Mac



CorelDRAW® 2024

GUIA DO USUÁRIO

Última atualização: setembro de 2024

© 2024 Corel Corporation. Todos os direitos reservados.

Guia do usuário do CorelDRAW® 2024

Alguns recursos documentados na Ajuda estão disponíveis exclusivamente para assinantes. Para mais informações sobre a assinatura do CorelDRAW, acesse https:// coreldraw.com.

Corel, o logotipo da Corel, o logotipo de balão da Corel, CorelDRAW, o logotipo de balão da CorelDRAW, AfterShot,Corel DESIGNER, Corel Font Manager, Corel PHOTO-PAINT, LiveSketch, Painter, PhotoCocktail, Pointillizer, PowerTRACE, Presentations, Quattro Pro e WordPerfect são marcas comerciais ou marcas registradas da Corel Corporation no Canadá, Estados Unidos e/ou outros países.

Apple, Macintosh, Mac, macOS e QuickDraw são marcas comerciais da Apple Inc.

Google, Google Drive e Google Workspace são marcas comerciais da Google LLC.

Todos os outros nomes de empresas, produtos e serviços, logotipos, marcas e quaisquer marcas registradas ou não registradas mencionadas são usados apenas para fins de identificação e permanecem como propriedade exclusiva de seus respectivos proprietários. O uso de quaisquer marcas, nomes, logotipos ou quaisquer outras informações, imagens ou materiais pertencentes a terceiros não implica endosso. Não reivindicamos qualquer interesse de propriedade em tais informações, imagens, materiais, marcas e nomes de terceiros. Para obter todos os avisos e informações sobre patentes, acesse www.corel.com/patent.

O trabalho artístico de amostra original é fornecido por terceiros e é usado e/ou modificado por permissão, a menos que acordado de outra forma com tais partes.

As especificações, cotações de preços, embalagens, suporte técnico e informações (“especificações”) do produto referem-se apenas à versão em inglês. As especificações para todas as outras versões (inclusive versões em outros idiomas) podem variar.

228023

Sumário

Introdução 19

O que há de novo na CorelDRAW Graphics Suite? 21

CorelDRAW Graphics Suite – versão de setembro de 2024 21

CorelDRAW Graphics Suite – versão de junho de 2024 26

CorelDRAW Graphics Suite versão de março de 2024 27

CorelDRAW Graphics Suite versão de setembro de 2023 32

CorelDRAW Graphics Suite versão de março de 2023 34

Atualização do assinante do CorelDRAW Graphics Suite de setembro de 2022 35

Atualização do assinante do CorelDRAW Graphics Suite de março de 2022 36

CorelDRAW Graphics Suite 2021,5 40

CorelDRAW Graphics Suite 2021 43

Requisitos do sistema 49

Contas e serviços do Corel 51

Autenticar a CorelDRAW Graphics Suite 51

Configurações de conta 51

Atualizações 52

Alterar as credenciais do usuário 52

Sua privacidade e seu perfil 53

Serviços de suporte Corel 53

Enviar comentários 54

Registro e geração de relatórios de erros 54

Recursos de aprendizagem 55

Obter ajuda 55

Inspetor Aprender 56

Ajuda e dicas de ferramentas 57

Dicas 58

Tela de boas-vindas 59

Guia de Início Rápido 59

Projetos de prática 60

Recursos em vídeo 60

Site de desenvolvedores....61
Recursos baseados na Web....61
Inicialização e configuração....63
Iniciar e encerrar CorelDRAW....63
Alterar o idioma....63
Configurações de inicialização....64
Conceitos básicos do CorelDRAW....65
Gráficos vetoriais e bitmaps....65
Iniciar e abrir desenhos....66
Trabalhar com vários desenhos....70
Desfazer, refazer e repetir ações....71
Zoom, enquadrar e rolar....72
Visualizar desenhos....75
Modos de exibição....76
Visualizações....77
Salvar desenhos....78
Arquivos bloqueados....79
Fazer cópia de segurança e recuperar arquivos....80
Adicionar e acessar informações sobre o desenho....81
Fechar desenhos....81
Desativar mensagens de aviso....82
Edite enquanto imprime, salva e exporta documentos....82
Suporte de Touch Bar....82
Tour pela área de trabalho do CorelDRAW....85
Termos do CorelDRAW....85
Janela do aplicativo....86
A barra de ferramentas....87
Caixa de ferramentas....89
Barra de propriedades....102
Inspetores....102
Barra de status....103

Navegador de documentos....103
Ferramentas criativas e de conteúdo....105
Tipos de conteúdo....105
Exibir conteúdo com o inspetor Ativos....107
Encontrar clipart e outros ativos locais e de rede....108
Utilize e gerencie imagens com o inspetor Ativos....116
Trabalhar com ativos de nuvem....117
Trabalhar com ativos vinculados....119
Gerenciar o conteúdo com o inspetor Bandeja....121
Adquirir aplicativos, complementos e conteúdo....122
Alterar os locais de conteúdo....123
Corel Cloud....125
CorelDRAW e Cloud....125
Comentários e anotações....127
Comentários e anotações....127

Linhas, formas e contornos....135
Linhas e contornos....137
Linhas....137
Desenho Paralelo....146
Linhas caligráficas e predefinidas....148
LiveSketch....150
Formatar linhas e contornos....156
Adicionar pontas de seta a linhas e curvas....161
Contornos variáveis....163
Copiar, converter, remover e substituir contornos....165
Espalhar os objetos em uma linha....167
Linhas de conexão e legendas....170
Linhas de dimensão....174
Canetas e dispositivos sensíveis à pressão....177
Formas....179
Retângulos e quadrados....179

Elipses, círculos, arcos e formas de torta ... 182
Polígonos e estrelas ... 184
Espirais ... 186
Grades ... 187
Formas predefinidas ... 188
Usar reconhecimento de forma ... 189
Pinceladas com efeito de pintura ... 191
Pincel com efeito de pintura e caneta ... 192
Explore os pincéis com efeito de pintura ... 194
Adquirir mais pincéis ... 201
Aplicar, desfazer e limpar pinceladas ... 201
Personalize as marcas de pincel de pixel de pincéis com efeito de pintura ... 203
Edite as curvas vetoriais de pincéis com efeito de pintura ... 212
Referência: Pinceladas com efeito de pintura ... 213
Pinceladas vetoriais ... 217
Aplicar pinceladas vetoriais ... 218
Pinceladas vetoriais e traços da caneta ... 220
Modelar objetos ... 223
Objetos de curva ... 224
Selecionar e mover nós ... 225
Alinhar e distribuir nós ... 227
Manipular segmentos ... 235
Unir curvas ... 236
Copiar e recortar segmentos ... 237
Adicionar, remover e unir nós ... 238
Tipos de nós ... 239
Transformar nós ... 240
Quebrar o caminho de objetos de curva ... 241
Espelhar alterações em objetos de curva ... 242
Inclinar e esticar objetos ... 243
Borrar e manchar objetos ... 245

