

קורל ישראל

COREL®



CorelDRAW®
GRAPHICS SUITE **X4**

מדריך למשתמש
חלק א'



תוכן העניינים

* לחיצה על ראש כל פרק לאורך המדריך תחזיר אותך לעמוד זה

4	ברוכים הבאים
7	שירות התמיכה של קורל
9	משאבי לימוד והדרכה
19	סיוור בסביבת העבודה של CorelDRAW
36	עקרונות בסיסיים
52	ציור צורות הנדסיות
66	עבודה עם קווים קווי מתאר ותנועות מכחול
88	עבודה עם אובייקטים
122	עיצוב אובייקטים
153	עבודה עם צבע
161	מילוי אובייקטים
172	הוספת אפקטים בתלת מימד לאובייקטים
185	שינוי השקיפות של אובייקטים
188	עבודה עם עמודים וכלי פריסה
200	עבודה עם טבלאות
214	עבודה עם שכבות
222	הוספה ופרמוט מלל
244	עבודה עם מפת סיביות
248	ווקטוריזציה של מפת סיביות ועריכתה
262	עבודה עם תבניות
265	ניהול צבע עבור תצוגה קלט ופלט
269	עקרונות ההדפסה
276	עבודה עם מדפסות מסחריות
281	הדפסה ל-PDF
284	ייבוא ויצוא של קבצים
287	שיתוף

289	חלק ב Corel PHOTO-PAINT
290	סיוור בסביבת העבודה של PHOTO PAINT
304	הבאת תמונות
309	הצגת תמונות ומידע על תמונות
313	חיתוך ושינוי כיוון
320	עבודה עם צבעים
327	החלפת מצבי צבע
331	כוון צבע וגוון
343	שינוי ממדי תמונה רזולוציה וגודל נייר
347	ריטוש
355	עבודה עם עדשות
361	עבודה עם מסכות
369	החלת אפקטים מיוחדים
373	ציור וצביעה
381	מילוי תמונות
387	<u>עבודה עם אובייקטים</u>
391	שינוי אובייקטים
401	Raw Camera Files
406	יצירת תמונות עבור רשת האינטרנט
410	שמירה וסגירה
412	עקרונות ההדפסה



ברוכים הבאים

חבילת הגרפיקה **CorelDRAW X4** מעמידה לרשותך את מיטב האפשרויות של תוכנות לעיצוב גרפי, תוכנות עימוד וכלי עריכת תמונות כדלהלן:

CorelDRAW הינו יישום אינטואיטיבי לעיצוב גרפי הבנוי לעמוד בדרישות התובעניות ההולכות וגדלות של מקצועני הגרפיקה בני זמנינו. בין אם אתה עוסק בפרסום, דפוס, הוצאה לאור, הכנת שלטים, או חריטה, התוכנה מציעה לך את מגוון הכלים להם תזדקק בכדי שתוכל לתת ביטוי מדויק ויעיל ליצירתיות שלך.

Corel PHOTO-PAINT הינו יישום עריכת תמונות שלם, המאפשר לך לרטש ולשפר את איכותם של צילומים. התוכנה מעמידה לרשותך כלים רבי-עוצמה מהירים ונוחים מאוד לשימוש, בין אם המדובר בתיקוני עין אדומה, תיקוני צבע, או תיקון בעיות חשיפה, חיתוך של קטעים משטח התמונה או הכנת תמונות אם להדפסתם או להעלאתם ברשת האינטרנט.

התקנת יישומי חבילת הגרפיקה **CorelDRAW**

לרשותך אשף התקנה משוכלל ההופך את תהליך התקנת אפשרויות היישום והרכיבים השונים לקל ומהיר. אתה יכול להשתמש בהגדרות ברירת המחדל או להשתמש באפשרויות ההגדרה בהתאמה אישית להתקנת מגוון אפשרויות הפעלה אחרות.

באמצעות האשף תוכל לבצע את הפעולות הבאות:

- הוספה או הסרה של רכיבים מההתקנה הנוכחית.
- תיקון ההתקנה הנוכחית
- הסרת ההתקנה.

להתקנת יישומי חבילת הגרפיקה CorelDRAW

- 1 סגור את כל היישומים, כולל תוכנות האנטי-וירוס למיניהן.
- 2 הכנס את התקליטור לכונן התקליטורים. אם אשף ההתקנה אינו עולה אוטומטית, הקלק **Start** בסרגל המשימות של חלונות והקלק **Run**.
הקלד: **D:\Setup\ Setup** (אם **D-** מייצג את כונן התקליטורים שלך).
- 3 קרא את תנאי הסכם הרישיון, ואז בחר וסמן את האפשרות:
I accept the terms in the license agreement בתיבת הסימון.
- 4 הקלק **Next**.
- 5 הקלד את שם המשתמש שלך בתיבת **User name**.
- 6 הכנס את ה-**Serial number** בתיבה.
- 7 הקלק **Next**.
- 8 עקוב ומלא אחרי ההנחיות העולות באשף ההתקנה להתקנת התוכנה.

הוספה או הסרה של רכיבים מההתקנה הנוכחית של חבילת הגרפיקה CorelDRAW

1. סגור את כל היישומים.
2. הקלק **Start** בסרגל המשימות של חלונות ואז הקלק **Control panel**.
3. הקלק על **Add or remove programs** (בחלונות **XP**).
אם אתה משתמש במערכת ההפעלה חלונות ויסטה, הקלק **Uninstall a program**.
4. בתיבת השיח **Add or remove programs**, בחר ב:
CorelDRAW Graphic Suite מהרשימה, ואז הקלק **Change/Remove**.

אם אתה משתמש במערכת ההפעלה חלונות ויסטה, הקלק הקלקה כפולה על **Uninstall or change a CorelDRAW Graphic Suite** מהעמוד **program**.
5. עקוב אחרי ההוראות.

להסרת ההתקנה של חבילת הגרפיקה CorelDRAW

1. בסרגל המשימות של חלונות הקלק **Start** ואז הקלק **Control panel**.
2. הקלק על **Add or remove programs**.
- אם אתה משתמש במערכת ההפעלה חלונות ויסטה, הקלק **Uninstall a program**.
3. בתיבת השיח **Add or remove programs**, בחר ב:
CorelDRAW Graphic Suite מהרשימה, ואז הקלק **Change/Remove**.
- אם אתה משתמש במערכת ההפעלה חלונות ויסטה, הקלק הקלקה כפולה על **Uninstall or change a CorelDRAW Graphic Suite** מהעמוד **program**.
4. עקוב אחרי ההוראות העולות על המסך.

החלפת שפות

אם היישום הותקן באמצעות יותר משפה אחת, אתה יכול להחליף את שפת המשתמש בממשק ואת שפת מערך העזרה Help בכל רגע נתון.
אם לא התקנת את כלי שפת כתיבה מסוימת כשהתקנת לראשונה את התוכנה, אתה יכול לבצע זאת עכשיו.

להחלפת שפת ממשק המשתמש ואפשרות העזרה

1. הקליק **Options < Tools**.
2. ברשימת הקטגוריות בחר **Global**.
3. בחר בשפה מהרשימה:
Select the language for the user interface.
4. הפעל מחדש את היישום.

להוספת שפה עבור כלי הכתיבה

1. סגור כל תוכנה פתוחה.
2. בסרגל המשימות של חלונות הקליק **Start** ואז הקליק **Control panel**.
3. הקליק על **Add or remove programs**.
אם אתה משתמש במערכת ההפעלה חלונות ויסטה, הקליק **Uninstall a program**.
4. בחר ב-**CorelDRAW Graphic Suite** מרשימת **Currently installed programs**.
אם אתה משתמש במערכת ההפעלה חלונות ויסטה, הקליק הקליקה כפולה על **CorelDRAW Graphic Suite** מהדף **Uninstall or change a program**.
5. הקליק **Change/Remove**.
6. בלשונית **tab**, הקליק **Writing tools** וסמן את תיבת הסימון הניצבת ליד השפה בה אותה רוצה להתקין.
7. עקוב אחרי ההנחיות באשף ההתקנה.

רישום מוצרי קורל

חשוב לרשום את מוצרי קורל. הרישום יאפשר לך עדכון במועד של המוצר, קבלת מידע חשוב על הגרסה שבידך, הורדות חינם, מאמרים, טיפים וטריקים, והצעות מיוחדות.

לרשותך שתי אפשרויות הרשמה. האחת באינטרנט באתר החברה והשנייה באמצעות הטלפון.

עדכון מוצרי קורל

אתה יכול להוריד עדכוני תוכנה וחבילות שירות במהלך ההתקנה, או לבצע זאת בזמן אחר באמצעות **Help > Update**.

שירות התמיכה של קורל

שירות התמיכה של קורל מספק לך מידע מדויק ונכון על תכונות המוצר, מחירים, זמינות, שירות, ותמיכה טכנית. לקבלת מידע עדכני בנושא זה פנו ל-
www.corel.com/support

לתמיכה בישראל עליך לפנות אל

קורל ישראל

www.corel.co.il

dauids@corel.co.il

שעות תמיכה: 17:30-08:30

ימים א'-ה'



משאבי לימוד


והדרכה

באפשרותך ללמוד על אופן השימוש בתוכנות הכלולות ב- **CorelDRAW** **Graphic Suite X4** במספר אופנים המפורטים להלן.

איך יש להשתמש בתיקיית העזרה (Help), במדריך למשתמש, ובאפשרות ה-*Tooltips*

- **המדריך למשתמש** מספק מידע לגבי תכונות המוצר הנמצאות בשימוש הרב ביותר. גרסה באנגלית של המדריך ניתן למצוא בתקליטור התוכנה והמופיע בפורמט PDF.
- **תיקיית העזרה** מאפשרת חיפוש אחרי תכונות המוצר במהלך השימוש במוצר. מחלון העזרה אתה יכול גם להגיע ישירות אל בסיס הנתונים של קורל: **Korel Knowledge base** הנמצא באתר החברה ברשת האינטרנט.
- **ה-*Tooltips*** טיפים אלה מספקים מידע מיידי אודות האיקונים והלחצנים הנמצאים בשימוש התוכנה. לצפות בהם, העמד את הסמן על איקון, לחצן, או בקר תוכנה אחר והמידע יופיע.

הטבלה שלהלן מתארת את המוסכמות (סימנים מוסכמים) הנמצאים בשימוש במדריך ההפעלה ובאפשרות העזרה.

המוסכמה	התיאור	דוגמאות
Menu > Menu command (תפריט < פקודה מהתפריט)	התפריט ופריט התפריט עליהם עליך להקליק ברצף.	הקלק File > Open
תיבת רשימה List Box	רשימת אפשרויות הנפתחת וגלגלת כשהמשתמש מקליק על לחצן החץ למטה.	בחר ערך מתיבת הרשימה שדה הכוח Force Field בתיבת ה-property (תיבת המאפיינים)
docker	חלון הכולל פקודות והגדרות זמינות המיועדות לכלי או למשימה ספציפיים.	הקלק הקלקה כפולה על שם הקבוצה ב – docker מנהל האובייקטים Object manager
Enter	לחצן Enter	הקלד ערך בתיבת Eraser thickness בתיבת ה-property (תיבת המאפיינים), ולחץ Enter .
	הערה המכילה מידע חשוב שהוא רלוונטי לצעדים הקודמים. זה עשוי לתאר מצבים בהם יכול ההליך להתבצע.	אם אתה מקליק על לחצן Equal margins (שוליים שווים), אתה חייב לקבוע ערכים עבור תיבות השוליים עליונים/שמאליים.

טיפ הכולל הצעות לגבי ביצוע
הצעדים הקודמים. זה עשוי
להציע אלטרנטיבות לאותם
צעדים, או תועלות או שימושים
אחרים של ההליך.



בכדי להשתמש בתיקיית העזרה (Help):

1. הקלק **Help > Help topics**.

2. הקלק על אחת מהלשוניות הבאות:

Contents (תכנים) – מאפשר לך לסייר ולעבור בין התכנים השונים בתיקיית העזרה. לפתיחת נושא, הקלק על כותרת הנושא ברשימה משמאל.

Index – האינדקס מאפשר לך חיפוש אחרי נושא לפי מפתח. באמצעות האינדקס. השתמש בסרגל הגלילה לחיפוש, או הקלד מילה או צירוף מילים בתיבת החיפוש למציאת נושא מסוים.

Search – מאפשר לך חיפוש ברחבי תיקיית העזרה אחרי מילה או צירוף מילים.

אתה יכול גם...

לצפות בעזרה תלוית-קונטקסט מתוך	
הקלק על לחצן Help בתיבת	תיבת הדו-שיח
הדו-שיח.	
להדפיס תוכן נושא ספציפי מתיקיית העזרה Help .	פתח נושא מתיקיית העזרה, הקלק על הדף אותו אתה רוצה להדפיס, והקלק Print בחלקו העליון של חלון ה- Help .
גישה אל בסיס המידע של קורל ומשאבים מקוונים נוספים.	הקלק Resources (משאבים) בחלקו העליון של חלון ה- Help , והקלק על הקישור לאחד מהמשאבים המופיעים תחת "Using Web-based resources"

חיפוש בתיקיית העזרה Help

1. הקלק **Help > Help topics**.
2. הקלק על לשונית **Search**. והקלד מילה או צירוף מילים בתיבת החיפוש.
לדוגמה, אם אתה מחפש אחרי מידע לגבי מצב צבעים RGB, אתה יכול להקליד RGB לקבלת תצוגה של נושאים רלוונטיים. לחיפוש אחרי צירוף מילים, הקלד את צירוף המילים והכנס אותם בתוך מירכאות (למשל, הקלד "dynamic guides" או "color mode").
3. הקלק על לחצן **List topics**.
4. בחר נושא מתוך מהרשימה הנפתחת, ואז לחץ **Enter**.
אם תוצאות החיפוש שלך אינם מעלים נושאים רלוונטיים, בדוק אם לא טעית באיות המילה או צירוף המילים. שים לב גם שתיקיית העזרה פועלת לפי האיות המקובל באנגלית אמריקאית (למשל, ראה מילים כמו color, favorite, center וכולי), כך שהחיפוש באמצעות איות בריטי (colour וכולי) לא יעלה תוצאות.

אתה יכול גם...

חפש מילה או צירוף מילים ברשימת הנושאים שנוצרה באמצעות החיפוש	סמן ואפשר בתיבת הסימון את האפשרות:
Search previous results	
חפש אחרי כל צורות והטיות המילה	סמן ואפשר בתיבת הסימון את האפשרות:
Match similar words	
למשל, אם הקלדת "blend" ואפשרת תיבת סימון זו, תוצאות החיפוש יכללו נושאים הכוללים את המילים "blend" ו-"blending".	
חפש רק אחרי כותרת תחומי החיפוש.	סמן ואפשר בתיבת הסימון את האפשרות:

(C) כל הזכויות שמורות לקורל ישראל

.Search titles only

חזור על חיפוש שנערך לאחרונה	בתיבת החיפוש, הקלק על החץ הפונה כלפי מטה, ובחר מהרשימה הנפתחת במילה או בצירוף מילים.
חיפוש באמצעות מפעילי חיפוש בוליאניים AND, OR, NEAR, או NOT.	AND – מאפשר לך למצוא נושאים המכילים את כל מונחי החיפוש בתיבת החיפוש.
הקלד מונח חיפוש בתיבה, והקלק על החץ הפונה לימין. בחר מפעיל בוליאני מהרשימה הבאה, הקלד מילה נוספת בתיבה ולחץ Enter .	OR - מאפשר לך למצוא תחומים המכילים לפחות אחד ממונחי החיפוש בתיבת החיפוש.

NEAR - מאפשר לך למצוא תחומים בהם מונחי החיפוש בתיבת החיפוש קרובים זה לזה.
אפשרות זו תעלה יותר תוצאות חיפוש מאשר חיפוש של צירוף מילים בלבד, ומספק תוצאות יותר רלוונטיות מאשר מילה בודדת.

NOT - מאפשר לך למצוא תחומים המכילים את המונח שהקלדת לפני NOT ולא יכיל את מונח החיפוש שהקלדת אחרי NOT.

איך להגיע אל המדריך למשתמש (בפורמט PDF)

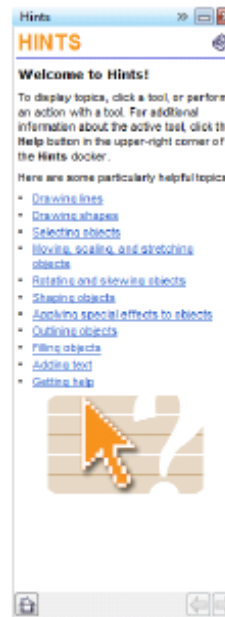
- בתפריט התחל- Start במערכת ההפעלה חלונות הקלק ברצף כדלהלן:

Start> All Programs> CorelDRAW Graphic Suite X4 >
Documentation > CorelDRAW Graphic Suite X4 >
User Guide PDF.

השימוש באפשרות Hints (רמזים)

הרמזים מספקים מידע לגבי כלים בתיבת הכלים מתוך היישום עצמו. כשאתה מקליק על כלי, יעלה בפניך רמז המודיע לך איך להשתמש בכלי. אם אתה נזקק למידע נוסף לגבי הכלי, אתה יכול לגשת לתחום העזרה הרלוונטי באמצעות הקליקה על לחצן העזרה בפינה הימנית העליונה של ה- **Hints: Docker**.

כברירת מחדל, הרמזים יוצגו ב- **Docker**. **Hints** בצד הימני של חלון התוכנה, אבל באפשרותך להסתיר אותם כשאינך נזקק להם יותר.

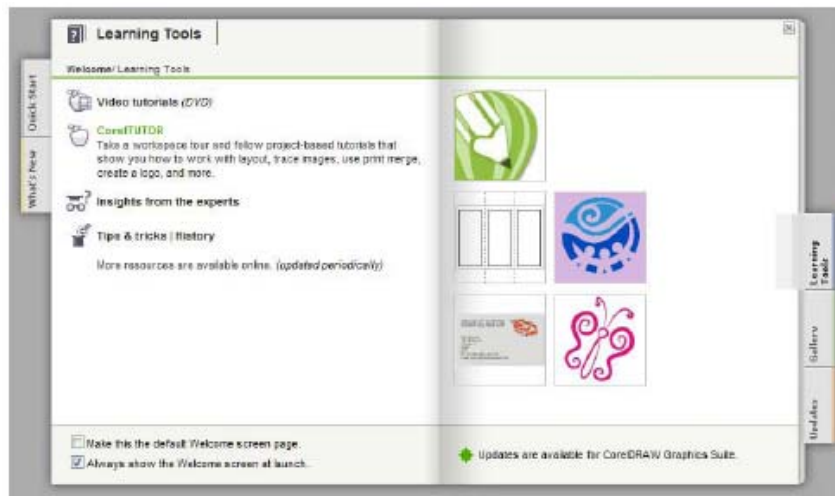


איך להשתמש ברמזים...

להצגת	פעל כדלהלן
הצג או הסתר את הרמזים	Help > Hints כשאתה מאפשר את פקודת Hints , ב- Hints: Docker עולה ומספק מידע אודות הכלי הפעיל ברגע זה בתיבת הכלים.
הצג מידע אודות כלי.	הקלק על הכלי, או בצע פעולה באמצעות הכלי שהוא כבר במצב פעיל.
קבל מידע נוסף אודות כלי.	הקלק על לחצן העזרה Help בפינה

מסך הכניסה Welcome screen

מסך הכניסה מאפשר לך לבצע בקלות מטלות רגילות, כמו פתיחת קבצים והתחלת קבצים מתבניות. אתה יכול לגלות את התכונות החדשות שנמצאות ב- **CorelDRAW Graphic Suite X4** ולקבל השראה מעיצובים גרפיים הנמצאים בעמוד הגלריה. בנוסף, תוכל להיכנס לעמודי תרגול וטיפים, ולקבל את עדכוני המוצר המעודכנים ביותר.



אודות CorelTUTOR

אפשרות **CorelTUTOR** מספקת סדרה של שיעורים ותרגולים מבוססי-פרויקט המכירים בפניך את התכונות הבסיסיות והמתקדמות של

CorelDRAW ו- **Corel PHOTO-PAINT**. אתה יכול להגיע לתרגולים אלו באמצעות מסך הכניסה.

כניסה ל-CorelTUTOR

1. הקלק **Help > CorelTUTOR**.
עמוד הכניסה יעלה.
2. בעמוד כלי הלימוד **Learning tools** הקלק **CorelTUTOR**.

תובנות מפי המומחים

ספר העזר של **CorelDRAW**: תובנות מפי המומחים, מכיל סדרת תרגולים שנכתבו בידי מקצועני עיצוב המשתמשים בתוכנת **CorelDRAW Graphic Suite X4** בעבודתם היומיומית. התרגולים מצביעים על תזרים העבודה בו השתמשו המומחים ליצירת העיצובים שלהם באמצעות **CorelDRAW Graphic Suite X4**. ספר העזר זמין גם בדפוס וגם בפורמט PDF בתקליטור התוכנה.

גישה אל תובנות מפי המומחים

1. הקלק **Help > Insights**.
עמוד הכניסה יעלה.
2. בדף כלי הלימוד **Learning tools** הקלק:
Insights from the experts

סרטוני וידיאו

תקליטור ה-DVD של התוכנה מכיל תרגילי וידיאו המציגים בפניך טווח רחב של כלים ותכונות בסיסיות של **CorelDRAW** ו- **Corel PHOTO-PAINT**. אתה יכול ליצור עיצובים מעניינים וייחודיים על פי תרגולים מבוססי-פרויקט, וללמוד אודות תזרימי עבודה המבוססים ספציפית עבור כל תעשייה, כמו תעשיית הכנת שלטים, חריטות לייזר, והדפסות משי. בנוסף, אתה יכול ללמוד אודות עקרונות (C) כל הזכויות שמורות לקורל ישראל

עיצוב בסיסיים וקבלת קווים מנחים לגבי הכנת תמונות בהתאמה למדיה, כמו הדפסה באינטרנט למשל.

טיפים וטריקים

טיפים קצרים ומהירים השמים דגש על כלים שימושיים מאוד ואפשרויות לקיצורי הדרך, ומשמשים כנקודת פתיחה להמשך הסיור והכרת כמה מהתכונות של **CorelDRAW Graphic Suite X4**.

כניסה לטיפים וטריקים

1. הקלק **Help > Welcome screen**. מסך הכניסה יעלה.
2. בלשונית כלי הלימוד **Learning tools**, הקלק **Tips & Tricks**.

שימוש במדריך תכנות ה-VBA (ויז'ואל בייסיק ליישומים)

האפשרות החדשה:

VBA programming Guide for CorelDRAW Graphic Suite X4

תעזור לך ליצור מטלות אוטומטיות ויצירת פתרונות המותאמים אישית באמצעות השימוש בתוכנה של Microsoft: Visual Basic עבור יישומים (VBA) ב-CorelDRAW ו-Corel PHOTO-PAINT. אם ההתקנה שלך את CorelDRAW Graphic Suite X4 כוללת VBA, ניתן להגיע למדריך מקישר הנמצא בתיקיית העזרה ל-VBA עבור CorelDRAW או בקישור הנמצא בתיקיית העזרה ל-VBA Corel PHOTO-PAINT..

השימוש במשאבים מבוססי רשת

המשאבים מבוססי הרשת הבאים יכולים לעזור לך להפיק את המרב מחבילת
ה-CorelDRAW Graphic Suite X4.

- בסיס הידע של קורל (Korel Knowledge Base) - מאמרים שנכתבו בידי צוות התמיכה הטכני של קורל בתגובה לשאלות שנשאלו על ידי המשתמשים.
 - CorelDRAW.com community – סביבה מקוונת בה אתה יכול לחלק את התנסותך עם המוצר, לשאול שאלות, ולקבל עזרה ועצות ממשתמשים אחרים.
 - Tips & Tricks – טיפים וטריקים באתר של קורל בה מסופק מידע חשוב ע"י צוות התייעוד של קורל, מידע המיועד לעזור לך להפיק את המיטב מתכונות ואפשרויות התוכנה.
 - Tutorials on the Corel web-site (תרגולים ברשת) – תרגולי עומק בהם מומחים בשימוש ב-CorelDRAW Graphic Suite X4 מחלקים את הידע והטכניקות שלהם.
- לשימוש במשאבי הרשת נדרש חיבור אינטרנט פעיל.



סיור בסביבת העבודה של CorelDRAW

הכרת הטרמינולוגיה וסביבת העבודה של CorelDRAW תעזור לך ללמוד
להשתמש בתוכנה ולעקוב אחרי עקרונות השימוש בה. בפרק זה תכיר את
הדברים הבאים:

- מונחי השימוש ב-CorelDRAW

- חלונות היישום

- כלי סביבת העבודה

מונחי CorelDRAW

לפני שתתחיל להשתמש באפשרויות ה-CorelDRAW עליך להכיר את
המונחים הבאים:

תיאור	המונח
מרכיב המשמש כחלק מהציור שלך כמו תמונה, צורה, קו, טקסט, עקומה, סמל או שכבה	אובייקט object
העבודה אותה יוצר בתוכנת CorelDRAW; למשל, יצירת אמנות אישית, לוגואים, פוסטרים ודפי מידע.	ציור drawing
תמונה הנוצרת על פי תיאורים מתמטיים אשר קובעים את המיקום, האורך, והכיוון אליו יפנו הקווים אותם אתה מצייר.	גרפיקה ווקטורית Vector graphic

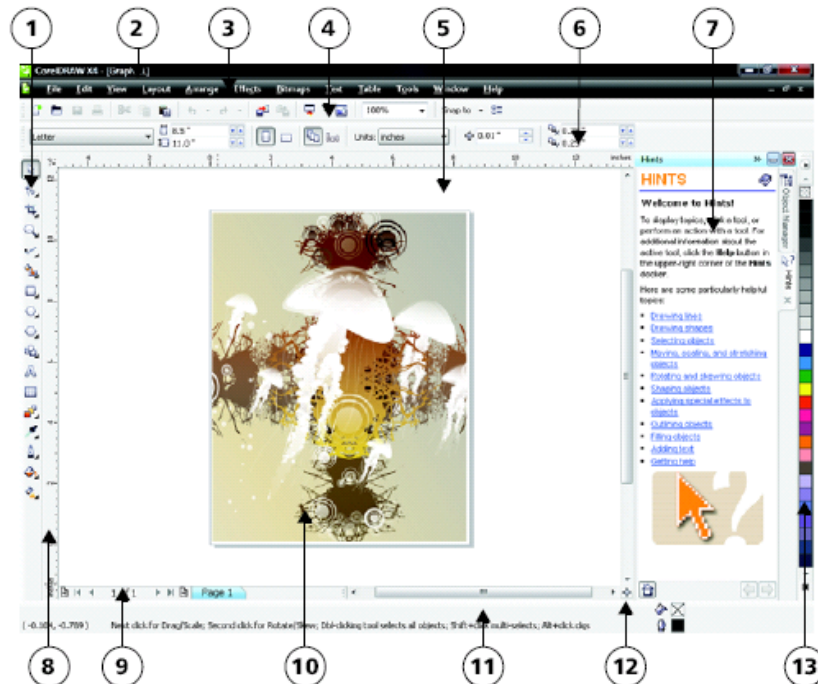
(C) כל הזכויות שמורות לקורל ישראל

תמונה המורכבת מרשתות של פיקסלים ונקודות.	Bitmap (מפת סיביות)
חלון מיוחד הכולל ומציג את כל הפקודות וההגדרות הרלוונטיות עבור מטלה או כלי מסוימים.	Docker (חלון עגינה)
לחצן הפותח ושולף קבוצה של כלים מתאימים או רשימת פריטי תפריט.	Flyout (תפריט נשלף)
סוג מלל בו אתה יכול לבצע אפקטים מיוחדים כמו צלליות למשל.	מלל אמנותי artistic text
סוג מלל בו אתה יכול להחיל אפשרויות תצורה, ואשר ניתן לערוך אותו בקטעי מלל גדולים.	מלל פיסקה Paragraph text

חלון היישום Application window

כשאתה מפעיל את תוכנת CorelDRAW, חלון היישום נפתח ומציג חלון לציור. למרות שניתן לפתוח יותר מחלון אחד, אתה יכול להפעיל פקודות רק לחלון הציור הפעיל.

להלן חלון יישום של תוכנת CorelDRAW.



הרשימה שלהלן מתייחסת לפריטים הממוספרים והמוקפים בעיגול באיור לעיל.


הפריט	תיאורו
1. Toolbox ארגז כלים	סרגל צף ובו כלים המיועדים ליצירה, מילוי ותיקון אובייקטים בציור.

האזור בו מוצגת הכותרת של הציור הפתוח כעת בחלון.	Title bar .2 סרגל הכותרת
האזור בו נמצאים אפשרויות התפריטים הנפתחים (הנגללים).	.3 סרגל התפריט
סרגל הניתן להפרדה המכיל קיצורי דרך לתפריט ופקודות אחרות.	.4 Toolbar סרגל הכלים
האזור מחוץ לעמוד הציור שגבולותיו מסומנים על ידי סרגלי הגלילה ובקרי היישום.	.5 Drawing window חלון לציור
סרגל הניתן להפרדה עם פקודות המתייחסות לכלי או לאובייקט הפעילים. למשל, כשכלי הטקסט פעיל, ה- Property bar (סרגל המאפיינים) של הטקסט מציג פקודות היוצרים ועורכים טקסט.	.6 Property bar (סרגל המאפיינים)
חלון המכיל פקודות והגדרות הרלוונטיים לכלי או מטלה מסוימים.	.7 Docker (חלון עגינה)
קווי גבול אנכיים ואופקיים המשמשים לקביעת הגודל והמיקום של אובייקטים בציור.	.8 Rulers
האזור בחלק התחתון השמאלי של חלון היישום ובו בקרים למעבר בין דפים והוספת דפים למסמך.	.9 Document navigator נווט המסמך
האזור המלבני בתוך חלון הציור. זהו האזור הניתן להדפסה של העבודה שלך.	.10 Drawing page דף ציור
אזור בתחתית חלון היישומים המכיל מידע אודות	.11 Status bar

(C) כל הזכויות שמורות לקורל ישראל

סרגל הכלים נתוני האובייקט כמו סוג, גודל, צבע, מילוי, ורזולוציה. סרגל הכלים מראה גם את מיקום העכבר הנוכחי.

12. Navigator	לחצן בפינה הימנית התחתונה שפותחת תצוגה הנווט
13. Color palette	סרגל ניתן לעגינה (מעוגן) המכיל דוגמאות צבע. לוח צבעים

 למעבר ביו הצגה או הסתרה של תיבת הסטטוס (**status bar**)
הקלק: **Windows > Toolbars > Status bar**.













כלי סביבת העבודה

פקודות יישום נגשים באמצעות סרגל התפריטים (menu bar), סרגלי הכלים, ארגז הכלים, (סרגל המאפיינים) property bar, ו-dockers (חלונות עגינה). ה-property bar, וה-dockers מספקים גישה אל פקודות המתייחסות לכלי הפעיל או למטרה הנוכחית. ניתן לפתוח, לסגור, ולהניע סביב המסך את סרגלי הכלים, ארגז הכלים, property bar (סרגל המאפיינים), וה-dockers (חלונות עגינה) בכל רגע.

סרגל הכלים הסטנדרטי

סרגל הכלים הסטנדרטי, העולה כברירת המחדל, מכיל לחצנים ופקדים שהם קיצורי דרך לרבים מפקודות התפריט. למידע אודות התאמה אישית של המיקום, התכנים, והמראה של סרגלי הכלים ראה "Customizing toolbars" (התאמה אישית של סרגלי הכלים) בתיקיית העזרה (Help).

הקלק על לחצן בכדי

להתחיל בציור חדש	
פתיחת ציור	
שמירת ציור	
הדפסת ציור	
גזור אובייקטים נבחרים ל-Clipboard	
העתק אובייקטים נבחרים ל-Clipboard	
הדבק את תכני ה-Clipboard לתוך הציור	
בטל את הפעולה	
החזר פעולה שביטלת	
ייבא ציור	
ייצא ציור	
התחל ביישום קורל.	
פתח את מסך הכניסה (Welcome screen)	
קבע את רמת הזום (ההגדלה)	
הפעל או כבה את אפשרות יישור אוטומטי של	

(C) כל הזכויות שמורות לקורל ישראל



מידע נוסף אודות סרגלי הכלים

בנוסף לסרגל הכלים הסטנדרטי, ל תוכנת CorelDRAW יש סרגלי כלים המיועדים לסוגים מסוימים של מטלות. למשל, סרגל הכלים של **Text** מכיל פקודות הרלוונטיים לשימוש בכלי ה- **Text**. אם אתה משתמש בסרגל כלים מסוים לעיתים קרובות, אתה יכול להציגו בסביבת העבודה בקביעות.

הטבלה שלהלן מתארת סרגלי כלים הנוספים לסרגל הכלים הסטנדרטי.

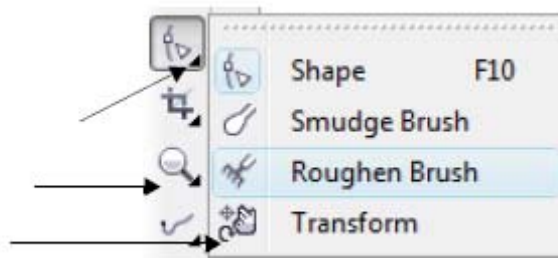
סרגל הכלים	תיאור
Text טקסט	מכיל פקודות המיועדים לסידור ויישור הטקסט.
Zoom זום	מכיל פקודות עבור התקרבות והתרחקות מדף הציור באמצעות הגדרת אחוז נבחר מגודל הציור המקורי. באמצעות הקלקה על כלי הזום, ובחירת מראה הדף (view).
Internet אינטרנט	מכיל פקודות המתייחסות לכלים מבוססי-רשת בכדי ליצור rollover והוצאה לאור ברשת האינטרנט.
Print merge	אפשרות זו מכילה פקודות למיזוג הדפסה של פריטים המשלבים טקסט עם ציור כמו יצירת ועינת קבצי נתונים, יוצרים שדות נתונים עבור טקסטים מגוונים, והחדרת שדות Print merge
Transform	מכיל פקודות המיועדות לסיבוב, הטיה אלכסונית, (C) כל הזכויות שמורות לקורל ישראל



Windows למעבר בין הצגה או הסתרה של סרגל כלים הקלק: **Toolbars >** והקלק על שם הסרגל בו אתה מעוניין.

הכרת תיבת הכלים

תיבת הכלים כוללת כלים לציור ולעריכת תמונות. ניתן לראות כמה מהכלים שנבחרו כברירת המחדל בעוד אחרים מקובצים ב-Flyout. אלה נפתחים בכדי להציג מערכת של כלי CorelDRAW המתאימים לעניין. חץ Flyout קטן בפינה הימנית התחתונה של לחצן תיבת הכלים מצביע על Flyout. אתה יכול לגשת לכלים ב-Flyout באמצעות הקלקה על חץ ה-Flyout. אחרי פתיחת ה-Flyout, אתה יכול בקלות לסרוק את התכנים של Flyout אחרים באמצעות ריחוף מעל כל אחד מלחצני תיבת הכלים להם יש חיצו Flyout. ה-Flyout מתפקדים בדומה לסרגלי כלים כשאתה גורר אותם החוצה מתיבת הכלים. דבר זה מאפשר לך לראות את כל הכלים הרלוונטיים לעבודה בה אתה עובד כרגע.












בברירת המחדל של סביבת העבודה, אם מקליקים את חץ ה-Flyout על כלי הצורה **Shape** פותח את ה-Flyout **Shape edit**.

הכלים

כלי הבחירה Pick tool	
כלי הבחירה מאפשר לך לבחור, לשנות גודל, לסובב אלכסונית ולסובב את האובייקטים.	
כלי עריכת הצורה Shape Edit Tools	
כלי עריכת הצורה מאפשר עריכת צורתם של האובייקטים.	
כלי מברשת ההכתמה (מריחה) מאפשר לך לעוות אובייקט וקטור באמצעות גרירתו לאורך קו המתאר.	
כלי המברשת המחספסת (הגריפה) מאפשר לך לעוות אובייקט וקטור באמצעות גרירתו לאורך קו המתאר.	
כלי המהפך (Transform) מאפשר לך לשנות את האובייקט שלך באמצעות כלי Free rotation , כלי Free scale , Free angle reflection (התאמת מידה), Free skew (הטיה).	
כלי הגיזום Crop tools	
כלי הגיזום (Crop) מאפשר לך הסרת אזורים בלתי רצויים מהאובייקטים.	

(C) כל הזכויות שמורות לקורל ישראל

כלי הסכין מאפשר לך לחתוך באובייקטים.	
כלי המחק מאפשר לך למחוק אזורים נבחרים בציור שלך.	
ה- Virtual segment delete מאפשר לך מחיקת חלקים של אובייקט הנמצאים בין חיתוכים.	
כלי הזום Zoom tools	
כלי הזום מאפשר לך לבצע שינויים ברמת ההגדלה בחלון הציור.	
כלי היד Hand מאפשר לך לקבוע איזה חלק מהציור ייראה בחלון הציור.	
כלי ציור עקומות Curve tools	
כלי הציור החופשי (Freehand) מאפשר לך ציור של קווים בודדים או ציור עקומות.	
כלי ה- Bezier מאפשר לך לצייר עקומות קטע אחד מיד פעם.	
כלי המדיה האמנותי המאפשר גישה אל כלי המברשת, כלי התרסיס, כלי הקליגרפיה וכלי הלחץ.	
כלי העט Pen מאפשר ציור עקומות קטע אחד כל פעם.	

כלי ה- Polyline (מאפשר ציור קווים ועקומות במצב תצוגה מוקדמת).



כלי עקומת 3 הנקודות (3 point curve) מאפשר לך ציור עקומה באמצעות נקודות ברורות של התחלה מרכז וסיום.



כלי המחבר (Connector) מאפשר לך חיבור של שני אובייקטים באמצעות קו.



כלי הממדים (Dimension) מאפשר לך לציין את מידותיהם של קווים אנכיים, אופקיים, משופעים או קווים בעלי זווית.



כלים חכמים Smart tools

כלי המילוי החכם (Smart fill) מאפשר לך יצירת אובייקטים מתוך אזורים מתוחמים ואז לבצע מילוי לאותם אובייקטים.



כלי הציור החכם (Smart drawing) הופך את הציור שלך שציירת במשיכות המכחול ב- Freehand לצורות בסיסיות ועקומות מוחלקות.



כלי המלבן Rectangle tools

כלי המלבנים מאפשר לך ציור של מלבנים וריבועים.



כלי מלבן 3 הנקודות (3 point rectangle) מאפשר לך ציור מלבנים בזווית.



כלי האליפסה

Ellipse tools

כלי האליפסה מאפשר לך ציור של אליפסות ומעגלים.



כלי האליפסה 3 הנקודות (3 point ellipse) מאפשר לך ציור אליפסות בזווית.



כלי אובייקט

Object tools

כלי המצולע (רב הצלעות) (Polygon) מאפשר לך לצייר מצולעים וכוכבים סימטריים.



כלי הכוכב מאפשר לך ציור כוכב מושלם.



כלי הכוכב המורכב מאפשר ציור כוכבים מורכבים וליצור צלעות נחתכות.



כלי הנייר המילימטרי מאפשר לצייר רשת של קווים הדומים לאלה בדפי הנייר המילימטרי.



הכלי הספיראלי מאפשר לך ציור של ספירלות סימטריות ולוגריתמיות.



כלי צורות מושלמות

Perfect shapes

tools

כלי הצורות הבסיסיות מאפשר לך לבחור ממערכת מלאה של צורות, כולל צורות של מגן דויד (Hexagram), פרצוף סמיילי, ומשולש ישר זווית.





צורות החיצים מאפשר לך ציור חיצים בעלי צורות שונות, כיוונים שונים ומספר של סוגי ראשים.



כלי צורות תרשימי הזרימה מאפשר לך ציור של סמלי תרשימי זרימה.



כלי לבאגרים המאפשר לך ציור אובייקטים של קרעים והתפוצצויות.



כלי צורות ה-CALLOUT (בועות דיבור) מאפשר לך לצייר אותם ולצייר תוויות (LABELS).

כלי הטקסט



כלי הטקסט מאפשר לך להקליד מילים ישירות על המסך של טקסט בעל אופי אמנותי או טקסט פסקאות.

כלי הטבלה



כלי הטבלה מאפשר לך ציור ועריכה של טבלאות.

כלים

אינטראקטיביים

Interactive tools



כלי ה-Blend מאפשר לך למזג בין שני אובייקטים.



כלי ה-Contour (שרטוט קווי המתאר) מאפשר לך לצרף קווי מתאר לאובייקט.

כלי ה- Distort (העיוות) מאפשר לך יישום של עיוות דחיפה או משיכה, עיוות דמוי רוכסן, או עיוות טוויסטר לאובייקטים.



כלי ה- Drop shadow (הטלת צל) מאפשר לך להוסיף מסגרת Drop shadow (הטלת צל) לאובייקטים שלך.



כלי המעטפת מאפשר לך לעצב את האובייקט בעקבות משיכה של הקצוות של המעטפת.



כלי ה- Extrude מאפשר לך להוסיף אשליית עומק לאובייקטים שלך.



כלי ה- Transparency (שקיפות) מאפשר לך להוסיף שקיפות לאובייקטים שלך.



כלי הטפטפת Eyedropper tools

כלי הטפטפת מאפשר לך לבחור ולהעתיק תכונות אובייקט, כמו מילוי, עובי קווים, גודל, ואפקטים, מאובייקט בחלון הציור.



כלי ה- Paintbucket (פח הצבע) מאפשר לך ליישם תכונות של אובייקט כמו מילוי, עובי קווים, גודל, ואפקטים, לאובייקט בחלון הציור, אחרי שבחרת בתכונות אלה באמצעות כלי הטפטפת Eyedropper tools.



כלי קו המתאר

Outline tools



כלי קו המתאר (**Outline tools**) פותח Flyout המאפשר לך גישה מהירה לכלים כמו תיבת השיח **Outline pen** (עט קווי המתאר) ותיבת השיח **Outline color** (צבע קווי המתאר)

כלי המילוי

Fill tools



כלי המילוי (**Fill tools**) פותח Flyout המאפשר לך גישה מהירה לכלים כמו תיבת השיח **Fill**.

כלי מילוי אינטראקטיביים

Interactive fill

tools



כלי המילוי האינטראקטיבי **Interactive fill tools** מאפשר לך יישומם של מגוון סוגים של אפשרויות מילוי.



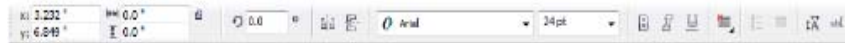
כלי ה- **Mesh fill** (מילוי רשת שתי וערב) מאפשר יישום מילוי רשת שתי וערב לאובייקט.

סרגל Property (סרגל המאפיינים)

סרגל ה- Property (סרגל מאפיינים) מציג את הפונקציות שנמצאו הכי שימושיות והן רלוונטיות לכלי הפעיל כעת או למטלה שאתה מבצע כעת. למרות שזה נראה כמו סרגל כלים, תכני סרגל ה- Property משתנים בהתאם לכלי שבשימוש או למטלה הניצבת בפניך.

(C) כל הזכויות שמורות לקורל ישראל

לדוגמה, כשאתה מקליק על כלי ה- Text בארגז הכלים, סרגל ה- Property יציג פקודות המתייחסות לטקסט. בדוגמה שלהלן, סרגל ה- Property מציג את כלי הטקסט, העריכה, היישור ו- Formatting.



אתה יכול להתאים אישית את התכנים והמיקום של סרגל ה- Property בכדי להתאימם לצרכיך. למידע נוסף ראה את הסעיף "Customizing the property bar" באפשרות העזרה.

למעבר ביו הצגה או הסתרה של סרגל ה- Property הקלק:



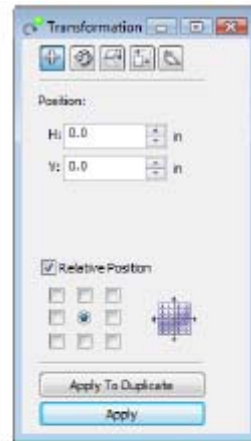
Windows > Toolbars > Property Bar

Dockers (חלונות עגינה)

Dockers (חלונות עגינה) מציגים את אותם סוגי פקדים כמו תיבת-השיח, ובהם לחצני פקודות, אפשרויות, ותיבות רשימה. שלא כמו מרבית תיבות השיח, אתה יכול לשמור את ה-Dockers פתוחים בזמן שאתה עובד על מסמך, כך שתוכל לגשת בקלות לפקודות על מנת לערוך ניסיונות עם אפקטים שונים. ל-Dockers יש תכונות הדומות ל-Palettes בתוכנות גרפיות אחרות. לגישה ל-Dockers הקלק **Windows > Dockers** בחר והקלק על Docker.

Dockers יכולים לצוף או לעגון. עיגון Docker מצמיד אותו לקצה חלון היישום. התרת העגינה של Docker מנתק אותו מחלקים אחרים של סביבת העבודה, כך שיהיה קל להזיזו סביב. אתה יכול גם להסתיר את ה-Docker בכדי לחסוך בשטח מסך.

אם אתה פותח מספר Dockers, הם בדרך כלל מופיעים מעוגנים כשרק רק Docker אחד מוצג במלואו. אתה יכול בקלות להציג Docker שאינו נראה על ידי הקלקה על לשונית ה-Docker.



משמאל: Dockers מעוגנים ומוסתרים. מימין: Docker צף. הקלק על סרגל הכותרת של ה-Docker וגרור בכדי למקם את הסמן לקצה חלון הציור. לסגירת Docker, הקלק על לחצן ה-X בפינה העליונה; להקטין או להגדיל את ה-Docker, הקלק על לחצן החץ בפינה העליונה.

Status bar (תיבת הסטטוס)



סרגל זה מציג מידע לגבי אובייקטים נבחרים (כמו צבע, סוג המילוי, קווי המתאר, מיקום הסמן ופקודות רלוונטיות). למידע נוסף אודות התאמה אישית של חזות ותכני ה-**Status bar** ראה את הסעיף "Customizing the status bar" באפשרות העזרה.



עקרונות בסיסיים

להלן העקרונות הבסיסיים אותם עליך להכיר על מנת להשתמש בתוכנת CorelDRAW בתבונה.

גרפיקה ווקטורית ומפת סיביות (Bitmap)

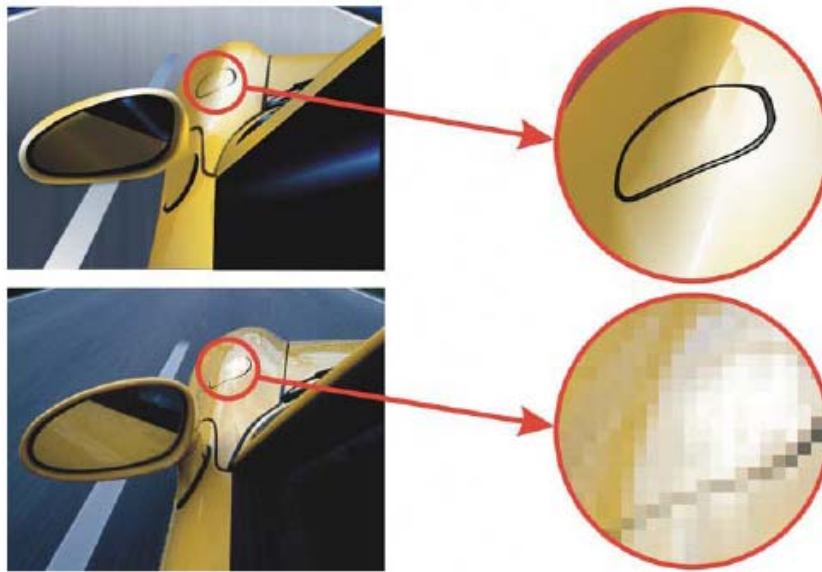
שני הסוגים המרכזיים בהם משתמשת גרפיקת המחשב הם גרפיקה ווקטורית ומפת סיביות (Bitmap). גרפיקה ווקטורית מורכבת מקווים ועקומות, ואלה מופקים מנוסחאות מתמטיות הקובעות את המיקום, את האורך ואת הכיוון בהם הקווים מצוירים. מפות הסיביות הידועות גם כ- raster images, מורכבות מריבועים זעירים הנקראים פיקסלים; כל פיקסל ממופה למיקום בתמונה ויש לו ערך צבע מספרי.

גרפיקה ווקטורית אידיאלית לעיצוב של לוגו ואיורים בגלל שהם אינם תלויי רזולוציה וניתן לשנות את גודלם בכל כיוון, או להדפיסם ולהציגם בכל רזולוציה, מבלי לאבד פרטים ואיכות. בנוסף אתה יכול להפיק קווי מתאר חדים וברורים באמצעות הגרפיקה הווקטורית.

מפות הסיביות מצוינות עבור צילומים ועבור ציור דיגיטלי בגלל שהם מפיקים דירוגי צבע היטב. מפות הסיביות הן תלויות-רזולוציה – כלומר, הן מייצגות מספר קבוע של פיקסלים. בעוד הן נראות טוב בגודלן המקורי, הן עלולות להיראות משוננים או לאבד את איכות התמונה כשמשנים את גודלם, או כשמציגים אן מדפיסים אותם הגבוהה מהרזולוציה המקורית שלהם.

(C) כל הזכויות שמורות לקורל ישראל

אתה יכול ליצור גרפיקה ווקטורית באמצעות CorelDRAW. אתה גם יכול ליבוא מפת סיביות (כמו קבצי JPEG ו-TIFF) ולשלבם בתוך הציור שלך. למידע נוסף על עבודה עם מפת סיביות ראה את הסעיף "עבודה עם Bitmap".



האיור העליון הוא תוצר של גרפיקה ווקטורית המורכב מקווים ומילוי. האיור התחתון הוא מפת סיביות (bitmap) המורכבת מפיקסלים.

התחל ופתח ציורים

CorelDRAW מאפשרת לך להתחיל ציור חדש הן מדף ריק, הן מתבנית, או מציור שכבר קיים. דף חלק מאפשר לך את החופש להגדיר כל היבט של הציור. התבנית מספקת לך נקודת התחלה ומותירה את ההתאמה האישית לך. ביסוסו של ציור חדש על ציור קיים מאפשר שימוש נוסף בחומרי ציור מוכנים. CorelDRAW מאפשרת לך להשתמש בהגדרות העמוד והאובייקטים השמורים. בפורמטי קבצים שונים, החל בפורמט CorelDRAW (CDR) או קבצים אחרים כמו Corel DESIGNER (DES או DSF), אדובי

אילוסטרייטור, (AI), PDF, PSE, ו-(CGM). אבל ייתכן ולא תוכל לפתוח קבצים מסוימים, בתלוי בסוג הקובץ ותכניו. במקרים כאלה, אתה יכול לייבא את הקבצים כאובייקטים בציור פתוח. למידע על סוגי הקבצים הנתמכים אותם אתה יכול לייבא ל-CorelDRAW ראה מידע "Supported file formats" בתיקיית העזרה.

במידה והציור שאתה פותח נעשה באמצעות גרסה קודמת של CorelDRAW והיא כוללת טקסט השונה משפת מערכת ההפעלה שלך, אתה יכול לבחור בהגדרות קוד עמוד על מנת להבטיח שהטקסט יומר כיאות בהתאם לתקן Unicode. הגדרת קוד עמוד עוזרת בהצגה נכונה של טקסט מחוץ לחלון הציור, כמו מילות מפתח, שמות קבצים וכניסות טקסט במנהל האובייקטים **Object manager** ו- **Object data manager** ב-Dockers. להצגת טקסט נכון בתוך חלון הציור אתה צריך להשתמש בהגדרות קידוד (Encoding). ראה מידע נוסף "Encoding text" בתיקיית העזרה.

אם הציור שאתה מבקש לפתוח כולל קובץ בו מוטמע פרופיל ICC, אתה יכול לחלץ את הפרופיל ולשמור אותו. אתה יכול גם לשמר את עמודי ושכבות הציור.

אם אתה משתמש בחלונות ויסטה, אתה יכול לחפש ציור באמצעות קריטריונים שונים, כמו שם הקובץ, טקסט מתוך הקובץ, ונתונים אחרים המחוברים לקובץ. למידע נוסף על חיפוש קבצים בחלונות ויסטה, ראה את תיקיית העזרה בויסטה. אתה יכול גם להציג גרסאות קודמות של הציור.

להתחלת הפעלת CorelDRAW

לחץ כדלהלן:

**Start> All Programs> CorelDRAW Graphic Suite X4
>CorelDRAW X4 .**

להתחלת ציור

להשגת	פעל כדלהלן
התחל ציור מדף ריק	פעל באחת מהדרכים הבאות:
	<ul style="list-style-type: none"> בדף הכניסה (welcome page) הקלק Quick Start > New blank document בחלון היישום הקלק: File > New
התחלת ציור מתבנית	הקלק: File > New מ-Template (תבנית) ואז הקלק Open .

כשאתה מתחיל ציור מעמוד ריק, הציור מבוסס על תבנית ברירת המחדל של CorelDRAW.

אתה יכול להגדיר הגדרות שונות של תסדירי עמוד. למידע נוסף ראה את הסעיף הגדרת תסדיר העמוד "Specifying the page layout".

לפתיחת ציור

1. הקלק **File > Open**.
2. מצא את התיקיה בה הציור נמצא.
3. הקלק על שם הקובץ.
4. הקלק **Open**.

יכול להטמיע פרופיל ICC לתיקיית הצבע בה היישום מותקן.	סמן בתיבת הסימון את האפשרות: Extract embedded ICC profile אפשרות זו אינה זמינה לכל סוגי הקבצים.
לשמר שכבות ועמודים כשאתה פותח קבצים.	סמן בתיבת הסימון את האפשרות: Maintain layers and pages
אם אינך מסמן אפשרות זו יתמזגו כל השכבות לשכבה אחת.	
אפשרות זו אינה זמינה לכל סוגי הקבצים.	
חפש רק אחרי כותרות תחומי החיפוש.	סמן בתיבת הסימון את האפשרות: Search titles only
צפה בתמונות ממוזערות של הצוירים.	בחלונות ויסטה: הקלק על לחצן החץ שליד לחצן ה- Views , והקלק על Large ,Extra Large Icons Small ,Medium Icons ,Icons .Icons
בחלונות XP: פעל לפי אחת מהאפשרויות הבאות: סמן בתיבת הסימון את האפשרות: .Preview הקלק על לחצן View menu ובחר ב- .Thumbnails	
בחר בעמוד קוד	בחלונות ויסטה: בחר בעמוד קוד מתיבת הרשימה

Select code page. אפשרות זו

אינה זמינה לכל סוגי הקבצים.

בחלונות XP: בחר בעמוד קוד

מתיבת הרשימה **code page**.

חפש אחרי ציור (חלונות ויסטה) הקלד מילה או צירוף מילים בתיבת החיפוש.

תיבת החיפוש מחפשת רק אחרי

קבצים המצויים בתיקייה הנוכחית או

באחד מתתי התיקיות שלה.

חפש אחרי גרסה קודמת של קובץ (חלונות ויסטה) פעל לפי אחת מהאפשרויות הבאות:

- הקלק על לחצן החץ שליד לחצן ה-**Open**, והקלק על

Show previous

.versions

- הקלק על לחצן ימני, והקלק

Restore previous

.versions

אתה יכול להגיע לגרסה קודמת של

הקובץ רק אם הגנת המערכת

(System protection) מופעלת.

למידע נוסף ראה בתיקיית העזרה של

חלונות ויסטה.



אתה יכול לפתוח ציור באמצעות הקליקה על לחצן **Open** בסרגל

הכלים.

אתה יכול לחפש אחרי סרטוני קליפארט, צילומים ותכנים אחרים באמצעות מילים שנבחרו על ידי המשתמש כמו מילות מפתח, כותרים, מחבר, הערה, נושא, תאריך ששונה, או דרוג. CorelDRAW משולבת באופן מלא עם יכולות החיפוש המוצעות על ידי מערכת ההפעלה חלונות ויסטה. אם מערכת ההפעלה שלך היא חלונות XP, אתה יכול להשתמש באפשרות חיפוש שולחן העבודה למציאת קבצים.

לחיפוש תוכן עם חלונות ויסטה

1. פעל לפי אחת מהאפשרויות הבאות:
 - הקלק **File > Open**.
 - הקלק **File > Import** לייבוא קובץ אל הציור הנוכחי שלך.
2. הקלד מילה או צירוף מילים בתיבת החיפוש.

אתה יכול לחפש אחרי נתונים כמו שם הקובץ, כותר, נושא, שם המחבר, מילות מפתח, הערות, שמות bitmap, או שמות אובייקטים. למידע נוסף על חיפוש ראה את תיקיית העזרה של ויסטה.



: לחיפוש מקוון אחרי תמונה, עליך להיות מחובר לרשת האינטרנט.

ביטול, בטל ביטול, וחזרה על פעולות (פעולות חוזרות)

להשגת	פעל כדלהלן
ביטול פעולה	<p>פעל באחת מהדרכים הבאות:</p> <ul style="list-style-type: none"> הקלק Edit > Undo
בטל ביטול	<ul style="list-style-type: none"> הקלק Edit > Redo
בטל או בטל ביטול של סדרת פעולות	<p>הקלק Tools > Undo docker. בחר בפעולה שקדמה לכל הפעולות שאתה רוצה לבטל, או בחר בפעולה האחרונה אם ברצונך לבטל את הביטול.</p>
חזור לגרסה השמורה האחרונה של הציור	הקלק File > Revert
חזור על פעולה	הקלק Edit > Repeat

כשאתה מבטל סדרת פעולות ב-**Undo docker**, כל הפעולות הרשומות מתחת לפעולה בה בחרת מתבטלות.





כשאתה מבטל את ביטול סדרת פעולות ב-**Undo docker**, כל הפעולות הרשומות בין הפעולה בה בחרת והפעולה האחרונה שבוטלה, ביטולם מתבטל.



אתה יכול לחזור על פעולה באובייקט אחר או קבוצת אובייקטים באמצעות בחירה באובייקט או באובייקטים והקלקה על **Edit > Repeat**.

אתה יכול לבטל  או לבטל את הביטול  באמצעות הקלקה על לחצני בטל או בטל ביטול בסרגל הכלים **Standard**.

אתה יכול גם לבטל או לבטל את הביטול של סדרת פעולות באמצעות הקלקה על לחצני בטל  או בטל ביטול  בסרגל הכלים **Standard** ובחירת פעולה מהרשימה.

זום, צידוד וגלילה

אתה יכול לשנות את הצפייה בציור שלך ולהתקרב או להתרחק מהציור ולראות חלק גדול או פחות ממנו באמצעות הזום. אתה יכול לערוך ניסיונות עם מגוון של אפשרויות הזום על מנת לקבוע את כמות הפרטים שברצונך להציג. דרך נוספת באמצעותה אתה יכול לצפות בחלקים מסוימים של הציור שלך היא באמצעות השימוש בכלי הצידוד. כשאתה עובד ברמת הגדלה גבוהה או בציור מאוד גדול, אתה עלול לא להיות מסוגל לראות את הציור כולו. הצידוד ואפשרות הגלילה (Scrolling) מאפשרים לך לנוע מסביב לעמוד בחלון הציור.




אתה יכול להשתמש בכלי ה-Hand לביצוע צידוד בתמונה גדולה לצפייה באזורים מסוימים בה.








אתה יכול לבצע זום להגדלה או הקטנה בעוד אתה מבצע בו זמנית גם צידוד, ולחילופין אתה יכול לבצע צידוד Panning בעודך עושה זום בו זמנית; הדבר חוסך ממך את הצורך להשתמש בכל אחד מהכלים בנפרד.



אם אתה משתמש בגלגלת העכבר, כבירת מחדל הגלגלת תשמש כזום מקרב או מרחיק מהתמונה. לגלילה אנכית באמצעות גלגלת העכבר, לחץ על Alt בעודך משתמש בגלגלת. לגלילה אופקית. לחץ על Ctrl בעודך משתמש בגלגלת.

לביצוע זום

1. בארגז הכלים, הקלק על כלי ה-Zoom .
2. בסרגל property (סרגל המאפיינים) הקלק על אחד מהלחצנים הבאים:

	Zoom in זום מתקרב
	Zoom out זום מתרחק
	Zoom to selected זום לקטע נבחר
	Zoom to all objects זום לכל האובייקטים
	Zoom to page זום לעמוד
	Zoom to page width זום לרוחב העמוד
	Zoom to page height זום לגובה העמוד



הלחצן Zoom to selected זמין רק כשאתה בוחר אובייקט אחד או יותר לפני שהקלקת על כלי ה-Zoom.

(C) כל הזכויות שמורות לקורל ישראל



אם אינך עורך טקסטים, אתה יכול להגיע לכלי ה-Zoom באמצעות לחיצה על המקש **Z**.

אתה גם יכול לבצע זום באמצעות הקלקה כפולה או גרירה לכל מקום בחלון הציור כשאתה משתמש בכלי ה-Hand. לזום מתרחק, הקלק על לחצן ימני בחלון הציור.


לביצוע צידוד (Pan) בחלון הציור



1. בארגז הכלים, הקלק על כלי ה-Hand.
2. גרור בחלון הציור עד שתגיע לאזור בו אתה לצפות מופיע.



אם אינך עורך מלל, אתה יכול להגיע לכלי ה-Hand באמצעות לחיצה על המקש **H**.

אם ברצונך לבצע Pan בחלון הציור בעורך מבצע בו זמנית גם זום, הקלק על לחצן הנווט  (Navigator) בפינה הימנית התחתונה של חלון הציור או לחץ על מקש **N** וגרור את סמן Cross-haired סביב בחלון הפופ אפ (Navigator).

אתה יכול להציב במהירות את העמוד במרכז חלון הציור באמצעות הקלקה כפולה על כלי ה-Zoom בארגז הכלים.



באמצעות ה- Navigator, אתה יכול להציג כל חלק של הציור מבלי שתצטרך להתרחק עם הזום.

שמירת ציורים

כברירת מחדל, ציורים נשמרים בפורמט הקבצים של CorelDRAW (CDR) והם תואמים עם הגרסה האחרונה של היישום. אתה יכול לשמור גם קבצים תואמי גרסאות קודמות של CorelDRAW Graphic Suite. זה שימושי במיוחד אם אתה מבקש להשתמש בציור עם **Core R. A. V. E**.

אתה יכול גם לשמור ציור גם בפורמט קבצים וקטוריים אחרים. אם אתה רוצה להשתמש בציורים ביישומים אחרים, אתה חייב לשמור אותם בפורמט הנתמך על ידי אותו יישום. למידע נוסף על פורמטים של קבצים הנתמכים על ידי CorelDRAW, ראה בתיקיית העזרה את הסעיף "file formats Supported".

כשאתה שומר קובץ, CorelDRAW מאפשרת לך להוסיף מידע סימוכין שמאפשר לך מאוחר יותר לחזור לארגן ולנהל את הציורים שלך. בחלונות ויסטה, אתה יכול לצרף תגיות (הידועים גם כתכונות) כמו כותרים, נושאים, ומדרוג. בחלונות XP אתה יכול לשייך הערות ומילות מפתח לציור.

אם אתה צופה בציור שלך במערכת שאינה מכילה את כל הפונטים בהם השתמשת בציור, אתה יכול להטמיע (embed) את כל הפונטים על מנת להבטיח שהטקסט יופיע כפי שנוצר במקור.

אתה יכול גם לשמור אובייקטים נבחרים מהציור.. עבור ציורים גדולים, בחירת חלקים נבחרים בלבד מהציור מקטינה את נפח הקובץ, דבר שעשוי להפחית את זמן טעינת הקובץ.

ציור יכול להישמר גם כתבנית, ומתיר לך ליצור ציורים אחרים עם אותן נתונים. למידע נוסף על שמירת ציור כתבנית תמצא בסעיף " Working with "template במדריך זה.

שמירת ציורים

1. הקלק **File > Save as**.
2. הקלד שם קובץ בתיבת **File name**.
3. מצא את התיקיה בה אתה רוצה לשמור את הקובץ.
אם אתה רוצה שהציור יהיה תואם גרסאות קודמות של CorelDRAW, בחר בגרסה מתיבת **Version**.

אם אתה רוצה לשמור קבצים בפורמט קבצים וקטוריים השונים מפורמט הקבצים של CorelDRAW (CDR), בחר פורמט קובץ מתיבת הרשימה **Save as type**.

אתה יכול גם...

לשמור אובייקטים נבחרים בלבד. בחר באובייקטים.
הקלק **File > Save as**.
סמן בתיבת הסימון את האפשרות:

Selected only. מצא את התיקיה
בה אתה רוצה לשמור את הקובץ.
הקלד את שם הקובץ בתיבת **File**
.name

הוסף מידע (סימוכין) (בחלונות ויסטה)	<ul style="list-style-type: none"> פעל לפי אחת מהאפשרויות הבאות: הקלד שם כותר, נושא, תגית, הערה, מחבר, או מספר Revision (שינוי) בתיבה המתאימה. קבע מדרוג לקובץ. הוסף מידע על זכויות יוצרים.
שמור הערות או מילות מפתח עם הקובץ (בחלונות XP).	הקלד הערות או מילות מפתח בתיבה המתאימה.
הטמע (embed) גופנים (פונטים) בציור	<p>סמן בתיבת הסימון את האפשרות:</p> <p>Embed fonts using TrueDoc TM</p>

שמירת ציור לגרסה קודמת של CorelDRAW עלולה לגרום לאיבוד
אפקטים מסוימים שלא נכללו בגרסאות הקודמות של היישום.



- כשאתה שומר ציור לגרסה קודמת של CorelDRAW, התכנים
ומראה המסמך יישמרו, אבל השכבות יושפעו באופנים הבאים:
- שמות השכבות מתאפסים לשמות ברירת המחדל של CorelDRAW.
 - מספר השכבות לעמוד נקבע בהתאם לעמוד עם מספר השכבות הגדול ביותר.

