



CorelDRAW[®]

GRAPHICS SUITE 2019

for Windows

Guida di avvio rapido

CorelDRAW Graphics Suite 2019

CorelDRAW® Graphics Suite 2019 offre applicazioni completamente integrate— CorelDRAW® 2019, Corel PHOTO-PAINT® 2019 e Corel Font Manager™ 2019— e plug-in complementari che interessano ogni aspetto, fra cui l'illustrazione basata su vettori, il formato della pagina, la modifica di foto, il tracciamento da bitmap a vettore, la grafica Web e la gestione caratteri.

Area di lavoro di CorelDRAW 2019

Barra del titolo: area in cui viene visualizzato il titolo del documento aperto.

Barra dei menu: area che contiene comandi e opzioni a discesa.

Casella degli strumenti: contiene gli strumenti per creare e modificare gli oggetti nel disegno.

Finestra di disegno: area contornata da barre di scorrimento e comandi dell'applicazione. Include la pagina di disegno e l'area circostante, nota come "desktop".

Pagina di disegno: Area rettangolare all'interno della finestra di disegno. Si tratta dell'area stampabile del progetto.

Navigatore del documento: area che contiene i comandi per spostarsi tra le pagine e per aggiungere pagine.

Tavolozza del documento: barra mobile contenente i campioni di colore per il documento corrente.

Righelli: linee calibrate con marcatori utilizzate per determinare le dimensioni e la posizione degli oggetti in un disegno.

Barra degli strumenti standard: barra separabile contenente pulsanti di scelta rapida per il menu e altri comandi, quali l'apertura, il salvataggio e la stampa.

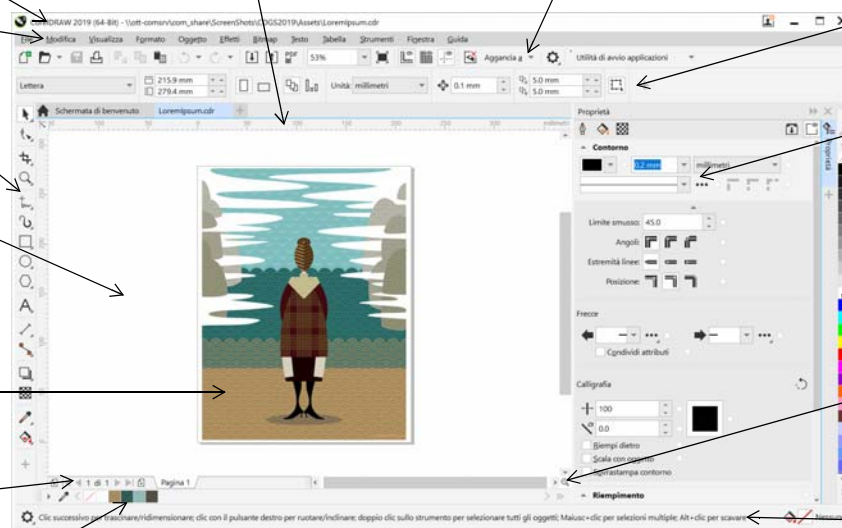
Barra delle proprietà: Barra separabile con comandi relativi all'oggetto o allo strumento attivo.

Finestra mobile: finestra contenente i comandi e le impostazioni relativi a un'operazione o uno strumento specifico.

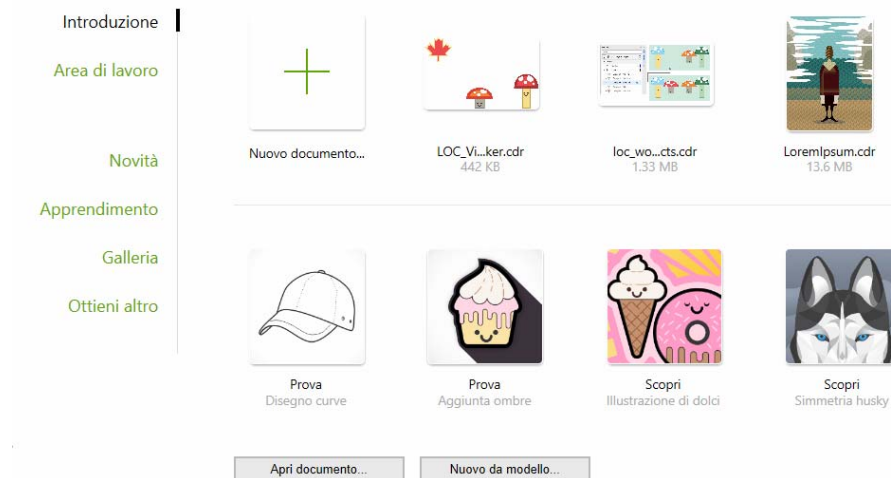
Tavolozza colori: una barra mobile contenente i campioni di colore.

Navigatore: pulsante che apre una visualizzazione più piccola per semplificare lo spostamento all'interno del disegno.

Barra di stato: contiene informazioni sulle proprietà dell'oggetto, come tipo, dimensioni, colore, riempimento e risoluzione. La barra di stato visualizza inoltre la posizione corrente del cursore.





Con la schermata di benvenuto, è possibile avviare rapidamente o aprire un documento, scegliere un'area di lavoro che si adatti alle proprie esigenze, accedere ai video di formazione online e ad altre risorse di apprendimento, lasciandosi ispirare da una galleria di illustrazioni originali create con CorelDRAW Graphics Suite. Inoltre, i file Discovery consentono di iniziare a usare rapidamente sia CorelDRAW che Corel PHOTO-PAINT.




