CorelDRAW® Home & Student Suite X8

Guia de Início Rápido

A CorelDRAW® Home & Student Suite X8 oferece aplicativos totalmente integrados e plug-ins complementares que cobrem tudo, desde ilustrações vetoriais e layout de páginas até edição de fotos, traçado bitmap a vetor e design de sites.

Área de trabalho do CorelDRAW Home & Student X8

Barra de título: Exibe o título do documento aberto.

Réguas: Linhas calibradas com marcadores utilizadas para determinar o tamanho e a posição dos objetos em um desenho.

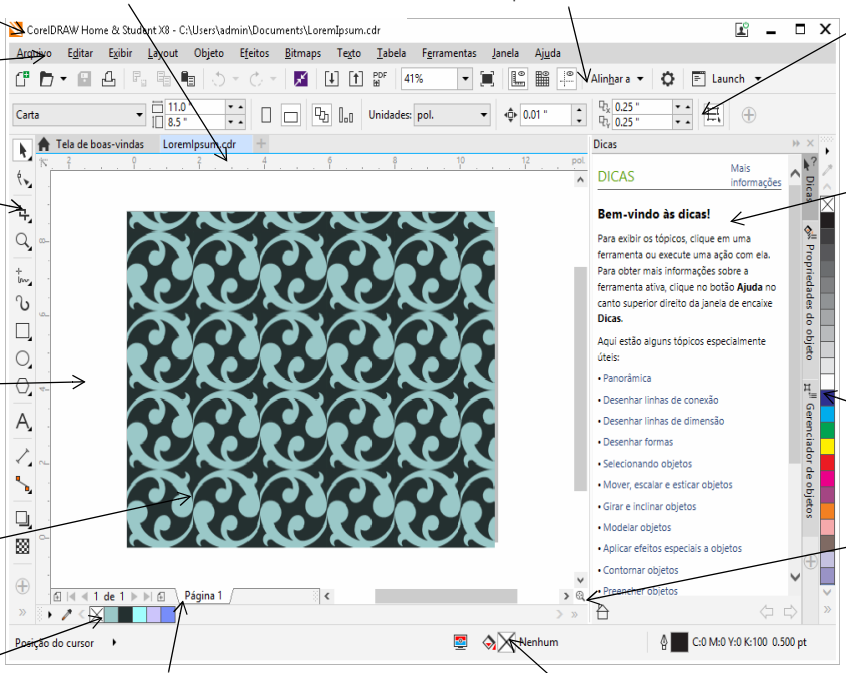
Barra de ferramentas padrão: Uma barra destacável contendo os atalhos para o menu e outros comandos, como abrir, salvar e imprimir.

Barra de menus: A área contendo opções e comandos suspensos.

Barra de propriedades: Uma barra de encaixe com comandos relacionados à ferramenta ou ao objeto ativo.

Caixa de ferramentas: Contém ferramentas para criar e modificar objetos no desenho.

Janela de encaixe: Uma janela que contém comandos e configurações relevantes a uma determinada ferramenta ou tarefa.



Janela de desenho: A área circundada por barras de rolagem e controles do aplicativo. Ela inclui a página de desenho e a área circundante.

Paleta de cores: Uma barra de encaixe que contém amostras de cores.

Página de desenho: A área retangular dentro da janela de desenho. Trata-se da parte da área de trabalho que pode ser impressa.

Navegador: Um botão que abre uma pequena exibição para ajudá-lo a se mover em um desenho.

Paleta de documentos: Uma barra de encaixe que contém amostras de cores para o documento atual.

Navegador de documentos: Uma área que contém controles para mover entre as páginas e adicionar páginas.

Barra de status: Contém informações sobre propriedades do objeto como tipo, tamanho, cor, preenchimento e resolução. A barra de status também mostra a posição atual do mouse.

A tela de boas-vindas

A Tela de boas-vindas é um local centralizado do qual 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.