- שכבות מאסטר מומרות לשכבות מקומיות, מלבד שכבות המאסטר של ברירת המחדל (**Grids**, **Guides**, **Desktop**)
- שכבות **Guides** מקומיות מומרים לשכבות רגילות. למידע נוסף על שכבות ראה עבודה עם שכבות בהמשכו של מדריך זה.



אתה גם יכול לשמור ציור באמצעות הקלקה על **File > Save**.

סגירת ציורים ויציאה מ-CorelDRAW

אתה יכול לסגור את אחד או כל הציורים לפני שאתה יוצא מ-CorelDRAW.

לסגור ציורים

להשגת	פעל כדלהלן
סגירת ציור אחד	הקלק File > Close .
סגירת כל הציורים הפתוחים	הקלק Windows > Close all .

ליציאה מתוכנת CorelDRAW

- הקלק **File > Exit**



אתה יכול לצאת מתוכנת CorelDRAW גם באמצעות לחיצה על **Alt**

+ F4.

הכרות עם מטלות בסיסיות

לתוכנת CorelDRAW יש כמעט אין-ספור של כלים ויכולות המיועדים לעזור לך ביצירת ציורים. הטבלה שלהלן מספקת לך מידע על תכונות בסיסיות של CorelDRAW בכדי לעזור לך לצאת לדרך.

למידע אודות	ראה
ציור קווים	ראה את הסעיף "עבודה עם קווים, קווי מתאר, ומברשות".
ציור צורות	ראה "ציור צורות".
יצירת ומניפולציה של אובייקטים	ראה "עבודה עם אובייקטים".
הוספת צבע לאובייקטים	ראה "מילוי אובייקטים".
הוספת טקסט לאובייקטים	ראה "הוספה ובחירה של טקסט".
יצירת ציורים לשימוש באינטרנט	ראה "הוצאה לאור ברשת".
הדפסת ציורים	ראה "עקרונות הדפסה בסיסיים".



מעוניין במידע נוסף?

בתיקיית העזרה של CorelDRAW תמצא מידע נוסף שיוכל לעזור לך להתחיל בשימוש בתוכנה. להגעה למידע זה, ראה " CorelDRAW basics" בפרק "Getting started" בתיקיית העזרה.



ציור צורות הנדסיות

CorelDRAW מאפשרת לך לצייר צורות בסיסיות, אותן ניתן לשנות באמצעות שימוש באפקטים מיוחדים וכלים לשינוי צורה.




ציור ריבועים ומלבנים

CorelDRAW מאפשרת לך לצייר ריבועים ומלבנים. אתה יכול לצייר ריבועים או מלבנים באמצעות גרירה אלכסונית באמצעות כלי המלבן (**rectangle**) או באמצעות הגדרת הרוחב או הגובה עם כלי ה- **3 point rectangle**. כלי ה- **3 point rectangle** מאפשר לך לצייר במהירות מלבנים בזווית. אחרי ציור ריבוע או מלבן, אתה יכול לשנות את העיצוב באמצעות עיגולה של פינה אחת או יותר.



אתה יכול לצייר מלבן באמצעות ציור תחילה של קו הבסיס ואז ציור של הגובה. המלבן המתקבל ניצב באלכסון.

לציור מלבן או ריבוע באמצעות גרירה אלכסונית

להשגת	פעל כדלהלן
ציור מלבן 	בארגז הכלים, הקלק על כלי המלבן  (rectangle). גרור בחלון הציור עד שתקבל מלבן בגודל הרצוי לך.
ציור ריבוע	בארגז הכלים, הקלק על כלי המלבן  (rectangle). לחץ והחזק במקש Ctrl , וגרור בחלון הציור עד שתקבל ריבוע בגודל הרצוי לך.

אתה יכול לצייר מלבן ממרכזו החוצה באמצעות לחיצה והחזקה של מקש **Shift** בעודך מבצע את הגרירה. אתה גם יכול לצייר ריבוע ממרכזו החוצה באמצעות לחיצה והחזקה של מקשי **Shift + Ctrl** בעודך מבצע את הגרירה.

אתה יכול לצייר מלבן המכסה את עמוד הציור באמצעות הקלקה כפולה על כלי המלבן (**rectangle**).

לעגל פינות של מלבן או ריבוע

1. הקלק על מלבן או ריבוע.
2. הקלד ערכים באזור **Corner roundness** של סרגל ה-**Property**. להשגת עיגוליות זהה לכל הפינות, לחץ על לחצן **Round corners together** בסרגל ה-**Property** (סרגל המאפיינים).

אתה גם יכול לעגל פינות של מלבן או ריבוע נבחרים באמצעות סינון (**filtering**). למידע נוסף ראה את הסעיף "סינון, דוגמאות תלמים וחיתוך זוויות" במדריך זה.

אתה גם יכול לעגל פינות של מלבן או ריבוע נבחרים באמצעות כלי הצורות Shape באמצעות גרירת פינה לעבר מרכז הצורה.

לקביעת ברירת המחדל לעיגול הפינות, הקלק **Tools > Options**, והקלקה כפולה על ארגז הכלים Toolbox מרשימת הקטגוריות של Workspace (סביבת העבודה). אח"כ הקלק על כלי המלבן (rectangle), והזז את המחווין או הקלד מספר.

Pie **לציור אליפסות, מעגלים, קשתות וצורות** **(פשטידה)**



אתה יכול לצייר אליפסה או עיגול באמצעות גרירה אלכסונית באמצעות כלי האליפסה (Ellipse) או באמצעות הגדרת הרוחב או הגובה עם כלי ה- 3 point Ellipse. כלי ה- 3 point Ellipse מאפשר לך ליצור במהירות אליפסה בזווית, תוך ביטול הצורך לסובב את האליפסה.

באמצעות כלי אליפסה (Ellipse) אתה יכול לצייר קשת חדשה או צורת פשטידה עגולה, או ניתן לצייר אליפסה או עיגול ואז לשנות אותם לקשת או צורת פשטידה עגולה.




באמצעות כלי ה- 3 point Ellipse אתה יכול לצייר אליפסה באמצעות ציור תחילה של קו מרכזי ואז ציור של הגובה. האליפסה שתתקבל תהיה ניצבת באלכסון.

לציור אליפסה או עיגול באמצעות גרירה אלכסונית

להשגת	פעל כדלהלן
ציור אליפסה 	בארגז הכלים, הקלק על כלי האליפסה (Ellipse). גרור בחלון הציור עד שתקבל אליפסה בצורה הרצויה לך.
ציור עיגול 	בארגז הכלים, הקלק על כלי האליפסה (Ellipse). לחץ והחזק במקש Ctrl, וגרור בחלון הציור עד שתקבל עיגול בגודל הרצוי לך.

אתה יכול לצייר אליפסה או עיגול ממרכזו החוצה באמצעות לחיצה והחזקה של מקש Shift בעודך מבצע את הגרירה.

לציור אליפסה באמצעות הגדרת רוחב וגובה

1. בתיבת הכלים, הקלק על כלי ה-  3 point Ellipse.
2. בחלון הציור, גרור לציור של הקו המרכזי של האליפסה בזווית בה אתה מעוניין.
הקו המרכזי עובר דרך מרכז האליפסה וקובע את רוחבה.
3. העבר את הסמן לקביעת גובה האליפסה ואז הקלק.

לציור קשת או צורת פשטידה (Pie) עגולה

להשגת	פעל כדלהלן
ציור קשת	בארגז הכלים, הקלק על כלי האליפסה (Ellipse). הקלק Arc (קשת) בסרגל ה- Property. גרור בחלון הציור עד שתקבל קשת בצורה הרצויה לך.
ציור צורת פשטידה (Pie) עגולה	בארגז הכלים, הקלק על כלי האליפסה (Ellipse). הקלק Pie (פשטידה) בסרגל ה- Property. גרור בחלון הציור עד שתקבל פשטידה בצורה הרצויה לך.

(C) כל הזכויות שמורות לקורל ישראל

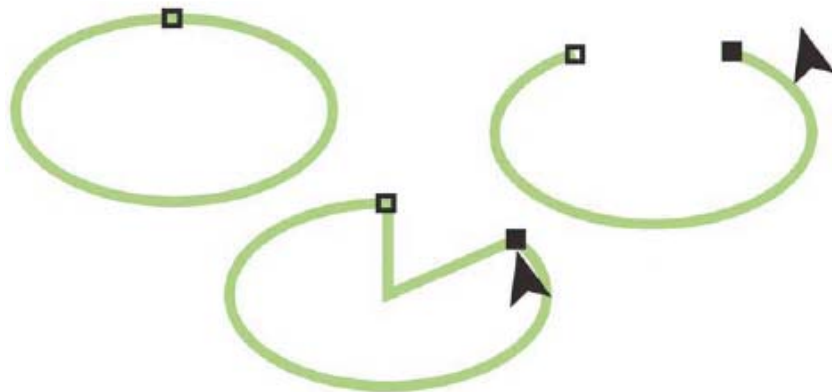


לציור של קשת, על האליפסה או העיגול להיות עם קווי מתאר.



אתה יכול לשנות את הכיוון של קשת או צורת פשטידה עגולה בחרים
באמצעות הקלקה על לחצן **Clockwise/counter Clockwise arcs or pies** בסרגל ה- **Property**.

אתה יכול להגביל את תנועת הנקודה ליחידות של 15 מעלות בפעם באמצעות
לחיצה והחזקה של Ctrl בזמן הגרירה.



על מנת להשתמש בכלי ה-**Shape** ליצירת צורת פשטידה, גרור את נקודת המפרק
(node) האליפסה (משמאל) אל תוך האליפסה (אמצע). ליצירת קשת, גרור את נקודת
המפרק (node) האליפסה החוצה (מימין).

ציור מרובה צלעות (פוליגון) וכוכבים.

CorelDRAW מאפשרת לך לצייר פוליגונים ושני סוגים של כוכבים: מושלמים ומורכבים. כוכבים מושלמים הם הכוכבים המסורתיים וניתן להוסיף להם מילוי המתייחס לכל שטח הכוכב. לכוכבים מורכבים יש צלעות הנחתכות זו בזו והמייצרים תוצאות מקוריות בהתאם לשימוש במילוי.



משמאל לימין: פוליגון, כוכב מושלם, וכוכב מורכב. כולם עם מילוי fountain

אתה יכול לבצע שינויים בפוליגונים ובכוכבים. למשל, אתה יכול לשנות את מספר הצלעות בפוליגון או את מספר הנקודות בכוכב, ואתה יכול לחדד את קצוות הכוכב. אתה יכול גם להשתמש בכלי ה-Shape לשנות את צורת הפוליגונים והכוכבים המורכבים בדיוק כפי שאפשר לעשות זאת עם צורות עקומות. למידע נוסף על עבודה עם אובייקטים עקומים, ראה את הסעיף "אובייקטים עקומים" במדריך זה. ניתן לשנות צורת כוכבים מושלמים בהגבלות מסוימות.



לצייר פוליגון (רב-צלעות)

- בארגז הכלים הקלק על כלי הפוליגון וגרור אל תוך חלון הציור עד שתקבל פוליגון בגודל הרצוי לך.



אתה יכול לצייר פוליגון ממרכזו החוצה באמצעות לחיצה והחזקה של מקש **Shift** בעודך מבצע את הגרירה. אתה גם יכול לצייר פוליגון סימטרי ממרכזו החוצה באמצעות לחיצה והחזקה של מקשי **Ctrl** בעודך מבצע את הגרירה.

לציור כוכב

להשגת	פעל כדלהלן
ציור כוכב מושלם	בארגז הכלים, הקלק על כלי הכוכב Star  . גרור בחלון הציור עד שתקבל כוכב בגודל הרצוי לך.
ציור של כוכב מורכב	בארגז הכלים, הקלק על כלי הכוכב Complex Star  . גרור בחלון הציור עד שתקבל כוכב בגודל הרצוי לך.




אתה יכול לצייר כוכב ממרכזו החוצה באמצעות לחיצה והחזקה של מקש **Shift** בעודך מבצע את הגרירה. אתה גם יכול לצייר כוכב סימטרי ממרכזו החוצה באמצעות לחיצה והחזקה של מקשי **Ctrl** בעודך מבצע את הגרירה.

לבצע שינויים בפוליגון

להשגת	פעל כדלהלן
שנה את מספר הצלעות בפוליגון	בחר בפוליגון, הקלד ערך בתיבת: Number of points or sides on polygon, star or complex star בסרגל ה- Property , ולחץ Enter .


שנה צורת פוליגון
לצורת כוכב

בחר בפוליגון, הקלק על כלי ה-Shape  , גרור קצה של הפוליגון בחלון הציור עד שתקבל כוכב בצורה הרצויה לך.



משמאל לימין: כלי ה-Shape היה בשימוש לשינוי צורת הפוליגון לצורת כוכב שניתן לעצבו כאובייקט עקום. חלקי הקו של הכוכב הומרו לעקומות והותאמו ליצירת צורת כוכב ים.

לבצע שינויים בצורת הכוכב

להשגת	פעל כדלהלן
שנה את מספר הנקודות בכוכב	בחר כוכב, הקלד ערך בתיבת: Number of points or sides on polygon, star or complex star בסרגל ה-Property, ולחץ Enter.
חדד את נקודות החוד בכוכב	בחר כוכב, הקלד ערך בתיבת: Sharpness of star and complex star בסרגל ה-Property.
שנה צורת כוכב	בחר בפוליגון, הקלק על כלי ה-Shape  , גרור קצה של כוכב.



כשאתה משתמש בכלי ה-**Shape** לשינוי צורת כוכב מושלם, תנועת חוד הכוכב מוגבלת. בנוסף, בכוכבים מושלמים לא ניתן להוסיף או לגרוע ראשי חוד לכוכב, ואינך יכול להמיר קטעי קו לקטעי עקומה.


ציור ספירלה

אתה יכול לצייר שני סוגי ספירלות: סימטריות ולוגריתמיות. ספירלות סימטריות מתרחבות באופן שווה כך שהמרחק בין סיבוב ספירלי אחד למשנהו הוא שווה. ספירלות לוגריתמיות מתרחבות עם הדלת המרחק בין ספירלה אחת לשנייה. אתה יכול לקבוע את הקצב בו תגדל הספירלה הלוגריתמית כשהיא מתרחבת כלפי חוץ.





ספירלה סימטרית (בשמאל) וספירלה לוגריתמית (בימין)

לציור ספירלה

1. בתיבת הכלים, הקלק על כלי הספירלה  **Spiral**.
 2. הקלד ערכים בתיבת **Spiral revolution** בסרגל ה- **Property**.
- (C) כל הזכויות שמורות לקורל ישראל

3. בסרגל ה- **Property** (סרגל המאפיינים), הקלק על אחד מהלחצנים הבאים:

-  Symmetrical spiral
-  Logarithmic spiral

אם תרצה לשנות את מידת התרחבות מרחקי הרווח בין הספירלות במהלך התרחבות הספירלה כלפי חוץ, השתמש במחווה **spiral. expansion**.
4. גרור אלכסונית בחלון הציור עד שהספירלה תגיע לגודל הנדרש.

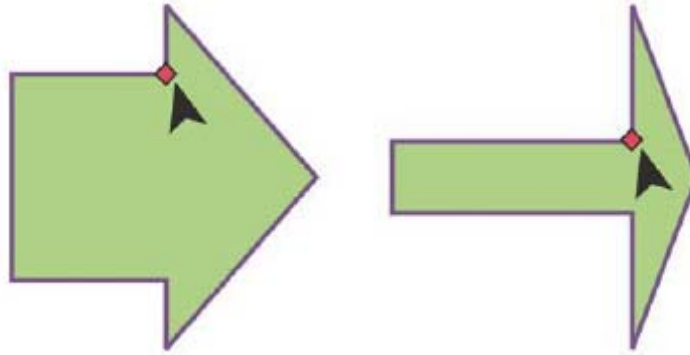


אתה יכול לצייר ספירלה ממרכז החוצה באמצעות לחיצה והחזקה של מקש **Shift** בעודך מבצע את הגרירה.

אתה גם יכול לצייר ספירלה ממדים מאוזנים אופקית ואנכית מהמרכז החוצה באמצעות לחיצה והחזקה של מקשי **Ctrl** בעודך מבצע את הגרירה.

ציור צורות קבועות מראש

באמצעות שימוש בקולקציית **Perfect Shapes TM**, אתה יכול לצייר ציורים שנקבעו מראש. צורות מסוימות - במיוחד צורות בסיסיות, צורות חצים, צורות כרזה, וצורת בועת קריאה – כוללים גליפים. אתה יכול לגרור את הגליף לשנות את מראה הצורה.








באמצעות כלי ה-**Shape** אתה יכול לגרור את הגליף לשנות את הצורה.

אתה יכול להוסיף טקסט אל תוך או מחוץ לצורה. למשל, תרצה להוסיף כותרת בתוך סמל של תרשים זרימה או בועת דיבור.

לציור צורה הקבועה מראש

1. בתיבת הכלים, הקלק על אחד מהכלים הבאים:

-  **Basic Shapes**
-  **Arrow Shapes**
-  **Flowchart Shapes**
-  **Banner Shapes**
-  **Callout Shapes**

2. בטח באמצעות בוחר ה-**Perfect Shapes** בסרגל ה-**Property**, ואז הקלק על צורה.

3. גרור אלכסונית בחלון הציור עד שהצורה תגיע לגודל הנדרש.



כמו צורות אחרות, צורות המצוירות באמצעות **Perfect Shapes** ניתנות לשינוי.



לשינוי צורה הקבועה מראש

1. בחר בצורה המכילה גליף.
2. גרור את הגליף עד שתקבל את הצורה הרצויה.



הצורות זווית ימנית, לב, ברק, פיצוץ ותזרים הזרימה אינם כוללים גליף.

להוספת טקסט לצורה הקבועה מראש

1. בתיבת הכלים, הקלק על כלי ה- TEXT.
2. מקם את הסמן בתוך קו המתאר של הצורה עד שישתנה לסמן המלל .
3. הקלד בתוך הצורה, בחר בגופן ופרמט את הטקסט.

ציור באמצעות זיהוי צורות

אתה יכול להשתמש בכלי Smart drawing לציור Freehand strokes שיזוהו ויומרו לצורות בסיסיות. מלבנים ואליפסות מתורגמות לאובייקטים של התוכנה; טרפזים וקווים מקבילים מתורגמים לאובייקטים של **Perfect Shapes**; קווים, משולשים, ריבועים, צורות יהלום, עיגולים, וחיצים מתורגמים לעקומות. כאשר אובייקט מומר לכדי צורה, הוא עובר החלקה. אובייקטים ועקומות המצוירות בעזרת זיהוי הצורות ניתנים לעריכה. אתה יכול לקבוע את הרמה בה CorelDRAW מזהה צורות וממירה אותם לאובייקטים.

באפשרותך גם לקבוע את רמת ההחלקה הרצויה אותה אתה מבקש ליישם על עקומה.


אתה יכול לקבוע מהו פרק הזמן שיחלוף בין פעולה עם העט והיישום של זיהוי הצורה. למשל, אם הטיימר נקבע על שנייה, ואתה מצייר עיגול, זיהוי הצורה יפעל שנייה אחת אחרי ציור העיגול.

אתה גם יכול לבצע תיקונים כשאתה מצייר. אתה יכול גם לשנות את עובי וסגנון הקו של הצורה שצויר באמצעות זיהוי צורות.





צורות שנוצרו באמצעות **Smart drawing** מזוהות ועוברות החלקה.

ציור צורה או קו באמצעות זיהוי צורות

1. בתיבת הכלים, הקלק על כלי ה-  **Smart drawing**.
2. בחר ב"רמת הזיהוי" (Recognition level) מתיבת ה- **Recognition level** בסרגל ה- **Property**.
3. בחר ב"רמת ההחלקה" (Smoothing level) מתיבת ה- **Recognition level** בסרגל ה- **Property**.
4. צייר צורה או קו בחלון הציור.


כלי ה-  **Smart drawing** בסרגל ה- **Property** מוצג רק כאשר כלי ה- **Smart drawing** נבחר.

לקביעת השהייה בזיהוי צורות

1. הקלק על **Tools > Customization**.
 2. ברשימת הקטגוריות של תיבת הכלים **Tool - box**, הקלק על כלי ה-  **Smart drawing**.
 3. הזז את מחוון ה- **Drawing assistance delay** לקביעת זמן ההשהיה.
-  ההשהיה המינימלית עומדת על 10 מילי-שניות, ההשהיה המקסימלית היא של 2 שניות.

לבצע תיקון בזמן של שימוש זיהוי צורות

- לפני שזמן השהיית הזיהוי תחלוף, החזק בלחצן **Shift**, וגרור את האזור אותו אתה רוצה לתקן.
אתה חייב להתחיל במחיקת צורה או קו מהנקודה האחרונה שצוירה.

 אם אתה מצייר צורה ב-Freehand shape המורכבת ממספר עקומות, אתה גם יכול למחוק את העקומה האחרונה שציירת באמצעות מקש **Esc**.

זקוק למידע נוסף?

למידע נוסף אודות ציור צורות, פנו לסעיף "Drawing shapes" בפרק "Lines, shapes, and outlines" בתיקיית העזרה.





עבודה עם קווים קווי מתאר ותנועות מכחול

CorelDRAW מאפשרת לך להוסיף קווים ותנועות מכחול באמצעות שימוש מגוון טכניקות וכלים. אחרי שתצייר קווים או תוסיף תנועות מכחול לקווים, אתה יכול ל-format. אתה יכול גם פורמט את קווי המתאר המקיפים אובייקטים. CorelDRAW מספקת אובייקטים קבועים מראש שאתה יכול לרסס לאורך קו. אתה יכול גם ליצור זרימה וקווי מימד בציור. אתה יכול גם לצייר קווים באמצעות זיהוי צורה.

ציור קווים

קו נמתח בין שתי נקודות. קווים יכולים להיות מורכבים מקטעים רבים, וקטעי הקווים יכולים להיות ישרים או עקומים. קטעי הקו מחוברים באמצעות נקודות מפרק, אשר נתפסים כריבועים קטנים. CorelDRAW מספקת מגוון כלים המאפשרים לך לצייר עקומות וקווים ישרים, וקווים הכוללים גם עקומות וגם קווים ישרים.



כלי ה- Freehand וה- Polyline

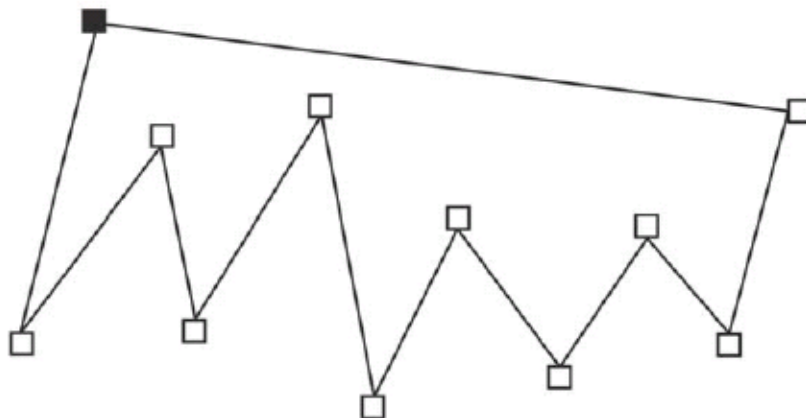
כלי ה- Freehand (ציור חופשי)  וה- Polyline  (רב-קו)

מאפשר לך ציור קווים באופן חופשי בספר הטיטות. אם טעית במהלך הציור, אתה יכול למחוק זאת מיידית ולהמשיך לצייר. כשאתה מצייר קווים ישרים אתה יכול להגביל אותם לקווים ישרים אנכיים או אופקיים.

כלי ה-Freehand (ציור חופשי) מאפשר לך שליטה על מידת החלקות (Smoothness) של עקומות אותם אתה מצייר כמו גם הוספת קטעים לקו קיים. לעומת זאת, כלי ה-Polyline (רב-קו) קל יותר לשימוש בעת ציור של קו מורכב הכולל עקומות וקווים ישרים לסירוגין.


כלי ה-Bezier (בזייה) וה-Pen (העט)

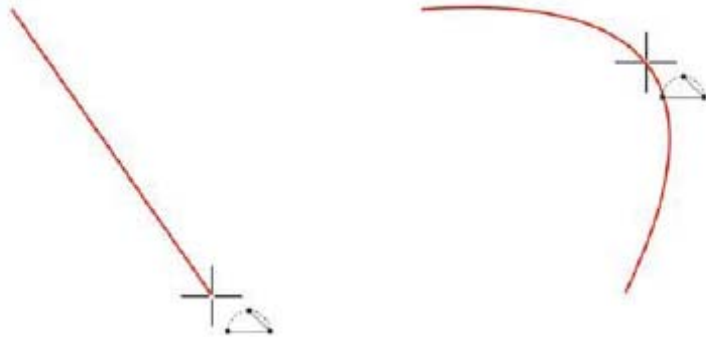
כלי ה-Bezier  (בזייה) וה-Pen  (העט) מאפשר לך לצייר קווים, קטע אחד מידי פעם באמצעות הנחת כל מפרק (Node) במדויק ושליטה על הצורה של כל קטע עקומה. כשאתה משתמש בכלי העט, אתה יכול לראות בצפייה מוקדמת את קטעי הקו אותו אתה מצייר.



אתה יכול לצייר קטעי קו מרובים באמצעות כלי ה-Bezier (בזייה) ולהקליק כל פעם כשאתה רוצה שהקו ישנה כיוון.

כלי ה- 3 point curve (עקומת 3 נקודות)

כלי ה- 3 point curve  (עקומת 3 נקודות) מאפשר לך ציור של עקומות פשוטות באמצעות הגדרת גובהן ורוחבן. השתמש בכלי זה ליצירת צורות קשת במהירות מבלי להתעסק בניהול נקודות המפרק (Nodes).



אתה

יכול לצייר עקומות באמצעות הגדרת הרוחב (בצד שמאל), ואז הגדרת הגובה והקלקה על הדף (בימין).

כלי ה- Smart drawing (ציור חכם)

כלי ה- Smart drawing (ציור חכם) מאפשר לך להשתמש ב"זיהוי צורה" לציור קווים ישרים ועקומות. ראה מידע נוסף בסעיף ציור באמצעות "זיהוי צורה".

שימוש ב- Nodes (נקודות מפרק) וידיית שליטה

במספר קווים תמצאו Nodes (נקודות מפרק) וידיית שליטה באמצעותם אתה יכול לבצע שינויים בקווי צורה כשאתה מצייר. למידע על סוגי ה-Nodes (נקודות מפרק), ראה את הסעיף "שימוש באובייקטים של עקומות".

ציור קו באמצעות כלי ה- Freehand (ציור חופשי)

להשגת	פעל כדלהלן
ציור עקומה	הקלק במקום בו אתה רוצה להתחיל וגרור.
ציור קו ישר	הקלק במקום בו אתה רוצה להתחיל, ואז הקלק במקום בו אתה רוצה שהקו יסתיים.
שליטה על החלקת Smoothness קו עקומה	הכנס ערך לתיבת Freehand Smoothing בסרגל ה- Property . ערכים גבוהים יותר מפקים קווים חלקים יותר.
הוספת קטעי קו לקו קיים	הקלק על מפרק (Node) הקצה של קו שבחרת, והקלק היכן תרצה כי המקטע החדש יסתיים.
יצירת צורה סגורה עם שני קווים מחוברים או יותר.	בקו המכיל שני מקטעים, הקלק על מפרק (Node) הקצה, ואז הקלק על מפרק (Node) ההתחלה.

אתה יכול להגביל קו שנוצר בכלי ה- Freehand (ציור חופשי) לזווית הקבועה מראש, הנקראת זווית מוגבלת, באמצעות אחזקת הלחצן Ctrl בזמן שאתה גורר. תכונה זו היא שימושית לציור קווים ישרים אופקיים ואנכיים.

אתה גם יכול למחוק קטע מקו העקומה שציירת בכלי ה- Freehand (ציור חופשי) באמצעות אחזקת הלחצן Shift וגרירה אחורנית על הקו שציירת מבלי לשחרר את לחצן העכבר.

ציור באמצעות כלי ה- Polyline (רב קו)



1. בתיבת הכלים, הקלק על כלי ה- **Polyline**.

2. בצע את אחת מהאפשרויות הבאות:

- לציור מקטע קו ישר, הקלק במקום בו אתה רוצה להתחיל את מקטע הקו, ואז הקלק במקום בו תרצה שהמקטע החדש יסתיים.
- לציור מקטע עקומה, הקלק במקום בו אתה רוצה להתחיל ואז גרור על פני דף הציור.

3. הקלק הקלקה כפולה לסיום הקו.



אתה יכול לסגור אובייקט פתוח באמצעות הקלקה על לחצן



Auto-close curve בסרגל ה- **Property**.

ציור באמצעות כלי ה- Bezier (בזייה)



1. בתיבת הכלים, הקלק על כלי ה- **Bezier** (בזייה).

2. בצע את אחת מהאפשרויות הבאות:

- לציור מקטע קו ישר, הקלק במקום בו אתה רוצה להתחיל את מקטע הקו, ואז הקלק במקום בו תרצה שהמקטע החדש יסתיים.
 - לציור מקטע עקומה, הקלק במקום בו אתה רוצה למקם את המפרק (Node) הראשון, ואז גרור את ידית השליטה (Control handle) למקום בו אתה רוצה למקם את נקודת המפרק (Node) הבאה. שחרר את לחצן העכבר, וגרור את ידית השליטה (Control handle) ליצירת העקומה. אתה יכול להוסיף מקטעים ככל שתרצה.
3. הקלק **Spacebar** לסיום הקו.




לצייר מקטע עקומה ומייד אחריו מקטע ישר	צייר מקטע עקומה, הקלק הקלקה כפולה על מפרק (Node) הקצה, והקלק היכן תרצה שמקטע הקו הישר יסתיים.
---------------------------------------	---

לצייר מקטע ישר ואחריו מקטע עקומה	צייר מקטע קו ישר. הקלק על נקודת הקצה של המקטע, גרור למקום בו אתה מעוניין, ושחרר את לחצן העכבר. וגרור לציור העקומה.
----------------------------------	--


שנה את זווית העקומה ליחידות קבועות מראש כשאתה מצייר	בעודך מחזיק בלחצן Ctrl, גרור את ידית השליטה (Control handle).
---	---

ציור באמצעות כלי ה- Pen (העט)

1. בתיבת הכלים, הקלק על כלי ה- Pen
2. בצע את אחת מהאפשרויות הבאות:
 - לציור מקטע קו ישר, הקלק במקום בו אתה רוצה להתחיל את מקטע הקו, ואז הקלק במקום בו תרצה שהמקטע החדש יסתיים.
 - לציור מקטע עקומה, הקלק במקום בו אתה רוצה למקם את נקודת המפרק (Node) הראשון, ואז גרור את ידית השליטה (Control handle) למקום בו אתה רוצה למקם את המפרק (Node) הבאה. שחרר את לחצן העכבר, וגרור את ידית השליטה (Control handle) ליצירת העקומה.
3. הקלק הקלקה כפולה לסיום הקו.

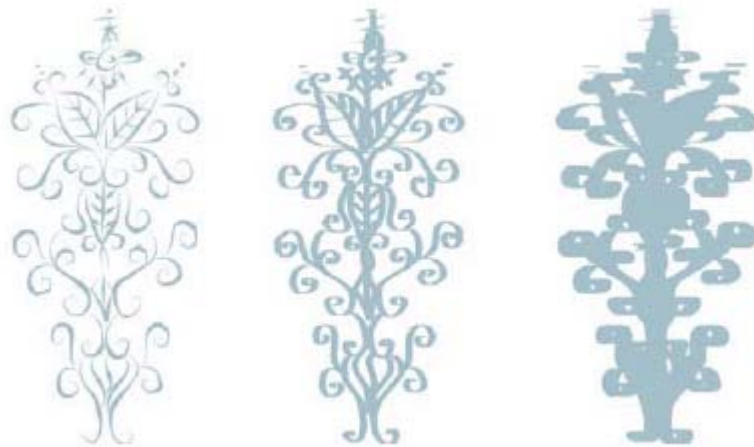
<p>Preview אפשר את לחצן ה- mode בסרגל ה-Property, ושחרר את לחצן העכבר. הזז את העכבר, והקלק לסיום הקו.</p>	<p>לצפות בתצוגה מוקדמת של קו בזמן הציור</p>
<p>Auto אפשר את לחצן ה- add-delete (הוסף-מחקר) בסרגל ה- אוטומטי) Property. הצבע על המקום בקו בו תרצה להוסיף נקודת מפרק (Node), והקלק כשהמצביע מתחלף למצב Add node (Node) מפרק </p>	<p>הוספת נקודת מפרק (Node) לקו</p>
<p>הצבע על מפרק (Node), והקלק כשהמצביע מתחלף למצב מחיקת נקודת מפרק (Node) Delete node - </p>	<p>מחקר מפרק (Node) מקו</p>

ציור עקומה באמצעות הגדרת רוחב וגובה

1. בתיבת הכלים, הקלק על כלי ה- **3 point curve** (עקומת 3 נקודות) 
2. הקלק במקום בו אתה רוצה שהעקומה תתחיל, ואז הקלק במקום בו אתה רוצה שהעקומה תסתיים.
3. שחרר את לחצן העכבר, והקלק בנקודה שאתה רוצה שתהיה במרכז העקומה.

ציור קווי קליגרפיה, קוים רגישי-לחץ וקווים הקבועים מראש

CorelDRAW מאפשרת לך לחקות את האפקטים של עט קליגרפיה כשאתה מצייר קווים. קווים קליגרפיים שונים בעובי הקו בהתאם לכיוון הקו וזווית ציפורן העט. כברירת מחדל, קווים קליגרפיים מופיעים כצורות סגורות המצוירים בעיפרון. אתה יכול לשלוט בעובי הקווים באמצעות שינוי זווית הקו אותו אתה מצייר ביחס לזווית הקליגרפית בה בחרת. למשל, כשהקו שאתה מצייר עומד ניצב לזווית הקליגרפית, הקו הוא במקסימום העובי שלו המוגדר על ידי רוחב העט. אבל, לקווים המצוירים בזווית הקליגרפית, אין כמעט עובי.



עט קליגרפית מאפשרת לך לצייר קווים בעוביים שונים.

CorelDRAW מאפשרת לך ליצור קווים רגישי-לחץ עם עובי משתנה. אתה יכול ליצור אפקטים באמצעות העכבר או עטים רגישי-לחץ (pressure sensitive) ולוחות גרפיים (graphic tablet). שתי השיטות יוצרות קווים עם קצוות עקומים ורוחב משתנה לאורך מסלול. למידע נוסף פנה למדריכי ההפעלה של הלוחות הגרפיים והעטים הרגישים ללחץ.



פרח המצויר באמצעות שימוש בשלושה סוגי קווים שונים: עט קווים קליגרפיים (שמאל), קווים רגישי-לחץ (pressure sensitive) עם עובי משתנה (במרכז) וקווים שטוחים שנקבעו מראש.

CorelDRAW מאפשרת לך קווים הקבועים מראש המאפשרים לך ליצור תנועות מכחול עבות במגוון של צורות. אחרי שציירת ציור קליגרפיה או קו קבוע מראש, אתה יכול להשתמש או למלא את זה כמו שאפשר לעשות עם כל אובייקט אחר. למידע נוסף פנה לסעיף "מילוי אובייקטים" בהמשך המדריך.

לציור קו קליגרפי



1. בתיבת הכלים, הקלק על כלי ה-  **Artistic media**.
2. הקלק על לחצן  **Calligraphic** בסרגל ה- **Property**.
אם אתה רוצה לקבוע את רוחב הקו, הקלד ערך בתיבת **Artistic media tool width** בסרגל ה- **Property**.
3. הקלד ערך בתיבת **Calligraphic angle** בסרגל ה- **Property**.
אם תרצה להחליק את קצוות הקו, הקלד ערך בתיבת **Freehand smoothing** בסרגל ה- **Property**.
4. גרור את הקו עד שיהיה בצורה בה אתה מעוניין.

(C) כל הזכויות שמורות לקורל ישראל





הרוחב שאתה קובע הוא מקסימום רוחב הקו. הזווית של הקו אותו אתה מצייר ביחס לזווית הקליגרפית קובע את רוחב הקו הלכה למעשה.

לציור קו רגיש-לחץ (*pressure sensitive*)

1. בתיבת הכלים, הקלק על כלי ה-  **Artistic media**.
2. הקלק על לחצן  **Pressure** בסרגל ה- **Property**.
אם אתה משתמש בעכבר, לחץ על חץ למעלה (**Up arrow**) או חץ למטה (**Down arrow**) להשגת חיקוי בלחץ העט והשינוי ברוחב הקו.
3. גרור את הקו עד שיהיה בצורה בה אתה מעוניין.

לציור קו שנקבע מראש

1. בתיבת הכלים, הקלק על כלי ה-  **Artistic media**.
2. הקלק על לחצן  **Preset** בסרגל ה- **Property**.
3. בחר קו שנקבע מראש מתיבת **Preset stroke list**.
אם תרצה להחליק את קצוות הקו, הקלד ערך בתיבת **Freehand smoothing** בסרגל ה- **Property**.
4. גרור את הקו עד שיהיה בצורה בה אתה מעוניין.
אם אתה רוצה לקבוע את רוחב הקו, הקלד ערך בתיבת **Artistic media tool width** בסרגל ה- **Property**.

עיצוב קו (*Formatting*) וקווי מתאר

בקווים מטפלים באותו אופן כמו קווי מתאר בצורות סגורות, כמו אליפסות ופוליגונים. אתה יכול לשנות את מראה הקווים או קווי המתאר באמצעות שימוש בבקרים בתיבת השיח **Outline pen**, בדף ה- **Outline** של דוקר **Object properties**, וסרגל ה- **Property**. למשל, אתה יכול להגדיר את הצבע, רוחב, וסגנון הקווים וקווי המתאר.

(C) כל הזכויות שמורות לקורל ישראל

אתה יכול לבחור את סגנון הפינה לקביעת צורת הפינה בקווים ובחירת סגנון LINE CAP בכדי לשנות את מראה נקודות הקצה של הקו. כברירת מחדל, קו מתאר מובא מעל למילוי האובייקט, אהל אתה יכול להביא אותו מאחורי המילוי, כשהמילוי עולה (מכסה) על קו המתאר. אתה יכול גם לקשר את עובי קו המתאר לגודל של אובייקט כך שקו המתאר גדל כשאתה מגדיל את גודל האובייקט וקטן כשאתה מפחית את גודל האובייקט.

כשאובייקט מכיל קווים הנפגשים בזוויות חדות, אתה יכול לקבוע את גבולות ה-Miter לקביעת צורת הפינה. פינות עם זוויות מעל גבולות ה-Miter הן מחודדות (mitered); פינות עם זוויות מתחת לגבולות ה-Miter הן beveled (משופעים/squared off).

אתה יכול ליצור קווי מתאר קליגרפיים. קווי מתאר קליגרפיים משתנים בעוביים, ויוצרים אפקט של ציור ידני. בנוסף, אתה יכול להוסיף ראשי חץ לקווים ולעקומות. אתה יכול ליצור ראשי חץ חדשים, ולערך ראשי חץ קיימים. ברירות המחדל של תכונות הקווים וקווי המתאר לכל פרויקט חדש שאתה מצייר הן כדלהלן:

- רוחב שורה
- CMYK צבע שחור
- קו רציף
- פינות מרובעות ו-LINE CAP
- אין שימוש בראשי חץ
- קווי מתאר משמשים מעל למילוי האובייקט

בתוכנות מסוימות, קווי מתאר ידועים גם כתנועות מכחול או קווים עבים.

יצירת קווי מתאר גזירים (CUTTABLE)

ליצירת קו-מתאר גזיר (ניתן לגזירה) עבור התקנים כמו תווינים (Plotters) או חותכי וינל, אשר אינם יכולים לתרגם רוחב קווי מתאר; אתה צריך קודם כל להמיר את קו המתאר לאובייקט. למידע נוסף, ראה "העתקה, המרה והסרת קווי מתאר" בהמשך המדריך.

דרך נוספת ליצירת קו מתאר גזיר היא באמצעות שימוש אפקט ה-
CONTOUR למידע נוסף, ראה "ל-CONTOUR אובייקט" בהמשך המדריך.

להגדיר הגדרות קווים וקווי מתאר

1. בחר באובייקט.
2. בתיבת הכלים, הקלק על כלי ה- **Outline** **איור**, והקלק **Outline pen**.
3. פתח את בוחר הצבע, ובחר בצבע.
4. קבע ערך בתיבת הרוחב **Width**.
5. בחר סגנון קו מתיבת הסגנון **Style**.

אתה יכול גם...

להגדיר את צורת הפינות	באזור הפינות Corners בחר סגנון פינה.
להגדיר את מראה נקודות הקצה ב- Open path	בחר ב-Cap style באזור Line cap.
הפעל קו מתאר מאחורי מילוי אובייקט	סמן ואפשר את תיבת הסימון Behind fill .
קשר את עובי קו המתאר לגודל האובייקט	סמן ואפשר את תיבת הסימון Scale with image .
צור סגנון קו	הקלק Edit style , והזז את המחווין בתיבת השיח Edit line style . באמצעות הקלקה על התיבות

שמשמאל למחווה, אתה יכול לקבוע את מיקום ותדירות הנקודות בסגנון הקו החדש שאתה יוצר. הקלק **Add**.

ערוך סגנון קו	בחר בסגנון קו בתיבת Style list , והקלק על Edit style . צור סגנון קו בתיבת השיח Edit line style והקלק החלף Replace .
---------------	---

קבע את גבול ה-Miter	הקלד ערך רצוי בתיבת ה- limit Miter .
---------------------	--

אתה יכול לגשת במהירות ל תיבת השיח **Outline pen** על תיבת השיח באמצעות הקלקה כפולה על איקון **Outline** בתיבת הסטטוס.

אתה יכול גם לשנות את רוחב קו המתאר של אובייקטים נבחרים באמצעות הקלדת ערך בתיבת ה- **Outline width** בסרגל ה- **Property**.


ליצירת קו מתאר קליגרפי

1. בחר באובייקט.
2. בתיבת הכלים, הקלק על כלי ה- **Outline**, והקלק **Outline pen**.
3. באזור הפינות **Corners** אפשר סגנון פינה.
4. באזור **Calligraphy**, הקלד ערך בתיבת **Stretch** לשינוי הרוחב של ציפורן העט.
- טווח הערכים נע בין 1 ל-100, כש- 100 הינה הגדרת ברירת המחדל. הפחתת הערך הופכת ציפורן מרובעת למלבנית וציפורן עגולה לאובאלית, היוצרים אפקט קליגרפי יותר מובלט.
5. הקלד ערך בתיבת **Angle** לשינוי האוריינטציה של העט ביחס למשטח הציור.



להחזרת ערכי **Stretch** ו- **Angle** לערכים המקוריים שלהם, הקלק **Default**. אתה גם יכול לכוון את ערכי **Stretch** ו- **Angle** באמצעות גרירת תיבת התצוגה המקדימה **Nib shape**.

להוספת ראש חץ

1. בחר בקו או בעקומה.
2. בתיבת הכלים, הקלק על כלי ה- **Outline** , והקלק **Outline pen**.
3. באזור הפינות **Arrows** אפשר סגנון פינה.
4. באזור **Calligraphy**, פתח את בוחר **Start arrowhead** (PICKER) והקלק על צורה למסיים קו.
5. פתח את בוחר **End arrowhead** (PICKER) והקלק על צורה למסיים קו.

העתקה, המרה, והסרת קווי מתאר

CorelDRAW מאפשרת לך להעתיק מאפייני קו מתאר לאובייקטים אחרים. למידע נוסף על העתקת מאפייני קווי מתאר ראה "להעתקת מאפייני מילוי, קווי מתאר או מלל (טקסט)" בהמשך המדריך.

אתה גם יכול להמיר קווי מתאר לאובייקט, ואתה יכול להסיק קו מתאר. המרת קו מתאר לאובייקט יוצר אובייקטים סגורים ללא מילוי עם צורת קו המתאר. אתה יכול להשתמש עם מילוי ואפקטים מיוחדים לאובייקט החדש. בהמרת קו מתאר לאובייקט ניתן להשתמש לשם יצירת קווי מתאר לגזירה עבור התקנים כמו תווינים (Plotters), מכונות חריטה ומכונות חותכות ויניל שאינם יכולים לתרגם רוחב קו- המתאר בקבצי CorelDRAW.

להמרת קו מתאר לאובייקט


1. בחר באובייקט.
2. הקלק על כלי **Arrange > Convert outline to object**.
קו המתאר הופך אובייקט סגור ללא מילוי חופשי ממילוי האובייקט המקורי, והמילוי משמש לאזור, שהיה קו המתאר של האובייקט המקורי. אם אתה רוצה להשתמש במילוי לאובייקט החדש, המילוי משמש לאזור, שהיה קו המתאר המקורי של האובייקט.



כוכב עם שימוש בקו מתאר (שמאל); קו המתאר הומר לאובייקט חופשי מהמילוי המקורי (מרכז); מילוי עט נובע המשמש לאובייקט סגור חדש.

להסרת קו המתאר של אובייקט

1. בחר באובייקט.
2. בסרגל ה- **Property**, בחר **None** מתיבת **Outline width**.


 אתה יכול גם להסיר את קו המתאר מאובייקט באמצעות בחירת האובייקט והקלקה כפולה על **No color** מלוח הצבעים (palette).


החלת תנועות מכחול

CorelDRAW מאפשרת לך להחיל מגוון של תנועות מכחול שנקבעו מראש, בטווח שבין תנועות מכחול עם ראשי חץ לכאלה עם מילוי של תבניות קשת בענן. כשאתה מצייר תנועת מכחול שנקבעה מראש, אתה יכול לקבוע חלק ממאפייניה. למשל, אתה יכול לשנות את רוחב המכחול ולקבוע את מידת החלקות שלו.


אתה גם יכול לקבוע תנועות מכחול בהתאמה אישית באמצעות שימוש באובייקט או בקבוצת אובייקטים וקטוריים. כשאתה יוצר תנועות מכחול בהתאמה אישית, אתה יכול לשמור אותם בין אלה שנקבעו מראש (Preset).

החלת תנועות מכחול שנקבעו מראש

1. בתיבת הכלים, הקלק על כלי ה-  **Artistic media**.
2. הקלק על לחצן  **Brush** בסרגל ה- **Property**.
3. בחר מכחול שנקבע מראש מתיבת **Brushstroke**.
אם תרצה להחליק את קצוות הקו, הקלד ערך בתיבת **Freehand smoothing** בסרגל ה- **Property**.
4. גרור את הקו עד שיהיה בצורה בה אתה מעוניין.
אם אתה רוצה לקבוע את רוחב הקו, הקלד ערך בתיבת **Artistic media tool width** בסרגל ה- **Property**.

 אם יש לך נגישות אל מכחול שאינו מופיע ברשימת תיבת **Brushstroke**, אתה יכול להשתמש בו באמצעות הקלקה על לחצן **Browse** על סרגל ה- **Property** ומציאת קובץ המכחול הרצוי.

ליצירת תנועת מכחול מותאמת אישית

1. בחר אובייקט או מערכת אובייקטים מקובצים.
2. בתיבת הכלים, הקלק על כלי ה-  **Artistic media**.
3. הקלק על לחצן **Brush** בסרגל ה- **Property**.
4. הקלק על אובייקט או מערכת אובייקטים מקובצים.
5. הקלק על לחצן  **Save artistic media stroke** בסרגל ה- **Property**.
6. הקלד שם קובץ עבור תנועת המכחול.
7. שמור.

ניתן לקבל גישה לתנועת מכחול בהתאמה אישית מתיבת

רשימת **Brushstroke** בסרגל ה- **Property**.

למחיקת תנועת מכחול בהתאמה אישית, בחר במכחול מתיבת
רשימת **Brushstroke** בסרגל ה- **Property** והקלק על לחצן המחיקה

 **Delete**.

אתה יכול ליצור מכחולים מותאמים אישית באמצעות הקלקה על **Effect > Artistic media** וקבע את ההגדרות בהם אתה מעוניין בדוקר **Artistic media**.

ריסוס אובייקטים לאורך קו

CorelDRAW מאפשרת לך לרסס סדרת אובייקטים לאורך קו. בנוסף
אובייקטים של גרפיקה ומלל, אתה יכול לייבא מפת סיביות (bitmap) וסמלים
לריסוס לאורך קו.

אתה יכול לשלוט באופן בו ייראה רו מרוסס באמצעות כוונון הרווחים שבין אובייקטים, כך שהם קרובים או רחוקים זה מזה. אתה יכול גם לשנות את סדר האובייקטים לאורך קו. למשל, אם אתה מרסס סדרת אובייקטים הכוללים כוכב, משולש, וריבוע, אתה יכול לשנות את סדר הריסוס כך שהריבוע יופיע ראשון, המשולש בעקבותיו ואז הכוכב. CorelDRAW גם מאפשרת לך לשנות את מיקום האובייקטים בקו מרוסס באמצעות החלפתם לאורך המסלול או קיזוזם באחד מארבעת הדרכים הבאות: מתחלף, שמאל, מקרי, או ימין. למשל, אתה יכול לבחור בכיוון קיזוז שמאל ליישר את האובייקטים אותם אתה מרסס לשמאלו של המסלול.

אתה גם יכול ליצור רשימת ריסוס חדשה עם אובייקטים משלך.

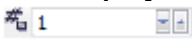
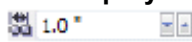




אובייקטים מרוססים לאורך קו עקום (שמאל). האובייקטים והקו נערכו אחרי שהאובייקטים רוססו (ימין).

לריסוס לאורך קו

1. בתיבת הכלים, הקלק על כלי ה- **Artistic media**.
2. הקלק על לחצן **Sprayer**  (המרסס) בסרגל ה- **Property**.
3. בחר בריסוס מתיבת **Spraylist file** בסרגל ה- **Property**. אם הריסוס המבוקש אינו מופיע ברשימה, הקלק על **Browse** בסרגל ה- **Property** לבחירת התיקייה בה נמצא הקובץ.
4. גרור לציור הקו.

(C) כל הזכויות שמורות לקורל ישראל

<p>הקלד מספר בתיבה העליונה של</p> <p>Dabs/spacing of תיבת</p> <p>objects to be sprayed</p> <p>בסרגל ה- </p> <p>.Property</p>	<p>לכוון את מספר האובייקטים</p> <p>המרוססים בכל נקודת רווח</p>
<p>הקלד מספר בתיבה התחתונה של</p> <p>Dabs/spacing of תיבת</p> <p>objects to be sprayed</p> <p>בסרגל ה- </p> <p>.Property</p>	<p>כוון את הרווחים בין התזות.</p>
<p>בחר בסדר ריסוס מתיבת Choice</p> <p>of spray order בסרגל ה-</p> <p>.Property</p>	<p>קבע את סדר הריסוס</p>
<p>הקלד מספר בתיבה העליונה של</p> <p>Size of objects to be תיבת</p> <p>sprayed בסרגל ה- .Property</p>	<p>כוון את גודל האובייקטים המרוססים</p>
<p>הקלד מספר בתיבה העליונה של</p> <p>Size of objects to be תיבת</p> <p>sprayed בסרגל ה- .Property</p>	<p>הגדל או צמצם את גודל האובייקטים</p> <p>המרוססים תוך התקדמותם לאורך</p> <p>הקו</p>
<p>הקלק על לחצן Reset values</p> <p>בסרגל ה-  .Property</p>	<p>אפס את רשימת הריסוס להגדרות</p> <p>שנשמרו</p>

הגדלת הערכים עבור גודלם של האובייקטים המרוססים לאורך הקו 
גורם לאובייקטים להיהפך גדולים יותר כשהם מופצים לאורך הקו.

רשימות ריסוס שלהם אובייקטים יותר מורכבים משתמשים ביותר משאבי מערכת.

תוכנת CorelDRAW נדרשת ליותר זמן להפקת קוים כשאובייקטים מורכבים נמצאים בשימוש, ואובייקטים אלה מגדילים את נפח הקובץ. שימוש בסמלים עבור כל קבוצה ברשימה יכול לעזור להפחית את גודל הקובץ ולהקל על העומס המוטל על המערכת שלך. למידע נוסף על יצירת סמלים, ראה "עבודה עם סמלים" בתיקיית העזרה.

ליצירת רשימת ריסוס חדשה

1. הקלק **Effect > Artistic media**
2. בחר באובייקט, מערכת של אובייקטים מקובצים, או סמל.
3. הקלק על לחצן **Save** ב- **Artistic media Docker**.
4. אפשר **Object sprayer**.
5. הקלק **OK**.
6. הקלד שם קובץ בתיבת **Filename**.
7. הקלק **Save**.



רשימות הריסוס נשמרות בפורמט קבצי CorelDRAW (CDR)

וניתן לגשת אליהם מהרשימה בתיבת **Spraylist file** של

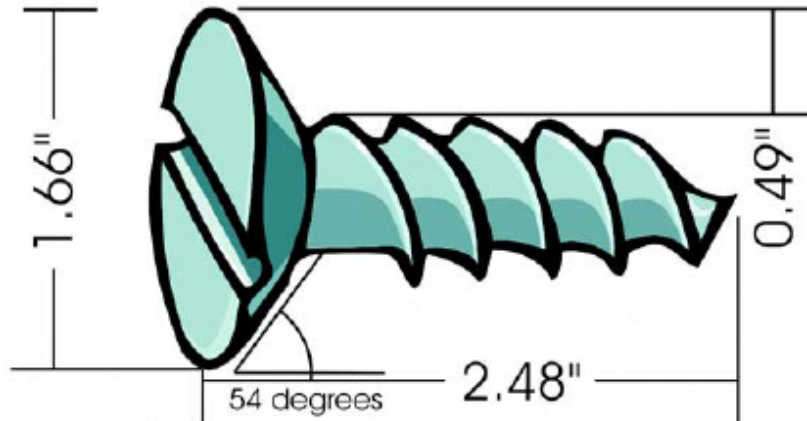
Artistic media בסרגל ה- **Property**.

ציור קווי זרימה וממדים

אתה יכול לצייר קווי זרימה בתרשימי זרימה ותרשימים ארגוניים לחיבור בין צורות תרשימים. האובייקטים נשארים מחוברים באמצעות אותם קווים אפילו כשאתה מזיז אחד או את שני האובייקטים. למידע נוסף על ציור צורות תרשימי זרימה, ראה "ציור צורות שנקבעו מראש" במדריך זה.




אתה יכול לצייר שורות של בועות דיבור הממתגים ומושכים תשומת לב לאובייקטים.

אתה גם יכול לצייר קווי ציון ממדים לציון המרחק בין שתי נקודות בציור או בגודל של האובייקטים. כברירת מחדל, קווי ממדים והמידות המופיעים על הקו משתנים כשאתה משנה את גודל האובייקט.






על מנת שתוכל להשתמש בזרימה, בועות דיבור, וקווי ממדים בדיוק רב, אתה צריך לפרק אותם לנקודות מפרק מוגדרים באובייקטים. למידע נוסף על Snapping ראה "Snapping objects".

ציור קווי זרימה בין שני אובייקטים או יותר

1. בתיבת הכלים, הקלק על כלי ה- **Connector** .
 2. בסרגל ה- **Property** הקלק על אחד מהלחצנים הבאים:
Angled connector  – ליצירת קו זרימה המכיל זוויות ישרות. קו הזרימה יכול להיות רצף של מקטעים אנכיים או אופקיים או שילוב של שניהם.
Straight connector  – ליצירת קו זרימה בכל זווית.
3. גרור מנקודת מפרק באובייקט אחד ל נקודת מפרק באובייקט אחר.
- (C) כל הזכויות שמורות לקורל ישראל

ציור בועות דיבור

1. בתיבת הכלים, הקלק על כלי ה-  **Dimension**.
2. בסרגל ה- **Property** הקלק על  **Callout**.
3. הקלק במקום בו אתה רוצה כי מקטע בועות הדיבור (Callouts) הראשון יתחיל.
4. הקלק במקום בו אתה רוצה כי מקטע בועות הדיבור (Callouts) השני יתחיל.
5. הקלק במקום בו אתה רוצה כי מקטע בועות הדיבור (Callouts) השני יסתיים.
6. סמן מלל  יעלה בקצה קו בועות הדיבור (Callouts), ויצביע היכן יש להתחיל להקליד מלל תג לאובייקט.

ציור קווי ממדים

1. בתיבת הכלים, הקלק על כלי ה-  **Dimension**.
2. בסרגל ה- **Property** הקלק על אחד מהלחצנים הבאים:
 - Vertical Dimension**  – ליצירת קו ממד אנכי המודד את המרחק האנכי בין שני הנקודות מפרק (לאורך ציר ה-Y).
 - Horizontal Dimension**  – ליצירת קו ממד אופקי המודד את המרחק האנכי בין שני הנקודות מפרק (לאורך ציר ה-X).
 - Slanted Dimension**  – ליצירת קו ממד משופע המודד את המרחק בין שני מקטעים משופעים.
 - Auto Dimension**  – ליצירת קו אנכי או אופקי.
3. הקלק על נקודות ההתחלה והסוף של קווי הממדים.
4. הקלק במקום בו אתה רוצה להכניס את מלל הממדים.

לצייר קו מידת הזווית

הקלק על לחצן הכלי **Angular**

 **dimension** בסרגל ה-

Property. הקלק במקום בו אתה

רוצה ששני הקווים המודדים את

הזווית ייפגשו. הקלק היכן אתה רוצה

שהקו הראשון יסתיים, והקלק היכן

אתה רוצה שהקו השני יסתיים. הקלק

במקום בו אתה רוצה שתג הזווית

יופיע.

מעוניין במידע נוסף?

למידע נוסף על עבודה עם קווים, עם קווי מתאר ועם מכחולים, ראה

"עבודה עם קווים, עם קווי מתאר ועם מכחולים" (*Working with*

Lines shapes and outlines בסעיף *lines, outlines and brushstrokes*)

outlines בתיקיית העזרה.



עבודה עם אובייקטים

עבודה עם אובייקטים מהווה חלק מהותי ביצירת ציורים.

בחירת אובייקטים

לפני שתוכל לשנות אובייקט עליך לבחור בו. אתה יכול לבחור באובייקטים נראים לעיין, אובייקטים המוסתרים מצפייה על ידי אובייקטים אחרים, ואובייקט יחיד מקבוצה או קבוצה. בנוסף, אתה יכול לבחור באובייקטים בסדר בו הם נוצרו, בחירת כל האובייקטים בפעולה אחת, וביטול בחירת אובייקטים.




לבחירת אובייקטים

ל...	פעל כדלהלן
בחירת אובייקט	הקלק על כלי הבחירה (Pick) ואז הקלק על אובייקט.
בחר אובייקטים מרובים	הקלק על כלי הבחירה (Pick) והחזק במקש Shift , והקלק על כל אובייקט בו אתה רוצה לבחור.
בחר את כל האובייקטים	הקלק Edit > Select all > Objects .
בחר אובייקט בקבוצה	החזק במקש Ctrl , הקלק על כלי הבחירה (Pick), ואז הקלק על אובייקט בקבוצה.
בחר אובייקט בקבוצה מקננת NESTED	החזק במקש Ctrl , הקלק על כלי הבחירה (Pick), ואז הקלק על אובייקט פעם אחת או יותר, עד שתופיע תיבת בחירה סביב לזה.
בחר באובייקט המוסתר ע"י אובייקטים אחרים	החזק במקש Alt , הקלק על כלי הבחירה (Pick), ואז הקלק על האובייקט העליון ביותר פעם אחת או יותר, עד שתופיע תיבת בחירה סביב לזה.

תיבת הסטטוס מציגה תיאור של כל אובייקט מוסתר בזמן שאתה בוחר בו.



אתה יכול גם לבחור באובייקט אחד או יותר באמצעות הקלקה על כלי הבחירה (**Pick**) , ואז גרירה סביב בחלון הציור לציור מסגרת סביב הבחירה. שיטה זו ידועה כ- **marquee selection**.



לביטול בחירת אובייקטים

פעל כדלהלן

ל...

ביטול בחירת אובייקט
הקלק על כלי הבחירה (Pick) ואז
הקלק על אזור ריק בחלון הציור.

ביטול בחירת אובייקט יחיד מתוך
הקלק על כלי הבחירה (Pick) והחזק
אובייקטים נבחרים מרובים במקש Shift, והקלק על האובייקט.

לטרנספורמציות אובייקטים

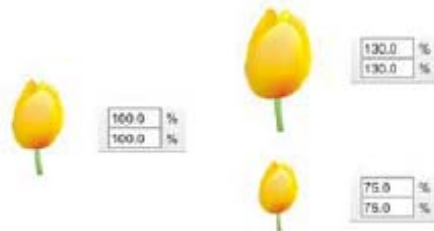
אתה יכול לבצע את מראה האובייקטים בחלון הציור באמצעות שימוש
בטרנספורמציות הבאות:

דוגמה

הטרנספורמציה



שינוי גודל (Sizing)
מאפשר לך לשינוי רוחבו
וגובהו של אובייקט.



Scaling מאפשר שינוי
גודל לפי שינוי קנה המידה
באחוזים

Skewing מאפשר הטיית

אובייקט בשיפוע לצד אחד.



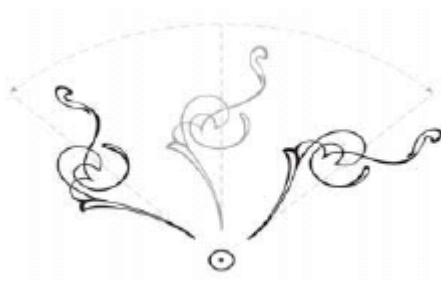
Stretching מאפשר שינוי

ממדי האובייקט באופן לא פרופורציונאלי.



Rotating מאפשר סיבוב

אובייקט שביב צירו או נקודה יחסית למיקום שלו.



Mirroring מאפשר יצירת

תמונת מראה אנכית או אופקית.



שינוי צורה אינטראקטיבי של אובייקטים

אתה יכול לשנות צורה של אובייקטים באופן אינטראקטיבי באמצעות שימוש בכלי הבחירה (Pick). שיטה זו היא המהירה ביותר, אבל היא אינה מומלצת אם ברצונך לבצע שינוי צורה מדויק.

שיטות אחרות לשינוי צורה של אובייקטים

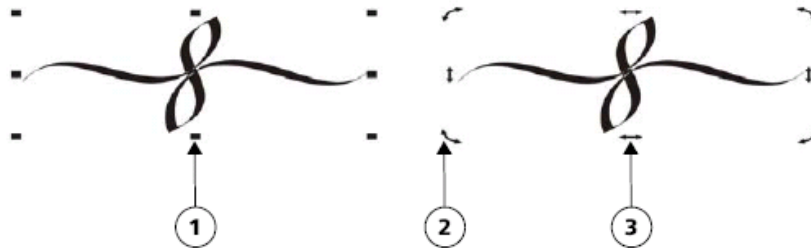
- אתה יכול לשנות צורה של אובייקטים בכל אחת מהדרכים הבאות:
- לתוצאות מדויקות יותר, אתה יכול לבחור באובייקט באמצעות כלי הבחירה (Pick) ולשנות את ההגדרות בסרגל המאפיינים **Property bar**. למשל, אתה יכול להגדיר זווית הטיה מדויקת או להגדיר את גודלו של האובייקט.
 - ה- **Transformation docker** מאפשר לך לשנות צורה של אובייקטים בדיוק רב ולהחיל שינויים אלה להעתקים של אובייקט, הנוצר אוטומטית. תכונה זו מאפשרת לך לבצע ניסיונות עם שינויי צורה מבלי לפגוע האובייקט המקורי. אתה יכול להגיע אל ה- **docker Transformation** באמצעות הקלקה על **Arrange > Transform** ולהקליק על פקודה.
 - גם סרגל הכלים **Transform** מאפשר לך לשנות תורת אובייקטים באופן מדויק. אתה יכול להגיע אל סרגל הכלים **Transform** באמצעות הקלקה **Windows > Toolbars > Transform**. כל אחת מהשיטות הללו תאפשר לך להחיל שינוי צורה על אובייקט אחד או הרבה אובייקטים בו-זמנית.

ביטול או ביצוע חוזר של טרנספורמציה (שינוי צורה)

כל שינויי הצורה ניתנים לביטול בו זמנית בכל רגע.

לשינוי צורה אינטראקטיבי של אובייקט

1. בחר באובייקט באמצעות כלי הבחירה (Pick)
התיבה התוחמת של האובייקט מופיע. לתיבה זו שמונה ידיות בחירה בהם אתה יכול להשתמש לשינוי גודל, למתוח ולהציג תמונת מראה של האובייקט. אם אתה מקליק שוב על האובייקט, ידיות חדשות מופיעות. אתה יכול להשתמש בידיות אלו לסובב ולהטות את האובייקט.



סוגי הידיות: 1. בחירה 2. סיבוב 3. הטיה (Skew)

2. בצע משימה לפי הטבלה הבאה.

להשגת	פעל כדלהלן
שנה או התאם לפי קנה מידה של אובייקט	גרור פינה של ידית הבחירה.
מתח את האובייקט	גרור אמצע ידית הבחירה.
להטות אובייקט	הקלק על האובייקט להצגת ידיות ההטיה, וגרור את ידית ההטיה Skew.
לסובב אובייקט	הקלק על האובייקט להצגת ידיות הסיבוב, וגרור את

(C) כל הזכויות שמורות לקורל ישראל

תמונת מראה של
אובייקט

החזק במקש Ctrl, וגרור את ידית הבחירה אל צידו
השני של האובייקט.

לביטול כל שינויי הצורה שהחלת על אובייקט

1. בחר באובייקט.
2. הקלק **Arrange > Clear Transformation**.