Tornar ásperos os objetos....248
Suavizar objetos....249
Atrair ou empurrar nós para dar forma....251
Aplicar efeitos de distorção....252
Adicionar efeitos espiralados....255
Modelar objetos usando envelopes....255
Cortar e apagar objetos....263
Dividir objetos....268
Aparar objetos....270
Adicionar filetes, vieiras e chanfros a cantos....272
Soldar e fazer interseção de objetos....275
Objetos PowerClip....276
Opções para nós, alças e visualizações....282
Desenho simétrico....287
Criar simetria....288
Editar simetria....290
Combinar curvas em grupos de simetria....295
Remover a simetria e quebrar vínculos de simetria....296
Desenho em perspectiva....299
Desenhe em perspectiva....300
Editar grupos de perspectiva....305
Separe os grupos de perspectiva....310

Objetos, símbolos e camadas....313
Objetos....315
Selecionar objetos....316
Editar objetos no modo de Foco....319
Transformar objetos....322
Copiar, duplicar e excluir objetos....325
Criar objetos a partir de áreas fechadas....329
Criar um limite em torno de objetos....329
Enevoar bordas de objetos....330

Usar coordenadas do objeto para desenhar e modificar objetos....331
Copiar propriedades de objetos, transformações e efeitos....338
Clonar objetos....340
Posicionar objetos....341
Alinhar e distribuir objetos....343
Aplicar sugestão de objeto....347
Alinhar objetos....347
Guias dinâmicas....351
Guias de alinhamento....355
Alterar a ordem dos objetos....359
Dimensionar e escalar objetos....360
Girar e espelhar objetos....362
Modificar objetos com o inspetor de propriedades....364
Agrupar objetos....366
Combinar objetos....367
Bloquear objetos....369
Localizar e substituir objetos....369
Ocultar e exibir objetos....372
Restringir objetos....373
Exportar objetos....373
Códigos QR....375
Inserir códigos QR....375
Editar códigos QR....376
Validar códigos QR....379
Camadas....381
Criar camadas....381
Exibir camadas, páginas e objetos....385
Alterar propriedades de camadas....387
Encontrar, mover e copiar camadas e objetos....390
Símbolos....393
Criar, editar e excluir símbolos....393

Utilizar símbolos em desenhos... 396
Compartilhar símbolos entre desenhos... 397
Coleções de símbolos e bibliotecas... 398
Referência: Símbolos... 399
Gerenciar e monitorar projetos... 403
Configurar o banco de dados do projeto... 403
Atribuir e copiar dados do objeto... 404
Visualizar e imprimir dados do objeto... 405

Cor, preenchimentos e transparências... 407
Cor... 409
Modelos de cores... 409
Profundidade da cor... 411
Escolher cores... 412
Localizar e substituir cores... 417
Paleta de documentos... 418
Criar e editar paletas de cores... 420
Organizar e exibir paletas de cores... 422
Mostrar ou ocultar paletas de cores... 424
Preenchimentos... 427
Preenchimentos uniformes... 427
Preenchimentos de gradação... 428
Preenchimentos de padrão vetorial e de bitmap... 433
Preenchimentos de padrão de duas cores... 438
Preenchimentos de textura... 440
Preenchimentos PostScript... 442
Preenchimentos de malha... 443
Aplicar preenchimentos a áreas... 446
Trabalhar com preenchimentos... 448
Transparência de objeto... 451
Transparência uniforme... 452
Transparência de gradação... 453

Transparência de padrão....456
Transparência de textura....459
Copiar, congelar e remover transparências....459
Modos de mesclagem....460
Localizar, gerenciar e salvar preenchimentos e transparências....465
Localizar e exibir preenchimentos e transparências....465
Gerenciar preenchimentos e transparências....467
Salvar preenchimentos e transparências....469
Gerenciamento de cores....471
Sobre o gerenciamento de cores....471
Como começar com gerenciamento de cores....476
Instalar, carregar e incorporar perfis de cores....479
Atribuir perfis de cores....480
Converter cores em outros perfis de cores....481
configurações de conversão de cores....481
Prova digital....482
Predefinições de gerenciamento de cores....485
Critérios de gerenciamento de cores....486
Gerenciar cores ao abrir documentos....487
Gerenciar cores ao importar e colar arquivos....488
Gerenciar cores para impressão....488
Usar fluxo de trabalho CMYK seguro....489
Gerenciar cores para exibição on-line....489

Efeitos especiais....491
Efeitos vetoriais e de bitmap....493
Efeitos bitmap....493
Efeitos vetoriais....498
Aplicar efeitos de bitmap....500
Categorias de efeitos especiais....507
3-D....507
Pinceladas artísticas....511

Desfocagem....517
Câmera....523
Transformação de cor....527
Contorno....529
Correção....530
Criativo....531
Personalizar....537
Distorcer....538
Ruído....543
Aguçar....547
Textura....549
Transformar....553
Lentes....557
Aplicar lentes....557
Editar lentes....559
Mosaicos....561
Mosaicos vetoriais (efeito Pointillizer)....561
Mosaicos em bitmap (efeito PhotoCocktail)....565
Adicionar efeitos 3D....569
Contornar objetos....569
Aplicar perspectiva....573
Criar extrusões....576
Criar efeitos de chanfradura....580
Adicionar sombreamentos e sombras internas....583
Adicionar sombras de bloqueio....588
Misturar objetos....592
Adicionar movimento e foco....599
Efeitos de impacto....599

Texto....607
Adicionar e manipular texto....609
Importar e colar texto....609

Texto artístico ... 611
Texto de parágrafo ... 611
Adicionar colunas a molduras de texto ... 615
Combinar e vincular molduras de texto de parágrafo ... 616
Alinhar o texto usando a grade da linha de base ... 619
Selecionar texto ... 620
Localizar, editar e converter texto ... 620
Deslocar, girar, espelhar e virar o texto ... 623
Mover texto ... 625
Circundar texto ... 625
Ajustar o texto a um caminho ... 626
Caracteres especiais, símbolos e glifos ... 629
Incorporar gráficos ... 633
Texto herdado ... 634
Formatar texto ... 635
Escolher tipos e fontes ... 635
Formatar caracteres ... 638
Alterar a cor do texto ... 639
Aplicar kern a uma faixa de caracteres ... 641
Alteração do uso de caixa alta/baixa do texto ... 642
Funções OpenType ... 643
Fontes variáveis ... 648
Ajustar o espaçamento entre caracteres e palavras ... 650
Ajustar o espaçamento entre linhas e parágrafos ... 651
Criar listas numeradas e com marcadores ... 653
Capitulação ... 657
Alterar a posição e o ângulo de um caractere ... 658
Alinhar texto ... 659
Adicionar tabulações e recuos ... 661
Estilos de texto ... 663
Hifenizar texto ... 663

