סוגי בקורות נוספים

בקרת הריווח Spacing

סליידר הריווח Spacing מפקח על המרחק בין נקודות הצבע במשיכת המכחול. סליידר של הריווח המינימלי Min Spacing מציין את מספר המינימום של הפיקסלים (הרווח) בין נקודות הצבע (dabs).



סליידר Min Spacing מפקח על מינימום מספר הפיקסלים שבין dabs .
ההגדרות באיור הן 2.0 בעליון ו-10.5 בתחתון.

החלת רטיבות (הרטבה)

ה- Damping מחליק משיכות מכחול משוננות מעט המשתמשות בוגים שעוברים רינדור. ערכים גבוהים יותר מגבירים את החלקת משיכות המכחול.

בקרת הזווית

התוכנה מאפשרת בקרה מלאה על צורת המברשת. כמה מבקרי הזווית עובדים בהתאמה עם הגדרות הביטוי (Expression).

הסליידר Squeeze (סחוט) מפקח על ראש המברשת. סחיטת המברשת הופכת את ראש המברשת מעגולה לאליפטית.



הסליידר Squeeze מפקח על צורת ראש המברשת. ההגדרות המוצגות להלן 100% משמאל ו-25% מימין.



דוגמאות של Squeeze בו משתמשים ליצירת אפקט קליגרפי עם מברשת העט.

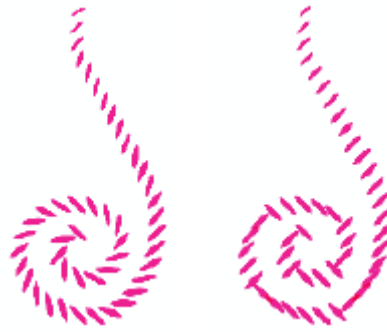
הסליידר Angle מפקח על הזווית של מברשת עם ראש אליפטי ועל אורך האליפסה. אתה משתמש בבקרים אלו עם הסוגים Circular ו-Captured.



סליידר הזווית Angle מפקח על הראשים של מברשת אליפטית.
זה משמעותי רק לראשים עם הגדרות Squeeze שהן מתחת להגדרות זווית של 100%.
באיור לעיל הזווית בהטיה של 90° (למעלה) ו- 45° למטה.



סליידר Ang Range מפקח על טווח ה-dabs שיכולים להופיע במשיכת מכחול.
ההגדרות המוצגות לעיל של 0° (משמאל) ועד 180° (מימין).



סלידר *Ang Range* מפקח על שיעורי יחידות השינוי עבור מברשות שלהם הגדרות *Ang Range* הגדולים מ- 0° (משמאל) ו- 90° (מימין).

בקרת זיפים

הזיפים יוצרים מראה של זיפים אמיתיים באופן מלא כולל התלמים שיוצרים הזיפים כפי ששיער מברשות אמיתיות יוצרות. באמצעות הבקרים באזור ה- Bristle של דף מעצב משיכות המכחול Stroke Designer לעיצוב זיפים אינדיבידואלים בדאב מברשת יחיד. המקום הטוב ביותר לראות את האפקטים של הסליידרים Bristle נמצאים בפאלטת בקרת המברשות

אם תבחרו ב- Rake (מגרפה) כסוג משיכת המכחול, תוכלו לכוון את קנה מידה scale and contact angle ואת זווית המגע באזור ה- Rake של עמוד מעצב משיכות המכחול (Stroke Designer).

סליידר העובי Thickness מפקח על הקוטר של זיפים נפרדים.



סליידר העובי Thickness מפקח על הקוטר של זיפים נפרדים.
ההגדרות להלן הם 17% (משמאל) ו-87% (מימין)

הסליידר Clumpiness מחיל גירסאות אקראיות לעובי של כל זיף, דבר הגורם לחלק מהזיפים להיראות כאילו הם דבוקים ביחד.



הסליידר Clumpiness מפקח על איך הזיפים מתייחסים זה לזה, או עד כמה יידבקו ביחד.
ההגדרות שנראות להלן הן 0% (משמאל) ו-100% (מימין).

הסליידר Hair Scale מפקח על הצפיפות של זיפים בראש מברשת, ולכן משפיע על מספר הזיפים המשתתפים ב-dabs.



הסליידר Hair Scale מפקח על הצפיפות של זיפים בראש המברשת.
ההגדרות למעלה עומדות על 410% ו- 990% למטה.



הסליידר Scale/Size מפקח על רמת וריאציות ה- Size המוחלת על מערכת זיפים.
ההגדרות המוצגות הן 0% (למעלה) ו- 100% (למטה).

בקרי הנביעה Well

בקרי הנביעה משפיעים על האופן בה המברשת מעבירה את המדיום (הצבע) אל הנייר.
בקרי ה- Bleed, Resaturation וה- Dryout פועלים יחדיו לקביעת כמה צבע יהיה
בתחילתה וסיומה של משיכת המכחול. בקרים אלה פועלים בהתאמה עם הגדרות ה-
Expression.



הסליידר *Bleed* מפקח על איזו כמות של הצבע התחתון תתערבב עם הצבע איתו אתם צובעים.
 הדוגמאות מוגדרות 55% (משמאל) ו-1% (מימין).



הסליידר *Resaturation* מפקח על כמות הצבע המתחדשת בכל משיכת מכחול.
 בדוגמאות לעיל 35% (למעלה) ו-100% (בתחתון).