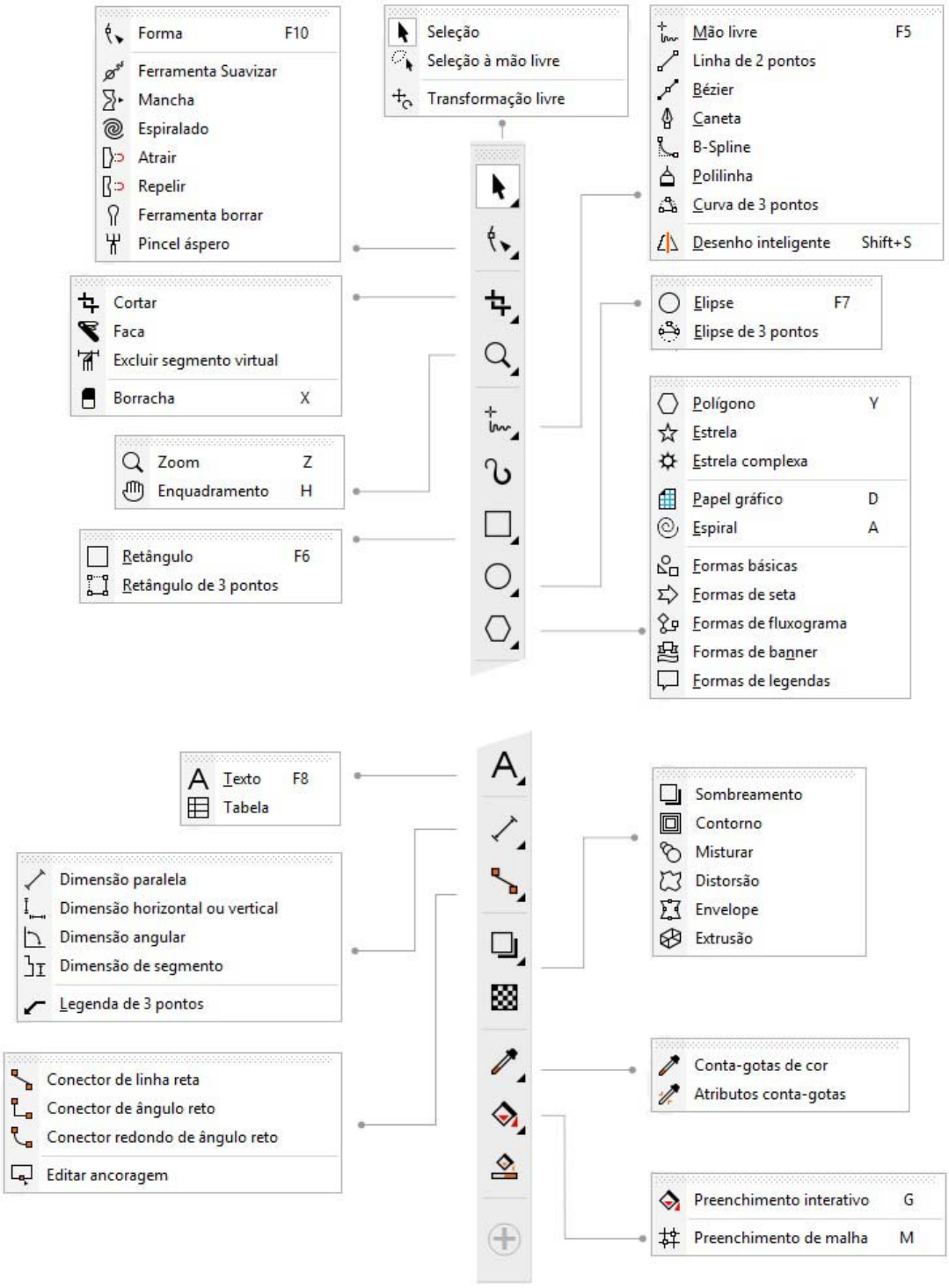
Seleção de área de trabalho

Para escolher uma área de trabalho, clique em **Janela** ▸ **Área de trabalho** ou escolha uma das áreas de trabalho disponíveis na Tela de boas-vindas.

Para adicionar ferramentas ou controles na área de trabalho ativa, clique no botão **Personalização rápida** ⊕.

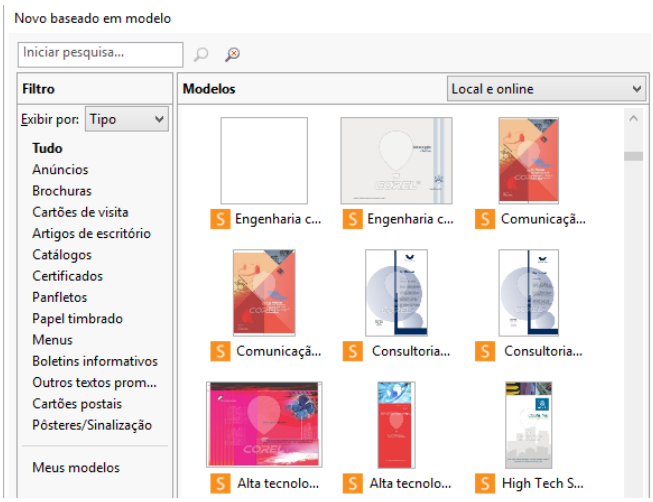
Caixa de ferramentas do CorelDRAW Home & Student X8

Muitas das ferramentas na caixa de ferramentas do CorelDRAW Home & Student são organizadas em menus desdobráveis. Para acessar essas ferramentas, clique na pequena seta localizada no canto inferior direito de um botão. A ilustração abaixo mostra a caixa de ferramentas e os menus desdobráveis disponíveis na área de trabalho Padrão; além disso, pode ajudá-lo a encontrar ferramentas com facilidade. Se você ainda não vê a ferramenta que está procurando, clique no botão **Personalização rápida** ⊕, na parte inferior da caixa de ferramentas. Com a ajuda do botão de Personalização rápida, você também pode ocultar ferramentas que não utiliza com frequência.



Modelos

É possível iniciar facilmente um novo projeto a partir de um modelo. Você pode procurar, visualizar ou pesquisar modelos por nome, categoria, palavras-chave ou anotações do designer.

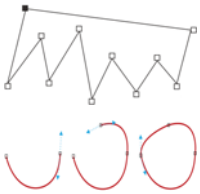


Desenhar linhas

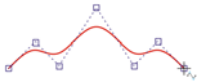
As ferramentas de desenho do menu desdobrável **Curva** permitem desenhar linhas curvas e retas, além de linhas contendo segmentos curvos e retos. Os segmentos de linha são conectados por nós, que são indicados como pequenos quadrados.

As ferramentas **Mão livre** e **Polilinha** permitem a você desenhar linhas à mão livre como se estivesse fazendo um esboço em um rascunho.

As ferramentas **Bézier** e **Caneta** permitem desenhar linhas, um segmento por vez, posicionando cada nó com precisão e controlando a forma de cada segmento curvo.



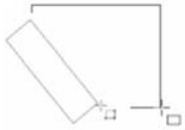
A ferramenta **B-Spline** permite criar curvas suaves com menos nós do que em curvas desenhadas com caminhos à mão livre.