Códigos de formatação ... 665
Caracteres não imprimíveis ... 665
Trabalhar com texto em diferentes idiomas ... 667
Formatar textos asiáticos ... 667
Regras de quebra de linha para texto asiático ... 668
Suporte OpenType para textos asiáticos ... 669
Formatar texto multilíngue ... 670
Exibir corretamente o texto em qualquer idioma ... 671
Gerenciar fontes ... 673
Alterar a fonte padrão ... 673
Substituir fontes ... 674
Visualizar fontes ... 675
Filtrar fontes ... 677
Pesquisar fontes ... 678
Adquirir mais fontes ... 680
Escolher fontes ... 680
Gerenciador de fontes do Corel ... 682
Referência: Fontes Type 1 ... 682
Ferramentas de edição de texto ... 685
Correção rápida ... 685
Revisor ortográfico e Grammatik ... 687
Thesaurus ... 689
Como trabalhar com idiomas ... 690
Personalizar as ferramentas de edição de texto ... 691
Estilos de verificação ... 692
Listas de palavras ... 692
Verificar estatísticas ... 695
Referência: Ferramentas de edição de texto ... 695

Modelos e estilos ... 705

Modelos ... 707
Usar modelos ... 707

Encontrar modelos... 708
Gerenciar modelos... 711
Criar modelos... 712
Editar modelos... 712
Estilos e conjuntos de estilos... 715
Criação dos estilos e conjuntos de estilos... 716
Aplicar estilos e conjuntos de estilos... 718
Edição dos estilos e conjuntos de estilos... 719
Gerenciar e aplicar propriedades de objeto padrão... 721
Exportação e importação de folhas de estilo... 723
Localizar objetos que usam um estilo ou conjunto de estilos específico... 723
Quebrar vínculo entre os objetos e estilos ou conjuntos de estilo... 723
Estilos de cor... 725
Criar e aplicar estilos de cor... 725
Editar estilo de cor... 728
Visualizar estilos de cores... 732
Exportar e importar estilos de cores... 733
Quebre o vínculo entre um estilo de cor e um objeto... 733

Páginas e layout... 735
Páginas... 737
Layout de página... 737
Fundo da página... 740
Visualizações de página... 741
Adicionar, duplicar e excluir páginas... 746
Selecionar e ativar páginas... 748
Redimensionar páginas... 750
Páginas de posição e ordem... 753
Renomear páginas... 754
Localizar páginas... 754
Exportar páginas... 755
Inserir números de páginas... 755

Ferramentas de layout ... 759
Réguas ... 759
Grade de documento e grade de pixels ... 761
Grade da linha de base ... 763
Definir linhas-guia ... 764
Modificar linhas-guia ... 766
Escala de desenho ... 767
Tabelas ... 769
Adicionar tabelas ... 769
Selecionar, mover e navegar pelos componentes da tabela ... 771
Inserir e excluir linhas e colunas da tabela ... 773
Redimensionar células, linhas e colunas da tabela ... 775
Formatar tabelas e células ... 776
Texto em tabelas ... 779
Converter tabelas em texto ... 780
Mesclar e dividir tabelas e células ... 781
Manipular tabelas como objetos ... 782
Adicionar imagens, gráficos e planos de fundo a tabelas ... 783
Importar tabelas ... 783

Bitmaps ... 785
Trabalhar com bitmaps ... 787
Converter gráficos vetoriais em bitmaps ... 787
Posicionar bitmaps ... 789
Cortar bitmaps ... 789
Dimensões e resolução de bitmap ... 789
Endireitar bitmaps ... 793
Corrigir distorções de perspectiva ... 796
Remover artefatos e ruídos de imagens JPEG ... 797
Remover marcas de poeira e riscos de bitmaps ... 798
Aguçar imagens ... 798
Alterar e mascarar cores em bitmaps ... 800

Lab. de ajuste de imagem ... 801
Ajustar cor e tom ... 806
Filtro Curva de tom ... 814
Transformar cores e tons ... 816
Modos de cor de bitmaps ... 819
Alterar o modo de cor de bitmaps ... 819
Alterar bitmaps para preto e branco ... 820
Alterar bitmaps para tons duplos ... 821
Alterar bitmaps para o modo Cores da paleta ... 822
Rastrear ... 825
Rastrear bitmaps ... 825
Controles PowerTRACE ... 828
Visualizar resultados de rastreio ... 830
Resultados de rastreio de ajuste fino ... 830
Ajustar cores em resultados de rastreio ... 833
Opções padrão de rastreio ... 835
Dicas para rastrear bitmaps ... 835
Arquivos de câmera RAW ... 837
Usar arquivos de câmera RAW ... 837
Importar arquivos de câmera RAW em CorelDRAW ... 838
Ajustar a cor e o tom de arquivos de câmera RAW ... 840
Aguçar arquivos de câmera RAW e reduzir ruído ... 843
Visualizar arquivos de câmera RAW e obter informações da imagem ... 844

Imprimir ... 847
Conceitos básicos de impressão ... 849
Imprimir seu trabalho ... 849
Preparar trabalhos de impressão ... 850
Visualização de trabalhos de impressão ... 851
Estilos de impressão ... 852
Ajustar trabalhos de impressão ... 853
Imprimir cores com precisão ... 853

Imprimir em uma impressora PostScript... 855
Resumos de verificação prévia... 857
Impressão mesclada... 859
Preparar um arquivo de fonte de dados... 860
Criar um documento de formulário... 868
Mesclar dados... 874
Preparar arquivos para prestadores de serviços de impressão... 875
Preparar para um prestador de serviços de impressão... 875
Layouts de imposição... 876
Marcas da impressora... 878
Manter vínculos OPI... 880
Separação de cores... 881
Cobertura de cor e impressão sobreposta... 882
Configurações de cobertura RIP... 885
Imprimir em filme... 887
Preparar banners para impressão... 888
Trabalhar com um prestador de serviços de impressão... 890

Gráficos para a Web... 891
Criar objetos para a Web... 893
Criar gráficos em pixels perfeitos para a Web... 893
Exportar bitmaps para a Web... 894
Exportar e carregar bitmaps para o WordPress... 900
Salvar e aplicar predefinições da Web... 901
Exportar objetos com cores e fundos transparentes... 901
texto compatível com a Web... 902
Efeitos de ativação... 902
Marcadores e hyperlinks... 904
Adicionar pontos de ativação e texto alternativo a objetos... 905

Formatos de arquivo... 907
Importar e exportar arquivos e ativos... 909

Importar arquivos... 909
Exportar arquivos... 911
Exportar objetos e páginas... 913
Exportar para PDF... 917
Exportar para PDF... 917
Hyperlinks, marcadores e miniaturas de PDF... 919
Comentários em arquivos PDF... 920
Reduzir o tamanho de arquivos PDF... 920
Texto e fontes em arquivos PDF... 922
Codificar arquivos PDF... 923
Exibir opções para arquivos EPS... 924
Opções de gerenciamento de cores PDF... 924
Opções de segurança de PDF... 925
Otimizar arquivos PDF... 927
Resumos de verificação prévia de PDF... 928
Preparar arquivos PDF para um prestador de serviços de impressão... 928
Trabalhar com aplicativos de produtividade de escritório... 931
Importar arquivos dos aplicativos de produtividade de escritório... 931
Exportar arquivos de aplicativos de produtividade de escritório... 931
Adicionar objetos a documentos... 931
Formatos de arquivo com suporte... 933
Adobe Illustrator (AI)... 934
Bitmap do Windows (BMP)... 936
Bitmap do OS/2 (BMP)... 937
Computer Graphics Metafile (CGM)... 937
CorelDRAW (CDR)... 938
Corel Presentation Exchange (CMX)... 939
Corel PHOTO-PAINT (CPT)... 939
Corel Symbol Library (CSL)... 940
Cursor Resource (CUR)... 940
Microsoft Word (DOC, DOCX ou RTF)... 940