סליידר הייבוש Dryout מפקח על כמה מהר ייגמר הצבע במברשת.
ההגדרות להלן הם 724 (בשמאל) ו- 22026

בקרת הגירוף (Rake)

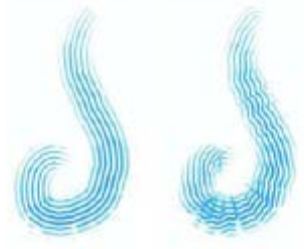
בקרת הגירוף מפקחת על התכונות המתוחכמות של תנועת גירוף, אשר משמרת את זווית ההטייה של ראש המברשת בזמן שתנועת המכחול משנה כיוון. בזמן שהמברשת מסתובבת הזיפים יוצרים ומבטלים את המגע עם פני משטח הציור. הסליידר Contact Ang קובע כמה מהמברשת נוגע בפני השטח של הציור – או במילים אחרות, כמה מחודי המגרפה יגעו בקנווס בכל רגע נתון.



בקרי ה- Contact Ang קובעים כמה מגע תיצור המברשת עם משטח הציור. ההגדרות המופיעות להלן הן: 180° (משמאל), 125° (במרכז) ו- 0° (מימין), בהגדרות Brush Scale של 450%.



Brush Scale מפקח על המרווחים בין הדאבים האינדיבידואליים בגירוף.
 ערכי *Brush Scale* גבוהים יותר מפזרים את הדאבס.
 ההגדרות המוצגות להלן הינם % 2,500 (משמאל) ו-0% מימין.



הסליידר *Turn Amount* מפקח על שינוי הזזת הזיפים פנים וחוץ.
 בדוגמה: 0% (שמאל) ו-150% (ימין).



סליידר הפרדת הזיפים *Spread Bristles* מפקח על המרווח בין הזיפים, ומבוסס על הלחץ שאתם מפעילים על עט הסטילוס. ככל שאתם מגבירים את הלחץ, יגדל יותר המרווח בין זיפי המברשת. אם ברצונכם במרווח קבוע, סמנו את האפשרות הזו כלא פעילה. מוצגים לעיל *Enabled* (אפשר) משמאל ו- *disabled* (אפשרות מבוטלת) מימין.



אפשרות *Softener Bristle Edge* (ריכוך קצות הזיפים) הופכת את הזיפים החיצוניים לשקופים למחצה. בדוגמה: הגדרות *Disabled* (אינה אפשרית) משמאל ו- *enabled* (מימין).



הסליידר *Jitter* יוצר פיזור אקראי של נקודות צבע בכל משיכת מכחול. בדוגמה העליונה 0 ובתחתון 3.13.



הסליידר *Variability* מפקח על האופסט של השיבוט המבוסס על המיקום של תמונת המקור.
 בדוגמה העליונה 0, ו-12 בדוגמה התחתונה.



האפשרות *Random Brush Stroke Grain* מזיזה באופן אקראי את גרעיניות הנייר עבור כל
 משיכת מכחול. בדוגמה למעלה *Disabled* (אפשרות מבוטלת) ו-*enabled* (פועלת).

אתה יכול להשתמש ב- Random Clone Source (מקור שיבוט אקראי) באמצעות מברשת faint stipple (הוספת נקודות) להוספת "רעש" לתמונה. במקרה זה תמונת מקור השיבוט מכיל רק את צבעי הרעש אותם אתה רוצה להוסיף.



אפשרות ה- Random Clone Source דוגמת באופן אקראי דוגמאות של מסמך המקור. בדוגמה משמאל Disabled (לא מאפשרת) ו- enabled (מאפשרת) מימין.



הסליידר How Often (באיזו תדירות) מפקח על הזמנים שבין אופסטים אקראיים. בדוגמה למעלה ההגדרה היא 0 ובתחתונה 15.

בקרי העכבר

תיאורטית, לעכבר אין כל מידע על לחץ. לחצן העכבר הוא או מופעל ON (לחצן למטה), או OFF (לחצן למעלה). בקרי העכבר בתוכנת Corel Painter מאפשרים לך לדמות את הגדרות עט הסטילוס הבאות: לחץ Pressure, (עוצמת הלחץ שיופעל על עט הסטילוס), Tilt הטייה (עד כמה קרוב לקו האופקי מוחזק עט הסטילוס), Bearing (כיוון המצפן אליו עט הסטילוס מצביע), ו-Wheel (כמה דיו מותז). אתם יכולים גם להקליט ולשמור את משיכות המכחול שיצרתם עם עט הסטילוס ואז להשתמש באלה כשאתם עוברים להשתמש בעכבר.

בקרת השיבוט Cloning

בקרי ה-Cloning הם ייחודיים לשיטות השיבוט של המברשות והם משפיעים על מברשות אחרות רק כשאפשרות ה-Clone Color מופעלת (enabled).

בקרי Clone Color מכוון את המברשת ללכוד צבע מתמונת מקור. Clone Color לוקחת דגימה ממוצעת של הצבע מתמונת המקור, כשהתוצאה היא הערכה של צבע המקור. ניתן להגיע לאפשרות Clone Color גם מפאלטת הצבעים.

יש לבחור מבין מספר אפשרויות שיבוט. אלה מאורגנים ונבדלים לפי מספר נקודות ההתייחסות בהם משתמשים.

בקרי אימפסטו Impasto

בקרי האימפסטו מאפשרים יצירת גרסאות מברשת היוצרות את האשליה של עומק בתמונה (מידע נוסף ראו בתיקיית העזרה). חלק מבקרי האיפסטו עובדים בהתאמה להגדרות ה-Expression.