להעתקה, שכפול, ומחיקה של אובייקטים

CorelDRAW מציעה לך מספר דרכים להעתיק אובייקטים. כשאינך נזקק יותר לאובייקט, אתה יכול למחוק אותו.

גזירה, העתקה והדבקה

אתה יכול לגזור או להעתיק אובייקט למקם אותו בלוח (Clipboard) ולהעביר אותו אל ציור או אל יישום אחר. גזירת אובייקט ממקמת אותו ב-Clipboard ומסירה אותו מהציור. העתקת אובייקט ממקמת אותו ב-Clipboard אבל משאירה אותו בציור.

שכפול

שכפול אובייקט ממקם העתק ישירות בתוך חלון הציור ואינו משתמש ב-Clipboard. שכפול הוא מהיר יותר מאשר העתקה והדבקה. וגם, כשאתה משכפל אובייקט, אתה יכול להגדיר את המרחק בין האובייקט המשוכפל לאובייקט המקורי לאורך צירי ה- X ו- Y . מרחק זה נקרא כ-Offset (אופסט).

העתקת אובייקטים למיקום מוגדר


אתה יכול ליצור ריבוי העתקים של אובייקטים סימולטנית, בעת הגדרת מיקומם, מבלי להשתמש ב-Clipboard. למשל, אתה יכול להפיץ העתקי אובייקטים אופקית, לשמאלו או לימינו של האובייקט המקורי; או אתה יכול להפיץ העתקי אובייקטים אנכית, מעל או מתחת של האובייקט המקורי. אתה יכול להגדיר את המרווח בין העתקי האובייקטים, או אתה יכול להגדיר את ה- Offset בו העתקי אובייקטים נוצרים ביחס זה לזה.

לגזור או להעתיק אובייקט

1. בחר באובייקט.
2. הקלק **Edit**, ובחר בין האפשרויות הבאות:
 - **Cut**
 - **Copy**

להדבקת אובייקט לתוך ציור

הקלק **Edit > Paste**.

אתה יכול להשתמש בהליך זה להדבקת אובייקט מיישום אחר. 
להדבקת אובייקט מפורמט קובץ שאינו נתמך, או להגדיר אופציות עבור האובייקט המודבק, הקלק **Edit > Paste special**.

לשכפול אובייקט

1. בחר באובייקט.
2. הקלק **Edit > Duplicate**

- כשאתה משכפל אובייקטים בפעם הראשונה, תופיע תיבת השיח **Offset Duplicate**. להגדרת המרחק בין האובייקט המשוכפל והמקורי לאורך צירי ה- X ו- Y , הקלד ערכים בתיבות **Horizontal offset** ו-**Vertical offset**.
- ערכי **Offset** של 0 ממקמים את השכפול מעל למקורי.
 - ערכי **Offset** חיוביים ממקמים את השכפול למעלה ולימין המקורי.
 - ערכי **Offset** שליליים ממקמים את השכפול למטה ולשמאל המקורי.



שכפול אובייקט הוא שימושי ליצירת הורדת צלליות גזירות (ניתנות לגזירה) למכשירים כמו מכונות לחריטת תקליטים (Vinyl cutter) או תווין (Plotter).



אתה יכול לשנות את ה-**Offset** שבאמצעותו השכפול נוצר. הקלק **Tools > Options** וברשימת הקטגוריות **Document**, הקלק **General**, והקלד ערכים בתיבות **Horizontal offset** ו-**Vertical offset**.

ליצירת עותקים של אובייקט במיקום מוגדר

1. בחר באובייקט.
2. הקלק **Edit > Step and repeat**.
3. ב- **Step and repeat** Docker, הקלד ערך בתיבת מספר העותקים **Number of copies**.

להשגת	פעל כדלהלן
להפצת עותקים של אובייקט אופקית	באזור Vertical setting , בחר No offset מתיבת רשימת ה- Mode . באזור Horizontal setting , בחר Spacing between objects מתיבת

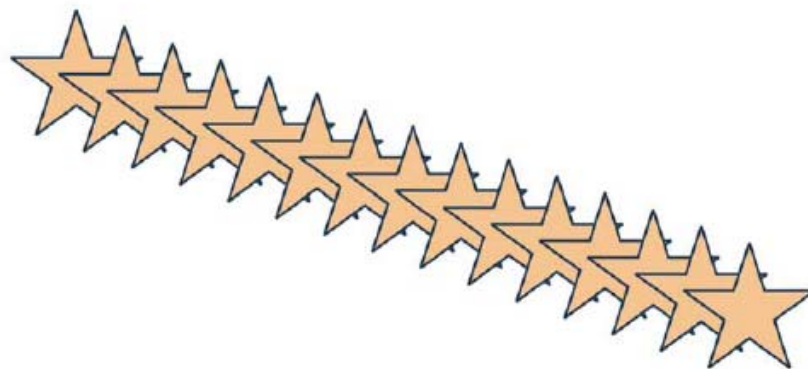
רשימת ה- **Mode**. להגדרת המרווח בין עותקי אובייקט הקלד ערך בתיבת **Distance**. למיקום העותקים לשמאל או לימין המקור, בחר ב- *Right* (ימין) או *Left* (שמאל) מתיבת רשימת ה-

.Direction

להפצת עותקים של אובייקט אנכית	באזור Horizontal setting , בחר No offset מתיבת רשימת ה- Mode . באזור Vertical
	Spacing between objects , בחר offset מתיבת רשימת ה- Mode . להגדרת המרווח בין עותקי אובייקט הקלד ערך בתיבת Distance . למיקום העותקים מעל או מתחת למקור, בחר ב- <i>Up</i> (למעלה) או <i>Down</i> (למטה) מתיבת רשימת ה-

.Direction

Offset את כל העותקים של האובייקטים באמצעות מרחק מוגדר.	באזורי Vertical offset ו- Horizontal offset , בחר offset מתיבת רשימת ה- Mode , הקלד ערכים בתיבת Distance .
---	---



עותקים מרובים של אובייקט הם **offset** באמצעות מרחק מוגדר.
(C) כל הזכויות שמורות לקורל ישראל

למחיקת אובייקט

1. בחר באובייקט.

2. הקלק **Edit > Delete**.



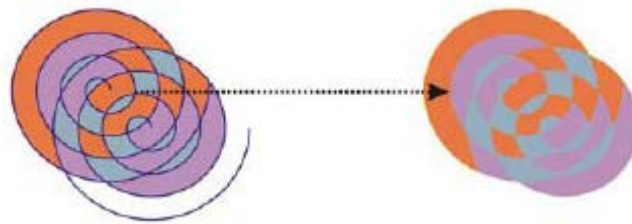
להחזרת אובייקט שמחקת, עליך להשתמש בפקודת **Undo** (בטל).

למידע נוסף ראה את הסעיף "ביטול, ביצוע מחדש או חזרה על

פעולות".

יצירת אובייקטים מאזורים מוקפים (תחומים) (Enclosed)

אתה יכול ליצור אובייקטים מאזורים המוקפים על ידי אזורים אחרים. למשל, אם אתה מצייר קו באמצעות **Freehand** החותך את עצמו ויוצר לולאות, אתה יכול ליצור אובייקטים מצורת הלולאה. אתה יכול ליצור אובייקט בצורה של אזור, אם האזור הוא מוקף לגמרי, מבלי להתחשב במספר הצורות והקווים שבסביבה. למידע נוסף על יצירת אובייקטים מאזורים מוקפים, ראה את הסעיף "החלת מילוי על אזור".

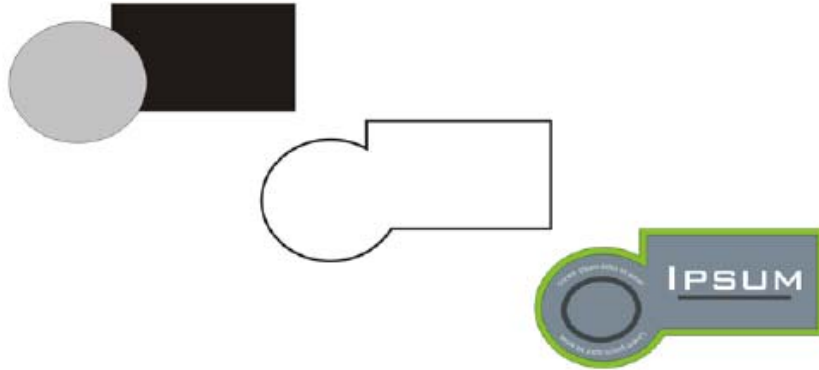


כלי המילוי החכם (**Smart fill**) משמש להקפת האזורים שנוצרים באמצעות שני אובייקטים ספיראליים (משמאל), כך שאובייקטים חדשים נוצרים באמצעות

האזורים המוקפים. בדוגמה זו, האובייקטים המקוריים הספיראליים נמחקים (בימין), והאובייקטים החדשים שנוצרו נשארים.

יצירת קו גבול סביב אובייקטים נבחרים

אתה יכול ליצור אוטומטית מסלול סביב אובייקטים נבחרים בשכבה ליצירת גבול. ניתן להשתמש בגבול זה למגוון מטרות, כמו ליצור קווי מפתח או קווי גזירה.



אתה יכול ליצור גבול סביב אובייקטים נבחרים (משמאל). הגבול נוצר כאובייקט חדש (באמצע) שיכול לשמש כקו מפתח או קו גזירה להשלמת לוגו (מימין).

הגבול נוצר באמצעות מסלול סגור העוקב אחרי צורת האובייקטים הנבחרים. מאפייני ברירת המחדל של המילוי וקווי המתאר מוחלים על האובייקט שנוצר באמצעות קו הגבול.

ליצירת קו גבול סביב אובייקטים נבחרים

1. בחר באובייקטים אותם אתה רוצה להקיף בקו גבול.
2. הקליק **Effects > Create boundary**.

העתקת מאפייני אובייקט, שינויי צורה ואפקטים

CorelDRAW מאפשרת לך להעתיק מאפיינים מאובייקט אחד למשנהו. אתה יכול להעתיק מאפייני אובייקט כמו קווי מתאר, מילוי, ומאפייני מלל. אתה יכול להעתיק שינויי צורת אובייקט כמו שינוי גודל, סיבוב ומיקום. אתה יכול להעתיק גם אפקטים המוחלים על אובייקט.

להעתקת מאפייני מילוי, קו מתאר, או מלל מאובייקט אחד למשנהו

1. בתיבת הכלים, הקלק על כלי הטפטפת **Eyedropper**.
2. בסרגל המאפיינים (סרגל ה- **Property**), בחר ב- **Object attributes** מתיבת הרשימה.
3. הקלק על ה-**flyout** המאפיינים **Properties** בסרגל ה- **Property** וסמן לאפשר אחת מתיבות הסימון הבאות:
 - **Outline** (קו מתאר)
 - **Fill** (מילוי)
 - **Text** (מלל)
4. הקלק על קצה האובייקט שאת מאפייניו אתה רוצה להעתיק.
5. בתיבת הכלים הקלק על כלי פח הצבע (**Paintbucket**).
6. הקלק על קצה האובייקט שאליו אתה רוצה להעתיק את המאפיינים שהעתקת.





האפשרויות שאפשרות ב- **Flyout**: **Transformation** ו- **Effects** בסרגל ה- **Property** יועתקו גם הם כשאתה מעתיק את המאפיינים.

להעתקת גודל, מיקום, או סיבוב מאובייקט אחד למשנהו

1. בתיבת הכלים, הקלק על כלי הטפטפת  Eyedropper.
2. בסרגל המאפיינים (סרגל ה-Property), בחר ב-Object attributes מתיבת הרשימה.
3. הקלק על ה-flyout שינוי צורה Transformation בסרגל ה-Property וסמן לאפשר אחת מתיבות הסימון הבאות:
 - Size (גודל)
 - Rotation (סיבוב)
 - Position (מיקום)
4. הקלק על קצה האובייקט שאת מאפייניו אתה רוצה להעתיק.
5. בתיבת הכלים הקלק על כלי פח הצבע  (Paintbucket).
6. הקלק על קצה האובייקט שאליו אתה רוצה להעתיק את המאפיינים שהעתקת.

להעתקת אפקטים מאובייקט אחד למשנהו

1. בתיבת הכלים, הקלק על כלי הטפטפת  Eyedropper.
 2. בסרגל המאפיינים (סרגל ה-Property), בחר ב-Object attributes מתיבת הרשימה.
 3. הקלק על ה-flyout אפקטים Effects בסרגל ה-Property וסמן לאפשר אחת מתיבות הסימון הבאות:
 - Perspective (פרספקטיבה)
 - Envelope (מעטפה)
 - Blend (ערבוב)
 - Extrude (מידול)
 - Contour (קו מתאר)
 - Lens (עדשה)
 - PowerClip
 - Drop shadow (הטלת צללית)
 - Distortion (עיוות)
- (C) כל הזכויות שמורות לקורל ישראל

4. הקלק על קצה האובייקט שאת מאפייניו אתה רוצה להעתיק.
5. בתיבת הכלים הקלק על כלי פח הצבע  (Paintbucket).
6. הקלק על קצה האובייקט שאליו אתה רוצה להעתיק את המאפיינים שהעתקת.

מיקום אובייקטים

אתה יכול למקם אובייקטים באמצעות גרירתם למיקום חדש, באמצעות Nudging, או באמצעות הגדרת הקואורדינטות האופקיים והאנכיים שלהם.

Nudging מאפשר לך הזזת אובייקט ביחידות ידועות מראש Increments באמצעות לחיצה על מקשי החץ **Arrow**. כברירת מחדל, אתה יכול להזיז אובייקט ביחידות של 0.1 אינץ', אבל אתה יכול לשנות ערך זה לפי צרכיך. אתה יכול לשנות גם את ערכי Micro-nudge ו-Super-nudge.

על מנת למקם אובייקט, אתה יכול לקבוע קואורדינטות אנכיים ואופקיים שהם באופן יחסי לנקודת העיגון (Anchor) המרכזית, או נקודות עיגון אחרות של האובייקט.

אתה יכול גם להעביר אובייקט לדף אחר. למידע נוסף, ראה "העברת אובייקט לדף אחר".

להעברת אובייקט

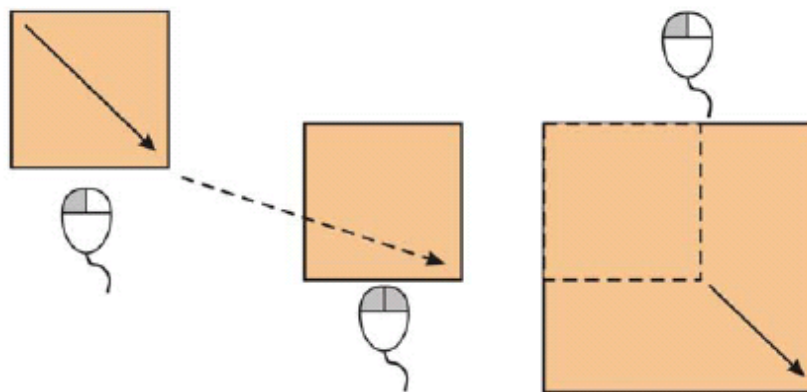
1. בחר באובייקט.
2. הצבע על מרכז התיבה התחומה (Bounding).
3. כשסמן המיקום עולה, גרור את האובייקט למיקום חדש בציור.



אתה יכול להזיז אובייקט לדף אחר באמצעות גרירה את האובייקט מעבר ללשונית מספר הדף בתחתית חלון המסמך ואז לגרור את האובייקט אל חלון המסמך.

להעברת אובייקט במהלך הציור

1. התחל בציור צורה כמלבן, אליפסה או פוליגון.
2. החזק הלחצן הימני של העכבר מבלי לשחרר את הלחצן השמאלי, וגרור את האובייקט הלא גמור למיקומו החדש.
3. שחרר את הלחצן הימני והמשך לצייר.



להעברת אובייקט במהלך הציור

להשגת	פעל כדלהלן
Nudge אובייקט נבחר באמצעות Nudge distance	לחץ על לחצן ה- Arrow .
Nudge אובייקט נבחר באמצעות חלקיק של ה- Nudge distance (Micro-nudge).	החזק במקש Ctrl ולחץ על לחצן ה- Arrow .
Nudge אובייקט נבחר באמצעות ריבוי ה- Nudge distance (Super-nudge).	החזק במקש Shift ולחץ על לחצן ה- Arrow .

לקביעת ערכי *Nudge distance*

1. הקלק **Tools > Options**.
2. ברשימת הקטגוריות ב- **Document**, הקלק **Rulers**.
3. הקלד ערך בתיבת ה- **Nudge**.
4. הקלד ערכים תיבות הבאות:
 - **Micro-nudge**
 - **Super-nudge**

אתה יכול גם ל- *Nudge distance* באמצעות הסרת הבחירה של כל האובייקטים והקלדת ערך בתיבת ה- **Nudge offset** בסרגל המאפיינים (סרגל ה- **Property**).



לשמירת Nudge distance החדשים לשימוש בציורים חדשים, הקלק
Tools > Save settings as default.

לקביעת מיקום באמצעות צירי X ו-Y

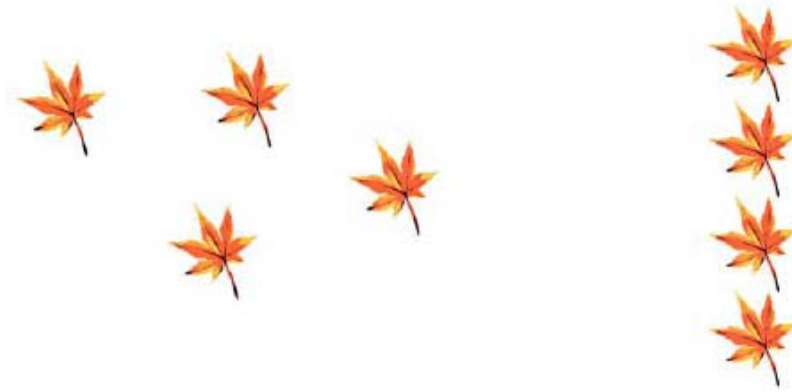
1. בחר באובייקט.
2. בסרגל המאפיינים (סרגל ה-Property), הקלד ערכים בתיבות הבאות:
 - X – מאפשר לך מיקום אובייקטים על ציר ה-X.
 - Y – מאפשר לך מיקום אובייקטים על ציר ה-Y.
3. לחץ Enter.

יישור והפצת אובייקטים

CorelDRAW מאפשרת לך לבצע יישור מדויק והפצת אובייקטים בציור. אתה יכול ליישר אובייקטים זה עם זה ועם חלקים מדף הציור, כמו המרכז, קצוות, ורשת (קואורדינטות). כשאתה מיישר אובייקטים עם אובייקטים, אתה יכול לסדרם לפי מרכזם או הקצוות שלהם.

אתה יכול ליישר ריבוי אובייקטים אופקית או אנכית עם המרכז של דף הציור. ניתן לסדר אובייקטים יחידים או מרובים לאורך פינות הדף לנקודה הקרובה ביותר ברשת.

הפצת אובייקטים מצרפת אוטומטית רווחים בינם המבוססים על הרוחב שלהם, גובהם, ונקודות המרכז. אתה יכול להפיץ אובייקטים כך שנקודות המרכז שלהם או קצוות נבחרים (למשל, עליון או ימני) מופיעים במרווחים שווים. אתה יכול גם להפיץ אובייקטים מעבר להיקף של התיבה התוחמת הסובבת אותם או מעל כל דף הציור.



אובייקטים מפוזרים (משמאל) מיושרים אנכית ומופצים באפן שווה (ימין)

יישור אובייקט עם אובייקט אחר

1. בחר באובייקטים.
האובייקט המשמש כנקודת ייחוס ליישור לשמאל, לימין, לקצה עליון או תחתון נקבע או לפי סדר היווצרותם או סדר בחירתם. אם אתה בוחר מסגרת MARQUEE של האובייקטים לפני שאתה מיישר אותם, האובייקט האחרון שנוצר הוא המשמש כנקודת ייחוס.
2. הקלק **Arrange > Align and distribute > Align and distribute**
3. הקלק על לשונית ה- **Align**.
4. הגדר יישור אנכי, אופקי או של שניהם.
 - ליישור אובייקטים לאורך הציר האנכי, ואפשר וסמן בתיבות הסימון **Left**, **Center**, או **Right**.
 - ליישור אובייקטים לאורך הציר האופקי, ואפשר וסמן בתיבות הסימון **Top**, **Center**, או **Bottom**.
5. מתיבת **Align objects** בחר ב- **Active objects**.
(C) כל הזכויות שמורות לקורל ישראל

אם אתה מיישר אובייקטים של מלל, בחר באחד מהבאים בתיבת הרשימה
: **For text source object use**
First line baseline – משתמש בקו הבסיס (**baseline**) של שורת
המלל הראשונה כנקודת ייחוס.
Last line baseline – משתמש בקו הבסיס (**baseline**) של שורת
המלל האחרונה כנקודת ייחוס.
Bounding box (תיבת התיחום) – משתמש בתיבת התיחום של
אובייקט מלל כנקודת ייחוס.

 אתה יכול גם ליישר אובייקטים עם אובייקט אחר במהירות, מבלי
להשתמש בתיבת השיח **Align and distribute**, באמצעות הקלקה על
Arrange > Align and distribute והקלקה על כל אחד מששת
פקודות היישור. האות לצד שם הפקודה מצביע על מקש קיצור הדרך בו
אתה יכול להשתמש ליישור אובייקטים. כדוגמה, האות L לצד הפקודה
Align left מראה כי אתה יכול ללחוץ על מקש L בכדי ליישר אובייקטים
עם הנקודה הכי שמאלית של האובייקט המשמש כנקודת הייחוס.

יישור אובייקט עם מרכז הדף

1. בחר באובייקט.

אם אתה רוצה ליישר ריבוי-אובייקטים, בחר את האובייקטים במסגרת
MARQUEE.

2. הקלק **Arrange > Align and distribute**, ואז הקלק על אחת
מהאפשרויות הבאות:

- **Center to page vertically** – מיישר אובייקטים עם מרכז
הדף לאורך הציר האנכי.

- **Center to page horizontally** – מיישר אובייקטים עם מרכז הדף לאורך הציר האופקי.
- **Center to page** – מיישר אובייקטים עם מרכז הדף לאורך הציר האנכי והציר האופקי.



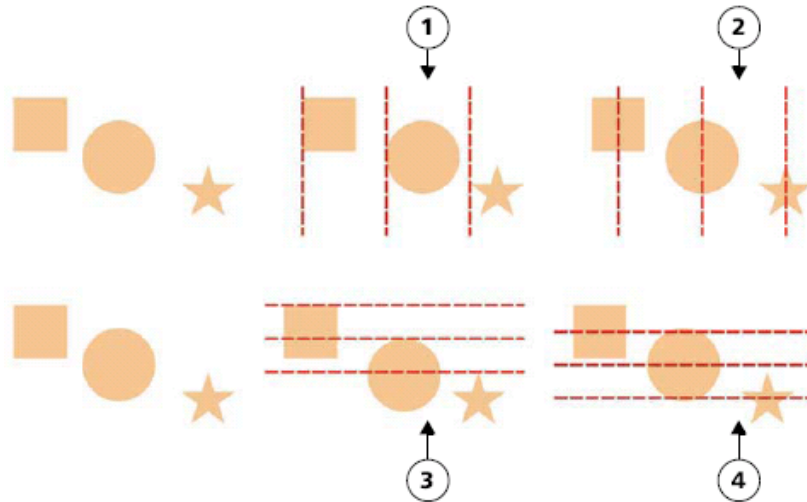
אתה יכול גם ליישר את כל האובייקטים עם מרכז הדף, אופקית ואנכית באמצעות לחיצה על מקש **P**.

להפצת אובייקטים

1. בחר באובייקטים.
האובייקט המשמש כנקודת ייחוס ליישור לשמאל, לימין, לקצה עליון או תחתון נקבע או לפי סדר היווצרותם או סדר בחירתם. אם אתה בוחר את האובייקטים במסגרת MARQUEE לפני שאתה מיישר אותם, האובייקט האחרון שנוצר הוא המשמש כנקודת ייחוס.
2. הקלק **Arrange > Align and distribute > Align and distribute**
3. הקלק על לשונית **Distribute**.
4. להפצת האובייקטים אופקית, סמן ואפשר את אחת האפשרויות מהשורה הימנית העליונה:
 - **Left** – מרווח באופן שווה לכיוון הקצה השמאלי של האובייקטים.
 - **Center** – מרווח באופן שווה לכיוון נקודת המרכז של האובייקטים.
 - **Spacing** – ממקם במרווחים שווים בין האובייקטים הנבחרים.
 - **Right** – מרווח באופן שווה לכיוון הקצה הימני של האובייקטים.
5. להפצת האובייקטים אנכית, סמן ואפשר את אחת האפשרויות מהטור שבצד שמאל:
 - **Top** – מרווח באופן שווה לכיוון הקצה העליון של האובייקטים.
 - **Center** – מרווח באופן שווה לכיוון נקודת המרכז של האובייקטים.
 - **Spacing** – ממקם במרווחים שווים בין האובייקטים הנבחרים.

- **Bottom** – מרווח באופן שווה לכיוון הקצה התחתון של האובייקטים.
- 6. להצבעה על האזור שבו האובייקטים יופצו, סמן ואפשר את אחת האפשרויות הבאות:

- **Extent of selection (הקף גודל הבחירה)** – מפיץ את האובייקטים באזור תיבת התיחום המקיפה אותם.
- **Extent of page** – מפיץ את האובייקטים באזור דף הציור.



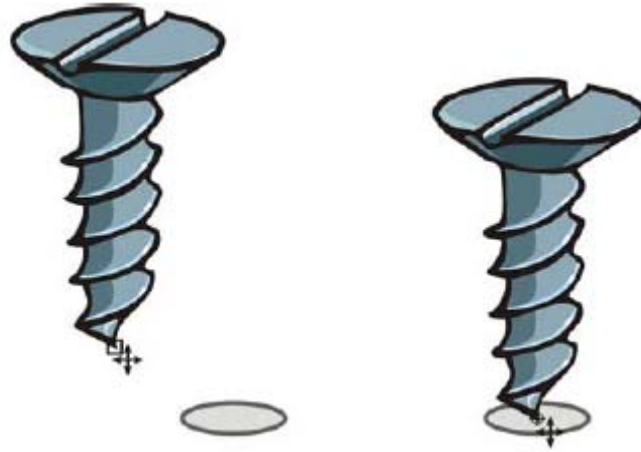
שורה עליונה: אפשרויות הפצה אובייקטים אופקית. (1) אפשרות השמאל מרווחת באופן שווה את הקצוות השמאליים (2) אפשרות המרכז מרווחת באופן שווה את הנקודות המרכזיות. שורה תחתונה: אפשרויות הפצה אובייקטים אנכית. (3) אפשרות הקצה העליון מרווחת באופן שווה את הקצוות העליונים (2) אפשרות המרכז מרווחת באופן שווה את הנקודות המרכזיות.

הצמדת אובייקטים










כשאתה מזיז או מצייר אובייקט, אתה יכול להצמיד אותו לאובייקט אחר בציור. אתה יכול להצמיד אובייקט למגוון נקודות היצמדות באובייקט היעד. כשאתה

מעביר את הסמן בקרבה לנקודת היצמדות, נקודת ההיצמדות מודגשת, המזהה אותה כיעד ההיצמדות של הסמן.

הצמדת אובייקט לאובייקט אחר בדיוק רב, עליך ראשית להצמיד את הסמן לנקודת הצמדה באובייקט, ואז להצמיד את האובייקט לנקודת ההיצמדות באובייקט היעד. למשל, אתה יכול להצמיד את הסמן למרכז של מלבן, לגרור את המלבן במרכזו, ואז להצמיד את המלבן למרכזו של מלבן אחר.



הסמן הוצמד לנקודת המפרק בקצה הבורג (בשמאל), ואז הבורג נגרר והוצמד למרכזה של האליפסה (בימין).

מחווון מצב ההיצמדות	תיאור	מצב ההיצמדות
	מאפשר היצמדות לנקודת מפרק באובייקט	Node (נקודת מפרק)
	מאפשר היצמדות להצטלבות גיאומטרית של אובייקטים	Intersection הצטלבות
	מאפשר היצמדות לנקודת אמצע של מקטע קו	Midpoint נקודת אמצע
	מאפשר היצמדות לנקודות בזוויות של 90, 180, 270 מעלות בעיגול, אליפסה או קשת	Quadrant רבעון
	מאפשר היצמדות לנקודה מחוץ לקצה של קשת, עיגול, או אליפסה, במקום בו הקו נוגע, אבל לא חוצה את האובייקט	Tangent משיק
	מאפשר היצמדות לנקודה בקצה החיצוני של מקטע במקום בו הקו ניצב לאובייקט	Perpendicular ניצב (אנכי)
	מאפשר היצמדות לנקודה הנוגעת בקצה האובייקט.	Edge קצה
	מאפשר היצמדות למרכז של אובייקט תחום (קשת, פוליגון רגיל, או עקום ממורכז)	Center מרכז
	מאפשר היצמדות לנקודה על קו הבסיס של פסקת מלל או מלל אמנותי	Baseline קו בסיס

אתה יכול לבחור במספר אפשרויות היצמדות. למשל, אתה יכול לבטל אפשרות של כמה מצבי היצמדות לגרום ליישום לפעול במהירות גבוהה יותר. אתה יכול גם לקבוע סף להיצמדות, אשר מגדיר את המרחק מהסמן שבו נקודת היצמדות הופכת לפעילה. אתה יכול גם לבחור ביו אפשרויות ההיצמדות פעיל/כבוי (OFF/ON).

להפעלה/כיבוי (OFF/ON) של יכולת ההיצמדות


• View > Snap to object

סימון אישור יופיע לצד הפקודה **Snap to object** מסמן כי הפקודה הופעלה.

אתה יכול גם ללחוץ **Alt + Z** להעביר את מצב ההיצמדות מ- **On** ל- **Off**. 

להצמדת אובייקטים

1. בחר את האובייקט אותו אתה רוצה להצמיד לאובייקט היעד.
2. הזז את הסמן מעל לאובייקט עד שנקודת ההיצמדות תיעשה מודגשת.
3. גרור את האובייקט לקרבת אובייקט היעד עד שנקודת ההיצמדות באובייקט היעד ייעשה מודגש.

להצמדת אובייקט כשאתה מצייר אותו, גרור בחלון הציור עד שנקודת ההיצמדות באובייקט היעד נעשית מודגשת. 

שימוש במדריכים דינמיים

אתה יכול להציג קווים מנחים דינמיים שיעזרו לך להזיז, ליישר, או לצייר בדיוקנות אובייקטים ביחס לאובייקטים אחרים. קווים מנחים דינמיים הינם קווים מנחים זמניים אותם אתה יכול למשוך מנקודות ההיצמדות הבאות באובייקטים - מרכז (אמצע), נקודת מפרק (Node), רבעון **Quadrant**, וקו בסיס מלל. למידע נוסף על נקודות ההיצמדות ומצבי ההיצמדות ראה את הסעיף "הצמדת אובייקטים".

כשאתה גורר אובייקט לאורך קו מנחה דינמי, אתה יכול לראות את המרחק של האובייקט מנקודת ההיצמדות שהייתה בשימוש ליצירת הקו המנחה הדינמי, דבר שיעזור לך למקם את האובייקט בדיוק רב. אתה יכול להשתמש בקווים מנחים דינמיים למקם אובייקטים ביחס לאובייקטים אחרים בזמן שאתה מצייר אותם. אתה יכול גם להציג קווים מנחים דינמיים הנחתכים ואז למקם אובייקט בנקודת החיתוך.

לאפשר/לבטל אפשרות של קווים מנחים דינמיים

• **View > Dynamic guides**

סימון אישור יופיע לצד הפקודה **Dynamic guides** מסמן כי הפקודה אופשרה.

להצגת קווים מנחים דינמיים

1. אחרי שאפשרת את הקווים המנחים הדינמיים, הקלק על כלי ציור.
2. הזז את הסמן מעל לאובייקט ואח"כ מתחתיו של נקודת ההיצמדות של אובייקט.
3. חזור על צעד 2 ביחס לאובייקטים אחרים להצגת קווים דינמיים אחרים.

נקודות ההיצמדות עליהם אתה מצביע נרשמות לפי תור ומשמשות ליצירת קווים מנחים דינמיים.



נקודות ההיצמדות הראויות – מרכז (אמצע), נקודת מפרק (Node), רבעון **Quadrant**, וקו בסיס המלל – מופיעים רק כשנקודות ההיצמדות המקבילות מועלות. למידע נוסף על נקודות ההיצמדות ומצבי ההיצמדות ראה את הסעיף "הצמדת אובייקטים".



בכדי להימנע מהצגת קווים מנחים דינמיים רבים מידי, אתה יכול לנקות את תור הנקודות בכל רגע באמצעות הקלקה בחלון הציור או באמצעות לחיצה על Esc.

שינוי סדר האובייקטים

אתה יכול לשנות את סדר הערימה של אובייקטים בשכבה או בדף באמצעות שליחת אובייקטים ללפנים או לאחור, או מאחור או מלפנים, של אובייקטים אחרים. אתה יכול גם למקם אובייקטים בדיוק לפי סדר הערימה שלהם, ואתה גם יכול להפוך את סדר הערימה של ריבוי אובייקטים.

שינוי סדר של אובייקט

1. בחר באובייקט.
2. הקלק **Arrange > Order**, ואז הקלק על אחת מהאפשרויות הבאות:
 - **To front of page** (לקדמת הדף) – הזז את האובייקט הנבחר קדימה לפני כל האובייקטים האחרים בדף.
 - **To back of page** (לאחורי הדף) – הזז את האובייקט הנבחר אחורה, אחרי כל האובייקטים האחרים בדף.

- **To front of layer** (לקדמת השכבה) – הזז את האובייקט הנבחר קדימה לפני כל האובייקטים האחרים בשכבה.
- **To back of layer** (לאחורי השכבה) – הזז את האובייקט הנבחר אחורה, אחרי כל האובייקטים האחרים בשכבה.
- **Forward one** (הזזה מקום אחד קדימה) – מזיז את האובייקט הנבחר מקום אחד קדימה בין כל האובייקטים בשכבה הנבחרת. אם האובייקט הנבחר הוא הראשון בין כל האובייקטים זה יעבור לשכבה הבאה.
- **Back one** (הזזה מקום אחד אחורה) – מזיז את האובייקט הנבחר מקום אחד אחורה בין כל האובייקטים בשכבה הנבחרת. אם האובייקט הנבחר הוא אחרון בין כל האובייקטים האובייקט יעבור לשכבה הקודמת.
- **In front of** (לפני) – מזיז את האובייקט הנבחר לאחורי האובייקט עליו הקלקת בחלון הציור.
- **Behind** (מאחורי) – מזיז את האובייקט הנבחר לפני האובייקט עליו הקלקת בחלון הציור.



לא ניתן להעביר אובייקטים לשכבות נעולות (שאינן ניתנות לעריכה); במקום זאת, זה עובר לשכבה הנורמלית או זו הניתנת לעריכה הקרובה ביותר. לדוגמה, כשאתה מחיל את הפקודה **To front of page** (לקדמת הדף), והשכבה הכי עליונה נעולה, האובייקט מועבר לשכבה הכי עליונה הניתנת לעריכה. כל אובייקט הנמצא בשכבה נעולה יישאר בקדמת האובייקט.

כברירת מחדל, כל האובייקטים בדף המאסטר מופיעים מעל לאובייקטים בדפים אחרים. למידע נוסף לגבי עריכת סדר חדש בתכנים על שכבות דף המאסטר, ראה "הזזת שכבה".

פקודת סדר **Order** אינה זמינה אם האובייקט הנבחר כבר ממוקם בסדר הערימה המצוין. למשל, פקודת **To front of page** (לקדמת

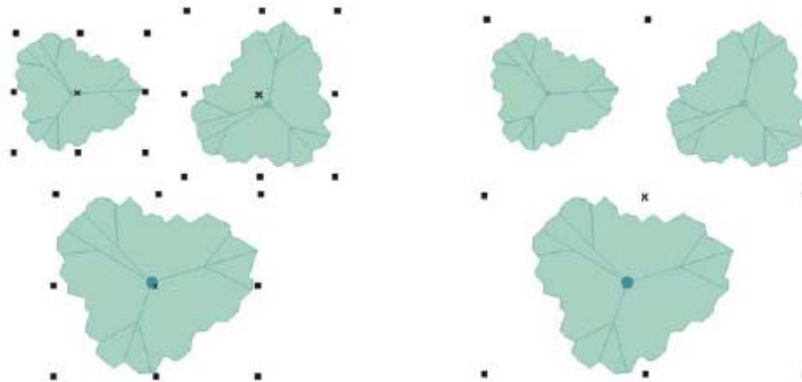
הדף) אינה זמינה אם האובייקט נמצא כבר לפני כל האובייקטים האחרים בדף.

להפיכת הסדר של אובייקטים מרובים

1. בחר באובייקט.
2. הקלק **Arrange > Order > Reverse order**.

קיבוץ אובייקטים לקבוצות

כשאתה מקבץ שני אובייקטים או יותר, מתייחסים אליהם כאל יחידה אחת בעוד הם שומרים על מאפייניהם האינדיבידואלים. קיבוץ מאפשר לך להחיל אותה תצורה, מאפיינים ושינויים אחרים לכל האובייקטים בתוך הקבוצה בזמנית. בנוסף, קיבוץ האובייקטים עוזר במניעת שינויים מקריים מוטעים למיקומו של אובייקט ביחס לאובייקטים אחרים. אתה יכול גם ליצור קבוצות מקננות (Nested) באמצעות קיבוצם של קבוצות קיימות.



אובייקטים יחידים שומרים על מאפייניהם כשהם מקובצים

אתה יכול להוסיף או לגרוע אובייקטים, ואתה יכול למחוק אובייקטים שהם חלק מקבוצה. אתה יכול גם לערוך אובייקט בודד בקבוצה מבלי לפרק את קיבוץ האובייקטים. אם ברצונך לערוך הרבה אובייקטים בקבוצה בו זמנית, אתה חייב תחילה לפרק את הקבוצה. אם הקבוצה מקננת Nested אתה יכול לפרק את כל האובייקטים בקבוצה בו זמנית.

לקבץ אובייקטים

1. בחר באובייקט.
2. הקלק **Arrange > Group**,



שורת הסטטוס מורה כי נבחרה קבוצת אובייקטים.

אתה יכול לבחור אובייקטים משכבות שונות ולקבץ אותם; אבל, אחרי שהאובייקטים קובצו, הם נמצאים באותה שכבה והם נערכים זה על גבי זה.



אתה יכול ליצור קבוצות NESTED באמצעות בחירת שתיים או יותר קבוצות של אובייקטים והקלקה על **Arrange > Group**,

אתה יכול לקבץ גם באמצעות הקלקה על **Windows > Dockers > Object manager**, וגרירת שם האובייקט ב-Docker של **Object manager**, על השם של אובייקט אחר.

הוספת אובייקט לקבוצה

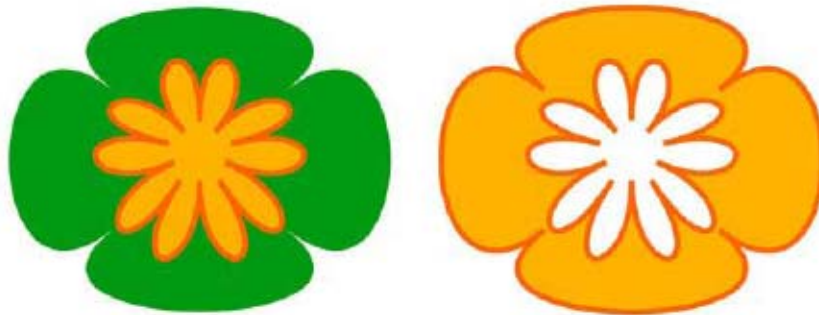
1. הקלק **Windows > Dockers > Object manager**
2. ב-Docker של **Object manager** גרור את שם האובייקט אל שם הקבוצה.

לפרק קבוצת אובייקטים

1. בחר הקבוצה אחת או יותר.
2. הקלק **Arrange**, והקלק על אחד מהפקודות הבאות:
 - **Ungroup** – מפרק את הקבוצה לאובייקטים יחידים, או מפרק NESTED להרבה קבוצות.
 - **Ungroup all** – מפרק את הקבוצה לאובייקטים יחידים, או מפרק קבוצה מקננת לקבוצות רבות.

שילוב אובייקטים

שילוב שניים או יותר אובייקטים יוצרים אובייקט אחד חדש עם מילוי משותף ומאפייני קווי מתאר משותפים. אתה יכול לשלב מלבנים, אליפסות, פוליגונים, כוכבים, ספירלות, גרפים או מלל כך שניתן יהיה להמיר אותם לאובייקט עקום יחיד. אם אתה צריך לשנות את המאפיינים של אובייקט ששולב מאובייקטים נפרדים, אתה יכול לפרק את האובייקט המשולב. אתה יכול לחלץ תת-מסלול מאובייקט משולב ליצירת שני אובייקטים נפרדים אתה יכול גם לרתך שני אובייקטים או יותר ליצירת אובייקט יחיד. למידע נוסף על ריתוך אובייקטים, ראה את הסעיף "ריתוך והצטלבות של אובייקטים".



שני האובייקטים (בשמאל) משולבים ליצירת אובייקט יחיד (בימין). לאובייקט החדש יש את המאפיינים של האובייקט האחרון שנבחר.

לשילוב אובייקטים

1. בחר באובייקטים אותם אתה רוצה לשלב.
2. הקלק **Arrange > Combine**,

לפירוק של אובייקט משולב

1. בחר באובייקט משולב.
2. הקלק **Arrange > Break curve apart**,



אם אתה מפרק אובייקט משולב הכולל מלל אמנותי, המלל יתפרק לשורות תחילה ואחר כך למילים. מלל בפסקאות, מתפרק לפסקאות נפרדות.

לחילוץ תת-מסלול (subpath) מאובייקט משולב

1. הקלק על כלי הצורה **Shape**, ובחר במקטע, במפרק NODE את קבוצת NODES באובייקט משולב.
2. הקלק על לחצן **Extract subpath** בסרגל המאפיינים.



אחרי שחילצת את תת-מסלול, מאפייני קווי המתאר והמילוי של המסלול מוסרים מהאובייקט המשותף.

צירוף בר-קוד

אשף הבר-קוד של CorelDRAW מאפשר לך להוסיף בר-קודים לציורים. בר-קוד זו קבוצה של פסים, מרווחים ולעיתים ספרות המתוכננת להיות מוכנה (C) כל הזכויות שמורות לקורל ישראל

לסריקה ולהיקרא בזיכרון המחשב. בר-קודים משמשים בעיקר לזיהוי סחורות, מלאים ומסמכים.

לצירוף בר-קוד

1. הקלק **Edit > Insert barcode**,
2. עקוב אחרי ההנחיות באשף הבר-קוד.

לקבלת עזרה בבחירת האפשרויות פנה ללחצן העזרה (**Help**) באשף הבר-קוד.



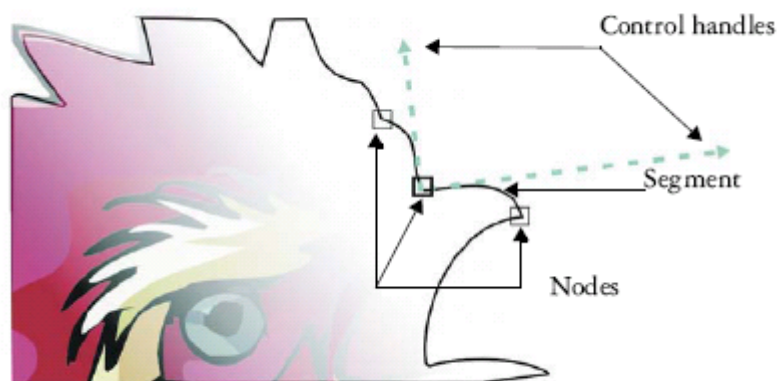
הבר-קוד מצורף לצירוף כאובייקט.



עיצוב אובייקטים

שימוש באובייקט עקומה

לאובייקט עקומה יש NODES (נקודות מפרק) וידיות בקרה, בהם אתה יכול להשתמש לשנות את צורת האובייקט. אובייקט עקומה יכול להיות כל צורה, כולל קווים ישרים או עקומים. NODES הינם מרובעים קטנים המופיעים לאורך קו המתאר של האובייקט. הקו בין שני מפרקים (NODES) נקרא מקטע (Segment) (מקטעים יכולים להיות דמויי עקומה או ישרים). לכל מפרק NODE יש ידית עבור כל מקטע עקומה המחובר לזה. ידיות בקרה עוזרות לך לכוון את עקומת המקטע.



מרכיבי העקומה: ידיות בקרה, מקטעים, ומפרקים


(C) כל הזכויות שמורות לקורל ישראל

אובייקטים של עקומות הנוצרים ב-CorelDRAW הולכים בעקבות מסלול המעניקים להם את צורתם המוגדרת (המלאה). מסלול יכול להיות פתוח (קו, למשל) או תוחם (אליפסה, למשל) ויכול לכלול לעיתים תת-מסלולים. למידע נוסף אודות מסלולים ותתי מסלולים, ראה את הסעיף "פירוק המסלול של עקומות".

מרבית האובייקטים המצורפים לציור אינם עקומות, מלבד יוצאי הדופן כמו ספירלות, קווים שצוירו **Freehand** וקווי בזייה (Bezier). לכן, אם אתה רוצה להתאים אישית את צורת האובייקט או אובייקט מלל, מומלץ להמיר זאת לאובייקט עקומה.

להמיר אובייקטים לעקומות

1. בחר באובייקט משולב.
2. הקלק **Arrange > Convert to curves**.

אתה יכול להמיר מלל אמנותי לעקומות כך שתוכל לעצב תווים אינדיבידואליים. 

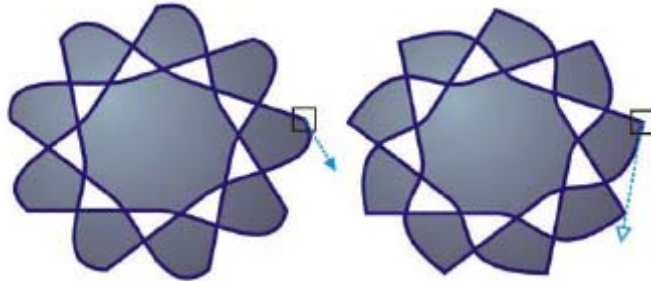
לא ניתן להמיר מפות סיביות (bitmaps) לעקומות.

לבחירה והזזת **NODES** (נקודות מפרק)

אתה יכול לבחור מפרקים NODES יחידים, מרובים או כולם. בחירה בריבוי מפרקים NODES מאפשרת לך עיצוב חלקים שונים של האובייקט בו זמנית. אתה יכול לבחור מסגרת MARQUEE של מפרקים NODES באמצעות תחיתתם עם תיבת מסגרת MARQUEE מלבנית, או באמצעות תיחומם באמצעות מסגרת תיבת MARQUEE בעלת צורה לא רגילה. בחירת של

MARQUEE Freehand שימושית כשאתה רוצה לבחור מפרקים NODES ספציפיים העקומה מורכבת.

כשנבחרת נקודת מפרק במקטע עקומה, מוצגות ידיות בקרה. אתה יכול לכוון את הצורה של מקטעי העקומות באמצעות הזזת נקודות המפרק וידיות הבקרה.



בדרך כלל, ידיות בקרה כראש חץ כחול עם מילוי (בשמאל). כשידית הבקרה חופפת עם מפרקים NODES, הדבר מוצג באמצעות ראש חץ ללא מילוי לצד ה-NODE.

כלי הצורה **Shape** הינו הכלי המקובל להזזת מפרקים NODES. אתה יכול לגם להגדיר אפשרות לשימוש בכלי הבחירה Pick וכלי הבזייה (Bezier) לבחירה והזזתם של המפרקים NODES.


לבחירת נקודות מפרק

1. בתיבת הכלים בחר בכלי **Shape**.
2. בחר באובייקט עקומה.
3. הקלק על נקודת מפרק.

(C) כל הזכויות שמורות לקורל ישראל

לבחור באמצעות מסגרת Marquee נקודות מפרק מרובות	בסרגל המאפיינים, בחר את הכלי מלבן Rectangular מתיבת Shape tool selection הרשימה
	mode , וגרור והקף את נקודות המפרק אותם אתה רוצה לבחור.
לבחור באמצעות מסגרת Marquee ב- freehand נקודות מפרק מרובות	בסרגל המאפיינים, בחר את הכלי ציור חופשי freehand מתיבת Selection mode , וגרור והקף את נקודות המפרק אותם אתה רוצה לבחור.
בחר בנקודות מפרק מרובות	לחץ והחזק ב- Shift והקלק על כל נקודות מפרק.
בחר בכל נקודות המפרק של אובייקט עקומה נבחר	הקלק Edit > Select all > Nodes
בחר בנקודות המפרק הראשונה או האחרונה של אובייקט עקומה	לחץ Home או End
בחר בנקודות המפרק לפני או אחרי של נקודת המפרק שנבחרה	לחץ Tab או Shift + Tab
בטל בחירה של נקודת מפרק	לחץ והחזק ב- Shift והקלק על נקודת מפרק נבחרת.
בטל בחירה של נקודות מפרק מרובות	לחץ והחזק ב- Shift והקלק על כל נקודות מפרק שנבחרה.
בטל בחירת כל נקודות המפרק	הקלק במקום ריק בחלון הציור

להזזת NODE או ידידות בקרה


1. בחר באובייקט באמצעות הכלי  Shape.
2. הקלק על המפרקים NODES.
3. גרור את המפרק (NODE) או כל אחת מידידות הבקרה לעיצוב המקטעים בשני הצדדים. לעיצוב מקטע, אתה יכול לשנות את זווית ידידת הבקרה ואת מרחקה מהמפרק.




מניפולציה (Manipulating) של מקטעים

אתה יכול להזיז מקטעי עקומה לשינוי צורתו של אובייקט. אתה יכול גם לפקח על החלקת מקטעי עקומה.

אתה יכול לשנות את הכיוון של מקטעי עקומה באמצעות היפוך המיקום של צמתי ההתחלה והסוף. האפקט נראה לעין רק כשקצוות אובייקט העקומה שונים זה מזה. למשל, כשמחילים ראש חץ לקצה המפרק (Node) של אובייקט עקומה, תוצאת שינוי הכיוון תהיה הזזת ראש החץ למפרק ההתחלה.

תפעול מקטעים של אובייקט עקומה

1. בתיבת הכלים בחר בכלי  Shape.
2. בחר באובייקט עקומה.
3. גרור את המקטע עד שיהיה בצורה בה אתה מעוניין.

הקלק על אובייקט עקומה, והקלק לחצן  המר עקומה לקו (Convert curve to line) בסרגל המאפיינים.	ליישר מקטע עקומה
הקלק על אובייקט קו ישר, והקלק לחצן  המר קו ישר לעקומה (Convert line to curve) בסרגל המאפיינים.	ליצור עקומה מקו ישר
הקלק על מפרק (Node) והזז את מחווון Curve smoothness בסרגל המאפיינים. להחלקת כל המקטעים באובייקט עקומה, בחר את כל צמתי (Node) האובייקט לפני הזזת מחווון ה- Curve smoothness .	החלקת מקטע
הקלק על מקטע והקלק על לחצן  Reverse Curve direction .	לשנות את הכיוון לאובייקט עקומה



הוספה והסרת נקודות מפרק (Nodes)

כשאתה מוסיף מפרקים, אתה מגדיל את מספר המקטעים ולכן, את מספר
הבקרים שיהיו לך על צורת האובייקט. אתה יכול למחוק מפרקים נבחרים על
מנת לפשט את צורת האובייקט.



כשאובייקטים של עקומות כוללים מפרקים רבים, קשה לבצע עריכה ולאפשר
פלט להתקנים כמו חריטת תקליטים, תווים, ומחרטות מסתובבות. אתה יכול
להפחית את מספר המפרקים באובייקט העקומה אוטומטית. צמצום מספר
(C) כל הזכויות שמורות לקורל ישראל

המפרקים יכול למנוע חפיפת מפרקים זה על זה ומאפשר החלקת אובייקט עקומה. תכונה זו שימושית במיוחד להפחתת מספר המפרקים באובייקטים המיובאים מיישומים אחרים.

להוסיף או להסיר נקודות מפרק (Nodes)

ל...	פעל כדלהלן
להוסיף מפרק (Node)	בתיבת הכלים בחר בכלי  Shape , בחר באובייקט עקומה, והקלק הקלקה כפולה במקום בו אתה רוצה להוסיף מפרק (Node).
למחיקת מפרק	בתיבת הכלים בחר בכלי  Shape , בחר באובייקט עקומה, והקלק הקלקה כפולה על המפרק (Node).

לצמצום מספר נקודות המפרק (Nodes) באובייקט עקומה

1. בחר באובייקט באמצעות הכלי  **Shape**.
2. הקלק על אובייקט עקומה, ופעל לפי אחת הדרכים הבאות:
 - לצמצום מספר המפרקים בכל האובייקט, הקלק על לחצן  **Select all nodes** בסרגל המאפיינים.
 - לצמצום במספר המפרקים בחלק מהאובייקט, סמן ובחר במסגרת את החלק אותו אתה רוצה לשנות.
3. פעל לפי אחת הדרכים הבאות:
 - הקלק על **Reduce nodes** בסרגל המאפיינים בכדי להשיג מחיקה אוטומטית של מפרקים מיותרים וחופפים.

- הזז את מחוון ה- **Curve smoothness** לבקרה על מספר המפרקים שיוסרו. הסרת יותר מידיי מפרקים עלולה לגרום לשינוי בצורת אובייקט העקומה.

שימוש בסוגים של נקודות מפרק

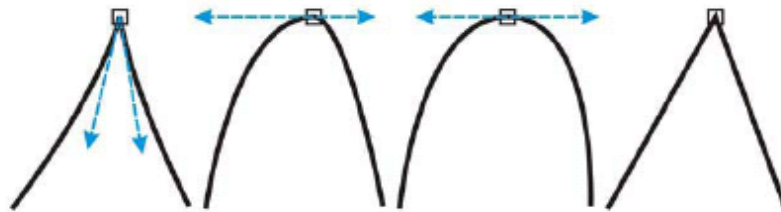
אתה יכול לשנות את המפרקים באובייקט עקומה לאחד מארבעת הסוגים הבאים: חוד (Cusp) שפיץ, חלק (smooth), סימטרי, או קו. ידיות הבקרה של כל סוג מתנהגות באופן שונה.

צמתי חוד מאפשרים לך יצירת מעברים חדים, כמו פינות או זוויות חדות, באובייקט עקומה. אתה יכול להזיז את ידיות הבקרה במפרק חד באופן הנפרד זה מזה, תוך שינוי הקו רק בצד אחד של המפרק.

עם מפרקים חלקים (smooth), הקווים העוברים דרך המפרק מקבילים על עצמם את צורת העקומה, ומפיקים מעברים חלקים בין שני מקטעי קו. ידיות הבקרה של מפרק כזו הם תמיד עומדים באופוזיציה, באופן ישיר זה מול זה, אבל הם יכולים להיות במרחקים שונים מהמפרק.


מפרקים סימטריים דומים לצמתי smooth. הם מאפשרים מעבר חלק בין מקטעי קו, אבל הם גם מאפשרים לך לתת לקווים בשני צידי המפרק מראה עקומה זהה. ידיות הבקרה של מפרק כזו הם תמיד עומדים באופוזיציה, באופן ישיר זה מול זה, אבל נמצאים במרחקים שווים מהמפרק.

צמתי קו מאפשרים לך לעצב אובייקטים של עקומה באמצעות שינוי הצורה של המקטעים שלהם. אתה יכול להפוך מקטע עקומה לקו ישר או קו ישר לעקומה. הפיכת קו ישר למקטע עקומה לא משנה באופן בולט את מראה המקטע, אבל הוא מציג ידיות בקרה אותם אתה יכול להזיז לשנות את צורת המקטע.



משמאל לימין: מפרקים – חוד (Cusp), חלק (smooth), סימטרי, קו (Line).

לעיצוב אובייקט עקומה באמצעות שימוש בסוגי נקודות המפרק השונות

1. בתיבת הכלים בחר בכלי  **Shape**.
2. הקלק על מפרק (Node).
3. בסרגל המאפיינים, הקלק על אחד הלחצנים הבאים:
 - **Make node a cusp**
 - **Make node smooth**
 - **Make node symmetrical**
4. גרור את ידיות הבקרה.



אתה יכול גם לשנות מפרק קיים מסוג אחד למשנהו באמצעות השימוש במקשי קיצור. לשנות מפרק חלק למפרק חד או להיפך, הקלק על המפרק תוך שימוש בכלי הצורה **Shape**, והקש **C**. לשנות מפרק סימטרי למפרק חלק או להפך, הקלק על המפרק תוך שימוש בכלי הצורה **Shape**, והקש **S**.

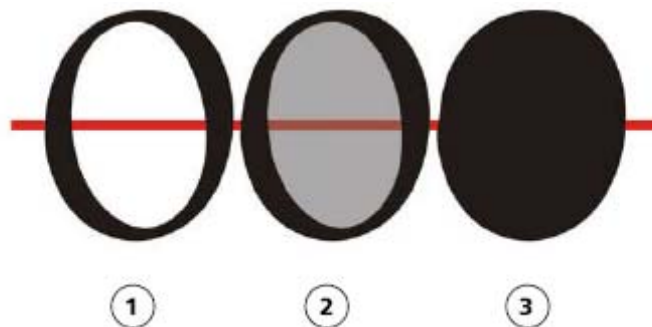
פיזור המסלול של אובייקטים של עקומה

מסלולים

מסלולים מתארים את מתאר צורת האובייקט ונראים לעין לעיתים קרובות כאחד או יותר מקטע קו או עקומה. אתה יכול לנתק מקטעי קו זה מזה ליצירת תתי-מסלול. למרות שאינם מחוברים, תתי-מסלול הם עדיין חלק מהמסלול המגדיר של האובייקט המקורי; אבל, אתה יכול למחלץ תת-מסלול ליצירת שני אובייקטים נפרדים; תת-המסלול שחילצת והאובייקט שממנו חילצת אותו.





תתי – מסלול


תתי-מסלול הינם צורות ועקומות בסיסיות אשר מהם ניתן ליצור אובייקט יחיד. למשל, אובייקט עקומה אחד עם תתי מסלול, נוצר לעיתים קרובות כשמלל מומר לעקומה. האות "O" למשל, מורכבת משתי אליפסות: האליפסה החיצונית המגדירה את צורת האות והאליפסה הקטנה המגדירה את ה"חור". האליפסות הן תת-מסלולים המרכיבים יחדיו אובייקט עקומה יחיד "O". אחת הסיבות הבסיסיות ליצירת אובייקט באמצעות תתי-מסלול היא שאתה יכול להפיק אובייקטים עם חורים בתוכם. בדוגמה הבאה, אתה יכול לראות אובייקטים מתחת למרכז של האות "O".



(1) האות "O" מומר לעקומות. (2) תוצאת תתי המסלול יוצרים אליפסה חיצונית המגדירה את צורת האות והאליפסה הפנימית הצבועה באפור המגדירה את החור. (3) בהשוואה, האליפסה השחורה מורכבת ממסלול יחיד ואינה יכולה לכלול את החור.

על מנת לפרק מסלול

ל...	פעל כדלהלן
לפרק מסלול	<p>בתיבת הכלים בחר בכלי  Shape, בחר בנקודת מפרק (Node) על המסלול והקלק על לחצן  Break curve בסרגל המאפיינים.</p>
חילוץ מסלול שבור מאובייקט	<p>בתיבת הכלים בחר בכלי  Shape, הקלק על לחצן ימני על מסלול, והקלק Break apart. בחר מקטע, נקודת מפרק, או קבוצת נקודות מפרק אשר מייצגים את החלק של המסלול אותו אתה רוצה לחלץ, והקלק על לחצן Extract  subpath.</p>

 כשאתה מפרק מסלול באובייקט עקומה, תתי המסלול הנוצרים נשארים חלק של אותו אובייקט. כשאתה מחלץ מסלול מאובייקט, אתה יוצר שני אובייקטים נפרדים.

החלת אפקטים של עיוות

אתה יכול להחיל שלושה סוגי עיוות על אובייקטים מעוצבים.

אפקט העיוות	תיאור
לדחוף ולמשוך Push and pull distortion	מאפשר לך לדחוף את קצוות האובייקט פנימה או למשוך את הקצוות החוצה.
רוכסן Zipper distortion	מאפשר לך להחיל אפקט של שיני משור לקצוות האובייקט. אתה יכול להגדיר את התדירות והמשרעת של האפקט.
טוויסטר Twister distortion	מאפשר לך לסובב אובייקט ליצירת אפקט מערבולת. אתה יכול לבחור את כיוון המערבולת, וכמו כן את מקורה, דרגת עוצמתה ואת הקף הסיבוב.

אחרי שביצעת עיוות של אובייקט, אתה יכול לשנות את האפקט באמצעות תיקון מרכז העיוות. נקודה זו מזוהה באמצעות ידית דמויית-יהלום, אשר סביבה העיוות מופיע. זה בדומה למחוגה מתמטית, כשהעירון נע סביב נקודה נייחת. אתה יכול למקם את מרכז העיוות בכל מקום בחלון הציור, או לבחור למקם אותו באמצעו של אובייקט כך שהעיוות יופץ באופן שווה וצורת האובייקט משתנה ביחס למרכז.

אתה יכול אפילו ליצור אפקט יותר דרמטי באמצעות החלת עיוות חדש לאובייקט שהוא כבר מעוות. אתה לא מפסיד את אפקט העיוות האוריגנלי, אם, למשל, תחיל אפקט עיוות רוכסן מעל עיוות טוויסטר. יישום CorelDRAW מאפשר לך גם הסרה או העתקה של אפקטים של עיוות.

לעוות אובייקט



1. בתיבת הכלים בחר בכלי העיוות **Distort**.

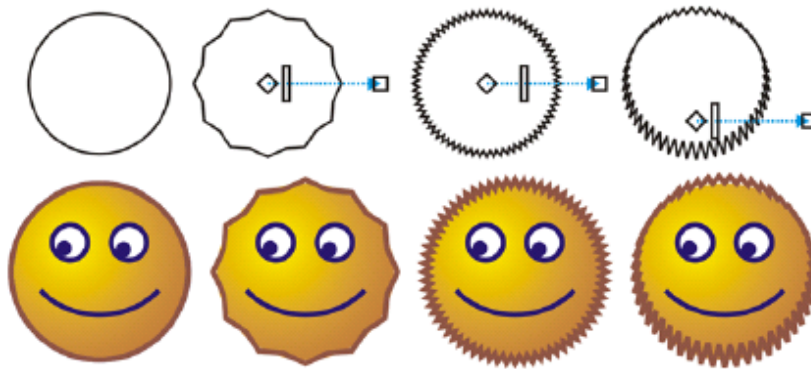
2. בסרגל המאפיינים, הקלק על אחד הלחצנים הבאים והדר את ההגדרות בהם אתה מעוניין:

- **Push and pull distortion**
- **Zipper distortion**
- **Twister distortion**

3. הצבע על המקום בו אתה רוצה למקם את מרכז העיוות, וגרור עד שלאובייקט יש את הצורה בה אתה מעוניין.

אתה יכול להחיל שוב את האפקטים לאובייקטים מעוותים.

אתה יכול למרכז עיוות באמצעות הקלקה על לחצן **Center distortion** בסרגל המאפיינים.



אתה יכול להשתמש בבקרי הווקטור האינטראקטיבי לערוך אפקט עיוות. שמאל עליון: אפקט רוכבן מוחל על עיגול. ימין עליון: אפקט רוכסן עם החלת תדירות יותר גבוהה (יותר חודים). בתחתון: תוצאת החלת אפקטים של רוכסן.


להסרת עיוות

1. בחר באובייקט מעוות.
2. הקלק **Effects > Clear distortion**



הסרת עיוות באופן הזה מבירה את העיוות האחרון אותו החלת.



אתה יכול גם להסיר עיוות מאובייקט נבחר באמצעות הקלקה על לחצן **Clear distortion**  בסרגל המאפיינים.

עיצוב אובייקטים באמצעות שימוש במעטפת Envelope






CorelDRAW מאפשרת לך לעצב אובייקטים, כולל קווים מלל אמנותי, ומסגרות של פסקאות מלל באמצעות החלה של מעטפות. מעטפות נעשות מריבוי נקודות מפרק אותם אתה יכול להזיז לעיצוב המעטפת ואשר, כתוצאה מכך, משנה את צורת האובייקט. אתה יכול להחיל מעטפת בסיסית המתאימה לצורת האובייקט, או אתה יכול גם להחיל מעטפת הקבועה מראש. אחרי החלת המעטפת, אתה יכול לערוך אותה או להוסיף מעטפת חדשה בכדי להמשיך לשנות את צורת האובייקט. CorelDRAW מאפשרת לך גם להסיר מעטפות.

אתה יכול לערוך מעטפת באמצעות הוספה ומיקום של נקודות המפרק שלה. הוספת נקודות מפרק מאפשרת לך יותר בקרה על צורת האובייקט הכלול במעטפת. CorelDRAW מאפשרת לך גם למחוק נקודות מפרק, להזיז נקודות מפרק מרובות בו-זמנית, לשנות את סוג נקודות המפרק, מסוג אחד למשנהו, ולשנות מקטע של מעטפת לקו או עקומה.

אתה יכול גם לשנות את מיפוי נקודות המפרק של מעטפת בכדי לציין איך אובייקט יתאים למעטפת. למשל, אתה יכול למתוח אובייקט להתאים לממדים

הבסיסיים של המעטפת, ואז להחיל את מצב המיפוי האופקי בכדי לדחוס אותו אופקית כך שיתאים לצורת המעטפת.