Desenhar formas

O CorelDRAW Home & Student oferece uma ampla variedade de ferramentas para desenhar formas.

Retângulos



Ao desenhar na diagonal com a ferramenta **Retângulo**, é possível desenhar um retângulo ou quadrado (pressionando **Ctrl**). A ferramenta **Retângulo com 3 pontos** permite desenhar rapidamente retângulos em ângulo.

Elipses

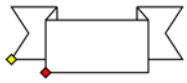
Você pode desenhar uma elipse desenhando na diagonal com a ferramenta **Elipse**. Mantenha pressionada a tecla **Ctrl** para restringir a forma para um círculo. A ferramenta **Elipse com 3 pontos** permite desenhar rapidamente uma elipse em ângulo.

Para desenhar um arco ou uma forma de pizza, você pode clicar no botão **Arco** ou **Pizza** na barra de propriedades e, em seguida, arrastar.

Formas complexas

Você pode usar as ferramentas do menu desdobrável **Objeto** para desenhar polígonos, grades, espirais e dois tipos de estrela: perfeita e complexa. Use a barra de propriedades para alterar o número de lados do polígono, os pontos da estrela, as colunas da grade ou as voltas da espiral.

Formas perfeitas



Com as ferramentas do menu desdobrável **Objeto**, também é possível desenhar formas básicas, setas, formas de fluxograma, banners e formas de balão de diálogo. Selecione uma forma predefinida na barra de propriedades e arraste a alça em formato de diamante (glifo) para modificar a aparência de algumas formas.

Texto

Há dois tipos de texto que podem ser adicionados a desenhos: texto de parágrafo e texto artístico. Também é possível importar texto existente de um arquivo externo ou colar texto a partir da área de transferência.

Texto de parágrafo

O texto de parágrafo pode ser usado para corpos maiores de texto que têm maiores requisitos de formatação. Antes de adicionar texto de parágrafo, você deve arrastar com a ferramenta **Texto** para criar um quadro de texto.

Texto artístico

É possível utilizar texto artístico para linhas curtas às quais pode ser aplicada uma grande variedade de efeitos, como sombreado ou contorno.

Você pode adicionar texto artístico a um caminho aberto ou fechado.

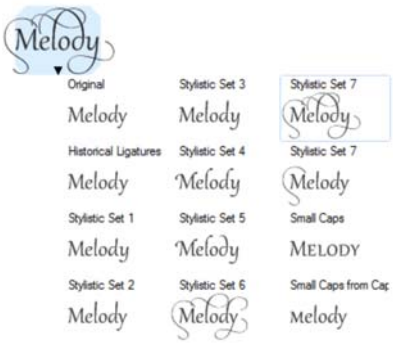
Ajustar o texto a um caminho

Para ajustar o texto a um caminho, selecione o texto e clique em **Texto** ▸ **Ajustar o texto ao caminho**. Mova o ponteiro sobre um caminho e use a visualização dinâmica para posicionar o texto. Clique para unir o texto ao caminho.

Para digitar o texto em um caminho, clique na ferramenta **Texto** A e aponte para um caminho. Quando o ponteiro for alterado para um ponteiro Ajustar ao Caminho, clique para adicionar o texto.

Recursos OpenType interativos

Recursos OpenType permitem escolher aparências alternativas para caracteres individuais (glifos), desde que a fonte e os caracteres selecionados tenham suporte a recursos OpenType.



Recursos OpenType incluem frações, ligaduras, números ordinais, ornamentos, letras minúsculas, caracteres ornamentais e mais. As fontes OpenType são baseadas em Unicode, o que as torna ideal para o trabalho de design entre plataformas e em diversos idiomas. Além disso, o CorelDRAW Home & Student irá sugerir recursos OpenType compatíveis que podem ser aplicados ao texto.

Janela de encaixe Inserir Caractere

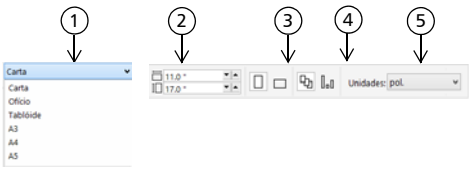
A janela de encaixe **Inserir caractere** (**Texto** ▸ **Inserir caractere**) apresenta todos os caracteres, símbolos e glifos associados a uma fonte selecionada, facilitando a localização e inserção de caracteres em seus documentos. Uma opção de filtragem permite exibir apenas os subconjuntos de caracteres desejados. Por exemplo, é possível escolher exibir apenas caracteres e símbolos cirílicos para uma fonte selecionada.

Layout de página

A barra de propriedades Página permite ajustar as configurações da página, como tamanho da página, dimensões, orientação (paisagem ou retrato), unidades de medida, distância de deslocamento e distância duplicada.

Para acessar a barra de propriedades Página, clique na ferramenta **Seleção** e clique em um espaço em branco na janela de desenho.

Clique com o botão direito do mouse em uma guia da página no navegador do documento para abrir um menu de contexto que permite renomear, excluir ou duplicar a página atual ou inserir novas páginas.



(1) Escolha um tamanho de página predefinido na caixa de listagem **Tamanho da página** na barra de propriedades.

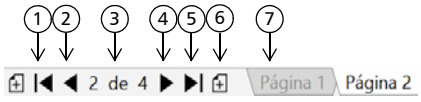
(2) Especifique largura e altura de página personalizadas nas caixas **Dimensões da página**.