קיימות שלוש שיטות ציור אימפסטו:

האפשרות Color (צבע) המחילה רק צבע, האפשרות Depth (עומק) , המחילה רק עומק, והאפשרות Color and Depth (צבע ועומק) המחילה גם צבע וגם עומק לתמונה. שיטת העומק משתמשת בבהירות luminance לקביעת מידת העומק שתחול עם כל משיכת מכחול, אתה יכול להשתמש באפשרויות Negative Depth ו-Invert להשפיע על מראה משיכת המכחול.

קיימת גם אפשרות הקרויה **החריש Plow** המפקחת על רמת הפעולה ההדדית של משיכת מכחול על פעולות אימפסטו קודמות בציר. בעיקרון, משיכת המכחול שלכם חורשת דרך משיכות מכחול קיימות.

בקרי זרנוק התמונות Image Hose

בקרי זרנוק התמונות מאפשרים לכם לעצב זרנוקים הנקראים Rank 1, 2, ו-3. ההגדרות לכל אפשרות מורכבים מהגדרות ה- Expression (ביטוי) ומהגדרות ה- Sequential (עוקב, סדרתי).

Rank 1

בקר ה- Rank 1 מאפשר לכם לשייך קלט למציאת דימויים Rank 1 מתוך Image Hose nozzle.

Rank 2

בקר ה- Rank 2 מאפשר לכם לשייך קלט למציאת דימויים Rank 2 מתוך Image Hose nozzle.

Rank 3

בקר ה- Rank 3 מאפשר לכם לשייך קלט למציאת דימויים Rank 3 מתוך Image Hose nozzle.

בקרי מברשות האוויר

בקרי מברשות האוויר מכונים את ה-Spread (גודל הפיזור), או את כמות הצבע המפוזר בעת ההפעלה. Flow או כמות הצבע שמוחלת באופן מעשי. יש בקרי Airbrush העובדים בתיאום עם הגדרות ה-Expression (הביטוי).

בקרי הפיזור (Spread) מגדירים למעשה את גודל קונוס הפיזור של הריסוס. הגדרת פיזור טובה היא בין 30 ל-40%. אם המדובר בהגדרות של הפיזור ושל גודל הזווית צרים, הרי שעלולים להיגרם בעיות. הגדרות כאלה יכולים לגרום לצבע להתרכז הרחק מהסמן.

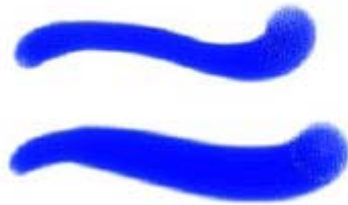
בקר ה-Min Spread קובע את הכמות המינימלית של צבע שניתן לפזר בזמן הציור. הגדרות אפשרות זו מציגים את האחוז של הגדרת הפיזור.

בקר ה-Flow מפקח על כמות הצבע המותזת עם כל משיכת מכחול. בקר זה פועל כמו בקר המחט (needle) שנמצאת במברשת אוויר אמיתית. השתמשו בהגדרות ה-Expression (ביטוי) בעמוד עיצוב משיכות המכחול Stroke Designer בכדי לקשר בין ה-Flow לגלגלת שעל עט הסטילוס הפועל כמברשת אוויר.

בקר ה-Min Flow קובע את כמות הצבע הקטנה ביותר בה ניתן להשתמש עם כל משיכת מכחול.

בקרת המים

בקרים אלה עובדים עם שכבות צבעי המים. שכבת צבע מים נוצרת כאמור אוטומטית כשאתה משתמש במברשת של צבעי מים. ניתן לערוך את השכבה מפאלטת השכבות. בקרת הרטיבות Wetness מתייחסת לדילול ופיזור הצבע. ככל שערכי הרטיבות גבוהים יותר, כל משיכת מכחול תשפיע על שטח גדול יותר.

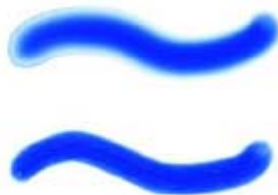


סליידר הרטיבות Wetness מפקח על הדילול והפיזור של הצבע.
ערכי ההגדרות המוצגות לעיל הן: 0 למעלה ו- 40 בתחתון.

בקרי ה- Pickup מפקחים על כמות הצבע היבש שנתפס במהלך הדיפוזיה. ערכים נמוכים משמעם שאין ערבוב צבע וחלחול. ערכים גבוהים מפיקים יותר חלחול.

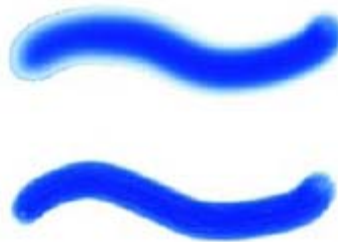


בקרי ה- Pickup מפקחים על כמות הצבע היבש שנתפס במהלך הדיפוזיה.
בדוגמה לעיל מציגים 0% בעליון, 100% בתחתון.

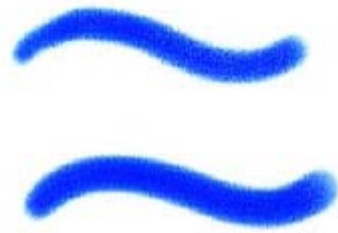


בקרת קצב הייבוש Dry Rate מפקחת על קצב הייבוש של המים במהלך הדיפוזיה.
ההגדרות המוצגות לעיל הם 1% בעליון, ו-50% בתחתון.