החלת מעטפת

1. בחר באובייקט.
2. בתיבת הכלים בחר בכלי המעטפת  **Envelop**.
3. בסרגל המאפיינים, הקלק על אחד הלחצנים הבאים:
 - **Envelop straight line mode**  - יוצר מעטפות המבוססות על קווים ישרים, מוסיפים פרספקטיבה לאובייקט.
 - **Envelop single arc mode**  - יוצר מעטפות עם צורת קשת בצד אחד, תוך נתינה לאובייקט מראה קעור או קמור.
 - **Envelop double arc mode**  - יוצר מעטפות עם צורת **S** בצד אחד או יותר.
 - **Envelop unconstrained mode**  - יוצר מעטפות בצורה חופשית המאפשרים לך לשנות את המאפיינים של נקודות המפרק, ולהוסיף או למחוק אותם.
4. הקלק על אובייקט.
5. גרור את נקודות המפרק לעיצוב המעטפת כרצונך.

אם תרצה לאפס את המעטפת, הקלק **Esc** לפני שתשחרר את העכבר.

אתה יכול גם...

החלת מעטפת קבועה מראש	הקלק על לחצן Add preset בסרגל המאפיינים, והקלק על צורת מעטפת.
החל מעטפת לאובייקט עם מעטפת	הקלק על לחצן Add new envelope בסרגל המאפיינים וגרור את נקודות








אתה יכול למנוע מהקווים הישרים באובייקט להפוך לעקומות באמצעות סימון אפשרות לחצן שמור על הקווים **Keep lines** בסרגל המאפיינים.

עריכת נקודות מפרק ומקטעים של מעטפת

1. בתיבת הכלים בחר בכלי המעטפת **Envelop**.
2. בחר באובייקט עם מעטפת.
3. הקלק הקלקה כפולה על המעטפת להוספת נקודות מפרק או הקלק הקלקה כפולה על נקודות מפרק למחיקתה.

אתה יכול גם...

להזיז כמה מעטפות בו זמנית	הקלק בסרגל המאפיינים על לחצן
	Envelop unconstrained mode
	, בחר במסגרת את נקודות המפרק 
	אותם אתה רוצה להזיז, וגרור כל נקודות מפרק למיקום חדש.
בחר במסגרת ריבוי נקודות מפרק	בסרגל המאפיינים, בחר מלבן
	Rectangular מתיבת הרשימה
	Selection mode , וגרור סביב את נקודות המפרק בהם אתה רוצה לבחור.
בחר ביד חופשית במסגרת ריבוי נקודות מפרק	בסרגל המאפיינים, בחר מלבן
	Freehand מתיבת הרשימה
	Selection mode , וגרור סביב את נקודות המפרק בהם אתה רוצה לבחור.

הקלק Ctrl , בחר שתי נקודות מפרק נוגדות וגרור אותם למיקום חדש.	הזז נקודות מפרק נוגדות מרחק שווה באותו כיוון
Envelop single arc הקלק על לחצני  או Envelop double mode  arc mode בסרגל המאפיינים כך שזה נראה מוגבה, הקלק Shift , וגרור את אחד מנקודות המפרק למיקום חדש.	הזז נקודות מפרק נוגדות מרחק שווה בכיוונים נוגדים
Envelop הקלק בסרגל הכלים על לחצן unconstrained mode כך שייראה לחוץ, והקלק או על Make node a cusp או Make node smooth או Make node symmetrical	החלף את סוג נקודת המפרק של המעטפת
Envelop הקלק בסרגל הכלים על לחצן unconstrained mode כך שייראה לחוץ, והקלק על מקטע קו והקלק על לחצן  Convert curve to line או על לחצן  Convert line to curve	להחליף מקטע מעטפת לקו ישר או עקומה

לחתוך, לחלק, ולמחוק אובייקטים

אתה יכול לחתוך, לחלק, ולמחוק חלקים של אובייקטים.

חיתוך אובייקטים

אפשרות החיתוך (cropping) מאפשרת לך להסיר בזריזות אזורים בלתי רצויים באובייקטים וגרפיקה מיובאת, תוך הימנעות מהצורך לפרק קבוצת אובייקטים, פירוק קבוצות מקושרות, או המרת אובייקטים לעקומות. אתה יכול לחתוך אובייקטים ווקטורים ומפות סיביות (bitmap).



חיתוך אובייקטים

כשחותכים אובייקטים, אתה מגדיר אזור מלבני (אזור החיתוך) אותו אתה רוצה לשמור. חלקי אובייקטים מחוץ לאזור הגזירה מוסרים. אתה יכול להגדיר את המיקום המדויק ואת גודל אזור הגזירה, ואתה יכול לסובב ולהגדיר את הגודל מחדש. אתה גם יכול להסיר את אזור הגזירה.

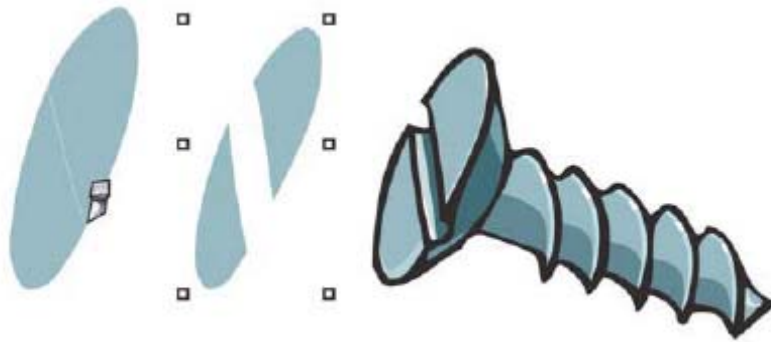
אתה יכול לגזור רק אובייקטים נבחרים מבלי להשפיע על אובייקטים אחרים, או אתה יכול לגזור את כל האובייקטים בדף הציור. בכל מקרה, האובייקטים של מלל וצורה מומרים אוטומטית לעקומות.

חלוקת אובייקטים

אתה יכול לחלק אובייקט וקטורי או מפת סיביות לשניים ולעצבם מחדש באמצעות ציור חדש של המסלול. אתה יכול לחלק אובייקט תחום לאורך קו ישר

(C) כל הזכויות שמורות לקורל ישראל

או קו משווק. CorelDRAW מאפשרת לך לבחור בין חלוקת אובייקט לשני אובייקטים, או להשאיר את זה כאובייקט אחד המורכב משניים או יותר תתי-מסלולים. אתה יכול להגדיר האם אתה מעוניין לתחום מסלולים אוטומטית או להשאירם פתוחים.



כלי הסכין יוצר שני אובייקטים נפרדים באמצעות גזירת האליפסה לחצי (שמאל). שני האובייקטים מופרדים ומשמשים ליצירת חלקו העליון של בורג. (ימין).

מחיקת חלקי אובייקטים

CorelDRAW מאפשרת לך למחוק חלקים בלתי רצויים של מפת סיביות או אובייקט ווקטורי. המחיקה תוחמת אוטומטית כל מסלול מושפע וממירה את האובייקטים לעקומות. אם אתה מוחק קווים מחברים, CorelDRAW יוצרת תתי-מסלול במקום אובייקטים אינדיבידואליים.

אתה גם יכול למחוק מקטעי קו וירטואליים, שהינם חלקים של אובייקטים הנמצאים בין הצטלבויות. למשל, אתה יכול למחוק לולאה בקו החותך את עצמו, או לולאות במקטעי קו בהם שני אובייקטים או יותר חופפים זה על זה.

לגזירת אובייקטים

1. בחר באובייקט אותו אתה רוצה לגזור.

אם לא נבחר כל אובייקט, כל האובייקטים בדף הציור ייגזרו.



2. בתיבת הכלים בחר בכלי הגזירה **Crop**.

3. גרור לקביעת אזור הגזירה.

4. הקלק הקלקה כפולה בתוך אזור הגזירה.

אתה יכול גם...


לקבוע את מיקומו המדויק של אזור הגזירה.	הקלד ערכים בתיבות המיקום Position בסרגל המאפיינים ולחץ Enter .
הגדר את גודלו המדויק של אזור הגזירה	הקלד ערכים בתיבות הגודל Size בסרגל המאפיינים ולחץ Enter .
סובב את אזור הגזירה	הקלד ערכים בתיבות הגודל Angle of rotation (זווית הסיבוב).
מחק את אזור הגזירה	הקלק על לחצן Clear crop marquee .



לא ניתן לגזור אובייקטים בשכבות נעולות, מוסתרות, רשת (Grid),
Rollovers או שכבות Guides. כמו כן אינך יכול לגזור אובייקטים אינטרנטיים
ו-OLE (קישור אובייקטים והטמעתם), או את התכנים של אובייקטים של
PowerClip.

בזמן הגזירה, קבוצות מקושרות מושפעות, כמו Contour (קו מתאר), Blend
ו- Extrusions מופרדים אוטומטית.



אתה יכול להזיז, לסובב, ולקבוע גודל של אזור הגזירה באופן אינטראקטיבי כמו שיקרה עם כל אובייקט. להזזת אזור הגזירה, גרור אותו למיקום חדש. לקביעת גודל אזור הגזירה, גרור כל אחת מהידיות ☐. לסובב את אזור הגזירה, הקלק בתוכו, וגרור את ידית הסיבוב .

אתה יכול להסיר את אזור הגזירה באמצעות לחיצה על **Esc**.

לפצל אובייקט

1. בתיבת הכלים בחר בכלי הסכין  **Knife**.
2. מקם את כלי הסכין **Knife** מעל קו המתאר של האובייקט במקום בו ברצונך להתחיל בגזירה. כלי הסכין יזדקף כשהוא ימוקם במקום הנכון.
3. הקלק על קו המתאר להתחיל לגזור.
4. מקם את כלי הסכין **Knife** מעל קו המתאר של האובייקט במקום בו ברצונך לסיים את הגזירה.

אתה יכול גם...

פצל אובייקט לאורך קו ציור freehand.	הצבע על המקום בו אתה רוצה להתחיל לגזור, וגרור למקום בו תרצה לסיים.
פצל אובייקט לאורך קו בזיה Bezier	לחץ והחזק בלחצן Shift , הקלק במקום בו אתה רוצה להתחיל בגזירה של אובייקט, גרור את ידית הבקרה למקום בו תרצה למקם את נקודת המפרק הבאה והקלק. המשך להקליק להוספת מקטעים ישרים לקו. אם תרצה להוסיף מקטע עקומה, הצבע על המקום בו תרצה להוסיף נקודת מפרק וגרור לעיצוב

העקומה. אם תרצה להגביל את הגדלת הקו ליחידות של 15 מעלות, לחץ והחזק **Ctrl + Shift**.

פצל אובייקט לשני תתי-מסלול	הקלק על לחצן Leave as one object בסרגל המאפיינים.
----------------------------	--

פצל אובייקט בזמן שמירה רק על אחד מחלקיו. הקלק על קו המתאר של האובייקט במקום בו תרצה להתחיל בגזירה, והצבע על המקום בו תרצה שהגזירה תסתיים. לחץ **Tab** פעם או פעמיים עד שרק חלק מהאובייקט אותו אתה רוצה לשמור נבחר, ואז הקלק.

כברירת מחדל, אובייקטים מפוצלים לשני אובייקטים ומסלולים נתחמים אוטומטית. כשאתה משתמש בכלי הסכין **Knife** באובייקט נבחר, האובייקט הופך לאובייקט עקומה.

למחיקת חלקים של אובייקט

1. בחר באובייקט.
2. בתיבת הכלים בחר בכלי המחיקה **Eraser**.
3. גרור מעל האובייקט.

אתה יכול גם...

לשנות את גודל חוד המחק	הקלד ערכים בתיבות עובי המחק Eraser thickness בסרגל המאפיינים ולחץ Enter .
לשנות את צורת חוד המחק	הקלק על לחצן Circle/square , בתחתית סרגל המאפיינים.
פצל אובייקט לשני תתי-מסלול	בטל אפשרות לחצן Auto reduce on erase בסרגל המאפיינים.



כשאתה מוחק חלקים של אובייקטים, כל מסלול המושפע מכך נסגר אוטומטית.



אתה יכול למחוק קווים ישרים באמצעות הקלקה במקום בו תרצה להתחיל את המחיקה, ואז להקליק על המקום בו תרצה לסיים את המחיקה. לחץ **Ctrl** אם תרצה להגביל את זווית הקו. אתה יכול גם למחוק אזור מאובייקט נבחר באמצעות הקלקה כפולה על אזור עם בכלי המחיקה **Eraser**.

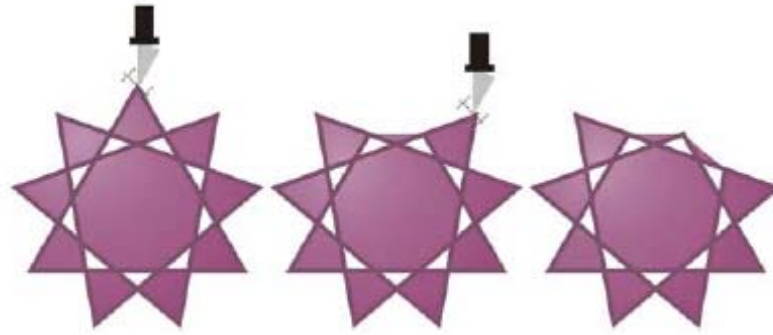
למחיקת מקטע קו וירטואלי



1. בתיבת הכלים בחר בכלי **Virtual segment delete**.
 2. העבר את הסמן אל מקטע הקו אותו אתה רוצה למחוק.
 - כלי **Virtual segment delete** יזדקף כשהוא ימוקם במקום נכון.
 3. הקלק על קו מקטע הקו.
- אם ברצונך למחוק הרבה מקטעים בו-זמנית, הקלק על הסמן לגרור ולסמן את המסגרת סביב כל מקטעי הקו אותם אתה רוצה למחוק.



כלי **Virtual segment delete** לא עובד על קבוצות מקושרות כמו Drop shadows (הטלת צללית), מלל, או תמונות.



מחיקת מקטעי קו וירטואלי

סינון, *Scaloping* ו-חיתוך זוויות של פינות

אתה יכול לעצב אובייקט באמצעות סינון, *Scaloping* וחיתוך פינות. סינון מייצר פינות קמורות מעוגלות, *Scaloping* מעגל והופך את הפינות לקעורות, וחיתוך הפינה כך שתיראה שטוחה.



משמאל לימין, אתה יכול לראות פינה סטנדרטית בלי שינוי, פינות מעוגלות, פינות קעורות, ופינות חתוכות.

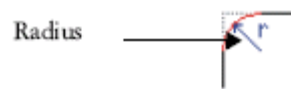
אתה יכול לעגל, לקער או לחתוך פינות, בין אם מקורם בצורה, מלל, או מפת סיביות. אם אתה בוחר צורה שלא הומרה לעקומה, תיבת שיח מופיעה ומציעה שלך את האופציה להמרת הצורה באופן אוטומטי. חובה עליך להמיר אובייקטים של מלל באופן ידני באמצעות שימוש בפקודת **Convert to curve**. השינויים חלים על כל הפינות אלא אם כן בחרת בנקודות מפרק אינדיבידואליות. אינך

יכול לעגל, לקער או לשפע עקומות סימטריות או חלקות; הפינה חייבת להיווצר באמצעות שני קווים ישרים או מקטעי עקומה המצטלבים בזווית הפחותה מ-180 מעלות.


Filleting פינות באמצעות קילוף

1. באמצעות כלי הבחירה  **Pick** בחר באובייקט.
2. הקלק **Windows > Dockers > Fillet/Scallop/Chamfer**.
3. ב- **Fillet/Scallop/Chamfer** Docker, בחר **Fillet** מתיבת הרשימות **Operation**.
4. הקלד ערך בתיבת **Radius**.


הרדיוס משמש ליצירת קשת מעגלית, כשמרכז רחוק מרחקים שווים מכל צד של פינה. ערכים גבוהים יותר מפיקים פינות מעוגלות יותר.



5. הקלק **Apply**.

הלחצן **Apply** אינו מאפשר אם לא נבחרו אובייקטים או נקודות מפרק תקינים. 

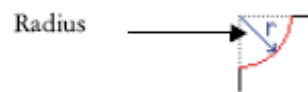
לבחירת נקודות מפרק אינדיבידואליות השתמש בכלי הצורה  .

אתה יכול גם לעגל את כל הפינות של מלבן או ריבוע שבחרת באמצעות הקלקה על כלי הצורה  וגרירת נקודת המפרק של הפינה לעבר מרכז האובייקט. הצורה אינה מומרת לעקומות אם אתה משתמש בשיטה זו.

לקער פינות אובייקט

1. באמצעות כלי הבחירה  בחר באובייקט.
2. הקלק **Windows > Dockers > Fillet/Scallop/Chamfer**.
3. ב- **Fillet/Scallop/Chamfer Docker**, בחר **Scallop** מתיבת **Operation** הרשימות
4. הקלד ערך בתיבת **Radius**.

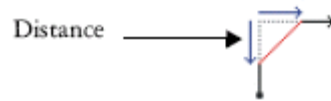
ערך הרדיוס נמדד מהפינה המקורית ליצירת קשת קעורה.



5. הקלק **Apply**.

לחיתוך פינות אובייקט

1. באמצעות כלי הבחירה  בחר באובייקט.
2. הקלק **Windows > Dockers > Fillet/Scallop/Chamfer**.
3. ב- **Fillet/Scallop/Chamfer Docker**, בחר **Chamfer** מתיבת **Operation** הרשימות
4. הקלד ערך בתיבת **Distance** לקביעת המרחק ממנו החיתוך **Chamfer** יתחיל ביחס לפינה המקורית.



5. הקלק Apply.

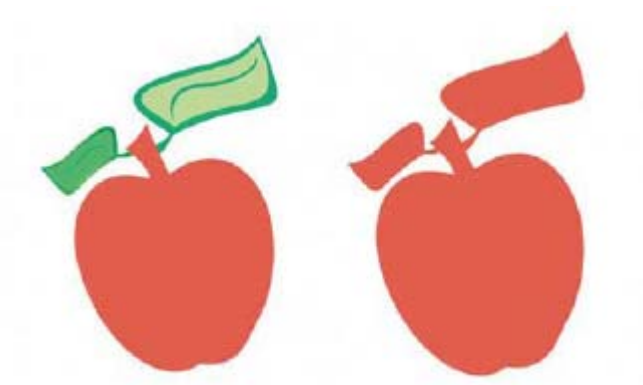
ריתוך והצלבת אובייקטים

אתה יכול ליצור צורות לא שגרתיות באמצעות ריתוך והצלבת אובייקטים. אתה יכול לרתך או להצליב כמעט כל אובייקט, כולל שיבטים, אובייקטים בשכבות שונות, ואובייקטים יחידים עם קווים מצטלבים. לעומת זאת, אינך יכול לרתך או להצליב פסקאות מלל, קווים מצייני ממדים או שיבוטי MASTER

אתה יכול לרתך אובייקטים ליצירת אובייקט אחד עם קו מתאר יחיד. האובייקט החדש משתמש במתאר החיצוני של האובייקט המרותך כקו המתאר שלו ומאמץ את מאפייני קו המתאר והמילוי של אובייקט המטרה. כל הקווים המצטלבים נעלמים.

אתה יכול לרתך אובייקטים ללא כל חשיבות אם הם חופפים זה את זה. אם אתה מרתך אובייקטים שלטים חופפים זה את זה, הם יוצרים קבוצת ריתוך הפועלת כאובייקט יחיד. בשני המקרים, האובייקט המרותך מאמץ את מאפייני המילוי וקו המתאר של אובייקט היעד.

אתה יכול לרתך אובייקטים יחידים עם קווים מצטלבים כך שהאובייקט מתפרק למספר תתי-מסלולים, אבל המראה שלו נשאר זהה.



ריתוך העלים לתפוח יוצר קו מתאר של אובייקט יחיד
הצטלבות יוצרת אובייקט מהאזור בו שני אובייקטים או יותר חופפים. צורת
האובייקט החדש הזה יכול להיות פשוט או מורכב, תלוי בצורות המצטלבות.
מאפייני המילוי וקו המתאר של האובייקט החדש תלוי באובייקט אותו אתה
מגדיר כאובייקט המטרה.

לריתוך אובייקטים

1. בחר באובייקט אובייקטים של המקור.
2. לחץ והחזק ב- **Shift**, והקלק על אובייקט המטרה.
3. הקלק **Arrange > Shaping > Weld**.




אתה יכול גם לרתך אובייקטים באמצעות בחירה במסגרת (Marquee
selecting) של אובייקטים של המקור והיעד, והקלקה על לחצן הריתוך **Weld**
בסרגל המאפיינים.

להצלבת אובייקטים

1. בחר באובייקט או אובייקטים של המקור.
2. לחץ והחזק ב- **Shift**, והקלק על אובייקט המטרה.

(C) כל הזכויות שמורות לקורל ישראל




אתה יכול גם להצליב אובייקטים באמצעות בחירה של האובייקטים של המקור והיעד, והקלקה על לחצן ההצטלבות **Intersect**  בסרגל המאפיינים.

להצלב אובייקטים מרובים

1. בחר באובייקט או אובייקטים של המקור.
2. לחץ והחזק ב-**Shift**, והקלק על כל אחד מהאובייקטים של המטרה.
3. הקלק **Intersect > Shaping > Arrange**.



אתה יכול גם להצליב אובייקטים מרובים באמצעות בחירה של מסגרת (Marquee selecting) של אובייקטים של המקור והיעד, והקלקה על לחצן **Intersect**  בסרגל המאפיינים.

יצירת אובייקטים של **PowerClip**

CorelDRAW מאפשרת לך למקם אובייקטים ווקטוריים ומפות סיביות, כמו צילומים, בתוך אובייקטים אחרים, או מיכלים (Containers). מיכל יכול להיות כל אובייקט, כדוגמה, מלל אמנותי או מלבן. כשאתה ממקם אובייקט בתוך מיכל הגדול מגודל המיכל, האובייקט, הנקרא תוכן, נגזר בכדי שיתאים לצורת המיכל. זה יוצר אובייקט **PowerClip**.



אובייקטים לפני הפיכתם לאובייקט **PowerClip**: מלל אמנותי ומפת סיביות

אתה יכול ליצור אובייקטים יותר מורכבים של **PowerClip** באמצעות מיקום אובייקט **PowerClip** אחד בתוך אובייקט **PowerClip** אחר בכדי להפיק אובייקט **PowerClip** מקנן.



באובייקט **PowerClip**, המלל האמנותי הוא המיכל, וצורת מפת הסיביות התוכן. מפת הסיביות מעוצבת אל צורת האותיות של המלל האמנותי.

ליצירת אובייקט של **PowerClip**

1. בחר אובייקט.
2. הקלק **Effects > PowerClip > Place inside container**.

3. הקלק על אובייקט שבו אתה רוצה להשתמש כמיכל.
אם אתה רוצה ליצור אובייקט **PowerClip** מקנן, לחץ והחזק בלחצן ימני של
העכבר, גרור את אובייקט **PowerClip** לתוך המיכל, והקלק **PowerClip**
inside.

לעריכת תכנים של אובייקט PowerClip

1. בחר אובייקט **PowerClip**.
2. הקלק **Effects > PowerClip > Edit contents**.
3. ערוך את התכנים של אובייקט **PowerClip**.
4. הקלק **Effects > PowerClip > Finish editing this level**.

בזמן עריכה, המיכל מופיע במצב Wireframe mode ולא ניתן לבחור בו.





עבודה עם צבע

CorelDRAW מאפשרת לך לבחור וליצור צבעים באמצעות שימוש במגוון רחב של פלטות צבע מבוססות תעשייה, מערבבי צבע, ודוגמאות צבע. אתה יכול ליצור ולערוך פלטות צבע המותאמות אישית לאחסון של צבעים הנמצאים בשימוש תמידי לשימוש עתידי.

אתה יכול גם להתאים אישית את האופן בו פלטת צבע מופיעה על המסך שלך באמצעות שינוי גודל דוגמאות הצבע (Swatches), מספר השורות, ומאפיינים אחרים.

בחירת צבעים

אתה יכול לבחור בצבעים של קווי המתאר או המילוי באמצעות פלטות צבע קבועות או מותאמות אישית, תצוגת צבע, הרמוניות צבע, או תערובות צבע. כשאתה רוצה להשתמש בצבע שכבר קיים באובייקט או במסמך, אתה יכול לדגום את הצבע להשגת התאמה מדויקת.

פלטת צבע ברירת המחדל

פלטת צבעים היא אוסף של דוגמאות צבע. בכמה תוכנות, פלטות הצבע נקראות פלטות של דוגמאות צבע (Swatches).

אתה יכול לבחור את צבעי קו המתאר והמילוי באמצעות פלטת צבע ברירת המחדל הכוללת 99 צבעים ממערכת הצבע CMYK.

הצבעים שבחרת עבור קו המתאר והמילוי מופעים בדוגמאות הצבע בשורת הסטטוס.

פלטות צבעים קבועות או מותאמות אישית

פלטות הצבע מסופקות על ידי יצרנים צד שלישי. שימושי מאוד להחזיק בספר דוגמאות צבע של היצרנים, הכולל דוגמאות של איך נראה הצבע אחרי הדפסה.

חלק מאוספי הצבעים הקבועים – פנטון PANTONE, HKS, TOYO, DIC, Focoltone, ו-Spectyramaster – הינם אוספים של Spot colors. אם אתה יוצר הפרדת צבעים זעת הדפסה, כל אחד מהצבעים זקוק לפלטת הדפסה נפרדת. דבר זה יכול להשפיע משמעותית על יוקר עלות ההדפסה. אם אתה רוצה להשתמש בצבעים אלה אבל לא כ-Spot colors, המיר אותם לצבעי פרוצס בזמן ההדפסה. למידע נוסף ראה את הסעיף "הדפסת הפרדות צבע".

בפלטת צבע מותאמת אישית אתה יכול לבחור בכל צבע מכל מקור, ואתה יכול לשמור אותם לשימוש עתידי.



פלטת צבע זו של פנטון היא דוגמה לפלטת צבעים קבועים.

אתה יכול גם לבחור צבעים באמצעות שימוש בתערובות צבע והרמוניות צבע. למידע נוסף, ראה את הסעיף "בחירת צבע" בתיקיית העזרה.

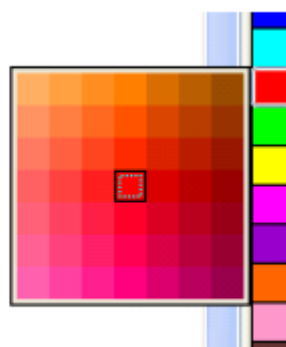
דגימת צבע

כשאתה רוצה להשתמש בצבע שכבר קיים בציור, אתה יכול לדגום את הצבע להשגת התאמה מדויקת. כברירת מחדל, הדגימה היא פיקסל יחיד מחלון הציור.



לבחירת צבע באמצעות שימוש בפלטת צבע ברירת המחדל

להשגת	פעל כדלהלן
בחר בצבע מילוי לאובייקט נבחר	הקלק על דוגמת צבע
בחר צבע קו מתאר לאובייקט הנבחר	הקלקה ימנית על דוגמת הצבע.
בחר מגוונים שונים של צבע	הקלק והחזק בדוגמת הצבע להצגת חלון פופ-אפ עם בוחר הצבע Picker ואז הקלק על צבע.
צפה בעוד צבעים מפלטת הצבעים של ברירת המחדל	הקלק על חץ הגלילה בחלק העליון והתחתון של פלטת הצבע.

אתה יכול להציג את שמות הצבעים באמצעות הצבעה על דוגמת צבע. 



לבחירת צבע באמצעות שימוש בפלטת צבע קבועה או מותאמת אישית

1. בחר אובייקט.
2. בתיבת הכלים בחר מהאפשרויות הבאות:
 - לבחירת צבע מילוי, הקלק על כלי המילוי  Fill, והקלק על Uniform fill (מילוי אחיד).
 - לבחירת צבע קו-מתאר, הקלק על כלי קו המתאר **Outline** , והקלק על Outline color (צבע קו מתאר).
3. הקלק על לשונית **Palette**.
4. בחר מתיבת הרשימה **Palette** פלטה קבועה או מותאמת אישית.
5. הזז את מחוון הצבע לקביעת טווח הצבע המוצג באזור בחירת הצבע.
6. הקלק על צבע באזור בחירת הצבע.


כל דוגמת צבע הפלטת צבעים קבועים מסומנת עם ריבוע לבן קטן.



עליך להשתמש באותה דגם צבע לכל הצבעים בציור; הצבע יהיה אחיד ותוכל לצפות את הצבע הסופי באופן יותר מדויק. עדיף להשתמש באותו דגם צבע בו תשתמש בתוצר הפלט הסופי. למידע נוסף, ראה סעיף "ניהול צבע לתצוגה, קלט ופלט".





אתה יכול להציג או להסתיר את שמות הצבעים של הפלטות הקבועות או המותאמות אישית באמצעות הקלקה על **Options > Show color names**.


1. בתיבת הכלים, בחר בכלי הטפטפת  **Eyedropper**. בחר אובייקט.
2. בחר בדוגמת צבע מהרשימה בסרגל המאפיינים.
3. הקלק על ה- Flyout מסרגל המאפיינים, נבחר ואפשר את אחת מהאפשרויות הבאות:

- 1X1 – מאפשר לך לבחור את הצבע של הפיקסל בו בחרת.
- 2X2 - מאפשר לך לבחור את הצבע הממוצע של אזור הבחירה של 5X5 פיקסלים. הפיקסל שעליו הקלקת הוא באמצעו של אזור הבחירה.
- 5X5 - מאפשר לך לבחור את הצבע הממוצע של אזור הבחירה של 5X5 פיקסלים.

אם אתה רוצה לדגום צבע מחוץ לחלון הציור, הקלק על **Select from desktop**.

4. הקלק על מהצבע בו אתה מעוניין.
- אם אתה רוצה להחיל את דגימת הצבע לאובייקט, הקלק על כלי פח הצבע  **Paintbucket**, והקלק על האובייקט בחלון הציור. הסמן משתנה כשאתה מרחף מעל אזור לציון האם מילוי קו מתאר או אזור מילוי נבחרו. למשל, כשאתה מרחף מעל מרכזו של ריבוע, הסמן מציג דוגמאות צבע מלא, כשאתה מרחף מעל לקווי המתאר של הריבוע, הסמן מציג צורת קו מתאר.

 במקרים מסוימים, צבע הדגימה יכול להיות צבע **RGB** או **CYMK** שהוא המקביל הקרוב ביותר לצבע המקורי, במקום שתהיה התאמה מוחלטת.

 הצבע אותו אתה דוגם מופיע בדוגמת הצבע **Fill color** בפינה התחתונה הימנית של חלון הציור. אם אתה רוצה לשנות את צבע המילוי או צבע

קו המתאר של אובייקט לצבע הדגימה, אתה יכול לגרור את דוגמת הצבע **Fill** **color** לאובייקט.

יצירת לוח צבע מותאם אישית

לוח הצבעים בהתאמה אישית הם צבעים שאתה שומר במהלך עבודתך. עומדים לרשותך גם כמה פלטות כאלו שהוכנו מראש. אבל, אתה יכול גם ליצור פלטות צבע כאלה מההתחלה. אפשרות זו חשובה אם אתה מרבה להשתמש באותם צבעים, או בצבעים המתמזגים היטב לפי טעמך.

אתה יכול ליצור פלטת צבע מותאמת אישית באמצעות בחירה ידנית של כל צבע בו תרצה, או באמצעות שימוש בצבעים הקיימים באובייקט או בכל האזור.

ליצירת לוח צבעים מותאם אישית

1. הקלק **Windows > Color palette > palette editor**.
2. הקלק **New palette**.
3. הקלד שם קובץ.
4. הקלק שמור **Save**.
5. בתיבת השיח **Palette editor**, הקלק **Add color**.
6. בתיבת השיח **Select color** בחר בצבע, והקלק **Add color To palette**.

ליצירת לוח צבעים מאובייקט

1. בחר באובייקט.
2. הקלק **Windows > Color palette > Create palette from selection**.
3. הקלד שם קובץ.
4. הקלק שמור **Save**.

ליצירת לוח צבעים ממסמך

1. הקלק **Windows > Color palette > Create palette from .document**
2. הקלד שם קובץ.
3. הקלק שמור **Save**.




מילוי אובייקטים

אתה יכול להוסיף צבע, של קישוטי דוגמאות, טקסטורות, וסוגי מילוי אחרים לתוך האובייקטים או אזורים תחומים אחרים. אתה יכול להתאים אישית את המילוי ולקבוע אותו כברירת המחדל, כך שלכל אובייקט שתצייר יהיה אותו מילוי.

החלת מילוי אחיד

אתה יכול להחיל מילוי אחיד לאובייקטים. מילויים אחידים הינם של צבע מלא בו אתה יכול לבחור או ליצור באמצעות השימוש הדוגמאות הצבע ולוח הצבעים. למידע נוסף על יצירת צבעים, ראה "עבודה עם צבעים".

להחלת מילוי אחיד

1. בחר באובייקט.
2. בתיבת הכלים, בחר בכלי **Interactive fill** ,
3. בחר ב- **Uniform fill** מתיבת **Fill type** בסרגל המאפיינים.
4. הגדר את ההגדרות בהם אתה מעוניין בסרגל המאפיינים ולחץ **Enter**.



אתה יכול למלא אובייקט נבחר באמצעות הקליקה על צבע בפלטת הצבעים.

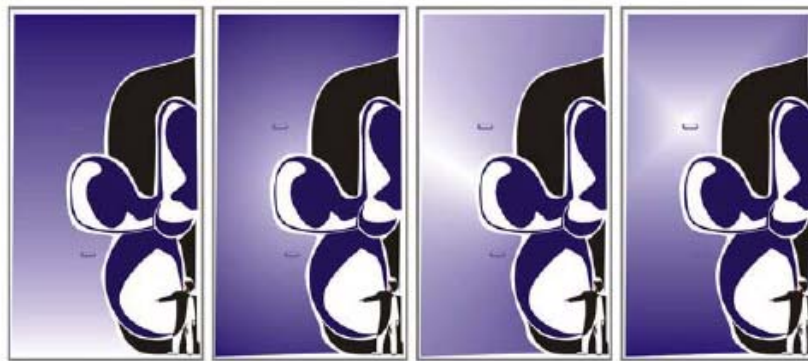
אתה יכול לערבב צבעים במילוי אחיד באמצעות בחירה באובייקט מלא, לחיצה על **Ctrl**, והקלקה על צבע אחר בפלטת הצבע.

אתה יכול להחיל מילוי אחיד באמצעות הקלקה על כלי המילוי האחיד **Uniform fill** בתיבת הכלים.

החלת מילוי מדורג *Fountain Fill*

מילוי זה מאפשר מילוי התפתחות מדורגת חלקה של שני צבעים או יותר הידוע גם כמילוי מדורג **Gradient** בתוכנות אחרות.

לרשותך ארבעה סוגים של מילוי זה: ליניארי (קווי), רדיאלי, חרוטי (conical), וריבועי.. מילוי ליניארי מתקדם בקו ישר לאורך האובייקט. מילוי חרוטי יוצרת את האשליה של קרן אור הזורק אור על חרוט, מילוי רדיאלי מקרין ממרכז האובייקט, ומילוי ריבועי מתפרש באופן ריבועי קונצנטרי ממרכזו של האובייקט.




ארבעת אפשרויות המילוי המדורג משמאל לימין: ליניארי, רדיאלי, חרוטי וריבועי.


אתה יכול להחיל צבעים קבועים מראש, מילוי שני צבעים, ומילוי בהתאמה אישית. שיכול להחיל שני צבעים או יותר אותם אתה יכול למקם בכל מקום בהתקדמות המילוי. אחרי שיצרת מילוי בהתאמה אישית אתה יכול לשמור אות כקבוע מראש Preset.

אתה יכול לקבוע את מאפייני המילוי לסוג המילוי בו בחרת; לדוגמה, הכיוון של תערובת המילוי, זווית המילוי, נקודת המרכז, נקודת האמצע או סוג הקצוות. אתה גם יכול לכוון את איכות ההדפסה והתצוגה של מילוי זה באמצעות הגדרת מספר צעדי הדירוג. כברירת מחדל, הגדרת מספר הצעדים כך שאיכות ההדפסה של מילוי זה נקבעת באמצעות הערך המוגדר בהגדרות ההדפסה ואיכות התצוגה נקבעת באמצעות ערכי ברירת המחדל שקבעת. אבל, ניתן לבטל את נכילת הגדרות צעדי המילוי כשאתה מחיל מילוי מדורג ולהגדיר ערכים החלים גם על ההדפסה וגם על איכות הצפייה במילוי. למידע נוסף, ראה "כוון עדין של מטלות הדפסה".

להחלת מילוי מדורג קבוע מראש

1. בחר באובייקט.
2. בתיבת הכלים, הקלק על לחצן  **Fountain fill**.
3. בחר מילוי מהתיבה **Preset**.
4. הגדר את ההגדרות בהם אתה מעוניין.

להחלת מילוי מדורג של שני צבעים

1. בחר באובייקט.
2. בתיבת הכלים, הקלק על לחצן  **Interactive fill**.
3. בחר מילוי מתיבת הרשימה **Fill type** בסרגל הכלים.
4. פתח את התפריט הבחירה **Picker** הנגלל **Fill dropdown** בסרגל הכלים והקלק על צבע.
5. פתח את התפריט הבחירה **Picker** הנגלל **Last fill** בסרגל הכלים והקלק על צבע.


(C) כל הזכויות שמורות לקורל ישראל



אתה יכול לערבב צבעים באמצעות אחד מהידיות הווקטוריות האינטראקטיביות, לחיצה על **Ctrl**, והקלקה על צבע בפלטת הצבעים.

אתה יכול להוסיף צבע למילוי המדורג באמצעות גרירת צבע מפלטת הצבעים אל הידיות הווקטוריות האינטראקטיביות של האובייקט.


להחלת מילוי מדורג המותאם אישית

1. בחר באובייקט.
2. בתיבת הכלים, הקלק על לחצן **Fountain fill** .
3. בחר במילוי מדורג מתיבת הרשימה **Type**.
4. סמן ואפשר את אפשרות ה- **Option**.
5. הקלק על התיבה בקצה אחד של האזור מעל לרצועת הצבע, ובחר צבע מלוח הצבעים.
6. הקלק על התיבה בקצה הנגדי של האזור מעל לרצועת הצבע, ובחר צבע מלוח הצבעים.
7. הגדר את המאפיינים בהם אתה מעוניין.

אתה יכול גם...

להוסיף צבע ביניים	הקלק הקלקה כפולה בין שתי הקצוות של האזור שמעל לרצועת הצבעים, והקלק על צבע מלוח הצבעים.
לכוון את נקודת האמצע בין צבעים	ברצועת הצבעים הקלק הקלקה כפולה בין שני צבעים להוספת סמן חדש. גרור את הסמן לכוון את נקודת המעבר בין שני צבעים.
לשנות צבע	הקלק את הסמן מעל לצבע אותו אתה

רוצה לשנות והקלק על צבע בלוח הצבעים.

למחוק צבע	הקלק הקלקה כפולה את הסמן מעל לצבע אותו אתה רוצה למחוק.
לשנות מיקום של צבע	גרור את הסמן מעל לצבע למיקום חדש.
שמור על מילוי שקבוע מראש	הקלד שם בתיבת ה- Preset , והקלק על לחצן  Add preset .



אתה יכול גם להחיל מילוי מדורג באמצעות הקלקה על כלי **Interactive fill** בתיבת הכלים, וגרירת צבעים מפלטת הצבעים בחלון הציור אל תוך הידיות הווקטוריות האינטראקטיביות של האובייקט.


החלת מילוי דוגמאות

אתה יכול למלא אובייקטים עם מילוי דוגמאות בשני-צבעים, צבע מלא, או מפת סיביות.

מילוי שני צבעים מורכב משני צבעים בהם בחרת בלבד. דוגמאות במילוי בצבע מלא הוא ווקטור גרפי מורכב יותר שיכול להיות שילוב של קווים ומילוי. מילוי הדוגמה של תמונת מפת סיביות שמורכבותה נקבעת על ידי גודלה, רזולוציה ועומק הסיביות.

CorelDRAW מספקת מילוי דוגמאות קבועים מראש אותם אתה יכול להחיל על אובייקטים; אבל, אתה יכול ליצור גם את אלה בעצמך. למשל, אתה יכול ליצור תבניות דוגמת מילוי כאלה מאובייקטים או ציורים שיצרת ושאתה מייבא.

להחלת מילוי דוגמאות בשני צבעים


1. בחר באובייקט.
 2. בתיבת הכלים, הקלק על לחצן  **Interactive fill**.
- (C) כל הזכויות שמורות לקורל ישראל

3. בחר **Two color pattern** מתיבת הרשימה **Fill type** בסרגל הכלים.
4. פתח את התפריט הבחירה **Picker** הנגלל **Fill dropdown** בסרגל הכלים והקלק על תבנית דוגמה.
5. פתח את ה- **Front Picker** והקלק על צבע.
6. פתח את ה- **Back Picker** והקלק על צבע.



אתה יכול גם לערבב צבעים במילוי דוגמאות שני צבעים באמצעות לחיצה על **Ctrl**, והקלקה על צבע בפלטת הצבעים.

להחלת מילוי דוגמאות בצבע מלא או מפת סיביות

1. בחר באובייקט.
2. בתיבת הכלים, הקלק על לחצן **Interactive fill** .
3. בחר באחד מהבאים מתיבת הרשימה **Fill type** בסרגל הכלים.
 - **Full color pattern**
 - **Bitmap pattern**
4. פתח את התפריט הבחירה **Picker** הנגלל **Fill dropdown** בסרגל הכלים והקלק על תבנית דוגמה.

החלת מילוי רשת שתי וערב (Mesh)


כשאתה ממלא אובייקט עם מילוי **Mesh**, אתה יכול ליצור אפקטים מיוחדים. למשל, אתה יכול ליצור מעברי צבע חלקים בכל כיוון מבלי הצורך להשתמש בתערובות צבע או קווי מתאר. כשאתה מחיל מילוי זה, אתה מגדיר את מספר העמודות והשורות ברשת, ואתה מגדיר את נקודות ההצטלבות של הרשת. אחרי שיצרת את אובייקט ה- **Mesh**, אתה יכול לערוך את רשת מילוי ה- **Mesh** באמצעות הוספה או הסרה של ידיות מפרק או הצטלבות. אתה גם יכול להסיר את ה- **Mesh**.


(C) כל הזכויות שמורות לקורל ישראל




שמאל: הוספת צבע למילוי **Mesh**. ימין: הזזת נקודת מפרק הצטלבות במילוי **Mesh** מאפשרת לך לכוון את התפתחות הצבעים.

החלת מילוי Mesh

1. בחר באובייקט.
2. בתיבת הכלים, הקלק על לחצן כלי **Mesh fill** .
3. הקלד את מספר העמודות בחלק העליון של תיבת ה-**Grid size** בסרגל הכלים.
4. הקלד את מספר השורות בחלק התחתון של תיבת ה-**Grid size** בסרגל הכלים.
5. כוון את נקודות המפרק באובייקט.

אם אובייקט ה- **Mesh** מכיל צבע, כוון נקודות המפרק של ההצטלבות של ה- **Mesh** ישפיע על האופן בו הצבעים מתערבבים ביחד. 

להוספת צבע לטלאי במילוי Mesh

1. בחר באובייקט עם מילוי **Mesh**.
2. בתיבת הכלים, הקלק על לחצן כלי **Mesh fill** .
3. גרור צבע מפלטת הצבע לטלאי באובייקט.

(C) כל הזכויות שמורות לקורל ישראל



אתה יכול גם לגרור צבע מלוח הצבעים לנקודת מפרק של הצטלבות.

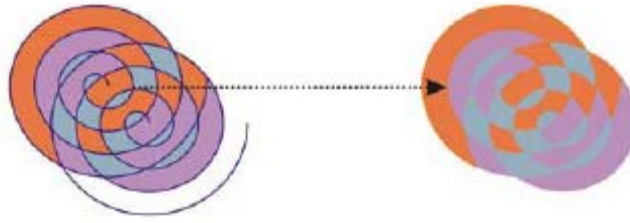
החלת מילוי על אזורים

אתה יכול להחיל מילוי על אזורים תחומים באמצעות כלי המילוי החכם **Smart fill**, שלא כמו כלי מילוי אחרים, כלי המילוי החכם **Smart fill** מזהה קצוות של אזור ויוצר מסלול סגור כך שניתן יהיה למלא אותו. למשל אתה יכול לצייר **Freehand** החוצה את עצמו ויוצר לולאות, כלי המילוי החכם **Smart fill** יכול לזהות את קצוות הלולאות ולמלא אותן. כל עוד מסלול של אובייקט אחד או יותר תחום ניתן למלא אותו.




בדוגמה לעיל, אובייקט הספירלה האוריינלי משוכפל ו-**Offset**, והתוצאה היא אזורים תחומים הניתנים למילוי באמצעות כלי המילוי החכם **Smart fill**.

הואיל וכלי המילוי החכם **Smart fill** יוצר מסלול סביב האזור, הוא יוצר למעשה אובייקט חדש שניתן למלא אותו, להזיז, לערוך אותו או להעתיק אותו. כלומר באמצעות הכלי ניתן למלא אזורים או ליצור אובייקט חדש מאזור.



למרות שנועד ראשית לשמש למילוי, כלי המילוי החכם **Smart fill** יכול לשמש גם ליצירת אובייקטים חדשים. בדוגמה לעיל, האובייקטים המקוריים – שתי הספירלות (בשמאל) – נמחקות (בימין), אבל המילוי נשאר בגלל שכל אזור של מילוי הוא גם למעשה אובייקט.

להחיל מילוי על כל אזור תחום (סגור)

1. בתיבת הכלים, הקלק על לחצן כלי **Smart fill** .
2. בסרגל המאפיינים, בחר אחת מהאפשרויות הבאות מתיבת ה- **Fill options**:
 - **Specify** - מאפשר לך לבחור צבע מלא מה- **Picker** של צבע המילוי **Fill color** בסרגל המאפיינים.
 - **Use default** – מאפשר לך להוסיף מילוי על פי הגדרות ברירת המחדל.
 - **No fill** – לא מחיל מילוי באזור.
3. בחר אחת מהאפשרויות הבאות מתיבת ה- **Outline options** (אפשרות קו המתאר):
 - **Specify** - מאפשר לך לבחור את רוחב הקו מתיבת מה- **Outline width** ואת צבע הקו **Outline color**.

- **Use default** – מאפשר לך להחיל את הגדרות ברירת המחדל של קו המתאר.
- **No outline** – לא מחיל קו מתאר באזור.

4. הקלק בתוך האזור התחום אותו אתה רוצה למלא.

אובייקט חדש נוצר מהאזור התחומה, והמילוי הנוכחי וסגנון קו המתאר מוחלים עליו. האובייקט החדש מופיע מעל האובייקטים הקיימים בשכבה.




אם תקליק מחוץ לאזור התחומה, נוצר אובייקט חדש מכל האובייקטים על הדף, ומאפייני המילוי וקווי המתאר מוחלים על האובייקט החדש.

רוחב קו המתאר ממורכז על מסלול האובייקט. הואיל וכלי המילוי החכם **Smart fill** מזהה מסלולים, לא קווי מתאר, קווי מתאר קווים נראים חלקית על ידי האובייקט החדש.

עבודה עם מילוי

יש מספר משימות המשותפות לכל סוגי המילוי. אתה יכול לבחור צבע מילוי ברירת מחדל כך שאתה יכול להוסיף לכל ציור את אותו מילוי. אתה יכול גם להסיר כל מילוי, להעתיק אותו לאובייקט אחר, או להשתמש בו למילוי אזור המוקף על ידי עקומה פתוחה.


לבחירת צבע מילוי ברירת המחדל

1. הקלק על אזור ריק בדף הציור בכדי לבטל בחירת כל האובייקטים.
2. בתיבת הכלים, הקלק על לחצן כלי המילוי האחיד  **Uniform fill**.
3. בתיבת השיח **Uniform fill** סמן ואפשר את אחת מהאפשרויות הבאות:

- **Graphic** - מאפשר לך להחיל מילוי צבע ברירת המחדל לצורות שאתה מצייר.
- **Artistic text** – מאפשר לך להחיל מילוי צבע ברירת המחדל למלל אמנותי שאתה מצרף.
- **Paragraph text** – מאפשר לך להחיל מילוי צבע ברירת המחדל לפסקת המלל שאתה מצרף.

4. הגדר את כל הגדרות המילוי.

להסרת מילוי

1. הקלק אובייקט.
2. בתיבת הכלים, הקלק על לחצן כלי **None** .



הוספת אפקטים בתלת מימד לאובייקטים

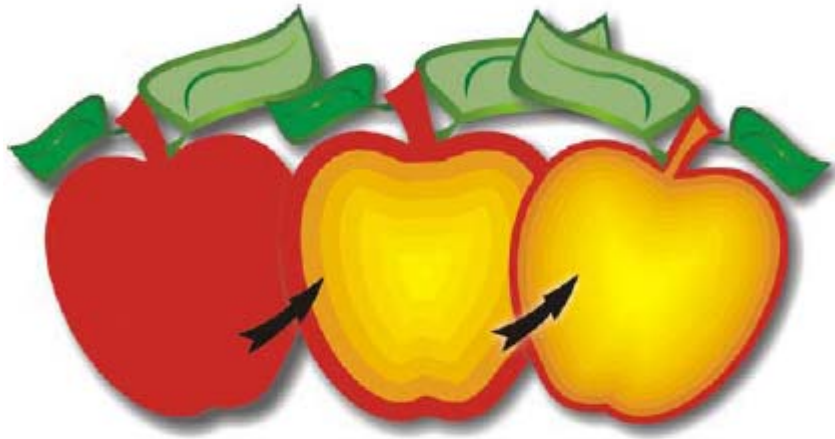
אתה יכול ליצור אשליה של עומק תלת מימדי באובייקטים באמצעות הוספת קונטור, פרספקטיבה, כבישת שיחול, הטיית שיפוע או אפקט הטלת צללית.

הוספת קווי קונטור לאובייקטים

אתה יכול להוסיף קונטור בכדי ליצור סדרה של קווים קונצנטריים המתקדמים לעבר לכיוון פנים או חוץ של האובייקט. CorelDRAW מאפשרת לך להגדיר את מספרי המרחק בין קווי הקונטור.

בנוסף לאפקטים מעניינים בתלת מימד, אתה יכול להשתמש בקווי הקונטור ליצור קווי מתאר גזירים עבור פלט התקנים, כמו פלוטרים, מכונות חריטה וחריטת תקליטים.

אחרי הוספת קווי קונטור, אתה יכול להעתיק או לשבט את הגדרות הקונטור לאובייקט אחר. אתה יכול גם לשנות את צבעי המילוי בין קווי הקונטור וקווי המתאר של הקונטור בעצמם. אתה יכול להגדיר התפתחות צבע באפקט הקונטור, כשצבע אחד מתערבב עם האחר. התקדמות זו יכולה לפעול בין אם בקו ישר, או בכיוון השעון או בניגוד לכיוון השעון.




קו קונטור מרכזי הוחל על האובייקט למעלה. מספר קווי הקונטור, והמרחק בין הקווים, ניתנים לשינוי.






קו קונטור חיצוני הוחל על האובייקט למעלה. שים לב כי קו קונטור חיצוני בולט מהקמה החיצוני של האובייקט.

להוסיף קו קונטור לאובייקט


1. בתיבת הכלים, הקלק על לחצן כלי **Contour** .
2. הקלק על אובייקט או מערכת של אובייקטים מקובצים, וגרור את ידית ההתחלה לעבר המרכז ליצירת קו קונטור פנימי או בכיוון המתרחק מהמרכז ליצירת קו קונטור חיצוני.
3. הזז את מחוון האובייקט לשינוי מספר צעדי הקונטור.

אתה יכול גם...

להוסיף קווי קונטור למרכז האובייקט שנבחר  **To center** הקלק על לחצן למרכז

קבע את מספר קווי הקונטור  **Inside** הקלק על לחצני פנים או **Outside** חיצוני  בסרגל המאפיינים, והקלד ערך בתיבת ה- **Contour steps** בסרגל המאפיינים.


קבע את המרחק בין קווי הקונטור הקלד ערך בתיבת ה- **Contour Offset** בסרגל המאפיינים.

האץ את התקדמות קווי הקונטור  **acceleration** הקלק על לחצן **Object and Color** בסרגל המאפיינים, והזז את מחוון האובייקט.




אתה יכול ליצור קווי קונטור באמצעות ההקלקה **Effects > Contour** וקבע את ההגדרות בהם אתה מעוניין ב- **Contour Docker**.


לקביעת צבע המילוי לאובייקט קונטור

1. בתיבת הכלים, הקלק על לחצן כלי  **Contour**.
2. בחר אובייקט קונטור.
3. פתח את הבורר **Fill color** בסרגל המאפיינים, והקלק על צבע. אם לאובייקט המקורי היה מילוי מדורג, יעלה בורר צבע שני.



אתה יכול להאיץ את התקדמות צבע המילוי באמצעות הקלקה על לחצן  **Object and Color acceleration** בסרגל המאפיינים. אתה יכול לשנות את צבע מרכז הקונטור באמצעות גרירת הצבע מפלטת הצבעים אל ידית סיים המילוי.

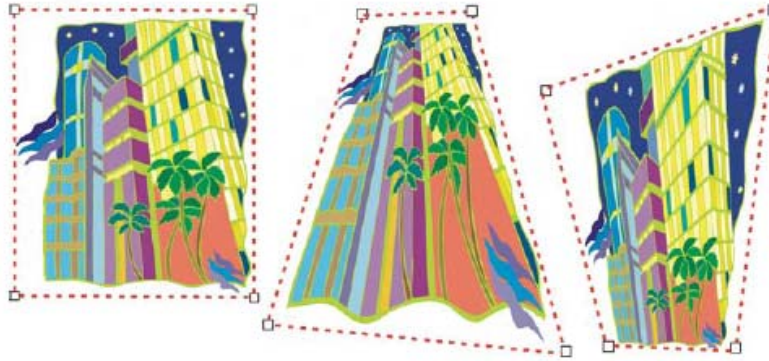
לקביעת צבע קו המתאר לאובייקט קונטור

1. בתיבת הכלים, הקלק על לחצן כלי  **Contour**.
2. בחר באובייקט קונטור.
3. פתח את הבורר **Outline color** בסרגל המאפיינים, והקלק על הצבע.

החלת פרספקטיבה על אובייקטים

אתה יכול להחיל אפקט של פרספקטיבה (עומק) באמצעות קיצור צד אחד או שני צדדים של אובייקט.

ניתן להוסיף אפקט זה לאובייקט או קבוצה של אובייקטים.



הגרפיקה המקורית (משמאל) עם נקודה אחת (אמצע) שני נקודות (ימין) של פרספקטיבה.

להחלת פרספקטיבה

להשגת...

החלת פרספקטיבה של נקודה אחת	הקלק Effects > Add perspective , לחץ על Ctrl , וגרור נקודת מפרק.
-----------------------------	--

החלת פרספקטיבה של שתי נקודות.	הקלק Effects > Add perspective , לחץ על Ctrl , וגרור נקודת מפרק בצד החיצוני של השריג להחלת האפקט הרצוי.
-------------------------------	---

לחיצה על **Ctrl**, מגבילה את תנועת נקודת המפרק לציר האופקי או האנכי ליצירת פרספקטיבה של נקודה אחת.





אתה יכול להזיז נקודות מפרק נוגדות לאותו מרחק בכיוונים נגדים
באמצעות לחיצה על **Shift + Ctrl** בזמן הגרירה.

יצירת אקסטרוזיה (שיחול)



אתה יכול ליצור מראה של תלת-מימד לאובייקטים באמצעות יצירת אקסטרוזיות. אתה יכול להקרין נקודות מאובייקט ולחבר אותם ליצירת אשליה של תלת מימד.

ליצירת אקסטרוזיה (שיחול)

1. בתיבת הכלים, הקלק על לחצן כלי **Extrude**.
2. בחר בסוג ה- **Extrusion** מהתיבה בסרגל המאפיינים.
3. בחר באובייקט.
4. גרור את ידיות הבחירה של האובייקט לקביעת הכיוון והעומק של האקסטרוזיה. אם אתה רוצה לאפס את הפעולה, לחץ **Esc** לפני שתשחרר את לחצן העכבר.

לשינוי צורת אקסטרוזיה וווקטורית

להשגת	פעל כדלהלן
לסיבוב של אקסטרוזיה	בחר באובייקט שעבר אקסטרוזיה. הקלק על לחצן Extrude rotation בסרגל המאפיינים. גרור את האקסטרוזיה בכיוון שאתה רוצה.
לשינוי הכיוון של האקסטרוזיה	באמצעות שימוש כלי Extrude הקלק על אקסטרוזיה, הקלק על הנקודה

לשינוי העומק של האקסטרוזיה	 Extrude באמצעות שימוש כלי
עגל את הפינות של אובייקט	הקלק על אקסטרוזיה. גרור את המחוון שבין ידיות הוקטור האינטראקטיבי.
מלבני או ריבועי שעבר אקסטרוזיה	 בתיבת הכלים, הקלק על כלי הצורה Shape . גרור פינת נקודת מפרק לאורך קו המתאר של מלבן או ריבוע.

ליצירת אפקטים של שיפוע (Bevel)

אפקט זה מוסיף עומק של צלת מימד לאובייקטים של טקסט או גרפיקה באמצעות יצירת תחושה שהקצוות של אובייקט משופעות.

סגנונות שיפוע (Bevel)

אתה יכול לבחור בין הסגנונות הבאים:

Soft edges (קצוות רכים) – יוצר פני שטח משופעים ובהם מספר אזורים מוצללים.

Emboss (מובלט) – גורם לאובייקט להיראות כתבליט.



משמאל לימין: לוגו בלי אפקט Bevel, עם אפקט קצוות רכים ועם אפקט תבליט.

פני שטח משופעים

אתה יכול לשלוט באינטנסיביות של האפקט באמצעות הגדרת הרוחב של פני השטח המשופעים.

אור וצבע

אובייקט עם אפקט שיפוע נראה כמואר על ידי טור סביבה לבן לתאורת זרקור ממוקדת. אור הסביבה הוא בעל אינטנסיביות נמוכה ואינו ניתן לשינוי. גם הזרקור הוא לבן כברירת מחדל, אבל אתה יכול לשנות את צבעו, האינטנסיביות שלו ומיקומו. שינויים אלה מבהירים או מכהים את פני השטח המשופעים. שינוי המיקום קובע איזה חלק מפני השטח יואר.

אתה יכול לשנות את מיקום הזרקור באמצעות הגדרת כיוונו ורום גובהו. הגובה קובע כמה גבוה ממוקם הזרקור. למשל, אתה יכול למקם את הזרקור עם האופק (0 מעלות) אי ישירות מעל האובייקט (90 מעלות).

ליצירת אפקט שיפוע קצוות רכים

1. בחר אובייקט עם תחימה ועם מילוי שהוחל עליו.
2. הקלק **Effects > Bevel**
3. ב- **Bevel Docker** בחר ב- **Soft edge** מתיבת הסגנון **Style**.
4. סמן ואפשר את אחד האפשרויות **Bevel Offset**:
5. **To center** (למרכז) – מאפשר לך ליצור את פני השטח המשופעים הנפגש באמצע האובייקט.
- Distance** (מרחק) – מאפשר לך להגדיר את רוחב פני השטח. הקלד ערך בתיבת ה- **Distance**.

אתה יכול גם...

לשנות את צבע פני השטח המשופעים בצל	בחר צבע מ-Shadow Picker הצבע פני שטח משופעים משתנים לצלילית של צבע הצל שנבחר.
לשנות את צבע הזרקור	בחר צבע מ-Light Picker הצבע
לשנות את האינטנסיביות של תאורת הזרקור	הזז את מחוון ה-Intensity
הגדר את מיקום הזרקור	הזז את אחד מהמחוונים הבאים: • Direction • Altitude ערכי Direction הם בטווח של 0-360 מעלות. ערכי Altitude הם בטווח של 0-90 מעלות.

אתה יכול למקם את הזרקור עם האופק (0 מעלות) אי ישירות מעל האובייקט (90 מעלות).



ליצירת אפקט תבליט

1. בחר אובייקט עם תחימה ועם מילוי שהוחל עליו.
2. הקלק **Effects > Bevel**
3. ב- **Bevel Docker** בחר ב- **Emboss** מתיבת הסגנון **Style**.

(C) כל הזכויות שמורות לקורל ישראל

4. בתיבת **Distance**, הקלד ערך נמוך.
 5. לשינוי האינטנסיביות של הזרקור, הזז את מחוון ה- **Intensity**.
 6. לשינוי כיוונו של הזרקור, הזז את מחוון ה- **Direction**.
 7. הקלק **Apply**.
- אם תרצה להשיג אפקט שיפוע יותר בולט הקלד ערך גבוה יותר בתיבת **Distance**.

אתה יכול גם...

בחר צבע מ-Picker הצבע Shadow .	בחר צבע Shadow
בחר צבע מ-Picker הצבע Light .	לשנות את צבע הזרקור



אפקט התבליט מושג באמצעות יצירת שני שכפולים של האובייקט. השכפולים ניתנים ל- Offset בכיוונים מנוגדים אחד בכיוון למקור האור והשני הרחק ממקור האור. הצבע של השכפול בכיוון האור הוא תערובת של צבע הזרקור והאובייקט ותלוי באינטנסיביות האור. הצבע של השכפול בכיוון המתרחק מהאור הוא צבע תערובת 50% של הצל והאובייקט.

יצירת הצללה (Drop shadow)

ההצללה מדמה אור הנופל על אובייקט מחמישה פרספקטיבות מסוימות: שטוח, ימני, שמאלי, תחתון ועליון. אתה יכול להוסיף הטלת צל על אובייקטים או קבוצות אובייקטים, כולל מלל אמנותי, מלל פיסקה ומפת סיביות.

כשאתה מוסיף אפקט זה אתה יכול לשנות את הפרספקטיבה, ואתה יכול לכוון מאפיינים כמו צבע, אטימות, רמת דהייה, זווית, וריכוך קצוות (Feathering).


(C) כל הזכויות שמורות לקורל ישראל




הטלת צל מוחלת על אובייקט

באמצעות הפרדת הצללה מהאובייקט אתה מקבל יותר שליטה על ההצללה. למשל, אתה יכול לערוך את ההצללה כמו השקיפות.

להוספת הצללה

1. בתיבת הכלים, הקלק על כלי הצורה  **Drop shadow**.
2. הקלק על אובייקט.
3. גרור ממרכז או צידו של האובייקט עד שהטל הצל יהיה בגודל שאתה רוצה.
4. הגדר את המאפיינים בסרגל המאפיינים.

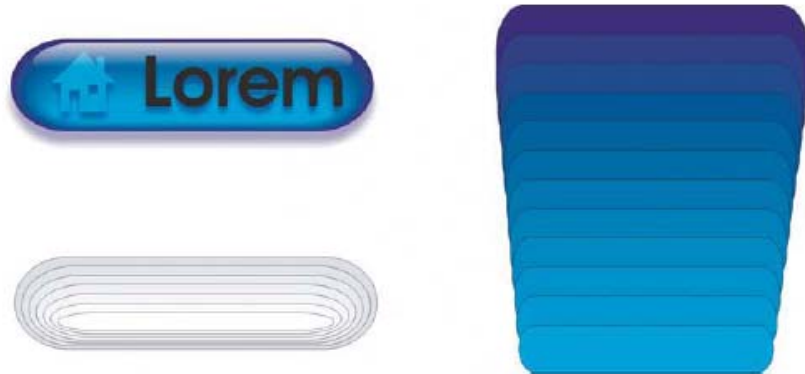
לא ניתן להוסיף הצללה לקבוצות מקושרות כמו, אובייקטים ממוזגים, אובייקטים עם קונטור, אובייקטים משופעים, אובייקטים עם אקסטרודזה, אובייקטים שנוצרו עם כלי המדיה האמנותית **Artistic media** .

להפרדת הצללה מהאובייקט

1. בחר בהטלת הצל של האובייקט.
2. הקלק **Arrange > Break drop shadow group apart**.
3. גרור את הצל.

מיזוג צבעים

CorelDRAW מאפשרת לך מאפשרת לך ליצור מיזוג צבע blend כמו מיזוג קווים ישרים, לאורך מסלול, ומיזוגים מורכבים. משתמשים ב-blend לעיתים קרובות ליצירת צל ריאליסטי ולהדגשת אובייקטים.








Blend של קו ישר יכול לשמש ליצירת גרפיקה עם מראה דמוי זכוכית. לחצן ההיפוך (בשמאל) מכיל blend של אובייקטים מתמזגים החופפים בצמידות.

אתה יכול לשנות את מראה ה-blend באמצעות התאמת המספר והרווחים של האובייקטים המתווכים, ה-blend של התקדמות הצבע, נקודות המפרק שה-blends ממופים אליו, מסלול ה-blend, והתחלת וסופו של האובייקט.

אתה יכול גם לחצות ולהסיר blend.

להדרגת צבע (Blend) של אובייקטים

להשגת	פעל כדלהלן
blend מיזוג לאורך קו-ישר	 בתיבת הכלים, הקלק על כלי ה- Blend . בחר באובייקט הראשון, וגרור אל האובייקט השני. לאיפוס הקלק Esc בעודך גורר.
blend מיזוג אובייקט לאורך מסלול יד-חופשית (Freehand)	 בתיבת הכלים, הקלק על כלי ה- Blend . בחר באובייקט הראשון, לחץ והחזק ב- Alt , וגרור לציור קו אל האובייקט השני.
התאמת מיזוג blend למסלול.	 בתיבת הכלים, הקלק על כלי ה- Blend . הקלק blend. הקלק על לחצן  Path properties בסרגל המאפיינים. הקלק New Path . באמצעות חץ העקומה, הקלק על המסלול אותו אתה רוצה להתאים ל- blend.
מתח את ה- blend לכל המסלול.	בחר blend המותאם כבר למסלול. הקלק על לחצן Miscellaneous  blend options בסרגל המאפיינים, וסמן ואפשר את תיבת Blend along full path .
יצירת תרכובת מיזוג blend.	באמצעות כלי ה- blend , גרור אובייקט להתחלת או סוף של אובייקט של blend אחר.