Microsoft Publisher (PUB) 941
AutoCAD Drawing Database (DWG) e AutoCAD Drawing Interchange Format (DXF) 942
Encapsulated PostScript (EPS) 944
PostScript (PS ou PRN) 947
GIF 948
Formato de arquivo de imagem de alta eficiência (HEIF) 949
JPEG (JPG) 949
PaintBrush (PCX) 949
Adobe PDF (Portable Document Format) 950
Arquivo de plotadora HPGL (PLT) 952
Portable Network Graphics (PNG) 953
Adobe Photoshop (PSD) 954
Corel Painter (RIF) 955
Scalable Vector Graphics (SVG) 956
TARGA (TGA) 958
TIFF 959
Visio (VSD) 960
Google Web Picture (WEBP) 960
WordPerfect Graphic (WPG) 962
Formatos RAW de arquivos de câmera 963
Formatos de arquivo adicionais 963
Formatos recomendados para importação de gráficos 963
Formatos recomendados para exportação de gráficos 964
Notas gerais sobre como importar arquivos de texto 965

Personalizar e automatizar 967

Personalizar CorelDRAW 969
Escolher preferências 969
Configurar GPUs 970
Salvar e restaurar padrões 971
Personalizar atalhos de teclado 971
Personalizar a barra de ferramentas 972

Personalizar filtros....973
Usar scripts para automatizar tarefas....975
Scripts....975
Referência....979
CorelDRAW para usuários do Adobe Illustrator....981
Comparar terminologia....981
Comparar ferramentas....982
Glossário....987
Glossário....987

Introdução

O que há de novo na CorelDRAW Graphics Suite? 21
Requisitos do sistema 49
Contas e serviços do Corel 51
Recursos de aprendizagem 55
Inicialização e configuração 63
Conceitos básicos do CorelDRAW 65
Tour pela área de trabalho do CorelDRAW 85
Ferramentas criativas e de conteúdo 105
Corel Cloud 125
Comentários e anotações 127



O que há de novo na CorelDRAW Graphics Suite?

Os recursos novos e aprimorados do CorelDRAW® Graphics Suite são descritos nos tópicos a seguir:

- "CorelDRAW Graphics Suite – versão de setembro de 2024" (página 21)
- "CorelDRAW Graphics Suite – versão de junho de 2024" (página 26)
- "CorelDRAW Graphics Suite versão de março de 2024" (página 27)
- "CorelDRAW Graphics Suite versão de setembro de 2023" (página 32)
- "CorelDRAW Graphics Suite versão de março de 2023" (página 34)
- "Atualização do assinante do CorelDRAW Graphics Suite de setembro de 2022" (página 35)
- "Atualização do assinante do CorelDRAW Graphics Suite de março de 2022" (página 36)
- "CorelDRAW Graphics Suite 2021,5" (página 40)
- "CorelDRAW Graphics Suite 2021" (página 43)

CorelDRAW Graphics Suite – versão de setembro de 2024

Desempenho e estabilidade

A atualização de setembro de 2024 do CorelDRAW Graphics Suite [25.2] inclui correções de desempenho e estabilidade para vários problemas relatados pelo cliente. Para mais informações, consulte as Notas de versão da atualização de setembro de 2024 do CorelDRAW Graphics Suite [25.2].

Recursos novos e aprimorados para assinantes e licenciados com um plano CorelSure Maintenance ativo

A Atualização de setembro de 2024 do CorelDRAW Graphics Suite [25.2] também traz novos recursos e aprimoramentos que estão disponíveis exclusivamente para assinantes e licenciados com um plano de Manutenção CorelSure ativo.

Aperfeiçoado! **Pincéis com efeito de pintura**

As atualizações mais recentes dos pincéis com efeito de pintura oferecem controle aprimorado sobre pinceladas e introduzem melhorias no fluxo de trabalho, permitindo uma experiência criativa mais simplificada e produtiva.

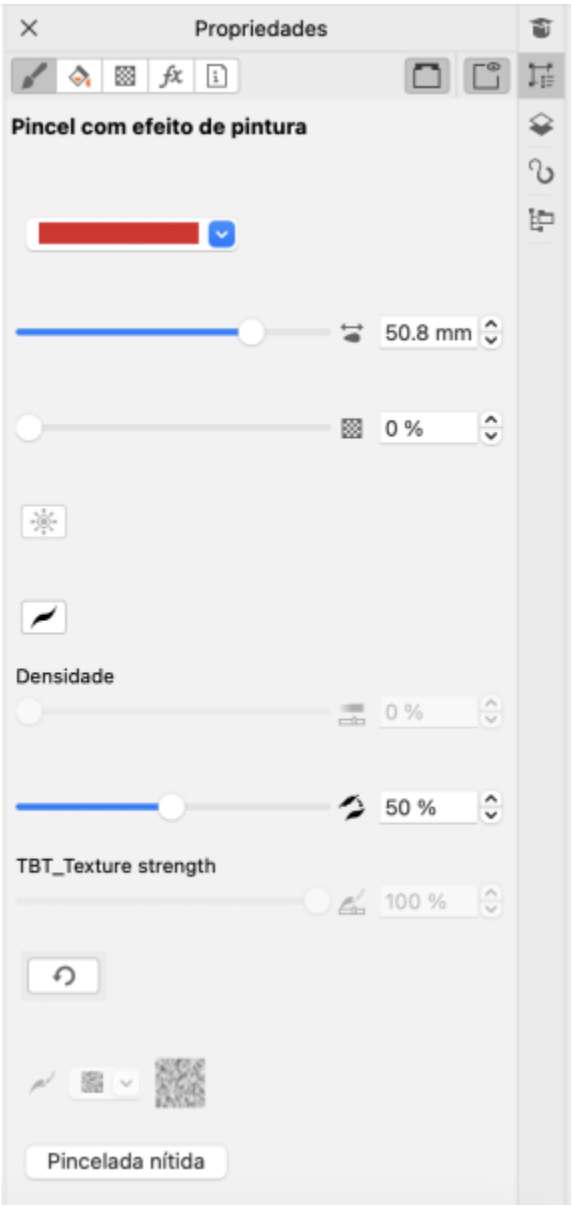
Agora você pode criar sua lista personalizada de pincéis favoritos e acessá-los instantaneamente na categoria **Favoritos** na parte superior do seletor **Pincel**, economizando tempo e eliminando a necessidade de percorrer toda a lista. Garantindo que sua coleção de pincéis permaneça organizada e seus pincéis mais usados estejam a fácil alcance, a experiência aprimorada do seletor **Pincel** não só melhora seu processo criativo, como também agiliza seu fluxo de trabalho, aumentando a produtividade geral.



O pincel selecionado (1) é marcado como favorito (2) e adicionado à categoria Favoritos (3).

Para mais informações sobre pincéis favoritos, consulte "Marcar um pincel como favorito" na página 200.