הסליידר סף האידוי Evap Thresh מפקח על כמות המינימום של מימסניתן עדיין לעשות דיפוזיה. ערכים נמוכים גורמים לפיזור גדול יותר; ערכים גבוהים מצמצמים את כמות הפיזור.



הסליידר סף האידוי Evap Thresh מפקח על כמות המינימום של מים שבה ניתן עדיין לעשות דיפוזיה. בדוגמה העליונה ההגדרה עומדת על 1% ו-50% בתחתונה.



סליידר הגדרת הדיפוזיה Diffuse Amt מפקח על כמות הצבע שתעבור דיפוזיה. השימוש בערכי דיפוזיה גבוהים יוצרים קצוות רכים אשר מחליקים אל תוך הטקסטורה כאילו אתם מציירים על נייר סופג. בערכים נמוכים הציור דומה יותר לציור על נייר יבש.



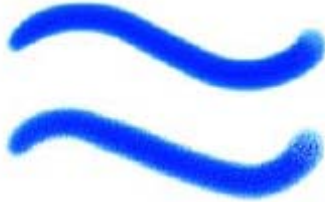
סליידר הגדרת הדיפוזיה Diffuse Amt מפקח על כמות הצבע שתעבור דיפוזיה.
ההגדרות המוצגות לעיל הם 0% בעליון ו-8% בתחתון.

סליידר הרכיב הנימי מפקח על השפעת אפקט הגרעיניות על הדיפוזיה. ערכים נמוכים יוצרים קצוות חלקים יותר.
הסליידר ספיגת הטקסטורה Grn Soak-In מפקח על רמת הגרעיניות של הצבע הנספג במהלך התייבשותו. אתם יכולים להוריד גם את ערכי הרכיב הנימי וגם את אלה של ספיגת הגרעיניות להורדת אפקט הגרעיניות.



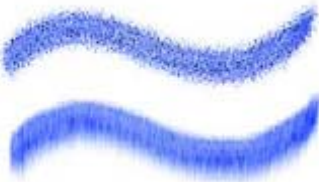
הסליידר ספיגת הטקסטורה Grn Soak-In מפקח על רמת הגרעיניות של הצבע הנספג.
לדוגמה למעלה נקבע ערך של 0% ולתחתונה 100%.

בחירה בסימון תיבת האפשרות Accurate Diffusion מאפשרת שימוש בחלון דיפוזיה קטן יותר. ביטול הסימון גורם לחלון מדויק פחות וגדול יותר.



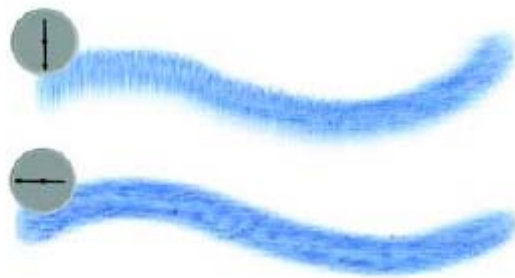
בחירה בסימון תיבת האפשרות *Accurate Diffusion* מאפשרת שימוש
בחלון דיפוזיה קטן יותר (דוגמה למעלה).
ביטול הסימון גורם לחלון פחות מדויק וגדול יותר (דוגמה למטה).

- אתם יכולים לקבוע את עוצמת הרוח שתפעל על החלקיקים בדיפוזיה. קבע את
הסליידר Wind Force על אפס לכיבוי אפשרות הדיפוזיה הכיוונית.



אתם יכולים לקבוע את עוצמת הרוח שתפעל על החלקיקים בדיפוזיה.
קבע את הסליידר Wind Force על אפס לכבות את הדיפוזיה הכיוונית,
כפי שמוצג בדוגמה העליונה או רמה של 25% בדוגמה התחתונה לעיל.

ניתן לקבוע גם את כיוון הרוח המשפיע על כיוון התנועה של החלקיקים בדיפוזיה. פעולה
זו יכולה לדמות הטיית ציור צבעי מים בכדי להשתמש בתנועת הצבע בשל אפקט כוח
הכובד (גרביטציה).



בקרי כיוון הרוח *Wind Direction* מפקחים על הכיוון בכיוונו החלקיקים עוברים דיפוזיה. בדוגמה ההגדרות למעלה עומדות על 180° או 270° למטה.

בקרי דיו נוזלי

בקרים אלה פעילים עם שכבות של דיו נוזלי. ניתן לכוון את הבקרים אחרי שבחרתם במברשת צבעי המים הרצויה מבורר המברשות (Brush Selector). לדיו הנוזלי שני מאפיינים מרכזיים: דיו וצבע. רכיב הדיו (Ink) מספק את הצורה למשיכת המכחול, בעוד רכיב הצבע משפיע על צבע הדיו.

אתם יכולים לבחור בין סוגי הדיו (Ink types) הבאים:

- **Ink Plus Color** מחיל את הצבע שנבחר כעת לצורת הדיו (Ink form).



- **Ink Only** מוחל רק על רכיב הדיו.



- **Color Only** מתייחס לרכיבי הצבע בלבד.



- **Soften Ink Plus Color** מחיל צבע לצורת הדיו, והגורם למיני הדיו והצבעים השונים להתמזג זה בתוך זה.



- **Soften Ink Only** מוחל רק על רכיב הדיו.



- **Soften Color Only** מוחל רק על רכיב הצבע.



- **Resist** התנגדות הדוחה דיו.



- **Erase** מוחק גם את הדיו וגם את הצבע.



- אפשרות ה- **Presoftened Ink Plus Color** מוחלת בתיאום עם אפקטים של עומק פני השטח.