שינוי השקיפות של אובייקטים

אתה יכול להחיל שקיפות לאובייקט כך שכל האובייקטים שמאחוריו נראים לעין. יישום ה-CorelDRAW מאפשרת לך להגדיר איך הצבע של האובייקט השקוף משתלב עם הצבע של האובייקט שמתחתיו.

החלת שקיפויות


כשאתה מחיל שקיפות לאובייקט, אתה הופך את האובייקט שמתחתיו לשקוף חלקית. אתה יכול להשתמש באותו סוג מילוי הזמין לאובייקטים.

כברירת מחדל, CorelDRAW מחילה את כל השקיפויות למילוי וקו המתאר של האובייקט. אבל אתה יכול להגדיר אישית את העדפות השקיפות שלך.

אתה גם יכול להעתיק שקיפויות מאובייקט אחד למשנהו.

כשאתה ממקם שקיפות מעל לאובייקט, אתה יכול להקפיא אותו, הפיכת הצפייה באובייקט לנוע עם השקיפות.


להחלת שקיפות אחידה

1. בחר באובייקט.
2. בתיבת הכלים, הקלק על כלי השקיפות  **Transparency**.
3. בסרגל המאפיינים, בחר באפשרות **Uniform** מתיבת הרשימה **Transparency type**.
4. הקלד ערך בתיבת **Starting Transparency** בסרגל המאפיינים, ולחץ **Enter**.



אתה יכול להקליק על צבע בלוח הצבעים להחלת צבע לשקיפות.

להחלת שקיפות Fountain

1. בחר באובייקט.
 2. בתיבת הכלים, הקלק על כלי השקיפות  **Transparency**.
 3. בסרגל המאפיינים, בחר בין האפשרויות מתיבת הרשימה **Transparency type**:
 - **Linear** (ליניארי)
 - **Radial** (רדיאלי)
 - **Conical** (חרוטי)
 - **Square** (ריבועי)
 4. מקם מחדש את ידיות הווקטור האינטראקטיביים המוצגים, או מצביעים למקום בו תתחיל השקיפות באובייקט, וגרור למקום בו אתה רוצה שתסתיים.
- אם אתה רוצה לאפס את השקיפות, לחץ **Esc** לפני שחרור לחצן העכבר.

5. הקלד ערך בתיבת **Transparency midpoint** בסרגל המאפיינים, ולחץ **.Enter**



אתה יכול ליצור שקיפות Fountain מותאמת אישית באמצעות גרירת צבעים, שהגוונים שלהם מומרים ל – grayscale (דירוג אפורים), מלוח הצבעים אל ידיית הווקטור האינטראקטיבית .





עבודה עם עמודים וכלי פריסה

יישום ה-CorelDRAW מאפשרת לך להגדיר, גודל, אוריינטציה, יחידת סולם, והרקע של עמוד הציור. אתה יכול להתאים אישית ולהציג את שריגי הדף והקווים המנחים לעזור בארגון האובייקטים ולמקם אותם בדיוק במקום בו אתה רוצה. למשל, אם אתה מעצב עלון מידע (ניוזטר), אתה יכול להגדיר את המימדים של הדפים וליצור קווים מנחים למיקום העמודות וכתורות המלל. כשאתה ממקם מודעת פרסום, אתה יכול ליישר את הגרפיקה והמלל לפי הקווים המנחים. הסרגלים **Rulers** יכולים לעזור במיקום של שריגים, קווים מנחים ואובייקטים לאורך סולם, המשתמש ביחידות מידה לפי בחירתך. אתה יכול גם להוסיף או למחוק עמודים.

כלי הפריסה ניתנים להתאמה אישית במלואם וניתן להשתמש בהם כברירות מחדל לציורים אחרים.

קביעת פריסת העמוד

אתה יכול לעבוד על ציור באמצעות הגדרת גודל, אוריינטציה וסגנון הפריסה של העמוד.

גודל העמוד

קיימות שתי אפשרויות להגדרת גודל העמוד: בחירה של גודל עמוד הקבוע מראש ויצירת עמוד משלך. ניתן לך מבחר גדול של אפשרויות הקבועות מראש של גודל העמוד, החל בניירות כתיבה ועד מעטפות לפוסטרים ודפי אינטרנט. אם דף קבוע מראש אינו מתאים לצרכיך, אתה יכול ליצור עיצוב עמוד משלך בהתאמה אישית.

דפים שהתאמת אישית ניתנים לשמירה לשימוש נוסף בעתיד. אתה גם יכול למחוק דפים קבועים מראש שאין לך בהם יותר צורך.

כיוון העמוד

אתה יכול לבחור בין אפשרות **Landscape** ל-**Portrait**. בבחירה ב-**Landscape** רוחב הציר גדול מגובהו.

לקביעת גודל וכיוון העמוד

1. הקלק **Layout > Page setup**.
עולה תיבת השיח **Options** עם תצוגת גודל העמוד **Size**.

2. בצע משימות מהטבלה הבאה.

להשגת	פעל כדלהלן
בחירה בגודל עמוד קבוע מראש	בחר בסוג נייר מתיבת הרשימה Paper .
התאם את גודל וכיוון העמוד לאלה של המדפסת	הקלק Get page size from printer .
קבע גודל עמוד מותאם אישית	הקלד ערכים בתיבות Width ו- Height .
קבע את כיוון (אוריינטציה)	סמן ואפשר אפשרויות Landscape או

(C) כל הזכויות שמורות לקורל ישראל

קבע את גודל וכיוון העמוד של	וודא כי העמוד המסויים מופיע בחלון
עמוד יחיד ממסמך מרובה	הצויר, בחר בגודל וכיוון הרצויים, וסמן
עמודים	ואפשר את תיבת Apply changes to
	current page

להוספה ומחיקה של עמודי התאמה אישית

1. הקלק **Layout > Page setup**

2. בצע משימות מהטבלה הבאה.

להשגת	פעל כדלהלן
הוספת עמוד בהתאמה אישית	הגדר גודל עמוד בהתאמה אישית והקלק Save page size
מחק עמוד שהותאם אישית	הגודל יופיע בתיבת רשימת Paper . בחר גודל עמוד בהתאמה אישית והקלק Delete page size

בחירת רקע העמוד

אתה יכול לבחור את צבע וסוג הרקע לציור. למשל, אתה יכול להשתמש בצבע מלא אם אתה מעוניין ברקע אחיד.

לבחירת צבע אחיד כרקע העמוד

1. הקלק **Layout > Page background**
2. סמן ואפשר את אפשרות אחיד **Solid**.
3. פתח את בוחר הצבעים (Picker) ובחר בצבע.

הוספה, שכפול, שינוי שם ומחיקת עמודים

CorelDRAW מאפשרת לך להוסיף עמודים לציור, או לשכפל עמודים קיימים. אתה יכול גם להחליף את שם העמוד ולמחוק עמוד אחד או קבוצת עמודים ולהעביר אובייקט מעמוד אחד למשנהו.

אתה יכול להשתמש באפשרות ממיין העמודים **Page sorter** למיהול עמודים בעת צפייה בתכני העמוד. כלי זה מאפשר לך שינוי סדר העמודים, כמו גם העתקתם, שינוי שמם ומחיקת עמודים.

להוספת עמוד

1. הקלק **Layout > Insert page**
 2. הקלד בתיבת **Insert page** את מספר העמודים שברצונך להוסיף.
 3. סמן ואפשר את אחת האפשרויות הבאות:
 - **Before**
 - **After**
- אם ברצונך להוסיף דף אחר מזה הנוכחי הקלד את מספרו בתיבת **Page**.



אם אתה בעמוד הראשון או האחרון אתה יכול להוסיף עמוד באמצעות הקלקה על הלחצן **Add page** בחלון המסמך.

אתה יכול גם להוסיף עמוד באמצעות הקלקה ימנית לשונית העמוד בחלון המסמך והקלקה על **Insert page before** או **Insert page after**.
(C) כל הזכויות שמורות לקורל ישראל

לשכפול עמוד

1. ב-docker **Object manager** הקלק על שם העמוד אותו אתה רוצה לשכפל.

אם ה- **Object manager** אינו פתוח, הקלק **Tools > Object manager**.

2. הקלק **Layout > Duplicate page**.

3. בתיבת **Insert new page** של תיבת השיח **Duplicate page**, בחר את אחת מהאפשרויות הבאות:

- **Before selected page**
- **After selected page**

4. בתחתית תיבת השיח, בחר את אחת האפשרויות הבאות:

- **Copy layer(s) only** מעתיק את מבנה השכבות ולא את תוכן.
- **Copy layer(s) and their contents** - מעתיק את מבנה השכבות וגם את תוכן.



אתה גם יכול לשכפל עמוד באמצעות הקלקה ימנית על שם

העמוד ובחירה ב- **Duplicate page**.

לשינוי שם עמוד

1. הקלק **Layout > Rename page**.

2. הקלד בתיבת **Name page** את שם העמוד.

למחיקת עמוד

1. הקלק **Layout > Delete page**.

2. הקלד בתיבת השיח **Delete page** את מספר העמוד אותו אתה רוצה למחוק.

(C) כל הזכויות שמורות לקורל ישראל



אתה יכול גם למחוק טווח עמודים באמצעות אפשרות תיבת הסימון
Through to page והקלדת מספר העמוד האחרון למחיקה בתיבת
Through to page.

לשינוי סדר העמודים

- גרור את לשוניות העמוד בנווט המסמך בתחתית חלון הציור.

להעברת אובייקט לעמוד אחר

1. גרור את האובייקט מעל לטאב עם מספר עמוד היעד (בתחתית חלון המסמך).
 עמוד היעד עולה בחלון המסמך.
2. מבלי לשחרר את לחצן העכבר, גרור את האובייקט אל תוך העמוד למיקום הרצוי של האובייקט.

שימוש בסרגלים (Rulers)

אתה יכול להציג את הסרגלים (rulers) בכדי שיעזרו בציור, מדידה, ויישור מדויקים של אובייקטים. ניתן להסתיר את הסרגלים או להעבירם למיקומים אחרים בחלון הציור.
 כברירת מחדל CorelDRAW מחילה את אותן יחידות מדידה של הסרגלים גם ל- NUDGE ולשכפול. ניתן לשנות את ברירת המחדל.

להצגת או הסתרת הסרגלים (Rulers)

- הקלק **View > Rulers**

סימון התיבה בצד פקודת **Rulers** מצביע כי הסרגלים מוצגים.

להזזת סרגל

- לחץ והחזק בלחצן **Shift**, וגרור סרגל למיקום חדש בחלון הציור.

הגדרת השריג (קווי רשת)

השריג הוא סדרה של קווים מקווקווים או נקודות מצטלבים בהם אתה יכול להשתמש בכדי ליישר במדויק ולמקם אובייקטים בחלון הציור. המושג תדירות (Frequency) מתייחס למספר הקווים או הנקודות המופיעים בין על יחידה אופקית ואנכית. הרווח (Spacing) מתייחס למרחק המדויק בין כל קו או נקודות. ערכי תדירות גבוהה או עוצמת רווחים נמוכה יכול לעזור ליישור ומיקום אובייקטים באופן יותר מדויק.

להצגת או הסתרת השריג (קווי רשת)

- הקלק **View > Grid**

סימון התיבה בצד פקודת **Grid** מצביע כי הסרגלים מוצגים.

להגדרת המרחק בין קווי השריג (קווי רשת)

1. הקלק **View > Setup > Grid and ruler setup**

2. אפשר את אחת מהאפשרויות הבאות:

- **Frequency** - מגדיר הרווחים בשריג כמספר הקווים ליחידת מידה.
- **Spacing** - מגדיר את מרווח השריג כמרחק בין כל קו שריג.


3. הקלד ערכים בתיבות הבאות:

- **Horizontal**
- **Vertical**



יחידות המידה המשמש למרווח השריג זהה כמו זה המשמש לסרגלים.

להגדרת אובייקטים להצמדה לשריג (קווי רשת)

1. הקלד **View > Snap to grid**
2. הזז את האובייקטים עם כלי הבחירה  **Pick**.

להגדרת קווים מנחים

קווים מנחים הינם קווים שניתנים להנחה בכל מקום בחלון הציור והמיועדים לעזור במיקום האובייקטים.

לרשותך שלושה סוגי קווים מנחים: אנכי, אופקי ומשופע. כברירת מחדל, היישום מציג קווי עזר אלה אותם ניתן להוסיף לחלון הציור, אבל באפשרותך להחביאן בכל רגע. אתה יכול גם להשתמש באובייקטים כקווים מנחים.

אתה יכול להגדיר קווים מנחים לעמוד יחיד רו למסמך כולו. אתה יכול גם להשתמש בקווים מנחים שנקבעו מראש. לרשותך קווים שהוכנו על ידי התוכנה וספריית קווים שהוכנו על ידך המשתמש.

אחרי שהוספת קווים מנחים באפשרותך לבחור בהם, להזיז אותם, לסובב אותם, לנעול אותם במקומם, או למחוק אותם.

אתה יכול לגרום לאובייקטים להיצמד לקווים המנחים, ניתן למקם את האובייקט עם הקו המנחה במרכזו או באחת מצידי הקו.

הקווים המנחים משתמשים ביחידות המידה המשמשים את הסרגלים.



קווים מנחים משמשים לעזרה במיקום האובייקט בחלון הצור.

להצגת או הסתרת הקווים המנחים

• הקלק **View > Guideline**

סימון התיבה בצד פקודת **Guideline** מצביע כי הקווים המנחים מוצגים.

להוספת קווים מנחים אנכיים ואופקיים

1. הקלק **View > Setup > Guideline setup**

2. ברשימת הקטגוריות, הקלק על אחת מהאפשרויות הבאות:

• **Horizontal**

• **Vertical**

3. הגדר את הגדרות הקווים המנחים בהם אתה מעוניין.

4. הקלק **Add**.



אתה גם יכול להוסיף קווים מנחים באמצעות גרירה מהסרגל האופקי

או האנכי.

שימוש באובייקט כקו מנחה

1. הקלק **Tools > Object manager**.

2. ב- **Object manager** docker הקלק על **Guide layer** בעמוד אותו אתה רוצה.

3. צייר ומקם את האובייקט בו אתה מעוניין כקו מנחה.

להגדיר קווים מנחים למסמך כולו

1. הקלק **Tools > Object manager**.

2. ב- **Object manager** docker הקלק על **Guides** בעמוד ה- **Master**

3. בחלון הציור, הוסף את הקווים המנחים בהם אתה מעוניין.





הקווים המנחים אותם הגדרת על ה- **Guides** בעמוד ה- **Master**

מופיעים בכל עמודי המסמך. אלה מופיעים בנוסף לקווים המנחים

האינדיבידואליים של כל עמוד.

לשינוי הקווים המנחים

להשגת	פעל כדלהלן
בחר בקו מנחה יחיד	הקלק על קו מנחה עם כלי הבחירה Pick 
בחר בכל הקווים המנחים בעמוד	הקלק Edit > Select all > Guidelines. נבחרים הקווים המנחים Master ואלה המקומיים.
הזזת קו מנחה	גרור את הקו המנחה למיקום חדש בחלון הציור.
סיבוב קו מנחה	באמצעות כלי הבחירה Pick  , הקלק פעמיים על קו מנחה, ואז סובב את האובייקט כשמופיעות הידיות האלכסוניות.
נעילת קו מנחה	וודא כי העמוד המסוים מופיע בחלון הציור, בחר בגודל וכיוון הרצויים, וסמן ואפשר את תיבת Apply changes to current page .
שחרר נעילת קו מנחה	הקלק על קו מנחה באמצעות כלי הבחירה Pick , והקלק Arrange > Lock objects .
מחק קו מנחה	הקלק על קו מנחה באמצעות כלי הבחירה Pick , והקלק Arrange > Unlock objects .
מחק קו מנחה הקבוע מראש	הקלק View > Setup > Guideline setup , והקלק Presets ברשימת הקטגוריות. בטל את סימון התיבה לצד הקווים המנחים הקבועים מראש אותם אתה רוצה למחוק.

להיצמדות אובייקטים לקווים המנחים

1. הקלק **View > Snap to guideline**
2. גרור את האובייקט לקו המנחה.
להיצמדות מרכזו של אובייקט לקו מנחה, בחר באובייקט, והזז אותו אל הקו המנחה עד אשר מרכז הסיבוב נצמד לקו המנחה.



עבודה עם טבלאות

הטבלה מספקת פריסה מובנית המאפשרת לך להציג מלל או תמונות בתוך ציור. אתה יכול לצייר טבלה, או אתה יכול ליצור טבלה ממלל של פסקה. אתה יכול לשנות את מראה הטבלה באמצעות שינוי במאפייני ופורמט הטבלה. בנוסף, הואיל והטבלאות הם אובייקטים, אתה יכול לפעול בהם במגוון דרכים נוספות. אתה יכול גם לייבא טבלאות מקבצי מלל ומגיליונות עבודה אלקטרוניים.


הוספת טבלאות לציורים

אתה יכול לצייר טבלה, או ליצור טבלה ממלל קיים.



טבלה מאפשרת לך ליצור פריסה (תסדיר) מובנית עבור מלל אלמנטים גרפיים.
(C) כל הזכויות שמורות לקורל ישראל


להוספת טבלה לציור

1. הקלק על כלי הטבלה  **Table**.
2. הקלד ערכים בתיבות **Number of rows and columns** על סרגל המאפיינים.
הערך אותו אתה מקליד בחלק העליון מגדיר את מספר השורות; הערך אותו אתה מקליד בחלק התחתון מגדיר את מספר העמודות.
3. גרור אלכסונית לציור הטבלה.



אתה יכול גם ליצור טבלה באמצעות הקלקה על **Table > Create new table**, ואז הקלדה של ערכים בתיבות השיח **Columns**, **Rows**, **Width**, **Height**.

ליצירת טבלה ממלל

1. הקלק על כלי הבחירה  **Pick**.
2. בחר במלל אותו אתה רוצה להמיר לטבלה.
3. הקלק **Table > Convert text to table**.
4. באזור **Create columns based on the following separator**, בחר את אחת מהאפשרויות הבאות:

- **Commas** – יוצר עמודה כשמופיע פסיק ושורה כשסמן פיסקה מופיע.
- **Tabs** – יוצר עמודה כשמופיע Tab ושורה כשסמן פיסקה מופיע.
- **Paragraphs** – יוצר עמודה כשסמן פיסקה מופיע.
- **User defined** – יוצר עמודה כשמופיע סמן מוגדר ושורה כשסמן הפיסקה מופיע.

אם אתה מאפשר את אפשרות ה- **User defined**, אתה צריך להקליד תו בתיבת ה- **User defined**.





אם אינך מקליד תו בתיבת ה- **User defined**, נוצרת רק עמודה אחת, וכל פיסקת מלל יצרת שורה של טבלה.

בחירה, הזזה וניווט של רכיבי טבלה

אתה מוכרח לבחור בטבלה, בשורות הטבלה, בעמודות הטבלה, או תאי טבלה לפני הכנסת שורות או עמודות, שינוי מאפייני גבולות הטבלה, הוספת צבע מילוי של הרקע או לערוך מאפייני אחרים.


לבחירת טבלה, שורה או עמודה


1. הקלק על כלי הטבלה  **Table**, ואז הקלק טבלה.
2. בצע מטלות מהטבלה שלהלן.

להשגת	פעל כדלהלן
לבחירת טבלה	הקלק Table > Select > Table .
בחר שורה	הקלק בתוך שורה, ואז הקלק Table > Select > Row
בחר עמודה	הקלק בתוך עמודה, ואז הקלק Table > Select > Column
בחר את כל תכני הטבלה	עם כלי סמן (Pointer) הטבלה Table , רחף מעל הפינה השמאלית העליונה של הטבלה עד שעולה החץ האלכסוני  .
השתמש בקיצורי דרך של	עם כלי סמן (Pointer) הטבלה Table

בחר בשורה באמצעות הקלקה בתוך הטבלה.	עם כלי סמן (Pointer) Table הטבלה, רחף ליד קו הגבול השמאלי של השורה אותה אתה רוצה לבחור עד שעולה חץ אופקי ➡. הקלק על קו הגבול לבחירת השורה.
בחר בעמודה באמצעות הקלקה בתוך הטבלה.	עם כלי סמן (Pointer) Table הטבלה, רחף מעל קו הגבול העליון של העמודה בה אתה רוצה לבחור עד שעולה חץ אנכי ⬇. הקלק על קו הגבול לבחירת העמודה.

לבחירת תא טבלה

1. הקלק על כלי הטבלה  **Table**, ואז הקלק טבלה.
2. הקלק על תא, ואז הקלק **Table > Select > Cell**.

אתה יכול גם לבחור תא באמצעות כלי הצורה  **Shape** או באמצעות הכנסת כלי סמן (Pointer) **Table** הטבלה בתוך תא והקלק **Ctrl + A**.

להזזת שורה או עמודה של טבלה

1. בחר בשורה או עמודה אותם אתה רוצה להזיז.
2. גרור את השורה או העמודה למקום אחר בטבלה.

להזזת שורת טבלה לטבלה אחרת

1. בחר בשורה אותה אתה רוצה להזיז.

2. הקלק **Edit > Cut**.

3. בחר בשורה בטבלה האחרת.

4. הקלק **Edit > Paste**.

5. בחר בין אחת מהאפשרויות הבאות:

- **Replace selected row**
- **Insert above selected row**
- **Insert below selected row**

להזזת עמודת טבלה לטבלה אחרת

1. בחר בעמודה אותה אתה רוצה להזיז.

2. הקלק **Edit > Cut**.

3. בחר בעמודה בטבלה האחרת.

4. הקלק **Edit > Paste**.

5. בחר בין אחת מהאפשרויות הבאות:

- **Replace selected Column**
- **Insert left of selected Column**
- **Insert right of selected Column**

להזזה אל תא הטבלה הבא

- כשכלי ה- **Table** הוכנס לתוך התא, לחץ **Tab**.

אם אתה לוחץ על **Tab** (מקש טאב) בפעם הראשונה, אתה חייב

לבחור את סדר הטאבים מתיבת ה- **Tab order**.



אתה יכול להשתמש במקש **Tab** למעבר לתא הבא, רק אם אפשרת את אפשרות **Move to the next cell** בתיבת השיח **Tab key option**.

לשינוי סדר הטאבים

1. הקלק **Tools > Options**.
2. ברשימת הקטגוריות **Workspace, Toolbox**, הקלק על **Table tool**.
3. סמן ואפשר את האפשרות **Move to the next cell**.
4. מתיבת ה- **Tab order**, בחר בין אחת מהאפשרויות הבאות:
 - **Left to right, top to bottom**
 - **Right to left, top to bottom**



אתה יכול לתכנת את מקש הטאב להכנסת תו טאב במלל הטבלה באמצעות אפשרות האופציה **Insert a tab character into the text**.

הוספה והסרת שורות ועמודות


ניתן להוסיף או למחוק שורה או עמודה.

להוספת שורה לטבלה

1. בחר שורה בטבלה.
2. בצע מטלות מהטבלה שלהלן.

להשגת	פעל כדלהלן
להוספת שורה מעל לשורה הנבחרת	הקלק Table > Insert > Row above .

להוספת שורה מתחת לשורה הנבחרת	הקלק Table > Insert > Row below .
להוספת שורות רבות מעל לשורה הנבחרת	הקלק Table > Insert > > Insert rows , הקלד ערך בתיבת Number of rows , ואז אפשר את האופציה Above the selection .
להוספת שורות רבות מתחת לשורה הנבחרת	הקלק Table > Insert > > Insert rows , הקלד ערך בתיבת Number of rows , ואז אפשר את האופציה Below the selection .


 לשימוש בפקודות **Row above** או **Row below** מתפריט **Table > Insert**, מספר השורות שיוכנסו תלוי במספר השורות שבחרת. אם בחרת בשתי שורות, יוכנסו שתי שורות.

להוספת עמודה לטבלה

1. בחר עמודה בטבלה.
2. בצע מטלות מהטבלה שלהלן.

להשגת	פעל כדלהלן
להוספת עמודה לשמאל העמודה הנבחרת	הקלק Table > Insert > Column left .
להוספת עמודה לימין העמודה הנבחרת	הקלק Table > Insert > Column right .
להוספת עמודות רבות משמאל לעמודה הנבחרת	הקלק Table > Insert > > Insert Columns , הקלד ערך בתיבת

Number of Columns, ואז אפשר

את האופציה Left of the selection.

להוספת עמודות רבות מימין	הקלק Table > Insert > > Insert
לעמודה הנבחרת	Columns , הקלד ערך בתיבת
	Number of Columns , ואז אפשר
	את האופציה Right of the selection .

לשימוש בפקודות **Column left** או **Column right** מתפריט **Table > Insert**, מספר העמודות שיוצרו תלוי במספר העמודות שבחרת. אם בחרת בשתי עמודות, יוצרו שתי עמודות.



למחיקת שורה או עמודה בטבלה

1. בחר עמודה או שורה בטבלה למחיקה.
2. בצע מטלות מהטבלה שלהלן.

להשגת	פעל כדלהלן
מחק שורה	הקלק Table > Delete > Row .
מחק עמודה	הקלק Table > Delete > Column .


שינויי פורמט טבלאות ותאים


אתה יכול לשנות את מראה טבלה באמצעות שינויים גם בגבולות הטבלה וגבולות התא. למשל, ניתן לשנות את רוחב קו הגבול של הטבלה צבעו.

לשינויי גבולות טבלאות ותאים

1. בחר בטבלה או באזור בטבלה אותם אתה רוצה לשנות.

(C) כל הזכויות שמורות לקורל ישראל

- אזור יכול לכלול קבוצת תאים, שורות, עמודות, או הטבלה כולה.
2. הקלק על לחצן גבול **Border**  בסרגל המאפיינים, ובחר בקווי הגבול אותם אתה רוצה לשנות.
3. בצע מטלות מהטבלה שלהלן.


להשגת	פעל כדלהלן
שנה את עובי קו הגבול	בחר רוחב קו גבול מתיבת Width בסרגל המאפיינים.
שנה את צבע קו הגבול	הקלק על בוחר (picker) הצבע בסרגל המאפיינים, ואז הקלק על צבע בלוח הצבעים.
שנה את סגנון קו הגבול	הקלק על לחצן Outline pen  בסרגל המאפיינים, והגדר את מאפייני קו המתאר בתיבת השיח Outline pen .

לשינויי שולי תא בטבלאות

1. הקלק על כלי הטבלה **Table**  ואז הקליק על טבלה.
 2. בחר בתאים אתה רוצה לשנות.
 3. הקלק על שוליים **Margins** בסרגל המאפיינים.
 4. הקלד ערך בתיבת **Top margin**.
- כברירת מחדל, הערך בתיבה זו מוחל על כל השוליים, כך שנוצרים שוליים שווים.
- אם ברצונך להחיל ערכים שונים לשוליים, הקלק על לחצן **Lock** לביטול תיבות השוליים, והקלד ערכים בתיבות **Left ,Bottom margin ,Top margin ,Right margin ,margin**.
5. לחץ **Enter**.

(C) כל הזכויות שמורות לקורל ישראל

לשינויי גבולות רווחי תא בטבלאות

1. הקלק על כלי הטבלה  **Table** ואז הקליק על טבלה.
2. הקלק על אופציות **Options** בסרגל המאפיינים.
3. סמן ואפשר את תיבת הסימון **Separated cell borders**.
4. הקלד ערך בתיבת **Horizontal cell spacing**.

כברירת מחדל, הערך בתיבת **Vertical cell spacing** שווה על כל גבולות רווח התא.

אם ברצונך להחיל ערכים שונים לגבולות רווח התא, הקלק על לחצן **Lock** לביטול גבולות רווח תא אנכי, והקלד ערכים בתיבות **Horizontal cell spacing, spacing**.


5. לחץ **Enter**.

עבודה עם מלל בטבלאות

אתה יכול להוסיף מלל לטבלאות בקלות. אל המלל בטבלאות כמלל פסקאות. לכן אתה יכול לשנות מלל בטבלה כפי שתעשה עם מלל פסקאות.

כשאתה מקליד מלל בטבלה חדשה, אתה יכול לבחור גם בהתאמה אוטומטית של גודל התאים בטבלה.

להקליד מלל בתא טבלה

1. הקלק על כלי הטבלה  **Table**.
2. הקלק על תא.
3. הקלד מלל בתא.



אתה יכול לבחור במלל בתא באמצעות לחיצה על **Ctrl + A**.

להכנסת טאב עצור בתא טבלה

- הקלק **Text > Insert formatting code > Tab**.

לשינוי גודל אוטומטי של תאי טבלה בזמן הקלדה

1. הקלק על כלי הטבלה **Table** ואז הקליק על טבלה.
2. הקלק על אופציות **Options** בסרגל המאפיינים, ואפשר בתיבת הסימון **Automatically resize cells when typing**.

להמרת טבלה למלל

1. הקלק על כלי הטבלה **Table** ואז הקליק על טבלה.
2. הקלק **Table > Convert table to text**.
3. באזור **Separate cell text with**, בחר את אחת מהאפשרויות הבאות:

- **Commas** – מחליף כל עמודה בפסיק ומחליף כל שורה בסמן פיסקה.
- **Tabs** – מחליף כל Tab בעמודה ומחליף כל שורה בסמן פיסקה.
- **Paragraphs** – מחליף כל עמודה בסמן פיסקה.
- **User defined** – מחליף כל עמודה בתו מוגדר, ומחליף כל שורה עם סמן פיסקה.

אם אתה מסמן ומאפשר את אפשרות ה- **User defined**, אתה צריך להקליד תו בתיבת ה- **User defined**.

מיזוג ופיצול טבלאות ותאים

אתה יכול לשנות איך תיראה טבלה באמצעות מיזוג תאים סמוכים, שורות ועמודות. אם אתה ממזג תאי טבלה, הפורמט של התא השמאלי העליון מוחל על כל התאים הממוזגים.


מיזוג תאי טבלה

1. בחר בתאים למיזוג. הבחירה חייבת להיות מלבנית.
2. הקלק **Table > Merge cells**.

ביטול מיזוג תאי טבלה

1. בחר בתאים לביטול המיזוג.
2. הקלק **Table > Unmerge cells**.

לפיצול תאי טבלה, שורות, או עמודות


1. הקלק על כלי הטבלה  **Table**.
2. בחר את התא, שורה או עמודה אותם אתה רוצה לפצל.
3. בצע מטלות מהטבלה שלהלן.

להשגת	פעל כדלהלן
פצל בחירה אופקית	הקלק Table > Split into rows , ואז הקלד ערך בתיבת Number of rows .
פצל בחירה אנכית	הקלק Table > Split into columns , ואז הקלד ערך בתיבת Number of columns .


טיפול ועריכת טבלאות כאובייקטים

אתה יכול לפעול ולערוך טבלאות כפי שתפעל עם אובייקטים אחרים.

להכניס תמונה או גרפיקה בתא טבלה

- העתק תמונה או גרפיקה.
- הקלק על כלי הטבלה  **Table**, ובחר בתא אליו אתה רוצה לצרף את הגרפיקה או התמונה.
- הקלק **Edit > Paste**.

לצירוף צבע רקע לטבלה

- הקלק על כלי הטבלה  **Table** ואז הקליק על טבלה.
- הקלק על בוחר **Background color** (picker) (צבע רקע), ואז בחר צבע מלוח הצבעים.

יבוא טבלה ממסמך של מעבד תמלילים

- הקלק **File > Import**.
- בחר בכונן והתיקיה בו קובץ המלל מאוחסן.

(C) כל הזכויות שמורות לקורל ישראל

- 3. הקלק על קובץ.
- 4. הקלק **Import**.
- 5. בחר **Tables** מתיבת הרשימה **Import tables**.
- 6. בחר מאחת האפשרויות הבאות:

- **Maintain fonts and formatting** – מייבא את הגופנים והפורמט המוחל על המלל.
- **Maintain formatting only** – מייבא רק את כל הפורמט המוחל על המלל.
- **Discard fonts and formatting** – התעלם מכל הגופנים והפורמט המוחלים על המלל.



עבודה עם שכבות

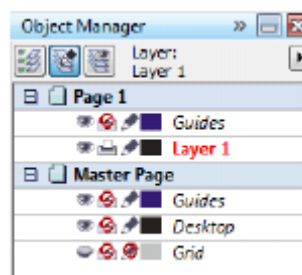
אתה יכול לעבוד עם שכבות לארגון וסידור אובייקטים בציור מורכב.

יצירת שכבה

כל ציור CorelDRAW בנויים מערימת אובייקטים. הסדר האנכי של אובייקטים אלה – סדר הערימה – תורם למראה של הציור. דרך אפקטיבית לארגון אובייקטים אלה באמצעות שימוש במישורים בלתי נראים הנקראים שכבות.

שכבות מאסטר ושכבות מקומיות

כברירת מחדל, כל תוכן ממוקם בשכבה. תוכן השייך לעמוד מסויים ממוקם בשכבה מקומית. תוכן החל על המסמך כולו יכול להיות ממוקם בשכבה כללית הנקראת שכבת מאסטר.



ה- **Object manager docker** מציג את ברירת המחדל של מבנה השכבה

כל קובץ חדש נוצר עם עמוד ברירת מחדל (עמוד 1) ועמוד מאסטר. עמוד ברירת המחדל מכיל **Guides layer** ו- **Layer 1**. ה- **Guides layer** מאחסן קווים מנחים המיוחדים לעמוד (מקומי). **Layer 1** הוא ברירת המחדל של השכבה המקומית.

שכבת המאסטר הוא עמוד וירטואלי המכיל מידע המוחל על כל העמודים במסמך. אתה יכול להוסיף שכבה אחת או יותר לעמוד המאסטר שיכיל תכנים כמו כותרות, הערות, או רקע סטטי. כברירת מחדל, עמוד המאסטר מכיל את השכבות הבאות:

- **Guides** – מכיל קווים מנחים המתייחסים למסמך כולו.
- **Desktop** – מכיל אובייקטים הנמצאים מחוץ לתחומי (גבולות) עמוד הציור. מאפשר אחסון אובייקטים בהם תרצה להשתמש בשלב יותר מאוחר.
- **Grid** – מכיל את השריג המשמש את כל העמודים במסמך. השריג הוא תמיד השכבה התחתונה.
לא ניתן למחוק או להעתיק שכבות ברירת המחדל של עמוד המאסטר.

ליצירת שכבה

1. הקלק **Tools > Object manager**.
2. בצע מטלות מהטבלה שלהלן.

להשגת	פעל כדלהלן
יצירת שכבה	בפינה הימנית העליונה של ה- <i>docker</i> Object manager , הקלק על לחצן ה- flyout  , והקלק New layer .
יצירת שכבת המאסטר	הקלק על לחצן ה- flyout  , והקלק New master layer .

להפיכת שכבה לפעילה

1. הקלק **Tools > Object manager**.
2. ב- **Object manager docker**, הקלק על שם השכבה.
שם השכבה מופיע בגופן מודגש אדום לציין שזהו שכבה פעילה.



כברירת מחדל, השכבה הפעילה היא **Layer 1**.
שם השכבה הפעילה, כמו גם האובייקט שנבחר כעת, מופיעים בשורת הסטטוס בתחתית חלון היישום.

להצגת עמודים, שכבות, ואובייקטים ב- **Object manager (docker)**


1. הקלק **Tools > Object manager**.
2. בצע מטלות מהטבלה שלהלן.

להשגת	פעל כדלהלן
הצג עמודים	הקלק על לחצן ה- flyout  , והקלק Show pages .
הצג את כל השכבות בעמוד	הקלק על שם העמוד והקלק על לחצן Layer manager view  . לכיבוי אפשרות זו הקלק שוב על הלחצן.
הצג אובייקטים	הקלק על לחצן ה- flyout  , והקלק Expand to show selection .



שם השכבה הפעילה, כמו גם האובייקט שנבחר כעת, מופיעים בשורת הסטטוס בתחתית חלון היישום.

למחיקת שכבה

1. הקלק **Tools > Object manager**.
2. הקלק על שם שכבה.
3. הקלק על לחצן ה-  **Delete layer**, והקלק **Delete layer**.

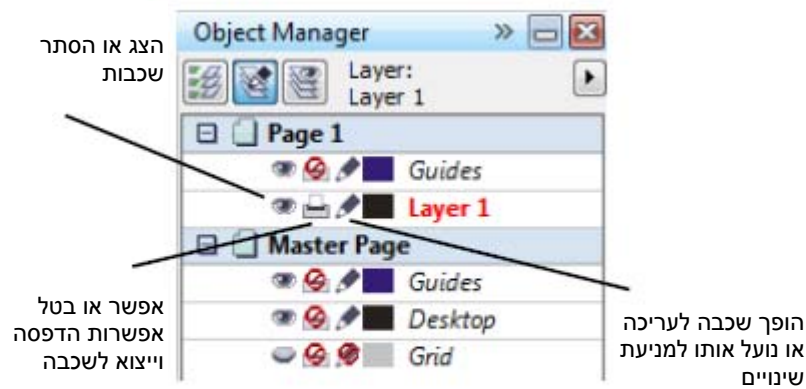


כשאתה מוחק שכבה אתה מוחק גם את כל האובייקטים שנמצאים בה. לשמירת אובייקט, העבר אותו לשכבה אחרת לפני שאתה יכול למחוק את השכבה.

ניתן למחוק כל שכבה מלבד שכבות ברירת המחדל: **Desktop**, **Grid** ו- **Guide**.

שינוי מאפייני שכבה

כל שכבה חדשה פועלת על פי מאפייני ברירת המחדל. אתה יכול לשנות את אלה בכל רגע. אתה יכול גם לאפשר או לבטל אפשרות בהגדרות שכבת המאסטר.




האיקונים משמאל לשם השכבה מאפשרים שינוי מאפייני השכבה

- אתה יכול להציג או להסתיר שכבה
- אתה יכול להדפיס או לייצא שכבה
- אתה יכול להגדיר את הגדרות מאפייני העריכה
- אתה יכול לתת שם חדש לשכבה
- שימוש בצבע השכבה לצפייה באובייקטים

להצגה או הסתרה של שכבה

1. הקלק **Tools > Object manager**.
2. הקלק על איקון **Show or hide** לצד שם השכבה.
האיקון מוסתר אם איקון **Show or hide** צבוע באפור.

אפשר או בטל אפשרות של הדפסה וייצוא של שכבה

1. הקלק **Tools > Object manager**.
2. הקלק על איקון **Enable or disable printing and exporting**  לצד שם השכבה.

להגדרת עריכת מאפיינייה של שכבה

1. הקלק **Tools > Object manager**.
2. ב- **Object manager docker**, הקלק על שם השכבה. שם השכבה מופיע בגופן מודגש אדום לציין שזהו שכבה פעילה.
3. בצע מטלות מהטבלה שלהלן.

להשגת	פעל כדלהלן
נעל או בטל נעילת שכבה	הקלק על האיקון Lock or unlock  לצד שם השכבה.
אפשר עריכת כל השכבות	הקלק על לחצן ה- flyout  , והקלק Edit across layers .
אפשר עריכת השכבה הפעילה בלבד	הקלק על לחצן ה- flyout  , ובטל אפשרות Edit across layers .

לשינוי שם של שכבה

1. הקלק **Tools > Object manager**.
2. הקלקה ימנית על שם השכבה והקלק **Rename**.

לשינוי צבע של שכבה

ב- *Object manager docker*, הקלק הקלקה ימנית על דוגמאות הצבע המופיעים לשמאל שם השכבה, ובחר צבע.

אובייקטים בשכבה מוצגים בצבע השכבה אם אתה בחרת ב- **View > Wireframe**.

להזזת שכבה

1. הקלק **Tools > Object manager**.
2. ברשימת השכבות, גרור את שם השכבה למיקום חדש.

להעתקת שכבה

1. הקלק **Tools > Object manager**.
2. ברשימת השכבות, הקלק הקלקה ימנית על שם השכבה אותה אתה רוצה להעתיק.
3. מתפריט קונטקסט, בחר העתק **Copy**.
4. הקלק הקלקה ימנית על השכבה שמעל לזו שאליה אתה רוצה להעתיק את השכבה.
5. מתפריט קונטקסט, בחר העתק **Paste**.
השכבה והאובייקטים הכלולים בה מודבקים מעל לשכבה שנבחרה.

להעתקה או הזזת אובייקט לשכבה אחרת

1. הקלק **Tools > Object manager**.
2. הקלק על לחצן ה-  flyout, ובחר בין האפשרויות הבאות:

• **Move to layer**

• **Copy to layer**

3. הקלק על שכבת היעד



כשאתה מזיז אובייקטים אל או משכבה, אתה חייב לשלרר את נעילת השכבה.



הוספה ופרמוט מלל

הוספה ובחירת מלל

אתה יכול להוסיף שני סוגי מלל לציורים – מלל אמנותי או מלל פיסקה.


אתה יכול להוסיף מלל אמנותי לאורך מסלול פתוח או תחום. אתה יכול לגם להתאים מלל קיים למסלול.

לצורך הוספת מלל פיסקה עליך ראשית ליצור מסגרת (תיבת) מלל. כברירת מחדל, מסגרות אלה נשארות בגודל קבוע ללא התחשבות בכמות המלל הן מכילות. לכן, כל מלל הממשיך מעבר למגבלות המסגרת נותר חבוי עד אשר תשנה את גודל המסגרת או תיצור קישר למסגרת אחרת.




מלל פיסקה מוכנס לתוך אובייקט. האובייקט הופך בלתי נראה באמצעות הסרת קווי המתאר שלו.

להוספת מלל אמנותי

באמצעות כלי המלל  Text, הקלק בכל מקום בחלון הציור והקלד.

להוספת מלל פיסקה

להשגת	פעל כדלהלן
הוספת מלל פיסקה	הקלק על כלי המלל  Text, גרור בתוך הציור לקביעת גודל תיבת המלל, והקלד.
הוספת מלל פיסקה לתוך אובייקט	הקלק על כלי המלל Text , רחף עם הסמן (Pointer) מעל לאובייקט, והקלק על האובייקט, כשהסמן (Pointer) מתחלף ל- Insert in object . הקלד בתוך המסגרת.
הפרד מסגרת מלל פיסקה	הקלק על כלי הבחירה  Pick, בחר

Arrange > Break באובייקט, והקלק **paragraph text inside a path**
.apart

להשגת התאמה אוטומטית של מלל למסגרת מלל פיסקה. הקלק **Tools > Options**. ברשימת הקטגוריות, הקלק הקלקה כפולה על **Text**, והקלק **Paragraph**. סמן ואפשר בתיבת הסימון **Expand and shrink paragraph text frames to fit text**.



רק מסגרות מלל חדשות מושפעות כשאתה מסמן ומאפשר בתיבת הסימון **Expand and shrink paragraph text frames to fit text**. פסקאות קיימות נשארות קבועות.

לקביעת אפשרויות יבוא או הדבקת מלל



1. העתק או גזור מלל.
אם אתה רוצה לייבא מלל הקלק **File > Import** וחפש אחרי קובץ המלל בו אתה מעוניין.
2. הקלק **Edit > Paste**
3. בתיבת השיח **Importing/pasting text** בחר מאחת האפשרויות הבאות:

- **Maintain fonts and formatting**
- **Maintain formatting only**
- **Discard fonts and formatting**




הקלקה על **Cancel** מבטלת את הייבוא ו/או ההדבקה.
אם תרצה לשמור על גופנים שאינם קיימים בתוכנה, מערכת התאמת הגופנים
PANOSE תחליף עבורך את הגופן.

לבחירת מלל

להשגת	פעל כדלהלן
בחירת כל אובייקט המלל	באמצעות כלי הבחירה Pick  , בחר באובייקט מלל.
בחירת תו מסוים	באמצעות כלי המלל Text  , גרור לאורך המלל.

שינוי ברירת המחדל של סגנון המלל

1. באמצעות כלי הבחירה **Pick** , הקלק במקום ריק בחלון הציור.
2. ב – **Character formatting docker**, הגדר את המאפיינים בהם אתה מעוניין.
אם ה – **Character formatting docker** אינו פתוח, הקלק **Text > Character formatting**.
אחרי כל שינוי של מאפיין שאתה עושה, כברירת מחדל אתה חייב לקבוע אם השינוי חל על מלל אמנותי, מלל פיסקה או שניהם.


לשינוי מאפייני תו

1. בחר את המלל.
2. ב – **Character formatting docker**, הגדר את המאפיינים התו בו אתה מעוניין.

אם ה- **Character formatting docker** אינו פתוח, הקלק **Text >**

Character formatting


לשינוי צבע המלל

1. באמצעות כלי המלל **Text** , בחר במלל.

2. הקלק על צבע מלוח הצבעים.





אתה יכול לשנות את הצבע של כל אובייקט המלל באמצעות בחירתו

עם כלי הבחירה **Pick**  וגרירת דוגמת הצבע מלוח הצבעים לאובייקט המלל.

לשינוי גודל המלל

פעל כדלהלן

להשגת

הגדל גודל המלל	לחץ Num lock , בחר במלל באמצעות כלי המלל Text  , לחץ והחזק ב- Ctrl ולחץ 8 בלוח הספרות.
הקטן את גודל המלל	לחץ Num lock , בחר במלל באמצעות כלי המלל Text  , לחץ והחזק ב- Ctrl ולחץ 2 בלוח הספרות.
הגדר את כמות שינוי הגודל בו אתה מעוניין	הקלק Tools > Options . ברשימת הקטגוריות הקלק Text , והקלד ערך בתיבת Keyboard text increments .
שנה את ברירת המחדל של יחידת המידה	הקלק Tools > Options . ברשימת הקטגוריות Workspace , הקלק הקלטה כפולה על Text , הקלק Text . ובחר בחידת מידה מתיבת Default text unit .

חיפוש אחרי מלל

1. הקלק **Edit > Find And replace > Find text**
2. הקלד את המלל אותו אתה מחפש בתיבת **Find**.
אם אתה רוצה חיפוש מדויק, סמן ואפשר בתיבת הסימון **Match case**.
3. הקלק **Find next**.



חיפוש והחלפת מלל

1. הקלק **Edit > Find And replace > Replace text**
2. הקלד את המלל אותו אתה מחפש בתיבת **Find**.
אם אתה רוצה חיפוש מדויק, סמן ואפשר בתיבת הסימון **Match case**.
3. הקלד את המלל החלופי בתיבת **Replace with**.
4. הקלק על אחד מהלחצנים הבאים:
 - **Find text** – מצא את הפעם הבאה בה מופיע המלל אותו אתה מחפש בתיבת ה- **Find what**.
 - **Replace** – מחליף את הפעם הבאה בה מופיע המלל אותו אתה מחפש בתיבת ה- **Find what**.
 - **Replace all** - מחליף את כל הפעמים בהם מופיע המלל אותו אתה מחפש בתיבת ה- **Find what**.

לעריכת מלל

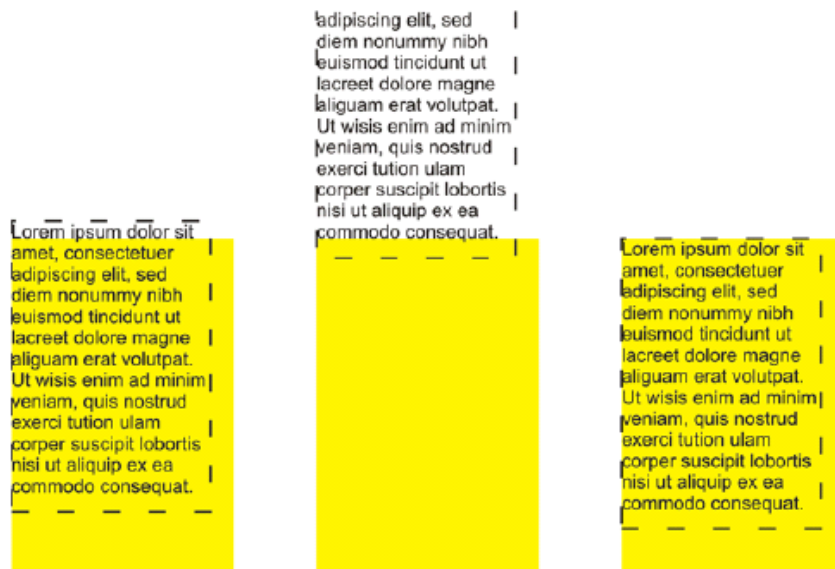
1. בחר את המלל.
2. **Text > Edit text**.
3. בצע את השינויים בטקסט בתיבת השיח **Edit text**.

להמרת מלל

להשגת	פעל כדלהלן
המרת מלל פיסקה למלל אמנותי	באמצעות כלי הבחירה  Pick , בחר באובייקט מלל, והקלק Text > Convert to artistic text
המרת מלל אמנותי למלל פיסקה	באמצעות כלי הבחירה  Pick , בחר באובייקט מלל, והקלק Text > Convert to paragraph text
המרת מלל אמנותי או מלל פיסקה לעקומות	באמצעות כלי הבחירה  Pick , בחר באובייקט מלל, והקלק Arrange > .Convert to curve

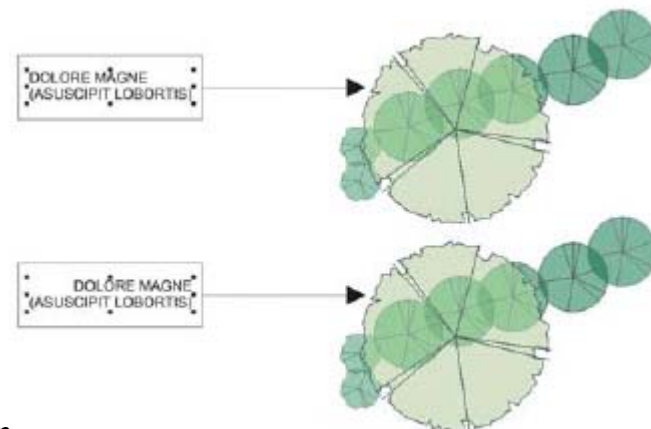
יישור וריווח מלל

אתה יכול גם ליישר מלל אופקית באמצעות הקלקה על לחצן 



אתה יכול ליישר אובייקט מלל לאובייקטים אחרים באמצעות שימוש בקו בסיס ראשון, קו בסיס אחרון או קצה הגבול של תיבת המלל.


מלל אמנותי ניתן ליישור אופקי אבל לא אנכי. כשאתה מיישר מלל אמנותי, כל אובייקט המלל ביחס לתיבת המלל התחומה.




מלל


אמנותי מיושר בתוככי תיבה, המסומן באמצעות 8 ידיעות בחירה (ריבועים שחורים). המלל למעלה הוא מיושר לשמאל; המלל למטה הוא מיושר לימין. (C) כל הזכויות שמורות לקורל ישראל

יישור מלל אופקי

1. בחר אובייקט מלל באמצעות כלי הבחירה  **Pick**.
2. באזור היישור **Alignment** ב – **Paragraph formatting docker**,
בחר באפשרות יישור מתיבת **Horizontal**.
אם ה – **Paragraph formatting docker** אינו פתוח, הקלק **Text > Paragraph formatting**.



אתה יכול גם ליישר מלל אופקית באמצעות הקליקה על לחצן **Horizontal alignment**  בסרגל המאפיינים ובחירה בסגנון היישור מתיבת הרשימה. הסרגל מציג את איקוני היישור המתאימים לסגנון היישור הנוכחי.

ליישור פסקאות נבחרות במסגרת של מלל פיסקה, השתמש בכלי המלל **Text**  לבחירת הפסקאות.

יישור מלל פיסקה אנכי בתיבת (מסגרת) מלל

1. בחר במלל פיסקה.
2. באזור היישור **Alignment** ב – **Paragraph formatting docker**,
בחר באפשרות יישור מתיבת **Vertical**.
אם ה – **Paragraph formatting docker** אינו פתוח, הקלק **Text > Paragraph formatting**.

ליישור מלל פיסקה עם אובייקט

1. לחץ והחזק ב- **Shift**, בחר במלל, ואז בחר באובייקט.

2. הקלק **Arrange > Align and distribute > Align and distribute**.

3. בחר את אחד הבאים מתיבת הרשימה: **For text source objects**.
use:

- **First line baseline** – מיישר מלל לפי שורת הבסיס הראשונה של המלל.
- **Last line baseline** – מיישר מלל לפי השורה האחרונה של המלל.
- **Bounding box** – מיישר את המלל בהתאמה לתיבת המלל.

4. אפשר את אחד מתיבות סימון היישור האופקי הבאות:

- **Left**
- **Right**
- **Center**

5. אפשר את אחד מתיבות סימון היישור האופקי הבאות:

- **Top**
- **Bottom**
- **Center**

6. הקלק **Apply**.

לשינוי הרווחים במלל

1. בחר במלל.

אם ה- **Paragraph formatting docker** אינו פתוח, הקלק **Text > Paragraph formatting**.


2. הקלק על חץ ה- **Spacing** ב- **Paragraph formatting docker**,
הקלד ערכים בכל התיבות.



רווחים של תווים ומילים ניתנים להחלה רק על כל הפיסקה, או מסגרת מלל הפיסקה כולה או לאובייקט מלל אמנותי.

הערכים מייצגים אחוז מרווח התו. הערכים נעים בין 100%- ועד 2000%.

עיצוב רווחים בין תווים במלל

1. באמצעות כלי המלל  Text, בחר במלל.

אם ה- Paragraph formatting docker אינו פתוח, הקלק **Text > Paragraph formatting**.

2. ב- Paragraph formatting docker, הקלד ערך בתיבת **Range** **Kerning**.


הסטת וסיבוב של מלל

הזזת מלל אמנותי ומלל פיסקה אנכית ואופקית יכולים ליצור אפקטים מעניינים. אתה יכול גם לסובב תווים. אתה יכול גם ליצור אפקט מראה למלל אמנותי ומלל פיסקה.






תווים מסובבים

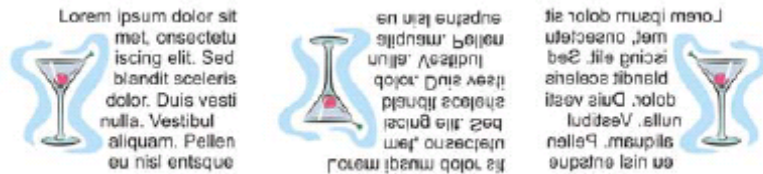
להסיט ולסובב של תווים

1. באמצעות כלי המלל **Text** , בחר בתו או בתווים.
2. הקלק על חץ המתגלגל **Character shift** ב – **Character docker** **formatting**, הקלד ערך באחד מהתיבות הבאות:
 - **Angle** – מספר חיובי מסובב תווים בניגוד לכיוון השעון. מספר שלילי מסובב תווים בכיוון השעון.
 - **Horizontal shift** - מספר חיובי מסובב תווים לימין. מספר שלילי מסובב תווים לשמאל.
 - **Vertical shift** - מספר חיובי מסובב תווים כלפי מעלה. מספר שלילי מסובב תווים כלפי מטה.

אם ה – **Character formatting docker** אינו פתוח, הקלק **Text > Character formatting**.

ליצור מלל תמונת מראה

1. באמצעות כלי המלל **Text** , בחר בטקסט אמנותי או מסגרת מלל פיסקה.
2. בסרגל המאפיינים, הקלק על אחד מהלחצנים הבאים:
 - **Mirror Horizontally**  – הופך תווי מלל משמאל לימין.
 - **Mirror Vertically**  - הופך תווי מלל מלמעלה למטה.



משמאל לימין: מלל מקורי, המלל בתמונת מראה אנכית והמלל בתמונת מראה אופקית

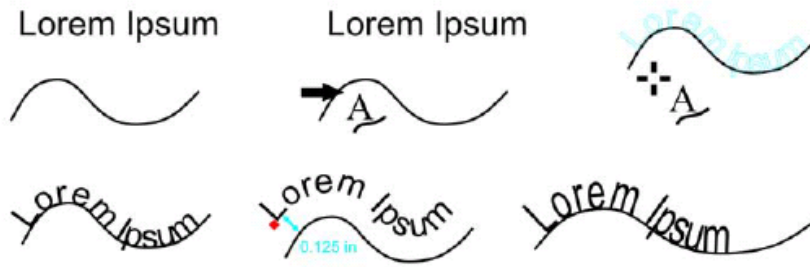
הזזת מלל

1. באמצעות כלי המלל **Text** , בחר את המלל.
2. גרור את המלל למסגרת מלל פיסקה או למלל אמנותי.

אתה יכול גם...

להזיז מלל בתוך אותה מסגרת או בחר במלל וגרור אותו למיקומו החדש. אובייקט.	
הזז או העתק מלל נבחר	הקלק הקלקה ימנית, גרור את המלל
לאובייקט מלל חדש	למיקום חדש, והקלק על Copy here או Move here .

התאמת מלל למסלול




מלל ועקומה כאובייקטים נפרדים (שמאל עליון); בחירת מסלול באמצעות **Fit text to path** (אמצע עליון); יישור המלל בזמן התאמתו למסלול (ימין עליון); מלל מותאם למסלול (**Fit text to path**) (תחתון שמאל); פידבק אינטראקטיבי במהלך הגדרת **Offset distance** (תחתון מרכז); מתיחת המלל והעקומה ברמה של 200% (תחתון ימין).

הוספת מלל לאורך מסלול


1. בחר מסלול באמצעות כלי הבחירה **Pick**.
2. הקלק **Text > Fit text to path**.
סמן המלל מוכנס אל המסלול. אם המסלול פתוח, סמן המלל מוכנס בתחילת המסלול. אם המסלול סגור, סמן המלל מוכנס לאמצע המסלול.
3. הקלק לאורך המסלול.

התאמת מלל למסלול

1. בחר מלל באמצעות כלי הבחירה **Pick**.
2. הקלק **Text > Fit text to path**.
(C) כל הזכויות שמורות לקורל ישראל


הסמן מתחלף לסמן **Fit text to path** (pointer)  . באמצעות הזזת הסמן מעל למסלול, אתה יכול לבצע תצוגה מקדימה של איך המלל יותאם למסלול.



3. הקלק על מסלול.
אם המלל מותאם למסלול תחום, הממל ממורכז לאורך המסלול. אם המסלול פתוח, הממל זורם מנקודת ההכנסה.


 ניתן להתאים מלל אמנותי למסלול פתוח או תחום. מלל פיסקה ניתן להתאמה רק למסלול פתוח.

אינך יכול להתאים צלל למסלול של אובייקט מלל אחר.




להתאמת המיקום של מלל המותאם למסלול

1. באמצעות כלי הבחירה **Pick** , בחר במלל המותאם למסלול.
2. בחר בהגדרה מאחת הבאות בסרגל המאפיינים:
 - **Text orientation** – הזווית בה המלל יושב על המסלול.
 - **Distance from path** – המרחק בין המלל למסלול.
 - **Horizontal offset** – המיקום האופקי של המלל לאורך המסלול.

 אתה יכול גם לשנות את המיקום האופקי של מלל מותאם באמצעות בחירה בכלי **Shape**  וגרירת נקודות התו אותו אתה רוצה למקם מחדש.

באמצעות כלי הבחירה **Pick** , אתה יכול להזיז מלל לאורך או מחוץ למסלול באמצעות גרירת הגליף האדום המופיע לצד המלל.

להצגת תמונת מראה של מלל מותאם למסלול

1. באמצעות כלי הבחירה  **Pick**, בחר במלל המותאם למסלול.
2. באזור **Mirror Text** בסרגל המאפיינים, הקלק על אחד מהלחצנים הבאים:
 - **Mirror Horizontally**  – הופך תווי מלל משמאל לימין.
 - **Mirror Vertically**  - הופך תווי מלל מלמעלה למטה.



אתה יכול להחיל סיבוב של 180 מעלות למלל המותאם למסלול באמצעות הקלקה על לחצני **Mirror Horizontally** וגם **Mirror Vertically**

להפרדת מלל ממסלול

1. באמצעות כלי הבחירה  **Pick**, בחר במלל המותאם למסלול.
2. הקלק **Arrange > Break text apart**.

לפרוט מלל פיסקה

CorelDRAW מציעה מגוון של אפשרויות פרמוט עבור מלל פסקאות. למשל, אתה יכול להתאים מלל למסגרת תיבת מלל פסקאות. התאמה כזו משנה את גודל המלל כך שיתאים למסגרת במדויק. אתה יכול להשתמש גם בעמודות לסדר פרייקטים עמוסי מלל כמו עלוני מידע, ירחונים ועיתונים.

להתאמת מלל למסגרת (תיבת) מלל פיסקה

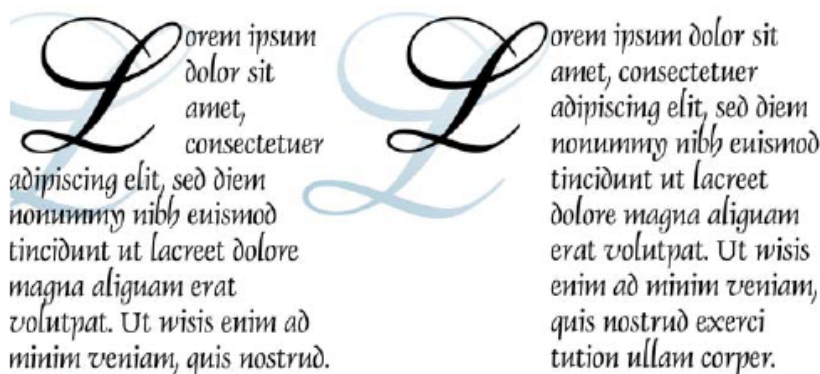
1. בחר במלל מסגרת (תיבת) מלל פסקאות.
2. הקלק **Text > Paragraph text frame > Fit text to frame**.

להוספת עמודות למסגרת תיבת מלל פסקה

1. בחר במלל מסגרת (תיבת) מלל פסקאות.
2. הקלק **Text > Columns**.
אם ברצונך לראות איך ייראו העמודות כשיוחלו על מלל, סמנו ואפשר את תיבת הסימון **Preview**.
3. הקלד ערך בתיבת **Number of Columns**.
4. הגדר את ההגדרות והאפשרויות בהם אתה מעוניין.

להוספת Drop cap

1. בחר במלל פסקאות.
2. הקלק **Text > Drop cap**.
אם ברצונך לראות איך ייראה ה- **Drop cap** כשיוחל על מלל, סמנו ואפשר את תיבת הסימון **Preview**.
3. סמנו ואפשר את תיבת הסימון **Drop cap**.



אתה יכול להוסיף Drop cap (שמאל) או Drop cap תלוי הרחוק מהשוליים

הגדר את מספר השורות לצד ה-	הקלד ערך בתיבת	Number of lines
Drop cap	.dropped	
הגדר את המרחק בין ה-	הקלד ערך בתיבת	Space after drop
cap לגוף המלל.	.cap	
הסר Drop cap	בטל סימון אפשרות	Use drop cap
Offset ה- Drop cap מגוף	סמן ואפשר את תיבת הסימון	
המלל	Use hanging indent style for	
	.drop cap	

שילוב וקישור של תיבת מלל פיסקה

אתה יכול לשלב תיבות מלל פיסקה. אתה יכול גם לפרק אותם למרכיביהם – עמודות, פסקאות, תבליט פתיח (bullet), קווים, מילים ותווים. קישור תיבות מלל פיסקה מכונן את זרימת המלל מתיבת מלל אחת לאחרת אם כמות המלל גדולה מגודל התיבה (המסגרת) הראשונה. כל פעולה שאתה מבצע במלל התיבה הראשונה משפיע על המלל בתיבה הבאה.

אינך יכול לקשר מלל אמנותי. לעומת זאת, אתה יכול לקשר תיבת מלל פיסקה לאובייקט תחום או פתוח. אם אתה מקשר לאובייקט פתוח (למשל קו), המלל זורם לאורך מסלול הקו. קישור לאובייקט תחום (למשל, מלבן), מכניס תיבת מלל פסקאות ומכונן את זרימת המלל בתוך האובייקט.

אחרי יצירת קישור, אתה יכול לשנות את כיוון הזרימה של המלל בין אובייקטים או תיבות המלל. כשאתה בוחר בתיבת מלל או אובייקט, חץ כחול מצביע על הכיוון של זרימת המלל. אתה יכול להציג או להסתיר חיצים אלה.




אתה יכול לבצע זרימת מלל בין תיבות ואובייקטים באמצעות קישור המלל.

לשלב או להפריד תיבות מלל פסקאות

1. בחר בתיבת מלל.

אם אתה משלב תיבות מלל, לחץ והחזק ב- **Shift**, ובחר בתיבות המלל הבאות

באמצעות כלי הבחירה **Pick** .

2. הקלק **Arrange** והקלק על אחד מהלחצנים הבאים:





- **Combine**
- **Break apart**




לא ניתן לקשר תיבות עם מעטפת, מלל מותאם למסלול ותיבות



מקושרות.

קישור של תיבת מלל פיסקה עם אובייקטים

1. בחר בתיבת המלל הפותחת באמצעות כלי המלל  Text.
2. הקלק על טאב  Text flow בתחתית תיבת המלל או האובייקט. אם התיבה אינה יכולה להכיל את כל המלל, הטאב יכלול את החץ .
3. כשהסמן (pointer) מתחלף לסמן , הקלק על התיבה (מסגרת) או האובייקט אליו אתה רוצה שהמשך המלל יעבור. אם התיבה או האובייקט נמצאים בעמוד אחר, הקלק תחילה טאב ה-Page המתאים בנווט המסמך.