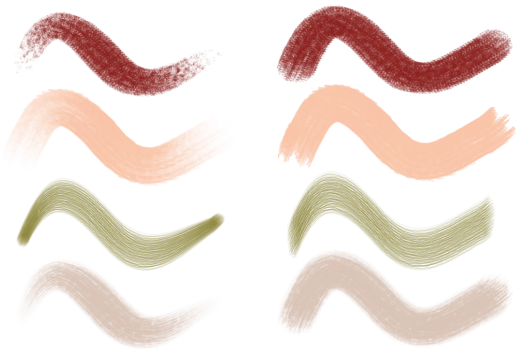
Fornecendo uma experiência de usuário perfeita em todas as ferramentas e recursos do aplicativo, a nova guia **Pincel com efeito de pintura** no inspetor **Propriedades** introduz uma interface intuitiva para propriedades de pincel de ajuste fino. Seu espaço expandido e layout cuidadosamente organizado permitem modificações e experimentação rápidas, complementando os controles existentes na barra da propriedades. Ao integrar a guia **Pincel com efeito de pintura** em seu fluxo de trabalho, você pode aprimorar seu processo criativo, alcançando ajustes precisos de pincelada com facilidade e eficiência.



A guia Pincel com efeito de pintura no inspetor Propriedades

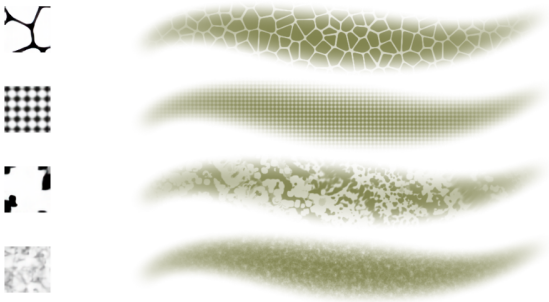
A nova opção **Pincelada com efeito de pintura** na caixa de diálogo **Alterar padrões de documento** é outra adição útil no aplicativo que permite definir a cor padrão para pinceladas independentemente de outros elementos gráficos, permitindo personalização focada e otimizando a eficiência do fluxo de trabalho. Com esse aprimoramento em flexibilidade e precisão, você pode ajustar as cores da pincelada separadamente, garantindo que seus visuais atendam a diversas necessidades criativas. Para mais informações sobre como gerenciar as propriedades padrão do objeto, consulte "Gerenciar e aplicar propriedades de objeto padrão" na página 721.

Diversos novos controles trazem maior flexibilidade na personalização da aparência das pinceladas. Particularmente, agora você pode simular a dinâmica de pinceladas semelhantes a uma caneta digital, como mudança de tamanho, transparência variável e polimento das extremidades com o movimento do mouse. Esse recurso é especialmente útil ao usar um mouse ou outros dispositivos não sensíveis à pressão, pois emula os efeitos sutis tipicamente alcançados com uma caneta. Ele também oferece suporte para aqueles que buscam extremidades lisas e pinceladas consistentes em termos de tamanho, opacidade, cor e polimento. Para mais informações sobre pressão da caneta, consulte "Simule a pressão ao desenhar com um mouse" na página 207 e "Simular a pressão da caneta ao desenhar com um mouse" na página 211.



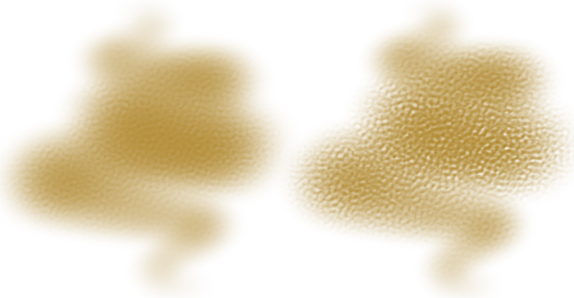
Pinceladas com simulação de pressão da caneta (esquerda) e sem pressão da caneta (direita)

Além disso, você pode alterar a textura de uma pincelada ou definir a textura padrão para novas pinceladas. A textura influencia o aspecto visual das marcas de pincel, criando a ilusão de rugosidade da superfície. Além disso, ela pode interagir para transformar a aparência das pinceladas de forma sutil ou dramática. Para mais informações sobre texturas do pincel, consulte "Textura do pincel" na página 205 e "Escolher uma textura de pincel" na página 209.



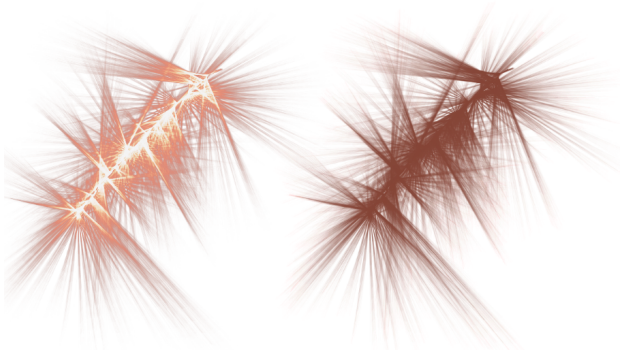
Experimente diferentes texturas para produzir o efeito que deseja.

Além disso, é possível ajustar o tamanho do efeito de textura. Independentemente de você preferir uma aparência com textura de grão sutil ou de negrito, o CorelDRAW permite que você refine sua arte de acordo com suas preferências. Para mais informações sobre intensidade da textura, consulte "Definir a força da textura" na página 209.



Modifique a força do efeito de textura, de um grão leve (esquerda) para um acabamento texturizado mais pronunciado (direita), para atender às suas necessidades artísticas.

Além disso, você pode criar pinceladas vibrantes aumentando gradualmente o brilho até que as cores se acumulem até um branco luminoso. Para mais informações sobre como adicionar brilho às pinceladas, consulte "Adicionar um efeito de brilho" na página 210.



Adicione efeitos de brilho às pinceladas para maior interesse visual e ênfase.

Para um controle ainda mais preciso sobre as suas pinceladas, você pode modificar a aparência do Aerógrafo e dos Pincéis de partículas ajustando a densidade de gotículas ou de partículas em uma pincelada, respectivamente. Quanto maior a configuração, maior o número de gotículas ou partículas que um pincel libera, o que, por sua vez, resulta em mais tinta e em um spray mais denso de partículas. Para mais informações sobre densidade, consulte "Definir a densidade do pincel" na página 210.



Uma pincelada com densidade baixa (esquerda) e alta (direita)

Você pode suavizar as pinceladas reduzindo a flutuação e arredondando mudanças bruscas na direção. A suavização de pincel oferece benefícios significativos ao desenhar com um dispositivo de entrada de flutuação como um mouse, no qual valores de suavização mais altos podem ser essenciais para alcançar traços limpos e suaves. Para mais informações, consulte "Ajustar a suavização do pincel" na página 211.



Um traço com suavização (esquerda) e sem suavização (direita). A suavização ajuda você a criar linhas mais fluidas minimizando a flutuação em pequena escala, mantendo a forma geral do traçado.