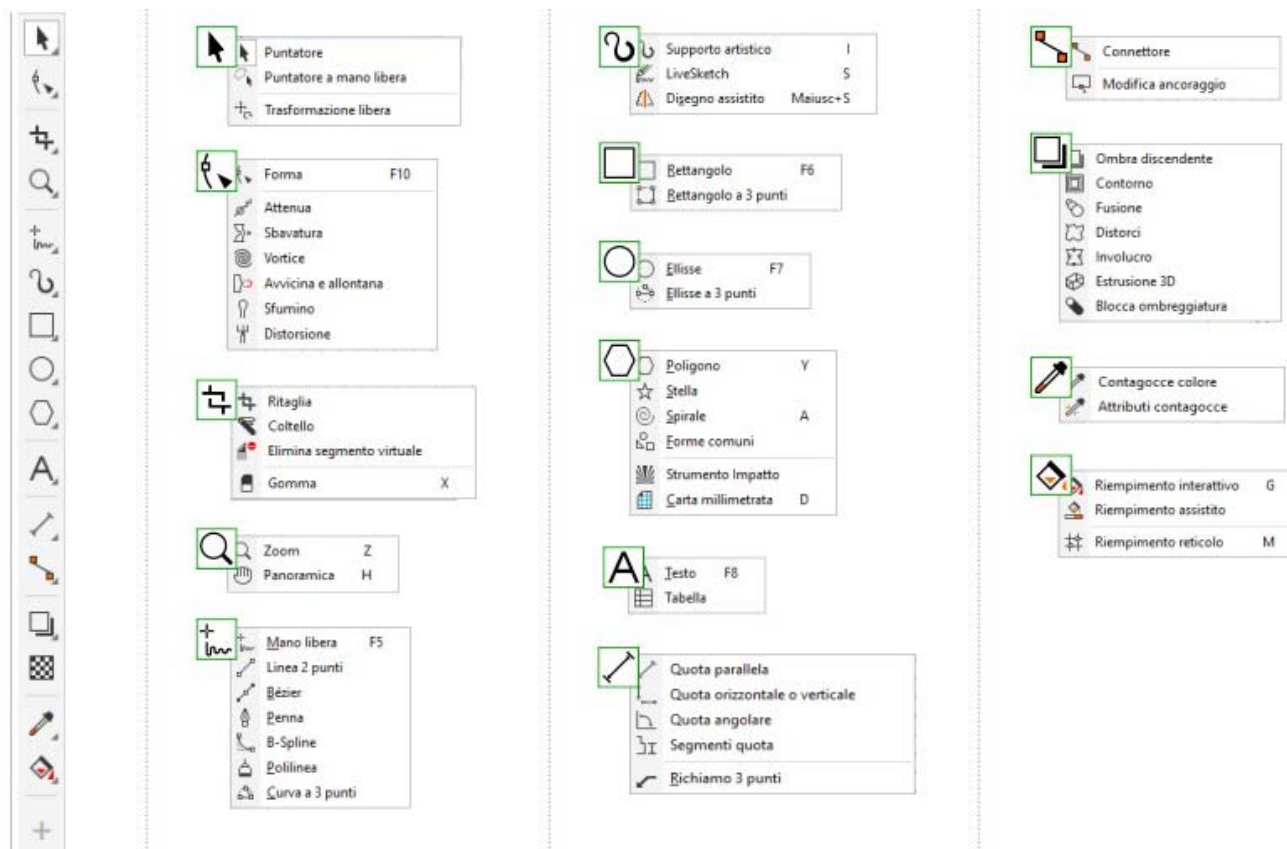
Scelta dell'area di lavoro

La raccolta delle aree di lavoro specifiche è progettata per aumentare la produttività rendendo più accessibili gli strumenti utilizzati più spesso in operazioni o flussi di lavoro specifici. Le aree di lavoro disponibili includono Predefinita, Semplice, Illustrazione, Formato della pagina e Adobe® Illustrator®.

-  Per selezionare un'area di lavoro, fare clic su **Finestra ► Area di lavoro** oppure scegliere una delle aree di lavoro disponibili dalla schermata introduttiva.
-  Per aggiungere strumenti o comandi all'area di lavoro attiva, fare clic sul pulsante **Personalizzazione rapida +**.

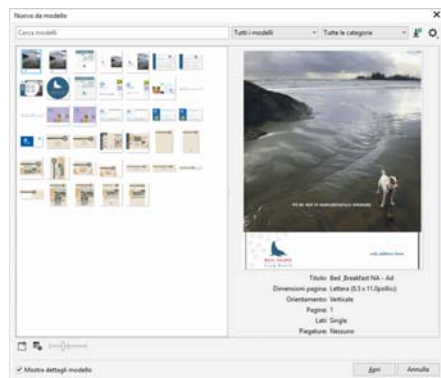
Casella degli strumenti di CorelDRAW 2019

Molti degli strumenti disponibili nella casella degli strumenti di CorelDRAW sono organizzati in bandierine. Per accedere a questi strumenti, fare clic sulla piccola freccia nell'angolo inferiore destro di un pulsante. Nella figura sottostante viene visualizzata la casella degli strumenti e le bandierine disponibili nell'area di lavoro predefinita che consentono di facilitare l'individuazione degli strumenti. Se lo strumento che si sta cercando non è ancora visibile, fare clic sul pulsante **Personalizzazione rapida**  nella parte inferiore della casella degli strumenti. Grazie al pulsante **Personalizzazione rapida** è possibile nascondere strumenti utilizzati raramente.





Modelli


Con la finestra di dialogo Nuovo da modello (**File ► Nuovo da modello**), è possibile sfogliare e cercare modelli moderni e aggiornati per iniziare progetti quali logo, brochure, materiale di cancelleria e altro ancora.

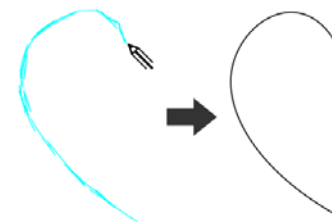





Linee

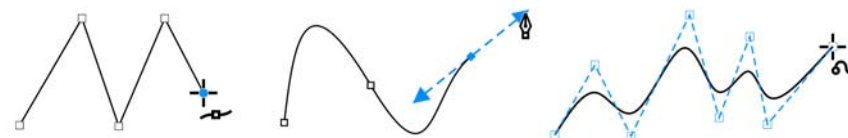
Gli strumenti di disegno della bandierina **Curva** consentono di tracciare linee curve e rette, nonché linee contenenti segmenti curvi e retti. I segmenti di linea sono collegati da nodi, che hanno l'aspetto di quadratini.

Gli strumenti **Mano libera**  e **Polilinea**  consentono di tracciare linee a mano libera come se si stesse disegnando su un blocco da disegno.

Lo strumento **LiveSketch™**  offre la semplicità e la velocità di uno schizzo a mano libera combinate con una regolazione intelligente del tratto e il disegno vettoriale. Durante lo schizzo, CorelDRAW analizza i tratti, li regola e li converte in curve di Bézier.





Gli strumenti **Bézier**  e **Penna**  consentono di tracciare le linee un segmento alla volta, posizionando ogni nodo con precisione e controllando la forma di ogni segmento curvo. Lo strumento **B-Spline**  consente di creare curve attenuate con meno nodi rispetto alle curve disegnate con tracciati a mano libera.

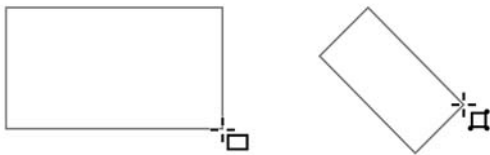


Forme


CorelDRAW offre un'ampia gamma di strumenti per il disegno di forme.

Rettangoli

Trascinando il mouse in diagonale con lo **strumento Rettangolo** , è possibile disegnare un rettangolo o un quadrato (se si tiene premuto **Ctrl**). Lo strumento **Rettangolo a 3 punti**  consente di disegnare rapidamente rettangoli ruotati.



Ellissi

È possibile disegnare un'ellisse trascinando il mouse in diagonale con lo strumento **Ellisse** . Tenere premuto **Ctrl** per vincolare la forma a un cerchio.

Lo strumento **Ellisse a 3 punti**  consente di disegnare rapidamente un'ellisse ruotato.



Per disegnare un arco o una forma a torta, fare clic sul pulsante **Arco** o **Torta** nella barra delle proprietà e trascinare.

Forme complesse

È possibile utilizzare gli strumenti nella bandierina **Oggetto** per disegnare poligoni, griglie, spirali e due tipi di stelle: esatte e complesse. Utilizzare la barra delle proprietà per modificare il numero di lati dei poligoni, le punte delle stelle, le colonne delle griglie o le rivoluzioni delle spirali.



Forme esatte

Grazie agli strumenti nella bandierina **Oggetto**, è anche possibile disegnare forme di base, frecce, diagrammi di flusso, banner e richiami. Selezionare una forma predefinita nella barra delle proprietà e trascinare il quadratino a forma di diamante (glifo) per modificare l'aspetto di alcune forme.

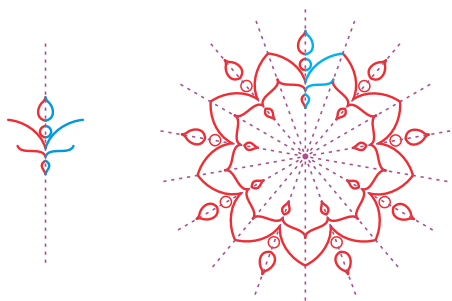


Disegno simmetrico

CorelDRAW consente di creare progettazioni e oggetti simmetrici in tempo reale. È possibile includere sia oggetti vettoriali che bitmap nelle progettazioni simmetriche.

