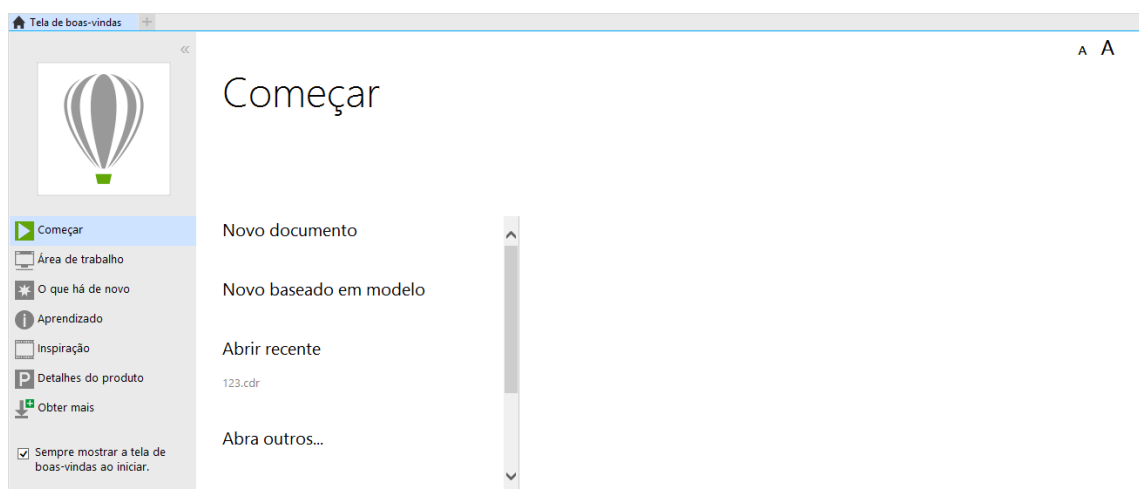


1. Interface de Usuário (UI)

1.1. Área de boas-vindas

A tela de boas-vindas é um local centralizado do qual permite concluir com rapidez tarefas comuns, como abrir arquivos e iniciar arquivos de modelos, é possível acessar recursos de aprendizagem, informações de produto e áreas de trabalho alternativas do aplicativo; bem como adquirir aplicativos, plug-ins e extensões. Também é possível descobrir sobre novos recursos, receber as atualizações mais recentes do produto e visualizar designs criados por usuários do CorelDRAW de todo o mundo.

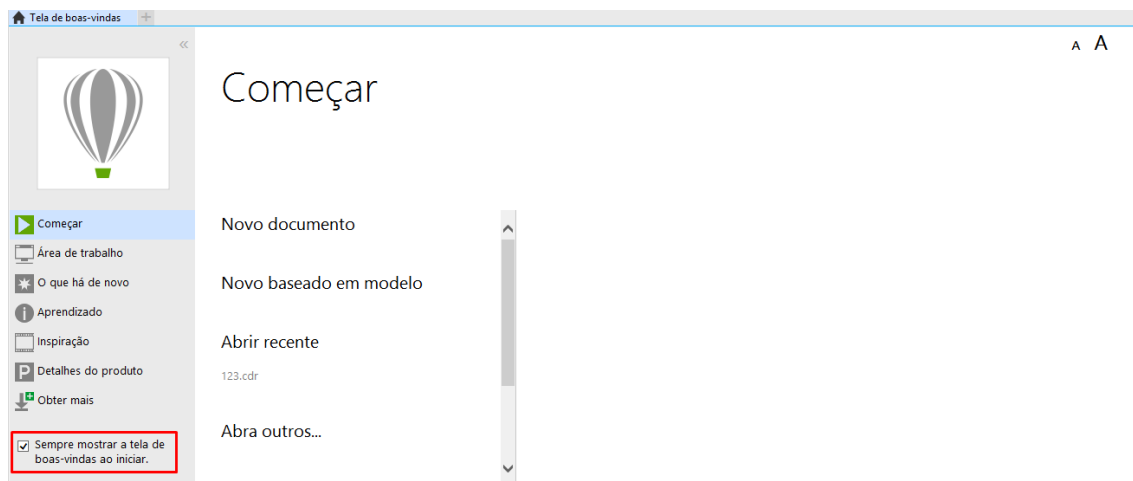


Para acessar a Tela de boas-vindas:

Basta abrir o Corel ou, clique em Ajuda -> Tela de boas-vindas.

Para visualizar e acessar os recursos disponíveis, clique nos links do lado esquerdo da Tela de boas-vindas.

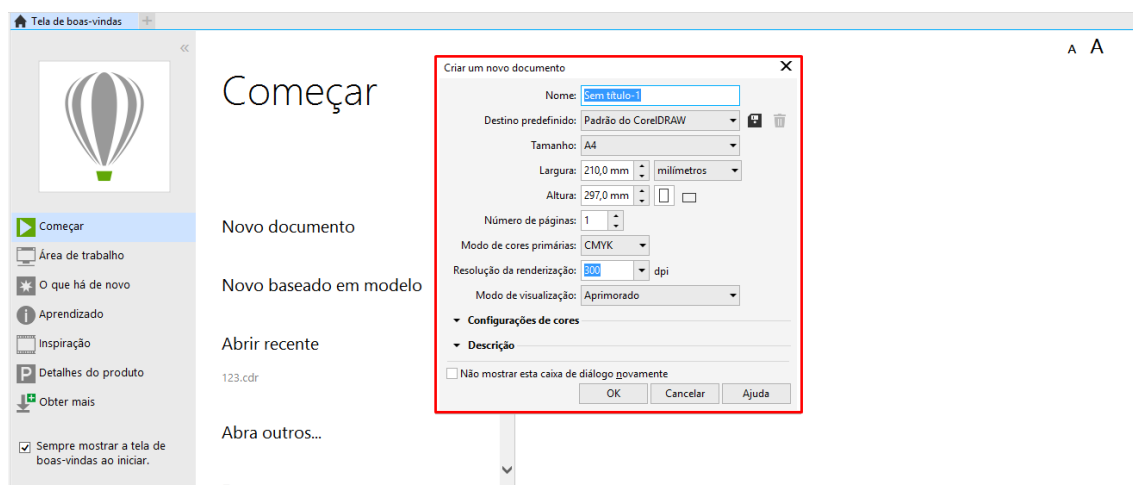
A fim de parar de exibir a Tela de boas-vindas cada vez que você iniciar o aplicativo, desabilite a caixa de seleção Sempre mostrar a Tela de boas-vindas ao iniciar, no canto inferior esquerdo.



1.2. Novo documento:

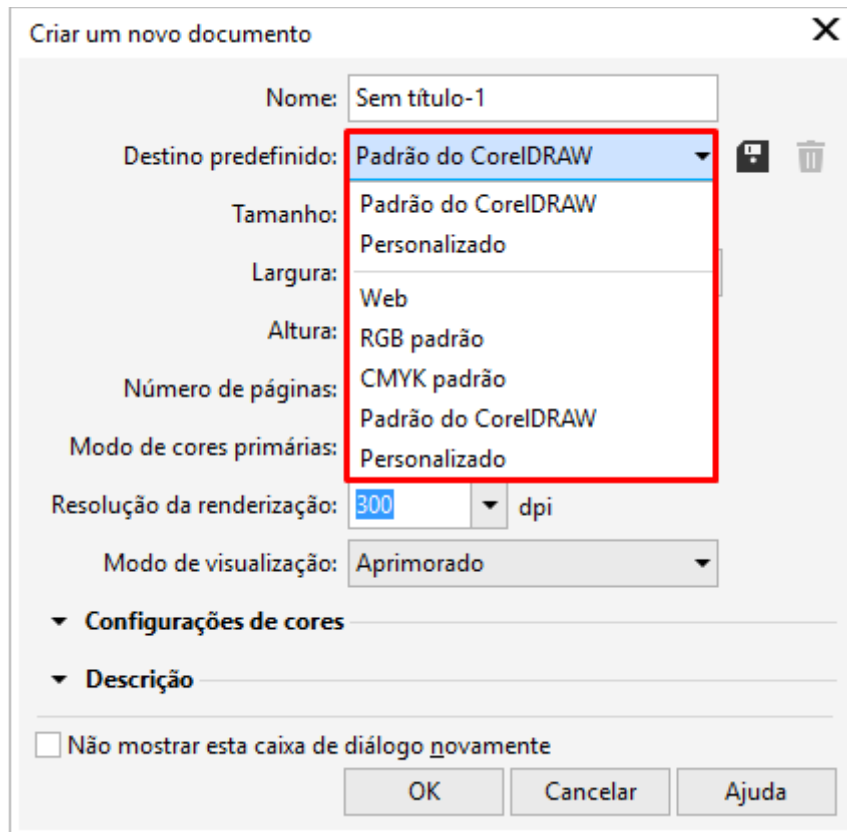
É utilizada para iniciar um desenho, que permite especificar as configurações de página, de documento e de gerenciamento de cores.

Após clicar em novo documento, abrirá a seguinte janela:



Nome: Título do desenho.

Na caixa de listagem Destino predefinido, escolha um destino de saída para o desenho:

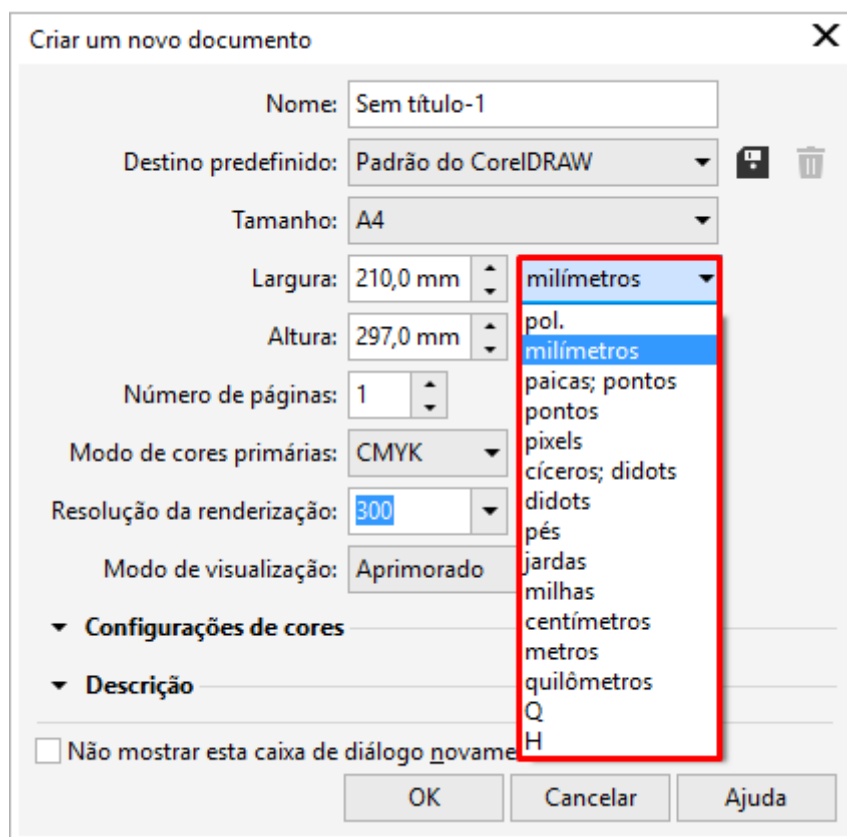


- CorelDRAW padrão — aplica as configurações padrão do CorelDRAW para a criação de imagens gráficas que se destinam à impressão.
- CMYK padrão — aplica configurações para a criação de gráficos que se destinam à impressão comercial.
- RGB padrão — aplica configurações para criar gráficos que se destinam à impressão em uma impressora de alta fidelidade.
- Web — aplica configurações para a criação de gráficos que se destinam à Internet.
- Personalizado — deixa você personalizar as configurações de destino para um documento.

Você também pode:

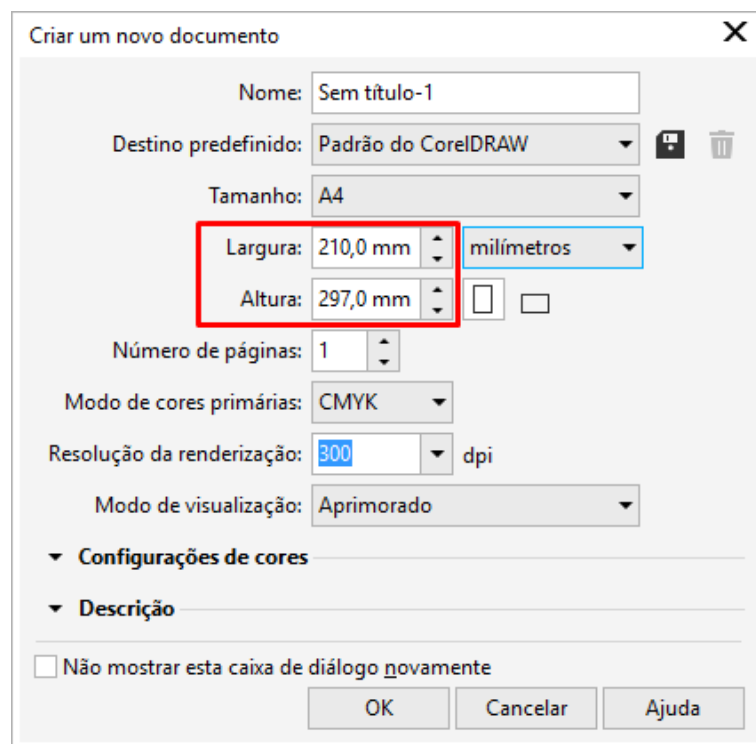
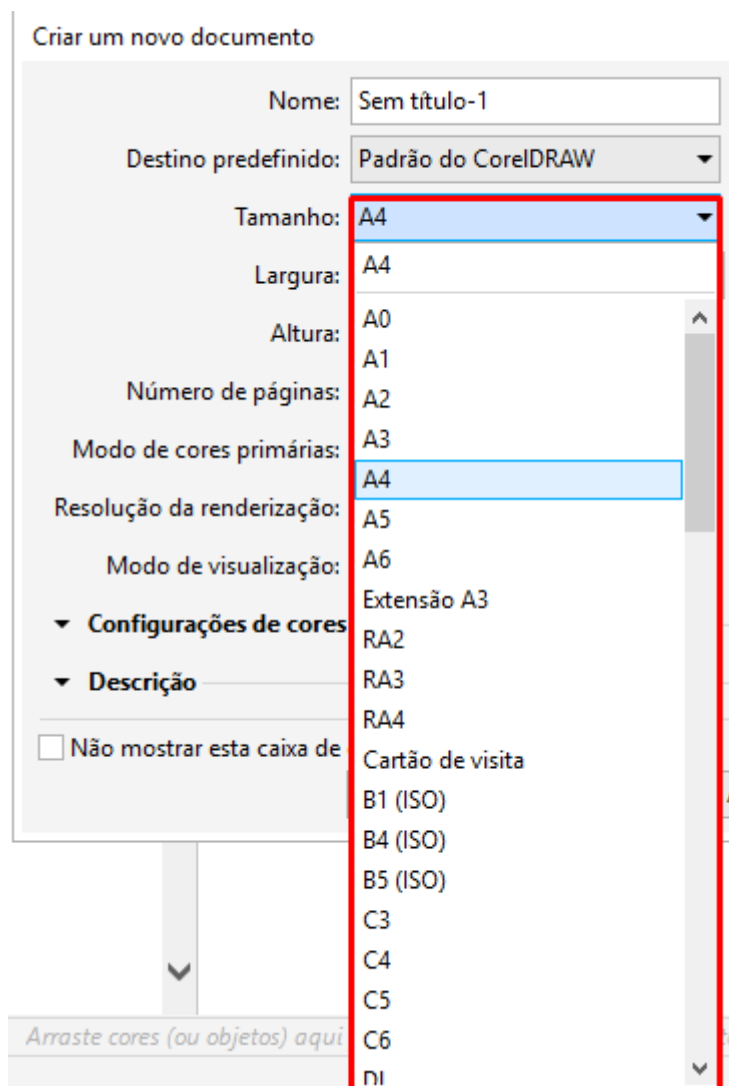
Alterar a unidade de medida da página:

Escolha uma unidade de medida na caixa de listagem Unidades de desenho.



Alterar o tamanho da página:

Escolha um tamanho de página para o desenho da caixa de listas de Tamanho ou digite os valores nas caixas de Largura e Altura.



Alterar a orientação da página, clique em um dos botões de orientação de página a seguir:

- Retrato
- Paisagem



Criar um novo documento

Nome: Sem título-1

Destino predefinido: Padrão do CorelDRAW

Tamanho: A4

Largura: 210,0 mm milímetros

Altura: 297,0 mm  

Número de páginas: 1

Modo de cores primárias: CMYK

Resolução da renderização: 300 dpi

Modo de visualização: Aprimorado

▼ Configurações de cores

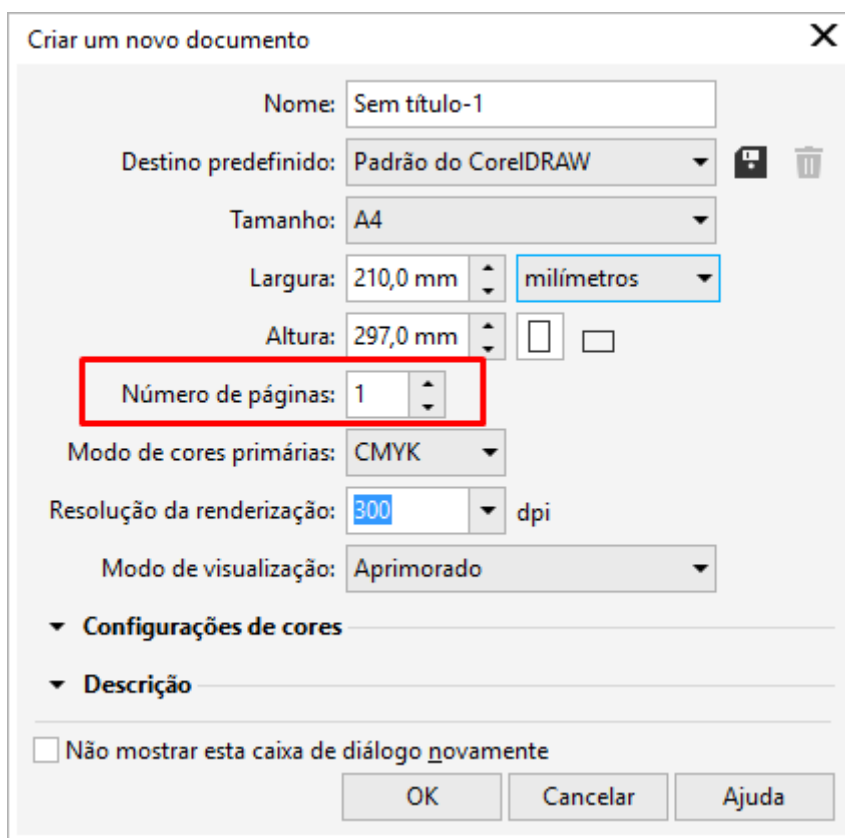
▼ Descrição

☐ Não mostrar esta caixa de diálogo novamente

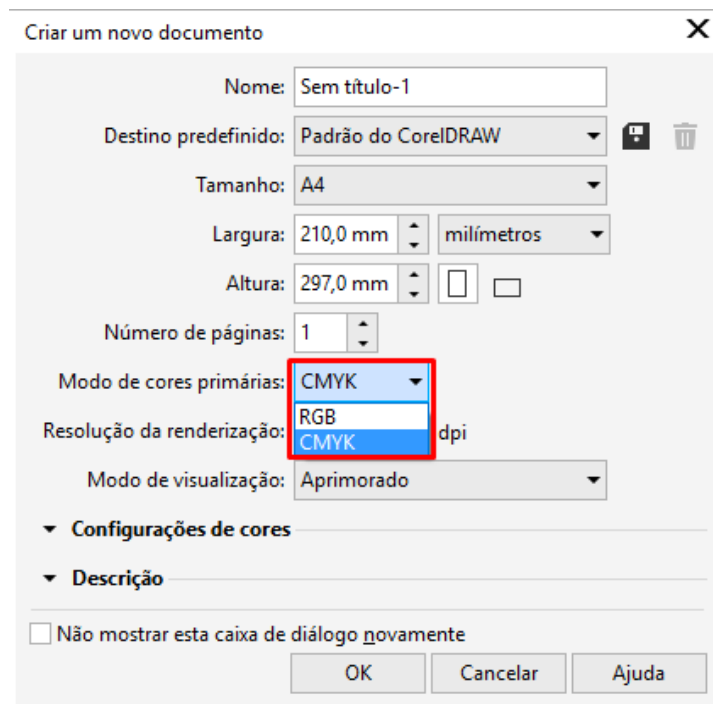
OK Cancelar Ajuda

Configure o número de páginas:

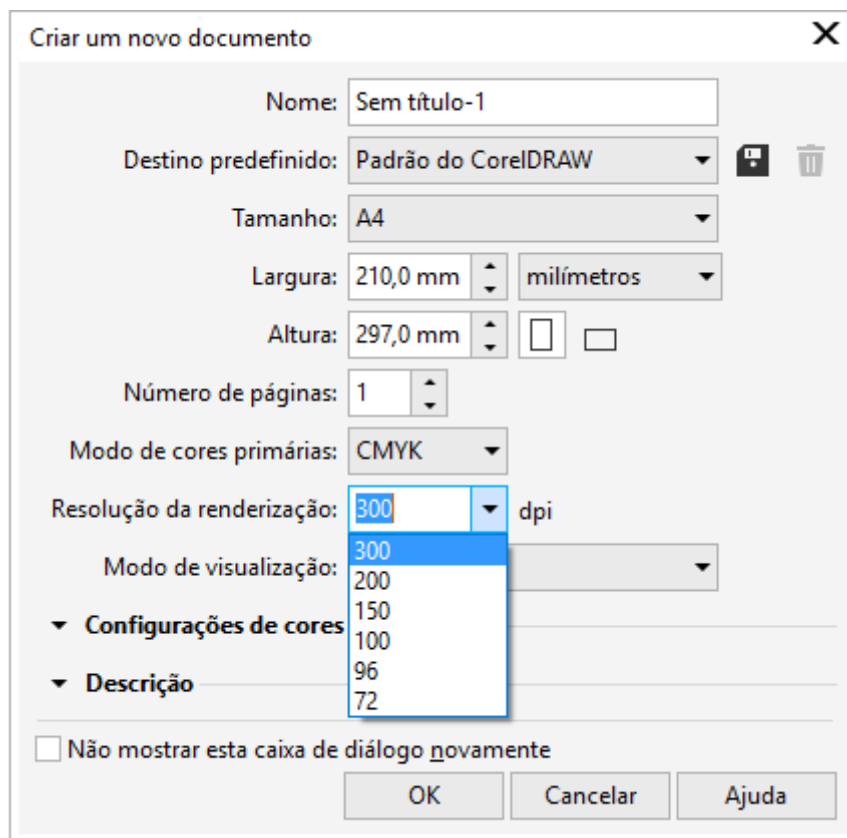
Digite um valor na caixa Número de páginas.



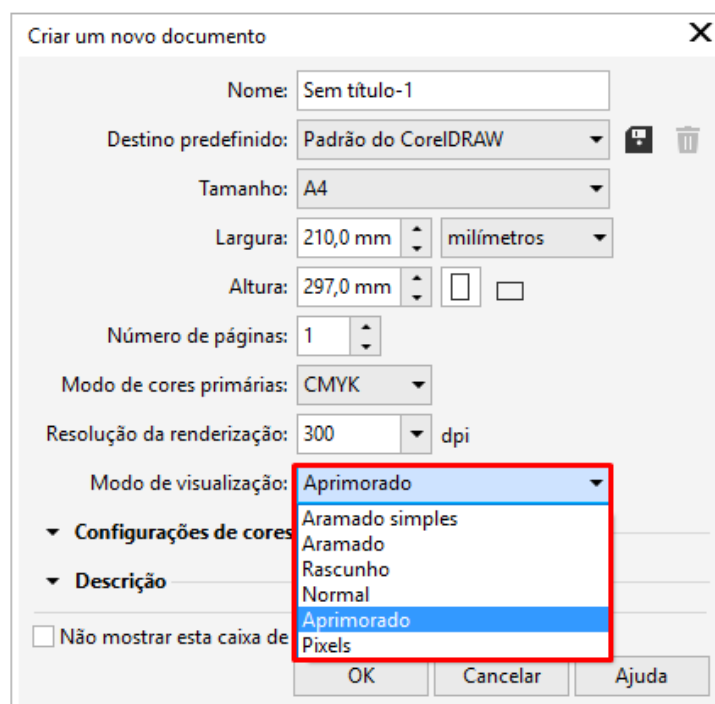
Definir o modo de cores padrão do documento como RGB ou CMYK.



Definir a resolução para efeitos que provavelmente serão convertidos em bitmap, como efeitos de transparência, sombreamento e chanfradura.