(3) Configure a orientação da página para **Paisagem** ou **Retrato**.

(4) Clique no botão **Página atual** para aplicar o tamanho da página apenas à página atual.

(5) Escolha uma unidade de medida na caixa de listagem **Unidades de desenho**.

Para navegar pelas páginas em um documento, use o navegador do documento no canto inferior esquerdo da janela do aplicativo.



(1) Vá para a primeira página.

② Vá para a página anterior.

③ Abra a caixa de diálogo **Ir para a página**.

④ Vá para a próxima página.

⑤ Vá para a última página.

⑥ Adicione uma nova página.

⑦ Clique em qualquer guia da página para ir para ela.

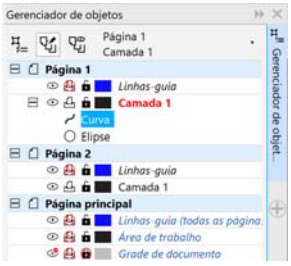
Para inserir números de página, clique em **Layout** ▸ **Configurações de número da página** e escolha as configurações desejadas.

Ferramentas Layout de página

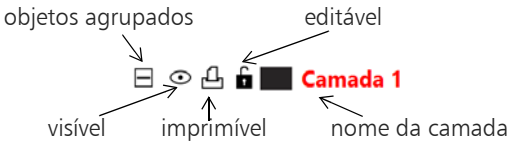
É possível exibir as réguas, grades e linhas-guia da página para ajudar a organizar objetos e posicioná-los exatamente no local desejado.

Para visualizar ou ocultar grades, linhas-guia e réguas, clique no menu **Visualizar** e escolha os itens que deseja exibir.

Camadas



Todo o conteúdo é colocado em uma camada. O conteúdo que se aplica a uma página específica é colocado em uma camada local. O conteúdo que se aplica a todas as páginas de um documento pode ser colocado em uma camada global denominada camada principal. As camadas principais são armazenadas em uma página virtual denominada Página principal.



Escala de desenho

Você pode escolher uma escala de desenho predefinida ou personalizada para que as distâncias do desenho sejam proporcionais às distâncias reais. Por exemplo, é possível especificar que 1 cm no desenho corresponda a um metro no mundo real.

Para configurar a escala do desenho, clique duas vezes em uma régua para exibir a caixa de diálogo **Opções**. Clique em **Editar escala** e escolha uma escala de desenho predefinida ou personalizada.

Grade e grade de linha de base

A grade consiste em uma série de pontos ou linhas tracejadas em interseção que você pode usar para alinhar e posicionar objetos com precisão na janela de desenho. A grade de linha de base consiste em linhas que seguem o padrão de uma folha pautada, ajudando a alinhar as linhas de base do texto.

Para configurar a grade e a grade de linha de base, clique em **Ferramentas** ▸ **Opções** e em **Grade** na lista de categorias **Documento**.

Linhas-guia

As linhas-guia são linhas que podem ser colocadas em qualquer lugar da janela de desenho para ajudar a posicionar os objetos. Você pode selecionar, mover, girar, bloquear ou excluir uma linha-guia e alterar sua cor ou padrão de linha tracejada.

Para adicionar uma linha-guia, arraste a partir da régua vertical ou horizontal na janela de desenho ou clique em **Ferramentas** ▸ **Opções** e escolha **Linhas-guia** na lista de categorias **Documento**.

Alinhar

Ao mover ou arrastar um objeto, você pode alinhá-lo a outros objetos em um desenho, a elementos da página (como o centro da página), à grade do documento, à grade de pixels, à grade de linha de base ou às linhas-guia. Quando um objeto for movido para perto de um ponto de alinhamento, ele é bloqueado nesse ponto.

Para ativar ou desativar o alinhamento, clique em **Alinhar a** na barra de ferramentas padrão e ative ou desative o alinhamento para os elementos da página que desejar.

Guias de alinhamento

Guias de alinhamento ajudam a posicionar objetos mais rapidamente. Essas linhas-guia temporárias aparecem quando você cria, redimensiona ou move objetos em relação ao centro ou às bordas de objetos próximos.

Para exibir guias de alinhamento, clique em **Visualizar** ▸ **Guias de alinhamento**. Para modificar as configurações de guia de alinhamento, clique em **Janela** ▸ **Janelas de encaixe** ▸ **Guias de alinhamento e dinâmicas** e escolha as opções desejadas.

Como trabalhar com objetos

Trabalhar com objetos é parte essencial da criação de desenhos.

- Selecione um objeto com a ferramenta **Seleção** para ativar as alças de seleção. Arraste uma alça do canto para alterar as dimensões do objeto proporcionalmente. Arraste uma alça do meio para alterar as dimensões do objeto não proporcionalmente.

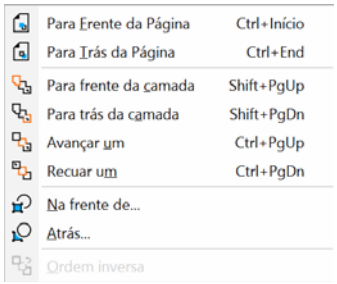
- Para selecionar vários objetos, pressione **Shift** e, em seguida, clique em cada um deles.
- Para mover um objeto selecionado, aponte para seu centro e, em seguida, arraste-o para um novo local. Pressione as teclas de **Seta** para deslocar objetos em uma distância predefinida. Para deslocar em uma fração da distância predefinida, pressione **Ctrl** e pressione uma tecla de **Seta**. Para deslocar em um múltiplo da distância predefinida, pressione **Shift** e pressione uma tecla de **Seta**.
- Clique duas vezes em um objeto para ativar as alças de rotação. Arraste uma alça do canto para girar o objeto em sentido horário ou anti-horário. Arraste uma alça do meio para separar um objeto interativamente. Arraste o centro para configurar o centro relativo de um objeto.