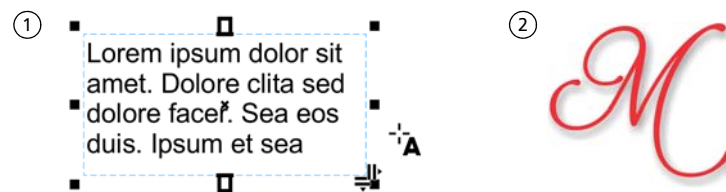


Per creare una progettazione simmetrica, selezionare o disegnare una curva o una forma, fare clic con il pulsante destro del mouse su di essa e scegliere **Crea nuova simmetria**. Aggiungere altri oggetti e modificarli se necessario. Per aggiungere altre linee di simmetria, digitare un numero nella casella **Righe speculari** nella barra delle proprietà. Fare clic su **Oggetto ► Simmetria ► Fine modifica simmetria**.



Testo

È possibile inserire nei disegni due diversi tipi di testo: testo grafico (1) e testo in paragrafi (2). Inoltre è possibile importare un testo esistente da un file esterno o incollare il testo dagli Appunti.



Il testo in paragrafi, invece, è adatto a un corpo di testo più ampio, con requisiti maggiori in termini di formattazione. Prima di aggiungere un testo in paragrafi, è necessario trascinarlo con lo **strumento Testo A** per creare un riquadro di testo.

Per inserire un testo segnaposto, fare clic con il pulsante destro del mouse sul riquadro di testo e scegliere **Inserisci testo segnaposto**. In tal modo, è più facile valutare l'aspetto del documento prima di finalizzare il contenuto.

È possibile utilizzare testo grafico per brevi righe di testo alle quali applicare una vasta gamma di effetti, come ombre discendenti o contorni. Il testo grafico può essere inserito in tracciati chiusi o aperti.

Adattamento del testo a un tracciato

Per adattare il testo a un tracciato, selezionare il testo e fare clic su **Testo ► Testo sul tracciato**. Spostare il puntatore su un tracciato e utilizzare l'anteprima dinamica per posizionare il testo. Fare clic per posizionare il testo sul tracciato.



Per digitare il testo su un tracciato, fare clic sullo strumento **Testo A** e posizionare il puntatore su un tracciato. Quando appare il puntatore Testo sul tracciato, fare clic per aggiungere il testo.



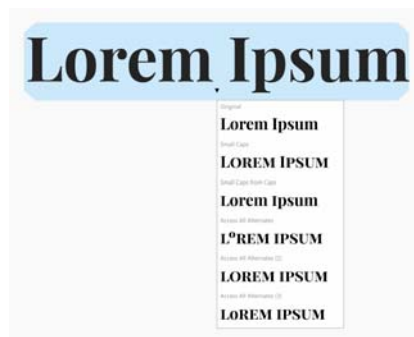
Individuazione di caratteri

Con la casella **Elenco caratteri** in CorelDRAW e Corel PHOTO-PAINT, è possibile visualizzare, filtrare e trovare facilmente i caratteri. È possibile filtrare

i caratteri in base a peso, larghezza, script supportati e altro ancora, utilizzare le parole chiave per ricercare i caratteri e scaricare facilmente i pacchetti di caratteri.

Funzioni interattive di OpenType

Le funzioni di OpenType consentono di selezionare aspetti alternativi per i singoli caratteri (glifi), purché il font e i caratteri selezionati supportino le funzioni di OpenType. Le funzioni di OpenType includono frazioni, legature, ordinali, ornamenti, maiuscoletto, glifi ornati e altro. I caratteri OpenType sono basati su Unicode e sono ideali per il lavoro di progettazione su piattaforme diverse e con più lingue. Inoltre CorelDRAW suggerirà le funzioni idonee di OpenType che è possibile applicare al testo.




Finestra mobile Glifi

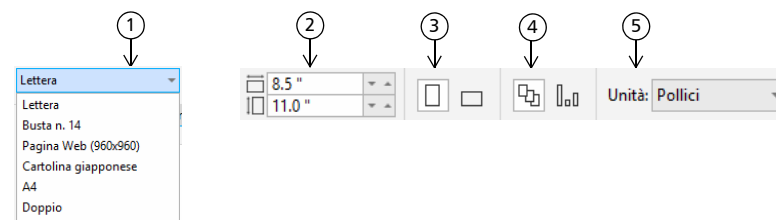
La finestra mobile **Glifi** (**Testo ► Glifi**) presenta tutti i caratteri, i simboli e i glifi associati al carattere selezionato, rendendo più semplice la ricerca e l'inserimento dei caratteri nei documenti.



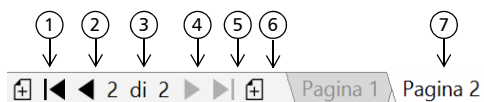
Formato pagina

La barra delle proprietà Pagina consente di regolare le impostazioni della pagina, come dimensioni, quote, orientamento, unità di misura, distanza di spostamento e distanza duplicata.


- Per accedere alla barra delle proprietà Pagina, fare clic sullo strumento **Puntatore** , quindi fare clic su uno spazio vuoto nella finestra di disegno.
- Fare clic con il pulsante destro del mouse sulla scheda di una pagina nel navigatore del documento per aprire un menu di scelta rapida che consente di rinominare, eliminare o duplicare la pagina corrente o di inserire nuove pagine.



- ① Scegliere una dimensione pagina preimpostata dalla casella di riepilogo **Dimensioni pagina** nella barra delle proprietà.
 - ② Specificare larghezza e ampiezza della pagina personalizzata nelle caselle **Dimensioni pagina**.
 - ③ Impostare l'orientamento pagina su **Orizzontale** o **Verticale**.
 - ④ Fare clic sul pulsante **Pagina corrente** per applicare le dimensioni di pagina solo alla pagina corrente.
 - ⑤ Scegliere un'unità di misura dalla casella di riepilogo **Unità**.
- Per accedere alle pagine di un documento, utilizzare il navigatore del documento in basso a sinistra nella finestra dell'applicazione.




- ① Andare alla prima pagina.
- ② Tornare alla pagina precedente.
- ③ Aprire la finestra di dialogo **Vai a pagina**.
- ④ Andare alla pagina successiva.
- ⑤ Andare all'ultima pagina.
- ⑥ Aggiungere una nuova pagina.
- ⑦ Fare clic sulla scheda per accedere alla relativa pagina.

 Per inserire i numeri di pagina, fare clic su **Formato ► Impostazioni numero di pagina** e selezionare le impostazioni desiderate.

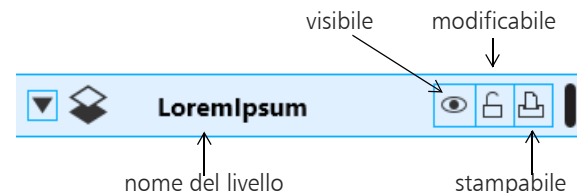
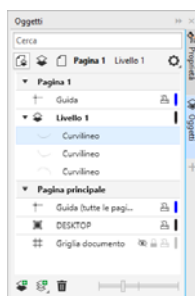
Strumenti relativi al formato della pagina

È possibile visualizzare i righelli, le griglie e le linee guida per organizzare e posizionare gli oggetti.

 Per mostrare o nascondere le griglie, le linee guida e i righelli, fare clic sul menu **Visualizza** e scegliere gli elementi che si desiderano mostrare.

Livelli

Tutto il contenuto viene posizionato sui livelli. Il contenuto relativo a una pagina specifica viene posizionato su un livello locale, mentre il contenuto relativo a tutte le pagine di un documento può essere posizionato su un livello globale, denominato livello principale. I livelli principali vengono memorizzati su una pagina virtuale chiamata Pagina principale.