Escolher o modo de exibição do desenho:



1.3. Novo baseado em modelo:

Abre a caixa de diálogo Novo baseado em modelo, que fornece acesso a layouts criativos desenvolvidos por artistas profissionais. Crie um novo documento com base em um desses layouts ou simplesmente os utilize como fonte de inspiração para os seus projetos.

1.4. Abrir recente:

Abre um arquivo no qual você trabalhou recentemente.

1.5. Abra outros...

Abre outro documento individual. Ao clicar você poderá buscar pelo arquivo que deseja abrir.

1.6. Faça um tour:

Demonstra detalhadamente toda a interface do CorelDRAW X8.

1.6.1. Aprenda as noções básicas

Um tour para usuários que são novos em gráficos de vetor e software de edição de fotos.

1.6.2. Tour novos recursos

Um tour para usuários familiarizados com as versões anteriores do CorelDraw Graphics Suite.

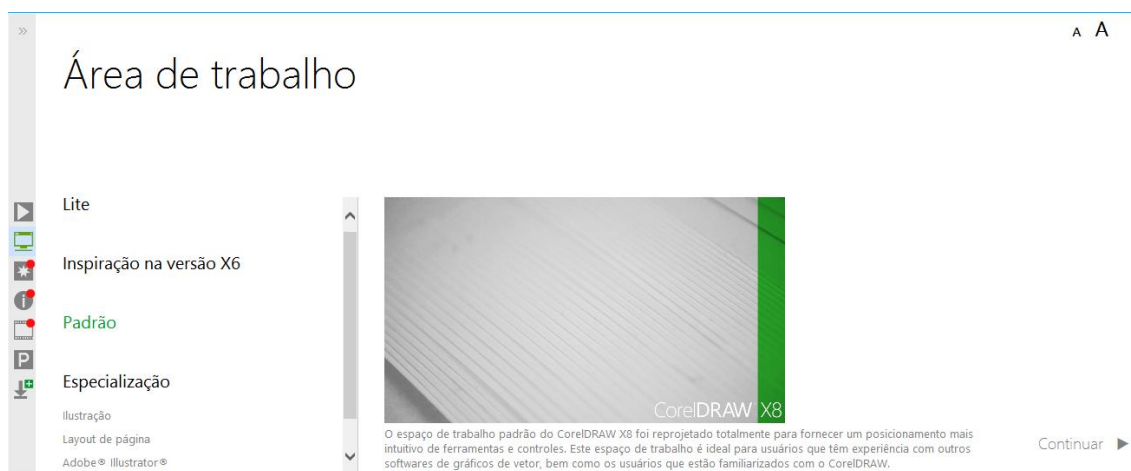
1.6.3. Transição para o Corel

Um tour para usuários familiarizados com outros gráficos de vetor e software de edição de fotos.

2. Área de trabalho

A coleção de áreas de trabalho especializadas foi projetada para ajudá-lo a aumentar sua produtividade tornando as ferramentas que você usa com frequência em fluxos de trabalho e tarefas específicos mais acessíveis.

As áreas de trabalho disponíveis incluem Padrão, Lite, inspiração na versão X6, Ilustração, Layout da Página e Adobe Illustrator.



2.1. Lite:

Essa área de trabalho torna as ferramentas e recursos mais frequentemente usados do CorelDRAW mais acessíveis. Se você for novo com o CorelDRAW, a área de trabalho lite é ideal para começar.

2.2. Inspiração na versão X6

Esta área de trabalho é quase idêntica à área de trabalho padrão do CorelDRAW X6. Ela é mais adequada para usuários experientes de CorelDRAW que estão procurando por uma transição sem problemas para um ambiente moderno, mas familiar no CorelDRAW X8. Muitos elementos da área de trabalho foram otimizados para um fluxo de trabalho mais simplificado.

2.3. Padrão

O Esta área de trabalho foi redesenhada para proporcionar um posicionamento mais intuitivo das ferramentas e controles. Ela é ideal para usuários que têm experiência com outros softwares de gráficos vetoriais, bem como usuários que estão familiarizados com o CorelDRAW.

2.4. Especialização

2.4.1. Ilustração

O espaço de trabalho ilustração é ideal para usuários que procuram um fluxo de trabalho eficiente e intuitivo para criar designs de capa de livro, anúncios de revista, storyboards e outros tipos de ilustrações.

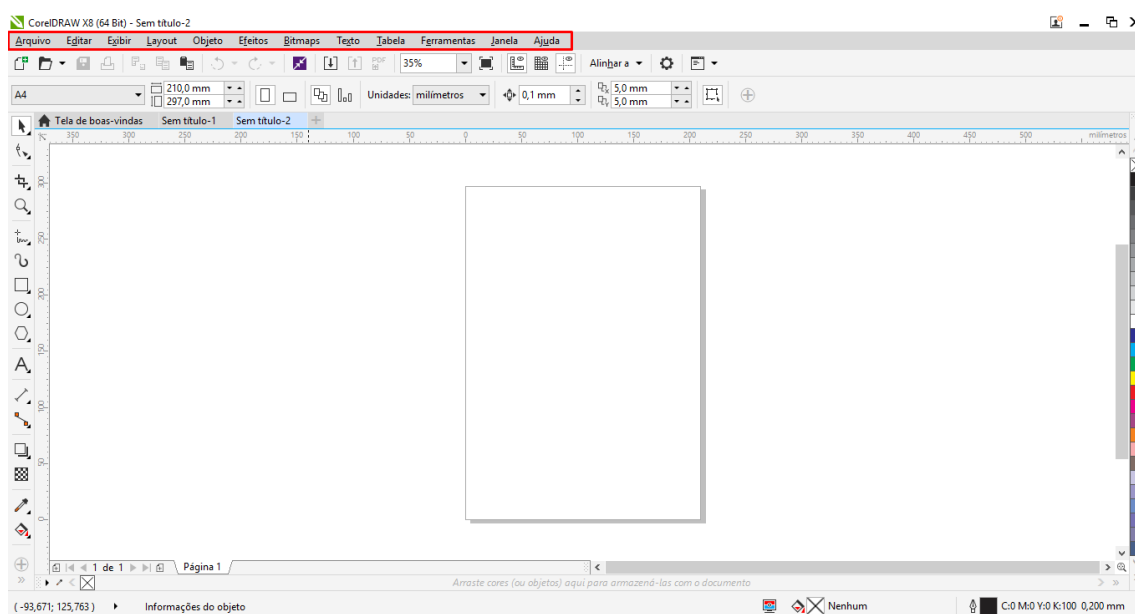
2.4.2. Layout de página

O espaço de trabalho Layout de página é otimizado para usuários que estão focados no arranjo dos objetos gráficos e de texto para criar layouts atraentes para cartões de visita, identidade visual, materiais, embalagens de produtos ou documentos de várias páginas como folhetos e boletins informativos.

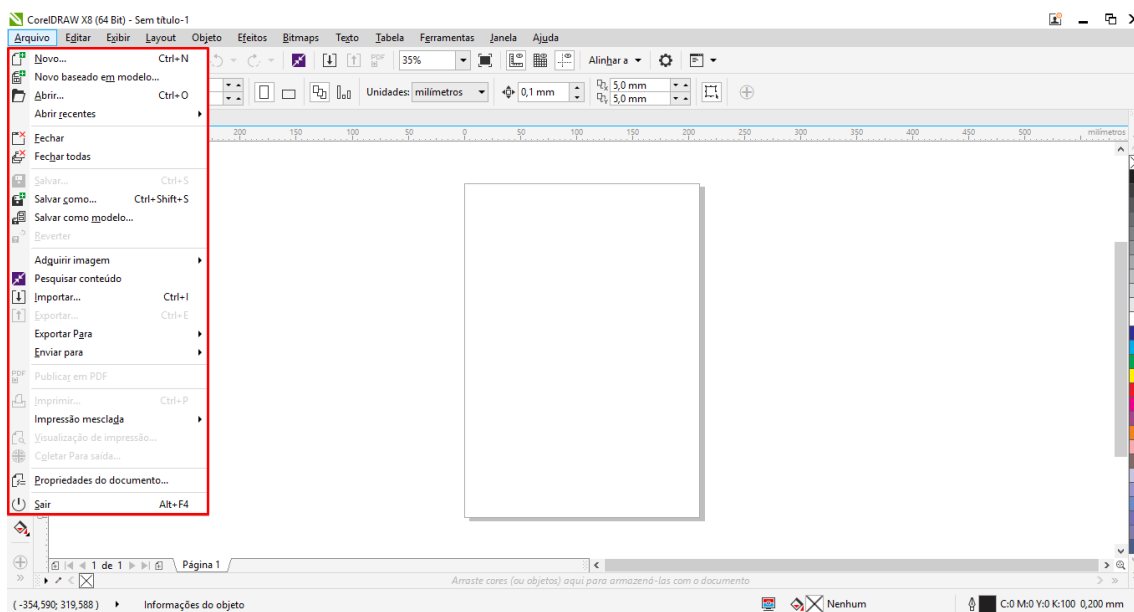
2.4.3. Adobe Illustrator

Este espaço de trabalho tem a aparência e sensação do Adobe Illustrator, ajudando os usuários do Illustrator a começarem rapidamente com o CorelDraw.

3. Barra de Menus



3.1. Arquivo

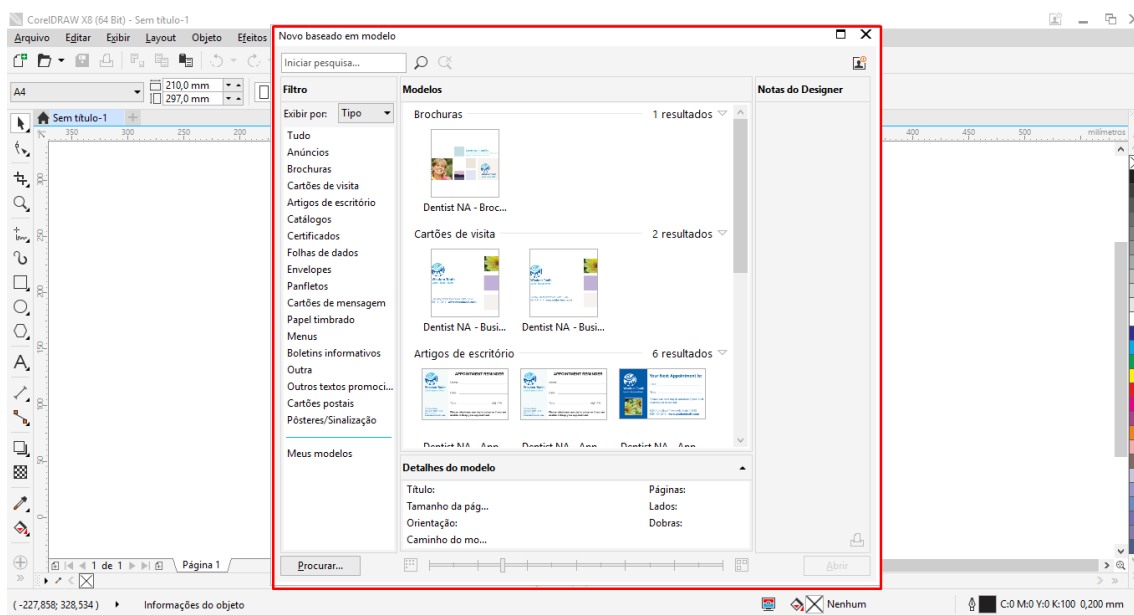


3.1.1. Novo

Abre novo projeto em branco.

3.1.2. Novo baseado em modelo

Abre novo projeto baseado nos modelos prontos:



3.1.3. Abrir

Abre um projeto em andamento que está salvo em seu computador.

3.1.4. Abrir recentes

Abre projetos recém-fechados.

3.1.5. Fechar

Fecha o atual projeto.

3.1.6. Fechar todas

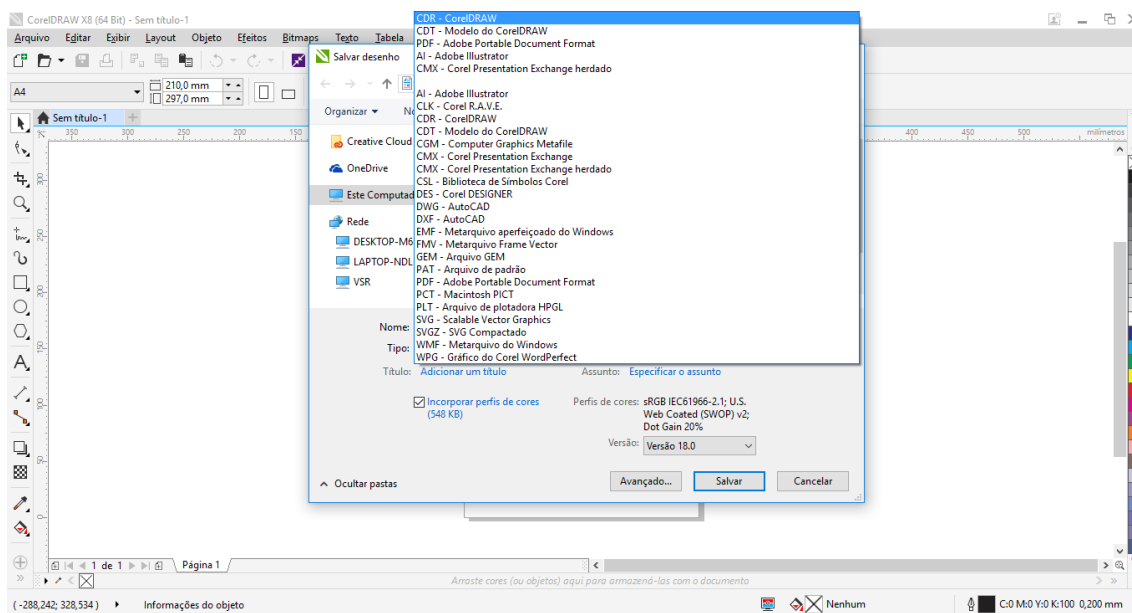
Fecha todos os projetos em execução.

3.1.7. Salvar

Salva em cima do atual projeto.

3.1.8. Salvar como

Permite salvar o projeto em qualquer lugar do seu computador em diversos formatos, tais como:



3.1.9. Salvar como modelo

Salva o projeto como modelo, caso pretenda utilizar a mesma plataforma futuramente, basta abri-lo em “novo baseado em modelo”.

3.1.10. Reverter

No caso de modificar um arquivo sem querer, é possível reverter-lo a sua última alteração salva.

3.1.11. Adquirir Imagem

Utilizado para escanear imagens. O CorelDRAW suporta digitalizadores que utilizam o Microsoft Windows Image Acquisition ([WIA](#)), que oferece uma interface padrão para digitalizar imagens.

Se seu scanner não suporta WIA, mas possui um driver [TWAIN](#), pode ser possível usar este driver para digitalizar imagens no CorelDRAW.

O TWAIN é suportado pelas versões de 32 bits e 64 bits do CorelDRAW. Entretanto, observe que há poucos drivers TWAIN de 64 bits disponíveis.

- Selecione a origem WIA — para um scanner que use driver WIA
- Selecione a origem TWAIN — para um scanner que use driver TWAIN

Um comando aparece como desabilitado se o driver WIA ou TWAIN do scanner não estiver instalado.

3.1.12. Pesquisar conteúdo

Usado para adquirir um aplicativo, complemento ou extensões. Você pode comprar aplicativos, complementos e extensões, bem como baixar ferramentas criativas gratuitas de dentro do CorelDRAW. A seleção disponível é atualizada à medida que são disponibilizadas novas ofertas.

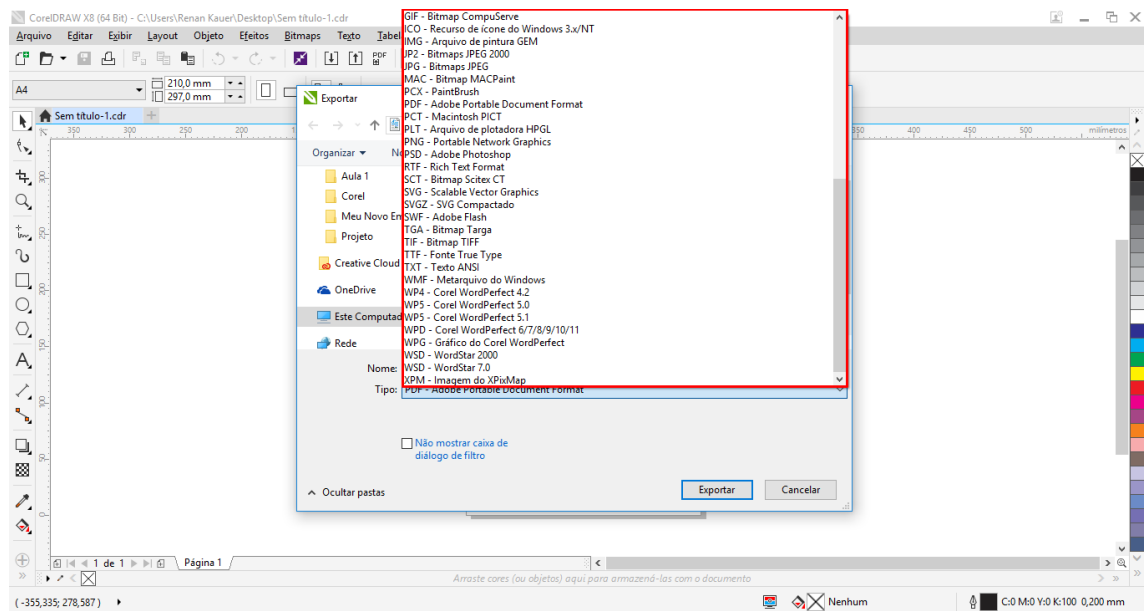
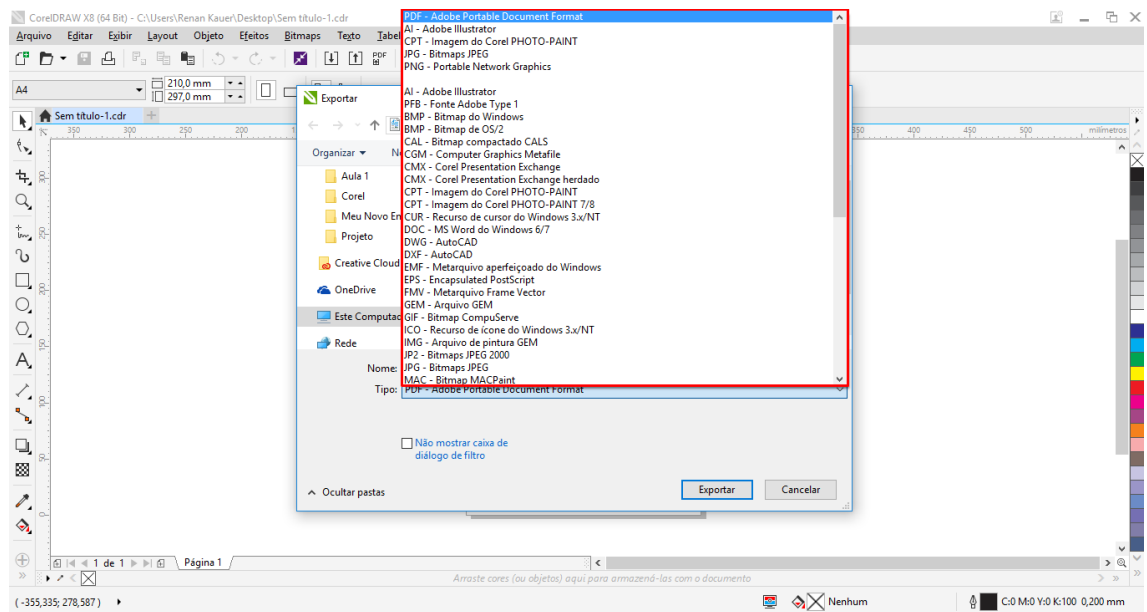
3.1.13. Importar

Você pode importar arquivos criados em outros aplicativos. Por exemplo, você pode importar um arquivo Adobe Portable Document Format (PDF), [JPEG](#) ou Adobe Illustrator (AI). Você pode importar um arquivo e colocá-lo na janela ativa do aplicativo como um [objeto](#). Você pode também redimensionar e centralizar um arquivo ao importá-lo. O arquivo importado torna-se parte do arquivo ativo. Também é possível importar um bitmap como uma imagem vinculada externamente. No caso da importação de um bitmap vinculado, as edições feitas no arquivo original (externo) são atualizadas automaticamente no arquivo importado.

3.1.14. Exportar

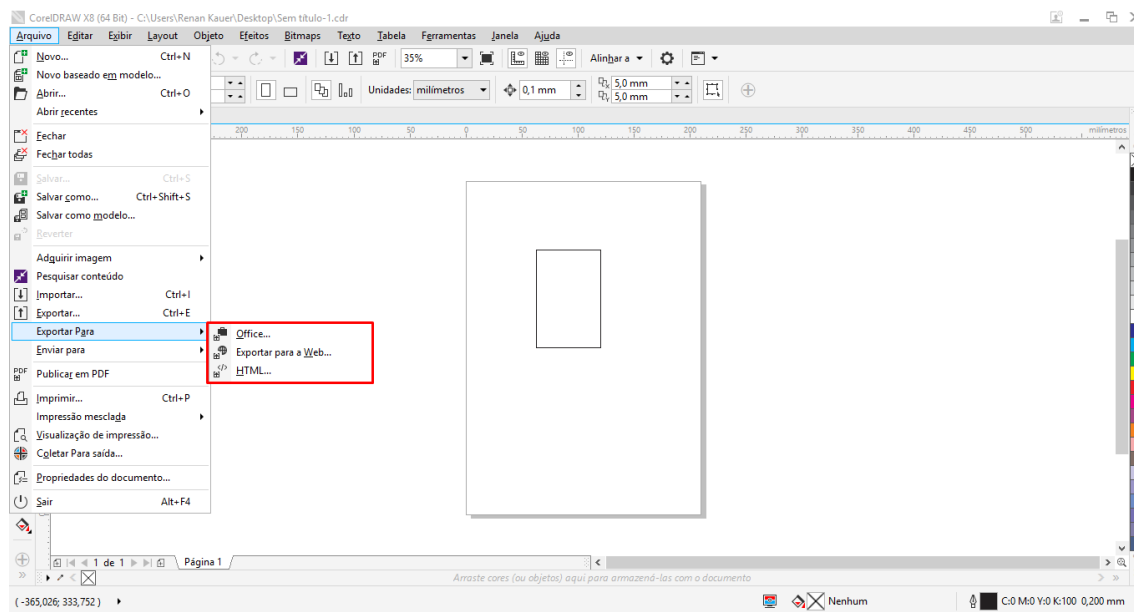
Você pode utilizar o comando Arquivo } Exportar para exportar arquivos para vários formatos de arquivo de bitmap e vetorial que podem ser utilizados em outros aplicativos. É possível, por exemplo, exportar um arquivo para o formato Adobe Illustrator (AI) ou [JPG](#). Você pode também exportar um arquivo de modo a otimizá-lo para uso com um conjunto de aplicativos de produtividade de escritório, como o Microsoft Office ou o Corel WordPerfect Office. Ao exportar um arquivo, o arquivo original é mantido aberto na janela de desenho no formato existente.

É possível exportar arquivos em diversos formatos:



3.1.15. Exportar para

Permite exportar para formatos Office, HTML e para Web.



O CorelDRAW permite exportar os seguintes formatos de arquivos compatíveis com a web: GIF, PNG e JPEG.

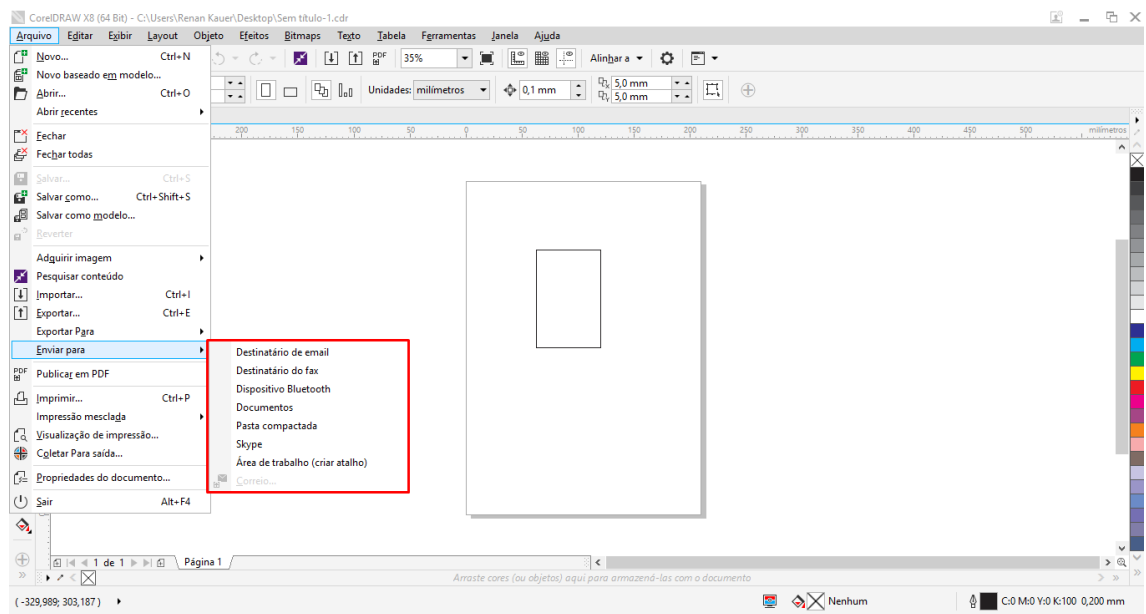
O código HTML e imagens resultante podem ser usados no software de criação de HTML para criar um site ou página da web.