- הסליידר **Smoothness** מפקח על אופי הנעיצה "tack" של משיכת המכחול במשטח הקנווס. ערכים נמוכים יוצרים משיכות מכחול גסות. ערכים גבוהים יותר גורמים לקווי הציור להיראות חלקים ועדינים יותר.



ערכי הגדרות ה-Smoothness המוצגים בדוגמה העליונה עומדים על 0%-100% בדוגמה התחתונה.

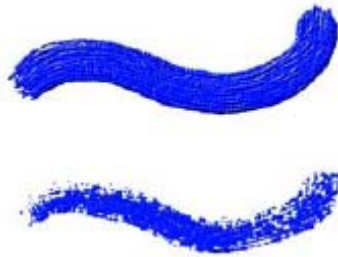
- הסליידר ווליום **Volume** מפקח על גובה משיכות המכחול, או כמות הצבע המוחל על התמונה. ערכים גבוהים יותר תוצאתם משיכות מכחול עבות יותר.



הסליידר ווליום Volume מפקח על גובה משיכות המכחול. בדוגמה 100% בעליון ו-500% בתחתון.



הסליידר Min Volume מפקח על מקסימום הוריאציות בווליום.
 בדוגמה 100% בעליון ו-0% בתחתון.



הסליידר Rand Vol מפקח על האקראיות בווליום בתוך משיכת המכחול.
 בדוגמה 0% בעליון ו-100% בתחתון.



הסליידר Rand Size מפקח על אקראיות הגודל במשיכת המכחול.
 בדוגמה 0% בעליון ו-100% בתחתון.



הסליידר *Bristle Frac* אחראי על עובי הזיפים
 בדוגמה 3% בעליון ו-20% בתחתון.



הסליידר *Rand Br Vol* אחראי על הוריאציות של גובה הזיפים
 בדוגמה 0% בעליון ו-75% בתחתון.



הסליידר *Rand Br Size* אחראי על הוריאציות של רוחב הזיפים
 בדוגמה 0% בעליון ו-100% בתחתון.

10. השכבות

כשפותחים מסמך חדש ויוצרים תמונה, העבודה שלכם מופיעה על שכבת רקע הנקראת שכבת הקנווס. ביכולתכם להוסיף שכבות נוספות למסמך כך שביכולתכם להשפיע על כל אחד מהמרכיבים היוזואליים של התמונה בנפרד משכבת הקנווס.

מערכת השכבות היא אחת מהיתרונות הגדולים ביותר שקיימים בממשק העבודה הדיגיטלי. היכולת לערוך ניסיונות עם קומפוזיציות שונות, שילובים ואפקטים שונים מבלי להסתכן בעריכה שאין ממנה חזרה. פורמט הקובץ של Corel Painter שומר גם את השכבות בעת ביצוע פעולת שמירה, כך שתוכלו להמשיך ולבצע שינויים נוספים בשלב מאוחר יותר.

אין צורך לשחזר את כל הקומפוזיציה אלא לשנות רק שכבה אחת או יותר. והתוצאה היא סביבת עיצוב דינמית וגמישה.



כדאי לחשוב על שכבות כדפים נפרדים של חומר שקוף, כמו אצטט למשל.
ציור ישיר על שכבה משפיע על התמונה שתחתיה.
אזורים של שכבה שאינם מכילים תמונות נשארים שקופים.

עבודה עם שכבות

בתוכנה מספר סוגים שונים של שכבות; האופן בו אתם עובדים עם השכבות תלוי בסוג הנתונים אותו הוא מכיל. ניתן לנהל את השכבות באמצעות שימוש בפאלטת השכבות **Layers** ולשנות אותם באמצעות כלי Layer Adjuster. ניתן גם ליצור, לקרוא בשם, לשמור ולמחוק שכבות.

א. עקרונות בסיסיים: עבודה עם שכבות

בתוכנת Corel Painter, שכבות הם אובייקטים המכילים נתונים של תמונה. הואיל וכל שכבה היא אובייקט נפרד, ביכולתכם להזיז אותם סביב ולערוך אותם מבלי להשפיע על נתוני התמונה על שכבת הקנווס או שכבות אחרות. באותו אופן, ביכולתכם לעבוד על שכבת הקנווס מבלי לפגוע באף אחת מהשכבות האחרות.

בעבודה עם שכבות עומדים לרשותך סוגי שכבות:

- תמונות מבוססות פיקסלים
- תמונות מבוססות ווקטורים

ובנוסף מעמידה התוכנה לרשותכם סוגי שכבות מיוחדות:

- שכבות אובייקטים צפים
- שכבות Reference
- שכבות דינמיות
- שכבות צבעי מים
- שכבות דיו נוזלי

חלק מהפיצ'רים של התוכנה, כעניין של ברירת מחדל, ניתנים ליישום והחלה רק על שכבות מבוססות פיקסלים. אם ברצונכם להשתמש בתכונות אלה, יהיה עליכם להמיר את השכבה איתה אתם עובדים כעת לשכבת ברירת המחדל (מבוססת פיקסלים).

שכבות מבוססות פיקסלים

ביכולתכם ליצור שכבות מבוססות פיקסלים באמצעות כל גרסת מברשת, מלבד יוצאי הדופן הבאים: מברשות צבעי מים, מברשות דיו נוזלי, ומברשות המשתמשות בשיטת ה-Wet. אתם יכולים גם ליצור תמונות מבוססות פיקסלים על שכבה באמצעות הדבקה או מיקום של תמונה.