Quando você agrupa dois ou mais objetos, eles são tratados como uma unidade. Agrupar permite aplicar a mesma formatação a todos os objetos no grupo.

- Para agrupar ou desagrupar objetos selecionados, clique em **Objeto** ▸ **Grupo** e escolha a opção desejada.

Objetos em um desenho existem em uma ordem de empilhamento, normalmente a ordem em que eles foram criados ou importados.

- Para alterar a ordem de objetos selecionados, clique em **Objeto** ▸ **Ordem** e escolha uma opção do menu.



- Para selecionar objetos na ordem em que eles foram criados, pressione a tecla **Tab**.

Modelar objetos

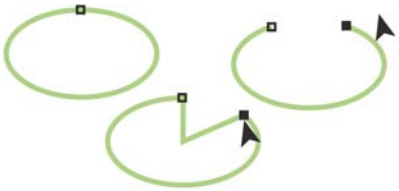
É possível alterar a forma de um objeto usando a ferramenta **Forma**. Tipos diferentes de objetos podem ser moldados de formas diferentes.

Retângulos

Você pode arrastar qualquer canto de um retângulo com a ferramenta **Forma** para arredondar todos os cantos.

Também é possível criar cantos chanfrados, recortados ou arredondados na barra de propriedades ao clicar na ferramenta **Retângulo**. O raio original de um canto é mantido durante a escalada e é possível esticar retângulos com cantos recortados, chanfrados e arredondados sem distorcer os cantos.

Elipses



Para criar uma forma de pizza a partir de uma elipse, arraste o nó da elipse com a ferramenta **Forma**, mantendo o ponteiro dentro da elipse. Para criar um arco a partir de uma elipse, arraste o nó, mantendo o ponteiro fora da elipse.

Polígonos e estrelas

Para remodelar um polígono ou estrela, clique na ferramenta **Forma**, e arraste um nó em qualquer direção desejada. Para criar uma estrela a partir de um polígono, arraste um nó na direção do centro.

Mais ferramentas de modelagem

Além da ferramenta **Forma**, o menu desdobrável **Edição de forma** inclui ferramentas que fornecem opções criativas para refinar objetos vetoriais.

A ferramenta **Suavizar** permite suavizar objetos de curva para remover bordas serrilhadas e reduzir o número de nós. As ferramentas **Manchar** e **Borrar** permitem que você ajuste um objeto puxando as extensões ou criando recuos ao longo do seu contorno.

A ferramenta **Torcer** permite clicar em um objeto e segurar para aplicar um efeito torcido. As ferramentas **Atrair** e **Repelir** permitem que você modele objetos puxando os nós juntos ou empurrando-os para longe. A ferramenta **Áspero** permite arrastar ao longo da borda do objeto para aplicar um efeito serrilhado ou pontudo.

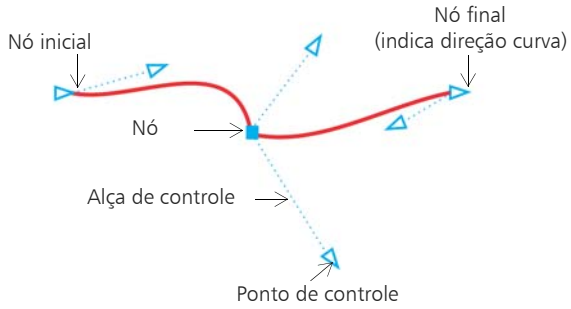
Para cada ferramenta, os controles da barra de propriedades permitem configurar o tamanho da ponta do pincel e a intensidade do efeito.

Converter objetos em curvas

Objetos criados com ferramentas de modelagem como as ferramentas **Retângulo** e **Elipse** devem ser convertidos em curvas (**Objeto** ▸ **Converter em curvas** ou **Ctrl** + **Q**) antes de você poder editar nós individuais. Uma exceção a essa regra são objetos criados com a ferramenta **Polígono**.

Modelar linhas e curvas

É possível modelar objetos de curva e linha manipulando seus nós e segmentos com a ferramenta **Forma** e adicionando e excluindo nós.



- Para adicionar um nó, clique duas vezes no caminho ou clique no caminho e, em seguida, clique no botão **Adicionar nós** na barra de propriedades.
- Para excluir um nó, clique duas vezes no nó ou selecione o nó e, em seguida, clique no botão **Excluir nós** na barra de propriedades.
- Para reduzir o número de nós, faça uma marca de seleção em torno deles com a ferramenta **Forma** e clique em **Reduzir nós** na barra de propriedades.

Efeitos

Você pode criar a ilusão de profundidade tridimensional em objetos adicionando efeitos de contorno, sombreamento ou chanfradura.

Contorno

É possível contornar um objeto para criar uma série de linhas concêntricas que avançam para dentro ou fora do objeto.

- Para aplicar um contorno, selecione um objeto, clique em **Efeitos** ▸ **Contorno**, escolha as configurações desejadas na janela de encaixe **Contorno** e clique em **Aplicar**.

Sombreamento

Os sombreamentos simulam a luz caindo sobre um objeto, a partir de uma entre cinco perspectivas específicas: plana, direita, esquerda, inferior e superior. Quando se adiciona um sombreamento, é possível alterar a sua perspectiva e ajustar atributos como cor, opacidade, nível de dissolução, ângulo e enevoamento.