Exportar para Office:

- Microsoft Office — permite definir opções para atender os requisitos de saída dos aplicativos do Microsoft Office
- WordPerfect Office — otimiza a imagem para o WordPerfect Office ao convertendo-a em um arquivo WordPerfect Graphics (WPG)

3.1.16. Enviar para

Permite enviar o projeto diretamente do Corel para você mesmo ou para alguém do seu interesse, pelos seguintes comandos:



3.1.17. Publicar em pdf

Salva o arquivo no seu computador diretamente no formato pdf.

3.1.18. Imprimir

Utilizando o CorelDRAW, você pode imprimir uma ou mais cópias do mesmo desenho.

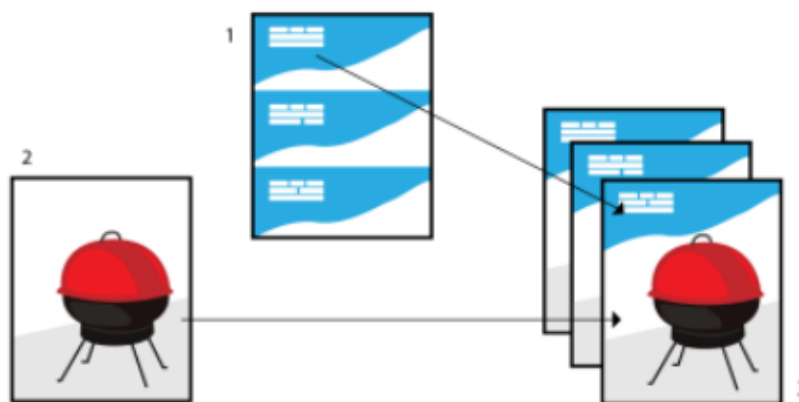
Também é possível especificar o tipo de página e o intervalo de páginas que se deseja imprimir.

3.1.19. Impressão mesclada

O CorelDRAW permite combinar o texto de uma origem de dados com um desenho. Ao mesclar documentos, é possível produzir diversas cópias diferentes de um desenho. Você pode usar documentos mesclados para criar documentos personalizados, como listas de endereços, questionários e documentos voltados para marketing, em que cada documento impresso contém informações específicas de um registro em uma fonte de dados, como um arquivo de texto ou uma fonte de dados ODBC (um arquivo do Microsoft Excel ou Microsoft Access).

Ao mesclar documentos, você cria um documento de formulário no CorelDRAW e o combina com uma fonte de dados. Um documento de formulário fornece o padrão e o layout de um documento mesclado. Uma origem de dados fornece informações para um desenho durante a mesclagem. O CorelDRAW suporta os seguintes arquivos de origem de dados:

arquivos de texto (TXT), arquivos CSV (comma separated values), arquivos RTF (Rich Text Format) e arquivos que podem ser abertos por meio de uma origem de dados ODBC.



Documento de origem de dados (1), documento de formulário (2) e documentos mesclados (3)

3.1.20. Visualização de impressão

Permite visualizar um arquivo antes da impressão.

Para fechar a visualização da impressão, clique em Arquivo -> Fechar Visualização de impressão.

3.1.21. Coletar para saída

Utilize o assistente “Coletar para saída” para orientá-lo durante o processo de envio de um arquivo a um prestador de serviços de impressão. O assistente simplifica processos como criação de arquivos PDF e CDR, coleta das diferentes partes necessárias para a produção de uma imagem e cópia da imagem original, de arquivos de imagens incorporadas e de fontes. É possível imprimir um desenho em arquivo, o que permite que o prestador de serviços de impressão envie o arquivo diretamente para um dispositivo de saída. Se não tiver certeza sobre quais configurações escolher, consulte o prestador de serviços de impressão.

3.1.22. Propriedades do documento

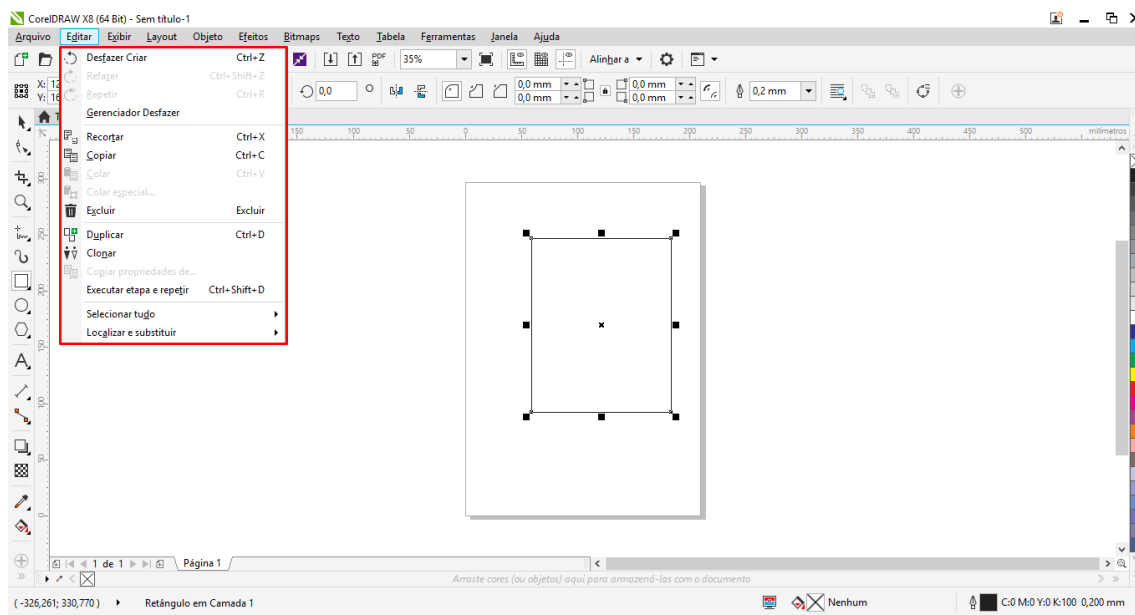
O aplicativo permite acessar outras informações importantes do documento, como o número de páginas e de camadas, fontes, estatísticas de objetos e texto e tipos de objetos que

o desenho contém. Também é possível exibir informações de cores, como os perfis de cores utilizados para definir cores de documentos, bem como o modo de cores primárias e a finalidade de renderização.

3.1.23. Sair

Fecha o CorelDraw.

3.2. Editar



3.2.1. Desfazer Criar

Esta opção serve para caso você tenha feito alguma ação errada. Ao clicá-la você volta uma ação. Pode ser usada pelo atalho Ctrl + Z.

3.2.2. Refazer

Refaz a ação que foi desfeita. Pode ser usada pelo atalho Ctrl + Shift + Z.

3.2.3. Repetir

Repete uma ação. Pode ser usada pelo atalho Ctrl + R.

3.2.4. Gerenciador Desfazer

Desfaz ou Refaz uma série de ações.

3.2.5. Recortar

Recorta um objeto. Quando recorta um objeto ele é removido da área do projeto. Pode ser usado pelo atalho Ctrl + X.

3.2.6. Copiar

Copia um objeto. Se um objeto é copiado, o original permanece na área do projeto. Pode ser usado pelo atalho Ctrl + C

3.2.7. Colar

Cola o objeto recortado ou copiado para a área do projeto. Pode ser usado pelo atalho Ctrl + V.

3.2.8. Colar especial...

Você pode utilizar este procedimento para colar um objeto de outro aplicativo.

3.2.9. Excluir

Exclui o objeto do projeto.

3.2.10. Duplicar

Duplicar é mais rápido que copiar e colar. Além disso, quando um objeto é duplicado, você pode especificar a distância entre o objeto original e o duplicado. Pode ser usado pelo atalho Ctrl + D.

3.2.11. Clonar

Quando você clona um objeto, cria uma cópia de um objeto que é vinculada ao original. Todas as alterações feitas no objeto original são refletidas automaticamente no clone. Entretanto, alterações feitas no clone não são refletidas automaticamente no original. É possível remover alterações feitas no clone revertendo para o original.

A clonagem permite modificar várias cópias de um objeto simultaneamente através da alteração do objeto mestre. Esse tipo de modificação é especialmente útil se você deseja que o

clone e o objeto mestre se diferenciem por terem algumas propriedades diferentes, como preenchimento e cor do contorno, mas deseja que o objeto mestre controle outras propriedades, como a forma.



O objeto à esquerda foi clonado duas vezes. Foram aplicadas propriedades de preenchimento e contorno diferentes aos clones. O clone à direita também foi remodelado.

3.2.12. Copiar propriedades de...

Copiada propriedades de um objeto para outros, como: propriedades de texto, preenchimento, caneta de contorno e cor de contorno.

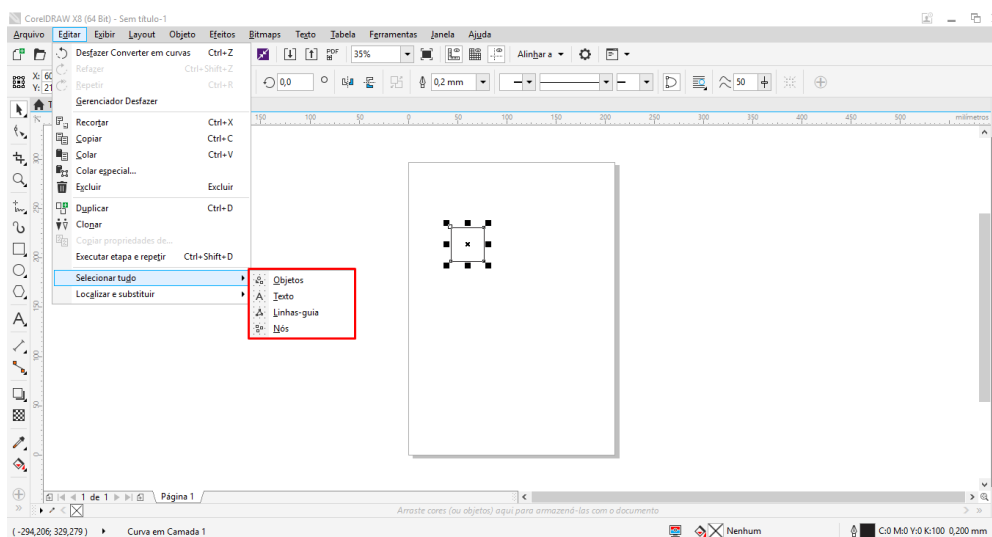
Pode-se copiar propriedades arrastando um objeto para o outro usando o botão direito no mouse.

3.2.13. Executar etapa e repetir

Usado para criar cópias de um objeto em uma posição especificada. Pode ser usado pelo atalho Ctrl + Shift + D.

3.2.14. Selecionar tudo

É possível selecionar todas as partes específicas de um trabalho no seu projeto. Por exemplo: Objetos, Textos, Linhas-guia e nós.



3.2.15. Localizar e substituir

Pode-se usar os Assistentes de localização e substituição para localizar e editar objetos em um desenho grande.

Usando os critérios de pesquisa especificados, o Assistente de localização fornece orientações passo a passo quando você precisa localizar e selecionar objetos em um desenho. Os critérios de pesquisa podem incluir o tipo de objeto e suas propriedades relacionadas, as propriedades de preenchimentos e contornos, efeitos vetoriais aplicados a objetos ou o nome de um objeto ou estilo. Por exemplo, é possível pesquisar e selecionar todos os retângulos com cantos arredondados e sem preenchimento ou todo o texto em um caminho. Pode-se também pesquisar objetos que contêm as mesmas propriedades de um objeto selecionado. Outra possibilidade é alterar os critérios de pesquisa durante a própria pesquisa. Ou então, salvar os critérios de pesquisa para usá-los futuramente.

O Assistente de substituição o orientará durante o processo de localização de objetos que contêm as propriedades que você especificou, substituindo-as por outras. Por exemplo, é possível substituir todos os preenchimentos de objetos de uma determinada cor por outra. Também é possível substituir modelos e paletas de cores, propriedades de contorno e atributos de texto, como a fonte ou tamanho da fonte.

3.3. Exibir

3.3.1. Aramado simples

Exibe um contorno do desenho, ocultando preenchimentos, extrusões, contornos, sombreamentos e formas intermediárias na mistura; além de exibir os bitmaps em modo monocromático. Esse modo permite visualizar rapidamente os elementos básicos do desenho.

3.3.2. Aramado

Exibe um desenho no modo aramado simples, além de formas intermediárias na mistura.

3.3.3. Rascunho

Exibe os preenchimentos e bitmaps usando uma resolução baixa. Esse modo elimina alguns detalhes para permitir a concentração no equilíbrio de cores do desenho.

3.3.4. Normal

Exibe um desenho sem preenchimentos PostScript ou bitmaps de alta resolução. Esse modo atualiza e abre um pouco mais rápido do que o modo Aperfeiçoado.

3.3.5. Aperfeiçoado

Exibe um desenho com preenchimentos PostScript, bitmaps de alta resolução e gráficos vetoriais com suavização do serrilhado.

3.3.6. Pixels

Exibe uma versão baseada em pixels do desenho que permite ampliar uma área de um objeto e, em seguida, posicionar e dimensionar o objeto com mais precisão. Essa exibição também permite ver a aparência que o desenho terá quando for exportado em um formato de arquivo de bitmap.

3.3.7. Simular impressões sobrepostas

Simula a cor das áreas em que objetos sobrepostos foram definidos para impressão sobreposta e exibe preenchimentos PostScript, bitmaps de alta resolução e gráficos vetoriais com suavização de serrilhado.



Modo de exibição Aramado simples (esquerda), modo de exibição Aperfeiçoado (centro) e modo de exibição Simular impressões sobrepostas (direita). Os preenchimentos da forma de losango cinza e da sombra da xícara são definidos para impressão sobreposta.

3.3.8. Converter efeitos complexos em bitmaps

Converte a exibição de efeitos complexos, como transparências, ângulos, e remove sombras na exibição Melhorada. Isso é útil para visualizar como os efeitos complexos serão impressos. Para garantir a impressão bem sucedida de efeitos completos, a maioria das impressoras exige que efeitos complexos sejam convertidos em bitmaps.

3.3.9. Cores de prova

Para ativar e desativar provas digitais. Quando se ativa as provas digitais, as cores na janela do documento, nas paletas de cores e na janela de visualização de caixas de diálogo ficam diferentes.

3.3.10. Visualização de tela cheia

Visualiza o projeto no tamanho total do monitor. Pode ser usado pelo atalho F9.

3.3.11. Visualizar somente selecionados

Visualiza somente as partes que forem selecionadas no projeto.

Se o modo “Visualizar somente selecionados” estiver ativado e nenhum objeto estiver selecionado, Visualização de tela cheia exibirá uma tela em branco.

3.3.12. Exibição do classificador de páginas

Se um documento contiver várias páginas, é possível visualizar todas elas na exibição do classificador de páginas. Também é possível exibir páginas consecutivas à esquerda e à direita na tela ao mesmo tempo (páginas lado a lado) e criar objetos que ocupam duas páginas.

3.3.13. Gerenciador de exibição

Usado para alternar para uma exibição salva. Pode ser usada pelo atalho Ctrl + F2.

3.3.14. Página

Apresenta três opções de exibição na página do projeto: Borda da página, Exibir esvaziar, Área imprimível.

3.3.15. Grades

Apresenta três opções de exibição de grades: Grade do documento, Grade de pixels e Grid de linha base. Uma grade defini o número de fileiras e colunas. A grade é um conjunto agrupado de retângulos, que pode ser separado.

3.3.16. Réguas

As réguas da janela de desenho ajudam a desenhar, dimensionar e alinhar objetos de forma precisa. É possível ocultar as réguas ou movê-las para outra posição na janela de desenho. Você também pode personalizar as configurações das réguas conforme suas necessidades. Por exemplo, é possível definir a origem da régua, escolher uma unidade de medida e especificar quantas marcas ou graduações devem aparecer em cada marca de unidade inteira.

Por padrão, o CorelDRAW aplica as unidades utilizadas para as réguas às distâncias duplicadas e de deslocamento. Você pode alterar o padrão e especificar unidades diferentes para essas e outras configurações.

3.3.17. Diretrizes (linhas-guia)

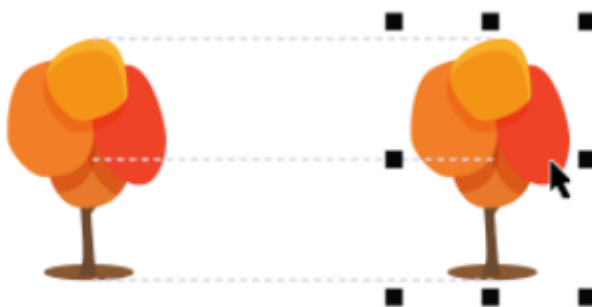
Ativa ou desativa as linhas guia.

3.3.18. Linhas-guia de alinhamento

Você pode alinhar objetos interativamente na página de desenho usando linhas-guia de alinhamento. As linhas-guia de alinhamento são linhas-guia temporárias que aparecem quando você cria, redimensiona ou move objetos em relação a outros objetos próximos. Enquanto guias dinâmicas oferecem medidas precisas para a criação de ilustrações técnicas, as linhas-guia de alinhamento são úteis no layout da página para alinhar textos ou elementos gráficos rapidamente e com precisão.

As linhas-guia de alinhamento ajudam você a alinhar o de um objeto com o centro de outro objeto (centro a centro) ou a borda de um objeto com a borda de outro objeto (borda a borda). Além disso, você pode alinhar a borda de um objeto com o centro de outro objeto (borda a centro).

Pode ser usada pelo atalho Alt + Shift + A.



As linhas-guia de alinhamento aparecem quando um objeto é movido.

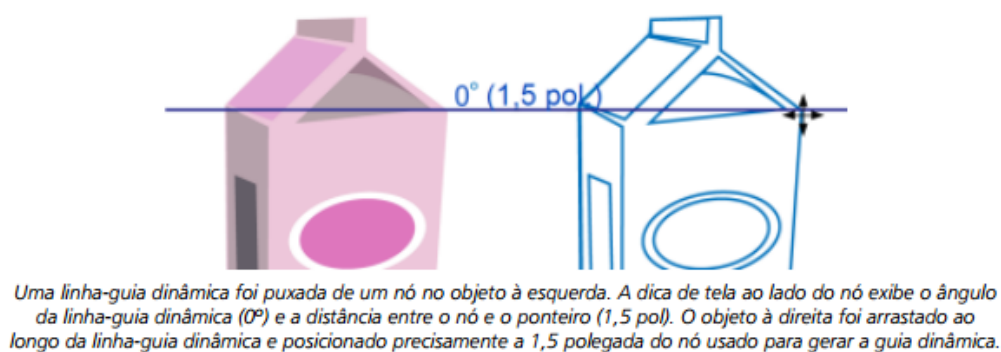
3.3.19. Guias dinâmicas

É possível exibir linhas-guia dinâmicas para ajudá-lo a mover, alinhar e desenhar com precisão objetos em relação a outros objetos. As linhas-guia dinâmicas são linhas-guia

temporárias que você pode puxar dos seguintes pontos de alinhamento em objetos: centro, nó, quadrante e linha de base do texto.

À medida que arrasta um objeto por uma linha-guia dinâmica, você pode ver a distância entre o objeto e o ponto de alinhamento usado para criar a guia dinâmica, o que ajuda a posicioná-lo com precisão. Você pode usar as linhas-guia dinâmicas para colocar objetos em relação a outros, enquanto os desenha. Igualmente, é possível exibir linhas-guia dinâmicas de interseção e depois colocar o objeto no ponto de interseção.

Pode ser usada pelo atalho Alt + Shift + D.



3.3.20. Alinhar a

Apresenta 6 tipos de alinhamentos:

- Pixels: Ativar alinhamentos de objetos com a grade de pixels.
- Grade de documento (Ctrl+Y): Ativar alinhamentos de objetos com a grade de documento.
- Grade de linha base: Ativar alinhamentos de objetos com a grade de linha de base.
- Diretrizes (linhas-guia): Ativar objetos para alinhamento pelas linhas-guia.
- Objetos (Alt+Z): Ativar alinhamento para todos os objetos.
- Página: Ativar o alinhamento de objetos com elementos de página (bordas, pontos centrais de borda e centro da página).

3.4. Layout

3.4.1. Inserir página

Adiciona mais páginas ao projeto.

3.4.2. Duplicar página

Duplica a página do projeto.

3.4.3. Renomear página

Pode dar novo nome a página.

3.4.4. Excluir página

Exclui página selecionada do projeto.

3.4.5. Ir para página

Usada para alternar entre as páginas do projeto.

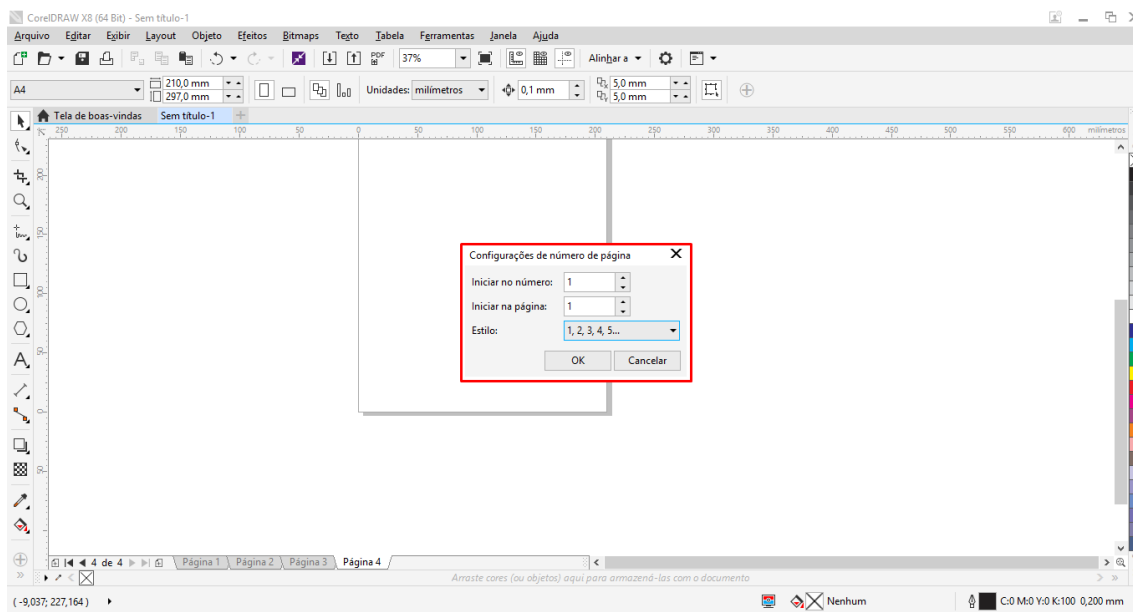
3.4.6. Inserir número de página

Adiciona número a(s) página(s) do projeto pelas seguintes opções:

- Em camada ativa
- Em todas as páginas
- Em todas as páginas ímpares
- Em todas as páginas pares

3.4.7. Configurações de número de página...

Permite configurar os detalhes da numeração, por exemplo, com qual número ira iniciar, em qual página e o estilo.



3.4.8. Alternar orientação da página

Altera a página para posição de paisagem ou retrato.

3.4.9. Configurar página

Há opções mais detalhadas para configurar a página selecionada, como por exemplo, tamanho da folha, resolução, etc.

3.4.10. Fundo da página

Permite configurar o fundo da página, como por exemplo, a cor ou importar uma imagem.

3.4.11. Layout da página

As opções escolhidas durante a especificação do layout da página podem ser utilizadas como padrão para todos os novos desenhos criados. Também é possível ajustar as configurações de orientação e tamanho de página de forma que correspondam às configurações de papel padrão para impressão.

3.5. Objeto

3.5.1. Inserir código de barras

Usado para inserir um código de barras ao projeto.

3.5.2. Inserir novo objeto

Usado para inserir um objeto vinculado ao desenho ativo de outro aplicativo.

3.5.3. Vínculos

O processo de colocar um objeto criado em um aplicativo dentro de um documento criado em outro aplicativo. Um objeto vinculado permanece ligado ao seu arquivo de origem. Se quiser alterar um objeto vinculado a um arquivo, você terá de modificar o arquivo de origem.