שכבות מבוססות ווקטורים


צורות (Shapes) הן אובייקטים מבוססי ווקטורים. כשאתה יוצר צורה עם אחד מכלי הצורה (עט, עקומה מהירה Quick Curve, צורה מלבנית Rectangular Shape, צורה אובאלית Oval Shape, או טקסטים), התוכנה מצרפת אוטומטית שכבה חדשה למסמך; ניתן לקבץ צורות רבות יחדיו או למזג אותם לצורה יחידה.

צורות אינן יכולות להכיל מידע פיקסלי, בכדי לפעול בפעולות מבוססות פיקסלים – כמו צביעה או מילוי בצבע אתם חייבים להמיר את הצורה לשכבה פיקסלית. [ראה גם מידע נוסף בפרק צורות "Shapes"](#).


- שכבות האובייקטים הצפים מכילים תמונות הניתנים להזזה סביב השכבה.
- שכבות הייחוס (Reference) הינם ייצוג ברזולוציה נמוכה של שכבות אחרות. [האפשרות מקלה על](#)
- שכבות דינמיות מספקות אפקטים דינמיים לתמונה שמתחת.

קיימות שכבות דינמיות, כמו עיוות זכוכית Glass Distortion, ו- Equalize הפועלים הדדית עם השכבה שמתחת באזור מסויים בתמונה ליצרת אפקטים. שכבות דינמיות אחרות כמו Liquid Metal משפיעות על התמונות שתחתן עם כל משיכת מכחול.

ייחודם של השכבות הדינמיות הוא בכך שהן אפקטים של אובייקטים נפרדים ואתם יכולים להגיע אליהם באופן נפרד בפאלטת השכבות ולעדכן את הבקרים המפקחים עליהם ולשנות אותם בכל רגע שתרצו.

- שכבות צבעי מים - הצרכים המיוחדים הנדרשים לציור בצבעי מים דרשו מהתוכנה שכבה מיוחדת מתאימה לצרכים אלו. אתם יכולים ליצור שכבות צבע רבות בכל מסמך. שכבות אלה משתלבות בהיררכיית השכבות ומופיעות בפאלטת השכבות ומיוצגות באמצעות איקון טיפת המים הכחולה .

אם בגרסאות קודמות אם החלתם צבעי מים ישירות על שכבת הקנווס לא ניתן היה לערוך או לשנות אותם. בגרסה זו של התוכנה, שכבת צבעי מים חדשה נוצרת מייד כשאתה מבקש להשתמש במברשות של צבעי מים.

- שכבות דיו נוזלי - הצרכים המיוחדים הנדרשים לציור בדיו נוזלי דרשו מהתוכנה שכבה מיוחדת מתאימה לצרכים אלו. אתם יכולים ליצור שכבות דיו נוזלי רבות ככל שתמצאו בכל מסמך. שכבות אלה משתלבות בהיררכיית השכבות ומופיעות בפאלטת השכבות ומיוצגות באמצעות איקון טיפת המים הכחולה . ניתן לערוך שכבות אלו מבלי להשפיע על השכבות האחרות.

פאלטת השכבות

כל השכבות הקיימות במסמך מופיעות ברשימה בפאלטת השכבות. הפאלטה מנהלת גם את ההירארכיה של השכבות. וכוללת גם בקרים המשמשים לבחירה, להסתרה, לנעילה, למחיקה, לקריאה בשם ולקיבוץ של שכבות.

אפשרויות ופקודות רבות של השכבה ניתנות לגישה באמצעות הלחצנים בתחתית הפאלטה ובאמצעות תפריט הפאלטה (באמצעות הקלקה על חץ תפריט הפאלטה בפינה הימנית העליונה של הפאלטה).

לצד כל שכבה בפאלטת השכבות יופיע איקון המייצג את סוג השכבה והמאפיינים שלהם.

- שכבות מבוססות פיקסלים 
- שכבת הצורה Shape 
- שכבת ציפה 
- שכבת הייחוס Reference 
- שכבה דינמית 
- שכבה מקובצת 
- שכבה מקובצת מורחבת 
- שכבה הנראית 
- שכבה מוסתרת 
- שכבה נעולה 

בפאלטת השכבות אתם יכולים להגדיר את אטימות השכבה ולבחור בשיטת ההרכבה. ראה מידע נוסף בהמשך.


להצגת פאלטת השכבות



- **בחר** Layers ► Window menu במידה והפאלטה לא נגלתה לחצו על חץ הפאלטה.

להמרה לשכבת ברירת המחדל

1. בפאלטת השכבות, בחרו בשכבה אותה אתם רוצים להמיר.
2. הקליקו על חץ התפריט ובחרו ב- Convert to Default Layer.




כלי Layer Adjuster


כלי זה  מאפשר לכם לעבוד עם השכבות. אם אתם בוחרים בו מארגז הכלים, שורת המאפיינים תציג בפניכם אפשרויות בחירה אוטומטיות של שכבות ואפשרויות שינוי בהיררכיה. ניתן גם לחתוך, להעתיק, להדביק ולשכפל שכבות באמצעות הכלי.

 ניתן להפעיל את הכלי Layer Adjuster  באמצעות הקלדה על המקש F.

יצירת שכבה חדשה

הקליקו על אחד מהלחצנים הבאים בתחתית פאלטת השכבות:

-  New Layer (שכבה חדשה)
-  New Watercolor Layer (שכבת צבעי מים חדשה)
-  New Liquid Ink Layer (שכבת דיו נוזלי חדשה)


 ניתן ליצור גם שכבה חדשה באמצעות הקלקה על חץ תפריט פאלטת השכבות ובחר בין אותן אפשרויות שלעיל.