- Para aplicar um sombreamento, selecione um objeto, clique na ferramenta **Sombreamento** e arraste a partir do centro do objeto. Especifique todos os atributos na barra de propriedades.

Efeito Chanfradura

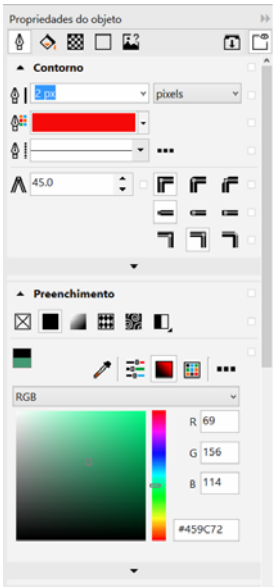
Um efeito de chanfradura (**Efeitos** ▸ **Chanfradura**) adiciona profundidade 3D a um objeto gráfico ou textual fazendo com que suas bordas pareçam inclinadas. Os efeitos de chanfradura podem conter cores exatas e compostas (CMYK), sendo ideais para impressão. O estilo de chanfradura Relevo faz com que um objeto tenha aparência em relevo O estilo Borda Suave cria uma superfície que aparece sombreada em algumas áreas.

Preenchimentos e contornos

Você pode adicionar preenchimentos coloridos, com padrão, texturizados e outros à parte interna dos objetos ou a outras áreas fechadas, além de alterar a cor dos contornos de objetos.

Janela de encaixe Propriedades do objeto

A janela de encaixe **Propriedades do objeto** (**Janela** ▸ **Janelas de encaixe** ▸ **Propriedades do objeto**) apresenta opções e propriedades de formatação dependentes do objeto.



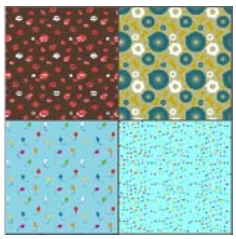
Por exemplo, se você cria um retângulo, a janela de encaixe **Propriedade do objeto** apresenta automaticamente as opções de contorno, preenchimento e transparência, bem como as propriedades do retângulo. Se você cria um quadro de texto, a janela de encaixe exibirá instantaneamente as opções de caractere, parágrafo e formatação do quadro, bem como as propriedades do quadro de texto.

Tipos de preenchimento

É possível preencher objetos com preenchimentos uniforme, gradiente, de padrão, de textura, PostScript e de malha.

Preenchimentos gradientes têm uma progressão suave de duas ou mais cores.

Também é possível preencher objetos com gráficos vetoriais (preenchimentos de padrão vetorial) ou imagens bitmap (preenchimentos de padrão bitmap).



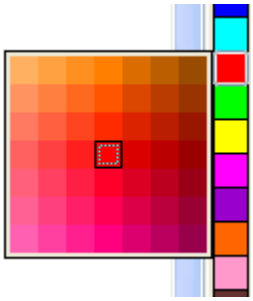
Preenchimentos texturizados podem simular a aparência de materiais naturais, como água, nuvens e pedra. Preenchimentos PostScript são preenchimentos de textura complexos criados na linguagem PostScript.

Preenchimentos de malha criam uma transição de cor suave para dar aos objetos volume e efeitos tridimensionais realistas.

Para preencher um objeto, escolha o tipo ou preenchimento que deseja na área **Preenchimento** da janela de encaixe **Propriedades do objeto** e escolha as opções de preenchimento desejadas. Para aplicar um preenchimento de malha, use a ferramenta **Preenchimento de malha**.

Escolher cores

Uma paleta de cores é uma coleção de amostras de cores. Você pode escolher as cores do preenchimento e do contorno usando a paleta de cores padrão. As cores de preenchimento e contorno selecionadas aparecem nas amostras de cor na barra de status.



Para preencher um objeto com uma cor sólida (uniforme), clique em uma amostra de cor na paleta de cores ou arraste uma cor até o objeto.

Para alterar a cor do contorno, clique com o botão direito do mouse em uma amostra de cor na paleta de cores ou arraste uma cor até o contorno do objeto.

Para misturar cores, selecione um objeto colorido, pressione **Ctrl** e clique em outra cor na paleta de cores.

Para escolher entre diferentes tonalidades de uma cor, clique e segure uma amostra de cores.

Também é possível escolher cores de preenchimento e contorno nas caixas de diálogo de cores clicando duas vezes no botão **Preenchimento** ou **Contorno** na barra de status.

Ferramenta Conta-gotas

Quando você faz uma amostra de cor co a ferramenta **Conta gotas**, a ferramenta automaticamente alterna para o modo Aplicar Cor para que você possa imediatamente aplicar a cor amostrada. Para ativar a ferramenta **Conta gotas** rapidamente, pressione **Ctrl** + **Shift** + **E**.

Uma ferramenta de conta gotas também pode ser convenientemente localizada em várias caixas de diálogo de cores para permitir que você amostre e combine cores em um documento sem fechar a caixa de diálogo.

Acessar mais paletas de cores

A janela de encaixe **Gerenciador de paleta de cores** (**Janela** ▸ **Janelas de encaixe** ▸ **Gerenciador de paleta de cores**) facilita a criação, organização, exibição ou ocultamento das paletas de cores padrão e personalizada. É possível criar paletas RGB específicas para a web ou paletas CMYK específicas para impressão e adicionar paletas de cores de terceiros.