Livelli principali

Grazie alla possibilità di scegliere fra livelli principali per pagine pari, pagine dispari o tutte le pagine, è facile creare progetti specifici per la pagina per documenti composti da più pagine, come brochure di 16 o 32 pagine. Ad esempio, se si potrebbe scegliere di creare intestazioni o piè di pagina diversi per le pagine con numerazione pari e per le pagine con numerazione dispari.



Scala di disegno

È possibile scegliere tra scale predefinite oppure creare una scala di disegno personalizzata per rapportare le distanze del disegno a quelle effettive. Ad esempio, è possibile specificare che due centimetri e mezzo nel disegno corrispondono a un metro reale.

 Per impostare una scala di disegno, fare doppio clic su un righello per aprire la finestra di dialogo **Opzioni**. Fare clic su **Modifica scala** e scegliere una scala di disegno personalizzata o preimpostata.

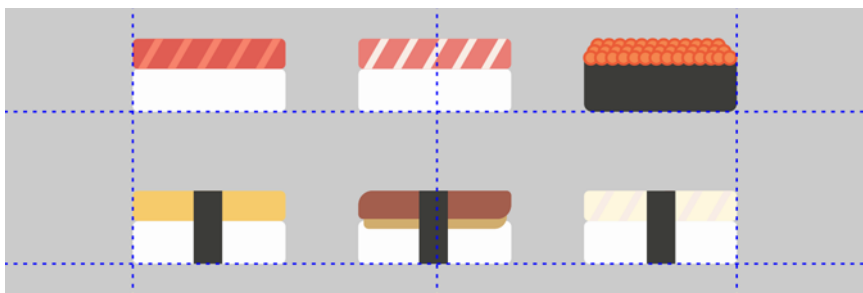
Griglia e griglia della linea base

La griglia consiste in una serie di punti o linee tratteggiate intersecanti che possono essere utilizzati per allineare e posizionare con precisione gli oggetti nella finestra di disegno. La griglia della linea di base consiste in una serie di linee che seguono il modello di un foglio quadrettato e che possono essere utilizzate per allineare le linee base del testo.

Per impostare la griglia e la griglia della linea base, fare clic su **Formato** ► **Formato pagina** e scegliere **Griglia** nel riquadro sinistro della finestra di dialogo.

Linee guida

Le linee guida sono linee collocabili in qualsiasi punto della finestra di disegno come ausilio per il posizionamento degli oggetti. È possibile selezionare, spostare, ruotare, bloccare o eliminare una linea guida e modificarne il colore o il tratteggio.



Per aggiungere una linea guida, trascinarla dal righello verticale od orizzontale nella finestra di disegno o fare clic su **Formato** ► **Formato pagina** e scegliere **Linee guida** nel riquadro sinistro della finestra di dialogo.

Ancoraggio

Quando si sposta o si disegna un oggetto, è possibile ancorarlo ad altri oggetti, a elementi della pagina (come il centro della pagina), alla griglia del documento, alla griglia dei pixel, alla griglia della linea base o alle linee guida.

Quando un oggetto viene spostato vicino a un punto di ancoraggio, questo fissato su tale punto.

Per attivare o disattivare l'ancoraggio, fare clic su **Aggancia** nella barra degli strumenti standard e attivare o disattivare l'ancoraggio degli elementi desiderati.

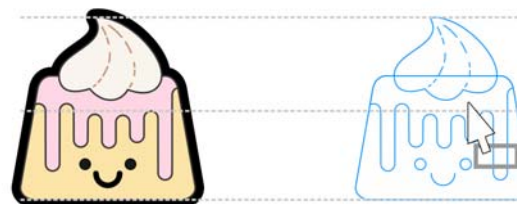
Per disattivare temporaneamente tutte le opzioni di aggancio selezionate, fare clic su **Visualizza** ► **Aggancia**. Per ripristinare le opzioni di aggancio selezionate, fare nuovamente clic su **Visualizza** ► **Aggancia**.

Guide di allineamento

Le guide di allineamento consentono di posizionare gli oggetti più rapidamente. Queste guide temporanee vengono visualizzate durante la creazione, il ridimensionamento o lo spostamento degli oggetti rispetto al centro o ai bordi degli oggetti circostanti.

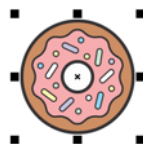
Per visualizzare le guide di allineamento, fare clic su **Visualizza** ► **Guide di allineamento**. Per modificare le impostazioni delle guide di allineamento, fare clic su **Finestra** ► **Finestre mobili** ► **Allineamento e Guide dinamiche** e scegliere le opzioni desiderate.

Operazioni con gli oggetti



Le operazioni con gli oggetti costituiscono una parte essenziale della creazione dei disegni.

- Selezionare un oggetto con lo strumento **Puntatore** per attivare i quadratini di selezione. Trascinare un quadratino sull'angolo per definire dimensioni proporzionali per l'oggetto. Trascinare un quadratino centrale per modificare le dimensioni dell'oggetto in modo non proporzionale.



- Per selezionare più oggetti, tenere premuto **Maiusc** e fare clic su ogni oggetto.
- Per spostare un oggetto selezionato, posizionare il puntatore sul centro dell'oggetto e trascinarlo in una nuova posizione. Utilizzare i **tasti di direzione** per spostare gli oggetti di una distanza preimpostata. Per spostare di una frazione della distanza preimpostata, tenere premuto **Ctrl** e premere un **tasto di direzione**. Per spostare di un multiplo della distanza preimpostata, tenere premuto **Maiusc** e premere un **tasto di direzione**.

- Fare clic due volte su un oggetto per attivare i quadratini di rotazione. Trascinare un quadratino sull'angolo per ruotare un oggetto in senso orario o antiorario. Trascinare un quadratino centrale per inclinare un oggetto in modo interattivo. Trascinare il centro per impostare il relativo centro di un oggetto.



Gli oggetti raggruppati vengono gestiti come se si trattasse di una singola unità. Raggruppare gli oggetti significa applicare loro la stessa formattazione.

- Per raggruppare o dividere gli oggetti selezionati, fare clic su **Oggetto ► Gruppo** e scegliere l'opzione desiderata.

Gli oggetti nel disegno sono disposti secondo un ordine di sovrapposizione, che in genere corrisponde all'ordine di creazione o importazione degli oggetti.

- Per modificare l'ordine degli oggetti selezionati, fare clic su **Oggetto ► Ordine** e scegliere un'opzione dal menu.

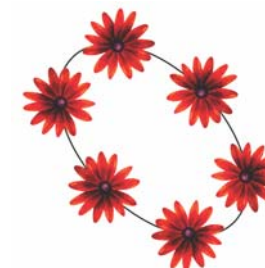


Porta in primo piano nella pagina	Ctrl+Inizio
Porta sullo sfondo della pagina	Ctrl+Fine
Porta in primo piano sul livello	Maiusc+PgSu
Porta sullo sfondo del livello	Maiusc+PgGiu
Porta sopra	Ctrl+PgSu
Porta sotto	Ctrl+PgGiu
Disegna...	
Disegna...	
Inverti ordine	

- Per selezionare gli oggetti nell'ordine in cui sono stati creati, premere il tasto **Tab**.

- Per cancellare porzioni indesiderate di oggetti bitmap e vettoriali, utilizzare lo strumento **Gomma**. Se si desidera cancellare solo alcune porzioni di un oggetto specifico, è necessario selezionarlo. Se non si seleziona alcun oggetto, lo strumento **Gomma** rimuove tutte le parti del disegno sul quale si trascina.

- Per adattare gli oggetti a un tracciato, selezionare gli oggetti utilizzando lo strumento **Puntatore**. Tenendo premuto **Maiusc**, fare clic sul tracciato e poi su **Oggetti ► Adatta oggetti al tracciato**. Nella finestra mobile **Adatta oggetti al tracciato**, scegliere le impostazioni desiderate e fare clic su **Applica**.