- ניתן להשתמש ברבות מהפעולות המקובלות בממשקים דיגיטליים כמו גם גרירת שכבה מתמונה אחת לרעותה, שמירה, העתקה שכפול וכולי'.

שמירת מסמך בפורמט פוטושופ

לשמירת מסמך של Corel Painter בפורמט פוטושופ PSD, זכרו כי כל השכבות מומרות לשכבות פוטושופ סטנדרטיות שקופות. פוטושופ אינה משמרת קבוצות של שכבות.

זכרו גם כי שיטות layer composite של Corel Painter הופכת ל-blend modes בפוטושופ.

1. בחרו בכלי  Layer Adjuster מארגז הכלים.
2. בשורת המאפיינים, סמנו ואפשרו את **Auto Select Layer**.
3. בצעו פעולה מרשימת האפשרויות הבאות:

- לשכפול שכבה בחלון המסמך, החזק באפשרות Option ב-Mac OS או Alt בחלונות והקלק על השכבה שברצונך לשכפל. שכבה משוכפלת נוצרת מעל לשכבה המקורית. גררו את השכבה החדשה בכדי לחשוף את השכבה המקורית בחלון המסמך.
- להעתקת שכבה בין מסמכים בחלון המסמך, בחרו שכבה ופעלו באחת מהדרכים הבאות:

- א. בחלון המסמך גררו שכבה ממסמך אחד למשנהו.
- ב. בחרו ב- **Copy** ▶ **Edit menu**.
- ג. בחרו במסמך השני ובחרו ב- **Paste** ▶ **Edit menu**.

מחיקת שכבות

ניתן למחוק כל שכבה מפאלטת השכבות מלבד שכבת הקנווס.

1. בפאלטת השכבות בחרו בשכבה.
 2. פעלו באחד מהאופנים הבאים:
- הקליקו על חץ תפריט הפאלטה ובחרו באפשרות מחיקת השכבה **Delete Layer**.
 - הקליקו על לחצן המחיקה **Delete** בתחתית פאלטת השכבות.

ניתן גם למחוק שכבות ווקטוריות באמצעות לחיצה על Delete ב-Mac OS או Backspace בחלונות. לא ניתן למחוק את שכבת הקנווס.

הזזת שכבות

כשבחרים בשכבה ניתן להזיז תכנים לכל מקום במסמך וליצור אגב כך סידור חדש של תכנית התמונה.



מיקום מחדש של תכני שכבה עוזרים לקבלת תמונה אופטימלית ביעילות ובמהירות.

יש לראות את התכנים בשכבה כשמורים בתיבה מלבנית בלתי נראית. קווי המסגרת של התיבה תוחמים את התוכן. באמצעות מסגרת זו קל יותר למקם מחדש את תכני השכבה שלך.



שכבה זו מכילה משיכת מכחול. אזור התוכן תחום על ידי תיבה בלתי נראית. (התיבה מסומנת על ידי הקווים המקווקוים).



בדוגמה משמאל, השכבות המכילות את הרקע מוחבאות.
בדוגמה מימין, כל שכבות הרקע נראות.

יישור השכבות

ניתן ליישר את השכבות אופקית או אנכית. Corel Painter מחשב את נקודת היעד של היישור. למשל, אם תרצה ליישר לשמאל, נקודת היעד היא הנקודה הכי שמאלית של כל השכבות הנבחרות.



הקצה השמאלי של התמונה הוא הנקודה הכי שמאלית של כל השכבות (משמאל)
השכבות מיושרות אופקית לשמאל, כך שכל השכבות מסתדרות
לפי הנקודה הכי שמאלית. (מימין)

נעילת שכבות

אם ברצונכם למנוע תאונות שינוי בלתי רצויים בשכבה, ניתן לנעול שכבות. לא ניתן לבחור בשכבה בחלון המסמך באמצעות Layer Adjuster אם היא נעולה.

האיקון  Locked Layer  מופיע לצד השכבה הנעולה בפאלטת השכבות.

שינוי היררכיית השכבות

היררכיית השכבות קובעת איך יפעלו השכבות הדדית ביניהן. כשיוצרים שכבה מבוססת פיקסלים, היא מופיעה מעל לשכבות הקיימות. שכבות דינמיות, שכבות צבעי מים או דיו נוזלי נוצרים תמיד מעל לשכבות הקיימות. בהתאם למאפייני השקיפות, המסכות, והקומפוזיציה ישפיו השכבות הנוספות על נתמונה כולה.


היררכיית השכבות במסמך תוצג בפאלטת השכבות. השכבה התחתונה תהיה תמיד שכבת הקנווס.




שינוי היררכיית השכבות תיצור אפקטים שונים.

ניתן לשנות את היררכיית השכבות באמצעות הפקודות הבאות בסרגל התפריטים:

Move to Bottom (העבר לתחתית) 

Move to Top (העבר לעליון) 

Move Down One Layer (העבר שכבה אחת למטה) 

Move Up One Layer (העבר שכבה אחת למעלה) 

ניתן גם לגרור שכבות ולמקם אותם במיקום הרצוי לכם, וניתן גם לבצע את הפקודות לעיל בשורת המאפיינים של פאלטת השכבות.