3.5.4. Símbolo

Símbolos são objetos definidos uma vez e que podem ser referenciados várias vezes em um desenho. Você pode ter várias instâncias de um símbolo em um desenho com pouco impacto no tamanho do arquivo. Os símbolos tornam mais rápido e mais fácil editar um desenho, pois alterações feitas em um símbolo são automaticamente herdadas por todas as instâncias.

Os símbolos são criados a partir de objetos. Ao converter um objeto em um símbolo, o novo símbolo é adicionado na janela de encaixe do Gerenciador de símbolos (Ctrl + F3) e o objeto selecionado se torna uma instância. Você pode também criar um símbolo a partir de vários objetos. A maioria dos objetos no CorelDRAW pode ser convertida em símbolos.

Após criar o símbolo, acessando este menu, poderá fazer todas as alterações que desejar.

3.5.5. PowerClip

O CorelDRAW permite colocar objetos vetoriais e bitmaps, como fotos, dentro de outros objetos ou molduras. Uma moldura pode ser qualquer objeto, por exemplo, texto artístico ou

um retângulo. Quando o objeto for maior que a moldura, este, denominado conteúdo, é cortado para se ajustar à forma da moldura. Isto cria um objeto PowerClip.



Objetos antes de se tornarem objetos PowerClip: texto artístico e um bitmap



No objeto PowerClip, o texto artístico é a moldura e o bitmap é o conteúdo. O bitmap é modelado como as letras do texto artístico.

3.5.6. Transformações

Usado para mexer nos objetos pelos seguintes sub-menus:

- Posição (Alt+F7)
- Girar (Alt+F8)
- Escala e espelho (Alt+F9)
- Tamanho (Alt+F10)
- Inclinar
- Limpar transformações

3.5.7. Alinhar e distribuir

O CorelDRAW permite alinhar e distribuir objetos com precisão em um desenho. Você pode alinhar objetos entre si e com partes da página de desenho, como o centro, as bordas e a grade. O alinhamento de objetos a outros objetos pode ser feito pelos centros ou pelas bordas.

Você pode alinhar vários objetos horizontal ou verticalmente ao centro da página de desenho. Também é possível organizar um ou vários objetos ao longo da borda da página e pelo ponto mais próximo em uma grade. Você pode também alinhar objetos com ponto de referência ao especificar as coordenadas x e y exatas.



Objetos dispersos (esquerda) são alinhados verticalmente e distribuídos de maneira uniforme (direita).

Opções de alinhamento:

- Alinhar à esquerda (L)
- Alinhar à direita (R)
- Alinhar pelo topo (T)
- Alinhar pela base (B)
- Alinhar centros na horizontal (E)
- Alinhar centros na vertical (C)
- Centralizar pela página (P)
- Centralizar horizontalmente pela página
- Centralizar verticalmente pela página

- Alinhar e distribuir (Ctrl+Shift+A)

3.5.8. Ordenar

É possível alterar a ordem de empilhamento de objetos em qualquer camada ou em uma página, enviando-os para frente ou para trás de outros objetos. Também é possível posicionar objetos precisamente na ordem de empilhamento, além de inverter a ordem de empilhamento de vários objetos.



Os quatro objetos (esquerda) são ordenados do topo até a base para criar a imagem final (direita).

Opções para ordenar:

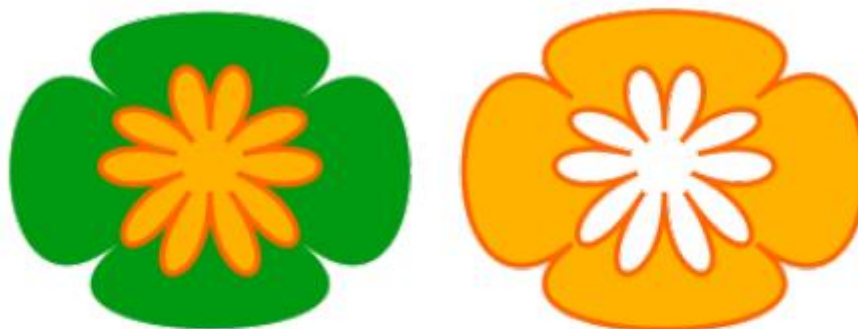
- Para frente da página (Ctrl + Home) - move o objeto selecionado para frente de todos os outros objetos da página.
- Para trás da página (Ctrl + End) - move o objeto selecionado para trás de todos os outros objetos da página.
- Para frente da camada (Shift + PgUp) - move o objeto selecionado para frente de todos os outros objetos da camada ativa.
- Para trás da camada (Shift + PgDown) - move o objeto selecionado para trás de todos os outros objetos da camada ativa.
- Avançar um (Ctrl + PgUp) - move o objeto selecionado uma posição para frente. Se o objeto selecionado estiver à frente de todos os outros objetos da camada ativa, será movido para a camada acima.

- Recuar um (Ctrl + PgDown) - move o objeto selecionado uma posição para trás. Se o objeto selecionado estiver atrás de todos os outros objetos da camada selecionada, será movido para a camada abaixo.
- Na frente de - move o objeto selecionado para frente do objeto em que você clica na janela de desenho.
- Atrás - move o objeto selecionado para trás do objeto em que você clica na janela de desenho.
- Ordem inversa - Para inverter a ordem de vários objetos.

3.5.9. Combinar

A combinação de dois ou mais objetos cria um único objeto com atributos de preenchimento e contorno em comum. É possível combinar retângulos, elipses, polígonos, estrelas, espirais, gráficos ou texto de forma que eles sejam convertidos em um único objeto de curva. Caso seja necessário modificar os atributos de um objeto que foi combinado a partir de objetos separados, você pode separar o objeto combinado. Extraia um subcaminho de um objeto combinado para criar dois objetos distintos.

Atalho para usar a ação Ctrl + L..



Os dois objetos (esquerda) são combinados para criar um único objeto (direita). O objeto novo tem as propriedades de preenchimento e contorno do último objeto selecionado.

3.5.10. Separar

Separa os objetos combinados. Atalho para usar a ação Ctrl + K.

3.5.11. Grupo

Dividido em três sub-menus:

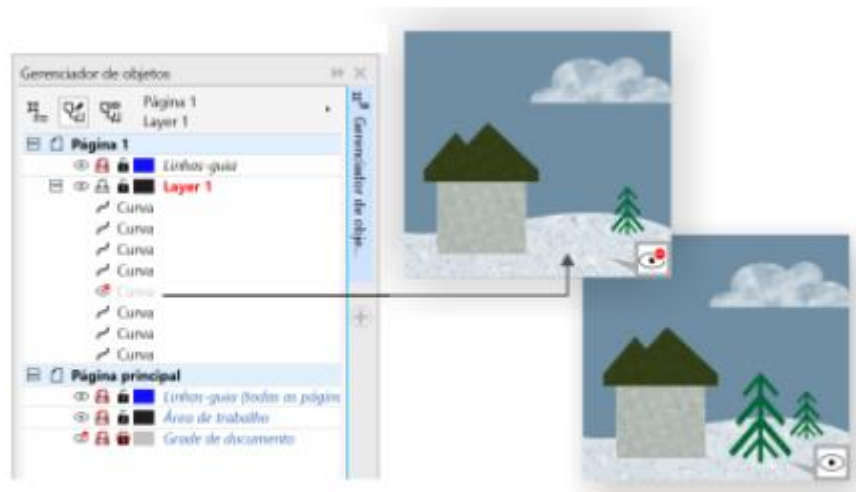
- **Agrupar:** Quando você agrupa dois ou mais objetos, eles são tratados como uma unidade, mas conservam seus atributos individuais. O agrupamento permite aplicar a mesma formatação, propriedades e outras alterações a todos os objetos dentro do grupo ao mesmo tempo. Além disso, o agrupamento ajuda a impedir a ocorrência de mudanças acidentais na posição de um objeto em relação a outros objetos. Também é possível criar grupos aninhados agrupando grupos existentes. Atalho para a ação (Ctrl + G).
- **Desagrupar:** separa um grupo em objetos individuais ou um grupo aninhado em vários grupos. Atalho para a ação (Ctrl + U).
- **Desagrupar tudo:** separa um ou mais grupos em objetos individuais, inclusive objetos em grupos aninhados.

3.5.12. Ocultar

CorelDRAW permite ocultar objetos e grupos de objetos, ajudando você a editar objetos em projetos complexos e a experimentar seus designs com mais facilidade.

Dividido em três sub-menus:

- Ocultar objeto
- Mostrar Objeto
- Mostrar todos objetos



É possível ocultar e mostrar objetos.

3.5.13. Bloquear

Bloquear um objeto impede que você mova, dimensione, transforme, preencha ou altere-o de alguma outra maneira. É possível bloquear um único objeto, vários ou objetos agrupados. Para alterar um objeto bloqueado, primeiro é necessário desbloqueá-lo. Também é possível desbloquear um objeto de cada vez ou todos os objetos bloqueados ao mesmo tempo.

Dividido em três sub-menus:

- Bloquear objeto
- Desbloquear objeto
- Desbloquear todos os objetos

3.5.14. Formato

Opções de formato:

- Soldar: Você pode criar formas irregulares soldando e fazendo a interseção de objetos.

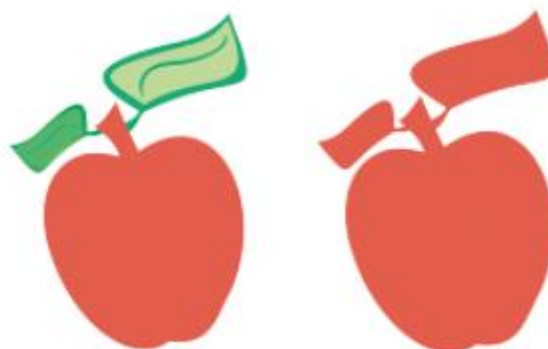
É possível soldar ou fazer a interseção de praticamente qualquer objeto, inclusive clones, objetos em diferentes camadas e objetos simples com linhas de interseção. No

entanto, não se pode soldar ou fazer a interseção de texto de parágrafo, linhas de dimensão ou objetos principais de clones.

Você pode soldar objetos para criar um objeto com um único contorno. O novo objeto usa o perímetro do objeto soldado como seu contorno e adota as propriedades de preenchimento e de contorno do objeto de destino. Todas as linhas de interseção desaparecem.

É possível soldar objetos independentemente de eles estarem ou não sobrepostos. Se você soldar objetos que não se sobrepõem, eles formarão um grupo de soldagem que atuará como um único objeto. Nos dois casos, o objeto soldado absorve os atributos de preenchimento e de contorno do objeto alvo.

Você pode soldar objetos únicos com linhas de interseção, de forma que o objeto seja quebrado em vários subcaminhos, mas sua aparência permaneça a mesma.

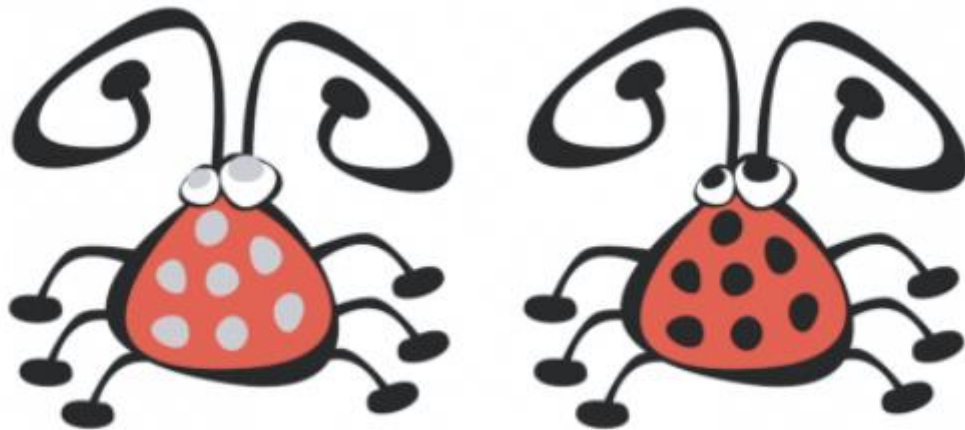


Soldar as folhas à maçã cria um único contorno de objeto.

- Aparar: A aparagem cria objetos com formas irregulares removendo áreas do objeto que se sobrepõem. É possível aparar praticamente qualquer objeto, inclusive clones, objetos em diferentes camadas e objetos simples com linhas de interseção. No entanto, você não pode aparar texto de parágrafo, linhas de dimensão ou objetos principais de clones.

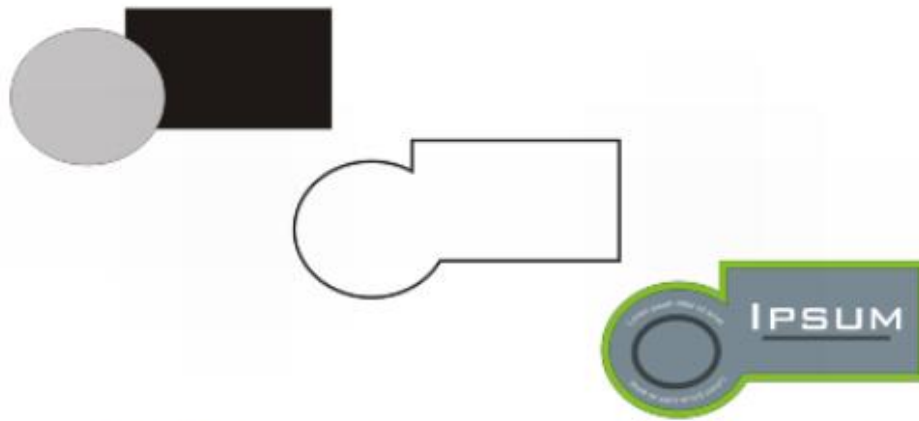
O CorelDRAW permite aparar objetos de diversas maneiras. Você pode usar um objeto de frente como objeto de origem para aparar um objeto atrás dele ou usar o objeto de

fundo para aparar um objeto de frente. Também é possível remover áreas ocultas de objetos sobrepostos, de forma que somente as áreas visíveis permaneçam no desenho. Remover as áreas ocultas pode reduzir o tamanho do arquivo ao converter gráficos vetoriais em bitmaps.



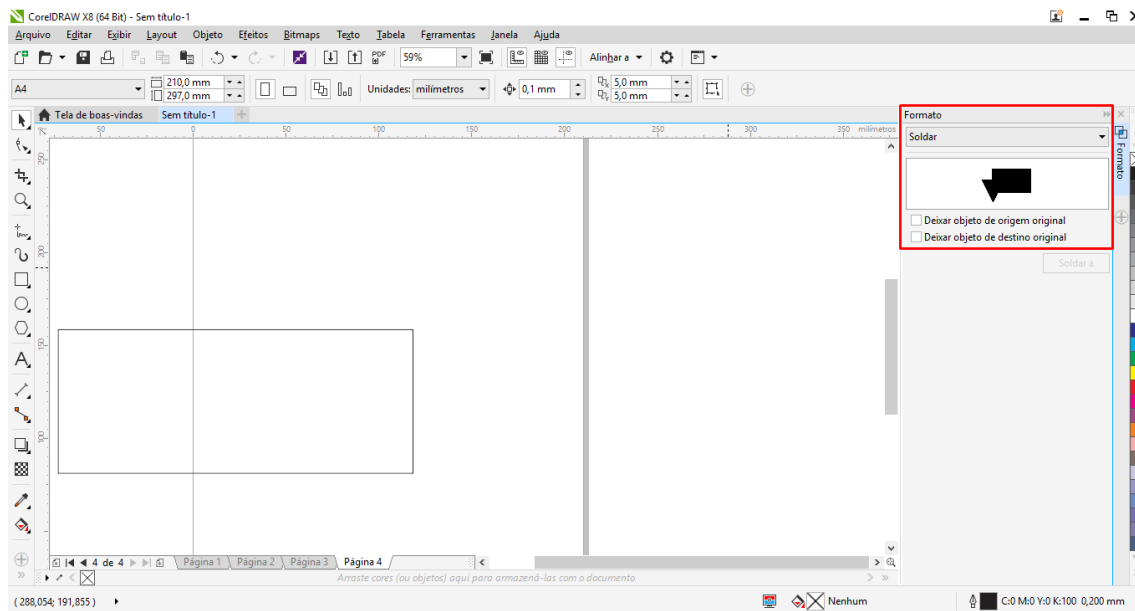
A aparagem pode ser usada para reduzir o número de objetos em um filme. Em vez de adicionar olhos e pontos no besouro, áreas (mostradas à esquerda em cinza) são aparadas para revelar o fundo preto (direita).

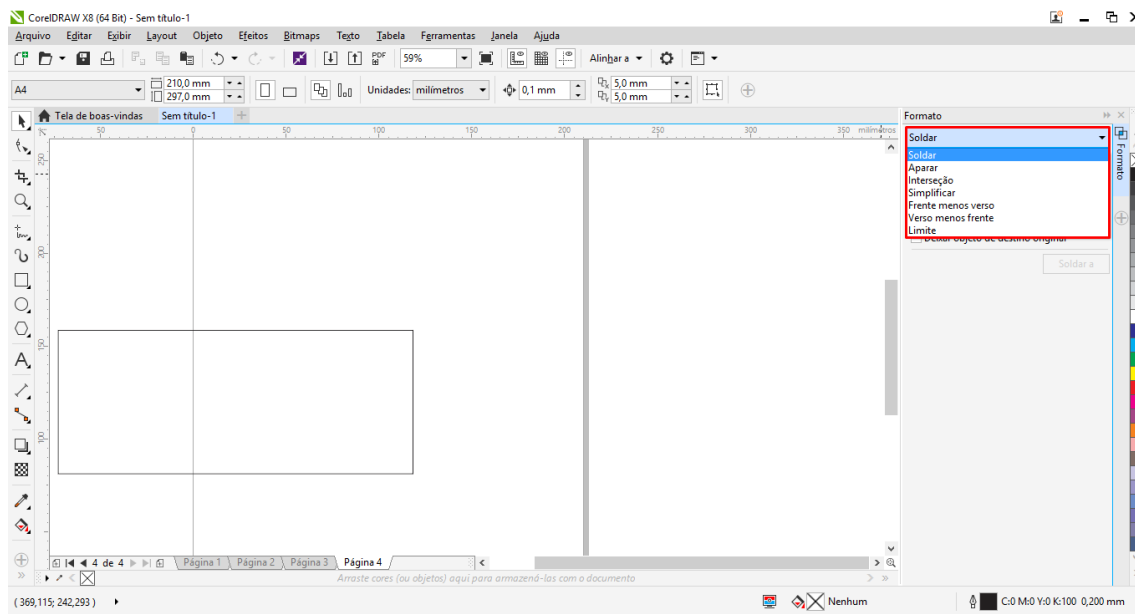
- **Interseção:** A interseção cria um objeto a partir da área na qual dois ou mais objetos se sobrepõem. A forma desse novo objeto pode ser simples ou complexa, dependendo das formas nas quais se faz a interseção. Os atributos de preenchimento e contorno do novo objeto dependerão do objeto definido como objeto alvo.
- **Simplificar:** Usado para aparar áreas sobrepostas entre objetos.
- **Frente menos verso:** remove o objeto de trás do objeto da frente.
- **Verso menos frente:** remove o objeto da frente do objeto de trás.
- **Limite:** É possível criar automaticamente um caminho em torno dos objetos selecionados em uma camada para criar um limite. Esse limite pode ser usado para diferentes fins, como produzir linhas de contorno ou linhas de recorte. O limite é criado por um caminho fechado que segue a forma dos objetos selecionados. As propriedades padrão de preenchimento e contorno aplicam-se ao objeto criado pelo limite.



É possível criar um limite em torno dos objetos selecionados (esquerda). O limite é criado como um novo objeto (meio) que pode ser usado como uma linha de recorte ou de contorno para o logotipo finalizado (direita).

- Formas: abre um menu com os formatos listados acima.

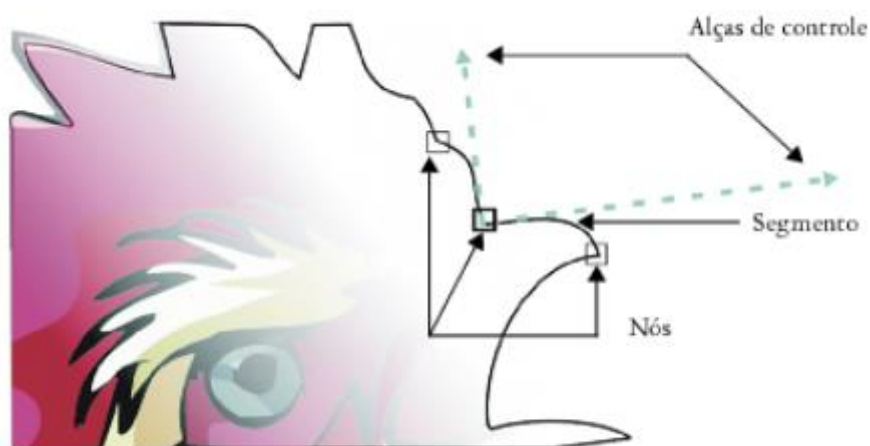




3.5.15. Converter em curvas

Um objeto de curva possui nós e alças de controle que podem ser usados para alterar a forma do objeto. Um objeto de curva pode ser de qualquer forma, inclusive uma linha reta ou curva. Os nós de um objeto são os pequenos quadrados exibidos ao longo do contorno do objeto. A linha entre dois nós é denominada segmento. Os segmentos podem ser curvos ou retos. Cada nó tem uma alça de controle para cada segmento de curva a ele conectado. As alças de controle ajudam a ajustar a curva de um segmento.

Atalho para a ação Ctrl + Q.



Os componentes de uma curva: alças de controle, segmentos e nós

3.5.16. Converter contorno em objeto

O contorno se torna um objeto fechado e não preenchido, independente do preenchimento do objeto original. Se desejar aplicar um preenchimento ao novo objeto, o preenchimento é aplicado à área que foi o contorno do objeto original.

Atalho para a ação Ctrl + Shift + Q.

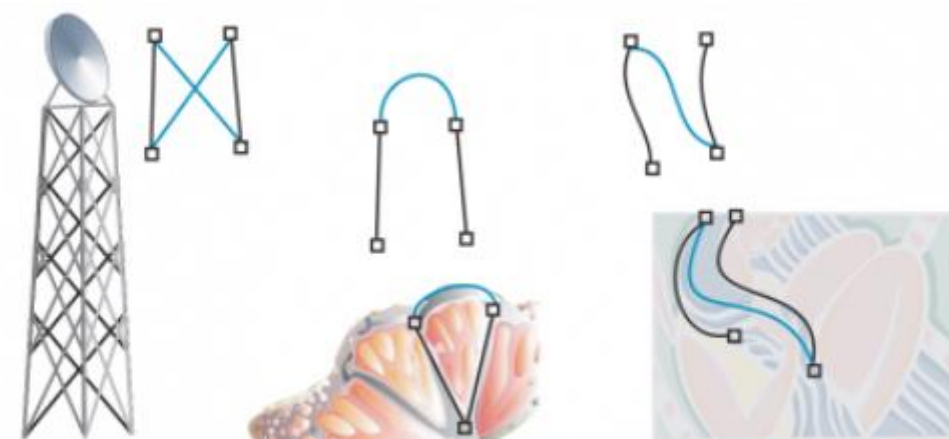


Uma estrela com um contorno aplicado (esquerda); o contorno foi convertido em um objeto independente do preenchimento original (centro); um preenchimento gradiente foi aplicado ao novo objeto fechado.

3.5.17. Unir curvas

Você pode criar um objeto fechado rapidamente a partir de segmentos de linha selecionando as linhas desejadas para conexão e a forma da linha de conexão.

É possível conectar linhas usando os nós mais próximos entre elas. A linha de conexão pode ser reta ou curva. Você também pode conectar linhas utilizando os nós inicial e final. O nó final da primeira linha selecionada conecta-se diretamente ao nó inicial da linha selecionada mais próxima. As linhas conectadas adotam as propriedades da primeira linha selecionada.



O fechamento de vários segmentos de linha pode ser o ponto de partida para desenhos mais complexos.

3.5.18. Impressão sobreposta do preenchimento

Para imprimir objetos selecionados sobrepostos do preenchimento.

3.5.19. Impressão sobreposta do contorno

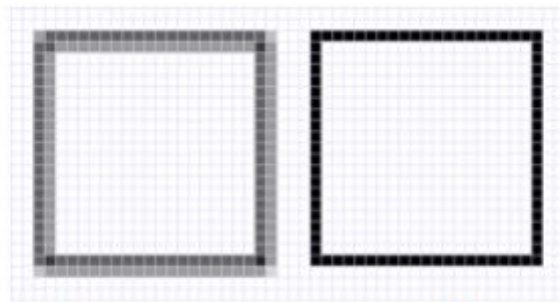
Para imprimir objetos selecionados sobrepostos do contorno.

3.5.20. Sobrepor impressão de bitmap

Para imprimir objetos selecionados sobrepostos de bitmap.

3.5.21. Dicas de objeto

A sugestão de objeto permite que você aprimore a renderização de objetos ajustando a exibição de um objeto para que ele fique alinhado pela grade de pixels. Por exemplo, se estiver criando um botão para a web, você pode ativar a sugestão de objeto para garantir que o objeto apareça claro e nítido ao exportá-lo como um bitmap.