Outro recurso de economia de tempo é a capacidade de restaurar as configurações padrão de fábrica dos pincéis. Quer você precise resolver quaisquer problemas causados por alterações não intencionais em configurações de pincel ou simplesmente deseje experimentar livremente diferentes configurações, sabendo que você sempre pode reverter para o original com um único clique, esse recurso aumenta a eficiência e

a flexibilidade do fluxo de trabalho. Para obter mais informações sobre como redefinir pincéis, consulte "Redefinir pincéis para os padrões de fábrica" na página 212.

O cursor de pincel atualizado fornece informações em tempo real sobre o tamanho do pincel, permitindo um controle preciso e feedback visual imediato. Além disso, ele simplifica o processo de ajuste do tamanho do pincel, aprimorando a facilidade de uso e a precisão da ferramenta **Pincel com efeito de pintura**, especialmente para trabalhos detalhados.

Novo! **Conjuntos de pincéis adicionais**

Se você quiser expandir sua coleção de pincéis , explore os pacotes de pincéis gratuitos disponíveis para download na Tela de boas-vindas. Basta ir para **Tela de boas-vindas** em **Ajuda** e, em seguida, clicar em **Loja** e filtrar por **Gratuito**.

Novo! **Paleta de cores Pantone mais recente (175 novas cores)**

Explore a mais recente paletas de cores Pantone com 175 novas cores, oferecendo novas opções para seus designs e mantendo seu trabalho atualizado com as últimas tendências de cores.

Novo! **Versão de salvamento padrão**

A nova opção de aplicativo, **Definir versão padrão**, na caixa de diálogo **Preferências** (menu **CorelDRAW** ▸ **Preferências** ▸ **CorelDRAW** ▸ **Salvar**) permite que você escolha uma versão específica para salvar arquivos do CorelDRAW (CDR). A escolha de uma versão de salvamento padrão garante que os documentos sejam salvos automaticamente no formato selecionado, eliminando a necessidade de seleção manual a cada vez e reduzindo erros. Essa abordagem mantém a consistência, aprimora a compatibilidade e melhora a eficiência. Para mais informações sobre a configuração da versão de salvamento padrão, consulte "Salvar desenhos" na página 78.

Atualização! **Detecção e substituição de fontes Type 1**

As fontes Type 1, como PostScript e Adobe Type 1, estão desatualizadas e foram substituídas pelos formatos TrueType e OpenType. Prevê-se que a maioria dos sistemas operacionais fará a transição para as tecnologias de fontes mais recentes, eliminando assim o formato Type 1. Ao abrir ou importar documentos com fontes Type 1, o aplicativo agora avisa sobre possíveis problemas futuros de compatibilidade. Para evitar problemas, recomenda-se usar fontes TrueType (TTF) ou OpenType (OTF). Você pode aproveitar a correspondência de fontes PANOSE para substituir automaticamente fontes ausentes por outras similares, preservando a consistência visual do seu projeto, ou ajustar manualmente os mapeamentos para escolher substitutos diferentes. Para informações sobre fontes de substituição, consulte "Substituir fontes" na página 674.

Novo! **CorelDRAW Web**

Crie onde quer que esteja com o CorelDRAW Web, o aplicativo de ilustração vetorial e design gráfico baseado em navegador perfeito para suas necessidades criativas. Disponível exclusivamente para assinantes, o CorelDRAW Web permite acessar e editar seus arquivos do CorelDRAW (CDR) de qualquer lugar sem precisar de instalações de software adicionais. Aproveite a integração perfeita e o gerenciamento eficiente de arquivos em um ambiente Web familiar. Para acessar o CorelDRAW Web, visite https://coreldraw.corel.com.

Observação: O CorelDRAW.app não está mais incluído no CorelDRAW Graphics Suite. Em vez disso, você pode abrir e trabalhar com arquivos do CorelDRAW (CDR) salvos na nuvem diretamente no navegador usando o CorelDRAW Web.

CorelDRAW Graphics Suite – versão de junho de 2024

A atualização do assinante do CorelDRAW Graphics Suite de junho de 2024 oferece uma série de aprimoramentos, incluindo:

- O **seletor Pincel** melhorado permite procurar rapidamente pincéis com efeito de pintura digitando o nome de um estilo de pincel ou uma categoria de pincel. A nova contagem **Minha mídia**, na parte superior do **seletor Pincel**, exibe o número de pincéis. O tamanho padrão do **seletor Pincel** foi aumentado e você também pode redimensioná-lo facilmente para se adequar ao seu fluxo de trabalho criativo.
- As configurações para vários pincéis com efeito de pintura foram otimizadas para torná-los mais eficientes em memória, especialmente quando usados em seu maior tamanho.
- Agora você pode comprar pacotes adicionais de pincéis com efeito de pintura na Tela de boas-vindas ou no **seletor Pincel**. Para mais informações, consulte "Adquirir mais pincéis" na página 201.

Atualização! Formato de arquivo CorelDRAW (CDR)

- A versão do arquivo padrão do CorelDRAW (CDR) agora é 25.1 (2024.1). Você pode salvar um desenho compatível com uma versão anterior (incluindo a versão de março de 2024) do CorelDRAW Graphics Suite (caixa de listagem **Arquivo** ▸ **Salvar como** ▸ **Versão**) e especificar opções de salvamento (**Avançadas**). Essas opções são úteis quando o arquivo contém novos recursos de Pinceladas com efeito de pintura, texto, preenchimento e transparência que não têm suporte em versões anteriores.

Atualização! Opções de localizações de arquivo

- Quando o CorelDRAW Corel não consegue localizar pastas de conteúdo que foram renomeadas, movidas, excluídas ou desconectadas, uma nova mensagem exibe informações sobre como corrigir o problema.
- As pastas Tipo de conteúdo que foram renomeadas, movidas, excluídas ou desconectadas e que requerem atualização agora são indicadas por um ícone na caixa de diálogo **Preferências** (**menu CorelDRAW** ▸ **Preferências** ▸ **Global** ▸ **Localizações de arquivos**).

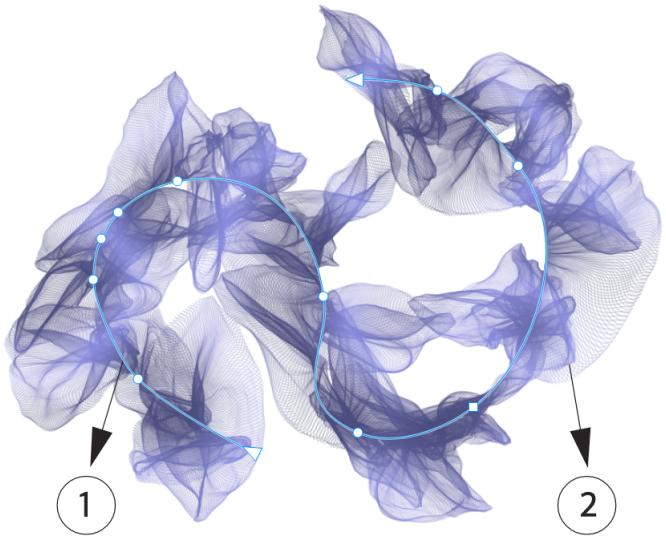
Aperfeiçoado! Importar PDF

Ao importar um arquivo PDF contendo texto, a nova opção **Manter parágrafos, fluxo de texto e formatação** é selecionada por padrão. Essa opção oferece a melhor experiência de edição de texto organizando blocos de texto em parágrafos completos. A desativação dessa opção reverte para o comportamento de importação de texto legado usado em versões anteriores do aplicativo, onde objetos de texto importados permanecem agrupados em execuções de texto artístico menores. Isso mantém o kerning explícito, espaçamento, dimensionamento e efeitos especificados no arquivo PDF. Para obter mais informações sobre como importar arquivos PDF, consulte "Adobe PDF (Portable Document Format)" na página 950.