אם התיבה מקושרת (linked) טאב זרימת המלל **Text flow** מתחלף ל- , וחץ כחול מצביע על כיוון זרימת המלל. אם המלל המקושר נמצא בעמוד אחר, מוצג מספר העמוד וקו כחול מקווקו.

לשינוי זרימת מלל לתיבות מלל או אובייקטים אחרים


1. באמצעות כלי הבחירה  Pick הקלק על טאב זרימת המלל **Text flow** מתחלף ל-  בתחתית תיבת המלל או האובייקט עבורו אתה רוצה לשנות את הקישור.
2. בחר בתיבת המלל החדשה או האובייקט אליו אתה רוצה שזרימת המלל תמשיך.

עטיפת מלל פיסקה סביב אובייקטים ומלל

אתה יכול לשנות את צורת המלל באמצעות עטיפת מלל הפסקה סביב אובייקט, מלל אמנותי, או את תיבת מלל הפסקה.




עטיפת המלל סביב אובייקט באמצעות סגנון עטיפת הקונטור (שמאל) וסגנון עטיפת הריבוע מימין.

1. בחר במלל או אובייקט סביבם אתה רוצה לעטוף את המלל.
 2. הקלק **Window > Dockers > Properties**.
 3. ב- **Object properties** docker, הקלק על הטאב **General**.
 4. בחר בסגנון העטיפה מתיבת **Wrap paragraphs**.
- אם אתה רוצה לשנות את גודל הרווח בין המלל העוטף והאובייקט או המלל, שנה את הערך בתיבת **Text wrap offset**.
5. הקלק על כלי המלל **Text**  וגרור ליצירת תיבת מלל פיסקה מעל האובייקט או המלל.
 6. הקלד מלל בתיבת מלל הפיסקה.

להסרת סגנון עטיפה

1. בחר במלל או באובייקט העטופים.
2. הקלק **Window > Dockers > Properties**.
3. ב- **Object properties** docker, הקלק על הטאב **General**.
4. בחר **None** מתיבת **Wrap paragraphs**.

להכנסת קוד פורמט

1. באמצעות כלי המלל **Text**  למקם את הסמן שלך במקום בו אתה רוצה להכניס תו או רווח.

2. הקליק **Text > Insert formatting code**, ובחר בקוד מהתפריט.

אפשרות ה-**formatting code** אינה זמינה אם כלי המלל **Text** אינו פעיל. 

כל מקשי הקיצור עבור ה-**formatting code** הינם מותאמים אישית. ניתן לראות את הקדים בקטגוריית פקודות ה- **Text**.



עבודה עם מפת סיביות bitmap

אתה יכול להמיר גרפיקה ווקטורית למפת סיביות. אתה יכול גם לייבא ולגזוז מפות סיביות ב-CorelDraw.

המרת גרפיקה ווקטורית למפת סיביות

המרת גרפיקה ווקטורית למפת סיביות מאפשרת לך להחיל אפקטים מיוחדים באמצעות CorelDraw. תהליך ההמרה ידוע גם בשם "rasterizing".

1. בחר באובייקט.
2. הקלק **Bitmap > Convert to bitmap**.
3. בחר **ברזולוציה** מתיבת הרשימות **Resolution**.
4. בחר **בצבע** מתיבת הרשימות **Color mode**.
5. סמן ואפשר כל אחת מתיבות הסימון הבאות:
 - **Dithered** - מדמה מספר צבעים גדול יותר מאלה הזמינים. אפשרות זו זמינה עבור תמונות עם 256 או פחות צבעים.
 - **Always overprint black** מדפיס מעל בשחור כששחור הוא הצבע העליון. אפשרור האפשרות הזו כשאתה מדפיס את מפת הסיביות מונע מהופעת פערים בין אובייקטים שחורים ואובייקטים המונחים מתחת.

- **Apply ICC profile** - מחיל את הפרופילים של ה-ICC לצבעים סטנדרטיים לרוחב ההתקנים וחללי הצבע.
- **Anti-aliasing** - מחליק את קצוות מפת הסיביות.
- **Transparent background** - הופך את הרקע של מפת הסיביות שקוף.




אפשרות ה- **Transparent background** מאפשרת לך לראות תמונות או רקע שמוסתרות אחרת באמצעות רקע מפת הסיביות.


גיזום ועריכת מפת סיביות

אחרי שאתה מצרף מפת סיביות לציור, אתה יכול לגזור, לדגום מחדש ולשנות את גודל מפת הסיביות.





לגזור את מפת סיביות

1. בתיבת הכלים, הקלק על כלי ה- **Shape** .
2. בחר ב- **bitmap**.
3. גרור בנקודות המפרק של הפינות לעיצוב מחדש של מפת הסיביות.

אם תרצה להוסיף נקודות מפרק, הקלק הקלקה כפולה על קו גבול נקודת המפרק (קו נקודות) באמצעות שימוש בכלי ה- **Shape**  במקום בו אתה רוצה שנקודת המפרק יופיע.

4. **Bitmap > Crop bitmap**

 אינך יכול לגזור מפת סיביות המורכבת מיותר מאובייקט אחד.

 אתה גם יכול לגזור מפת סיביות שנבחרה אחרי שגררת את נקודות המפרק של הפינות באמצעות הקלקה על לחצן **Crop bitmap**  בסרגל המאפיינים.

לדגימה מחדש של מפת סיביות

1. בחר ב- **bitmap**.



2. הקלק **Bitmap > Resample**.

3. באזור ה- **Resolution**, הקלד ערכים בכל אחת מהתיבות הבאות:

- **Horizontal**
- **Vertical**

אם אתה רוצה לשמור על מאפייני מפת הסיביות, סמן ואפשר את תיבת הסימון **Maintain aspect ratio**.

אם אתה רוצה לשמור על גודל הקובץ, סמן ואפשר את תיבת הסימון **Maintain original size**.

 אתה גם יכול לדגום מחדש מפת סיביות שנבחרה באמצעות הקלקה על לחצן ה- **Resample**  בסרגל המאפיינים.

(C) כל הזכויות שמורות לקורל ישראל

שינוי גודל מפת סיביות

1. בחר ב- **bitmap**.
 2. הקלק **Bitmap > Resample**.
 3. בחר ביחידת המידה מהרשימה לצד תיבות הרוחב והגובה.
 4. הקלד ערכים בכל אחת מהתיבות הבאות:
 - **Width**
 - **Height**
- אם אתה רוצה לצמצם למינימום את המראה המשונן של העקומות, סמן **נאפשר** את תיבת הסימון **Anti-alias**.

יישור של מפת סיביות

תיבת השיח **Straighten image** מאפשרת לך יישור מהיר של תמונות מפת סיביות.

לקבלת גישה לתיבת השיח **Straighten image** הקלק על **Bitmap > Straighten image**.

החלת אפקט מיוחד על מפת סיביות

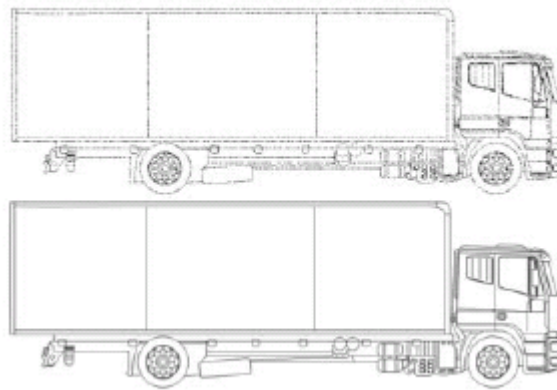
1. בחר ב- **bitmap**.
2. הקלק **Bitmap**, בחר בסוג אפקט מיוחד, והקלק על האפקט.
3. כוונן כל הגדרה נדרשת לאפקט המיוחד.



ווקטוריזציה של מפת סיביות ועריכתה

CorelFRAW מאפשרת לך להפוך מפת סיביות לתמונת גרפיקה וווקטורית
סילומית הניתנת לעריכה.

אתה יכול לבצע למעקב ווקטורי (Tracing) של מפת סיביות באמצעות פקודת
ה- **Quick trace**. לחילופין אתה יכול לבחור בשיטת למעקב ווקטורי
(Tracing) מתאימה וסגנון קבוע מראש ואז להשתמש בבקרי PowerTRACE
לצפייה מוקדמת, ולכוון את תוצאת הפעולה.

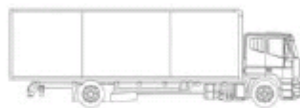


שיטת *Centerline trace* שימשה להמרת מפת הסיביות (למעלה) לגרפיקה
וווקטורית (למטה).

בחירה בסגנון קבוע מראש

סגנון קבוע מראש הוא אוסף של הגדרות המתאימות לסוגים מסוימים של מפת סיביות אותה אתה רוצה להפוך לתמונה וווקטורית. כל שיטה כזו באה עם סגנונות קבועים מראש.

שיטת ה- **Centerline Trace** מציעה שני סגנונות הקבועים מראש: האחת עבור איורים טכניים והשני לציורי קו.



איור טכני



ציור קו

שיטת ה- **Outline Trace** מציעה סגנונות קבועים מראש המתאימים לאמנות קו, לוגואים, clipart, ותמונות.



אמנות הקו



לוגו



לוגו עם פרטים



Clipart



תמונה באיכות נמוכה



תמונה באיכות גבוהה

העתקה וווקטורית של תמונת סיביות באמצעות Quick Trace

1. בחר ב- **.bitmap**.
2. הקלק **Quick Trace > Bitmap**.

העתקה וווקטורית של תמונת סיביות באמצעות שיטת Centerline Trace

1. בחר ב- **.bitmap**.
2. הקלק **Centerline Trace > Bitmap**, והקלק על אחת מהאפשרויות הבאות:

- **Technical illustration** - למעקב ווקטורי של רישום בשחור להן עם קווים דקים ולא בולטים.
- **Line drawing** - למעקב ווקטורי של רישום בשחור לבן עם קווים עבים בולטים.

אם נדרש, כוונן את התוצאות באמצעות בקרי תיבת השיח
.PowerTrace

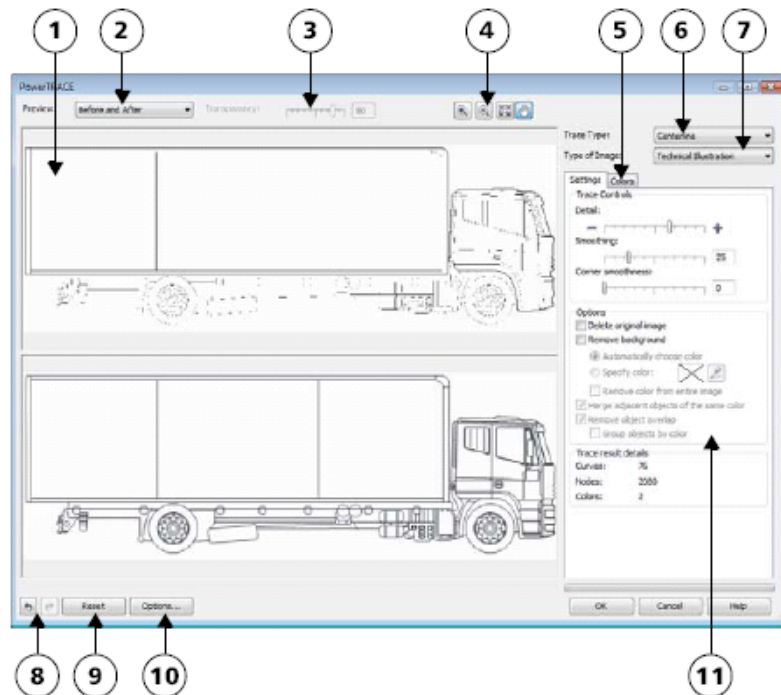
העתקה וווקטורית של תמונת סיביות באמצעות שיטת Outline Trace

1. בחר ב- **.bitmap**.
 2. הקלק **Outline Trace > Bitmap**, והקלק על אחת מהאפשרויות הבאות:
- **Line art** – מאפשר מעקב ווקטורי של רישום בשחור לבן.
 - **Logo** - מאפשר מעקב ווקטורי של לוגו דל בפרטים ומעט צבע.
 - **Detailed Logo** - מאפשר מעקב ווקטורי של לוגו עשיר בפרטים ועשיר בצבעים.
 - **Clipart** - מאפשר שימוש בגרפיקה המוכנה לשימוש המשתנה בהתאם לעושר פרטיה ומספר הצבעים בה.
 - **Low quality image** – מאפשר מעקב ווקטורי של תמונה הדלה בפרטים (או הכוללת פרטים שברצונך להתעלם מהם).
 - **High quality image** - מאפשר מעקב ווקטורי של תמונה העשירה בפרטים ואיכות גבוהה.

אם נדרש, כוונן את התוצאות באמצעות בקרי תיבת השיח
PowerTrace.

בקרי PowerTRACE

תיבת השיח של PowerTrace מכיל בקרים העוזרים לך בביצוע תצוגה
מקדימה ועריכה של תוצאות ההעתקה (מעקב).



המספרים המוקפים בעיגול מתאימים למספרים בטבלה שלהלן

הפריט	תיאור
1. Preview window תצוגה מקדימה	מאפשר לך לבצע השוואה בין תוצאות המעקב למפת הסיביות המקורי.
2. Preview list box תצוגה מקדימה של תיבת הרשימה	מאפשר לך לבחור בין אחת מאפשרויות התצוגה המקדימה הבאות: - Before and after – מאפשר לך הצגת תוצאות המעקב ומפת הסיביות המקורית. - Large preview – מאפשר לך לצפות צפייה מקדימה של תוצאות המעקב וגם למפת הסיביות המקורית. - Wireframe overlay – מאפשר לך הצגת תצוגת Wireframe (קו מתאר) של תוצאות המעקב מעל מפת הסיביות המקורית.
3. מחוון שקיפות	מאפשר בקרת הנראות של מפת הסיביות המקורית מתחת ל-Wireframe (קו מתאר) אם נבחרה אפשרות Wireframe overlay .
4. כלי Pan ו-Zoom	מאפשר התקרבות או התרחקות מהתמונה המוצגת בחלון התצוגה המקדימה, וביצוע Pan אם התמונה מוצגת בזום העולה על 100% והתאמת התמונה בחלון התצוגה המקדימה.
5. עמוד הצבעים	מכיל בקרים לשינוי הצבעים בתוצאות המעקב.
6. תיבת רשימות של סוגי מעקב (Trace)	מאפשר לך החלפה בין שיטות סוגי המעקב (Trace) שהוזכרו לעיל.
7. תיבת רשימות של סוגי תמונות.	מאפשר לך את הסגנון הקבוע מראש של התמונה סוגי תמונות. סוגי הסגנונות הקבועים מראש

8. לחצני בטל פעולה וחזור על פעולה	מאפשר לך אפשרויות בטל פעולה וחזור על פעולה של הפעולה האחרונה.
9. לחצן איפוס Reset	מאפשר לך לחזור להגדרות הראשונות של המעקב (Trace) אחרי מפת הסיביות.
10. לחצן אפשרויות	מאפשר לך גישה לדף אפשרויות של PowerTrace בתיבת השיח Options ולהגדיר את ברירת המחדל של אפשרויות המעקב.
11. עמוד הגדרות	מכיל בקרים לכוון תוצאות המעקב הווקטורי. אזור ה- Traced result details בדף ההגדרות Settings מאפשר לך לצפות במספר האובייקטים, נקודות המפרק וצבעים בתוצאות המעקב בעורך מבצע התאמות.

התאמת פרטים והחלקה

אתה יכול להתאים עם כמות הפרטים של תוצאות המעקב ולהחליק את קווי העקומה.



מעקב **Outline Tracing** עם ערכי פרטים נמוכים (בשמאל); מעקב **Outline**

Tracing עם ערכי פרטים גבוהים (בימין)

(C) כל הזכויות שמורות לקורל ישראל

השלמתו של מעקב

כברירת מחדל, מפת הסיביות המקורית נשמרת אחרי שבוצע המעקב, ואובייקטים בתוצאות המעקב מקובצות אוטומטית. אתה יכול לבחור כי מפת הסיביות תימחק אוטומטית עם סיום המעקב.

הסרה ושמירה של הרקע

אתה יכול גם להסיר או לשמור את הרקע בתוצאות המעקב.

הגדרת אפשרויות Outline Trace אחרות

כברירת מחדל, אזורי אובייקט המוסתרים מצפייה באמצעות אובייקטים חופפים מוסרים מתוצאות המעקב. אתה יכול לבחור להשאירם. תכונה זו מתאימה במיוחד לפלט של חותכי וינל והדפסות משי.

לכוונן עדין של תוצאות המעקב

1. בחר ב- **bitmap**.

2. בחר בין אחת האפשרויות הבאות:

- הקלק **Bitmap > Centerline Trace** והקלק על פקודה.


- הקלק **Bitmap > Outline Trace** והקלק על פקודה.

3. בעמוד ה- **Settings**, הזז כל אחד מהמחוונים הבאים:

- **Detail** – מאפשר לך לקבוע את כמות הפרטים המקוריים הנשמרים בתוצאת המעקב. ערכים גבוהים יותר משמעם יותר פרטים ולכן יותר אובייקטים וצבעים ולהיפך.

Smoothing – מאפשר לך את החלקת קווי העקומה ולפקח על מספר נקודות המפרק בתוצאות המעקב. ערכים גבוהים יותר תוצאתם במספר נמוך יותר של נקודות מפרק בתוצאות המעקב, ואינם עוקבים בדיוק אחרי הקווים בתמונת המקור, ולהפך כמובן.

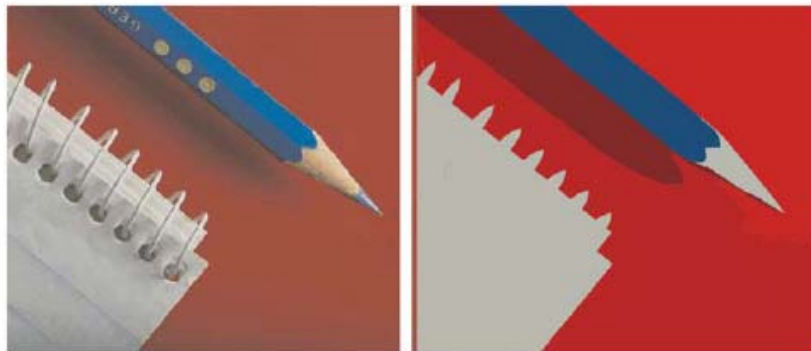
Corner smoothness – מחוון זה פועל בתאום עם מחוון **Smoothing** ומאפשר לך בקרה על המראה של פינות. ערכים גבוהים מחליקים את הפינות ולהיפך.
אתה יכול גם...

שנה את שיטת המעקב	בחר בשיטה מתיבת הרשימות Trace type
שנה סגנון הקבוע מראש	בחר בסגנון קבוע מראש מתיבת הרשימות Type of image
שמור על מפת הסיביות המקורית	באזור ה- Options , בטל אפשרות Delete original image בתיבת הסימון
בטל או שמור את הרקע בתוצאות המעקב	סמן ואפשר או בטל את תיבת הסימון Remove background
הגדר את צבע הרקע אותו אתה רוצה להסיר (Outline Trace).	סמן ואפשר את האפשרות Specify color , הקלק על כלי הטפטפת  Eyedropper והקלק צבע בחלון התצוגה המקדימה. להגדרת צבע רקע נוסף להסרה, לחץ והחזק ב- Shift והקלק צבע בחלון התצוגה המקדימה. הצבע שהוגדר אחרון מופיע לצד כלי הטפטפת.
הסר צבע הרקע מכל התמונה (Outline Trace).	סמן ואפשר את תיבת הסימון Remove color from entire image

שמור אזור אובייקטים המוסתרים	בטל את האפשרות Remove object
על ידי אובייקטים חופפים	overlap בתיבת הסימון.
(Outline Trace)	
קבץ אובייקטים לפי צבעים	סמן ואפשר את תיבת הסימון
(Outline Trace)	.Group objects by color
תיבת סימון זו זמינה רק כאשר מבוטלת	
אפשרות Remove object overlap	בתיבת הסימון.
מזג אובייקטים סמוכים להם צבע	סמן ואפשר את תיבת הסימון
זהה (Outline Trace)	Merge adjacent objects of the same color
בטל פעולה או חזור על פעולה	הקלק Undo או Redo .
חזור לתוצאת המעקב הראשונה	הקלק Reset .

להתאמת צבעים של תוצאות המעקב

כשעוקבים אחרי מפת סיביות מקורית, היישום מייצר לוח צבעים עבור תוצאות המעקב. לוח צבעים זה משתמש במצב הצבע של מפת סיביות המקור. אתה יכול לשנות את מצב הצבע של תוצאת המעקב, ואתה יכול להפחית את מספר הצבעים באותה תוצאת המעקב.




תוצאת מעקב המכילה 152 צבעים (שמאל); תוצאת מעקב המכילה 52 צבעים (ימין)

שימוש ויצירת לוחות צבעים

אם אתה רוצה שתוצאות המעקב להכיל צבעים מלוח צבעים מסוים, אתה יכול לפתוח לוח צבעים זה ב- PowerTRACE. הצבעים של תוצאות המעקב מוחלפים על ידי הצבעים הכי דומים בלוח הצבעים.

להתאמת הצבעים של תוצאות מעקב (Traced results)

1. בחר ב- **bitmap**.
2. בחר בין אחת האפשרויות הבאות:
 - הקלק **Bitmap > Centerline Trace** והקלק על פקודה.
 - הקלק **Bitmap > Outline Trace** והקלק על פקודה.
3. הקלק על טאב **Colors**, ובצע את אחת המטלות הבאות:

להשגת...	פעל כדלהלן
שנה את מצב הצבע	בחר מצב צבע מתיבת הרשימות Color
	.mode
צמצם את מספר הצבעים	הקלד ערך בתיבת Number of
בתוצאות המעקב (Outline)	colors , והקלק מחוץ לתיבה.
(Trace) .	
בחר צבע	עשה את אחד הבאים: <ul style="list-style-type: none">- הקלק על צבע או על לוח צבעים. לחצןדוגמת הצבע הנבחר מופיע כשהוא לחוץ.- הקלק על כלי הטפטפת Eyedropper
	והקלק צבע בחלון התצוגה 

המקדימה. מסגרת marquee מופיעה
 סביב הצבע הנבחר. לבחירת צבע נוסף
 לחץ והחזק ב- **Shift** והקלק צבע בחלון
 התצוגה המקדימה. לביטול בחירת הצבע
 הנוסף לחץ והחזק ב- **Ctrl** והקלק על
 צבע.

בחר טווח של צבעים סמוכים	לחץ והחזק ב- Shift והקלק על דוגמת צבע ראשונה ואחרונה בטווח הצבעים בו בחרת.
בחר בריבוי צבעים לא סמוכים	לחץ והחזק ב- Ctrl והקלק על דוגמאות של צבע לא סמוכים בלוח הצבעים.
ערוך צבע	בחר בצבע אותו אתה רוצה לערוך, הקלק Edit , ושנה את ההגדרות בתיבת השיח Select color .
מזג צבעים (Outline Trace).	בחר בצבעים אותם אתה רוצה למזג, הקלק Merge , אם אתה רוצה להגדיר כיצד למזג צבעים, הקלק Options בכדי להגיע לתיבת השיח Options , ואפשר אפשרות באזור Merge colors .
קבץ אובייקטים לפי צבעים (Outline Trace).	סמן ואפשר את תיבת הסימון Group objects by color . תיבת סימון זו זמינה רק כאשר מבוטלת אפשרות Remove object overlap בתיבת הסימון.

בחר צבע, והקלק על לחצן **Delete**

מחק צבע מתוצאות המעקב


 **color**

(Outline Trace).

הצבע מוחלף על ידי הצבע הבא בלוח הצבעים.

הקלק על לחצן **Open color palette**


בחר לוח צבעים מותאם אישית

 , מצא את התיקייה בה מאוחסן לוח הצבעים והקלק על שם הקובץ.

סיום הקובץ **color palette** הוא **.cpl**

הקלק על לחצן **Save color palette**

צור לוח צבעים מותאם אישית

 . בתיבת השיח **Save palette**

הלוח הצבעים הערוך של תוצאת המעקב.

.File name, הקלד שם בתיבת

הגדרת ברירת מחדל של אפשרויות המעקב (Trace)

אתה יכול לאפשר את כל אחת מאפשרויות המעקב הבאות:

- **Quick Trace** – אתה יכול לשנות את הגדרות ברירת המחדל באפשרות זו לכל אחת מהסגנונות הקבועים מראש, או לכל אחת מהסגנונות ששימשו לאחרונה.
- **Performance** – אפשרות זו קובעת כיצד תטופל תמונת מפת סיביות שגודלה בין 1 מגה-פיקסל ועד 5 מגה-פיקסל, וכיצד יושפעו תוצאות המעקב. הביצועים של ה-PowerTRACE תלויים בגודל ובעומק הצבע של מקור מפת הסיביות כמו גם בזמינות זיכרון מערכת המחשב. תוצאות מעקב באיכות גבוהה דורשות מקור מפת סיביות באיכות גבוהה.

- **Merge colors** – אתה יכול לבחור האם למזג צבעים בתוצאת מעקב באמצעות מיצוע ערכיהם או באמצעות החלפת הצבעים המיועדים למיזוג עם הצבע הראשון בו בחרת.

טיפים אודות מעקב (Trace) מפת סיביות ועריכת תוצאות מעקב

- אתה יכול להשיג תוצאות מעקב באיכות גבוהה בעזרת הטיפים הבאים:
- השתמש בתמונות מקור של מפת סיביות באיכות גבוהה. אם התבצעה דחיסת **JPEG** במקור מפת הסיביות, זו עלולה להכיל רעש שיש לנקותו לפני תחילת ביצוע המעקב.
- הימנע מהחלת Anti-aliasing למקור מפת הסיביות.
- בשיטת ה- **Centerline Trace** מומלץ להמיר את מפת הסיביות למצב מצב צבע שחור-לבן.
- כשאתה עוקב אחרי איור טכני או איור עם קווים עדינים אתה יכול לפני המעקב להשתמש באפקט המיוחד הבא: **Bitmaps > Contour > Find edges**.
- למעקב קו-מתאר, הקטן את עומק הצבע במפת הסיביות באמצעות שינוי מצב הצבע, ואז כוונן הצבע והניגודיות.
- אתה יכול לשנות את המעקב בכל רגע נתון, כולל במהלך המעקב, באמצעות שינוי הגדרות PowerTRACE. למעקב אחרי אזור מסוים במפת הסיביות השתמש בכלי **Shape** להגדרת האזור **Bitmaps > Trace bitmap**.



עבודה עם תבניות (Templates)

תבנית היא אסף של סגנונות והגדרות תסדיר עמודים השולטים בתסדיר ובמראה של הציור.

CorelDRAW מאפשר חיפוש קל אחרי תבניות במחשב שלך. בנוסף לחיפוש לפי שם, קטגוריה או מידע אחר המתייחס לתבנית, ניתן לחפש תבניות בינות לתמונות ממוזערות אליהם אתה יכול לגשת באמצעות אפשרות הזום.

חיפוש אחרי תבניות

1. הקלק **File > New from template**.
2. בתיבת השיח **New from template**, בחר בין אחת האפשרויות הבאות:
 - הקלד מילה בתיבת המלל.
 - אם אתה משתמש בחלונות **XP** ללא **Windows Desktop**
 - **Search**, הקלד מילה בתיבת חיפוש המלל, ולחץ **ENTER**.
 - עולות תמונות ממוזערות המתאימות לחיפוש.
 - הקלק **Bitmap > Outline Trace** והקלק על פקודה.
3. מרשימת ה- **View by**, בחלונית **Filter**, בחר מאחת הקטגוריות הבאות:

- **Type** – ממין תבניות לפי סוגי המסמכים, ברושורים, עלונים, פוסטרים, עלוני מידע וכדומה.

- **Industry** – ממין תבניות לפי סוגי התעשייה (למשל, אירוח, קמעונאות או שירותים וכולי')

4. ברשימת הקטגוריות הקלק על קטגוריה.
לצפות בכל הקטגוריות (השמורות בתוך התוכנה) הקלק **All**. לצפייה רק בתבניות שאתה יצרת הקלק: **My templates**.

יצירת תבניות

אם התבניות הקיימות במחשב אינן מתאימות לצרכיך, אתה יכול ליצור תבניות המבוססות על סגנונות שאתה יצרת.

ליצירת תבנית

1. הקלק **File > Save as template**.
 2. הקלד שם בתיבה **File name**.
 3. מצא את התיקיה בה אתה מעוניין לשמור את התבנית.
 4. בתיבת השיח **Template properties**, הגדר את האפשרויות בהן אתה מעוניין:
 - **Name** – תן שם לתבנית שלך. השם יופיע בתמונה הממוזערת בחלונית **Templates**.
 - **Sided** – בחר באפשרות עימוד.
 - **Folds** בחר תיקייה מהרשימה, או בחר **Other** והקלד את שם סוג התיקיה בתיבת המלל הנמצאת לצד רשימת ה- **Folds**.
 - **Type** – בחר אפשרות מהרשימה, או בחר **Other** והקלד את סוג התבנית בתיבת המלל הנמצאת לצד רשימת ה- **Type**.
 - **Industry** – בחר בתעשייה מהרשימה, או בחר **Other** והקלד את סוג התעשייה עבורה התבנית עוצבה.
 - **Designer notes** – הקלד מידע חשוב על השימוש המיועד לתבנית.
- (C) כל הזכויות שמורות לקורל ישראל

שימוש בתבניות שמורות ליצירת קבצים

1. הקלק **File > Open**.
אם אתה משתמש בחלונות XP, בחר **CTD- CorelDRAW template** מתיבת הרשימה **Files of type**.
2. מצא את התיקייה בה שמורה התבנית.
3. הקלק הקלקה כפולה על שם הקובץ.
4. בתיבת השיח **Open**, אפשר בתיבת הסימון **New from template**.
אם אתה רוצה להשתמש גם בהגדרות העמוד והאובייקטים, אפשר בתיבת הסימון **With contents**.

עריכת תבניות

1. הקלק **File > Open**.
אם אתה משתמש בחלונות XP, בחר **CTD- CorelDRAW template** מתיבת הרשימה **Files of type**.
2. מצא את התיקייה בה שמורה התבנית.
3. הקלק הקלקה כפולה על שם הקובץ.
4. בתיבת השיח **Open**, אפשר בתיבת הסימון **Open for editing**.

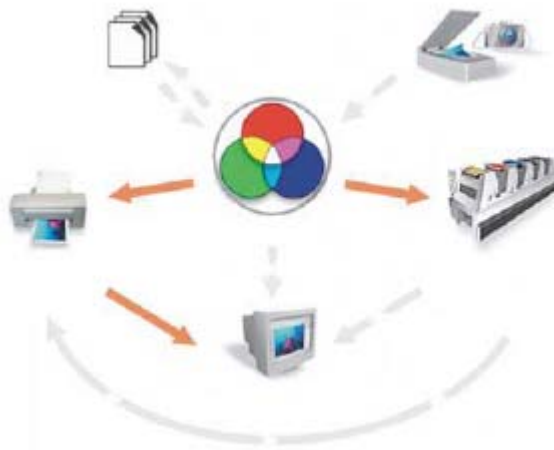


ניהול צבע עבור תצוגה קלט ופלט

אתה יכול לגלות שהצבע המוצג במסך שלך אינו תואם את הצבע של תמונה מודפסת או סרוקה. ניהול הצבע מאפשר לך להפיק צבע במדויק באמצעות השימוש בפרופיל צבע והצגת צבעים לסוגי פלט שונים.

הבנת תיבת השיח ניהול צבע

ניהול הצבע הוא התהליך של התאמת הצבע לפי ההתקנים השונים הנמצאים בשימוש, כמו סורקים, מצלמות דיגיטליות, מדפסות ומסכים. הכול לשם השגת התאמת הצבעים הטובה ביותר.



תיבת השיח ניהול צבע

אתה יכול להפעיל את האלמנטים היוזואליים הבאים:

-  סורק/מצלמה דיגיטלית
-  מדפסת הפרדה
-  המסך
-  מדפסת משולבת (קומפוזיט)
-  ייבוא/יצוא
-  RGB פנימי
-  חיצים

החיצים משמשים ככלים ויזואליים העוזרים בהבנה ותפעול המערכת.
הטבלה הבאה מכילה תיאורים של מה קורה כשחץ מאפשר או אפשרו מבוטל.

החץ	אפשר	בטל אפשר
מסורק/מצלמה דיגיטלית אל- RGB פנימי	הפרופילים מסורק/מצלמה דיגיטלית אל- RGB פנימי	אין שימוש בפרופיל
מ- RGB פנימי למסך	הצבעים מכוילים לתצוגה בהתאם לפרופילי הצבע של RGB פנימי והמסך	אין שימוש בפרופיל
מ- RGB פנימי ל- מדפסת משולבת	הפרופילים של ה- RGB פנימי והמדפסת המשולבת משמשים לתיקוני צבע.	אין שימוש בפרופיל
מדפסת משולבת למסך	המסך מדמה פלט של המדפסת המשולבת.	המסך אינו מדמה פלט של המדפסת המשולבת.
מ- RGB פנימי ל-	ה- RGB הפנימי ומדפסת	ה- RGB הפנימי

(C) כל הזכויות שמורות לקורל ישראל




מדפסת הפרדה	ההפרדה משמשים לתיקוני	ומדפסת ההפרדה אינם
	צבע.	בשימוש.
מדפסת הפרדה למסך	המסך מדמה פלט של	המסך אינו מדמה פלט
	מדפסת הפרדה.	של מדפסת הפרדה.
מ- RGB פנימי ל-	הפרופילים של ה- RGB	הפרופילים של ICC אינם
ייבוא/יצוא	הפנימי מובנים.	מובנים.
מ- ייבוא/יצוא ל- RGB	הפרופילים המובנים של	קיימת התעלמות
פנימי	ICC נמצאים בשימוש.	מהפרופילים של ICC.





הבנת ניהול הצבע

כל התקן משתמש בטווח צבעים הנקרה מצב צבע או חלל צבע. למשל, המסך מציג מערכת צבע שונה מזו מפיקה המדפסת, כך שניתן וצבעים שאתה רואה על המסך אינם ניתנים להדפסה. נערכת ניהול הצבע מתרגמת צבעים מהתקן אחר למשנהו. פרופילי הצבע מגדירים את מצבי הצבע עבור המסך שלך ועבור התקני הקלט והפלט.

לבחירת פרופיל צבע

1. הקלק **Tools > color**.
2. הקלק שם פרופיל תחת אחד האיקונים הבאים:

-  סורק/מצלמה דיגיטלית
-  מדפסת הפרדה
-  המסך

-  מדפסת משולבת (קומפוזיט)
-  ייבוא/יצוא
-  RGB פנימי
-  חיצים

3. בחר פרופיל מתיבת הרשימות.

להעתקת פרופיל צבע מתקליטור

1. הקלק **Tools > Color management**.
2. תחת איקון ההתקן, הקלק על תיבת פרופיל צבע ובחר ב- **Download profiles**.
3. בתיבת השיח, סמן ואפשר כל פרופיל אותו תרצה להוריד.
4. הקלק **Download**.
5. בתיבת השיח **Save as**, בחר יעד עבור פרופיל הצבע.

אתה יכול גם...

לבחור סוג פרופיל אחר	הקלק על תיבת הרשימה Profile .
להגדיר את מהירות החיבור שלך	הקלק על תיבת הרשימה Connection speed ובחר במהירות.
עדכן את רשימת הפרופילים	הקלק Refresh .
בחר טווח של צבעים סמוכים	לחץ והחזק ב- Shift והקלק על דוגמת צבע ראשונה ואחרונה בטווח הצבעים בו בחרת.
חזור לתיבת השיח הראשית	הקלק Cancel .
Color management	



עקרונות ההדפסה

הדפסת העבודה שלך

אתה יכול להדפיס, עותק אחד או יותר של אותו ציור, אתה יכול להגדיר את מה להדפיס, כולל איזה חלק מהציור להדפיס; למשל, אתה יכול להדפיס אובייקטים ווקטוריים, מפת סיביות, מלל או שכבות.

להגדרת מאפייני המדפסת

1. הקלק **File > Print**.
2. הקלד על הטאב **General**.
3. הקלק **Properties**.
4. הגדר את המאפיינים שתבחר בתיבת השיח.

להדפסת העבודה שלך

1. הקלק **File > Print**.
2. הקלד על הטאב **General**.
3. בחר במדפסת מהרשימה **Name**.
4. הקלד ערך בתיבת מספר עותקים **Number of copies**.
5. אפשר אחת מהאפשרויות הבאות:

- **Current document** – מדפיס את הציור הפעיל.
- **Current page** – מדפיס את העמוד הפעיל.
- **Pages** – מדפיס את העמודים שהגדרת.
- **Documents** – מדפיס את המסמכים שהגדרת.
- **Selection** – מדפיס את האובייקטים שבחרת.

להגדיר את הגודל והמיקום של משימת הדפסה

1. הקלק **File > Print**.
2. הקלד על הטאב **Layout**.
3. אפשר את אחת מהאפשרויות הבאות:

- **As in document** – כמו במסמך המקור.
- **Fit to page** – התאם מאפיינים לעמוד הדפסה.
- **Reposition images to** – מאפשר לך לשנות מיקום ההדפסה באמצעות בחירה במיקום מתיבת הרשימה.

חלוקת מטלת דפוס למשבצות (Tiles)

1. הקלק **File > Print**.
2. הקלד על הטאב **Layout**.
3. הקלד ערכים בתיבות שלהלן::

- **Tile overlap** – מאפשר לך להגדיר את הגודל של חפיפת משבצות.
- **% of page width** – מאפשר לך להגדיר ב-% כמה שאטח יתפסו המשבצות (Tiles)

תצוגה מקדימה של מטלת דפוס

אתה יכול לראות תצוגה מוקדמת של מטלת ההדפסה שלך לפני ההדפסה כך שניתן יהיה לבצע תיקונים לפני ההדפסה על נייר.

- הקלק **File > Print preview**.

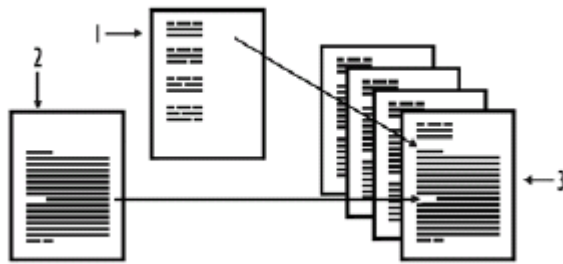
להגדלת עמוד התצוגה המקדימה

1. הקלק **File > Print preview**.
2. הקלק **View > Zoom**.
3. אפשר וסמן אפשרות **Percent**, והקלד ערך בתיבה.

מיזוג קבצים

Coreldraw מאפשר לך לשלב מלל ממקור נתונים עם ציור. כשאתה ממזג מסמכים, אתה מייצר כמה עותקים שונים של ציור.

כשאתה משלב מסמכים אתה משלב מסמך טופס עם מקור נתונים.



מסמך מקור נתונים (1), מסמך טופס (2) ומסמך ממוזג (3)

ליצירת קובץ מקור נתונים באמצעות CorelDRAW

1. הקלק **File > Print merge > Create/Load merge field** לפתיחת **Print merge wizard**.

2. סמן ואפשר את האופציה **Create new text**, והקלק **Next**.

3. בעמוד **Add fields**, עשה אחת משתי האפשרויות הבאות:

ליצירת שדה נומרי, הקלד את שם השדה בתיבת **Text fields**, הקלק **Add**,
ואז הקלק **Next**.

4. בעמוד **Add or edit records** של **Print merge wizard**, עשה את אחד הדברים הבאים:





- להוספת נתונים, הקלק **New** והקלק **Next**.
- להוספת נתונים בשדה, הקלק בשדה, הקלד נתונים, והקלק **Next**.
- לשינוי נתונים הקיימים בקובץ הקלק בשדה, תקן את הנתונים, והקלק **Next**.

5. סמן ואפשר את אפשרות **Save data settings**.

6. הקלד שם קובץ, בחר בכונן ובתיקייה בה אתה רוצה לשמור את הקובץ והקלק **Finnish**.

אתה יכול גם...

החלת formatting על הנתונים	בעמוד Add fields של Print merge wizard , בשדה נומרי ובחר בפורמט תיבת הרשימה
הגדל אוטומטית את הערך בשדה	אפשר את Continually increment
הנומרי	the numeric field וקבע ערך להתחלה וערך לסיום בתיבות

מחקר רשומה (Record)	בעמוד Add or edit records של Delete , Print merge wizard , הקלק
צפה ברשומות	בעמוד Add or edit records של Print merge wizard , בחר באחת מהאפשרויות הבאות בתיבת הרשימה :Current view <ul style="list-style-type: none"> All records – מאפשר הצגת כל הרשומות בקובץ מקור נתונים. Single record – מאפשר צפייה ברשומה אחת מידי פעם.
סיור ברשומות	בעמוד Add or edit records של Print merge wizard , בחר בכל אחת מהאפשרויות הבאות : <ul style="list-style-type: none">  First records  Next record  Previous record  Last record
מצא מלל בקובץ נתונים	בעמוד Add or edit records של Print merge wizard , הקלד מונח חיפוש בתיבה, ולחץ Enter .



אתה יכול לערוך את השדות והרשומות בקובץ נתונים קיים באמצעות
File > Print merge > Edit merge fields ופעלו בהתאם להנחיות ב-
Print merge wizard.

לייבוא של קובץ נתוני מקור

1. הקלק **File > Print merge > Create/Load merge field**.
2. ב- **Print merge wizard**, אפשר את האפשרות **Import text from a file or an ODBC data source**, והקלק **Next**.
3. סמן ואפשר את האופציה **File**, נווט אל הכונן והתיקיה בו קובץ הנתונים מאוחסן, בחר בקובץ, והקלק **Next**.
4. פעלו בהתאם להנחיות ב- **Print merge wizard**.

לייבוא של קובץ נתוני מקור ODBC

1. הקלק **File > Print merge > Create/Load merge field**.
2. ב- **Print merge wizard**, אפשר את האפשרות **Import text from a file or an ODBC data source**, והקלק **Next**.
3. סמן ואפשר את האופציה **ODBC data source**, והקלק על **Select ODBC data source**.
4. בתיבת השיח **Select data source**, הקלק על הטאב **Machine data source**.
5. תחת **Data source name**, בחר **Excel files**, והקלק **OK**.
6. בתיבת השיח **Select workbook**, בחר במסד הנתונים אותו אתה רוצה לייבא, והקלק **OK**.

ליצירת מסמך טופס

1. פתח ציור בו אתה רוצה להכניס שדות מיזוג.
2. הקלק **File > Print merge > Create/Load merge field**.
3. פעלו בהתאם להנחיות ב- **Print merge wizard** על מנת לקשר את הציור עם קובץ נתוני המקור, ואז צא מהאשף.
4. בשורת הכלים **Print merge**, בחר בשם שדה מתיבת **Field list**, והקלק **Insert**.

Coreldraw ממקם את ה- **merge field** במרכז החלון הנוכחי.

אם תרצה לשנות את המיקום, גרור אותו למיקום חדש בעמוד

הציור.

5. חזור על שלב 4 להכנסת שדות נוספים.



עבודה עם מדפסות מסחריות

Coreldraw מאפשרת לך הכנת קבצים להדפסה מסחרית:

הדפסת סימני הדפסה

הדפסת סימני הדפסה מאפשרת הצגת מידע על עמוד לגבי איך יש להדפיס את המטלה. ביכולתך לקבוע את מיקום סימני ההדפסה בעמוד.

אלה סימני ההדפסה הזמינים:

- **Crop/Fold marks** (סימני חיתוך/קיפול) מייצג את גודל הנייר וההדפסה בפינות העמוד. יכולים לשמש כהנחיה לחיתוך הנייר. אפשרות זו מבטיחה שהסימנים יופיעו בכל פלטה של קובץ ההפרדה CMYK.
- **Bleed limit** – קובע כמה רחוק יכולה התמונה לחרוג מסימני החיתוך.
- **Registration marks** – מודפסים על כל דף של הפרדת צבעים.
- **Color calibration bars** – סולמות צבע המדפיסים על כל דף של הפרדת צבע ומבטיח הפקת צבע מדויקת. בכדי לראות את פסי הצבע, על דף ההדפסה להיות גדול מהעמוד אותו אתה מדפיס.

- **Densitometer scale** – זו סדרה של משבצות אפורות בטווח מהבהיר לכהה. משבצות אלה נדרשות לשם מדידת של תמונות של חצאי טונים.
- **Page numbers** – עוזר בהתאמת עמודים של תמונות שאינם מכילים מספרי עמוד או אינם מכילים מספרי עמודים המתאימים למספור העמודים הלכה למעשה.
- **File information** – מידע על קובץ ההדפסה.

להדפסת סימני חיתוך וקיפול

1. הקלק **File > Print**.
2. הקלק על טאב **Prepress**.
3. אפשר וסמן אפשרות **Crop/Fold marks**.

להדפסת סימני חיתוך וקיפול מרוכבים (Composite)

1. הקלק **Tools > Options**.
2. ברשימת הקטגוריות, הקלק הקלקה כפולה על **Global** והקלק **Printing**.
3. מרשימת ה-**Options**, בחר **Composite crop marks**.
4. בתיבת הרשימה **Settings** בחר ב- **Output on all plates**.

להדפסת פסי כיול צבע וסולמות Densitometer

1. הקלק **File > Print**.
2. הקלק על טאב **Prepress**.
3. באזור ה- **Calibration bars**, אפשר וסמן את אפשרות אחת או שתיהן:

- **Color calibration bars**.


להדפסת מספרי עמודים

1. הקלק **File > Print**.
2. הקלק על טאב **Prepress**.
3. אפשר את תיבת הסימון **Print page number**.
אם ברצונך למקם את המספר בתוך העמוד, אפשר את תיבת הסימון **Position within page**.

להדפסת מידע על הקובץ

1. הקלק **File > Print**.
2. הקלק על טאב **Prepress**.
3. אפשר את תיבת הסימון **Print file information**.
4. הקלד את שם המטלה בתיבת ה – **Job name/ slug line**.

למקם סימני הדפסה

1. הקלק **File > Print preview**.
2. הקלק על כלי **Marks placement** .
3. הקלק בסרגל המאפיינים על לחצן **Auto position marks rectangle**.
4. הקלד ערכים בתיבות ה – **Marks alignment rectangle**.

הדפסת הפרדות צבע

כשאתה צריך לבצע מטלת הדפסת צבע, אתה צריך ליצור הפרדת צבעים. הדפסה רגילה משתמשת בדיו צבע אחד כל פעם לדף נייר.

להדפסת הפרדות צבע

1. הקלק **File > Print**.
2. הקלק על טאב **Separation**.
3. אפשר את תיבת הסימון **Print separation**.
אם ברצונך להדפיס הפרדות צבע מסוימות, אפשר את תיבת הסימון המתאימה ברשימת הפרדות הצבע.

להמרת צבעים נקודתיים (spot colors) לצבעי פרוצס

1. הקלק **File > Print**.
2. הקלק על טאב **Separation**.
3. אפשר את תיבת הסימון **Convert spot colors to process**.

לשימוש בצבעי PANTONE Hexachrome

1. הקלק **File > Print**.
2. הקלק על טאב **Separation**.
3. אפשר את תיבת הסימון **Print separation**.
4. באזור **Options** אפשר את תיבת הסימון **Use advanced settings**.

להתאמה אישית של מסך חצאי טון

1. הקלק **File > Print**.
2. הקלק על טאב **Separation**.
3. אפשר את תיבת הסימון **Print separation**.

4. באזור **Options** אפשר את תיבת הסימון **Use advanced settings**.

5. הקלק **Advanced**.

6. שנה כל אחת מהגדרות הבאות:

- **Screening technology**
- **Resolution**
- **Basic screen**
- **Halftone type**

להדפסה על סרט צילום

אתה יכול לבצע מטלת הדפסה להפקת נגטיבים של סרט צילום.

1. הקלק **File > Print**.

2. הקלק על טאב **Separation**.

3. אפשר את תיבת הסימון **Invert**.



הדפסה ל-PDF

שמירת מסמכים כקובצי PDF

1. הקלק **File > Publish to PDF**.
2. מתיבת הרשימה **PDF preset**, בחר באחד מהבאים:
 - **Archiving (CMYK)** – מאפשר יצירת קובץ PDF המתאים לשמירה בארכיון (בארכיב). המסמך שומר על כל הצבעים הנקודתיים וצבעי מעבדה הכלולים במסמך, אבל ממיר את כל הצבעים האחרים למצב צבעי **CMYK**.
 - **Archiving (RGB)** – בדומה לסגנון הקודם הוא יוצר קובץ **PDF/X-1b**, שומר על כל הצבעים הנקודתיים וצבעי מעבדה הכלולים במסמך, אבל ממיר את כל הצבעים האחרים למצב צבעי **RGB**.
 - **Document distribution** – קובץ **PDF** הניתן להדפסה ומתאים להפצת מסמכים. סגנון זה מאפשר דחיסת תמונת מפת סיביות **JPEG** ויכול להכיל מראי מקומות וקישורי היפרטקסט.
 - **Editing** – מסמך **PDF** באיכות גבוהה אותה ניתן לערוך בשלב מאוחר יותר.
 - **Prepress** – מאפשר דחית תמונת מפת סיביות ב-ZIP.
 - **Web** – מיועד ליצירת **PDF** הניתן לצפייה באינטרנט.
 - **PDF/X-1a**
 - **PDF/X-3**


3. מצא את התיקייה בה אתה רוצה לשמור את הקובץ.



4. הקלד את שם הקובץ בתיבת ה- **File name**.

לשמירת מסמכים מרובים כקובץ PDF יחיד

1. הקלק **File > Publish to PDF**.
2. הקלק **Settings**.
3. הקלק על טאב **General**.
4. אפשר את האפשרות **Documents**.
5. אפשר את תיבת הסימון של כל מסמך אותו אתה רוצה לשמור.

ליצירת קובץ PDF קבוע מראש (Preset)

1. הקלק **File > Publish to PDF**.
2. הקלק **Settings**.
3. בתיבת השיח **Publish to PDF settings**, הגדר כל הגדרה שתרצה.
4. הקלק על טאב **General**.
5. הקלק על לחצן  **Add PDF preset** לצד תיבת הרשימות PDF. אפשר את תיבת הסימון של כל מסמך אותו אתה רוצה לשמור.

 למחיקת סגנון PDF, בחר בסגנון הקלק על לחצן **Delete PDF**.
 **preset** לצד תיבת הרשימות PDF.

לעריכת קובץ PDF קבוע מראש (Preset)

1. הקלק **File > Publish to PDF**.
(C) כל הזכויות שמורות לקורל ישראל

2. הקלק **Settings**.
3. בתיבת השיח **Publish to PDF settings** , הגדר כל הגדרה שתרצה.
4. הקלק על טאב **General**.
5. הקלק על לחצן **Add PDF preset**  לצד תיבת הרשימות PDF.
6. בחר סגנון מתיבת הרשימה **Save PDF preset**.



ייבוא ויצוא של

קבצים

קיימים בתוכנה פילטרים הממירים קבצים מפורמט אחד למשנהו כשאתה מייבא או מייצא קבצים.

לייבא קובץ לציור פעיל

1. הקלק **File > Import**.
2. בחר בתיקייה בה מאוחסן הקובץ הרצוי. אם יש צורך בכך, אתה יכול לחפש אחרי.
3. בחר בפורמט הקובץ מתיבת הרשימה לצד תיבת **File name (חלונות)** ויסטה) או לצד תיבת **Files of type (חלונות XP)**. אם אינך יודע מה הפורמט בחר ב- **All file formats**.
4. הקלק על שם הקובץ.
5. הקלק **Import** ובצע את אחד מהבאים:

- הקלק על חלון הציור לשמור על הקובץ המקורי ממוקם בפינה השמאלית העליונה שם הקלקת.
- הקלק וגרור בחלון הציור לשינוי גודל הקובץ. סמן הייבוא מציג את המימדים של הקובץ המתוקן כשאתה גורר אותו בחלון הציור.
- לחץ **Enter** למקם את הקובץ במרכז עמוד הציור.

אתה יכול גם...

(C) כל הזכויות שמורות לקורל ישראל

לקשר מפת סיביות חיצונית במקום חיבור פנימי	הקלק על לחצן Import , ואז הקלק Import as externally linked image (חלונות ויסטה) או אפשר בתיבת הסימון את Link bitmap externally (חלונות XP).
קשר לקובץ ברזולוציה גבוהה עבור פלט Open Prepress (OPI) Interface .	הקלק על לחצן Import , ואז הקלק Import as high-resolution file for output using OPI (חלונות ויסטה) או אפשר בתיבת הסימון את Link to high-resolution file for output using OPI (חלונות XP).
מזג שכבות במפת סיביות מיובאת	אפשר בתיבת הסימון את Combine multi-layer bitmap .
שמור את פרופיל ה-ICC המובנה	אפשר בתיבת הסימון את Extract embedded ICC profile לשמירת בתיקיית הצבע בו היישום מותקן.
חפש אחרי סימני מים או מידע על זכויות יוצרים	אפשר בתיבת הסימון את Check for watermark .
השתמש בהגדרות ברירת המחדל עבור הפילטר במקום לפתוח את תיבת השיח.	אפשר בתיבת הסימון את Do not show filter dialog .
שמר שכבות בקובץ מיובא	אפשר בתיבת הסימון את Maintain layers and pages . אם אתה מבטל אפשרות זו, יישמרו כל השכבות כשכבה אחת.
פתח רק חלק מתמונה (בחלונות ויסטה בלבד)	בתיבת השיח Load partial file , הקלד את טווח הפריימים שאתה רוצה לפתוח בתיבת ה- Load frame .

לייצא קובץ

1. הקלק **File > Export**.
2. בחר בתיקייה בה תרצה לשמור את הקובץ.
3. בחר פורמט קובץ מתיבת הרשימה **Save as type**.
4. הקלד את שם הקובץ בתיבת **File name**.
5. אפשר כל אחת מהאפשרויות הבאות:
 - **Export this page only** – מייצא את העמוד הזה בלבד מתוך מסמך מרובה עמודים.
 - **Selected only** – שומר רק את האובייקטים שנבחרו בציור הפעיל.
 - **Do not show filter dialog** – מדכא תיבות שיח המציעות אפשרויות ייצוא מתקדמות.
6. הקלק **Export**.



אתה יכול לשתף ולחלק את העיצובים והרעיונות שלך עם לקוחות ועמיתים לעבודה בסביבה מבוססת-רשת באמצעות **ConceptShare** של CorelDRAW.

לפתיחת חשבון **ConceptShare** של **CorelDRAW**

1. הקלק **Window > Dockers > ConceptShare**.
2. הקלק על לחצן **Sign up now**.
3. מלא אחרי ההנחיות.

להתחברות אל **ConceptShare** של **CorelDRAW**

1. הקלק **Window > Dockers > ConceptShare**. ה- **Dockers** **ConceptShare** נפתח.
2. הקלד את כתובת הדואר האלקטרוני שלך ואת הסיסמה.
3. הקלק על לחצן **Submit**.

להדפסת עמוד נוכחי אל חלל העבודה CoreIDRAW של ConceptShare

1. וודא כי אתה מחובר לחשבון **ConceptShare** של CoreIDRAW שלך.
אם התחברת מתוכנת גלישה, עליך להתחבר שוב באמצעות
CoreIDRAW.
2. הקלק **ConceptShare > Dockers > Window**. ה- **Dockers > ConceptShare**
נפתח.
3. בחר בחלל עבודה (Workspace), והקלק **Publish page link**.

קרט KARAT

קרט ישראל בע"מ

בית עולמי



Corel
PHOTO-PAINT® X4

חלק ב



סיור בסביבת העבודה של PHOTO PAINT

מונחון PHOTO-PAINT

לפני שתתחיל להשתמש באפשרויות ה- PHOTO-PAINT עליך להכיר את המונחים הבאים:

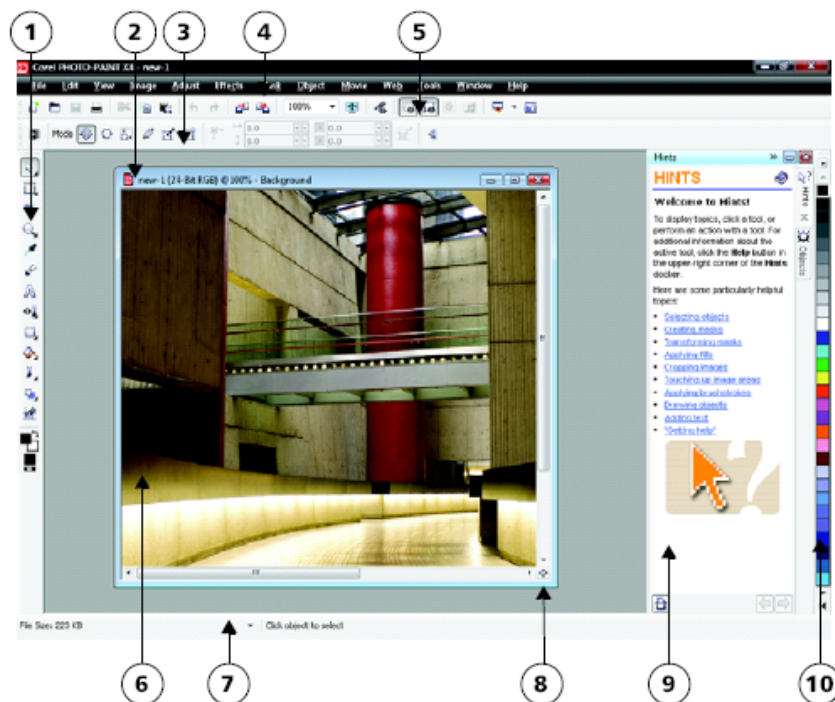
תיאור	המונח
שכבת מפת סיביות עצמאית המונחת מעל לתמונת הרקע.	אובייקט object
תמונה של 8 סיביות בסולם אפורים (grayscale) המאחסן מידע על צבע או מסכה עבור תמונה.	ערוץ Channel
מאפשר החלת עריכת צבעים ואפקטים על האזור שנבחר.	אזור ניתן לעריכה Editable area
קובץ אותו אתה יכול ליצור או לפתוח ב-PHOTO-PAINT.	Image (תמונה)
שכבת אובייקט המגנה על חלק או על כל התמונה כשאתה מבצע תיקוני צבע או גוון.	Lens (עדשה)
ניתן להחיל מסכה לתמונה להגדרת אזור מוגן או אזור ניתן לעריכה.	Mask (מסכה)

כלי סביבת העבודה

פקודות יישום נגישים באמצעות סרגל התפריטים (menu bar), סרגלי הכלים, ארגז הכלים, (סרגל המאפיינים) property bar, ו-dockers (חלונות עגינה). ה-property bar, וה-dockers מספקים גישה אל פקודות המתייחסות לכלי הפעיל או למטרה הנוכחית. ניתן לפתוח, לסגור, ולהניע סביב המסך את סרגלי הכלים, ארגז הכלים, property bar (סרגל המאפיינים), וה-dockers (חלונות עגינה) בכל רגע.

חלון היישום Application window

כשאתה מפעיל את תוכנת PHOTO-PAINT, חלון היישום נפתח ומציג חלון העוזר בגישה לכלים ולפקודות להם אתה זקוק לצפייה ועריכת תמונה. למרות שניתן לפתוח יותר מחלון אחד, אתה יכול להפעיל פקודות רק לחלון הציור הפעיל. להלן חלון יישום של תוכנת PHOTO-PAINT.














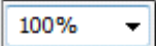
הרשימה שלהלן מתייחסת לפריטים הממוספרים והמוקפים בעיגול באיור לעיל.



תיאור	הפריט
סרגל ובו כלים המיועדים ליצירה, מילוי ותיקון אובייקטים בתמונה. בסרגל ישנו גם אזור לפקודות צבע.	1. Toolbox ארגז כלים
האזור בו מוצגת הכותרת של התמונה הפתוחה כעת בחלון.	2. Title bar סרגל הכותרת
סרגל הניתן להפרדה עם פקודות המתייחסות לכלי (סרגל המאפיינים) או לאובייקט הפעילים.	3. Property bar (סרגל המאפיינים)

4. סרגל התפריט	האזור בו נמצאים אפשרויות התפריטים הנפתחים (הנגללים).
5. Toolbar סרגל הכלים	סרגל הניתן להפרדה המכיל קיצורי דרך לתפריטים ופקודות בסיסיות אחרות.
6. Image window חלון תמונה.	האזור מחוץ לעמוד הציור שגבולותיו מסומנים על ידי סרגלי הגלילה ובקרי היישום.
7. Status bar סרגל הכלים	אזור בתחתית חלון היישומים המכיל מידע אודות נתוני התמונה, המערכת וטיפים.
8. Navigator הנווט	לחצן המאפשר צפייה בתמונה ממוזערת של התמונה כולה כך שתוכל להתמקד באזור מסוים של התמונה. התמונה תהיה זמינה רק אם גודל התמונה עולה על גודל חלון התמונה שלך.
9. Docker (חלון) עגינה	חלון המאפשר גישה לפקודות והגדרות נוספות ומידע על התמונה. כברירת מחדל, מוצגים ה - Docker Hints (רמזים) ו - Object .
10. Color palette לוח הצבעים	סרגל ניתן לעגינה ובו דוגמאות צבע.
ניתן לבצע התאמה אישית של רבים מהאלמנטים ביישום בכדי להתאימם לזרימת העבודה שלכם.	

סרגלי הכלים

סרגלי הכלים הסטנדרטי, כולל לחצנים ופקדים שהם קיצורי דרך לרבים מפקודות התפריט.

הקלק על לחצן	בכדי
	להתחיל תמונה חדשה
	פתיחת תמונה
	שמירת תמונה
	הדפסת תמונה
	גזור אובייקטים נבחרים ל-Clipboard
	העתק אובייקטים נבחרים ל-Clipboard
	הדבק את תכני ה-Clipboard לתוך התמונה
	בטל את הפעולה
	החזר פעולה שביטלת
	ייבא ציור
	ייצא ציור
	שנה את רמת הזום (ההגדלה)

הצג תצוגה מקדימה במסך מלא	
הצג או הסתר שריג (רשת) חיתוך לפרוסות	
הצג או הסתר מסגרת (Marquee) של מסכה	
הצג או הסתר מסגרת (Marquee) של אובייקט	
מחוק מסכה	
הפוך מסכה	
התחל היישום של קורל	
פתח את מסך הכניסה	

מידע נוסף אודות סרגלי הכלים

בנוסף לסרגל הכלים הסטנדרטי, לתוכנת PHOTO-PAINT יש סרגלי כלים המיועדים לסוגים מסוימים של מטלות. למשל, אם אתה משתמש בסרגל כלים מסוים לעיתים קרובות, אתה יכול להציגו בסביבת העבודה בקביעות, לדוגמה, סרגל הכלים **Mask/object**.

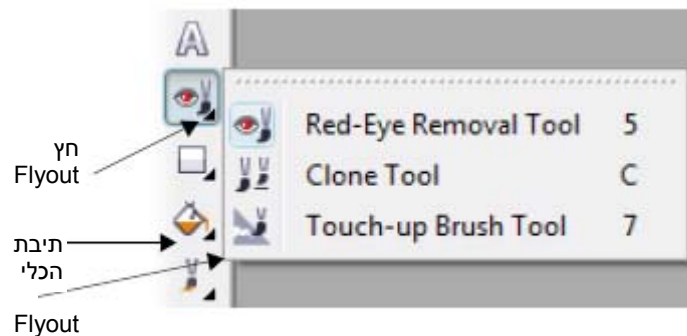
להצגה/הסתרה של סרגלי הכלים

למעבר ביו הצגה או הסתרה של סרגל כלים הקלק: **Windows > Toolbars** והקלק על שם הסרגל בו אתה מעוניין.

הכרת תיבת הכלים

(C) כל הזכויות שמורות לקורל ישראל






תיבת הכלים כוללת כלים לציור ולעריכת תמונות. ניתן לראות כמה מהכלים שנבחרו כברירת המחדל בעוד אחרים מקובצים ב-Flyout. אלה נפתחים בכדי להציג מערכת של כלי CorelDRAW המתאימים לעניין. חץ Flyout קטן בפינה הימנית התחתונה של לחצן תיבת הכלים מצביע על Flyout. אחרי פתיחת ה-Flyout, אתה יכול בקלות לסרוק את התכנים של Flyout אחרים באמצעות ריחוף מעל כל אחד מלחצני תיבת הכלים להם יש חיצו Flyout. ה-Flyout מתפקדים בדומה לסרגלי כלים כשאתה גורר אותם החוצה מתיבת הכלים. דבר זה מאפשר לך לראות את כל הכלים הרלוונטיים לעבודה בה אתה עובד כרגע.



ברירת המחדל של סביבת העבודה, אם מקליקים את חץ ה-Flyout על כלי **Red-eye Removal** פותח את ה-Flyout **Touch up**.

הטבלה שלהלן מתארת את הכלים הנמצאים בתיבת הכלים של PHOTO-PAINT.