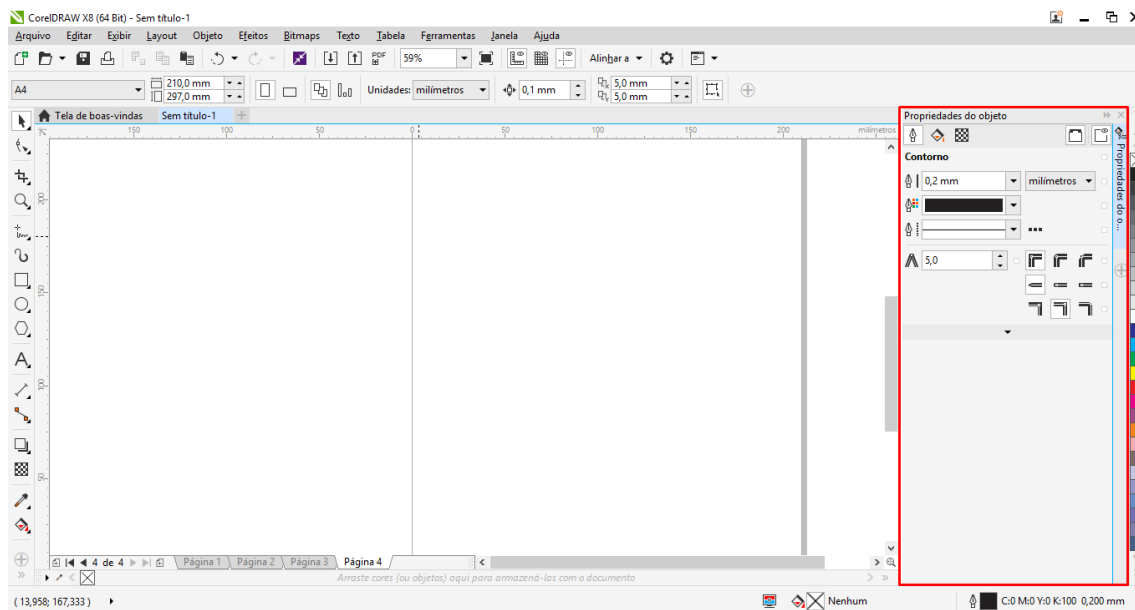
A exibição Pixel de um quadrado (esquerda) com largura de uma linha de 1 pixel que foi criada sem sugestão de objeto. Uma cópia do quadrado (direita) exibida com a sugestão de objeto aplicada.

3.5.22. Propriedades do objeto

A janela de encaixe Propriedades do objeto apresenta opções de formatação e propriedades dependentes do objeto, permitindo modificar as configurações do objeto a partir de um local. Por exemplo, se você criar um retângulo, a janela de encaixe Propriedades do objeto apresentará automaticamente as opções de formatação de contorno, preenchimento e canto, bem como as propriedades do retângulo. Se você criar uma moldura de texto, a janela de encaixe exibirá instantaneamente as opções de caractere, parágrafo e moldura, bem como as propriedades da moldura do texto.

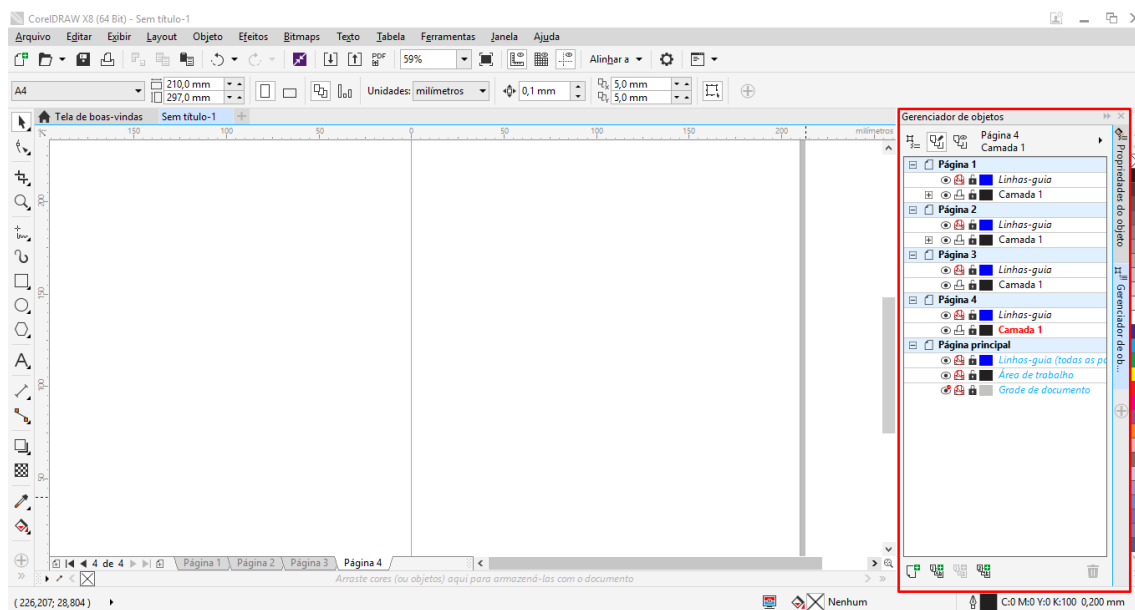
É possível procurar rapidamente pelas propriedades que deseja modificar usando os controles no topo da janela de encaixe Propriedades do objeto. Além disso, dois modos de visualização estão disponíveis: Rolar e Tab. O modo Rolar exibe todas as propriedades do objeto relevantes, permitindo rolar pelas opções que deseja. O modelo Tab exibe apenas um grupo de propriedades do objeto por vez, ocultando as outras opções. Por exemplo, é possível visualizar apenas opções de preenchimento e, em seguida, clicar no botão Contorno para visualizar apenas as opções de contorno.

Atalho para ativar a ação Alt + Enter.



3.5.23. Gerenciador de objetos

Permite gerenciar todas as ações feitas no seu projeto, além de adicionar camadas, alterar propriedades de camadas, e etc.



3.6. Efeitos

3.6.1. Ajustar

- Intensificação de contraste: Permite ajustar o tom, a cor e o contraste de um bitmap e, ao mesmo tempo, preservar detalhes de sombreamento e destaque. Um histograma

interativo permite deslocar ou compactar para limites imprimíveis os valores de brilho.

O histograma também pode ser ajustado por valores de amostragem do bitmap.

- **Equalização local:** Permite melhorar o contraste próximo às bordas para revelar detalhes em regiões claras e escuras. Você pode definir a altura e a largura em torno da região para acentuar o contraste.
- **Equilibrar amostra/destino:** Permite ajustar os valores das cores em um bitmap com cores de amostra tiradas da imagem. Você pode escolher cores de amostra das faixas escura, de tons médios e clara de uma imagem e aplicar cores alvo a cada uma das cores de amostra.
- **Curva de tom:** Permite executar correções de cores com precisão, controlando valores individuais de pixels. Alterando valores de brilho do pixel, é possível fazer alterações em sombras, tons médios e destaques.
- **Brilho/contraste/intensidade:** Permite ajustar o brilho de todas as cores e a diferença entre áreas claras e escuras. Pode ser usado pelo atalho Ctrl + B.
- **Equilibrar cores:** Permite adicionar ciano ou vermelho, magenta ou verde e amarelo ou azul aos tons selecionados de um bitmap. Pode ser usado pelo atalho Ctrl + Shift + B.
- **Gama:** Permite acentuar detalhes em áreas de baixo contraste, sem afetar as sombras e os destaques.
- **Matriz/saturação/iluminação:** Permite ajustar os canais de cor de um bitmap e alterar a posição das cores no espectro. Esse efeito permite alterar as cores e sua riqueza, assim como a porcentagem de branco em uma imagem. Pode ser usado pelo atalho Ctrl + Shift + U.
- **Cor seletiva:** Permite alterar a cor, alterando a porcentagem de cores compostas do espectro CMYK, com base nos espectros das cores vermelha, amarela, verde, ciano, azul e magenta de um bitmap. Por exemplo, a diminuição da porcentagem de magenta no espectro de vermelhos resulta em uma mudança de cor em direção ao amarelo.

- **Substituir cores:** Permite substituir uma cor do bitmap por outra. Uma máscara de cor é criada para definir a cor a ser substituída. Dependendo da gama definida, você substitui uma cor ou desloca um bitmap inteiro de uma gama de cores para outra. Além disso, é possível definir o matiz, a saturação e a iluminação para a nova cor.
- **Dessaturar:** Permite reduzir a saturação de cada cor de um bitmap a zero, remover o componente de matiz e converter cada cor em seu equivalente em tons de cinza. Isso cria um efeito de foto em preto e branco com tons de cinza, sem mudar o modelo de cor.
- **Misturador de canais:** Permite misturar os canais de cor para equilibrar as cores de um bitmap. Por exemplo, quando um bitmap tem muito vermelho, é possível ajustar o canal vermelho de um bitmap RGB para melhorar a qualidade da imagem.

3.6.2. Transformar

Você pode transformar a cor e o tom de uma imagem para produzir um efeito especial. Por exemplo, você pode criar uma imagem que parece um negativo de uma fotografia ou nivelar a aparência de uma imagem. Para transformar a cor e o tom das imagens, é possível usar os seguintes efeitos:

- **Desentrelaçar:** permite remover linhas das imagens digitalizadas ou entrelaçadas.
- **Inverter:** permite inverter as cores de uma imagem. A inversão de uma imagem cria a aparência de um negativo fotográfico.
- **Posterizar:** permite reduzir o número de valores tonais de uma imagem. A posterização remove as gradações e cria áreas maiores de uma só cor.

3.6.3. Correção

- **Poeira e riscos:** É possível melhorar rapidamente a aparência de um bitmap removendo marcas de poeira e riscos. O filtro de poeira e riscos funciona eliminando o contraste entre os pixels que excedem o limiar de contraste definido. Você pode definir um raio

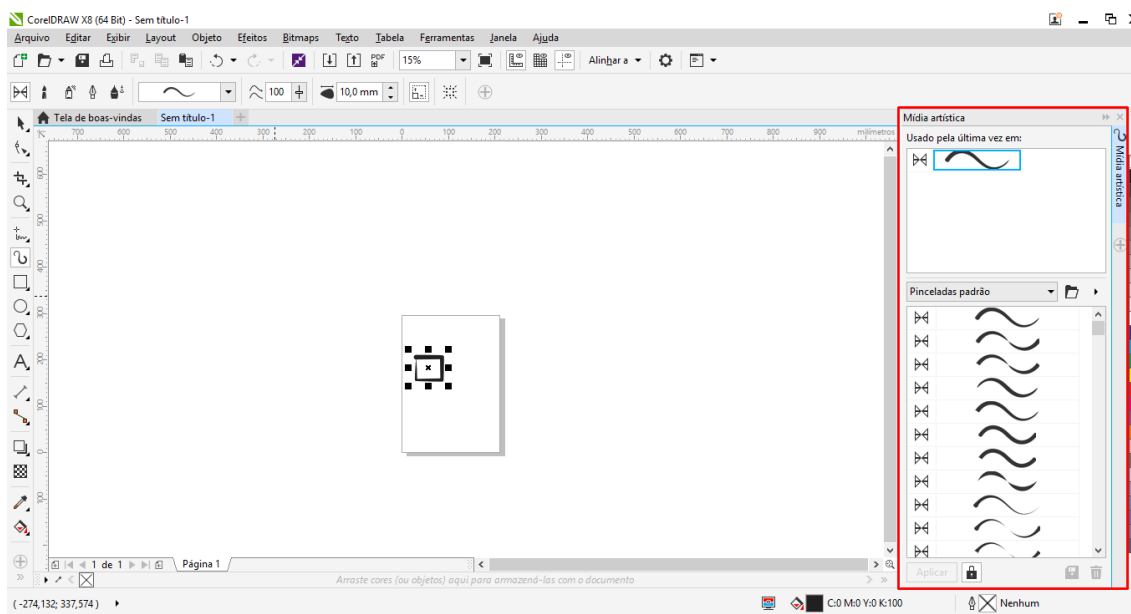
para determinar quantos pixels serão afetados pelas alterações. As configurações escolhidas dependem do tamanho da mancha e da área que a contorna. Por exemplo, para remover um risco branco com 1 ou 2 pixels de largura em um fundo escuro, você pode definir um raio de 2 ou 3 pixels e um limiar de contraste maior do que se o mesmo risco estivesse em um fundo claro.

Raio: define a faixa de pixels utilizada para produzir o efeito. Para reter um detalhe da imagem, escolha a definição mais baixa possível.

Limiar: define a quantidade de redução de ruído. Para reter um detalhe da imagem, escolha a definição mais alta possível.

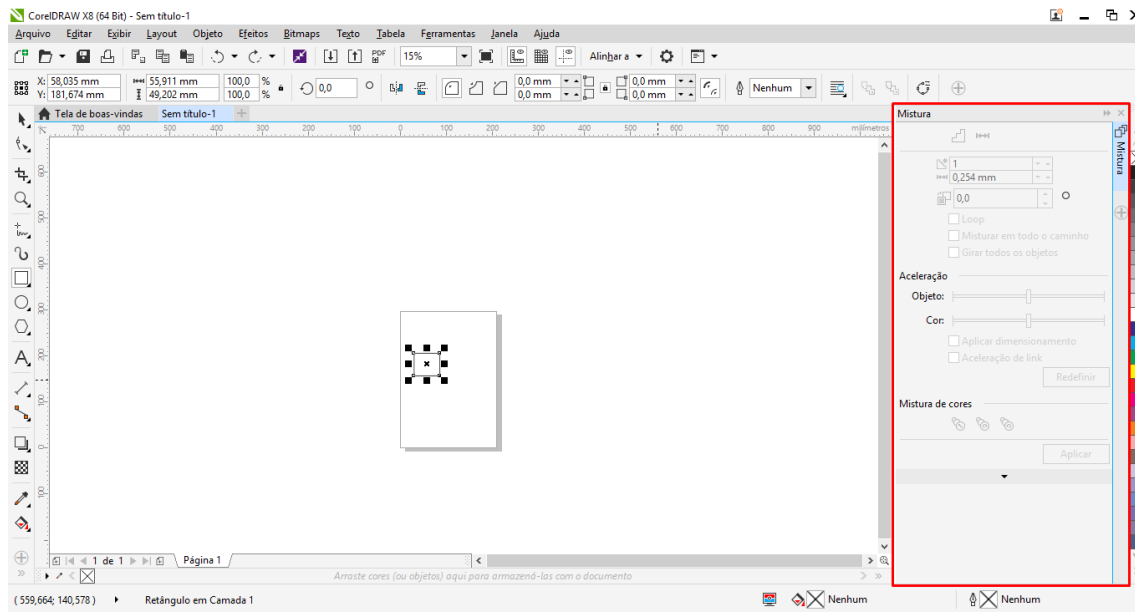
3.6.4. Mídia artística

Abre a janela de encaixe da ferramenta Mídia artística:



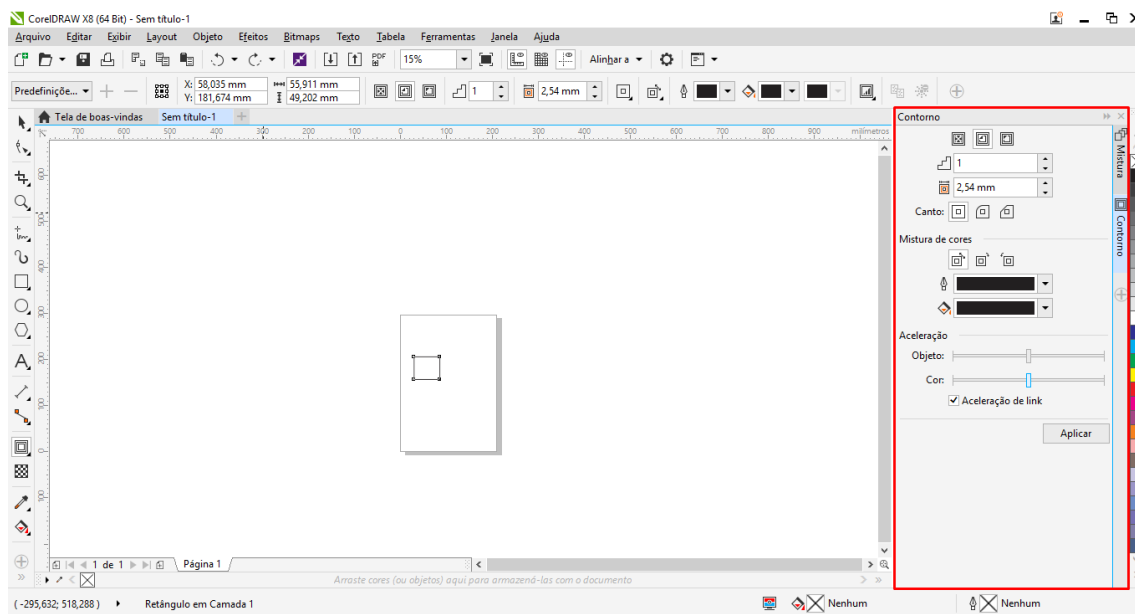
3.6.5. Mistura

Abre a janela de encaixe da ferramenta Mistura:



3.6.6. Contorno

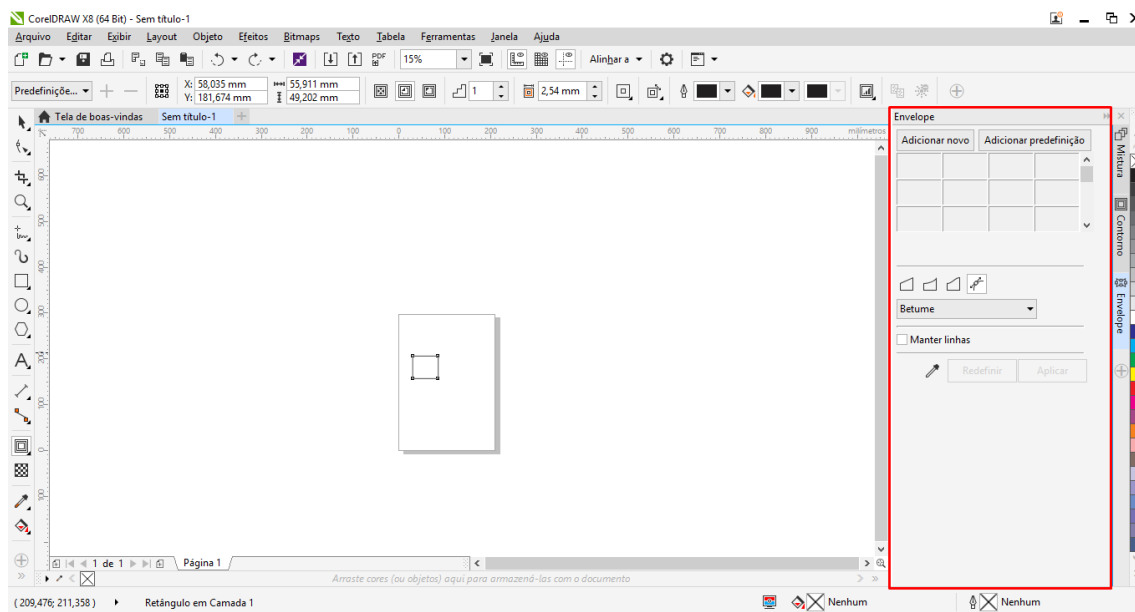
Abre a janela de encaixe da ferramenta contorno:



Pode ser ativada pelo atalho Ctrl + F9.

3.6.7. Envelope

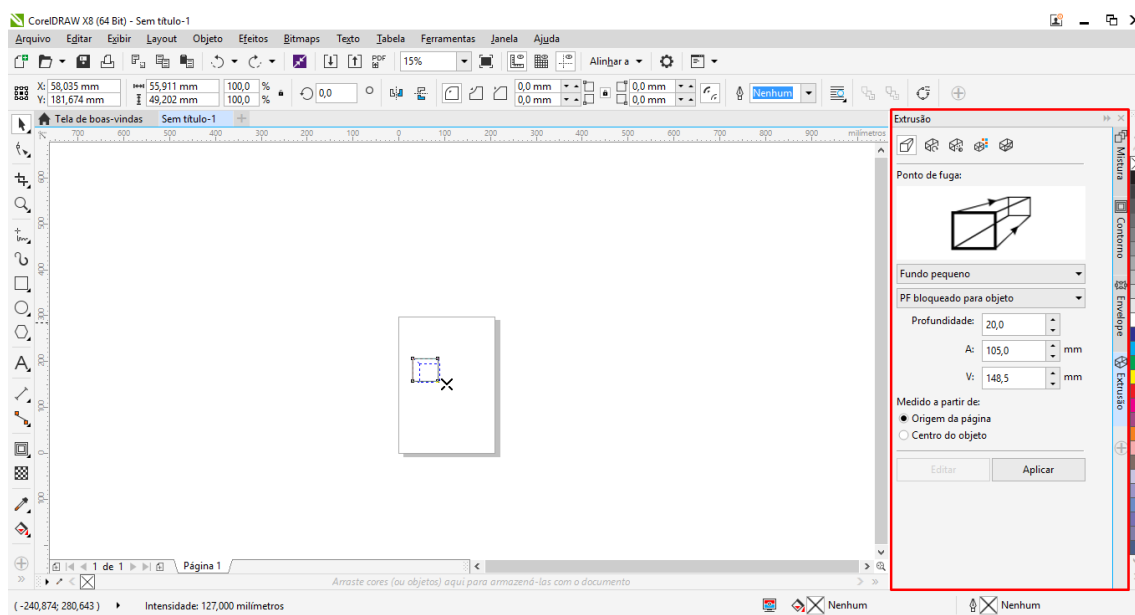
Abre a janela de encaixe da ferramenta Envelope:



Pode ser ativada pelo atalho Ctrl + F7.

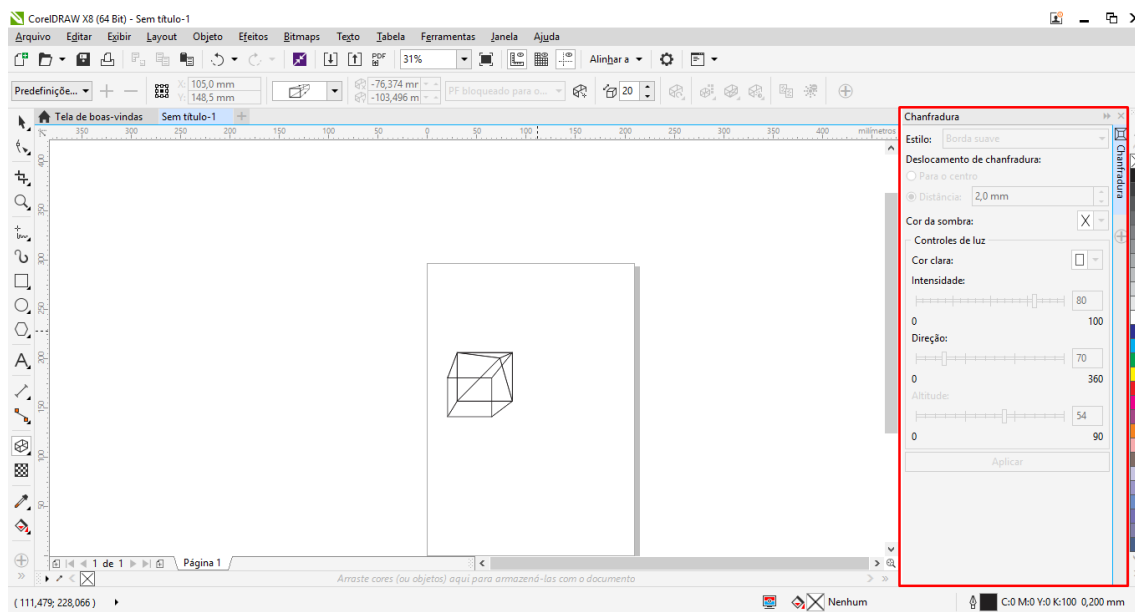
3.6.8. Extrusão

Abre a janela de encaixe da ferramenta Extrusão:



3.6.9. Chanfradura

Abre janela de encaixe da chanfradura que faz parte da ferramenta Extrusão:



3.6.10. Lentes

As lentes mudam a aparência da área do objeto que está sob elas, não as propriedades e os atributos reais do objeto. Você pode aplicar lentes a qualquer objeto vetorial, como um retângulo, uma elipse, um caminho fechado ou um polígono. Pode alterar também a aparência de texto artístico e de bitmaps. Quando se aplica uma lente sobre um objeto vetorial, a própria lente se torna uma imagem vetorial. Da mesma forma, se a lente é colocada sobre um bitmap, ela também se torna um bitmap. Após aplicar uma lente, é possível copiá-la e utilizá-la com outro objeto. Pode ser aberta a janela de encaixe pelo atalho Alt + F3.