CorelDRAW Graphics Suite versão de março de 2024

Novo! Pincéis com efeito de pintura

O CorelDRAW Graphics Suite 2024 apresenta novos pincéis interessantes que combinam as qualidades expressivas únicas da pintura em pixels com a precisão da edição de vetores, abrindo um mundo de possibilidades criativas para artistas. Pincéis com efeito de pintura podem ser usados em diversos momentos do design gráfico, tornando-os uma ferramenta indispensável para usuários em vários níveis de experiência. Seja para adicionar decorações simples a projetos ou para dar vida a conceitos artísticos complexos, estes pincéis versáteis oferecem uma experiência de desenho que incentiva a inovação e a autoexpressão em cada design. As marcas de pincel com base em pixels replicam a aparência das mídias de arte tradicionais, como tinta, pastéis e lápis, tornando-as ideais para adicionar efeitos de pincel e texturas realistas a designs vetoriais e criar obras de arte orgânicas e naturais. Além disso, as pinceladas de pixel são controladas por curvas vetoriais, permitindo a fácil edição e manipulação de linhas e formas.



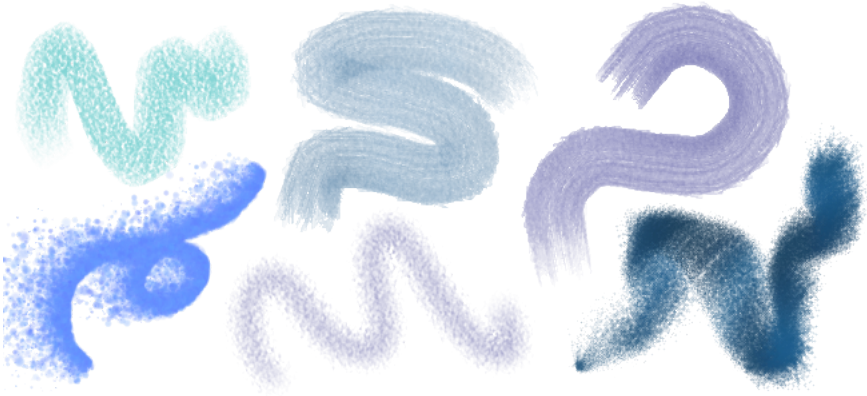
A seleção de uma pincelada com uma ferramenta Editar forma, como a ferramenta Forma, neste exemplo, permite ajustar o caminho do traçado (1) usando os nós e as alças de controle; a seleção do traçado com a ferramenta Pincel com efeito de pintura permite modificar o tamanho e a transparência da marca do pincel de pixel (2).

Comece sua experiência de desenho selecionando o **Pincel com efeito de pintura** na caixa de ferramentas, abra o **Seletor de pincel** na barra de propriedades e mergulhe na rica variedade de estilos de pincel disponíveis na biblioteca de pincéis do CorelDRAW.



Passar o mouse sobre um estilo no Seletor de pincéis exibe uma visualização das caraterísticas do traçado, como forma, textura e transparência.

A ampla variedade de pincéis, cuidadosamente selecionados e rigorosamente testados, atende a diversas preferências e técnicas artísticas. Abrangendo desde as texturas luxuosas de óleos e a versatilidade dos acrílicos ao fluxo gracioso de aquarelas e os intrincados detalhes de aerógrafos, esta coleção inclui não só meios secos tradicionais como lápis, pastéis, gizes e marcadores, mas também apresenta efeitos digitais e pincéis de partículas inspirados na física, gerando linhas e padrões cativantes que evoluem à medida que atravessam a tela.



Exemplos de pinceladas criadas com estilos de pincel da biblioteca de pincéis do CorelDRAW

Depois de selecionar um pincel que ressoa com sua visão criativa, você pode personalizar o tamanho do pincel e a transparência para obter o efeito desejado. Quer procure linhas arrojadas e pronunciadas ou detalhes delicados e complexos, ajustar o tamanho do pincel pode ditar a amplitude e o impactos dos seus traçados. Enquanto isso, experimente a transparência para adicionar uma camada extra de profundidade, criar transições sutis entre elementos sobrepostos, incorporar sobreposições ou infundir efeitos etéreos em seu trabalho artístico. Para informações sobre como modificar os atributos rasterizados das pinceladas, consulte "Personalize as marcas de pincel de pixel de pincéis com efeito de pintura" na página 203.



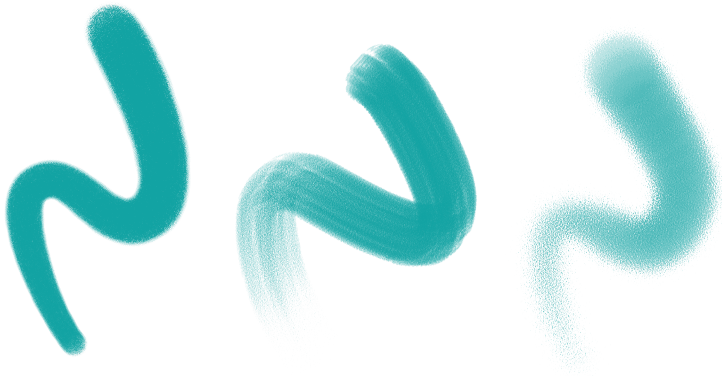
Você pode alterar a aparência das pinceladas ajustando atributos como tamanho do pincel e transparência.

Para refinar ainda mais a aparência das pinceladas e incorporá-las perfeitamente ao seu design, você pode manipular os atributos vetoriais das pinceladas a qualquer momento. Seja para moldar curvas, transformar caminhos ou fazer ajustes precisos, o CorelDRAW permite esculpir e adaptar cada traçado depois de adicioná-lo à tela. Para informações sobre o trabalho com objetos vetoriais, consulte "Formas" na página 179 e "Objetos" na página 315.