Finestra mobile Proprietà

La finestra mobile **Proprietà** (**Finestra** ► **Finestre mobili** ► **Proprietà**) presenta opzioni di formattazione dipendenti da oggetti e proprietà.



Ad esempio, se si crea un rettangolo, nella finestra mobile **Proprietà** verranno visualizzate automaticamente le opzioni relative al contorno, al riempimento e alla trasparenza, oltre alle proprietà del rettangolo. Se si crea un riquadro di testo, nella finestra mobile verranno visualizzate immediatamente le opzioni di formattazione relative ai caratteri, al paragrafo e al riquadro, oltre alle proprietà del riquadro di testo.

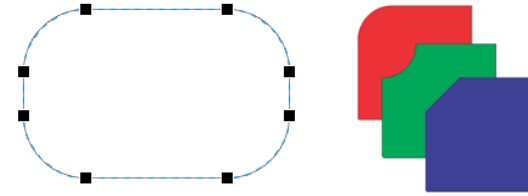


Modificare la forma degli oggetti


È possibile modificare la forma di un oggetto utilizzando lo strumento **Forma** . La forma di diversi tipi di oggetti può essere modificata in modi diversi.

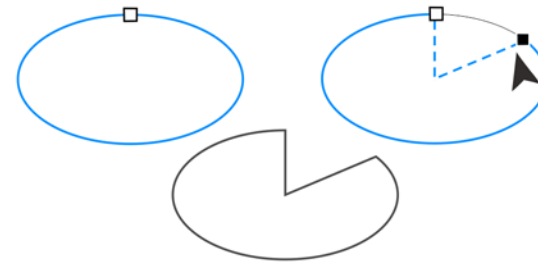
Rettangoli

È possibile trascinare un angolo del rettangolo con lo strumento **Forma**  per arrotondare tutti gli angoli. Inoltre è possibile creare angoli arrotondati, ondulati o smussati dalla barra delle proprietà facendo clic sullo strumento **Rettangolo** .




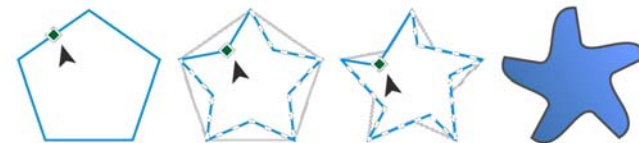
Ellissi

Per creare la forma di una torta da un'ellisse, trascinare il nodo dell'ellisse con lo strumento **Forma** , tenendo il puntatore all'interno dell'ellisse. Per creare un arco da un'ellisse, trascinare il nodo tenendo il puntatore all'esterno dell'ellisse.






Poligoni e stelle

Per rimodellare un poligono o una stella, fare clic sullo strumento **Forma**  e trascinare un nodo nella direzione desiderata. Per creare una stella da un poligono, trascinare un nodo verso il centro.




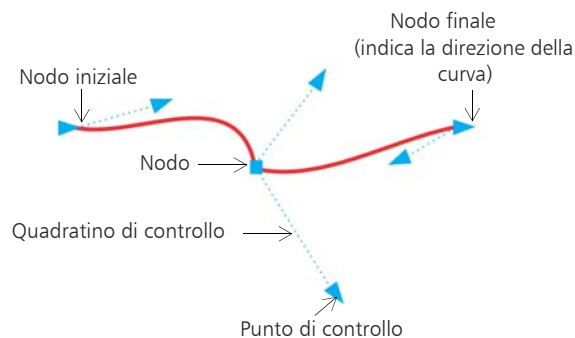
Conversione di oggetti in curve


Gli oggetti creati con strumenti di modellazione come lo strumento


Rettangolo  e lo strumento **Ellisse**  devono essere convertiti in curve (**Oggetto ▶ Converti in curve** o **Ctrl + Q**) prima di poter modificare i singoli nodi. Un'eccezione a questa regola è rappresentata dagli oggetti creati con lo strumento **Poligono** .



Modellazione di linee e curve

È possibile modellare gli oggetti curva e linea modificando i relativi nodi e segmenti con lo strumento **Forma** , nonché aggiungendo ed eliminando gli nodi.



 Per aggiungere un nodo, fare doppio clic sul tracciato oppure fare clic sul tracciato e, successivamente, fare clic sul pulsante **Aggiungi nodi** nella barra delle proprietà.

 Per eliminare un nodo, fare doppio clic sul nodo oppure selezionarlo e fare clic sul pulsante **Elimina nodi** nella barra delle proprietà.

 Per ridurre il numero dei nodi, occorre selezionarli con lo strumento **Forma**  e fare clic su **Riduci nodi** nella barra delle proprietà.

Riempimenti e contorni

All'interno degli oggetti o di altre aree chiuse, è possibile inserire vari riempimenti, nonché modificare il colore dei contorni degli oggetti.

Tipi di riempimento

È possibile applicare riempimenti uniformi, sfumati, a motivo, texture, PostScript e mesh. I riempimenti sfumati sono riempimenti che uniscono due o più colori sfumandoli.





Inoltre è possibile applicare riempimenti a oggetti con grafici vettore (riempimenti su motivo vettore) o immagini bitmap (riempimenti su motivo bitmap).

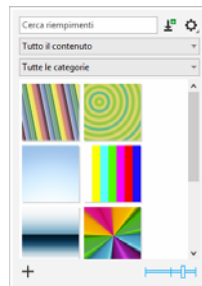


I riempimenti texture simulano un effetto naturale, come quello dell'acqua, delle nuvole e della pietra. I riempimenti PostScript sono riempimenti texture complessi creati con il linguaggio PostScript.



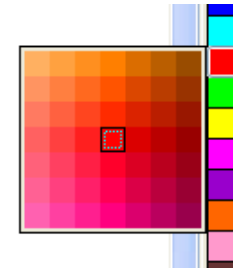
I riempimenti mesh creano passaggi di colore attenuati per dare volume agli oggetti e conferire un effetto tridimensionale realistico.

Per riempire un oggetto selezionato, fare clic sullo strumento **Riempimento interattivo**  nella casella degli strumenti, scegliere il tipo di riempimento desiderato nella barra delle proprietà, aprire il selettore **Riempimento** e fare doppio clic su un riempimento. Per applicare un riempimento mesh, selezionare lo strumento **Riempimento reticolo** .





Scelta dei colori

Una tavolozza colori è una raccolta di campioni di colore. È possibile scegliere sia i colori di riempimento che quelli contorno utilizzando la tavolozza colore predefinita. I colori di riempimento e contorno selezionati vengono visualizzati nei campioni di colore sulla barra di stato.

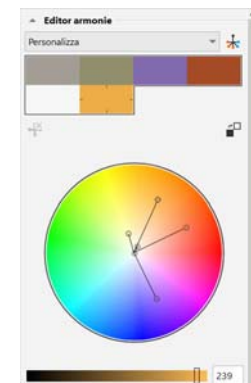


- Per applicare un riempimento a tinta unita (uniforme), fare clic su un campione di colore nella tavolozza colori o trascinare un colore su un oggetto.
- Per modificare il colore del bordo, fare clic con il pulsante destro del mouse sulla tavolozza colori o trascinare un colore sul bordo dell'oggetto.
- Per miscelare i colori, selezionare un oggetto colorato, premere **Ctrl** e fare clic su un altro colore della tavolozza colori.
- Per scegliere tra diverse sfumature di un colore, fare clic su un campione di colore e tenere premuto il pulsante del mouse.

Inoltre è possibile scegliere i colori dei contorni e del riempimento nelle finestre di dialogo dei colori facendo doppio clic sul pulsante **Riempimento**  o sul pulsante **Contorno**  nella barra di stato.