Visualização em pixels

A visualização em pixels exibe uma versão baseada em pixels do desenho que permite ampliar uma área e alinhar os objetos com mais precisão. Ela também fornece uma representação mais precisa de como um design aparecerá na web.

Para ativar a visualização em Pixels, clique em **Visualizar** ▸ **Pixels**. Na caixa de listagem **Níveis de zoom** na barra de propriedades, escolha **800%**.

Importar arquivos

O CorelDRAW Home & Student permite importar arquivos (**Arquivo** ▸ **Importar**, ou **Ctrl** + **I**) criados em outros aplicativos para usar em seus projetos. Por exemplo, você pode importar um arquivo Portable Document Format (PDF), JPEG ou Adobe® Illustrator® (AI). É possível classificar os tipos de arquivos por mais recente, extensão, texto ou descrição.

Ao importar um arquivo de texto, clique na ferramenta **Texto** para filtrar qualquer tipo de arquivo não textual na caixa de listagem.

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.

Editar fotos

O CorelDRAW Home & Student Suite oferece um grande número de recursos para editar de forma efetiva e eficiente fotos e outros bitmaps. Alguns desses recursos estão disponíveis apenas no Corel® PHOTO-PAINT® Home & Student.

Remover áreas indesejáveis de fotos e corrigir imperfeições

O Cutout Lab no Corel PHOTO-PAINT Home & Student (**Imagem** ▸ **Cutout Lab**) permite cortar áreas de imagem do fundo à volta. Esse recurso permite isolar áreas de imagem e preservar detalhes de borda, como bordas desfocadas ou fios.

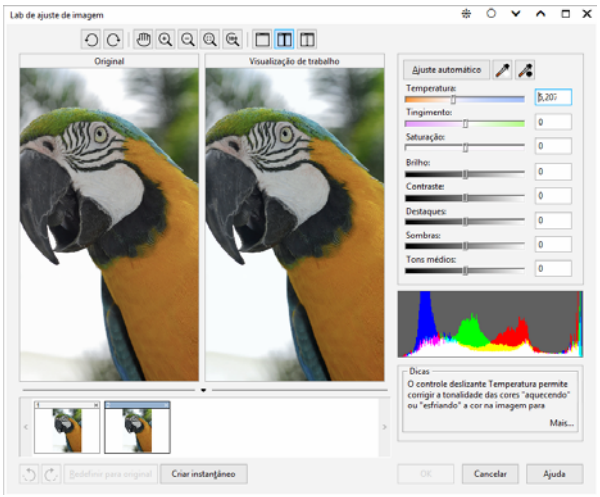
A ferramenta **Clone de restauração** remove discretamente as manchas e imperfeições indesejáveis de uma imagem pintando com textura de amostragem e combinando-a com a cor da área que você está retocando.

Arquivos de câmera RAW

Ao importar arquivos de câmera RAW, é possível visualizar informações sobre propriedades de arquivos e configurações de câmera, ajustar a cor e tom melhorar a qualidade da imagem.

Lab. de ajuste de imagem

O Lab de ajuste de imagem consiste em controles automáticos e manuais organizados logicamente para a correção de imagens, começando do canto superior direito. O ideal é cortar e retocar as áreas da imagem antes de começar as correções de cor e tom.



Para acessar o Lab de Ajuste de Imagem, clique em **Bitmaps** ▸ **Lab de Ajuste de Imagem** (CorelDRAW Home & Student) ou em **Ajustar** ▸ **Lab de Ajuste de Imagem** (Corel PHOTO-PAINT Home & Student).

Efeitos especiais

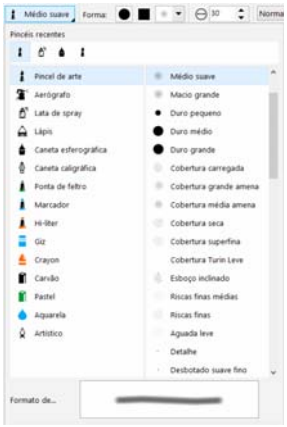
Efeitos de câmera, como Desfocamento Bokeh, Colorir, Tonificação Sépia e Máquina do Tempo, dão a suas fotos aparência visual única e ajudam a recriar estilos fotográficos históricos. Efeitos especiais podem ser acessados no menu **Bitmaps** no CorelDRAW Home & Student ou no menu **Efeitos** no Corel PHOTO-PAINT Home & Student.

Janela de encaixe Gerenciador de objetos

A janela de encaixe **Gerenciador de objetos** no Corel PHOTO-PAINT Home & Student (**Janela** ▸ **Janelas de encaixe** ▸ **Gerenciador de objetos**) permite visualizar e gerenciar os objetos em sua imagem. Por exemplo, é possível ocultar, exibir, renomear ou alterar a ordem de empilhamento de objetos. Também é possível escolher um modo de mesclagem, que determina a forma como um objeto é misturado com objetos subjacentes.

Seletor pincel

O seletor **Pincel** no Corel PHOTO-PAINT Home & Student ajuda a localizar pincéis combinando todas as categorias e tipos de pincéis em um local. Disponível na barra de propriedades para as ferramentas **Pintar** , **Efeito** e **Clonar** , o seletor **Pincel** fornece visualizações de ponta e pincelada e armazena as configurações para os últimos cinco pincéis utilizados.