Os tipos de lente aplicados ao original (extrema esquerda): (da esquerda para a direita) Mapa térmico, Aumentar e Mapa de cores personalizadas

3.6.11. Adicionar perspectiva

Você pode criar um efeito de perspectiva encolhendo um ou dois lados de um objeto. Este efeito faz com que o objeto pareça estar se distanciando em uma ou duas direções, criando, assim, uma perspectiva de um ponto ou uma perspectiva de dois pontos.

É possível adicionar efeitos de perspectiva a objetos e grupos de objetos. Você também pode adicionar um efeito de perspectiva a grupos vinculados, como contornos, misturas e extrusões. Não é possível adicionar efeitos de perspectiva a texto de parágrafo, bitmaps ou símbolos.



O elemento gráfico original (esquerda) com perspectivas de um ponto (meio) e de dois pontos (direita) aplicadas a ele.

3.6.12. Limpar efeito

Utilizado para remover um efeito.

3.6.13. Copiar efeito

Utilizado para copiar um efeito de um objeto, sendo eles: efeito de Perspectiva, Envelope, Mistura, Extrusão, Contorno, Lente, Sombreamento e Distorção.

3.6.14. Clonar efeito

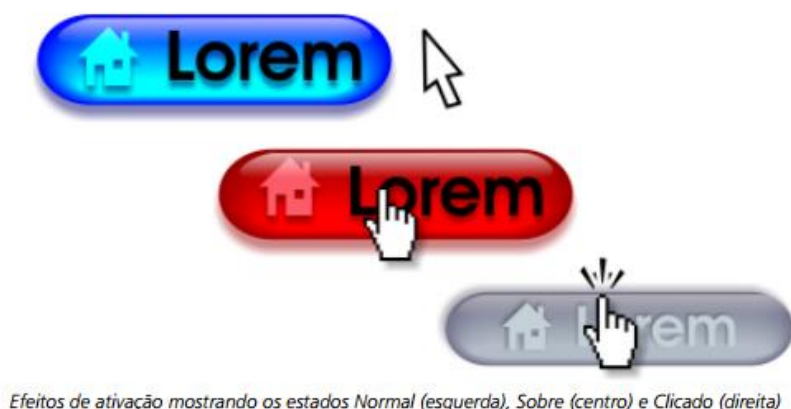
Utilizado para clonar um efeito de um objeto, sendo eles: efeito de Mistura, Extrusão, Contorno e Sombreamento.

3.6.15. Efeito de ativação

Efeitos de ativação são objetos interativos cuja aparência muda quando você clica neles ou aponta para eles. Você pode criar efeitos de ativação utilizando objetos. Para criar um efeito de ativação, você adiciona os seguintes estados de efeito de ativação:

- Normal — o estado padrão de um botão quando nenhuma atividade do mouse está associada a ele
- Sobre — o estado de um botão quando o ponteiro passa sobre ele
- Clicado — o estado de um botão quando o ponteiro for clicado nele

Você pode aplicar diferentes propriedades do objeto a cada um dos estados do efeito de ativação. Também é possível visualizar os estados do efeito de ativação.



3.7. Bitmaps

3.7.1. Converter em bitmap

Converter um gráfico vetorial ou um objeto em bitmap permite aplicar efeitos especiais ao objeto com o CorelDRAW. O processo de conversão de um gráfico vetorial em um bitmap é também conhecido como “rasterização”.

Quando se converte o gráfico vetorial, é possível selecionar o modo de cor do bitmap. Um modo de cor determina o número e o tipo de cores que compõem o bitmap, de forma que o tamanho do arquivo também é afetado.

3.7.2. Ajuste automático

Corrige automaticamente o contraste e a cor de uma imagem detectando as áreas mais claras e mais escuras e ajustando a faixa tonal para cada canal de cor. Em alguns casos, esse controle pode ser exatamente o que você precisa para melhorar uma imagem. Em outros casos, você pode desfazer as alterações e continuar com controles mais precisos.

3.7.3. Lab de ajuste de imagem

O Laboratório de ajuste de imagem permite corrigir, de modo rápido e fácil, a cor e o tom da maioria das fotos.

3.7.4. Endireitar imagem

A caixa de diálogo Endireitar imagem permite corrigir distorções de lente e endireitar imagens de bitmap com rapidez. Esse recurso é útil para endireitar fotos tiradas ou escaneadas em ângulo ou que contêm distorções de lente.

3.7.5. Editar bitmap

Abre o Corel PHOTO-PAINT, um aplicativo completo de edição de imagens. Após terminar a edição do bitmap, você poderá retomar rapidamente seu trabalho no CorelDRAW.

3.7.6. Cortar bitmap

Cortar remove áreas indesejadas de um bitmap.

3.7.7. Reamostrar

Após adicionar um bitmap a um desenho, é possível alterar suas dimensões e sua resolução.

Alterar dimensões:

É possível alterar as dimensões físicas de bitmaps aumentando ou diminuindo sua altura e sua largura. Quando se aumenta as dimensões, o aplicativo insere novos pixels entre os existentes e suas cores são baseadas nas cores dos pixels adjacentes. Se as dimensões de bitmaps forem aumentadas significativamente, eles podem parecer esticados e com excesso de pixels.

Alterar resolução de bitmaps

É possível alterar a resolução de um bitmap para aumentar ou diminuir o tamanho do arquivo. A resolução é medida pelo número de pontos por polegada (dpi) na impressão do bitmap. A resolução escolhida depende da forma de saída do bitmap. Normalmente, bitmaps criados só para exibição em monitores de computador têm 96 ou 72 dpi e bitmaps criados para web têm 72 dpi. Em geral, bitmaps criados para impressão em impressoras de mesa têm 150 dpi, enquanto bitmaps impressos profissionalmente têm 300 dpi ou mais.

3.7.8. Modo

As cores das imagens com as quais se trabalha no CorelDRAW se baseiam em modos de cor. Os modos de cor definem as características das cores das imagens e são descritos por seus componentes de cor. O modo de cor CMYK é composto por valores de ciano, magenta, amarelo e preto; o modo de cor RGB é composto de valores de vermelho, verde e azul.

O CorelDRAW oferece suporte aos seguintes modos de cor:

Preto e branco (1 bit)

Tom duplo (8 bits)

Tons de cinza (8 bits)

Cores da paleta (8 bits)

Cor RGB (24 bits)

Cor Lab (24 bits)

Cor CMYK (32 bits)

3.7.9. Inflar bitmap

Utilizado para inflar um bitmap. Nas áreas Largura e Altura, siga um dos procedimentos abaixo:

- Nas caixas “Inflar para”, digite o número de pixels que deve compor as dimensões do bitmap inflado.
- Nas caixas “Inflar de”, digite as porcentagens para inflar o bitmap original.

Para inflar automaticamente o bitmap de forma que ele cubra inteiramente a imagem, clique em Inflar bitmap automaticamente.

3.7.10. Máscara de cor do bitmap

Utilizado para ocultar ou exibir uma cor em um bitmap.

3.7.11. Quebrar vínculo

Quebra o vínculo com uma imagem vinculada externamente.

3.7.12. Atualizar a partir do vínculo

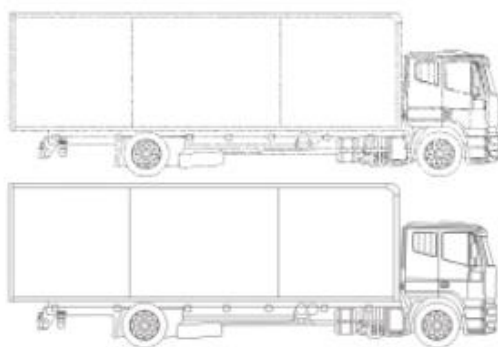
Altera a imagem vinculada.

3.7.13. Rastreio rápido

Rastreie um bitmap em uma etapa utilizando o comando Rastreio rápido. Como alternativa, escolha um método de rastreio adequado e um estilo predefinido e, então, use os controles do PowerTRACE[®] para visualizar e ajustar os resultados rastreados. O CorelDRAW oferece dois métodos para rastreio de bitmaps: Rastreio por linha central e Rastreio por contorno.

3.7.14. Rastreio da linha central

O método de Rastreio por linha central usa curvas abertas e fechadas não preenchidas (pinceladas) e é adequado para o rastreio de assinaturas, desenhos de linha, mapas e ilustrações técnicas. Esse método também é conhecido como "rastreio por pincelada".



O método Rastreio por linha central foi usado para converter o bitmap original (superior) em um gráfico vetorial (inferior).

3.7.15. Rastreio do contorno

O método de Rastreio por contorno usa objetos de curva sem contornos e é adequado para o rastreio de imagens de clipart, logotipos e fotos. O método Rastreio do contorno também é conhecido como "preenchimento" ou "rastreio de contorno".

3.7.16. Efeitos 3D

Permite criar a ilusão de profundidade. Os efeitos incluem Relevo, Enrolamento de página e Perspectiva.

3.7.17. Pinceladas artísticas

Permite aplicar técnicas de pintura à mão. Os efeitos incluem Crayon, Impressionista, Pastéis, Aquarela e Caneta e tinta.

3.7.18. Desfocar

Permite desfocar uma imagem para simular movimento, pontilhado ou alterações graduais. Os efeitos incluem Desfocagem Gaussiana, Desfocagem em Movimento, Desfocagem Inteligente e Zoom.

3.7.19. Câmera

Permite simular efeitos produzidos por várias lentes de câmera. Os efeitos incluem Colorir, Filtro de Foto, Tonificação Sépia e Máquina do Tempo, que permite voltar sua imagem através da história para recriar alguns estilos fotográficos populares do passado.

3.7.20. Transformação de cor

Permite criar ilusões fotográficas com redução e substituições de cor. Os efeitos incluem Meio-Tom, Psicodélico e Solar.

3.7.21. Contorno

Permite destacar e acentuar as bordas de uma imagem. Os efeitos incluem Detectar borda e Rastrear contorno.

3.7.22. Criativo

Permite aplicar diversas texturas e formas a uma imagem. Os efeitos incluem Malha, Bloco de Vidro, Cristalizar, Vórtice Vitral.

3.7.23. Personalizar

Permite aplicar uma ampla variedade de efeitos à sua imagem. Por exemplo, você pode transformar sua imagem em uma pintura de mídia artística aplicando pinceladas (efeito

Química) ou adicionando textura e padrões a uma imagem (efeito Sombreador de mapeamento).

3.7.24. Distorcer

Permite distorcer superfícies da imagem. Os efeitos incluem Ondulação, Blocos, Espiral e Ladrilho.

3.7.25. Ruído

Permite modificar a granulosidade de uma imagem. Os efeitos incluem Adicionar ruído, Remover moiré e Remover ruído.

3.7.26. Aguçar

Permite adicionar um efeito de aguçamento para focar e intensificar bordas. Os efeitos incluem Desfocagem com ajuste, Passa-alta e Desfocar máscara.

3.7.27. Textura

Permite adicionar textura a uma imagem simulando uma variedade de superfícies, como paralelepípedo, pele de elefante, plástico e escultura em relevo.

3.7.28. Plug-ins

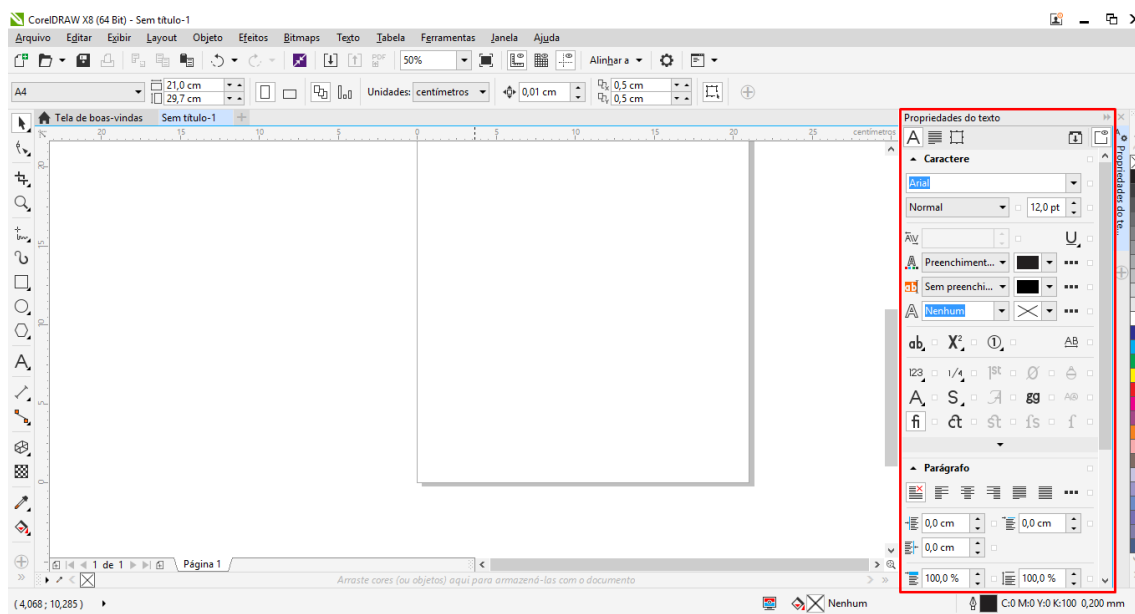
Permite usar um filtro de terceiros para aplicar efeitos a bitmaps no CorelDRAW. Um plug-in instalado aparece na parte inferior do menu Bitmaps.

3.8. Texto

3.8.1. Propriedades do texto

Abre a janela de encaixe de Propriedades do texto, onde pode fazer várias alterações nos textos, como por exemplo, alterar a fonte, a espessura da linha, tamanho da letra, e etc.

Pode ser aberto pelo atalho Ctrl + T:



3.8.2. Guias

Abre uma janela de configurações de guia, onde pode altera-las como preferir.

3.8.3. Colunas

Você pode distribuir o texto em colunas. As colunas são úteis para fazer o design de projetos com muito texto, tais como boletins informativos, revistas e jornais. Você pode criar colunas de larguras iguais ou variáveis entre colunas/fileiras. Você também pode aplicar fluxos de texto da direita para a esquerda às colunas para texto bidirecional (bidi), como arábico e hebreu (observe que esta opção está disponível somente para certos idiomas).

3.8.4. Marcadores

Você pode usar listas com marcadores para formatar informações. Você pode circundar o texto em torno dos marcadores ou deslocar um marcador do texto para criar um recuo deslocado. O CorelDRAW permite personalizar os marcadores clicando em seu tamanho, posição e distância do texto.

Lorem ipsum dolor
Aenean tristique massa
Proin tincidunt lacinia
purus

- Lorem ipsum dolor
- Aenean tristique massa
- Proin tincidunt lacinia purus

Três parágrafos (esquerda) foram convertidos em uma lista com marcadores (direita)

3.8.5. Capitulação

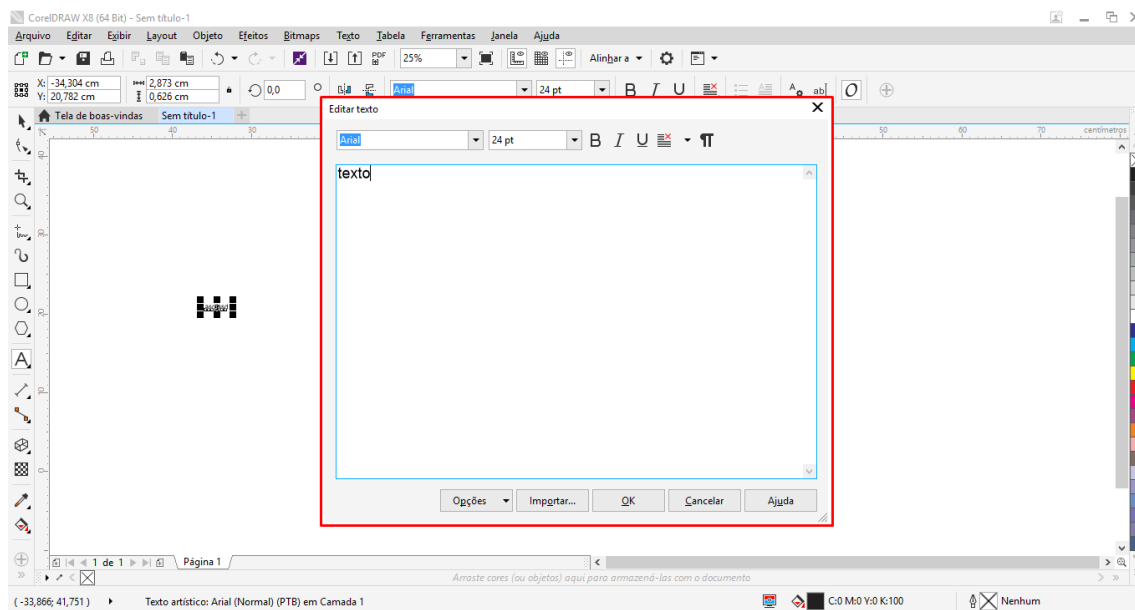
A aplicação de capitulações, também conhecidas como maiúsculas iniciais, a parágrafos amplia a letra inicial e a encaixa no corpo do texto. Você pode personalizar uma capitulação alterando suas configurações. Por exemplo, é possível alterar a distância entre a capitulação e o corpo do texto ou especificar o número de linhas do texto que devem aparecer ao lado da capitulação. A capitulação pode ser removida a qualquer momento sem excluir a letra.

3.8.6. Font Playground

O Font Playground permite visualizar o mesmo texto de amostra em diferentes fontes e tamanhos para ajudá-lo a escolher as fontes para seu projeto. Você pode visualizar amostras de texto predefinidas ou digitar ou colar texto. Além disso, é possível visualizar amostras como linhas únicas de texto ou texto de várias linhas e visualizar uma amostra de texto como linhas únicas de texto em tamanhos de fonte crescentes. Quando uma amostra de texto usa uma fonte OpenType, você pode visualizar os recursos do OpenType disponíveis e aplicá-los à amostra de texto.

3.8.7. Editar texto

Abre a janela do editor de texto:

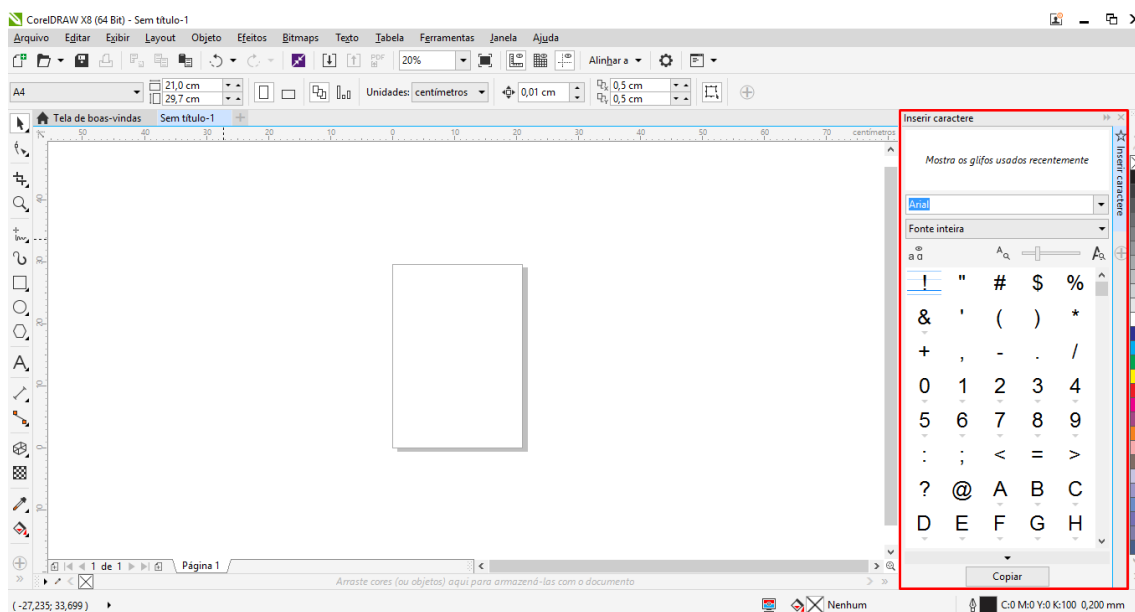


Pode ser aberto pelo atalho Ctrl + Shift + T.

3.8.8. Inserir caractere

Abre a janela de encaixe Inserir caractere.

Ao usar a janela de encaixe Inserir caractere, é possível localizar e inserir caracteres especiais, símbolos, glifos (variações de caracteres ou combinações de caracteres) de fontes OpenType.



Pode ser aberto pelo atalho Ctrl + F11

3.8.9. Inserir Código de Formatação

Usado para inserir códigos de formatação, tais como: Espaço duplo, Espaço simples, Espaço duplo ¼, Espaço não separável, Tab, Quebra de coluna/moldura, Travessão, Traço, Hífen não separável, Hífen opcional e Hífens opcionais personalizados.

3.8.10. Converter

Esta opção é utilizada para converter um texto artístico em texto de parágrafo e vice-versa. Pode ser ativado pelo atalho Ctrl + F8.

3.8.11. Mostrar caracteres não imprimíveis

É possível exibir caracteres não imprimíveis, como espaços, tabulações e códigos de formatação. Por exemplo, ao exibir caracteres não imprimíveis, um espaço aparece como um pequeno ponto preto, um espaço não separável aparece como um círculo e um espaço duplo aparece como uma linha. Quando ativados, os caracteres não imprimíveis são exibidos apenas quando se adiciona ou se edita texto. Pode ser ativado pelo atalho Ctrl + Shift + C.

3.8.12. Moldura do texto de parágrafo

Exibe e oculta molduras de texto, e ainda tem opções de edições, como: Ajustar texto a moldura, Inserir marcador de texto, Criar moldura de texto vazia, Vincular e desvincular.

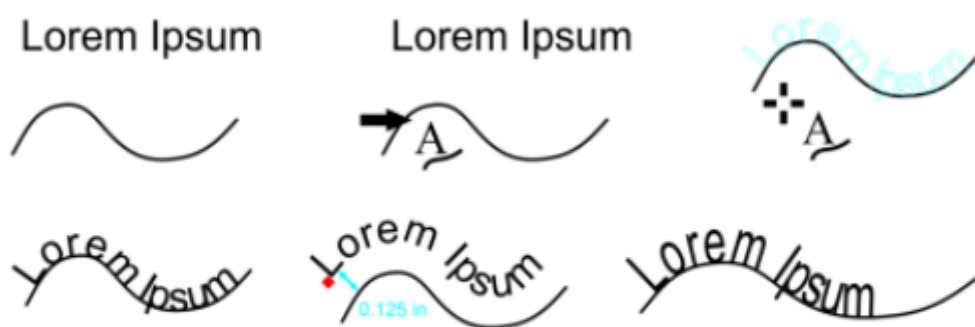
3.8.13. Ajustar Texto ao Caminho

Você pode adicionar texto artístico ao longo do caminho de um objeto aberto (uma linha, por exemplo), ou de um objeto fechado (um quadrado, por exemplo). Também é possível ajustar texto existente a um caminho. O texto de parágrafo em uma moldura de texto pode ser ajustado apenas a caminhos abertos.

Após ajustar o texto a um caminho, é possível ajustar a posição do texto em relação ao caminho. Por exemplo, você pode espelhar o texto de forma horizontal, vertical ou ambas.

Usando o espaçamento das graduações, você pode especificar uma distância exata entre o texto e o caminho.

O CorelDRAW trata o texto ajustado a um caminho como um único objeto, mas você pode separar o texto do objeto caso não deseje que ele faça mais parte do caminho. Quando se separa texto de um caminho curvo ou fechado, ele mantém a forma do objeto ao qual estava ajustado. Você também pode modificar as propriedades do texto e do caminho de maneira independente. O texto é revertido para a sua aparência original quando endireitado.



Texto e curva como objetos separados (esquerda superior); escolher um caminho com o ponteiro (superior central); alinhar o texto ao ajustá-lo ao caminho (direita superior); texto ajustado ao caminho (esquerda inferior); retorno interativo sobre a distância de deslocamento (inferior central); e texto e curva esticados horizontalmente em 200% (direita inferior)

3.8.14. Endireitar texto

Utilizado para endireitar um caractere deslocado ou girado.

3.8.15. Alinhar texto à linha de base

Você pode alinhar o texto em uma moldura ou em molduras diferentes usando a grade de linha de base. Isso é útil, por exemplo, quando você deseja alinhar duas ou mais molduras de texto que contenham fontes, tamanho de fontes e espaçamentos diferentes.



As colunas de texto com fontes e tamanhos de fonte diferentes (à esquerda) são alinhadas usando uma grade da linha de base (à direita).

Pode ser usado pelo atalho Alt + F12.