Stili e armonie di colori

La finestra mobile **Stili colore** consente di aggiungere i colori utilizzati in un documento come stili di colore. Per creare uno stile colore da un oggetto, trascinare l'oggetto nella finestra mobile **Stili colore**. Ogni volta che si aggiorna uno stile di colore, vengono aggiornati anche tutti gli oggetti a cui è applicato. Un'armonia di colori è un insieme di stili di colore abbinati correlati in uno schema colore. È possibile



applicare una regola a un'armonia di colori per spostare tutti i colori insieme e creare diversi schemi di colori.

Strumento Contagocce

Quando si campiona un colore con lo strumento **Contagocce colore** , viene attivata automaticamente la modalità **Applica colore**, che consente di applicare immediatamente il colore campionato. Per attivare rapidamente lo strumento **Contagocce colore**, premere **Ctrl + Maiusc + E**.

Lo strumento contagocce si trova nelle varie finestre di dialogo dei colori per consentire la campionatura e l'abbinamento di colori da un documento senza dover chiudere la finestra di dialogo.


Altre tavolozze colore

La finestra mobile **Tavolozze** (**Finestra ▶ Finestre mobili ▶ Tavolozze**) rende più semplice creare, organizzare, visualizzare o nascondere sia le tavolozze colori predefinite che quelle personalizzate. È possibile creare tavolozze RGB specifiche per il Web o CMYK specifiche per la stampa e aggiungere tavolozze colori di terze parti. La finestra mobile **Tavolozze** include profili PANTONE® come il sistema PANTONE® Goe™ e la tavolozza Fashion+Home.

Gestione colore

La gestione del colore assicura una rappresentazione del colore più precisa durante la visualizzazione, la modifica, la condivisione, l'esportazione in un altro formato o la stampa di un documento. È possibile utilizzare impostazioni per la gestione del colore specifiche per un documento o predefinite, per impostare il tipo di rendering, i criteri e i profili colore. Le impostazioni

specifiche per il documento hanno precedenza sulle impostazioni predefinite dell'applicazione quando si lavora con un file.

 Per accedere alle impostazioni per la gestione dei colori specifiche per un documento o predefinite, fare clic su **Strumenti ▶ Gestione colore**.


Effetti

Creare un effetto tridimensionale negli oggetti utilizzando gli effetti contorno, ombra discendente, ombreggiatura a blocchi o smussatura. Aggiungere un effetto di impatto ai progetti con effetti di impatto oppure trasformarli in mosaici. Sfrutta gli effetti bitmap non distruttivi per migliorare l'aspetto degli oggetti senza cambiarli in modo permanente.

Contorno

È possibile applicare un contorno a un oggetto per creare una serie di linee concentriche che si sviluppano verso l'interno o l'esterno dell'oggetto.




 Per applicare un contorno, selezionare un oggetto, fare clic su **Effetti ▶ Contorno**, scegliere le impostazioni desiderate nella finestra mobile **Contorno** e fare clic su **Applica**.

Ombra discendente


Le ombre discendenti simulano la luce che cade su un oggetto da una delle cinque prospettive specifiche: piatta, da destra, da sinistra, dal basso e dall'alto. Quando si aggiunge un'ombra discendente, è possibile modificare la prospettiva e regolare attributi come il colore, l'opacità, il livello di dissolvenza, l'angolo e la sfumatura.



Per applicare un'ombra discendente, selezionare un oggetto, fare clic sullo strumento **Ombra discendente**  e trascinare il puntatore dal centro dell'oggetto. Specificare gli attributi nella barra proprietà.

Blocca ombreggiatura

A differenza delle ombre discendenti e delle estrusioni, le ombreggiature a blocchi sono costituite da linee semplici, che le rendono ideali per la stampa di schermate e la creazione di cartelloni. È possibile regolare la profondità e la direzione di un'ombra di blocco, nonché modificarne il colore. Un'ombra di blocco può presentare fori, che tuttavia è possibile rimuovere per creare un oggetto curvo solido.

Per applicare un'ombreggiatura a blocchi, fare clic sullo strumento **Blocca ombreggiatura** , poi sull'oggetto, quindi trascinarlo nella direzione che si desidera finché l'ombreggiatura a blocchi non presenta la dimensione desiderata.

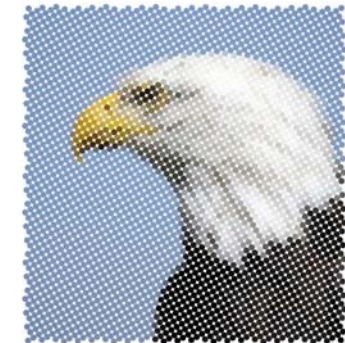
Effetto Smusso

L'effetto smusso (**Effetti ▶ Smusso**) aggiunge tridimensionalità a un oggetto grafico o di testo, facendo apparire i bordi inclinati. Gli effetti di smussatura

possono contenere sia tinte piatte sia colori in quadricromia (CMYK); ciò li rende ideali per la stampa.

Mosaici


Con l'effetto **Pointillizer** (**Effetti ▶ Pointillizer**) è possibile creare mosaici vettoriali di alta qualità da qualsiasi gruppo di oggetti bitmap o vettori selezionato. Da precisi motivi a mezzatinta ad effetti artistici simili al puntinismo, questo effetto offre gli strumenti necessari a creare progettazioni interessanti.



Codici QR

Popolari nella pubblicità dei prodotti di consumo e negli imballaggi, i codici di risposta rapida (QR) forniscono agli utenti degli smartphone un rapido accesso al sito Web di un produttore, per ricevere ulteriori informazioni sul prodotto. È possibile scegliere le informazioni da includere nel codice QR, come URL, indirizzo e-mail, numero di telefono, SMS, contatto, evento di calendario o geolocalizzazione.



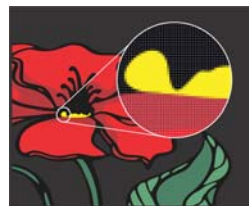
 Per inserire un codice QR, fare clic su **Oggetto ► Inserisci ► Codice QR**. Nell'area **Codice QR** della finestra mobile **Proprietà**, scegliere un'opzione dalla casella di riepilogo **Tipo di codice QR**.

Importare file


CorelDRAW consente di importare file (**File ► Importa**, o **Ctrl + I**) creati in altre applicazioni per poterli utilizzare nei progetti. Ad esempio, è possibile importare un file Portable Document Format (PDF), JPEG o Adobe® Illustrator® (AI). È possibile suddividere i tipi di file in base alla data, all'estensione, al testo o alla descrizione.

È possibile importare un file nella finestra dell'applicazione attiva come oggetto. Durante l'importazione è anche possibile ridimensionare e centrare un file.

Visualizzazione dei pixel



La visualizzazione dei pixel mostra un rendering del disegno basato sui pixel che consente di ingrandire un'area e di allineare più precisamente gli oggetti. Inoltre permette di visualizzare una rappresentazione più accurata dell'aspetto che avrà un dato progetto sul Web.

 Per attivare la visualizzazione Pixel, fare clic su **Visualizza ► Pixel**. Nella casella di riepilogo **Livelli di zoom** nella barra delle proprietà, scegliere **800%**.

Modifica di foto

CorelDRAW Graphics Suite offre moltissime funzioni per modificare foto e altre bitmap in modo efficace e funzionale. Alcune di queste funzioni sono disponibili solamente in Corel® PHOTO-PAINT®.