מיקום השכבה

פאלטת ה- Info מכילה מידע אודות גודל ומיקום תכני השכבה על גבי הקנווס. חשבו על אזור שכבה המכיל תמונות כאילו הוא מסומן ומוקף בתיבה סגורה. פאלטת ה- Info מציגה את מידות ומיקום תיבה זו ולא של כל השכבה. כך קל לקבוע את הגודל והמיקום המדויקים של תגני השכבה במסמך. הרשימה להלן מתארת את המידע המוצג בפאלטת ה- Info:

- X הינו קואורדינציית ה- X של הסמן על הקנווס הנמדד בפיקסלים.
- Y הינו קואורדינציית ה- Y של הסמן על הקנווס הנמדד בפיקסלים.
- W הינו רוחב תוכן השכבה הנמדד בפיקסלים.
- H הינו גובה תוכן השכבה הנמדד בפיקסלים.

- T הינו מיקום הקצה העליון של התיבה הנמדד בפיקסלים מקצהו העליון של הקנווס.
- L הינו מיקום הקצה השמאלי של התיבה הנמדד בפיקסלים מקצהו השמאלי של הקנווס.
- B הינו מיקום הקצה התחתון של התיבה הנמדד בפיקסלים מקצהו התחתון של הקנווס.
- R הינו מיקום הקצה הימני של התיבה הנמדד בפיקסלים מקצהו הימני של הקנווס.

בחלון המסמך ניתן גם לראות את הסמנים המצביעים על מיקום פינות התוכן של השכבה הנבחרת.



ראו את הסמנים המציינים את פינות השכבה הנבחרת.


קיבוץ שכבות

קיבוץ שכבות מאפשר לשלוט בשכבות כיחידה אחת. ניתן לכלול בקבוצת השכבות מגוון של כל סוגי השכבות. ניתן גם לפעול על קבוצת שכבות כשם שפועלים עם כל שכבה יחידה כולל הזזה, נעילה, שינוי שם, הצג וכולי וכולי'.

על מנת לפעול בשכבה יחידה מתוך הקבוצה, עליך לפתוח את הקבוצה, ואחרי שפעלת אתה חייב לסגור את הקבוצה. ביצוע Collapse יאחד את התכנים לשכבה יחידה מבלי אפשרות לפתוח כל שכבה בקבוצה בנפרד.

ג. מיזוג שכבות עם הקנווס

הפלת (Dropping) שכבה או קבוצה ממזגת את כל תכניה אל שכבת הקנווס. אחרי הפלת שכבה, לא תוכל יותר לפעול בה או לשנות אותה בנפרד משכבת הקנווס. אתם יכולים להפיל שכבה ספציפית יחידה שנבחרה או את כל השכבות כולן.

-  לחצן פקודת ההפלה.

- ניתן גם לפעול באופנים שונים עם השכבות. ניתן למחוק חלקים בשכבה לערוך אותה, לשלב אותה עם שכבה אחרת, לחסום חלק מהשכבה באמצעות מסכה, לצבוע על השכבה ולשמר את השקיפות של חלק מהשכבה.




התוצאה של ציור על שכבה באמצעות

ביטול אפשרויות שימור השקיפות *Preserve Transparency* (משמאל) ואפשרה (מימין).



וגם, מחיקת חלק משכבה (שיער האישה) כשאפשרות תיבת *Preserve Transparency* מבוטלת מחזירה את השקיפות (משמאל). כשהאפשרות מסומנת, המחיקה מגלה את צבע הנייר (מימין).

ציור של קווים ישרים

1. בשורת המאפיינים *Brush*, הקליקו על לחצן  *Straight Line Strokes*.
2. הקליקו על נקודה על פני הקנווס שם תרצו להתחיל בציור הקו.
3. כעת, עלו לפי אחת מהאפשרויות הבאות:
 - הקליקו על הנקודה בה תרצו כי הקו יסתיים.
 - גררו את הקו את נקודת הסיום הרצויה.
4. פעלו באותו אופן עם יצירת נקודות המשך לציור קווים נוספים.
 - קורל פיינטר תחבר בין הנקודות באמצעות קו ישר.
5. לסיום ציור של קו, פעלו באת מהדרכים הבאות:
 - לחצו על *Return* ב- *Mac OS* או *Enter* בחלונות לסגירת המצולע. הנקודה האחרונה תתחבר בקו ישר אל נקודת הפתיחה.
 - הקליקו על לחצן *Freehand Strokes* לחזרה אל סגנון הציור בפריהנד מבלי לסגור את המצולע.
 - הקישו על *V* לסיום המצולע הנוכחי מבלי לסגור אותו, כך שתוכלו להתחיל באחד חדש.

11.הדפסה

קורל פיינטר מעמידה לרשותכם אפשרויות הדפסה רבות עבור התקני פלט רבים. ניתן לצפות בתצוגה מקדימה של התמונה לפני הדפסתה.

אפשרויות הגדרת הדפסת קובץ תלויה במאפיינים שונים כמו באיזה התקן פלט אתם עומדים להשתמש, האם מדובר בתמונה צבעונית או בשחור-לבן, והאם אתם משתמשים בהפרדות צבע.

נגישות להגדרות ההדפסה

- בחרו ב - Page Setup ► File menu.

לצפייה מקדימה של התמונה

1. בפאלטת ה- Info, הקליקו על חץ התפריט.
2. בחרו באחת מהאפשרויות הבאות:

- לצפות בתמונה כפי שהיא מופיעה על הקנווס מבלי להתייחס לנייר ההדפסה, בחרו באפשרות Canvas Preview.
- לצפות בתמונה כפי שהיא תופיע על נייר ההדפסה שבחרתם, בחרו באפשרות Page Layout Preview.