3.8.16. Alinha à Linha de BaseGrid

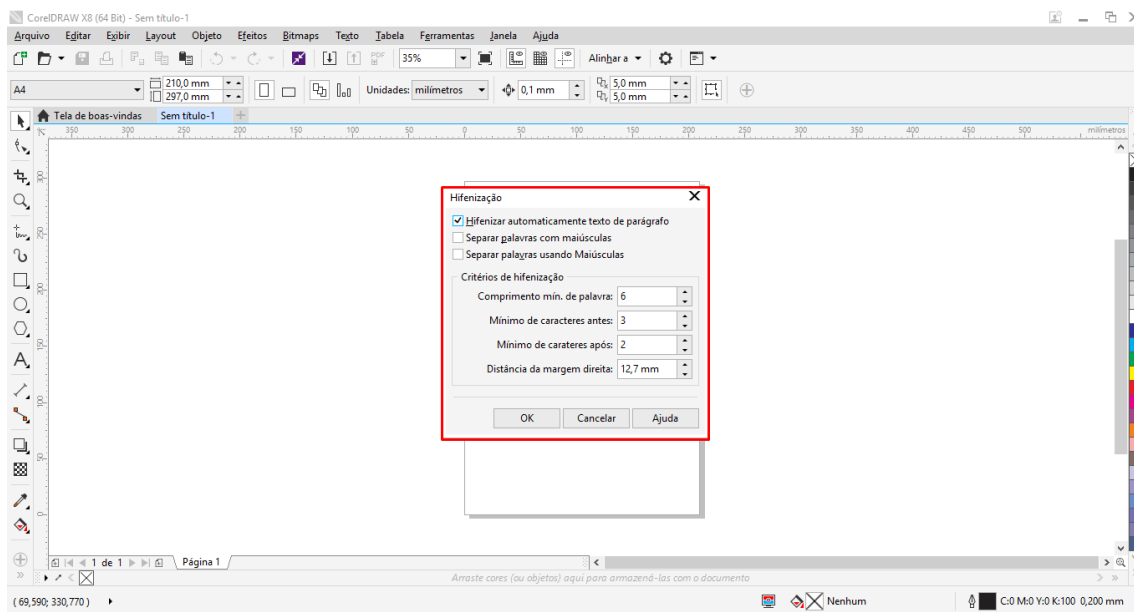
Alinha o texto a Linha de BaseGrid que pode ser ativada no menu **exibir > grades**.

3.8.17. Usar hifenização

A hifenização pode ser utilizada para separar uma palavra se a palavra inteira não couber no fim de uma linha. Você pode hifenizar automaticamente usando uma definição de hifenização predefinida em conjunto com suas próprias configurações de hifenização. Ou definir o número mínimo de caracteres antes e depois de um hífen. Também é possível especificar o número de caracteres na “zona de ativação”, que é a área no fim de uma linha em que a hifenização pode ocorrer.

3.8.18. Configurações de hifenização

Abre a seguinte janela onde é possível configurar para usar a hifenização automaticamente:

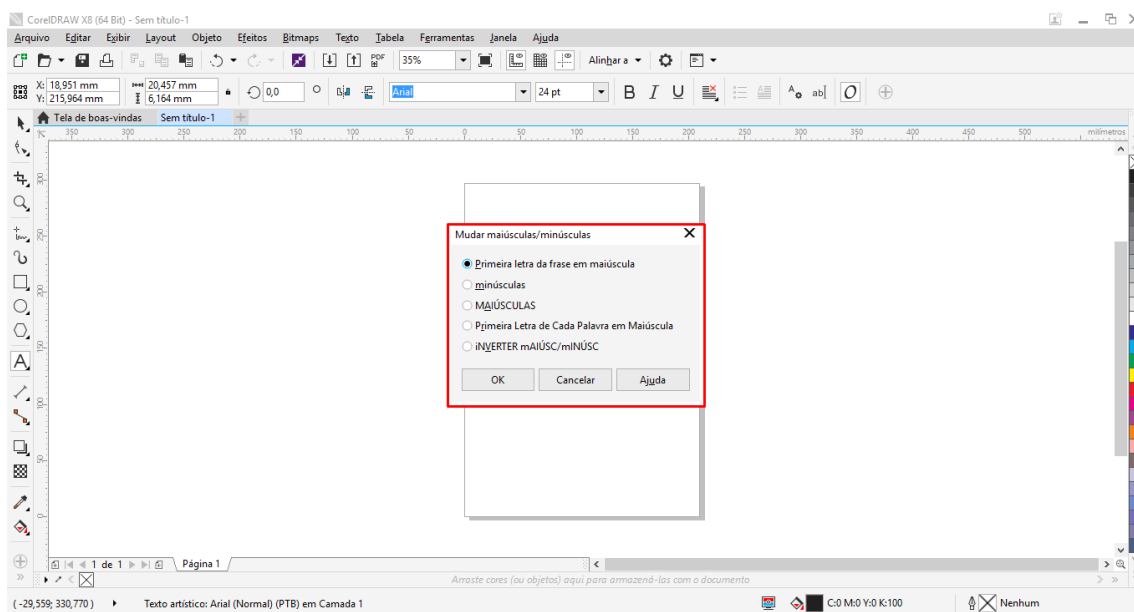


3.8.19. Ferramentas de edição de texto

As ferramentas de edição de texto permitem corrigir erros ortográficos e gramaticais de forma automática e refinar o estilo da redação.

3.8.20. Mudar minúsculas/maiúsculas

Você controla se palavras, frases ou parágrafos de um texto selecionado ficam em maiúsculas ou minúsculas. Por exemplo, você pode optar por aplicar a primeira letra de cada palavra no texto em maiúscula. Essa é uma técnica de formatação útil para títulos, como de livros ou de capítulos. Ao clicar nesta opção abrirá a seguinte janela onde é possível configurar da melhor maneira os caracteres maiúsculos e minúsculos:



A janela pode ser aberta pelo atalho Shift + F3.

3.8.21. Tornar o texto compatível com a Web

Quando se converte texto de parágrafo em texto compatível com a web, é possível editar o texto do documento publicado em um editor de HTML. Se estiver exportando texto em HTML, você pode alterar as características de fonte do texto, incluindo o tipo, o tamanho e o estilo da fonte.

3.8.22. Codificar

No CorelDRAW, todo o texto que for adicionado a um documento é codificado usando o conjunto de caracteres Unicode. Quando você abre ou importa um desenho que contém texto, o CorelDRAW converte para Unicode o sistema de codificação que foi usado no arquivo. Por exemplo, se você importar um documento antigo que inclui texto ANSI de 8 bits que usa uma página de código específica (por exemplo, 949 ANSI/OEM – Coreano), o CorelDRAW converte a página de código 949 para Unicode. Se uma página de código não for especificada ao abrir um documento, o CorelDRAW usa uma página de código padrão para converter o texto. Portanto, isso pode fazer com que alguns textos sejam exibidos incorretamente no CorelDRAW. Entretanto, você pode exibir o texto corretamente ao selecioná-lo e convertê-lo de volta para

Unicode ao usar a página de código apropriada. Para exibir o texto corretamente em qualquer idioma utilize o caminho Texto > Codificar.

3.8.23. WhatTheFont?!

Utilizado para identificar uma fonte desconhecida.

3.8.24. Estatísticas do texto

Você pode verificar as estatísticas de texto para contar elementos de texto, incluindo o número de linhas, palavras, caracteres e os nomes das fontes e estilos utilizados. Você pode exibir estatísticas para objetos de texto selecionados ou para o desenho inteiro. Se não houver texto selecionado, todos os elementos de texto do desenho, incluindo caracteres de espaço e tabulação, serão contados.

3.9. Tabela

3.9.1. Criar nova tabela

Abre uma nova janela para criar uma nova tabela, bem simples, só precisa digitar os valores nas caixas Número de linhas, Número de colunas, Altura e Largura.

3.9.2. Converter texto em tabela

Criar uma tabela a partir do texto selecionado para melhor organização.

3.9.3. Converter tabela em texto

Se não desejar mais que o texto da tabela apareça em uma tabela, converta o texto da tabela em texto de parágrafo.

3.9.4. Inserir

A partir deste menu é possível inserir na tabela: Fileira acima, Fileira abaixo, Coluna Esquerda, Coluna direita, Inserir fileiras e Inserir colunas.

3.9.5. Selecionar

A partir deste menu é possível selecionar: Células, Fileira, Coluna ou a tabela inteira.

3.9.6. Excluir

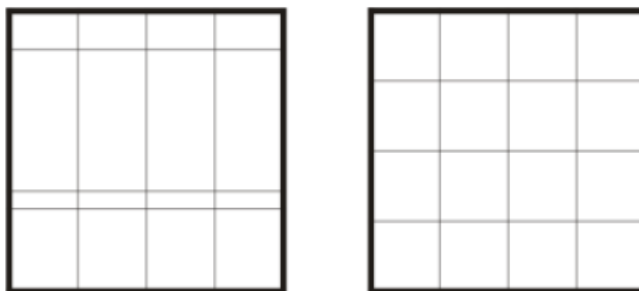
A partir deste menu é possível excluir: Fileira, Coluna ou Tabela.

3.9.7. Distribuir

A partir deste menu é possível distribuir Fileira iguais ou Colunas iguais.

3.9.8. Mesclar células

Você pode alterar a configuração de uma tabela mesclando células, fileiras e colunas adjacentes. Ao mesclar células da tabela, a formatação da célula superior esquerda é aplicada a todas as células mescladas. Ou, como alternativa, é possível separar células que foram mescladas. Pode ser utilizado pelo atalho Ctrl + M.



Se as fileiras da tabela tiverem tamanhos diferentes (à esquerda), distribua-as para que fiquem com o mesmo tamanho (à direita).



Fileiras e colunas de tabela com tamanhos diferentes (esquerda) são distribuídos de forma uniforme (direita).

3.9.9. Divida em fileiras

Utilizada para dividir a parte selecionada da tabela em fileiras.

3.9.10. Divida em colunas

Utilizada para dividir a parte selecionada da tabela em colunas.

3.9.11. Separar células

Utilizado para separar as células mescladas da tabela.

3.10. Ferramentas

3.10.1. Opções

Abre uma nova janela com diversas opções para editar suas ferramentas e personalizar o Corel. Pode ser aberta pelo atalho Ctrl + J.

3.10.2. Personalização

Abre a mesma janela do menu opções, porem diretamente na parte de personalização, que como nome já diz, é possível personalizar o Corel da forma que se encaixar melhor para você trabalhar.

3.10.3. Salvar configurações como padrão

Várias configurações do aplicativo aplicam-se apenas ao desenho ativo. Entre elas, opções de layout de página, configurações de grade e régua, configurações de linha-guia, opções de estilo, opções de salvamento, algumas configurações de ferramentas e opções de publicação na web. Salvar as configurações atuais como padrões permite utilizar as configurações do desenho ativo para todos os novos desenhos criados. Também é possível optar por salvar apenas configurações específicas como padrões.

3.10.4. Gerenciamento de cores

Gerenciamento de cores é um processo que permite prever e controlar a reprodução de cores, independentemente da origem ou do destino do documento. Ele assegura uma

representação mais precisa das cores quando um documento é exibido, modificado, compartilhado, exportado em outro formato ou impresso.

Um sistema de gerenciamento de cores, também conhecido como mecanismo de cores, usa perfis de cores para converter os valores das cores de uma origem para outra. Por exemplo, ele converte as cores exibidas no monitor em cores reproduzíveis em uma impressora. Os perfis de cores definem o espaço de cores de monitores, scanners, câmeras digitais, impressoras e aplicativos usados para criar ou editar documentos.

3.10.5. Criar

Neste menu é possível criar ponta de seta que é usado para criar uma predefinição de ponta de seta a partir de um objeto, Criar caractere e Criar preenchimento padrão.

3.10.6. Macros

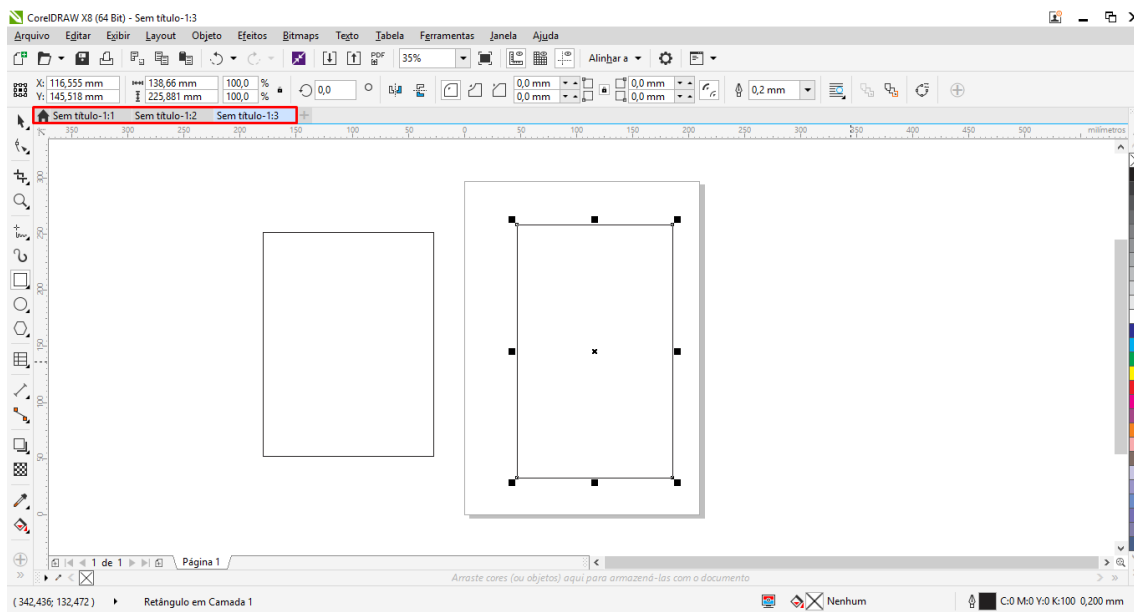
É possível usar macros para acelerar tarefas repetitivas, combinar várias ações ou ações complexas ou tornar uma opção mais facilmente acessível.

Usar uma macro é semelhante ao uso do recurso de discagem rápida de um telefone. Vários aparelhos de telefone permitem definir um número de telefone discado frequentemente em um botão de discagem rápida. Portanto, na próxima vez em que for necessário discar o número, é possível economizar tempo pressionando o respectivo botão de discagem rápida. De forma análoga, uma macro permite definir as ações que você deseja repetir. Assim, na próxima vez em que for necessário repetir tais ações, é possível economizar tempo executando a macro. Neste menu é possível então criar e gerenciar seus macros.

3.11. Janela

3.11.1. Nova janela

Utilizado para criar uma nova janela idêntica a página do projeto atual.



3.11.2. Atualizar janela

Utilizado para atualizar a janela. Pode ser usado pelo atalho Ctrl + W.

3.11.3. Fechar janela

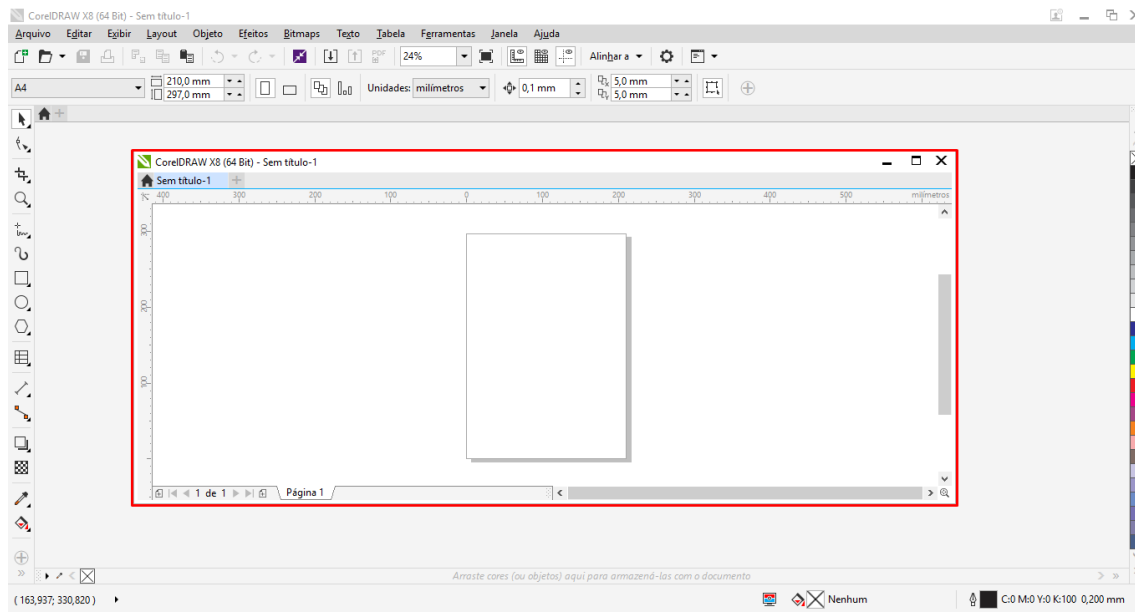
Utilizado para fechar a janela atual de trabalho. Pode ser usado pelo atalho Ctrl + F4.

3.11.4. Fechar todas

Utilizado para fechar todas as janelas abertas.

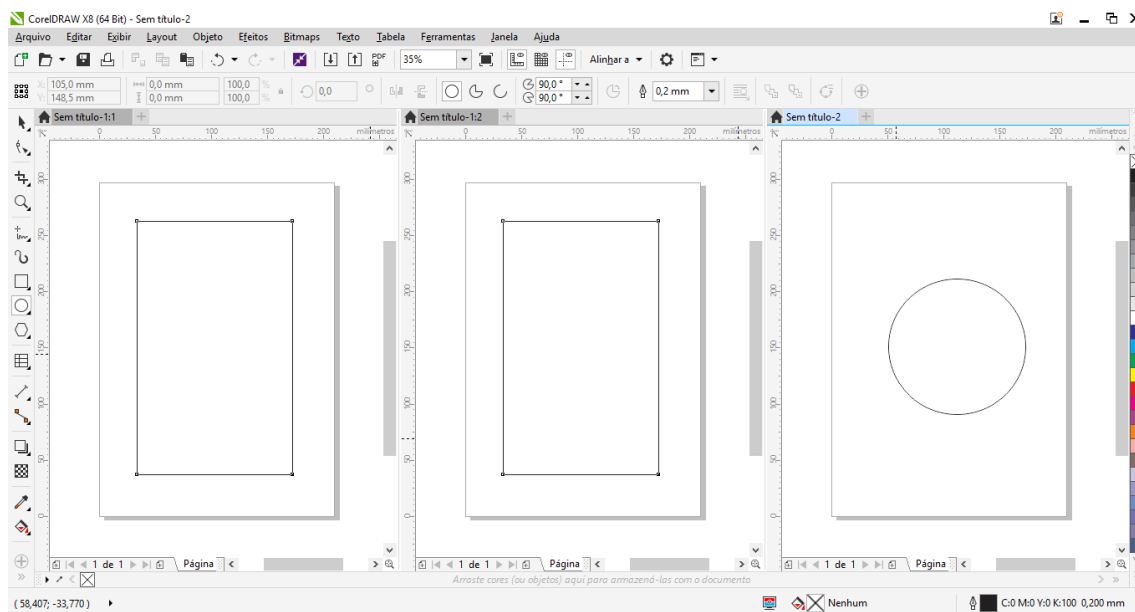
3.11.5. Cascata

Utilizado para abrir o projeto atual em uma nova janela no estilo “cascata”, uma extensão do HTML que permite a definição de estilos, como cor, fonte e tamanho, para partes de um documento de hipertexto. As informações de estilo podem ser compartilhadas por múltiplos arquivos HTML.



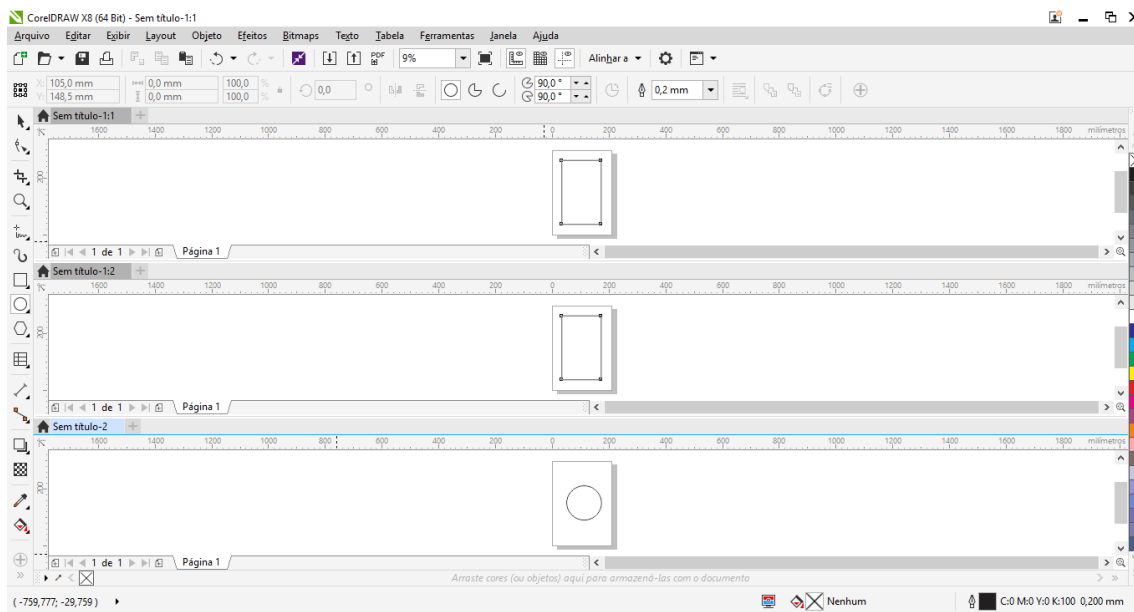
3.11.6. Ladrilhar horizontalmente

Esta opção coloca todas as janelas lado a lado:



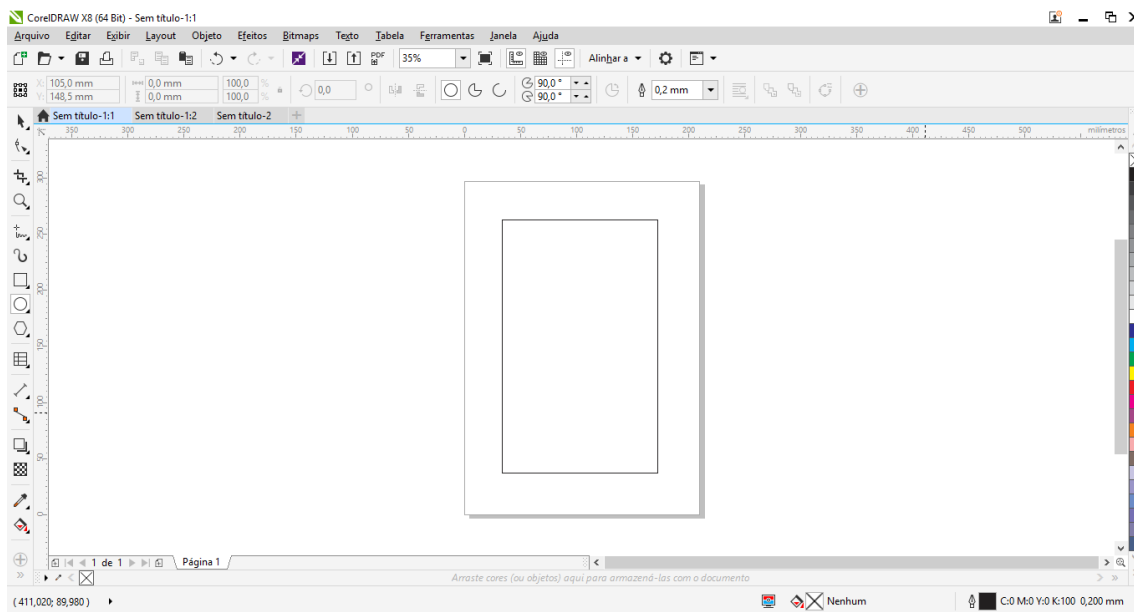
3.11.7. Ladrilhar verticalmente

Esta opção coloca todas as janelas uma em baixo da outra:



3.11.8. Combinar janelas

Esta opção serve caso você tenha utilizado um dos modos ladrilhar, fazendo com que o projeto volte a visualização padrão:



3.11.9. Diminuir janela

Esta opção serve caso você tenha utilizado o estilo “cascata”, fazendo com que o projeto volte a visualização padrão.