File fotocamera RAW

Quando si importano i file camera RAW, è possibile visualizzare informazioni sulle proprietà dei file e sulle impostazioni della fotocamera, regolare colore e tono dell'immagine e migliorarne la qualità. È possibile anche scaricare Corel® AfterShot™ 3 HDR senza costi aggiuntivi da CorelDRAW e Corel PHOTO-PAINT, per correggere e migliorare le foto RAW e JPEG con facilità, nonché applicare regolazioni a una o a migliaia di foto contemporaneamente con gli strumenti di elaborazione in batch. Inoltre, è possibile creare immagini HDR (High Dynamic Range) con il modulo HDR, incluso in AfterShot 3 HDR.

Rimozione di aree indesiderate dalle foto e correzione delle imperfezioni

Il Laboratorio ritaglio di Corel PHOTO-PAINT (**Immagine ► Laboratorio ritaglio**) consente di ritagliare aree dell'immagine dallo sfondo circostante. Questa funzione consente di isolare tali aree mantenendo inalterati i dettagli dei bordi quali bordi sottilissimi o sfocati.


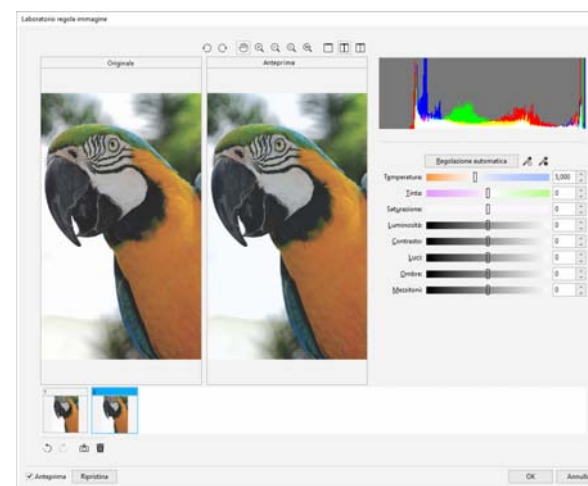

Lo strumento **Pennello correttivo**  consente di rimuovere in maniera discreta punti e imperfezioni indesiderate da un'immagine clonando un campione di texture corrispondente al colore dell'area che si sta ritoccando.



Image Adjustment Lab

Image Adjustment Lab contiene comandi automatici e manuali, organizzati in ordine logico per la correzione delle immagini, a partire dall'angolo in alto a destra. È opportuno ritagliare o ritoccare le aree dell'immagine prima di iniziare le operazioni di correzione del colore e del tono.



 Per accedere a Laboratorio regola immagine, fare clic su **Bitmap ► Laboratorio regola immagine** (CorelDRAW) o **Regola ► Laboratorio regola immagine** (Corel PHOTO-PAINT).

Effetti speciali


Gli effetti per fotocamera, come Sfocatura di Bokeh, Colora, Tonalità seppia e Macchina del tempo conferiscono alle fotografie un aspetto unico e contribuiscono a ricreare stili di fotografia storici. Si può accedere agli effetti speciali dal menu **Bitmap** in CorelDRAW o dal menu **Effetti** in Corel PHOTO-PAINT.





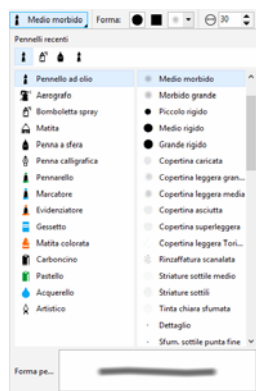
Finestra mobile Oggetti

La finestra mobile **Oggetti** di Corel PHOTO-PAINT (**Finestra ► Finestre mobili ► Oggetti**) consente di visualizzare e gestire gli oggetti nell'immagine. Ad esempio, è possibile nascondere, mostrare, rinominare o modificare l'ordine di impilamento degli oggetti. Inoltre è possibile scegliere una modalità di unione, che determina il modo in cui un oggetto si combina con gli oggetti sottostanti.

Selettore pennello



Il selettore **Pennello** in Corel PHOTO-PAINT è utile per trovare i pennelli desiderati fra le categorie e i tipi di pennelli disponibili. Disponibile dalla barra delle proprietà degli strumenti **Grafica pittorica** ,

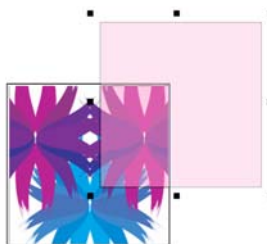
Effetto  e **Clona** , il selettore **Pennello** fornisce anteprime del tratto del pennello e del pennino e memorizza le impostazioni degli ultimi cinque pennelli utilizzati.




Trasparenza

È possibile modificare la trasparenza di un oggetto per visualizzare gli elementi dell'immagine sottostanti. È possibile applicare trasparenze uniformi, sfumate, texture o bitmap.


 Per applicare trasparenze in Corel PHOTO-PAINT, fare clic sullo strumento **Trasparenza oggetto**  e utilizzare i comandi nella barra delle proprietà oppure utilizzare il controllo **Trasparenza** della finestra mobile **Oggetti**.



 Per applicare trasparenze in CorelDRAW, fare clic su **Oggetto ► Proprietà** e usare i comandi nell'area **Trasparenza** della finestra mobile **Proprietà**.

Tracciare bitmap

È possibile tracciare bitmap e trasformarle in grafica vettoriale in un solo passaggio utilizzando il comando **Traccia veloce** o i comandi **PowerTRACE** per visualizzare l'anteprima e regolare i risultati tracciati.

 Per tracciare una bitmap, selezionarla in CorelDRAW e fare clic su **Traccia bitmap** nella barra delle proprietà.

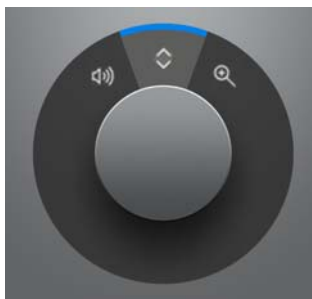
Stilo, touch e dispositivi di puntamento con rotellina

Sfrutta appieno la penna e lo stilo per controllare le pennellate. In CorelDRAW, sia la modalità **Espressione** dello strumento **Supporto artistico**, sia lo strumento **Gomma** reagiscono a pressione, inclinazione e rotazione dello stilo. E in Corel PHOTO-PAINT, lo strumento **Gomma**, lo strumento **Grafica pittorica** e altri strumenti pennello supportano pressione, inclinazione, direzione e rotazione della penna.



CorelDRAW Graphics Suite fornisce un supporto per gesti touch, un'area di lavoro Touch (**Finestra ► Area di lavoro ► Touch**) e il passaggio automatico da un'area di lavoro all'altra per consentire di sfruttare appieno il dispositivo con tecnologia touch.

Il supporto nativo per dispositivi di puntamento con rotellina, come Microsoft Surface Dial, consente di aggiungere altri strumenti alla casella degli strumenti creativa. È possibile cambiare facilmente strumenti e attività utilizzando la mano non dominante mentre si eseguono schizzi o disegni con lo stilo.



Esportare file

È possibile esportare (**File ► Esporta** o **Ctrl + E**) e salvare immagini in diversi formati di file che si possono utilizzare in altre applicazioni. Ad esempio, è possibile esportare un file nel formato AI (Adobe Illustrator), PDF o JPG. È possibile che alcuni formati di file non supportino tutte le funzioni disponibili in un file CorelDRAW (CDR); pertanto, è opportuno salvare il file originale come file (CDR) prima di esportarlo.

La finestra di dialogo **Esporta per il Web** (**File ► Esporta per ► Web**) fornisce comandi di esportazione comuni e consente di visualizzare i risultati di diverse impostazioni di filtro prima dell'esportazione del file. Inoltre, è possibile specificare le trasparenze dell'oggetto e l'opacità dei colori dei bordi con anti-alias: il tutto grazie a un'anteprima in tempo reale.