הכלים

כלי הבחירה Pick tool	
כלי הבחירה מאפשר לך לבחור, לשנות גודל, לסובב אלכסונית ולסובב את האובייקטים.	
כלי שינוי המסכה Mask transform מאפשר לך שינוי של מראה האזור הניתן לעריכה.	
כלי המסכה Mask Tools	
כלי המסכה המלבנית Rectangle mask מאפשר לך להגדיר אזור ניתן לעריכה מלבנית.	
כלי המסכה האליפטית Ellipse mask מאפשר לך להגדיר אזור ניתן לעריכה בצורת אליפסה.	
כלי המסכה Freehand mask מאפשר לך להגדיר אזור ניתן לעריכה בצורת פוליגון או צורה לא רגילה.	
כלי הלאסו Lasso mask מאפשר לך להגדיר אזור ניתן לעריכה שצורתו לא רגילה, המוקף בפיקסלים בעלי צבע דומה.	
כלי המסכה המגנטית Magnetic mask מאפשר לך לזהות קצוות אלמנט בתמונה שלך, כלומר, קו המתאר של האזורים הנמצאים בצבעים קונטרסטיים לצבעי הסביבה, ומקם שם את המסגרת (Marquee) לאורך הקצה.	
כלי מסכת מטה הקסם Magic wand mask מאפשר לך להגדיר אזור ניתן לעריכה שצורתו לא רגילה, הכולל את כל הפיקסלים הסמוכים בעלי צבע	

<p>כלי מסכת המברשת Brush mask מאפשר לך להגדיר אזור ניתן לעריכה באמצעות הברשת האזור כאילו אתה מצייר.</p>	
<p>כלי החיתוך (גיזום) Crop tools</p>	
<p>כלי הגיזום (Crop) מאפשר לך הסרת אזורים בלתי רצויים מהאובייקטים.</p>	
<p>כלי הזום Zoom tools</p>	
<p>כלי הזום מאפשר לך לבצע שינויים ברמת ההגדלה בחלון הציור.</p>	
<p>כלי ה- Pan (צידוד) מאפשר לך לגרור את התמונה ולקבוע איזה חלק ממנה ייראה אם התמונה גדולה מחלון התמונה.</p>	
<p>כלי מברשת</p>	
<p>כלי הצבע מאפשר לך צביעת תמונה באמצעות צביעת הרקע הקדמי.</p>	
<p>כלי האפקט מאפשר לך לבצע צביעה מקומית ותיקוני גוונים בתמונה.</p>	
<p>כלי מרסס התמונה Image sprayer מאפשר לך העלאת תמונה אחת או יותר, ולצבוע אותם על התמונה שלך.</p>	



כלי ביטול הפעולה **Undo** מאפשר לבטל את פעולת הצביעה האחרונה שלך.



כלי החלף צבע מברשת **Replace color brush** מאפשרת לך להחליף את הרקע הקדמי של התמונה בצבע הרקע.

כלי הטפטפת Eyedropper tools



כלי הטפטפת מאפשר לך לבחור ולהעתיק תכונות אובייקט, כמו מילוי, עובי קווים, גודל, ואפקטים, מאובייקט בחלון הציור.

כלים תיקון פגמים Touch up tools



כלי מסיר עין אדומה (**Red-eye removal**) מאפשר לך הסרת עין אדומה



כלי השיבוט (**Clone**) מאפשר לך לשכפל חלק מתמונה ולהחיל אותו על חלק אחר של אותה תמונה או תמונה אחרת.



מברשת תיקון הפגמים מאפשרת לך הסרת פגמים כמו: דמעות, שריטות וקמטים, מתמונה באמצעות ערבוב הטקסטורות עם צבעים.

כלי הצורה Shape tools



כלי המלבנים מאפשר לך ציור של מלבנים וריבועים.

(C) כל הזכויות שמורות לקורל ישראל



כלי מלבן 3 הנקודות (**3 point rectangle**) מאפשר לך ציור מלבנים בזווית.



כלי האליפסה מאפשר לך ציור של אליפסות ומעגלים.



כלי המצולע (רב הצלעות) (**Polygon**) מאפשר לך לצייר מצולעים וכוכבים סימטריים.



כלי הקו מאפשר לך לצייר מקטעי קו ישר יחיד או משותף באמצעות צבע הקדמה.



כלי המסלול מאפשר לך ליצור ולערוך מסלולים.

כלי המחיקה



כלי המחק מאפשר לך למחוק אזורים נבחרים בציור שלך.

כלי הטקסט



כלי המלל מאפשר לך לצרף מלל לתמונה שלך או לערוך מלל קיים.

כלי שקיפות/ אינטראקטיביים



כלי ה-**Drop shadow** (הטלת צל) מאפשר לך להוסיף מסגרת **Drop shadow** (הטלת צל) לאובייקטים שלך.

כלי ה- **Object Transparency brush** מאפשר
לך לצבוע אזורים באובייקט להפיכתם ליותר שקופים.
כלי ה- **Color transparency** מאפשר לך להפוך
פיקסלים עם ערך צבע מסוים באובייקט לשקופים.



כלי ה- **Interactive Object Transparency**
(שקיפות) מאפשר לך להפוך את צבע האובייקט
לדהות בהדרגה לעבר צבע הרקע של התמונה.



כלי המילוי Fill

כלי המילוי האינטראקטיבי מאפשר לך החלת מילוי
מדורג לתמונה כולה, לאובייקט או לקטע נבחר.
כלי המילוי מאפשר מילוי אזורים עם אחת מהסוגים
הבאים: אחיד (Uniform), fountain, מפת סיביות
וטקסטורה.



כלי החיתוך לפרוסות

Slicing tools

כלי חיתוך התמונה (**Image slicing**) מאפשר
פריסת התמונה לפרוסות קטנות שניתן לשנותם
לרשת האינטרנט.



אזור בקרת צבע

Color control

area

אזור בקרת הצבע מאפשר לך לבחור צבע ומילוי. הוא
מורכב משלושה דוגמאות צבע: דוגמת צבע רקע
קדמי **Foreground**, דוגמת צבע רקע אחורי
Background, ודוגמת צבע מילוי **Fill**. החץ
מאפשר לך החליף בין צבעי הרקע הקדמי לאחורי,



סרגל *Property* (סרגל המאפיינים)

סרגל ה- *Property* (סרגל מאפיינים) מציג את הפונקציות שנמצאו הכי שימושיות והן רלוונטיות לכלי הפעיל כעת או למטלה שאתה מבצע כעת. למרות שזה נראה כמו סרגל כלים, תכני סרגל ה- *Property* משתנים בהתאם לכלי שבשימוש או למטלה הניצבת בפניך.

לדוגמה, כשאתה מקליק על כלי ה- *Text* בארגז הכלים, סרגל ה- *Property* יציג פקודות המתייחסות לטקסט. בדוגמה שלהלן, סרגל ה- *Property* מציג כלי טקסט עריכה, יישור ו- *Formatting*.



אפשרויות מתקדמות יותר עבור הכלי הפעיל נגישות בסרגל המאפיינים המורחב. לחצן עם חץ כפול (↔) בקצה סרגל המאפיינים מאפשר לך לפתוח או לסגור את סרגל המאפיינים המורחב.

Dockers (חלונות עגינה)

Dockers (חלונות עגינה) מציגים את אותם סוגי פקדים כמו תיבת-השיח, כמו לחצני פקודות, אפשרויות, ותיבות רשימה. שלא כמו מרבית תיבות השיח, אתה יכול לשמור את ה- *Dockers* פתוחים בזמן שאתה עובד על מסמך, כך שתוכל לגשת בקלות לפקודות על מנת לערוך ניסיונות עם אפקטים שונים. ל-

Dockers יש תכונות הדומות ל-Palettes בתוכנות גרפיות אחרות. לגישה ל-Dockers הקלק **Windows > Dockers** בחר והקלק על Docker.

Dockers יכולים לצופף או לעגון. עיגון Docker מצמיד אותו לקצה חלון היישום. התרת העגינה של Docker מנתק אותו מחלקים אחרים של סביבת העבודה, כך שיהיה קל להזיזו סביב. אתה יכול גם להסתיר את ה-Docker בכדי לחסוך בשטח מסך.

אם אתה פותח מספר Dockers, הם בדרך כלל מופיעים מעוגנים כשרק רק Docker אחד מוצג במלואו. אתה יכול בקלות להציג Docker שינו נראה על ידי הקלקה על לשונית ה-Docker.

Status bar (שורת מצב)

סרגל זה מציג מידע לגבי אובייקטים נבחרים (כמו צבע, סוג המילוי, קווי המתאר, מיקום הסמן ופקודות רלוונטיות). למידע נוסף אודות התאמה אישית של חזות ותכני ה-**Status bar** ראה את הסעיף "Customizing the status bar" באפשרות העזרה.

הבאת תמונות Corel PHOTO-PAINT



פתיחת תמונות

1. הקלק **File > Open**.
2. מצא את התיקיה בה הציור נמצא.
3. הקלק על שם הקובץ.
4. הקלק **Open**.

אתה יכול גם...

לזהות סימן מים	סמן ואפשר בתיבת הסימון :
	Check for watermark
	אפשרות זו אינה זמינה לכל סוגי הקבצים.
הסר אזורים בלתי רצויים מהתמונה	בחלונות ויסטה: הקלק על Crop
כשאתה פותח אותה	and Load בתיבת הרשימות
	.Open
	בחלונות XP: הקלק על Crop
	בתיבת הרשימות .Files of type

הקטן את ממדי התמונה כשאתה פותח אותה	בחלונות ויסטה: הקלק על Resample and Load בתיבת הרשימות Open .
	בחלונות XP: הקלק על Resample בתיבת הרשימות Files of type .

הצג גרסאות קודמות של הקובץ (חלונות ויסטה).	עשה את אחד הבאים: הקלק על לחצן החץ שליד לחצן ה- Open , והקלק על Show previous versions .
--	---

הקלק הקלקה ימנית על קובץ, והקלק Restore previous versions .	הקלק הקלקה ימנית על קובץ, והקלק Restore previous versions .
הצג שמות והערות כיאות בקבצים שנוצרו בגרסה קודמת של PHOTO-PAINT.	בחלונות ויסטה: בחר באפשרות מתיבת הרשימה Select code page .
	בחלונות XP: בחר בעמוד קוד מתיבת הרשימה code page .
	אפשרות זו אינה זמינה לכל סוגי הקבצים.

יבוא קבצים

קיימים בתוכנה פילטרים הממירים קבצים מפורמט אחד למשנהו כשאתה מייבא או מייצא קבצים.

לייבא קובץ לתמונה פעילה

1. הקלק **File > Import**.

2. בחר בתיקייה בה מאוחסן הקובץ הרצוי. אם יש צורך בכך, אתה יכול לחפש אחרי הקובץ בתיבת החיפוש.
3. בחר בפורמט הקובץ מתיבת הרשימה לצד תיבת **File name** (חלונות ויסטה) או לצד תיבת **Files of type** (חלונות XP). אם אינך יודע מה הפורמט בחר ב- **All file formats**.
4. הקלק על שם הקובץ.
5. הקלק **Import**.
6. הקלק על חלון התמונה.

אתה יכול גם...

שמור את פרופיל ה-ICC המובנה	אפשר בתיבת הסימון את Extract
	embedded ICC profile לשמירת בתיקיית הצבע בו היישום מותקן.
חפש אחרי סימני מים או מידע על זכויות יוצרים	אפשר בתיבת הסימון את Check for watermark
השתמש בהגדרות ברירת המחדל עבור הפילטר מבלי לפתוח את תיבת השיח.	אפשר בתיבת הסימון את Do not show filter dialog

לייצא קובץ

1. הקלק **File > Export**.
2. בחר בתיקייה בה תרצה לשמור את הקובץ.
3. בחר פורמט קובץ מתיבת הרשימה **Save as type**.
4. הקלד את שם הקובץ בתיבת **File name**.
5. אפשר כל אחת מהאפשרויות הבאות:

- **Export this page only** – מייצא את העמוד הזה בלבד מתוך מסמך מרובה עמודים.

- **Selected only** – שומר רק את האובייקטים שנבחרו בציור הפעיל.
 - **Do not show filter dialog** – מדכא תיבות שיח המציעות אפשרויות ייצוא מתקדמות.
6. הקלק **Export**.

השגת תמונות מסורקים ומצלמות דיגיטליות

PHOTO-PAINT תומכת בסורקים ומצלמות דיגיטליות שמשתמשים בממשק של מיקרוסופט WMA להעלאת תמונות. אם הכלים שברשותך אינם תואמי WIA, תוכל להשתמש בדרייבר TWAIN להעלאת תמונות.

לייבא קובץ לתמונה פעילה

1. הקלק **File > Acquire image > Select source**.
2. בחר בסורק שלך מהרשימה.
3. הקלק **Select**.
4. הקלק **File > Acquire image > Acquire**.
5. הצג תצוגה מקדימה של התמונה ובחר את האזור אותו אתה רוצה לסרוק.
6. הקלק **Scan**.

העלאת תמונות ממצלמה דיגיטלית

1. חבר את המצלמה הדיגיטלית למחשב שלך.
 2. הקלק **File > Acquire image > Select source**.
 3. בחר במצלמה שלך מהרשימה.
 4. הקלק **File > Acquire image > Acquire**.
 5. בחר את התמונות הרצויות מתיבת השיח שעולה.
 6. הקלק **Get picture**.
- ייתכן ובממשק המצלמה שלך פעולה זו תיקרא אחרת.
- (C) כל הזכויות שמורות לקורל ישראל

ליצירת תמונה מהתחלה

1. הקלק **File > New**.
2. בחר במצב צבע מתיבת הרשימות **Color Mode**.
3. פתח את בוחר צבע הרקע (**Picker**) לבחירת צבע הרקע. **Background**
4. בחר בגודל מתיבת הרשימות **Size**.
5. אפשר את אחת האפשרויות שלהלן:
 - **Portrait**
 - **Landscape**
6. בחר ערך מתיבת הרשימה **Resolution**.
7. הקלק **OK**.

ליצירת תמונה משכפול

1. הקלק **File > Duplicate**.
2. בתיבת **As** הקלד את שם הקובץ.

ליצירת תמונה באמצעות תכני לוח העריכה

1. הקלק **File > New from Clipboard**.

הצגת תמונות ומידע על התמונות



צפייה בתמונות

ניתן לצפות בתמונות במספר דרכים. אתה יכול גם לצפות בחלקי תמונה שנמצאים מחוץ למסגרת, למשל כשאתה עובד על הגדלה גדולה של צילום בכדי לטפל בפרטים הקטנים.



אתה יכול לבחור אזור בתמונה שיוצג בחלון התמונות באמצעות הנווט **Navigator**.



להסתרת חלונות, תיבת הכלים, וסרגלי הכלים


1. הקלק **Window > Hide window**.

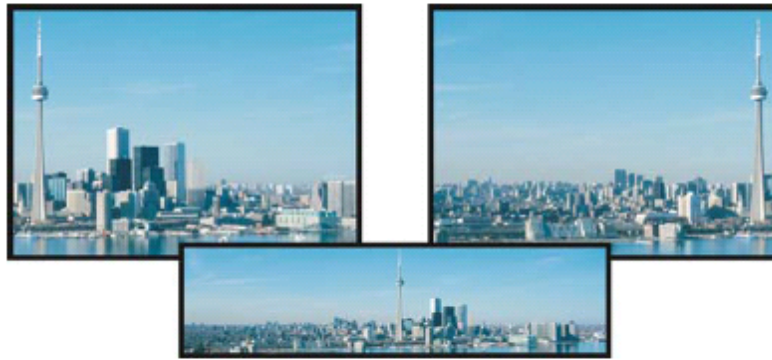
צפייה בתצוגה מקדימה במסך מלא של תמונה

2. הקלק **View > Full-screen preview**.

לצפייה באזור של תמונה הנמצא מחוץ לחלון התמונה


להשגת...	פעל כלהלן
Pan (צידוד) עבור לאזור אחר של התמונה	בתיבת הכלים, הקלק על כלי ה- Pan (צידוד)  . גרור את התמונה עד לאזור בו אתה רוצה לצפות מופיע בחלון התמונה.
דלג לאזור אחר של התמונה	הקלק על הפופ-אפ Navigator  בפינה הימנית התחתונה של חלון התמונה. גרור את המלבן לאזור בתמונה בו אתה רוצה לצפות.


אם יש ברשותך עכבר עם גלגלת, או התקן תואם, אתה יכול לגלול אנכית באמצעות לחיצה על **Alt** תוך הגלילה, או לגלול אופקית באמצעות לחיצה על **Ctrl** תוך הגלילה. 



ניתן לגרור אזורי התמונה הנמצאים מחוץ לחלון התמונה בכדי שייראו באמצעות כלי ה-Pan. ראו להלן: למטה, התמונה כולה. בשתי התמונות למעלה רואים את גרירת התמונה ממקום למקום.

זום (הגדלה)

ברירת המחדל היא הגדלה של 100%; אבל, אתה יכול להתקרב לפרטים באמצעות קירוב הזום, או זום מתרחק לצפייה בחלק גדול יותר של התמונה. לשימוש בזום הקליק כל כלי הזום .

להשגת...	פעל כלהלן
Zoom in	הקליק על הנקודה בתמונה אותה רוצה להגדיל.
זום לקטע נבחר	גרור על האזור אותו אתה רוצה להגדיל.
Zoom out זום מתרחק	הקליקה ימנית בחלון התמונה.
עבור בין רמות הזום הנוכחית והקודמת	הקליק על לחצן  Zoom to previous בסרגל המאפיינים.

בחר ברמת הגדלה מתיבת הרשימה
Zoom בסרגל המאפיינים.

Zoom in זום מתקרב
או **Zoom out** זום מתרחק
ברמה הקבועה מראש

אתה יכול גם לבצע זום מתקרב ומתרחק באמצעות גלילת גלגלת
העכבר.



חיתוך ושינוי כיוון




אתה יכול לחתוך בתמונה להסרת חלקים בלתי רצויים, או לשלב תמונות מרובות ליצירת תמונה אחת גדולה. אתה יכול גם להפוך או לסובב את כיוון התמונה. אתה יכול לשפר את אסתטיקת התמונה באמצעות אמצעים אלה.




החיתוך מאפשר הסרת חלקים בלתי רצויים מהתמונה

לחיתוך תמונה

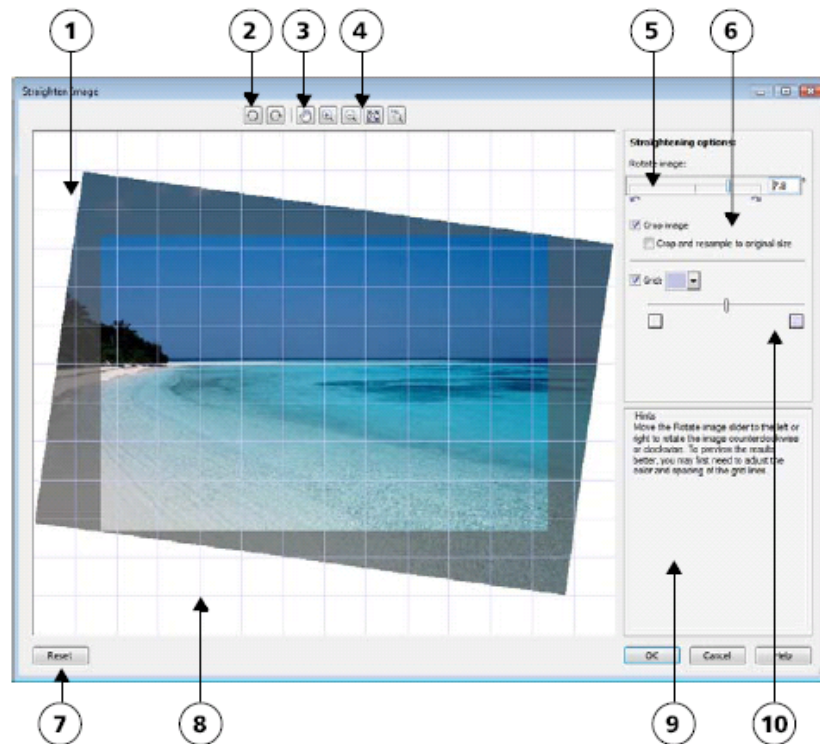
1. בארגז הכלים , הקלק על כלי ה-  Crop .
2. גרור לבחירת אזור בתמונה.
3. הקלק הקלקה כפולה על אזור החיתוך (cropping area).

אתה יכול גם...

להגדיל או להקטין את אזור החיתוך (cropping area).	גרור את ידיות החיתוך.
להזיז את אזור החיתוך (cropping area).	הקלק וגרור בתוך אזור החיתוך (cropping area) למקם מחדש.
סובב את אזור החיתוך (cropping area) ליישורו.	הקלק בתוך אזור החיתוך (cropping area) להצגת ידיות הסיבוב  . גרור את הידיות ליישור והתאמת אזור החיתוך עם אזור התמונה אותו אתה רוצה לחתוך.
הרחב את אזור החיתוך מעבר לגודל התמונה המקורי.	הקלק Image > Crop > Expand , וגרור ידית חיתוך אל מחוץ לתמונה.

יישור תמונות

תיבת השיח **Straightening image** מאפשר לך ליישר תמונות מפת סיביות במהירות. תכונה זו שימושית מאוד לתמונה שצולמה או נסרקה בזווית.



תיבת השיח *Straightening image*

- | | |
|------------------------------|-------------------------------|
| 1. חלון תצוגה מקדימה | 6. אפשרויות חיתוך ודגימה |
| 2. כלי סיבוב | 7. חדשה |
| 3. כלי ה- <i>Pan</i> (צידוד) | 8. לחצן איפוס |
| 4. כלי הזז | 9. שריג (<i>Grid</i>) (רשת) |
| 5. בקרי סובב תמונה | 10. רמזים לבקרה אקטיבית |
| | 11. בקרת שריג 0 (רשת) |
- תיבת השיח **Straightening image** מאפשר לך ליישר תמונה באמצעות המחווה, הקלדת זווית הסיבוב, או באמצעות מקשי החיצים.

אתה יכול לבחון את ההתאמות שאתה עושה בחלון התצוגה המקדימה הדינמי.
השריג המוצג עוזר ביישור התמונה.




תמונה מקורית (משמאל); תמונה מיושרת וחתוכה (ימין)

ליישור תמונה







1. הקליק **Adjust > Straightening image**.
2. הזז את מחוון **Rotate image**, או הקלד ערך בין מינוס 15 עד 15 בתיבת ה- **Rotate image**.
3. אם יש בכך צורך, גרור את מחוון השריג לכוונן גודל תאי השריג.
4. לחיתוך ויישור התמונה, אפשר בתיבת הסימון **Crop image**.

אם אתה רוצה לשמר את הרוחב והגובה של התמונה המקורית אפשר בתיבת הסימון **Crop resample to original size**. התמונה הסופית נדגמת מחדש.

אתה יכול גם...

לשנות את צבע השריג.	בחר בצבע מ-picker הצבע של Grid .
יישר את אזור התמונה עם קווי השריג.	השתמש בכלי ה- Pan  , גרור את התמונה עד שהאזור מתיישר עם קווי השריג. אתה יכול להשתמש בכלי זה רק

אחרי שביצעת **Zoom in**.

הקלק על לחצן סובב עם כיוון השעון	סובב את התמונה ב-90 מעלות לכל כיוון.
 Rotate Clockwise , או בניגוד לכיוון השעון  Rotate Counterclockwise .	
אפשר או בטל אפשרות בתיבת הסימון Grid .	הצג או הסתר את השריג
הקלק על תיבת Rotate image , ולחץ על מקשי Up arrow או Down arrow .	כוון את זווית הסיבוב ביחידות של 0.1 מעלה.
הקלק Reset .	החזר את התמונה לכיוונה המקורי.
השתמש בכלי Zoom in זום מתקרב  או Zoom out זום מתרחק  .	Zoom in זום מתקרב או Zoom out זום מתרחק
הקלק על לחצן Zoom to fit  .	התאם את התמונה בחלון התצוגה המקדימה
הקלק בלחצן  100%.	הצגת תמונה בגודלה האמיתי

סיבוב והפיכת תמונות

אתה יכול לשנות את כיוון התמונה באמצעות היפוך או לסיבוב התמונות בחלון התמונות. אתה יכול ליצור כך אפקטים מיוחדים.



אתה יכול ליצור תמונת מראה של תמונה באמצעות הפיכתה

להפיכת תמונה

- הקליק **Image > flip**
 - **Flip horizontally**
 - **Flip Vertically**

לסובב תמונה

1. הקליק **Image > Rotate > Rotate custom**.
2. הקלד ערך בתיבת ה- **Angle**.
3. אפשר את אחת האפשרויות הבאות:
 - **Rotate Clockwise**
 - **Rotate Counterclockwise**
4. אפשר את אחת האפשרויות הבאות:
 - **Maintain original image size** – שמור על גודל התמונה המקורית.
 - **Anti-aliasing** - מחליק את קצוות התמונה.
5. פתח את בוחר צבע (Picker) הרקע **Background**.



אתה יכול לסובב תמונה באמצעות ההקלקה **Image > Rotate**
והקלקה על 90 מעלות **Clockwise**, 90 מעלות **Counterclockwise**, או
180 מעלות.



עבודה עם צבעים

PHOTO-PAINT מאפשרת לך לבחור וליצור צבעים באמצעות שימוש במגוון רחב של פלטות צבע מבוססות תעשייה, מערבבי צבע, ודוגמאות צבע. אתה יכול ליצור ולערוך פלטות צבע המותאמות אישית לאחסון של צבעים הנמצאים בשימוש תמידי לשימוש עתידי.

בחירת צבעים

אתה יכול לבחור בצבעים של הרקע, הרקע הקדמי או המילוי באמצעות שימוש בבקרת אזור הצבע, פלטת הצבעים, דגימת צבע, הרמוניות צבע, או תערובות צבע.

פלטת צבע ברירת המחדל

פלטת צבעים היא אוסף של דוגמאות צבע. אתה יכול לבחור את צבעי קו המתאר והמילוי באמצעות פלטת צבע ברירת המחדל הכוללת 99 צבעים ממערכת הצבע RGB.

פלטות צבעים קבועות או מותאמות אישית

פלטות הצבע מסופקות על ידי יצרנים של צד שלישי. שימושי מאוד להחזיק בספר דוגמאות צבע של היצרנים, הכולל דוגמאות של איך נראה הצבע אחרי ההדפסה.

חלק מאוספי הצבעים הקבועים – פנטון PANTONE, HKS, Focoltone, ו-
TRUEMATCH – הינם אוספים של Spot colors.

בפלטת צבע מותאמת אישית אתה יכול לבחור בכל צבע מכל מקור, ואתה יכול
לשמור אותם לשימוש עתידי.



דגימת צבע

כשאתה רוצה להשתמש בצבע שכבר קיים בתמונה, אתה יכול לדגום את הצבע
להשגת התאמה מדויקת. כברירת מחדל, הדגימה היא פיקסל יחיד מחלון
התמונה.

דגימה מתצלום עלולה לגלות שהצבע אינו אחיד ולכן מומלץ להשתמש בשטח
דגימה גדול יותר כמו 3X3 פיקסלים או 5X5 פיקסלים לתמונות ברזולוציה
גבוהה.

לבחירת צבע באמצעות שימוש באזור בקרת צבע

1. באזור בקרת הצבע של תיבת הכלים, הקלק הקלקה כפולה על אחת
האפשרויות הבאות:

-  **Foreground** דוגמת צבע לרקע קדמי
-  **Background** דוגמת צבע לרקע אחורי

2. הזז את מחוון הצבע לקביעת טווח הצבעים המוצגים באזור בחירת הצבע.

3. הקלק על אזור בחירת הצבע לבחירת צבע.

לבחירת צבע באמצעות שימוש בפלטת צבע ברירת המחדל

להשגת	פעל כדלהלן
בחר בצבע לרקע קדמי	הקלק על דוגמת צבע
בחר בצבע לרקע אחורי	לחץ והחזק ב-Ctrl, והקלק על דוגמת צבע.
בחר בצבע מילוי	הקלק הקלקה ימנית על דוגמת צבע.


לבחירת צבע באמצעות שימוש בפלטת צבע קבועה או מותאמת אישית

1. באזור בקרת הצבע של תיבת הכלים, הקלק הקלקה כפולה על אחת האפשרויות הבאות:
 - דוגמת צבע לרקע קדמי **Foreground** 
 - דוגמת צבע לרקע אחורי **Background** 
2. הקלק על לשונית **Palette**.
3. בחר מתיבת הרשימה **Palette** פלטה קבועה או מותאמת אישית.
4. הזז את מחוון הצבע לקביעת טווח הצבע המוצג באזור בחירת הצבע.
5. הקלק על צבע באזור בחירת הצבע.






עליך להשתמש באותה דגם צבע לכל הצבעים בציור; הצבע יהיה אחיד ותוכל לצפות את הצבע הסופי באופן יותר מדויק. עדיף להשתמש באותו דגם צבע בו תשתמש בתוצר הפלט הסופי. למידע נוסף, ראה סעיף "ניהול צבע לתצוגה, קלט ופלט".


לדגום צבע


1. בתיבת הכלים, בחר בכלי הטפטפת  **Eyedropper**. בחר אובייקט.
2. הקלק על התמונה לבחירת צבע הרקע הקדמי.
ברירת המחדל של הדגימה היא של 1 פיקסל.

אתה יכול גם....

להגדיל את גודל הדגימה	הקלק על לחצן הטפטפת Eyedropper
להגדיל את גודל הדגימה עבור תמונה ברזולוציה גבוהה	הקלק על לחצן הטפטפת Eyedropper  3X3 בסרגל המאפיינים.
	הקלק על לחצן הטפטפת Eyedropper  5X5 בסרגל המאפיינים.
דגום צבע מאזור נבחר	הקלק על לחצן הטפטפת Eyedropper selection בסרגל המאפיינים.

אם אתה רוצה להחיל את דגימת הצבע על אובייקט, הקלק על כלי פח הצבע  **Paintbucket**, והקלק על האובייקט בחלון הציור. הסמן משתנה כשאתה מרחף מעל אזור לציון האם מילוי קו מתאר או נבחר אזור מילוי. למשל, כשאתה מרחף מעל מרכזו של ריבוע, הסמן מציג דוגמאות צבע מלא, כשאתה מרחף מעל לקווי המתאר של הריבוע, הסמן מציג צורת קו מתאר.

 במקרים מסוימים, צבע הדגימה יכול להיות צבע **RGB** או **CYMK** שהוא המקביל הקרוב ביותר לצבע המקורי, במקום שתהיה התאמה מוחלטת.

 הצבע אותו אתה דוגם מופיע בדוגמת הצבע **Fill color** בפינה התחתונה הימנית של חלון הציור. אם אתה רוצה לשנות את צבע המילוי או צבע

קו המתאר של אובייקט לצבע הדגימה, אתה יכול לגרור את דוגמת הצבע **Fill** **color** לאובייקט.

יצירת לוח צבע מותאם אישית

לוח הצבעים בהתאמה אישית הם צבעים שאתה שומר במהלך עבודתך. זמינים גם כמה פלטות כאלו שהוכנו מראש. אבל, אתה יכול גם ליצור פלטות צבע כאלה מין ההתחלה. אפשרות זו חשובה אם אתה מרבה להשתמש באותם צבעים, או בצבעים המתמזגים היטב לפי טעמך.

אתה יכול ליצור פלטת צבע מותאמת אישית באמצעות בחירה ידנית של כל צבע בו תרצה, או באמצעות שימוש בצבעים באובייקט או בכל האזור.

ליצירת לוח צבעים מותאם אישית

7. הקלק **Windows > Color palette > palette editor**.
8. הקלק **New palette**.
9. הקלד שם קובץ.
10. הקלק שמור **Save**.
11. בתיבת השיח **Palette editor**, הקלק **Add color**.
12. בתיבת השיח **Select color** בחר בצבע, והקלק **Add color To palette**.

ליצירת לוח צבעים מאובייקט

5. בחר באובייקט.
6. הקלק **Windows > Color palette > Create palette from selection**.
7. הקלד שם קובץ.
8. הקלק שמור **Save**.

ליצירת לוח צבעים ממסמך

4. הקלק **Windows > Color palette > Create palette from document**.

5. הקלד שם קובץ.

6. הקלק שמור **Save**.


שימוש בערוצי Spot color

ערוצי Spot color מאפשרים לך לצפות, לערוך ולשמר מידע Spot color בקבצים. מצב זה מבטיח שמירה של המידע על הצבע לפלט הקובץ. ה- Spot color מאוחסן בערוץ 8 Grayscale ביטים שמשמר מידע כמו באיזה Spot color להשתמש, היכן להחיל את הדיו ובאיזו דחיסות

אתה יכול גם לבחור, ליצור, לערוך, ולשנות את המאפיינים של ערוצי Spot color קיימים.

אתה יכול לשמור את העבודה שלך בפורמט קובץ CPT אם אתה מתכנן להמשיך העריכה. יכול גם לשמור אותה בפורמט PSD או לייצא אותה לפורמט PDF, DCS או EPS אם אתה מוכן להדפסה.

ליצירת ערוץ Spot color

a. ב- **Channels Docker**, הקלק על חץ ה- **Flyout**  ולבחור ב- **New spot color channel**.

אם ה- **Docker** אינו פתוח הקלק **Channels > Dockers > Window**.

b. בתיבת השיח **New spot color channel** בחר צבע מה- **Picker** של הצבע.

- c. הקלד שם עבור הערוץ בתיבת ה- **Name** אם אינך רוצה להשתמש בשם ה- **spot color** עבור הערוץ.
- d. מתיבת ה- **Ink properties** בחר באחת מהאפשרויות הבאות:
- i. **Solid** הצבעים מתחת אינם משפיעים על צבע הדיו אלא אם דחיסת הדיו היא פחותה מ-100%.
 - ii. **Transparent** – הצבעים מתחת נראים. אפשרות זו מאפשרת לך לבדוק תצוגה מקדימה של הדפסה מעל.
- e. אפשר את אחד הבאים:
- i. **Empty channel** – יוצר ערוץ ריק (אין החלת דיו).
 - ii. **Fill with color** – יוצר ערוץ המלא בדיו צבע.
- f. הקלק **OK**.



החלפת מצבי צבע

החלפת מצב צבע אחד של תמונה למצב אחר כמו RGB, CMYK או סולם אפורים. שינוי מבנה הצבע וגודל התמונה יכול להשפיע על תצוגת התמונה והדפסות.

התמונות ב-PHOTO-PAINT, הצבעים של התמונות בצג המחשב מציגים תמונות ב-RGB. מצב הצבעים מתוארים באמצעות צבעי המרכיבים שלהם ועומק הביטים שלהם.

למרות שייתכן ועל המסך לא תזהו הבדלים בין תמונה ב-RGB (24 ביטים) לתמונה ב-CMYK (32 ביטים), התמונות הן די שונות. כל פעם שאתה ממיר תמונה, אתה עלול לאבד מידע על צבע.

PHOTO-PAINT תומכת במצבי הצבע הבאים:

- שחור – לבן (1 ביט)
- Duotone (8 ביטים)
- RGB (24 ביטים)
- CMYK (32 ביטים)
- Grayscale (16 ביטים)
- RGB NTSC (וידאו)
- Grayscale (8 ביטים)

- Paletted (8 ביטים)
- צבע מעבדה Lab (24 ביטים)
- רב ערוצי (Multi-channel)
- RGB (48 ביטים)
- RGB PAL (וידיאו)

לשינוי מצב הצבע של תמונה

- הקלק Image, והקלק על אחד הבאים:

- Convert to Grayscale (8 ביטים)
- Convert to RGB color (24 ביטים)
- Convert to CMYK color (32 ביטים)
- Convert to > Lab color (24 ביטים)
- Convert to > Multi-channel
- Convert to > Grayscale (16 ביטים)
- Convert to > RGB color (48 ביטים)
- Convert to > NTSC RGB
- Convert to > PAL RGB

המרת תמונות למצב Paletted color

מצב זה הנקרא גם מצב Indexed color (ממופתחים), משמש לעיתים קרובות לעבודה עם תמונות GIF באינטרנט. כשאתה ממיר תמונה מורכבת למצב Paletted color ערך צבע קבוע נקבע לכל פיקסל. ערכים אלו מאוחסנים בטבלת צבע קומפקטית. כך, אחסון זה דורש פחות נתונים מאשר תמונת המקור, ולכן גודל הקובץ קטן יותר.

Dithering (מיזוג צבעים)

Paletted color יכולים להכיל עד 256 צבעים שונים. אם תמונת המקור מכילה יותר צבעים, אתה יכול להשתמש בתכונת ה-Dithering ליצירת אשליה כאילו רואים יותר מ-256 הצבעים. תכונה זו יוצרת צבעים וגוונים נוספים מלוח הצבעים הקיים באמצעות שיבוץ פיקסלים של צבעים שונים.

1. הקלק **Image > Convert to paletted** (8 ביטים).
2. הקלק על טאב **Options**.
7. בתיבת הרשימה **Palette** בחר מהאפשרויות הבאות:

- **Uniform** – מספק טווח של 256 צבעים עם חלקים שווים של אדום, ירוק וכחול.
 - **Standard VGA** – מספר VGA סטנדרטי (16 ביטים)
 - **Adaptive** – מספק צבע מקורי ומשמר את הצבעים האינדיבידואליים בתמונה.
 - **Optimized** - יוצר לוח הצבעים המבוסס על האחוז הגבוה ביותר של צבעים בתמונה.
 - **Black body** – מכיל צבעים המבוססים על טמפרטורה. למשל, שחור יכול לייצג טמפרטורה קרה, בעוד אדום, צהוב לבן יכולים לייצג טמפרטורה חמה.
 - **Grayscale** – מספק 256 גוונים של אפור משחור (0) על לבן (256).
 - **System** – מספק לוח צבעים של **Websafe** ו-**Grayscale**.
 - **Websafe** – מספק 216 צבעים המתאימים לתוכנות גלישה.
8. בחר באפשרות מתיבת הרשימה **Dithering**.
 9. הזז את סליידר **Dither intensity** לכוון.

אתה יכול גם....

שקלל את אפשרויות ההמרה כקבועה מראש	הקלק על Add preset  והקלד שם בתיבת Save preset .
ערוך את לוח הצבעים המעובד	הקלק על טאב Processed palette והקלק Edit . בתיבת השיח Color table , ערוך את לוח הצבעים.
שמור את לוח הצבעים המעובד	הקלק על טאב Processed palette והקלק Save . בחר בתיקייה בה אתה רוצה לשמור את לוח הצבעים המעובד, והקלד שם קובץ.

כוונון צבע וגוון

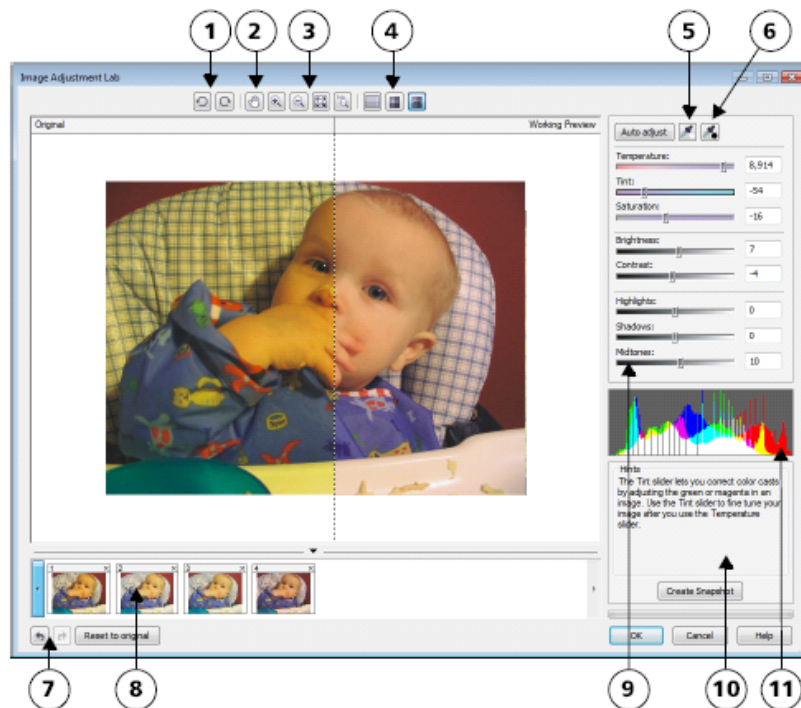


לשיפור איכותה של תמונה, אתה יכול לשפר את איכות הצבע והגוונים.

שימוש במעבדת כוונון התמונה

מעבדת תיקון הצבע כוללת בקרים אוטומטיים וידניים המאורגנים בסדר הגיוני עבור תיקוני תמונה. אתה יכול לנצל את תכונות מעבדת התיקון הבאות:

- **Create snapshot** – אתה יכול ללכוד גרסה מתוקנת של התמונה בתצלום בזק. תמונות ממוזערות של תצלומי הבזק מופיעות בחלון מתחת לתמונה. תצלומי הבזק מאפשרים השוואה בין הגרסאות לבחירת הטובה שבהן.
- **Undo, Redo, Reset to original** – תיקון תמונה יכול להיות מהלך של ניסוי ותעייה. אפשרות האיפוס מאפשרת חזרה ישירה לתמונת המקור.



- | | |
|--------------------------|-----------------------------------|
| 6. בחר נקודה שחורה. | 1. כלי הסיבוב Rotation |
| 7. Undo, Redo, Reset | 2. כלי העט Pen |
| 8. תצלום בזק
Snapshot | 3. כלי הזום |
| 9. מחוונים
Sliders | 4. מצבי תצוגה מוקדמת
(Preview) |
| 10. רמזים לכלי נוכחי | 5. בחר נקודה לבנה. |
| 11. היסטוגרמה | |

שימוש בבקרים אוטומטיים

אתה יכול להתחיל עם שימוש בכלי התיקון האוטומטיים הבאים:

- **Auto Adjust** – מתקן אוטומטית את הניגודיות והצבע בתמונה באמצעות זיהוי האזורים הכהים והבהירים וכוונן טווח הגוונים לכל צבע. לעיתים מהלך זה מספיק, ולעיתים יש לבטלו ולפעול באמצעים יותר מורכבים.
- **Select white point** – מכוון אוטומטית את הניגודיות והצבע בתמונה בהתאם לנקודה לבנה אותה אתה קובע. למשל, באמצעות כלי זה אתה יכול להבהיר תמונה שהיא כהה מידי.
- **Select black point** – מכוון אוטומטית את הניגודיות והצבע בתמונה בהתאם לנקודה שחורה אותה אתה קובע. למשל, באמצעות כלי זה אתה יכול להכהות תמונה שהיא בהירה מידי.

שימוש בבקרי תיקוני צבע

באמצעות השימוש בכלי התיקון האוטומטיים אתה יכול לתקן עיוותי צבע לא טבעיים (color casts) הנגרמים בדרך כלל בשל תנאי התאורה ששררו כשהתמונה צולמה.

- **Temperature** – מאפשר תיקון הצבע באמצעות חימום או קירור התמונה לפי צוי על תנאי התאורה בצילום. למשל, לתיקון עיוות צבע צהוב בצילום שצולם בתנאי תאורה זוהרת מעומעמת, אתה יכול להזיז את הסליידר כלפי הצבע הכחול להגדיל את ערכי הטמפרטורה (מבוסס על סולם קלווין). ערכים נמוכים מקבילים לתנאי תאורה נמוכים.

- **Tint** – מאפשר תיקון עיוותי צבע (color casts) באמצעות כוון גוני הירוק או המגנטה בצילום. אתה יכול להוסיף ירוק עם הזזת הסליידר ימינה ואתה יכול להוסיף מגנטה עם הזזת הסליידר שמאלה. פעולה עם סליידר זה, אחרי השימוש בסליידר **Temperature** משמש לכוון עדן של התמונה.
- **Saturation** – מאפשר לך את כוון ה"חיות" של הצבעים. למשל, הסטת המחוון ימינה, מאפשרת הוספת "חיות" לשמיים כחולים. הסטת המחוון שמאלה, מפחיתה את חיות הצבעים.

כוון בהירות וניגודיות לכל התמונה

באמצעות הכלים הבאים אתה יכול לשנות את הבהירות או הניגודיות בתמונה כולה.

- **Brightness** – מאפשר להבהיר או להכהות את התמונה כולה. בקר זה מאפשר תיקון של בעיות חשיפה בשל יותר מידיי אור או מעט מידיי בעת הצילום. אם ברצונך להאיר או להכהות אזורים מסוימים בתמונה, אתה יכול להשתמש במחווני **Highlights**, **Shadow** או **Midtone**.
- **Contrast** – מגדיל או מקטין את ההבדל בין האזורים הכהים והבהירים של התמונה. הסטה ימינה תעשה את האזורים הבהירים בהירים יותר והאזורים הכהים לכהים יותר.



כוונון הבהירות והניגודיות של התמונה לגילוי יותר פרטים בה.

מחונני **Highlights, Shadow, ו-Midtone**

אתה יכול להאיר או להכהות אזורים מסוימים בתמונה. לעיתים קרובות, המיקום או עוצמת התאורה באזורים מסוימים בזמן שהצילום צולם גורם לאזורים מסוימים להיראות כהים ולאחרים בהירים. שימוש במחונני **Highlights, Shadow, ו-Midtone** יכולים ביחד לאזן את התאורה בתמונה.

- מחונן **Highlights** – מאפשר כוונון הבהירות באזורים בהירים של התמונה. למשל, אם השתמשת במבזק, והוא שטף את הצילום באור, הסטה שמאלה של המחונן תכהה מעט את האזור השטוף באור.
- **Shadow** – מאפשר כוונון הבהירות באזורים כהים של התמונה. למשל, אם השתמשת באור אחורי בצילום. הסטה ימינה של המחונן תבהיר מעט את האזור השרוי בצל.
- מחונן **Midtone** – מאפשר כוונון הבהירות באזורי גווני האמצע של התמונה. למעשה, אתה יכול להשתמש במחונן זה לכוונון עדין של הצילום.



מחונני **Shadow, Highlights** ו- **Midtone** יכולים ביחד לאזן את התאורה בתמונה.

שימוש בכלי מעבדת כוונן התמונה

1. הקלק **Adjust > Image Adjustment Lab**

2. הקלק על **Auto adjust**.

אם ברצונך לקבל כוונן מדויק יותר, הקלק על כלי **Select white point** והקלק על האזור הבהיר ביותר בתמונה. אחר כך עליך להקליק על כלי **Select black point** והקלק על האזור הכהה ביותר בתמונה.

3. בצע אחת או יותר מהפעולות הבאות:

להשגת	פעל כדלהלן
תיקון צבע בתמונה	כוון את מחוון Temperature לתיקון הצבע באמצעות חימום או קירור התמונה, ואז בצע כוונן עדין עם מחוון ה- Tint .
עשה את הצבעים "חיים" יותר או פחות	השתמש במחוון Saturation כוונן ה"חיות" של הצבעים. הסט את המחוון ימינה, להוספת "חיות" והסטת המחוון שמאלה מפחיתה חיות.



שפר את חדות התמונה
באמצעות כוונן הגוון

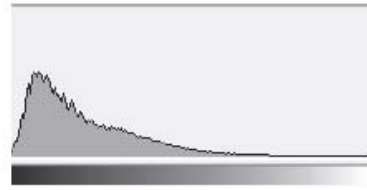
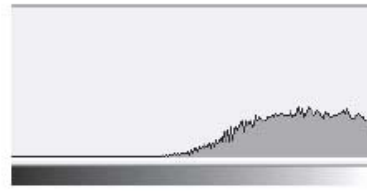
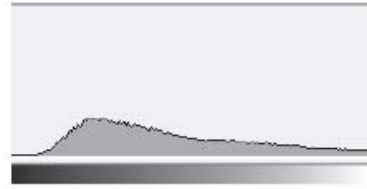
מחוון **Contrast** מגדיל או מקטין את
ההבדל בין האזורים הכהים והבהירים
של התמונה. הסטה ימינה תעשה את
האזורים הבהירים בהירים יותר
והאזורים הכהים לכהים יותר.

הבהר או הכהה אזורים מסוימים
העמוד

שימוש במחווני **Shadow ,Highlights**
ו- **Midtone** יכולים ביחד לאזן את
התאורה בתמונה.




אתה יכול ללכוד את מצבה הנוכחי של התמונה באמצעות הקלקה על
לחצן **Create snapshot** אתה יכול לבחור או למחוק מבין סדרת התמונות
הממוזערות שאתה מקבל.
באמצעות  **Undo**,  **Redo**, **Reset to original** תיקון תמונה יכול
להיות מהלך של ניסוי ותעייה. אפשרות האיפוס מאפשרת חזרה ישירה לתמונת
המקור וביטול כל ניסיונות התיקון.



בכל צילום לעיל החשיפה שונה: ממוצע (עליון); יתר-חשיפה (אמצעי);
תת-חשיפה (תחתון). ההיסטוגרמה עבר כל צילום (הימין) מראה מהו פיזור
הפיקסלים. מהכחה לבהיר. בצילום ממוצע, הפיקסלים מפוזרים באופן יותר
שווה בטווח הדוונים.

לכוון צבע וגוון תמונה באמצעות השימוש באפקטים של מברשת

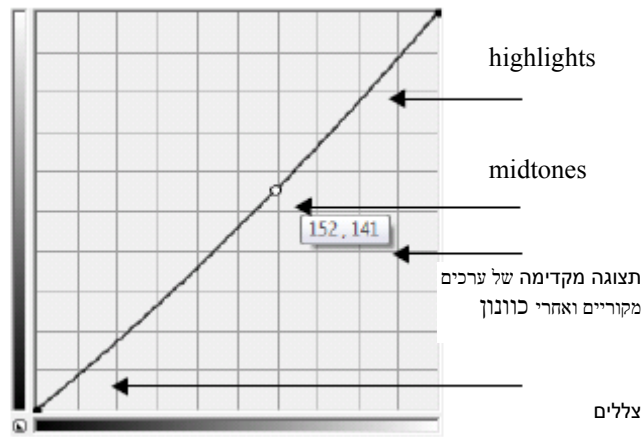
1. בחר באובייקט או בתמונת רקע.
2. בתיבת הכלים, הקלק על הכלי **Effect** .
3. בסרגל המאפיינים פתח את את Picker ה- **Effect tool** והקלק על אחד מהבאים:

- כלי **Brightness**  – מבהיר או מכהה תמונה.
- כלי **Contrast**  – מגביר או מקטין את הניגודיות.
- כלי **Hue**  – מעביר את כל הגוון לאורך הגלגל לפי מספר המעלות שצוינו בתיבת **Amount**.
- כלי **Hue replacer**  – משמר את הבהירות והרוויה של הצבעים המקוריים, אבל מחליף את כל הגוונים הצבע הנוכחי.
- כלי **Sponge**  – מאפשר רוויה או אי-רוויה של הצבעים.
- כלי **Dodge/burn**  – מבהיר (מגדיל חשיפה) או מכהה (מקטין חשיפה) של התמונה.
- כלי **Tint**  – משתמש בצבע הנוכחי לשטיפת התמונה.

שימוש בפילטר עקומת הגוון

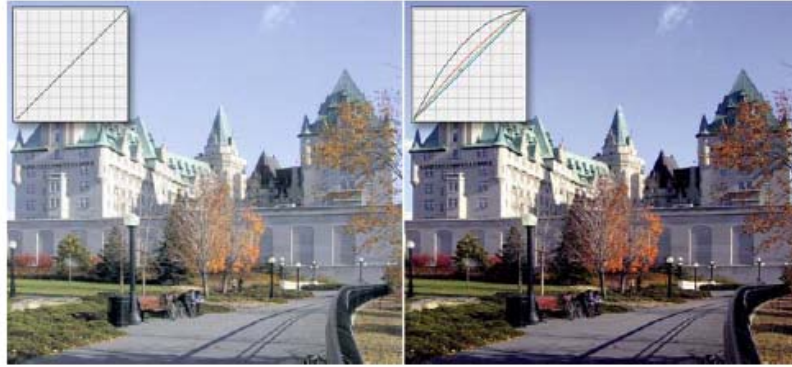
פילטר זה מאפשר ביצוע תיקוני צבע וגוונים באמצעות כונון ערוץ צבע אחד או הערוץ המשולב. ערכי פיקסלים אינדיבידואליים מפוזרים לאורך עקומת הגוון המופיעים בגרף ומציג את האיזון בין צללים (תחתית הגרף), גווני ביניים (אמצע

הגרף) והאזורים המודגשים (מאירים) (חלקו העליון של הגרף). ציר ה-X של הגרף מייצג את ערכי הכונון של הגוון.



עקומת הגוון מצביע על האיזון בין צללים, גוני ביניים וההדגשים של התמונה. ערכי הפיקסלים המקוריים (X) של התמונה, והמכוונים (Y) מוצגים זה לצד זה כשאתה גורר את עקומת הגוון. הדוגמה מראה התאמות קטנות לטווח הגוונים. בדוגמה רואים ערכים של 152 פיקסלים מוחלף בערכים של 141 פיקסלים.

אתה יכול לתקן אזורים בעייתיים באמצעות הוספת נקודות צומת לעקומת הגוון וגרירת העקומה. אם ברצונך לכוון אזור מסוים בתמונה, השתמש בכלי הטפטפת ובחר באזורים בתמונה בחלון התמונה.



תמונה מקורית (משמאל) ; התמונה עם כוונן טווח הגוונים (ימין)

עבודה עם ערוצי צבע

אתה יכול לכוון צבע וגוון באמצעות ביצוע שינויים ישירות אל ערוצי הצבע של תמונה. מספר ערוצי הצבע תלוי במספר הרכיבים במצב הצבע המשווה לתמונה. למשל, למצבי התמונות שחור-לבן, סולם האפורים, דו-גוני ו-Palettred, יש ערוץ צבע אחד; ל-**RGB** ותמונות **Lab** יש 3 ערוצים; ולתמונות **CMYK** יש 4 ערוצים.

הצגה, עירוב ועריכת ערוצי צבע

למרות שערוצי הצבע מייצגים רכיבי צבע של תמונה, כברירת מחדל הם מוצגים כתמונות סולם אפורים בחלון התמונה. אבל אתה יכול להציג אותם בהתאם לצבעים שלהם. אתה יכול לערוך או לערבב ערוצי צבע לאיזון הצבעים של התמונה. אם למשל, יש יותר מידי אדום בתמונה, אתה יכול לכוון את ערוץ האדום בתמונת **RGB** לשפר את איכות התמונה.

פיצול ושילוב תמונות באמצעות ערוצי צבע

אתה יכול לפצל תמונה לסדרה של קבצי תמונה 8 ביטים בסולם אפורים – אחד עבור כל ערוץ צבע של מצב הצבע. פיצול זה מאפשר עריכת ערוץ אחד מבלי להשפיע על הערוצים האחרים, לשמור מידע ערוצים לפני המרת התמונה למצב צבע אחר, או לשייך ערוצים ממצב אחד עם מצב אחר למטרת עריכה. למשל, אם ברשותך תמונת **RGB** עם רווית יתר, אתה יכול להפחית את רמת הרוויה באמצעות פיצול התמונה למצב **HSB** והפחתת הרוויה של הערוץ (**S**). כשאתה מסיים את העריכה, אתה יכול לשלב אותם לתמונה אחת.

מצב הפיצול	ערוצי צבע שנוצרו
RGB	אדום (R), ירוק (G), כחול (B),
CMYK	Cyan (C), Magenta (M), Yellow (Y), Black (K)
HSB	H – גוון Hue, S – רוויה, B – בהירות
HLS	H – גוון Hue, L – אור, S – רוויה
YIQ	Y נהורנות, שני ערכי צבעוניות (IQ)
Lab	L – אוריות, a – ירוק/מגנטה b – כחול/צהוב



שינוי ממדי תמונה רזולוציה וגודל נייר

שינוי מידות התמונה

אתה יכול לשנות את הממדים הפיזיים של תמונות באמצעות הגדלת או הקטנת גובהן או רוחבן. בעת הגדלה, היישום מוסיף פיקסלים חדשים בינות לפיקסלים הקיימים, וצבעיהם מבוססים על הפיקסלים הסמוכים.



אתה יכול לשנות את הגובה או הרוחב של תמונות מבלי לשנות את הרזולוציה שלהם. משמאל לימין: תמונה עם ממדים קטנים, תמונת המקור, תמונה עם ממדים גדולים יותר. שים לב לפיקסלציה של התמונה המוגדלת.

1. הקלק **Image > Resample**

אפשר אחד מתיבות הסימון הבאים:

- **Anti-alias** – מחליק את קצוות התמונה.
- **Maintain aspect ratio** – מונע עיוות באמצעות שמירה על היחס גובה-רוחב.

2. באזור **Image size**, הקלד ערכים באחד מזוגות התיבות להלן:

- **Width (רוחב) ו- Height (גובה)** – מגדיר את ממדי התמונה.
- **Width (רוחב) % ו- Height (גובה) %** – מאפשר שינוי גודל לאחוז מהגודל המקורי.

שינוי הרזולוציה

תמונות עם רזולוציה גבוהה יותר מכילות פיקסלים קטנים יותר ויותר דחוסים. אתה יכול לשנות את הרזולוציה ולשנות כך את גודל הקובץ. כללית, תמונות המיועדות להצגה על מסך המחשב, יהיו 96 או 72 dpi, תמונות המיועדות להצגה באינטרנט יהיו של 72 dpi ותמונות המיועדות להדפסה יהיו של 150 dpi ו- 300 dpi להדפסה מקצועית. (dpi – נקודה לאינץ').



אתה יכול לשנות את הרזולוציה והגודל של תמונה בזמנית. משמאל לימין:
הקטנת תמונה, תמונת מקור, תמונה מוגדלת.

1. הקלק **Image > Resample**

אפשר אחד מתיבות הסימון הבאים:

- **Anti-alias** – מחליק את קצוות התמונה.
- **Maintain original size** – שומר על גודל הקובץ בכונן הקשיח שלך כשאתה משנה את רזולוציית התמונה.
- **Identical values** - קובע אותם ערכים בתיבות **Horizontal** ו-**Vertical**.

2. באזור **Resolution**, הקלד ערכים באחד מזוגות התיבות להלן:


- **Horizontal** – אופקי
- **Vertical** – אנכי

שינוי גודל הנייר

שינוי גודל הנייר מאפשר את שינוי ממדי אזור ההדפסה, המכיל גם את גודל התמונה ואת גודל הנייר.



אתה יכול לשנות את גודל הנייר המקיף את התמונה

1. הקלק **Image > Paper size**
 2. בחר יחידת מידה מתוך תיבת הרשימה **Width**.
 3. הקלד ערכים בתיבות להלן:
 - **Width (רוחב)**
 - **Height (גובה)**
- אם אתה רוצה לנעול את יחס ממדי הנייר הקלק  **Lock**.

ריטוש Retouch



PHOTO-PAINT מאפשרת לך ריטוש התמונות לשיפור איכותן ולתקן את התכנים שלהם.

הסרת עין אדומה

1. בתיבת הכלים הקלק על כלי **Red-eye removal** .
2. הקלד ערך בתיבת **Size** להתאמת גודל המברשת לעין.
3. הקלק על העין להסרת הפיקסלים האדומים.

הסרת עקבות אבק ושריטות מכל התמונה

1. הקלק **Image > Correction > Dust and scratch**.
2. הזז את המחזונים הבאים:
 - **Radius** – מאפשר לך את טווח הפיקסלים המשמשים להפקת האפקט. קבע ערך רדיוס נמוך ככל האפשר לשמירה על הפרטים של התמונה.
 - **Threshold** – מאפשר קביעת מידת הפחתת הרעש. קבע ערך ה-**Threshold** גבוה ככל האפשר לשמירה על הפרטים של התמונה.



אתה יכול להסיר עקבות אבק וסימני שריטת מהתמונה באמצעות החלת הפילטר
Dust and scratch.

להסרת עקבות אבק ושריטות מחלק מתמונה

1. בחר באזור הניתן לעריכה המכיל סימני שריטה.
2. הקלק **Image > Correction > Dust and scratch**.
3. הזז את המחוונים הבאים:
 - **Radius** – מאפשר לך את טווח הפיקסלים המשמשים להפקת האפקט. קבע ערך רדיוס נמוך ככל האפשר לשמירה על הפרטים של התמונה.
 - **Threshold (הסף)** – מאפשר קביעת מידת הפחתת הרעש. קבע ערך ה- **Threshold** גבוה ככל האפשר לשמירה על הפרטים של התמונה.



אתה יכול להסיר סימני שריטת מהתמונה באמצעות הקפת השריטה עם מסכה לפני החלת הפילטר **Dust and scratch**. קו מקווקו מצביע על הפעלת המסכה.

להסרת פגמים מתמונה באמצעות ערבוב צבעים וטקסטורה

1. בתיבת הכלים, הקלק על כלי **Touch up brush**.
2. בחר ב-nib (ציפורן) מה-**Nib shape Picker**.
3. הקלד ערך בתיבת ה-**Size** להגדרת גודל הציפורן (nib).
4. בחר ערך בתיבת ה-**Strength** להגדרת האינטנסיביות של האפקט.
5. טבול את המברשת בחלון התמונה להחלת האפקט.



אתה יכול להסיר פגמים מתמונה באמצעות ערבוב טקסטורות וצבעים עם כלי

Touch up brush

שיבוט אזורי תמונה


אתה יכול להעתיק פיקסלים מאזור תמונה אחד לאחר על מנת לכסות על נזקים או אלמנטים בלתי רצויים בתמונה. למשל, אתה יכול לתקן דמעה נאו להסיר אדם מתמונה. באמצעות החלת פיקסלים משובטים על האזור אותו אתה מבקש להסיר.

כשאתה משבט, שתי מברשות מוצגות בחלון התמונה: מברשת המקור ומברשת השיבוט המחלה ומעתיקה פיקסלים מהמקור.



כלי ה-Clone שימש להסרת המחרוזת של האישה.

לשיבוט אזור תמונה או אובייקט

1. בתיבת הכלים, הקלק על כלי ה-Clone .
2. בסרגל הכלים, פתח את ה-Clone Picker והקלק **Clone**.
3. הקלד ערך בתיבת ה-Size להגדרת גודל הציפורן (nib).
4. מתיבת הרשימה **Brush type** בחר במברשת.

5. גרור את מברשת השיבוט בחלון התמונה להחלת הפיקסלים מנקודת המקור.

אתה יכול גם...

הקלק על **Impressionism clone**



או **Pointillism clone**



ב-Clone Picker לפני הגרירה בחלון התמונה.

יצירת אזור תמונה אבסטרקטית

המבוסס על פיקסלים שנדגמו

מהמקור.

חידוד התמונות באמצעות החלת פילטר

אתה יכול לחדד תמונות להגברת הניגודיות, לחדד את קצוות התמונה או להפחית הטלת צל.





אתה יכול לחשוף יותר פרטי תמונה באמצעות חידוד התמונה.

1. הקלק **Image > Correction > Tune sharpen**.
 2. הזז את המחווך **Percentage** לקביעת כמות החדות נמוחלת כל פעם בה אתה מקליק על לחצן תמונות ממוזערות.
 3. הקלק על לחצני התמונות הממוזערות הבאים:
- (C) כל הזכויות שמורות לקורל ישראל

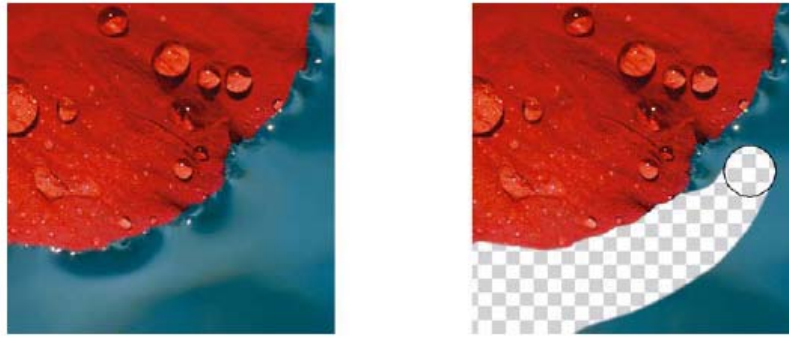
- **Unsharp mask** – מאפשר לך להדגיש את פרטים בקצוות ומיקוד של אזורים מטושטשים מבלי להסיר אזורים של תדירות נמוכה.
- **Adaptive Unsharp** - מאפשר לך להדגיש את הפרטים בקצוות באמצעות ניתוח הערכים של הפיקסלים הסמוכים. הפילטר משמר את מרבית הפרטים אבל האפקט שלו מורגש בתמונות ברזולוציה גבוהה.
- **Sharpen** - מאפשר לך להדגיש את קצוות התמונה ומיקוד של אזורים מטושטשים והגברת הניגודיות בין של פיקסלים סמוכים. הזז את מחוון הרקע **Background** לקביעת ה-**Threshold** (הסף) עבור האפקט. ערכים נמוכים מגדילים את מספר הפיקסלים המשתנים על ידי אפקט החידוד.
- **Directional Sharpen** - מאפשר לך להגביר את חדות קצוות התמונה מבלי ליצור אפקט גרעיני.

חידוד אזורים נבחרים באמצעות החלת תנועות מכחול

1. בתיבת הכלים, הקלק על כלי **Effect** .
2. בסרגל המאפיינים, בחר ב- **Effect tool Picker** והקלק על הכלי **Sharpen** .
3. בחר מברשת מתיבת הרשימה **Brush type**.
4. בחר ב-nib (ציפורן) מה-**Nib shape Picker**.
5. הקלד ערך בתיבת ה-**Size** להגדרת גודל הציפורן (nib).
6. גרור לאורך אזור תמונה.


מחיקת אזורי תמונה

ניתן לערוך תמונות באמצעות מחיקת אזורים של התמונה.




כלי המחיקה **Eraser** שימש למחיקת הרקע


מחיקת חלק של אובייקט

1. בחר באובייקט.
2. הקלק על כלי **Eraser** .
3. הגדר את ההגדרות בהם אתה מעוניין בסרגל המאפיינים.
4. גרור לאורך אזור תמונה.


למחיקת אזורים בתמונה וחשיפת צבע הרקע

1. הקלק על כלי **Eraser** .
2. הגדר את ההגדרות בהם אתה מעוניין בסרגל המאפיינים.
3. גרור לאורך אזור תמונה.

מחיקת חלק של אובייקט

1. בתיבת הכלים, הקלק על כלי **Undo brush** .
2. הגדר את ההגדרות בהם אתה מעוניין בסרגל המאפיינים.