3.11.10. Área de trabalho

Além do que já foi citado no item 2, neste menu existem mais quatro opções:

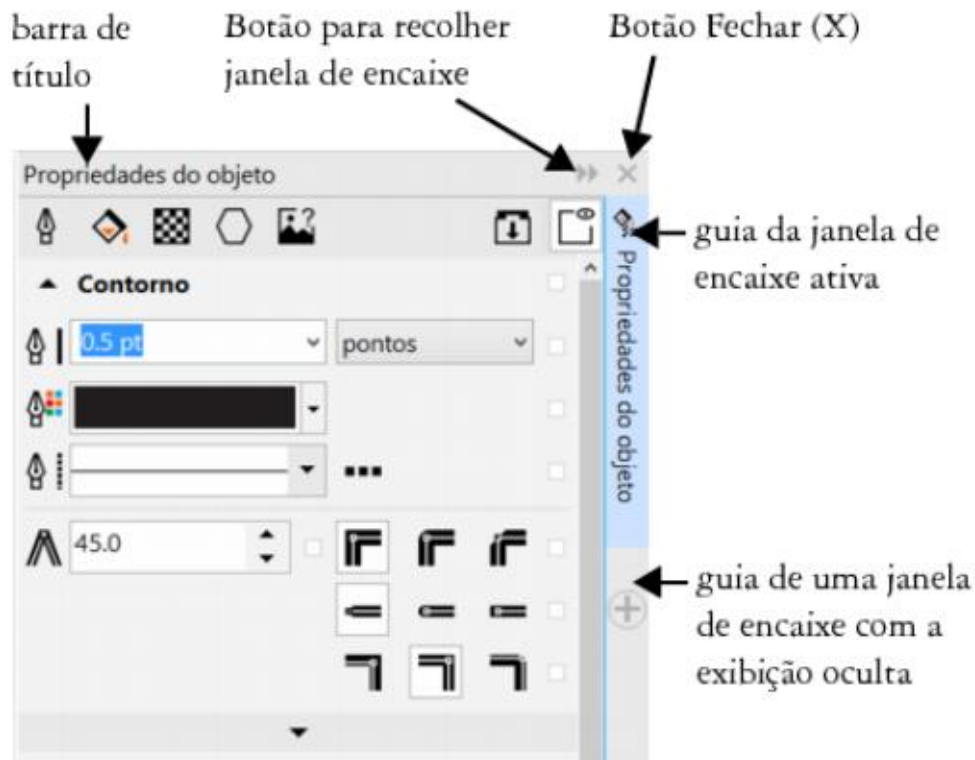
- Novos: para criar uma nova área de trabalho.
- Excluir: Para deletar uma área de trabalho.
- Importar: para pegar do seu computador uma área de trabalho já salva.
- Exportar: para salvar a área de trabalho no seu computador.

3.11.11. Janelas de encaixe

As janelas de encaixe exibem o mesmo tipo de controles exibidos por uma caixa de diálogo, como botões de comando, opções e caixas de listagem. Ao contrário da maioria das caixas de diálogo, você pode manter as janelas de encaixe abertas enquanto trabalha em um documento para que possa acessar rapidamente os comandos e experimentar diferentes efeitos. As janelas de encaixe têm recursos semelhantes aos de paletas em outros programas gráficos.

As janelas de encaixe podem ser encaixadas ou flutuantes. A janela de encaixe acoplada é anexada à borda da janela do aplicativo, a uma barra de ferramentas ou a uma paleta. Uma janela de encaixe flutuante não é anexada a um elemento da área de trabalho. Quando várias janelas de encaixe são abertas, elas geralmente aparecem aninhadas, com apenas uma totalmente exibida. Você pode exibir rapidamente uma janela de encaixe oculta clicando na guia da janela de encaixe.

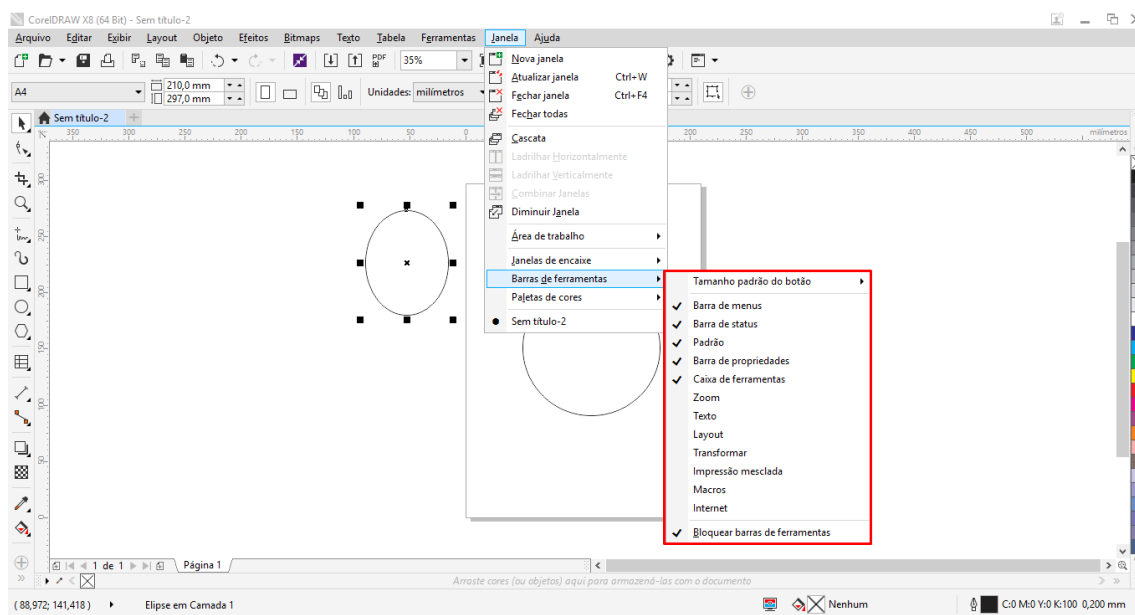
Você pode mover janelas de encaixe, além de recolhê-las para economizar espaço na tela.



A janela de encaixe *Propriedades do objeto* é um exemplo. Quando essa janela de encaixe estiver aberta, você poderá clicar em um objeto na janela de desejo para acessar várias opções para a modificação das propriedades dos objetos.

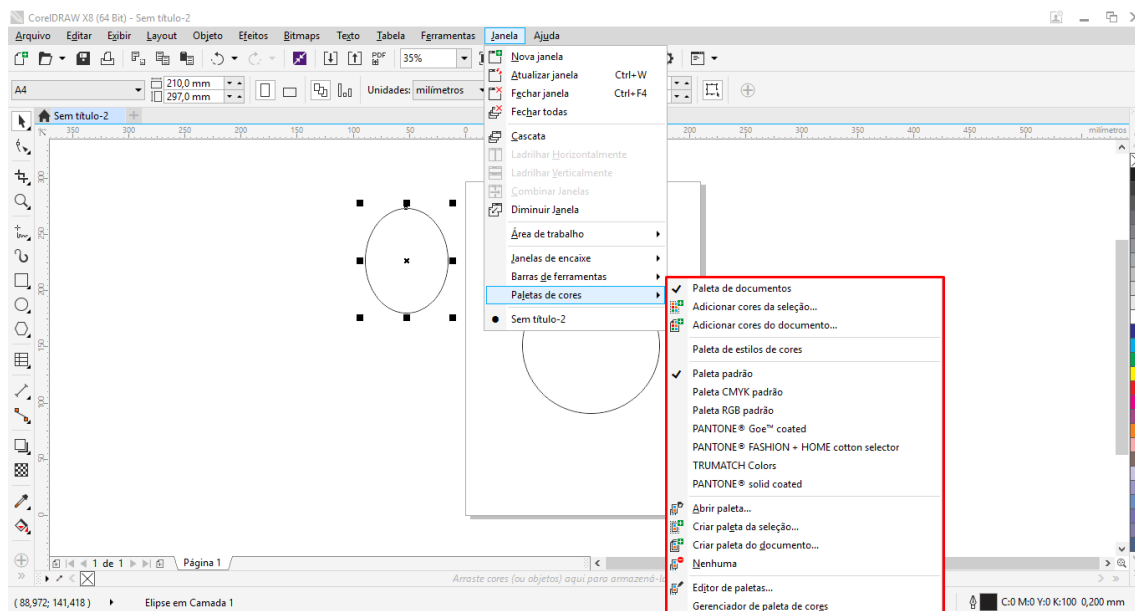
3.11.12. Barras de ferramentas

Este menu permite você escolher quais ferramentas você quer que apareçam no menu de ferramentas:



3.11.13. Paletas de cores

Neste menu você tem diversas opções para criar, editar, importar paletas do modo que você preferir trabalhar:



3.11.14. Tela de boas-vindas

Citada no item 1.1.

3.12. Ajuda

3.12.1. Ajuda de produto

Abre uma janela no seu navegador de internet, para lhe fornecer informações mais detalhadas sobre o produto, caso você ainda tenha alguma dúvida:



3.12.2. Tela de boas vindas

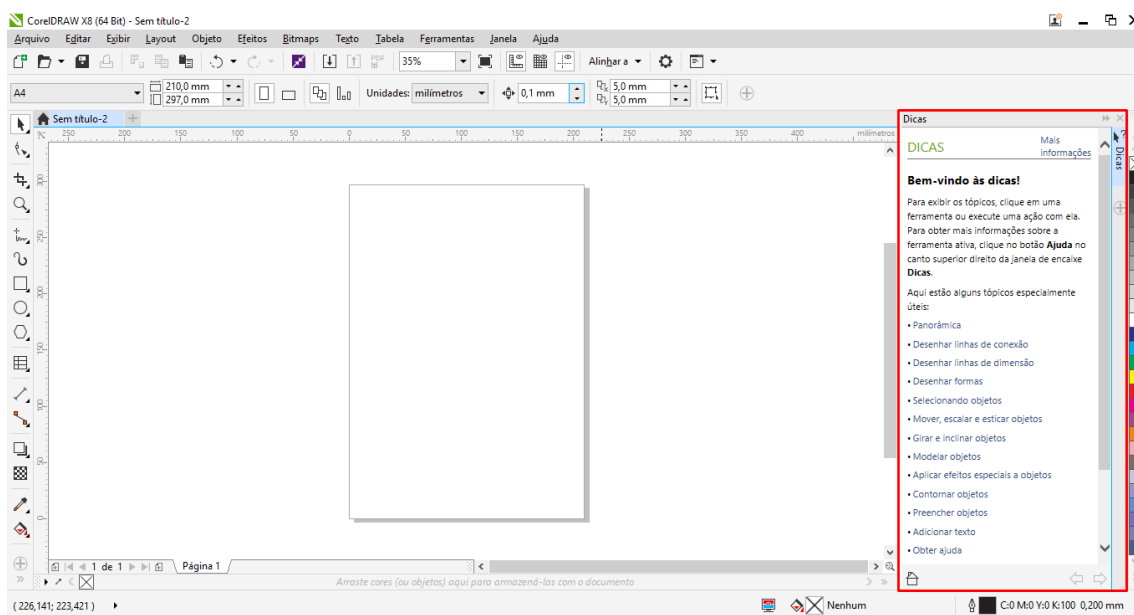
Citada no item 1.1.

3.12.3. Tutoriais em vídeo

Caso você ainda tenha dúvidas, neste menu você pode ver tutoriais em vídeo passo-a-passo.

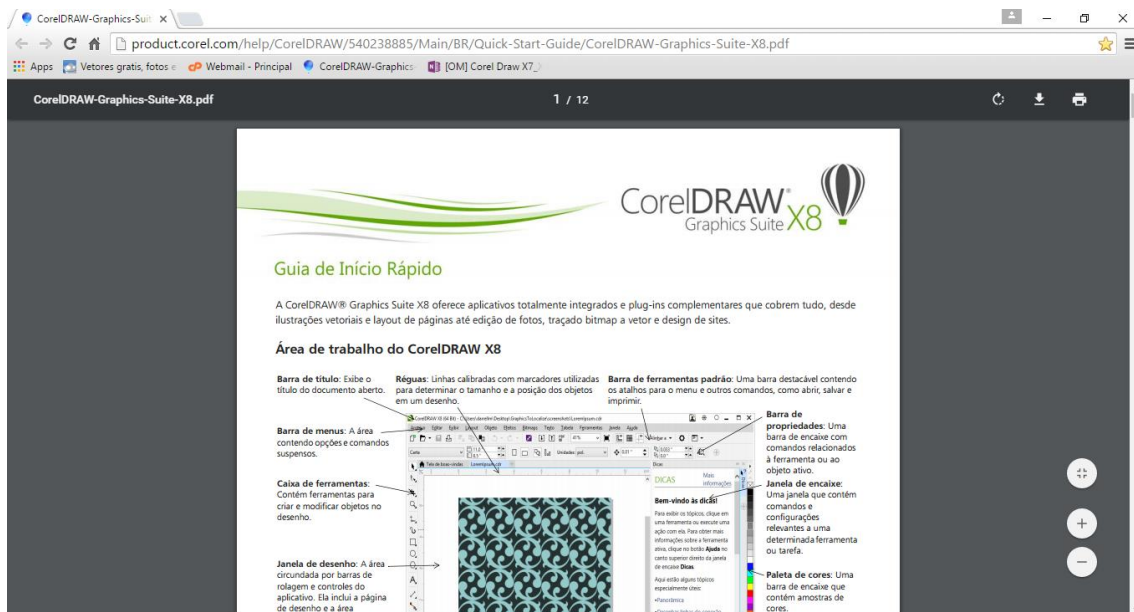
3.12.4. Dicas

Abre a janela de encaixe das dicas:



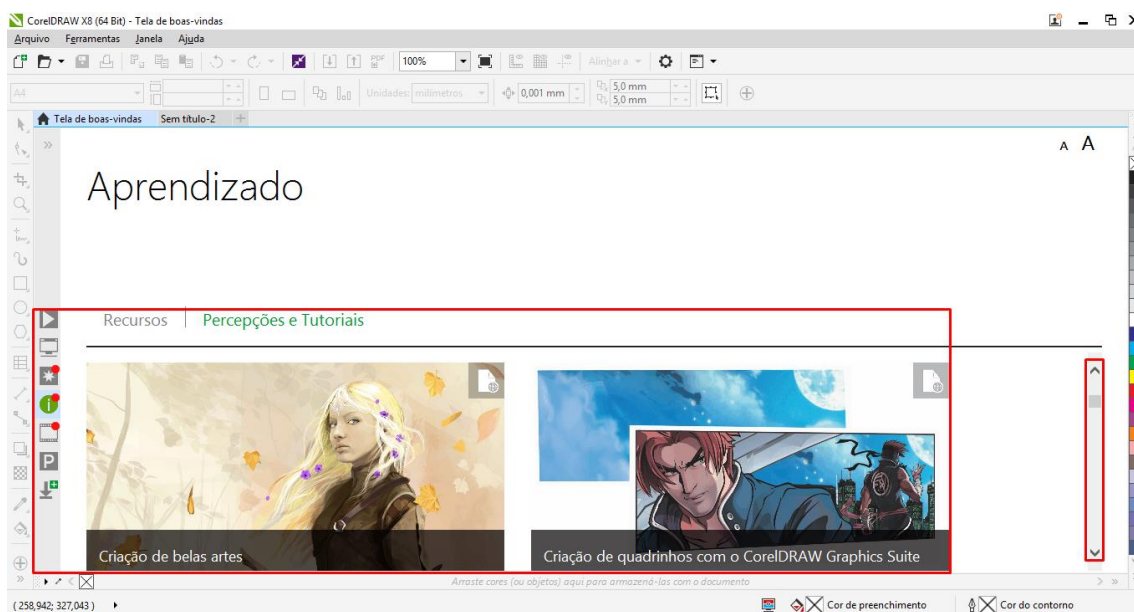
3.12.5. Guia de início rápido

No caso de você querer mais um material de apoio para começar a trabalhar com o Corel, este menu abre uma janela no seu navegador com um resumo sobre o que você precisa saber:



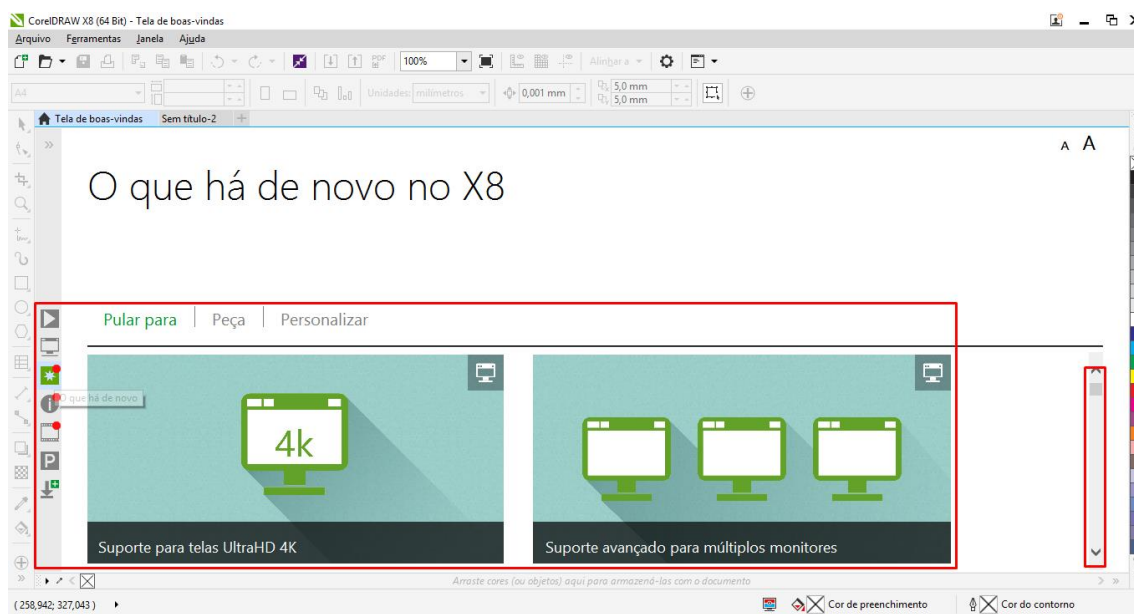
3.12.6. Percepções dos especialistas

Aqui você é levado para a janela onde é apresentado o trabalho de especialistas, onde também são apresentados tutoriais de como criar belas artes:



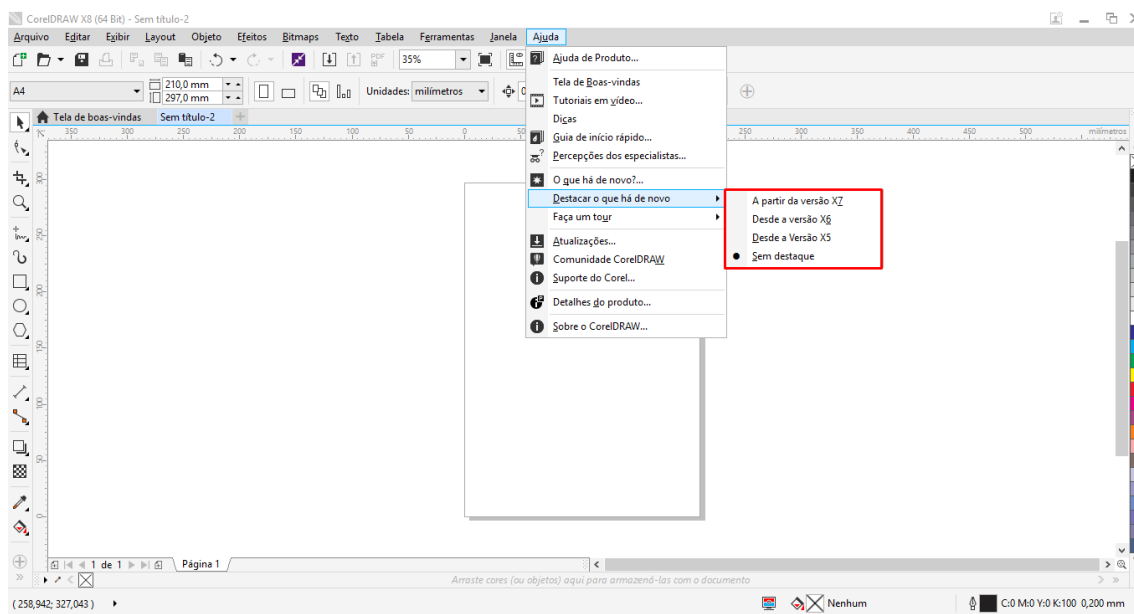
3.12.7. O que há de novo?

Aqui você é levado para a janela onde mostra o que o Corel trouxe de novo para você:



3.12.8. Destacar o que há de novo

Aqui você escolhe se quer que o Corel destaque o que há de novo e a partir de qual versão você quer que ele faça isso:



3.12.9. Faça um tour

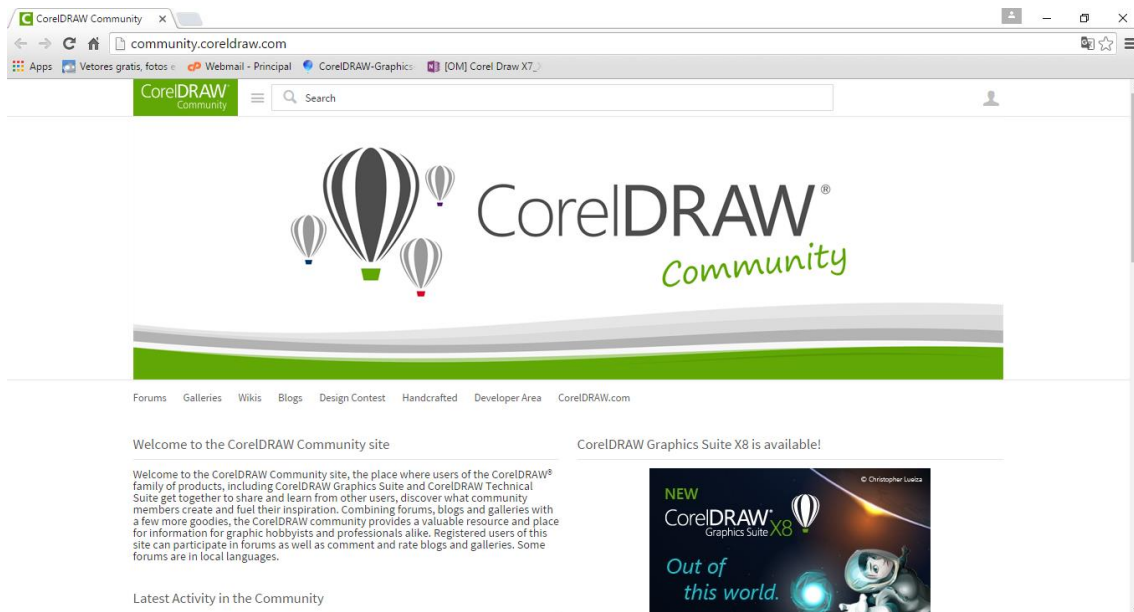
Citado no item 1.6.

3.12.10. Atualizações

Esta opção serve para verificar se a atualizações disponíveis.

3.12.11. Comunidade CorelDraw

Abre uma nova janela no seu navegador de internet, onde mostra a comunidade do Corel. Lá você pode ver a galeria de trabalhos, entrar em fóruns para discutir, etc.



3.12.12. Suporte do Corel

Você pode exibir informações sobre o computador e também sobre o próprio aplicativo. Por exemplo, você pode exibir detalhes sobre a configuração do computador. É possível exibir informações detalhadas sobre o sistema, propriedades de exibição e de impressão, arquivos de aplicativos e DLL da Corel e arquivos DLL do sistema. Você pode usar esse recurso, por exemplo, para determinar quanto espaço existe na unidade em que se deseja salvar um arquivo.

3.12.13. Detalhes do produto

Utilizado para acessar informações de produto detalhadas, também é possível autenticar o Corel por este menu.

3.12.14. Sobre o CorelDraw

Neste menu abrirá uma janela lhe dando informações sobre o Corel, como: Versão, para quem a cópia está registrada, número de série, ID de origem, informações do sistema, avisos legais e licença.

Exercício de conteúdo:

Primeiro:

- 1- Abra o CorelDraw X8
- 2- Clique em novo documento.
- 3- Na janela que abrir, dê um ok.
- 4- Vá no menu janela.
- 5- Crie 2 novas janelas
- 6- Clique no menu janela e depois clique em ladrilhar verticalmente
- 7- Agora para voltar ao padrão, novamente clique no menu janela e depois em combinar janelas.

Segundo:

- 1- Abra o CorelDraw X8
- 2- Clique em novo documento.
- 3- Na janela que abrir, dê um ok.
- 4- Vá no menu tabela.
- 5- Clique em criar nova tabela.
- 6- Em número de fileiras e colunas coloque 7.
- 7- Dê um duplo clique no primeiro quadrado da tabela, deverá aparecer um cursor dentro dele.

8- Agora vá ao menu tabela>selecionar e clique em fileira.

9- Novamente vá ao menu tabela e clique em mesclar.

10- Como você pode ver ficou um grande espaço no topo da tabela, muito bom para fazer calendários, ou para pôr um nome na tabela para se organizar melhor, etc.

11- Selecione a tabela e clique em deletar.

12- Feche o Corel.

Exercícios de fixação

1- Para que serve a interface de usuário “Lite”?

2- Para que serve a interface de “Layout de página”?

3- Qual a função dos menus:

a) Arquivo>Importar

b) Editar>Duplicar

c) Exibir>Pixels

d) Layout>Inserir número de página

e) Objeto>Alinhar e distribuir

f) Efeitos>Lentes

g) Bitmaps>Desfocar

h) Texto>Colunas

i) Tabela>Mesclar células

j) Ferramentas>Macros

k) Janela>Cascata

l) Ajuda>Guia de início rápido



CLIQUE AQUI
PARA CONCLUIR