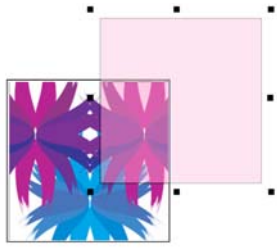
Sombreamento

No Corel PHOTO-PAINT Home & Student, é possível adicionar um sombreamento em qualquer objeto, inclusive em textos. Você pode alterar a cor, posição, direção e transparência de um sombreamento diretamente na janela de imagem.

Para criar um sombreamento, clique na ferramenta **Sombreamento** e arraste a partir do centro ou da borda de um objeto.

Transparência

Você pode alterar a transparência de um objeto para revelar elementos da imagem situados por baixo. É possível aplicar transparências de padrão uniforme, gradiente, texturizado ou bitmap.



Para aplicar transparência no Corel PHOTO-PAINT Home & Student, clique na ferramenta **Transparência do objeto** e use os controles na barra de propriedades, ou use o controle **Transparência** na janela de encaixe **Gerenciador de objetos**.

Para aplicar transparência no CorelDRAW Home & Student, clique em **Objeto** ▸ **Propriedades do objeto** e use os controles na área **Transparência** da janela de encaixe **Propriedades do objeto**.

Rastrear bitmaps

É possível rastrear bitmaps em uma etapa usando o comando Quick Trace ou usar os controles PowerTRACE para visualizar e ajustar os resultados rastreados.

Para rastrear um bitmap, selecione o bitmap em CorelDRAW Home & Student e clique em **Rastrear bitmap** na barra de propriedades.

Exportar arquivos

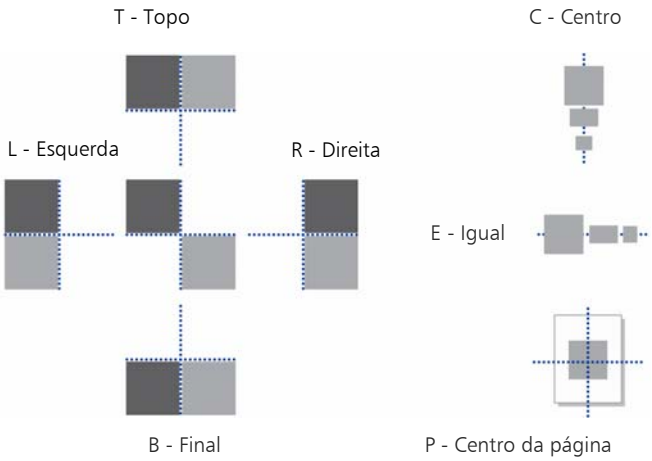
É possível exportar (**Arquivo** ▸ **Exportar**, ou **Ctrl** + **E**) e salvar imagens em vários formatos de arquivo que podem ser utilizados em outros aplicativos. É possível, por exemplo, exportar um arquivo para o formato Adobe Illustrator (AI), PDF ou JPEG. Alguns formatos de arquivo podem não suportar todos os recursos de um arquivo CorelDRAW (CDR), sendo assim seria recomendável salvar o arquivo original como um arquivo CDR antes de exportá-lo.

A caixa de diálogo **Exportar para a web** (**Arquivo** ▸ **Exportar para** ▸ **Web**) fornece controles de exportação comuns e permite visualizar os resultados de várias configurações de filtro antes de exportar o arquivo. Além disso, é possível especificar transparências e cores mate de objetos para bordas com suavização do serrilhado, tudo com visualização em tempo real.

Atalhos de teclado

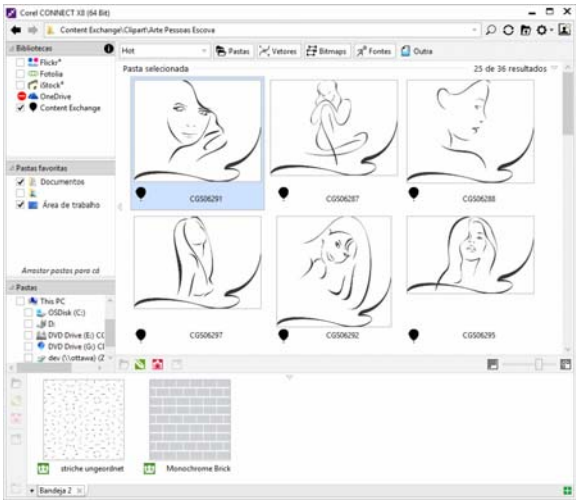
Para visualizar todos os atalhos de teclado, clique em **Ferramentas** ▸ **Personalização**. Na lista de categorias **Personalização**, clique em **Comandos**, clique na guia **Teclas de Atalho** e em **Visualizar todos**.

Você pode usar atalhos de teclado de alinhamento para posicionar rapidamente objetos na página. Selecione os objetos que deseja alinhar e pressione uma tecla de atalho.



Corel® CONNECT™

O Corel CONNECT permite acessar o Content Exchange, uma coleção on-line de cliparts, fotos, fontes, símbolos, quadros, preenchimentos e listas de imagens que podem ser usados com uma conta da corel.com. Além disso, é possível encontrar conteúdo localizado no seu computador, na rede local ou nos sites de um fornecedores de conteúdo on-line. Após localizar o conteúdo necessário, é possível importá-lo em seu documento, abri-lo no aplicativo associado ou coletá-lo em uma bandeja para referência futura.



Arte por Alexander Solodkin

Corel Corporation
1600 Carling Ave.
Ottawa, ON
K1Z 8R7
Canada

Corel UK Limited
400 Capability Green
Luton
Bedfordshire
LU1 3AE
United Kingdom

Copyright © 2016 Corel Corporation. Todos os direitos reservados.