להחלפת צבע הרקע הקדמי עם צבע הרקע האחורי

1. בתיבת הכלים, הקליק על כלי  **Replace color brush**.
2. בסרגל המאפיינים, בחר בצורת nib (ציפורן) מה-**Nib shape Picker**.
3. הקלד ערך בתיבת ה- **Tolerance** להגדיר את רמת סבילות הצבע בהתבסס על דמיון בצבע.
4. באזור בקרת הצבע של תיבת הכלים, מהקליק על דוגמת הצבע של ה-**Foreground** ובחר **בצבע**.
5. גרור לאורך חלון התמונה.

עבודה עם עדשות



העדשות מאפשרים צפייה באפקטים מיוחדים, תיקונים או התאמות ושכבות אובייקטים לפני שאתה מחיל שינויים בתמונה.

יצירת עדשות

התיאור	סוגי עדשות
מאפשר הוספת אפקט מגורען לצילום ומאפשר הוספת טקסטורה לצילום שטוח. אתה יכול לקבוע את סוג וכמות הרעש.	הוסף רעש
מאפשר הפיכת צילום צבעוני לשחור-לבן.	שחור-לבן
מאפשר שינוי פרמטרים אלו באמצעות שינוי ערכי הפיקסל לאורך טווח הגוונים.	בהירות – ניגודיות – אינטנסיביות
מאפשר לבחור לביצוע שינוי רק בחלק מערוצי הצבע.	מיקסר ערוצים
מאפשר כוונן איזון הצבע בין זוגות ערכי צבע ראשוניים RGB ומשניים CMY.	איזון צבע

הגברת ניגודיות	מאפשר כוונון הניגודיות עם שמירת מאפייני הצילום האחרים.
הסרת רוויה	מאפשר יצירת סולם אפורים מבלי לשנות את מצב הצבע. זה מוריד אוטומטית את רמת רווית כל צבע לאפס, מסיר את רכיב הגוון וממיר כל צבע למקבילה שלו בסולם האפורים.
גאמה	מאפשר חשיפת פרטים בתמונות עם ניגודיות נמוכה.
מפת דירוג (Gradient)	מאפשר הוספת צבע לצילום בשחור לבן.
Lightness , Saturation , Hue	מאפשר שינוי הערכים בתכונות אלו בתמונה או ערוץ.
Invert	מאפשר יצירת תמונת נגטיב לתמונה שלך.
Jaggy Despeckle	מאפשר פיזור צבעים להשגת אפקט רך ומטושטש עם עיוות מינימלי.
פילטר צילום	מאפשר הוספת גיוון צבע לתמונה. אתה יכול לכוון את האינטנסיביות של הגוון.
Pixelate פיקסול	מאפר פירוק תמונה לריבועים, מלבנים או תאים מעגליים.
Posterize	מאפשר לך להפחית את מספר ערכי הגוונים בתמונה להסרת דירוגי הצבע ויצירת משטחי צבע גדולים יותר.
Psychedelic	מאפשר שינוי הצבעים בתמונה לצבעים מבריקים ואלקטריים.

מאפשר הסרת פיקסלים מקריים על פני השטח הדומים לאפקט חשמל סטטי במסכים.	Remove noise
מאפשר החלפת צבע תמונה באחר. נוצרת מסכת צבע להגדרת הצבע אותו רוצים להחליף.	Replace colors
מאפשר החלפת גוון צבע באמצעות דגימה של אזור מסוים. אתה יכול לדגום אזורים עם צל, גווני ביניים או אזורים מודגשים.	Sample/Target balance
מאפשר עיוות תמונה באמצעות פיזור פיקסלים.	Scatter
מאפשר לך שינוי צבע באמצעות שינוי האחוזים של צבעי הרכיב פרוצס (ערכי CMYK) בספקטרום הצבע.	Selective color
מאפשר חידוד קצוות התמונה.	Sharpen
מאפשר השתקת השונות בין פיקסלים שכנים בתמונה מבלי לאבד פרטים.	Smooth
מאפשר ריכוך קצוות התמונה.	Soften
מאפשר שינוי צבעים בתמונה באמצעות הפיכת גווני התמונה.	Solarize
מאפשר הגדרת ערכי סף לבהירות התמונה.	Threshold
מאפשר ביצוע תיקוני צבע וגוון על כל ערוץ בתמונה או על הערוץ המשולב.	Tone curve



בשמאל: צילום זה של אדם הינו אובייקט תמונה שנחתך מתמונה כהה יותר. ימין: היה שימוש בעדשה להבהיר את אובייקט התמונה מבלי לגרום לשינוי קבוע של אובייקט התמונה או הרקע.

ליצירת עדשה

1. הקלק **Object > Create > New lens**.
2. בחר בעדשה מרשימת **Lens type**.
3. הקלד שם בתיבת **Lens name**.
4. הקלק **OK**.

ליצירת עדשה מאזור הניתן לעריכה

1. הגדר אזור הניתן לעריכה.
2. הקלק **Object > Create > New lens**.
3. אפשר את תיבת הסימון **Create lens from mask**.
4. בחר בעדשה מרשימת **Lens type**.
5. הקלד שם בתיבת **Lens name**.
6. הקלק **OK**.
7. בתיבת השיח, הגדר את מאפייני העדשה.

להוספת אזור לעדשה




1.  **Object pick** על כלי הקלק על אחד מהבאים:
2. בחר בעדשה.
3. הקלק על אחד מהבאים:
 -  **Paint**
 -  **Rectangle**
 -  **Ellipse**
 -  **Polygon**
 -  **Line**
4. בסרגל המאפיינים, הגדר את מאפייני העדשה.
5. וודא כי לחצן  **New object** בסרגל המאפיינים אופשר. גרור לאורך האזורים שאתה רוצה להוסיף לעדשה.

להוספת אזור לעדשה


1.  **Object pick** על כלי הקלק על אחד מהבאים:
2. בחר בעדשה.
3. הקלק על אחד מהבאים:
 -  **Paint**
 -  **Rectangle**
 -  **Ellipse**
 -  **Polygon**
 -  **Line**
4. בסרגל המאפיינים, הגדר את מאפייני העדשה.
5. וודא כי לחצן  **New object** בסרגל המאפיינים אופשר. גרור לאורך האזורים שאתה רוצה להוסיף לעדשה.

(C) כל הזכויות שמורות לקורל ישראל

להוספת אזור לעדשה

1. הקלק על כלי  **Object pick**.
2. בחר בעדשה.
3. הקלק על כלי  **Eraser**.
4. בסרגל המאפיינים, הגדר את מאפייני ה- **Eraser** וודא כי לחצן  **New object** בסרגל המאפיינים אופשר.
5. גרור לאורך האזורים שאתה רוצה להסיר מהעדשה.

לשנות את צורת העדשה באמצעות שימוש בפילטר אפקטים מיוחדים

1. הקלק על כלי  **Object pick**.
2. בחר בעדשה.
3. הקלק על **Effectsr**, ובחר באפקט מיוחד.
4. הגדר את ההגדרות של פילטר אפקטים מיוחדים.



עבודה עם מסכות

באמצעות PHOTO-PAINT אתה יכול להשתמש במסכות לבודד אזורים בתמונה אותם אתה רוצה לערוך בעורך מגן על האזורים האחרים משינוי.

אבחנה בין אזורים מוגנים וניתנים לעריכה

המסכה משמשת כמעין הגנה אותה אתה מניח על האזורים שאינך רוצה שיושפעו מהשינויים שאתה עומד להחיל על אזורים אחרים בתמונה. אתה יכול להציג ציפוי מסכה המכסה רק את האזורים המוגנים של התמונה. ציפוי המסכה הוא משטח שקוף בעל גוון אדמדם. אתה יכול לשנות את רמת השקיפות של הציפוי, ואתה יכול להסתיר אותו.

קו הגבול המפריד בין אזור מוגן לאזור הניתן לעריכה מצוין על ידי קו מקווקו, הנקרא מסגרת (Marquee) המסכה.

להצגת או הסתרת ציפוי מסכה

• הקלק **Mask > Mask overlay**



סימן לצד הפקודה יצביע אם ציפוי המסכה נראה או לא.

להצגת או הסתרת מסגרת (Marquee) מסכה

• הקלק **Mask > Marquee visible**

סימן לצד הפקודה יצביע אם המסגרת נראית או לא.

הגדרת אזור ניתן לעריכה באמצעות מלל, אובייקטים או תכני Clipboard

להשגת	פעל כדלהלן
הגדר אזור באמצעות טקסט	הקלק על כלי המלל  Text , וציין את מאפייני המלל בסרגל המאפיינים. הקלק על לחצן  Create text mask בסרגל המאפיינים, הקלד את המלל, והקלק בכל מקום בתיבת בכלים להחלת השינוי.
הגדר אזור באמצעות אובייקטים	בחר אובייקט אחד או יותר, והקלק Mask > Create > Mask from object (s)
הגדר אזור באמצעות תכני Clipboard	הקלק Edit > Paste > Paste as new selection

הגדרת אזור ניתן לעריכה באמצעות כלי Freehand Mask

1. הקלק על כלי **Freehand Mask** .
2. הקלק על לחצן **Normal**  בסרגל המאפיינים.
3. הקלק במקומות בהם אתה רוצה להתחיל ולסיים את מקטע הקו.
4. הקלק הקליקה כפולה להשלמת קו המתאר.



אזור ניתן לעריכה באמצעות כלי **Freehand Mask**

להגדרת צורת-גבול לאזור ניתן לעריכה



1. בתיבת הכלים, הקלק על כלי מסכה **Mask**.
2. הגדר אזור ניתן לעריכה.
3. **Mask > Mask outline > Border**
4. הקלד ערך בתיבת **Width**.
5. בחר סוג קו קצה מתיבת הרשימה **Edges**.

הגדרת אזור ניתן לעריכה באמצעות מידע על צבע




אתה יכול להגדיר אזורים מוגנים וניתנים לעריכה באמצעות המידע על צבע בתמונה. כשאתה משתמש במידע על צבע אתה חייב להגדיר את צבעי הבסיס (seed) ואת ערכי עמידות (Tolerance) הצבע. צבע ה- seed הוא צבע הבסיס המשמש להגדרת אזורים מוגנים או ניתנים לעריכה. ערך העמידות (Tolerance) מגדיר את אחוז סטיית הצבע מהבסיס המותרת במסכה; ערך

עמידות (Tolerance) גבוה יותר מוסיף עוד צבעים לאזורים המוגנים או הניתנים לעריכה. עמידות (Tolerance) מבוסס על דמיון בין צבעים.



הגדרת אזור ניתן לעריכה של צבע אחיד

1. בתיבת הכלים, הקלק על כלי מסכה  **Magic wand mask**.
2. הקלק על לחצן  **Normal** בסרגל המאפיינים.
3. הקלד ערך עמידות בתיבת **Tolerance**.
4. הקלק על צבע בתמונה.

הגדרת אזור ניתן לעריכה המוקף בצבע אחיד

1. בתיבת הכלים, בחר מאחד מהבאים:
 - כלי  **Lasso mask** – מאפשר לך העתקה גסה של קו המתאר של אזור תמונה ואז לסמן את המסגרת סביב טווח צבעים מתוך האזור; השתמש בצבע בסיס התחלתי.
 - כלי  **Magnetic mask** – מאפשר יצירת מסגרת מסכה לאורך קו גבול בין צבעים בתמונה; השתמש בריבוי צבעי Seed.
2. הקלק על לחצן  **Normal** בסרגל המאפיינים.
3. הקלד ערך עמידות בתיבת **Tolerance**.
4. בחלון התמונה, הקלק על צבע עליו אתה רוצה להגן משינויים, והקלק על נקודות שונות לצייר אזור ניתן לעריכה.
5. הקלק הקלקה כפולה להשלמת קו-המתאר.

הגדרת אזור ניתן לעריכה לאורך התמונה

1. הקלק **Mask > color mask**.
2. הקלק על לחצן  **Normal** בסרגל המאפיינים.
3. בחר **Sampled colors** מתפריט הפופ-אפ העליון.
4. הקלק על כלי הטפטפת  **Eyedropper**, והקלק על כל צבע **Seed** בחלון התמונה.



5. הקלק על לחצן תצוגה מקדימה **Preview**.
6. מתיבת הרשימה שלצד לחצן תצוגה מקדימה **Preview**, בחר אחת מהאפשרויות הבאות:

- **Overlay** – האזורים המוגנים מצופים בשכבה שקופה עם גוון אדמדם.
- **Grayscale** – האזורים המוגנים מופיעים בשחור, ואזורים לעריכה מופיעים בלבן.
- **Black matte** – האזורים המוגנים מצופים בשכבה שקופה עם גוון שחור.
- **White matte** – האזורים המוגנים מצופים בשכבה שקופה עם גוון לבן.
- **Marquee** – קו-נקודות מופיע סביב האזור הניתן לעריכה.

7. הקלק **More**, ואפשר את אחד הבאים:

- **Normal** – קובע את עמידות הצבע בהתבסס על דמיון הצבעים בין פיקסלים.
- **Grayscale** – קובע את עמידות הצבע בהתבסס על דמיון בין רמות ה- Hue, Saturation, Brightness של הפיקסלים.

8. בכל תיבה לצד כל צבע Seed, קבע את אחוז וריאציות הצבע המותר בין הפיקסלים של הצבע הזה ויתרת הפיקסלים.

9. באזור ה- **Threshold**, הזז את מחוון ה- **Threshold** ואפשר את אחת מהאפשרויות הבאות:

- **To black** – כל הפיקסלים עם ערכי בהירות מעל ערכי הסף נוספים לאזור המוגן.
- **To white** – כל הפיקסלים עם ערכי בהירות מעל ערכי הסף נוספים לאזור העריכה.

היפוך והסרת מסכות

אתה יכול להפוך מסכה כך שהחלק הניתן לעריכה הופך למוגן ולהפך. לעיתים, אם ברצונך לערוך צורה מורכבת בתמונה הניצבת כנגד רקע פשוט, קל יותר לבחור ברקע ואז להפוך את המסכה.

היפוך מסכה

הקלק **Mask > Invert**.

הסרת מסכה

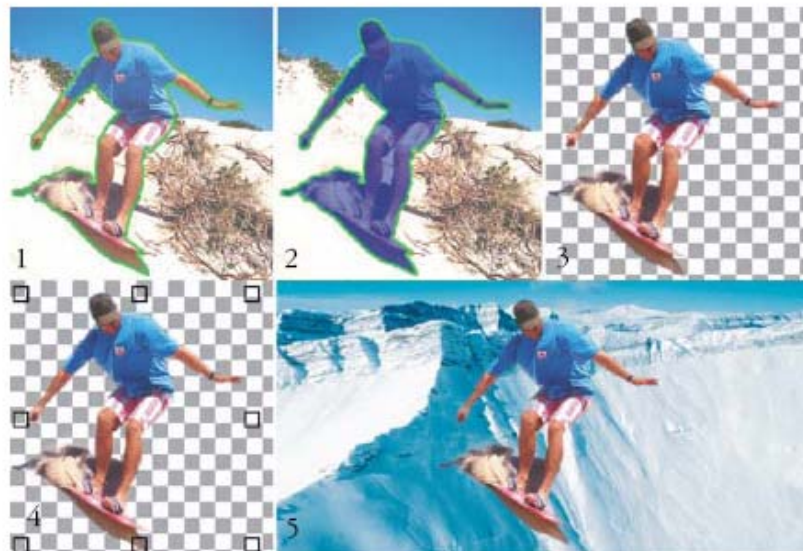
הקלק **Mask > Remove**.

חיתוך והוצאת תמונות

מעבדת החיתוך מאפשרת לחתוך אזורי תמונה מהרקע המקיף אותם. תכונה זו מאפשרת לך לבדד אזורי תמונה ולשמר את פרטי הקצוות, כמו שיער או קצוות מטושטשים.

לחיתוך אזור מהתמונה, צייר קו מודגש סביב קצותיו ואז החל בו מילוי להגדרת פנים האזור. להערכת התוצאות, אתה יכול לצפות בתצוגה מקדימה של החיתוך עם הרקע מוסר או עם רקע אפור, לבן או שחור.

אתה יכול גם לצפות בתצוגה מקדימה כשהתמונה המקורית נראית מתחת ועם הקו המודגש והמילוי נראים??????



זרימת העבודה במעבדת קו הקונטור: (1) הדגש את קצוות אזור התמונה; (2) הוסף מילוי לפנים האזור; (3) בצע תצוגה מקדימה ורטש אותה אם יש בכך צורך; (4) הבא את האזור שחתכת אל חלון התמונה; (5 - אופציונלי) הצג את האזור החתוך כנגד תמונת רקע.

לחיתוך אזור בתמונה

1. הקלק **Image > Cutout Lab**.
2. הקלק על כלי **Highlighter** .
3. בחלון התצוגה המקדימה, צייר קו סביב הקצוות של אזור התמונה אותו אתה רוצה לחתוך החוצה.
4. הקלק על כלי **Inside fill** , והקלק בתוך האזור אותו אתה רוצה לחתוך החוצה.
5. הקלק **Preview**.



אם אתה רוצה לרטש את החלק הנחתך, הקלק על כלי **Add detail** או **Remove detail** וגרור מעבר לקצה.

6. מאזור **Cutout**, בחר אחת מהאפשרויות הבאות:

- **Cutout** – יוצר אובייקט מהחלק הנחתך ומוותר על התמונה המקורית.
- **Cutout and original image** – יוצר אובייקט מהחלק הנחתך ושומר על התמונה המקורית.
- **Cutout as clip mask** – יוצר מסכה מהחלק הנחתך ושומר על התמונה המקורית.



החלת אפקטים מיוחדים

PHOTO-PAINT מספקת פילטרים לאפקטים מיוחדים המאפשרים החלת מגוון אפשרויות רחב של טרנספורמציות לתמונות. למשל, אתה יכול להפוך תמונות כך שידמו ציורים, חריטות או אמנות אבסטרקטית.

עבודה עם אפקטים מיוחדים

להלן כל הקטגוריות של אפקטים מיוחדים הזמינים, כל אחת כוללת מספר אפקטים שונים.

- אפקט תלת מימד
- אפקט ציור אמנותי
- מטושטש
- מצלמה
- הפיכת צבע
- קונטור
- יצירתי
- מותאם אישית
- כיוות
- רעש
- טקסטורה

החלת אפקטים מיוחדים לחלק מתמונה

אחרי הגדרת האזור הניתן לעריכה, אתה יכול להחיל אפקטים רק על חלק מהתמונה.

אתה יכול דם להחיל אפקטים מיוחדים על חלק מהתמונה באמצעות השימוש בעדשות הקבועות מראש הבאות:

- הוסף רעש Solarize •
- Invert Threshold •
- Jaggy Despeckle •
- Posterize •
- Psychedelic •
- Remove noise •
- Scatter •
- Sharpen •
- Smooth •
- Soften •

חזרה ועמעום של אפקטים מיוחדים

1. הקלק **Effect**, בחר באחת מהקטגוריות והקלק על אפקט.
2. כוונן את הגדרות פילטר האפקט המיוחד.

להחלת אפקט מיוחד לאזור עריכה

1. בחר באזור לעריכה.
2. הקלק **Effect**, בחר באחת מהקטגוריות, והקלק על אפקט.
3. כוונן את ההגדרות בתיבת השיח.

לחזרה על אפקט מיוחד

- הקלק **Effects > Repeat**, והקלק על אחד הבאים:
 - **Repeat (last effect)** – חזור על האפקט האחרון
 - **(last effect) to all visible** – חוזר על האפקט האחרון על כל האלמנטים הנראים בתמונה.
 - **(last effect) to all selected** – חוזר על האפקט האחרון על כל האובייקטים שנבחרו.

החלת אפקטים של צבע וגוון

- הקלק **Image > Custom Lab**, והקלק על אחד הבאים:
 - **Invert** – מאפשר לך את היפוך הצבעים בתמונה. היפוך זה יוצר מראה של נגטיב צילומי.

- **Posterize** – מאפשר לך הפחתת מספר הערכים הטונליים בתמונה להסרת המדרג ויצירת אזורים גדולים יותר של צבע שטוח.
- **Threshold** – מאפשר לך לקבוע ערך של בהירות Brightness כערך סף. פיקסלים עם ערכים גבוהים או נמוכים מערך הסף מופיעים בשחור או בלבן בהתאם לבחירתך.

ניהול התקני Plug-in (התקן תקע)

התקן תקע מספק תוספת תכונות ואפקטים באמצעות עריכת תמונה ב-PHOTO-PAINT.

בזמן הפתיחה התוכנה מזהה וטוענת אוטומטית התקני תקע המצויים בתיקייה המתאימה. אתה יכול להוסיף התקנים המותקנים במקומות אחרים. עליך לזכור שעל התקנים אלה להיות בעלי גישה לקריאה וכתיבה בהם.

להתקנת Plug-in (התקן תקע) ממיקום אחר

1. הקלק **Tools > Options**.
2. ברשימת הקטגוריות **Workspace**, הקלק **Plug-ins**.
3. הקלק **Add**.
4. בחר בתיקייה בה אתה רוצה לאחסן את ההתקן.

לנטרול Plug-in (התקן תקע)

1. הקלק **Tools > Options**.
2. ברשימת הקטגוריות **Workspace**, הקלק **Plug-ins**.
3. בטל את הסימון בתיבה לצד שם ההתקן אותו אתה רוצה לנטרל.

ציור וצביעה




PHOTO-PAINT מאפשרת לך ליצור תמונות או לתקן תמונות קיימות באמצעות מגוון כלי צורה וצביעה.

לציור צורות וקווים

1. בתיבת הכלים, הקלק על אחד מהכלים הבאים:
 - כלי המלבן **Rectangle**
 - כלי האליפסה **Ellipse**
2. בסרגל המאפיינים, בחר אחת מהאפשרויות הבאות בתיבת הרשימה **Fill** מילוי.
 - מילוי אחיד **Uniform fill**
 - **Fountain fill**
 - **Bitmap fill**
 - **Texture fill**אם אתה רוצה לערוך את המילוי, הקלק על לחצן **Edit** בסרגל המאפיינים.
3. גרור את חלון התמונה עד שהמלבן או האליפסה יהיו בגודל אותו אתה רוצה.

לציור פוליגון

1. בתיבת הכלים, הקלק על כלי הפוליגון  **Polygon**.
2. בסרגל המאפיינים, בחר אחת מהאפשרויות הבאות בתיבת הרשימה **Fill** מילוי.

- a. מילוי אחיד **Uniform fill** .
- b. **Fountain fill** .
- c. **Bitmap fill** .
- d. **Texture fill** .

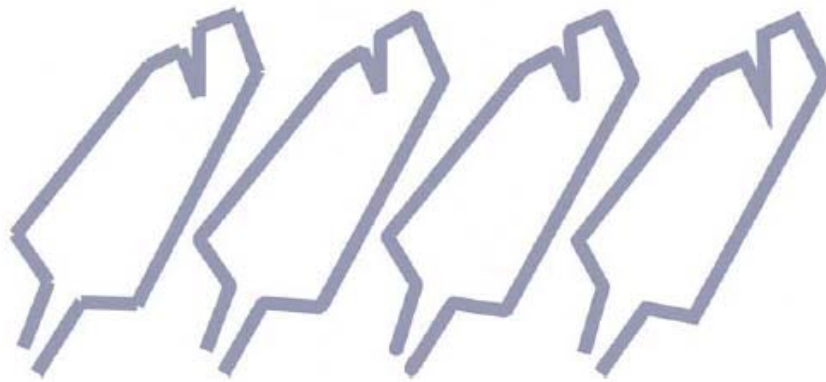
אם אתה רוצה לערוך את המילוי, הקלק על לחצן **Edit** בסרגל המאפיינים.

3. הקלק לסימון נקודות העוגן לפוליגון בהם אתה מעוניין, והקלק הקלקה כפולה לקביעת נקודת העוגן האחרונה.

לציור קו

1. בתיבת הכלים, הקלק על אחד כלי הקו .
2. בסרגל המאפיינים, הקלד ערך בתיבת **Width**.
3. הקלק על לחצן **Color** בסרגל המאפיינים, ובחר בצבע.
4. בסרגל המאפיינים, בחר אחת מהאפשרויות הבאות בתיבת הרשימה **Line joint** (חיבורי הקו):
 - **Butt** – מחבר את המקטעים. אם אתה מגדיר ערך רחב גבה יותר, יופיע מרווח בין המקטעים.
 - **Filled** – ממלא את המרווחים בין הקטעים.
 - **Round** – מעגל את הפינות בין המקטעים המחוברים.
 - **Point** – יוצר נקודות מחודדות בפינות מקטעים מחוברים.
5. גרור בחלון התמונה לציור מקטע קו יחיד.

(C) כל הזכויות שמורות לקורל ישראל



אתה יכול להגדיר איך קווים מתחברים (מימין לשמאל): **Round**, **Filled**, **Butt**, **Point**

להחלת מכחולים

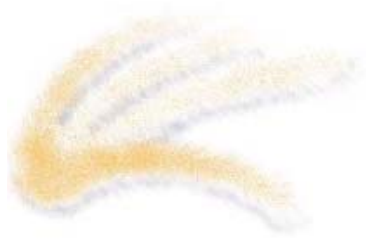
PHOTO-PAINT מאפשרת לך לחקות מגוון של כלי צביעה וציור. למשל, אתה יכול לחקות ציורים בצבעי מים, צבעי פסטל, מרקרים ועטים.



מברשת אוויר (Airbrush)



מברשת אוויר משמשת להצללה



פחית ריסוס



צבע התזה להוספת טקסטורה



מברשת (מכחול)



אפקט דקורטיבי מוסף באמצעות שימוש
מכחול שיער גמל

לצביעה עם מכחול שנקבע מראש




1. בתיבת הכלים, הקלק על אחד כלי הצביעה **Paint** .
2. פתח את ה- **Paint tool Picker** בסרגל המאפיינים, והקלק על כלי צביעה.
3. בחר סוג מכחול מתיבת הרשימה **Brush type** בסרגל המאפיינים.
4. באזור בקרת הצבע של תיבת הכלים, הקלק הקלקה כפולה על דוגמאות הצבע **Foreground** ובחר בצבע.
5. גרור בחלון התמונה.

אם אתה רוצה להגביל את המכחול לקו אופקי ישר או קו אנכי, החזק ב- **Ctrl** בזמן הגרירה, ולחץ על **Shift** לשינוי כיוון.

לצביעה עם דוגמת צבע מתמונה

1. הקלק על כלי הטפטפת **Eyedropper** .
2. הקלק על צבע בחלון התמונה.
3. בתיבת הכלים, הקלק על אחד כלי הצביעה **Paint** .
4. פתח את ה- **Paint tool Picker** בסרגל המאפיינים, והקלק על כלי צביעה.
5. בחר במכחול קבוע מראש מתיבת הרשימה **Type** בסרגל המאפיינים.
6. גרור בחלון התמונה.

לצביעה עם מילוי

1. בתיבת הכלים, הקלק על כלי המילוי **Fill** .
2. בסרגל המאפיינים, בחר בסוג מילוי.
3. בתיבת הכלים, הקלק על כלי השיבוט **Clone** .
4. פתח את ה- **Clone tool Picker** בסרגל המאפיינים, והקלק על כלי **Clone from fill tool** .
5. גרור בחלון התמונה.


ריסוס תמונות

אתה יכול לצבוע עם מפות סיביות בצבע מלא בקנה מידה קטן, במקום מכחול. למשל, אתה יכול לשפר מראה נוף באמצעות ריסוס של עננים או העלווה לאורך פני השטח.



בדוגמה זו, פרפרים רוססו סביב הורד.

לריסוס תמונות

1. בתיבת הכלים, הקלק על כלי  **Image sprayer**.
2. בחר באפשרות תמונה קבועה מראש מתיבת הרשימה **Type** בסרגל המאפיינים.
3. הקלד ערך בתיבת **Size** בסרגל המאפיינים.
4. גרור בחלון התמונה.

לטעון רשימת תמונות


1. בתיבת הכלים, הקלק על כלי  **Image sprayer**.
 2. הקלק על לחצן  **Load image sprayer list** בסרגל המאפיינים.
 3. בחר בתיקייה בה שמורה רשימת התמונות.
 4. הקלק על שם קובץ.
- (C) כל הזכויות שמורות לקורל ישראל

שימוש בעט רגיש-לחץ


PHOTO-PAINT מאפשר הגדרות לבקרת תנועות מכחול המוחלים באמצעות עט רגיש-לחץ או סטילוס.

להגדרת עט לחץ ל- Tablet

1. הקלק על **Tools > Options**.
2. ברשימת הקטגוריות **Workspace**, הקלק **General**.
3. באזור **Pen tablet**, הקלק על לחצן **Configuration**.
4. החל חמש תנועות באמצעות מלוא טווח הלחץ.

PHOTO-PAINT מגדירה אוטומטית **Pen tablet** ברב המקרים. 
אם כך קורה הלחצן **Pen tablet configuration** מופיע אפור.

להגדרת המאפיינים של עט רגיש-לחץ

1. בתיבת הכלים, הקלק על אחד כלי הצביעה **Paint** .
2. פתח את ה- **Paint tool Picker** בסרגל המאפיינים, והקלק על כלי צביעה.
3. ב- **Brush settings Docker**, הקלק על חץ ה- **Flyout** בסרגל **Pen settings**.
- אם ה- **Brush settings Docker** אינו פתוח, הקלק **Window > Dockers > Brush settings**.
4. הקלד ערך בכל התיבות הבאות:

- **Size** – מאפשר לך הגדרת גודל כלי המכחול. השתמש בערכים בין 999- ל- 999.
- **Opacity** - מאפשר את כיוון השקיפות של הציור במכחול. אם הכלי מוגדר על 0 או המקסימום 100 לערכים חיוביים או שליליים אין כל חשיבות. השתמש בערכים בין 99- ל- 100.
- **Soft edge** – מאפשר הגדרת הקצה השקוף לאורך ציור המכחול. השתמש בערכים בין 99- ל- 100.
- **Hue** - מאפשר שינוי גוון הצבע סביב גלגל הצבע עד למעלה המוגדרת.
- **Saturation** – מייצג את מקסימום הוריאציות האפשריות של רווית הצבע הצובע. השתמש בערכים בין 100- ל- 100.
- **Lightness** - מייצג את מקסימום הוריאציות האפשריות של בהירות הצבע הצובע. השתמש בערכים בין 100- ל- 100.
- **Texture** – מאפשר לך את רמת הטקסטורה שתהיה גלויה עבור כלי הצבע הנוכחי. השתמש בערכים בין 100- ל- 100.
- **Bleed** – מגדיר עד כמה מהר אוזל הצבע. השתמש בערכים בין 100- ל- 100.
- **Sustain color** – עובד בתאום עם ערכי ה- **Bleed** לכוונון עקבות צבע שנשארים במהלך ציור המכחול. השתמש בערכים בין 100- ל- 100.
- **Elongation** - מייצג את כמות ההטיה וסיבוב של העט. השתמש בערכים בין 0 ל- 999.

5. גרור את העט, שנה את רמות הלחץ המופעל על הטבלה לבחינת המאפיינים.

מילוי תמונות

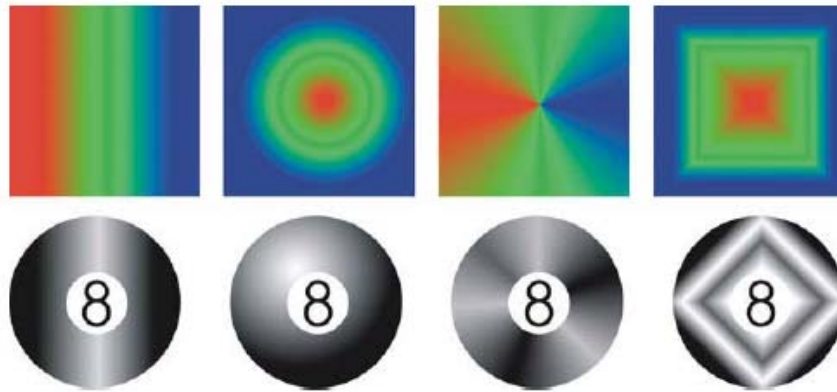


ב- PHOTO-PAINT אתה יכול למלא אובייקטים, אזורים ניתנים לעריכה, ותמונות עם צבעים, תבניות וטקסטורות.

החלת מילוי אחיד Uniform

1. בתיבת הכלים, הקלק על אחד כלי המילוי  **Fill**.
אם ברצונך למלא אובייקט אתה חייב ראשית לבחור בו באמצעות כלי הבחירה  **Pick** לפני החלת המילוי.
2. בחר בלחצן-  **Uniform fill** בסרגל המאפיינים.
3. הקלק על לחצן  **Edit fill** בסרגל המאפיינים.
4. בתיבת השיח **Uniform fill** בחר מודל צבע מתיבת הרשימה **Model**.
5. הקלק על צבע באזור הבחירה הויזואלית.
6. הקלק OK.
7. הקלק במקום בו אתה רוצה להחיל את המילוי בתמונה.

החלת מילוי מדורג Fountain



משמאל לימין: מילויים ליניארי, רדיאלי, קוני (חרוטי), ומלבני.

1. בתיבת הכלים, הקלק על אחד כלי המילוי **Fill** . אם ברצונך למלא אובייקט אתה חייב ראשית לבחור בו באמצעות כלי הבחירה **Pick** לפני החלת המילוי.
2. בחר בלחצן- **Fountain fill** בסרגל המאפיינים.
3. הקלק על לחצן **Edit fill** בסרגל המאפיינים.
4. בתיבת השיח **Fountain fill** בחר מודל צבע מתיבת הרשימה **Presets**.
5. הקלק OK.
6. הקלק במקום בו אתה רוצה להחיל את המילוי בתמונה.

ליצירת מילוי מדורג Fountain בהתאמה אישית

1. בתיבת הכלים, הקלק על אחד כלי המילוי **Fill** .
 2. הקלק על לחצן- **Fountain fill** בסרגל המאפיינים.
 3. הקלק על לחצן **Edit fill** בסרגל המאפיינים.
- (C) כל הזכויות שמורות לקורל ישראל

4. בתיבת השיח **Fountain fill** בחר במילוי מתיבת הרשימה **Presets**.
5. בחר בסוג ה- **Fountain fill** מתיבת הרשימה **Type**.
6. באזור ה- **Color blend** אפשר את האפשרות **Custom**.
7. הקלק הקלקה כפולה מעל אזור ה- **Color band** להוספת סמן צבע, והקלק על צבע בלוח הצבעים.

החלת מילוי מפת סיביות


מילויי מפת סיביות הן מפות סיביות בהם אתה יכול להשתמש למילוי אובייקט או תמונה.

מומלץ לא להשתמש במפת סיביות מלאת פרטים הואיל ואלה כבדים מבחינת כמות הזיכרון שהם תופסים והם עולים לאט.



מילוי מפת סיביות יכול לשמש ליצירת רקעים וטקסטורת מעניינות.

1. בתיבת הכלים, הקלק על אחד כלי המילוי **Fill** . אם ברצונך למלא אובייקט אתה חייב ראשית לבחור בו באמצעות כלי הבחירה **Pick** לפני החלת המילוי.
2. בחר בלחצן- **Bitmap fill** בסרגל המאפיינים.

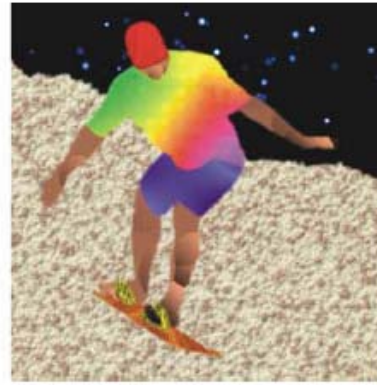
3. הקלק על לחצן  **Edit fill** בסרגל המאפיינים.
4. בתיבת השיח **Bitmap fill** בחר מודל צבע מתיבת הרשימה **Model**.
5. קבע את המאפיינים בהם אתה מעוניין.
6. הקלק OK.
7. הקלק במקום בו אתה רוצה להחיל את המילוי בתמונה.

החלת מילוי משבצות (Tile) מפת סיביות





1. בתיבת הכלים, הקלק על אחד כלי המילוי  **Fill**.
2. בחר בלחצן-  **Bitmap fill** בסרגל המאפיינים.
3. הקלק על לחצן  **Edit fill** בסרגל המאפיינים.
4. בתיבת השיח **Bitmap fill** פתח את ה-**Bitmap fill Picker** והקלק על מילוי.
5. באזור ה- **Size**, נטרל את אפשרות **Use original size** ואת **Scale bitmap to fit** בתיבות הסימון.
6. הקלד ערכים בתיבות **Width** ו- **Height** להגדרת גודל המשבצות.

החלת מילוי טקסטורות

מילוי טקסטורות הוא של תבניות תלת מימד. ניתן לערוך את כל המאפיינים של מילוי הטקסטורות.



אתה יכול לשנות את מאפייני מילוי הטקסטורות לשנות את המראה שלו.



1. בתיבת הכלים, הקלק על אחד כלי המילוי  **Fill**.
אם ברצונך למלא אובייקט אתה חייב ראשית לבחור בו באמצעות כלי הבחירה  **Pick** לפני החלת המילוי.
2. בחר בלחצן-  **Texture fill** בסרגל המאפיינים.
3. הקלק על לחצן  **Edit fill** בסרגל המאפיינים.
4. בתיבת השיח **Texture fill** בחר מודל צבע מתיבת הרשימה **Model**.
5. בחר טקסטורה מרשימת **Texture**.
6. הקלק OK.
7. הקלק במקום בו אתה רוצה להחיל את המילוי בתמונה.

החלת מילוי Gradient

מילוי Gradient מאפשר לך יצירת תערובת של שני צבעים באזור. מילוי זה דומה ל-Fountain, אבל ניתן לכוון אותם במדויק בתוך חלון התמונה.



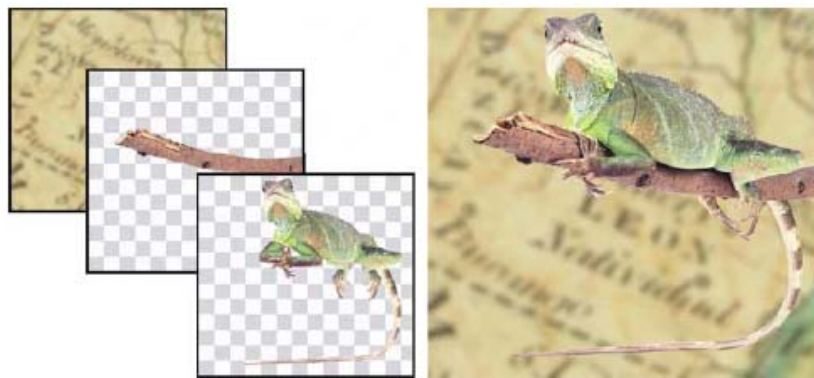
מילוי *Gradient* מאפשר לתגבר תמונה. אתה יכול לכוון אותו בתוך חלון התמונה.

1. בתיבת הכלים, הקליק על לחצן  **Interactive fill**.
אם ברצונך למלא אובייקט אתה חייב ראשית לבחור בו באמצעות כלי הבחירה  **Pick** לפני החלת המילוי.
2. בחר בסוג *Gradient* מתיבת הרשימה **Fill type** בסרגל המאפיינים.
3. בחר בסוג **Custom** (התאמה אישית) מתיבת הרשימה **Interactive Fill style** בסרגל המאפיינים.
4. גרור בחלון התמונה להגדרת חץ ה- *Gradient*.
5. גרור דוגמת צבע מלוח הצבעים לנקודת צומת של צבע על חץ ה- *Gradient*. חץ שחור מצביע על כך שדוגמת הצבע נמצאת במיקומה הנכון.

עבודה עם אובייקטים



אתה יכול לשפר את אפשרויות העריכה שלך באמצעות עבודה עם אובייקטים, שהם אלמנטים עצמאיים בתמונה המרחפים מעל לרקע.




שמאל: אובייקטים הם כמו שכבות אותם אתה יכול לערום זה על זה. ימין: תמונה זו מורכבת מהרקע ושני האובייקטים של הצילומים.



אתה יכול ליצור אובייקט באמצעות שימוש בחלק מהרקע של התמונה. כאן, אזור ניתן לעריכה מוגדר ואז הבחירה מועתקת ומוזזת.

ליצירת אובייקט באמצעות כלי המכחול

1. הקליק **Object > Create > new object**.
2. בתיבת הכלים, הקליק על הכלי **Paint** .
3. קבע את המאפיינים בסרגל המאפיינים.
4. גרור בחלון התמונה ליצירת מכחול הציור **Brushstroke**.

ליצירת אובייקט באמצעות כלי צורה

1. בתיבת הכלים, הקליק על כלי צורה.
2. קבע את המאפיינים בסרגל המאפיינים.
3. גרור בחלון התמונה ליצירת מכחול הציור **Brushstroke**.

ליצירת אובייקט באמצעות רקע של כל התמונה

- **Object > Create > From background**

ליצירת אובייקט באמצעות אזור ניתן לעריכה

1. ב-Objects Docker, הקלק על התמונה הממוזערת של הרקע, או של אובייקט.
2. קבע אזור הניתן לעריכה.
3. הקלק **Object > Create > Object: copy selection**.

קיבוץ ושילוב של אובייקטים

אתה יכול לקבץ אובייקטים כך שהם יפעלו כיחידה אחת. ניתן להזיז, למחוק, אל לשנות קיבוץ אובייקטים כגוף יחיד. אתה יכול להוסיף אובייקטים לקבוצה קיימת ואלה יכול לפרק את הקיבוץ אם ברצונך לערוך כל אובייקט בנפרד.



ניתן להזיז או לשנות אובייקטים מקובצים ביחד, בדוגמה זו, הכדור והקופסאות מקובצים וגודלם משתנה באופן אחיד.

לקבץ אובייקטים

1. בחלון התמונה, בחר באובייקטים.
2. **Object > Arrange > Group**

להוסיף אובייקט לקבוצת אובייקטים

1. בחלון התמונה, בחר באובייקט בתמונה.
2. החזק במקש **Shift**, והקלק על האובייקט אותו אתה רוצה להוסיף.
3. **Object > Arrange > Group**

פירוק קבוצת אובייקטים

1. בחלון התמונה, בחר באובייקט בתמונה.
2. **Object > Arrange > Ungroup**

שינוי אובייקטים

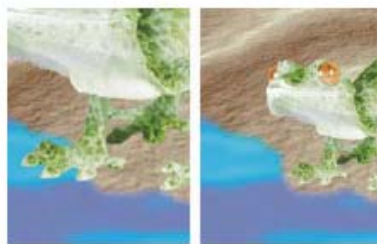


טרנספורמציה של אובייקטים

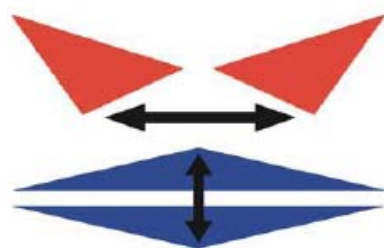
טראנספורמציה	תיאור
שינוי גודל (Sizing)	מאפשר לך לשינוי רוחבו וגובהו של אובייקט.
Scaling	מאפשר שינוי גודל לפי שינוי קנה המידה באחוזים.
Rotating	מאפשר סיבוב אובייקט סביב צירו או סביב נקודה יחסית למיקום שלו.
Flipping	מאפשר יצירת תמונת מראה אנכית או אופקית.
Skewing	מאפשר הטיית אובייקט בשיפוע לצד אחד.
Distorting	מאפשר מתיחת ממדי האובייקט באופן לא פרופורציונאלי.
Applying perspective	מאפשר לך להוסיף מימד עומק לאובייקט



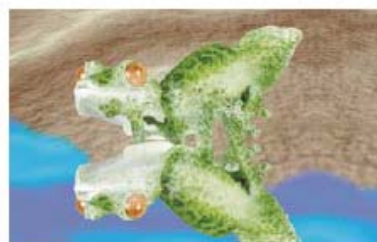
Scaling ו- Sizing



אובייקט הצילום הוקטן להתאמה
לתמונת הרקע



Flipping



האובייקט עובר flipping ליצירת
השתקפות



Rotating



ההשתקפות מסובבת



Skewing



ההשתקפות מוטת ליצירת זווית ריאלית



Distorting



הצל עובר עיוות להצביע על כיוון מקור האור





Perspective




צל שני מתווסף ועובר שינוי



לשינוי גודל אובייקט

1. בחר באובייקט.
 2. הקלק על לחצן **Position and size mode**  בסרגל המאפיינים.
 3. גרור כל אחת מהידיות של התיבה המודגשת.
 4. הקלק על לחצן **Apply**  בסרגל המאפיינים.
- אם ברצונך לבטל את הפעולה, הקלק הקלקה כפולה מחוץ לאובייקט.


לשינוי קנה מידה גודל אובייקט

1. בחר באובייקט.
 2. הקלק על לחצן **Scale mode**  בסרגל המאפיינים.
 3. גרור בידית הפינה של התיבה המודגשת.
 4. הקלק על לחצן **Apply**  בסרגל המאפיינים.
- אם ברצונך לבטל את הפעולה, הקלק הקלקה כפולה מחוץ לאובייקט.



לסובב Rotate אובייקט

1. בחר באובייקט.
 2. הקלק על לחצן **Rotate mode**  בסרגל המאפיינים.
 3. גרור בידית הפינה של התיבה המודגשת.
 4. הקלק על לחצן **Apply**  בסרגל המאפיינים.
- אם ברצונך לבטל את הפעולה, הקלק הקלקה כפולה מחוץ לאובייקט.



ליצירת תמונת מראה *Flip* של אובייקט

1. בחר באובייקט.
 2. לחץ והחזק **Ctrl**, וגרור ידית אמצעית על התיבה המודגשת לאורך האובייקט, ולעבור את קצה האובייקט לצד הנגדי.
 3. הקלק על לחצן **Apply**  בסרגל המאפיינים.
- אם ברצונך לבטל את הפעולה, הקלק הקלקה כפולה מחוץ לאובייקט.

להטיית *Skew* אובייקט

1. בחר באובייקט.
 2. הקלק על לחצן **Skew mode**  בסרגל המאפיינים.
 3. גרור בידית הטיה בתיבה המודגשת.
 4. הקלק על לחצן **Apply**  בסרגל המאפיינים.
- אם ברצונך לבטל את הפעולה, הקלק הקלקה כפולה מחוץ לאובייקט.

לעוות *Distort* אובייקט


1. בחר באובייקט.
 2. הקלק על לחצן **Distort mode**  בסרגל המאפיינים.
 3. גרור בידית העיוות של התיבה המודגשת.
 4. הקלק על לחצן **Apply**  בסרגל המאפיינים.
- אם ברצונך לבטל את הפעולה, הקלק הקלקה כפולה מחוץ לאובייקט.

להחלת פרספקטיבה על אובייקט

1. בחר באובייקט.
2. הקלק על לחצן **Perspective mode**  בסרגל המאפיינים.

(C) כל הזכויות שמורות לקורל ישראל

3. גרור בידית פרספקטיבה בתיבה המודגשת.

4. הקלק על לחצן  **Apply** בסרגל המאפיינים.
אם ברצונך לבטל את הפעולה, הקלק הקלקה כפולה מחוץ לאובייקט.

החלפת הפינות של אובייקטים

אתה יכול לשנות את המראה של אובייקט באמצעות שינוי המאפיינים של הפינות שלו.

Feathering

התכונה מרככת את קצוות האובייקט באמצעות הגדלה מדורגת של הפיקסלים של הקצוות שלו.



האובייקט בימין עבר *Feathering* לריכוך קצותיו

Defringing ניקוי פיקסלים עודפים

אובייקט שנוצר מאזור הניתן לעריכה מכיל לעיתים סרח פיקסלים לאורך קצותיו. הדבר בולט כשאזור העריכה מוקף על ידי פיקסלים בעלי בהירות צבע שונה. Defringing מסיר פיקסלים אלה בכדי שהאובייקט יתמזג עם הרקע

הסרת קצוות שחור-לבן

ניתן להסיר קצוות שחורים או לבנים באמצעות הפיכת הפיקסלים בקצוות לשקופים יותר או אטומים יותר.

חידוד (Sharpening)

חידוד מיועד לקבוע קצוות חדים וברורים. הדבר קורה כשהפיקסלים שמתחת לרמת הסף הופכים שקופים בעוד אלה שמעל לסף הופכים אטומים.



האובייקט בימין עבר חידוד להגדרה ברורה של הקצוות

לרכך (Feather) את האובייקט

1. בחר באובייקט.
2. הקלק **Object > Feather**.
3. הקלד ערך בתיבת **Width**.
4. מתיבת הרשימה **Edges**, בחר באחד הבאים:

- **Linear** – משנה את השקיפות של הקצוות ביחידות מידה שוות מהתחלת עד סוף הקטע.
- **Curved** – משנה את השקיפות של הקצוות ביחידות מידה זעירות בהתחלה וסוף הקטע, ביחידות גדולות יותר באמצע הקטע.

אם ברצונך לראות את האפקט בחלון התמונה, לחץ על תצוגה מקדימה -

 **Preview**

Defringing ניקוי פיקסלים עודפים

1. בחר באובייקט.
2. הקלק **Object > Matting > Defringe**.
3. הקלד ערך בתיבת **Width**.

ערכים גבוהים יותר יוצרים מעבר הדרגתי יותר בין קצוות האובייקט לתמונת הרקע.

לחידוד (Sharpening) קצוות של אובייקט

1. בחר באובייקט.
2. הקלק **Object > Matting > Threshold**.
3. הקלד ערך בין 1 עד 255 בתיבת **Level**.

ערכים גבוהים יותר מכילים פחות פיקסלים חצי-שקופים.


הוספת הטלת צל לאובייקטים

קיימים שלושה סוגים של הטלות צל: זוהר (Glow), שטוח (Flat) ועם פרספקטיבה (Perspective). באפשרות זוהר (Glow), הצללית ממרכזת אופקית ואנכית ומדמה מקור אור הזוהר ישירות על האובייקט. באפשרות שטוח (Flat) מדמה את האפקט של אור כיווני. אפשרות פרספקטיבה (Perspective) יוצר עומק תלת ממדי. אתה יכול להוסיף הטלת צל לכל אובייקט כולל מלל.



באובייקט לשמאל השתמשו באפשרות שטוח (Flat), בעוד שבאובייקט שלימין השתמשו באפשרות פרספקטיבה (Perspective).

להוספת הטלת צל אינטראקטיבי

1. בתיבת הכלים, הקלק על הכלי  **Interactive drop shadow**.
2. בחר באובייקט.
אם אתה מעוניין באפשרות הטלת צל שטוח (Flat), גרור ממרכז האובייקט החוצה.
- אם אתה מעוניין באפשרות הטלת צל עומק פרספקטיבה (Perspective), גרור מקצוות האובייקט פנימה.

להוספת הטלת צל המותאמת אישית או קבועה (Preset) מראש

1. בתיבת הכלים, הקלק על הכלי  **Interactive drop shadow**.
 2. בחר באובייקט.
 3. בחר ב- **Preset** מתיבת הרשימה בסרגל המאפיינים.
 4. פתח ב-Picker הצבע **Shadow** בסרגל המאפיינים, והקלק על צבע.
 5. בסרגל המאפיינים, הקלד ערך בכל אחת מהתיבות הבאות:
- **Shadow direction** – מאפשר לך לקבוע את זווית הצל ביחס לאובייקט.
 - **Shadow offset** - מאפשר לך לקבוע את מרחק הצל מנקודת המקור של האובייקט.
 - **Shadow fade** - מאפשר לך לקבוע את האחוז של התעמעמות צל הפרספקטיבה ככל שהוא מתרחק מהאובייקט.
 - **Shadow stretch** - מאפשר לך לקבוע את אורך צל הפרספקטיבה.
 - **Shadow transparency** - מאפשר לך לקבוע את השקיפות של הצל.
 - **Shadow feather** - מאפשר לך לקבוע את מספר הפיקסלים על קצוות הצל העוברים ריכוך לקבלת קצוות רכים.



עבודה עם Raw camera files

קבצים אלה מכילים נתוני צילום שנלכדו באמצעות חיישן התמונה של מצלמה דיגיטלית. קבצים אלה נקראים Raw בגלל שלא כמו קבצי JPEG ו-TIFF, הם מכילים עיבוד מינימלי במצלמה ויש צורך לערוך אותם ולהכינם להדפסה ביישום של עריכת תמונות.

במצב זה אתה מפקח על תהליכי עיבוד הנתונים של התמונה, במקום שהמצלמה תבצע התאמות והמרות צבע אוטומטיות.

על מנת להשתמש באפשרות זו, עליך להגדיר את המצלמה שלך לשמור קבצים בפורמט ה-Raw camera files העצמי שלה. PHOTO-PAINT מאפשר לך לפתוח ולייבא את מרבית הקבצים מגני המצלמות הנתמכים על ידה. לצפייה ברשימת המצלמות הנתמכות ראה את מסד הידע Knowledge base של קורל.

הכנסת Raw camera files אל PHOTO PAINT

כשאתה פותח תמונת Raw יחידה או תמונות רבות ב-PHOTO-PAINT, הם מוצגים תחילה במעבדה Camera Raw Lab. אתה יכול להשתמש בבקרי

הצעבדה לעיבוד הצבע והגוונים של תמונות ה-Raw. אם אתה מרוצה מהתאמות הצבע, אתה יכול להחיל אותן התאמות ליתרת הקבצים.



Camera Raw Lab: הספרות המוקפות בעיגול מתאימות לספרות בטבלה שלהלן המתארים את הרכיבים המרכזיים של המעבדה.

תיאור	הפריט
מאפשר סיבוב התמונה ביחידות של 90 מעלות בכיוון ובניגוד לכיוון השעון.	1. Rotation tools כלי סיבוב

2. Zooming & Panning tools
מאפשר לך להתקרב או להתרחק מהתמונה המוצגת בחלון התצוגה המקדימה, או לצפות בחלק מהתמונה שאינו נראה כשהתמונה היא בזום של 100%.

3. מצבי וחלון צפייה מקדימה Preview	מאפשר לך לצפות בצפייה מקדימה בפורמט ה-Raw camera files בחלון אחד או חלון מפוצל המאפשר להציג מקור ומתוקן זה לצד זה.
4. עמוד צבע	מכיל בקרים לכוונון והתאמת צבע וגוונים של תמונות בפורמט ה-Raw camera files להסרת פגמים וחשיפת פרטים נסתרים.
5. עמוד הפרטים	מכיל בקרים להסרת רעש מתמונות בפורמט ה-Raw camera files.
6. עמוד המאפיינים	מכיל בקרים המעבירים מידע לגבי תמונות בפורמט ה-Raw camera files.
7. בטל פעולה (Undo) וחזור על פעולה (Redo)	מאפשר ביטול או חזרה על הפעולה האחרונה שביצעת.
8. לחץ Reset to original (איפוס)	מאפשר חזרה אל התמונה המקורית בפורמט ה-Raw camera files.
9. יוצר תמונת בזק Snapshot.	מאפשר לך לכידת הגרסה המתוקנת של תמונה כתמונת בזק בכל רגע. תמונות ממוזערות של תמונות הבזק מופיעים בחלון מתחת לתמונה.
10. אזור הרמזים (Hints)	מוסר מידע אודות הבקר הפעיל.
11. היסטוגרמה	מאפשר לך צפייה מקדימה של טווח הגוונים של התמונה.

(C) כל הזכויות שמורות לקורל ישראל

אחרי השלמת מהלך עיבוד קבצי Raw camera files אתה יכול להמשיך ולעבד אותם בכלים האחרים שיש בתוכנת PHOTO-PAINT. ואז, אתה יכול לשמור אותם כקבצי JPEG ו-TIFF, או לכל פורמט קובץ אחר הנתמכים על ידי PHOTO-PAINT.

שים לב כי אינך יכול לשמור תמונות ב-PHOTO-PAINT בפורמט ה-Raw camera files.

להכנסת Raw camera files אל PHOTO PAINT

1. פעל לפי אחד הבאים:

- הקלק **File > Open**
- הקלק **File > Import**

2. בחר בקובץ או קבצים של Raw camera files, והקלק **Open** או **Import**.

3. כוון במעבדה Camera Raw Lab, את הצבע והגוונים של התמונה בפורמט ה-Raw camera files.

איזון הלבן

איזון הלבן מאפשר הסרת פגמים בצבע ומאפשר לו להיראות כפי שהוא נראה בחיים האמיתיים. איזון הלבן לוקח בחשבון את תנאי התאורה בהם התמונה צולמה וקביעת איזון הצבע בהתאם לקבלת צבע תמונות ריאליסטית.



תמונות Raw camera עם איזון הלבן שגוי (לשמאל); אותה תמונה עם איזון לבן מתוקן ומכוון (ימין).

אם אפשרויות איזון הלבן לא מספקות את התוצאות בהם אתה מעוניין, אתה יכול להשתמש בבקרים מחוון **Temperature** ומחוון **Tint** להסרת פגמי צבע.



יצירת תמונות עבור רשת האינטרנט

יצוא תמונות

לפני שתוכל להשתמש בתמונה ברשת האינטרנט, אתה חייב לייצא אותם לפורמט תואם אינטרנט כמו GIF או JPEG. פורמט GIF מצוין לציור קווים, מלל, ותמונות עם קצוות חדים או מעט צבעים. פורמט JPEG מתאים לצילומים.

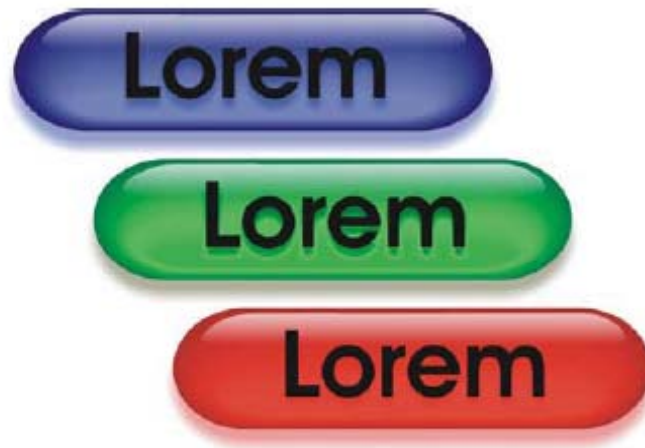
1. הקלק **File > Export for web**.
2. בחר בתיקייה בה אתה רוצה לשמור את הקובץ.
3. הקלד שם קובץ בתיבת **Filename**.
4. בחר בפורמט קובץ מתיבת הרשימה **Save as type**.
5. אפשר את האפשרות **Images only**.
6. הקלק **Save**.
7. בתיבת השיח של היצוא עבור פורמט הקובץ הנבחר, קבע את ההגדרות בהם אתה מעוניין.

אופטימיזציה ויצוא של תמונה לאינטרנט

1. הקלק **File > Web image optimizer**.
2. מתחת לחלונות התצוגה המקדימה, בחר מתיבות הרשימה הבאות:
 - **File Type**
 - **Web preset**
3. בחר באפשרות מכל אחת מתיבות הרשימה מתחת לחלון תצוגה מקדימה של תמונה לבחירה בפורמט קובץ בו אתה מעוניין לשמור.
4. הקלק **OK**.
5. בתיבת השיח **Save image to disk**, הקלד שם קובץ בתיבת **Filename**.
6. בחר בתיקייה בה אתה רוצה לשמור את הקובץ.
7. הקלק **Save**.

יצירה ועריכה של רולאובר (תמונות מתהפכות)

רולאובר היא תמונה המתהפכת לאחרת כשמצביעים או לוחצים עליה. למשל, אתה יכול לגרום ללחצן להחליף צבע כשמקליקים עליו או להציג מלל כשמצביעים עליו.



שלושת מצבי הרולאובר: נורמלי, כשעוברים מעליו, כשמקליקים עליו.



ליצירת רולאובר

1. בחר באובייקט או אחד או יותר.
כשאתה יוצר רולאובר, האובייקטים המקוריים מושמדים. אם תרצה לשמור אותם, בצע שמירה לפני הכנת הרולאובר.
2. הקלק **Web > Create rollover from object**.
3. ב-Rollover Docker, קבע כל אחת מהמאפיינים הבאים:
 - **URL** – מגדיר כתובת עבור דף אינטרנט.
 - **ALT** – מגדיר את המלל המחליף שיוצג אם תצביע על הרולאובר.
4. בחר באחת מאפשרויות ה-Rollover הבאות:
 - **Normal**
 - **Over**
 - **Down**

5. ערוך את מצב הרולאובר שנבחר באמצעות השרה, הוספה ושינוי של האובייקטים.

6. הקלק על לחצן  **Finish editing**.

לעריכת רולאובר

1. ב-Rollover Docker, בחר ברולאובר.
לרולאובר יש איקון  **Rollover** לימין שם האובייקט.
2. הקלק **Web > Edit Rollover**.
3. ב-Rollover Docker, בחר מאחד ממצבי הרולאובר הבאים מתיבת הרשימה **States**:
 - **Normal**
 - **Over**
 - **Down**
4. ערוך את מצב הרולאובר שנבחר באמצעות השרה, הוספה ושינוי של האובייקטים.
5. הקלק על לחצן  **Finish editing**.

שמירה וסגירה



אתה יכול לשמור תמונה במהלך יצירתה בכדי לשמר אותה ולפני שתסגור אותה. אתה יכול לשמור את התמונות במגוון פורמטים של קבצים.

לשמירת תמונה

1. הקלק **File > Save as**.
2. בחר בתיקייה בה אתה רוצה לשמור את הקובץ.
3. בחר בפורמט קובץ מתיבת הרשימה **Save as type**.
4. הקלד שם קובץ בתיבת הרשימה **Filename**.
סיומת פורמט הקובץ בו בחרת יצורף אוטומטית לשם הקובץ, אבל ניתן להסיר אותו.
5. אפשר כל אחת מתיבות הסימון האקטיביות הבאות:
 - **Selected only** – שמור רק את האזורים הניתנים לעריכה המוגדרים בתמונה שלך, כשאין חלקים נבחרים או פעילים.
 - **Do not show filter dialog** – החנק תיבות שיח המספקים אפשרויות יצוא מתקדמות.
6. הקלק **Save**.

ליצוא תמונה לפורמט קובץ אחר

1. הקלק **File > Export**.
2. בחר בתיקייה בה אתה רוצה לשמור את הקובץ.
3. בחר בפורמט קובץ מתיבת הרשימה **Save as type**.
4. הקלד שם קובץ בתיבת הרשימה **Filename**.
סיומת פורמט הקובץ בו בחרת יצורף אוטומטית לשם הקובץ, אבל ניתן להסיר אותו.
5. אפשר כל אחת מתיבות הסימון האקטיביות הבאות:
 - a. **Selected only** – שמור רק את האזורים הניתנים לעריכה המוגדרים בתמונה שלך, כשאין חלקים נבחרים או פעילים.
 - b. **Do not show filter dialog** – החנק תיבות שיח המספקים אפשרויות יצוא מתקדמות.
6. הקלק **Save**.

עקרונות ההדפסה



הדפסת העבודה שלך

אתה יכול להדפיס, עותק אחד או יותר של אותה תמונה, אתה יכול להגדיר את מה להדפיס, כולל איזה חלק מהתמונה להדפיס.

להגדרת מאפייני המדפסת

1. הקלק **File > Print**.
2. הקלד על הטאב **General**.
3. הקלק **Properties**.
4. הגדר את המאפיינים שתבחר בתיבת השיח.

להדפסת העבודה שלך

1. הקלק **File > Print**.
2. הקלד על הטאב **General**.
3. בחר במדפסת מהרשימה **Name**.
4. הקלד ערך בתיבת מספר עותקים **Number of copies**.
5. אפשר אחת מהאפשרויות הבאות:

- **Current document** – מדפיס את הציור הפעיל.
- **Current page** – מדפיס את העמוד הפעיל.

(C) כל הזכויות שמורות לקורל ישראל

- **Pages** - מדפיס את העמודים שהגדרת.
- **Documents** - מדפיס את המסמכים שהגדרת.

להגדיר את הגודל והמיקום של משימת הדפסה

1. הקלק **File > Print**.
2. הקלק על הטאב **Layout**.
3. אפשר את אחת מהאפשרויות הבאות:

- **As in document** – כמו במסמך המקור.
- **Fit to page** – התאם מאפיינים לעמוד הדפסה.
- **Reposition images to** – מאפשר לך לשנות מיקום ההדפסה באמצעות בחירה במיקום מתיבת הרשימה.

חלוקת מטלת דפוס למשבצות (Tiles)

1. הקלק **File > Print**.
2. הקלד על הטאב **Layout**.
3. אפשר את תיבת הסימון **Print tiled pages**.
4. הקלד ערכים בתיבות שלהלן:

- **Tile overlap** – מאפשר לך להגדיר את הגודל של חפיפת משבצות.
- **% of page width** – מאפשר לך להגדיר ב-% כמה שאטח יתפסו המשבצות (**Tiles**).

תצוגה מקדימה של מטלת דפוס


אתה יכול לראות תצוגה מוקדמת של מטלת ההדפסה שלך לפני ההדפסה כך שניתן יהיה לבצע תיקונים לפני ההדפסה על נייר.

- הקלק **File > Print preview**.

להגדלת עמוד התצוגה המקדימה

1. הקלק **File > Print preview**.
2. הקלק **View > Zoom**.
3. אפשר וסמן אפשרות **Percent**, והקלד ערך בתיבה.

לצפייה בתצוגה מקדימה של הפרדת צבעים

1. הקלק **File > Print preview**.
2. בסרגל המאפיינים, הקלק את הלחצן  **Enable color separation**.

להצגה או הסתרה של גרפיקה

1. הקלק **File > Print preview**.
 2. הקלק **View > Show image**.
- סימון לצד שם פקודת התפריט מצביע על העובדה שהגרפיקה מוצגת.