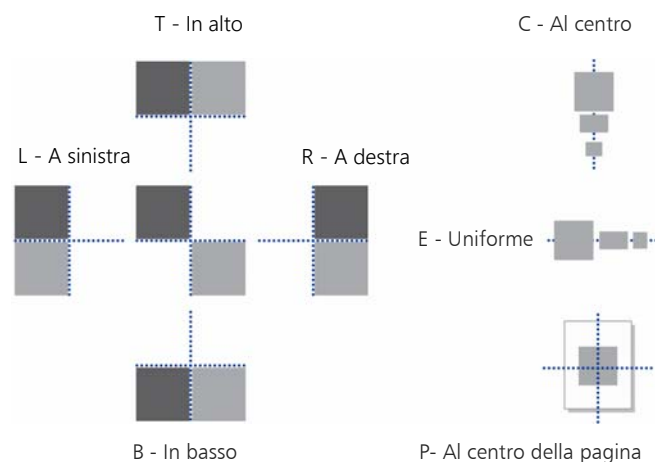
È possibile anche esportare i propri progetti in immagini bitmap adatte a WordPress e poi caricarle sul proprio account WordPress (**File ► Esporta per ► WordPress**).

Tasti di scelta rapida

Per visualizzare tutti i tasti di scelta rapida, fare clic su **Strumenti ► Personalizzazione**. Nell'elenco delle categorie in **Personalizzazione**, fare clic su **Comandi**, fare clic sulla scheda **Tasti di scelta rapida** e quindi su

Visualizza tutto. Per scaricare un elenco di tasti di scelta rapida, visitare il sito product.corel.com.

Si possono utilizzare i tasti di scelta rapida di allineamento per posizionare rapidamente un oggetto nella pagina. Selezionare gli oggetti da allineare e premere un tasto di scelta rapida.

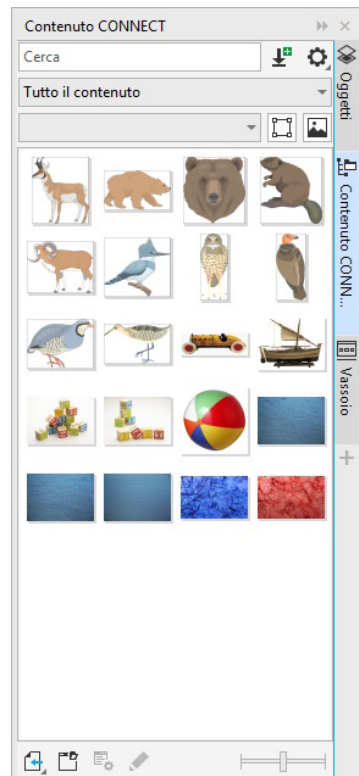


Individuare e gestire contenuto

È possibile trovare e gestire facilmente clipart e foto memorizzate nel computer e nei dispositivi portatili o nelle cartelle di rete. La finestra mobile **CONNECT Content** (**Finestra ► Finestre mobili ► CONNECT Content**) fornisce una posizione centrale in cui cercare e sfogliare il contenuto disponibile. Dopo aver trovato la clipart o la bitmap di cui si ha bisogno, è possibile aggiungerla al progetto.

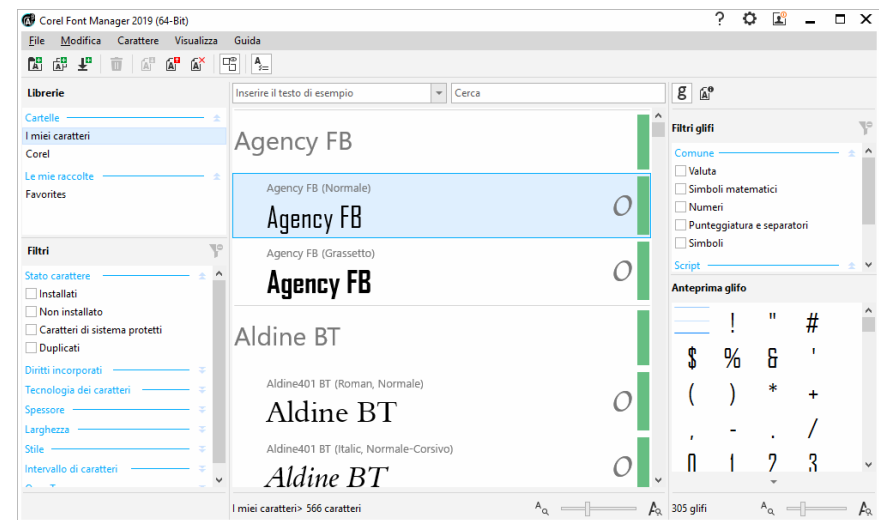
Per iniziare, Corel fornisce contenuto locale memorizzato nella cartella **Documenti\Corel\Corel Content\Images**. Se si desidera espandere la

propria raccolta di immagini, è possibile scaricare altri pacchetti di immagini dalla finestra di dialogo Altro.



Corel Font Manager™

Corel Font Manager™ consente di gestire, organizzare ed esplorare in modo semplice le raccolte di caratteri tipografici e caratteri. È possibile ricercare e installare caratteri per i progetti, creare raccolte di caratteri per un accesso più immediato ai caratteri preferiti, gestire caratteri non necessari, scaricare caratteri e pacchetti di caratteri e tanto altro ancora.



Copyright © 2019 Corel Corporation. Tutti i diritti riservati.

Guida di avvio rapido di CorelDRAW® Graphics Suite

Le specifiche dei prodotti, i prezzi, il packaging, l'assistenza tecnica e le informazioni ("specifiche") si riferiscono alla sola versione in lingua inglese commercializzata al dettaglio. Le specifiche per tutte le altre versioni (incluse le versioni in altre lingue) possono cambiare.

Le informazioni sono fornite da Corel "così come sono", senza alcuna garanzia o dichiarazione, espressa o implicita, incluse (ma non limitatamente a) garanzie di qualità commerciabile, dichiarazioni di qualità soddisfacente o idoneità a un determinato scopo, o derivanti da legge, statuto, consuetudine commerciale o andamento di trattative. L'utente si assume ogni rischio relativamente ai risultati o all'utilizzo delle informazioni fornite. Corel non è responsabile verso l'utente o verso altre persone o entità per eventuali danni indiretti, incidentali, speciali o conseguenti di qualsiasi tipo, inclusi (ma non limitatamente a) perdita di entrate o profitti, perdita o danneggiamento di dati o altre perdite commerciali o economiche, anche se Corel fosse stata avvisata della possibilità di tali danni, o se questi ultimi fossero prevedibili. Corel, inoltre, non è responsabile di eventuali reclami sporti da terze parti. La massima responsabilità aggregata verso l'utente non supera i costi sostenuti dall'utente per l'acquisto dei materiali. Alcuni paesi non consentono l'esclusione o la limitazione di responsabilità per danni consequenziali o accidentali, pertanto la clausola di cui sopra può non essere applicabile in casi specifici.

Corel, il logo Corel, il logo della nuvoletta Corel, CorelDRAW, il logo della nuvoletta CorelDRAW, Corel Font Manager, CAPTURE, CONNECT, LiveSketch, PaintShop, PaintShop Pro, Painter, PerfectShapes, PHOTO-PAINT, PowerClip, e PowerTRACE sono marchi commerciali o marchi commerciali registrati di Corel Corporation e/o delle sue affiliate in Canada, Stati Uniti e/o altri Paesi. Nomi e logo di altri prodotti, caratteri e società possono essere marchi commerciali o marchi commerciali registrati delle rispettive società.

Brevetti: www.corel.com/patent

218019