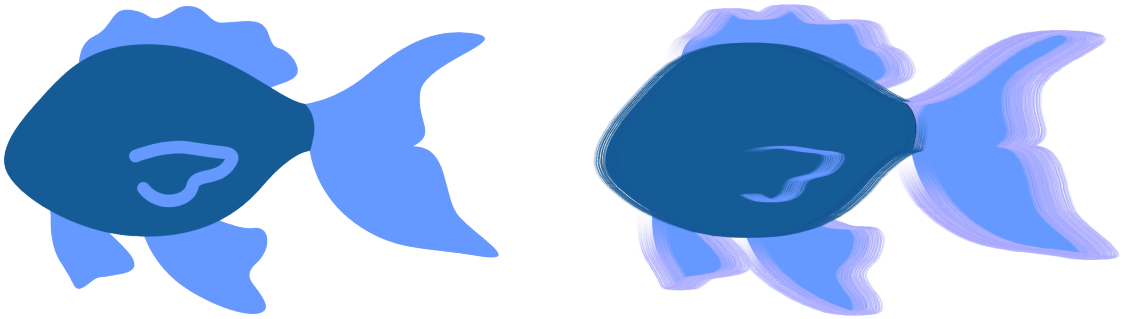
Neste exemplo, a cor da pincelada foi alterada, a forma do caminho foi ajustada e o caminho foi girado.

Se você tiver uma caneta, pode produzir pinceladas que aparecem e desaparecem, mudam de tamanho, transparência e ângulocom base na direção, pressão, inclinação e rolamento da caneta.



A quantidade de pressão aplicada com uma caneta ou uma mesa gráfica sensível à pressão controla a transparência e a largura dos traçados.

Você não só pode adicionar pinceladas à medida que desenha, mas também pode aplicar pinceladas a caminhos, curvas e formas existentes criados com uma ampla variedade de ferramentas de desenho, que revela um campo ilimitado de oportunidades criativas, permitindo que você embeleze, personalize e respire nova vida em suas composições. Além disso, você pode modificar e remover pinceladas de objetos a qualquer momento, proporcionando controle total sobre a evolução de sua visão artística. Para obter informações sobre aplicação de pinceladas, consulte "Aplicar, desfazer e limpar pinceladas" na página 201.



Pinceladas com efeito de pintura aplicadas a objetos vetoriais

Novo! Fontes remotas

Agora você pode acessar fontes remotas, como as do Google Fonts, diretamente no CorelDRAW e Corel PHOTO-PAINT. Isso permite que você visualize uma fonte remota sem baixá-la. Depois, quando aplicá-la, ela é baixada automaticamente para uso imediato.

No CorelDRAW, esse recurso também economiza tempo ao abrir um documento que contém fontes que não estão no seu sistema ou incorporadas ao arquivo, mas estão disponíveis em uma biblioteca on-line. Essas fontes ausentes são instaladas automaticamente, eliminando todas as etapas de substituição de fontes. Para mais informações, consulte "Para verificar as bibliotecas on-line em busca de fontes ausentes" na página 674.

E se preferir trabalhar apenas com fontes instaladas no sistema, você pode optar por não exibir fontes remotas na caixa Lista de fontes. Para obter mais informações, consulte "Para personalizar a lista de fontes" na página 676.

Aperfeiçoado! Efeitos não destrutivos em bitmaps

O CorelDRAW Graphics Suite 2024 simplifica o trabalho com efeitos de bitmap não destrutivos. No CorelDRAW, adicionar um efeito de bitmap a partir do menu **Efeitos** agora abre automaticamente a guia **FX** em **Propriedades** inspetor. Além disso, no Corel PHOTO-PAINT, a opção **Efeitos** inspetor foi reorganizado para que você encontre tudo o que precisa em efeitos não destrutivos.

A partir desses inspetores, você pode acessar todas as ferramentas e configurações para efeitos não destrutivos, permitindo que você faça ajustes rápidos e experimente sem fim. Ao modificar as configurações de um efeito, você verá as alterações no design ou na imagem em tempo real. Você pode aplicar vários efeitos especiais ao mesmo objeto e ativar ou desativar efeitos individuais. E com um único clique, você pode redefinir ou planificar um efeito.

Aperfeiçoado! Máscaras de aparagem

É mais fácil do que nunca trabalhar com máscaras de recorte no Corel PHOTO-PAINT graças aos novos comandos de menu de contexto que tornam mais rápido e fácil aceder a opções úteis. Clicar pressionando Control em uma máscara de recorte em **Objetos** inspetor agora oferece comandos para modificar uma máscara de recorte ou destacá-la no contexto do restante da imagem exibindo uma sobreposição transparente colorida em vermelho.

Além disso, você pode usar uma máscara de recorte para definir uma área editável.

Observação: O CorelDRAW Graphics Suite 2024 para compra única também apresenta os seguintes novos recursos e aprimoramentos: um novo modo de foco que permite a edição de objetos isoladamente, sem o risco de perder sua seleção, juntamente com uma nova barra de ferramentas flutuante de trilha que simplifica a navegação por objetos; gerenciamento aprimorado de ativos; um fluxo de trabalho de mesclagem de impressão simplificado; e refinamentos em **Exportar** inspetor. Para mais informações, consulte "Editar objetos no modo de Foco" na página 319, "Encontrar clipart e outros ativos locais e de rede" na página 108, "Impressão mesclada" na página 859 e "Exportar objetos e páginas" na página 913.

CorelDRAW Graphics Suite versão de setembro de 2023

Novo! Modo de Foco

Ao trabalhar em documentos complexos no CorelDRAW, o modo de Foco simplifica a seleção e edição de objetos em grupos. Isso permite que você isole elementos de design enquanto ainda consegue vê-los dentro do contexto de todo o desenho. Você pode se concentrar em uma variedade de elementos de design, incluindo objetos PowerClip, grupos de simetria, objetos com efeitos aplicados, bitmaps e muito mais.

Quando você traz um objeto ou um grupo de objetos para o modo de Foco, ele é colocado no topo da ordem de empilhamento. Uma sobreposição transparente abrange todos os outros elementos de design que não podem ser editados ou selecionados. Isso facilita o trabalho com um determinado objeto, grupo de objetos ou objetos sobrepostos. Você pode ajustar a opacidade da sobreposição.

Quando você ativa o modo de Foco, uma barra de ferramentas flutuante aparece no canto superior esquerdo da janela de desenho exibindo o local do objeto focado na hierarquia do design. Usando os controles de trilha na barra de ferramentas flutuante, navegue facilmente pelos grupos de objetos sem precisar do inspetor **Objetos**, liberando espaço na tela.

Para obter mais informações, consulte "Editar objetos no modo de Foco" na página 319.

Aperfeiçoado! Opções de exportação

Uma série de aprimoramentos no inspetor **Exportar** no CorelDRAW tornam mais fácil do que nunca gerar objetos e páginas em mais formatos de arquivos, agora incluindo CDR, WEBP, CGM, PSD e BMP. Um fluxo de trabalho reprojetado simplifica a exportação da página atual, todas as páginas ou objetos selecionados.

Ao trabalhar com documentos de várias páginas, você pode exportar cada página para um arquivo separado. Também é possível exportar uma página específica ou um intervalo de páginas. Além disso, uma página em um documento pode ser duplicada e exportada para um novo arquivo CorelDRAW com alguns cliques. E agora os tamanhos de página são mantidos nos arquivos de saída individuais ao exportar para GIF, JPG, PNG ou EPS.

Para mais informações, consulte "Exportar objetos e páginas" na página 913 e "Para duplicar e exportar uma página para um novo documento" na página 747.

Novo e aperfeiçoado! Inspetor Ativos

A atualização do assinante do CorelDRAW Graphics Suite de setembro de 2023 apresenta uma variedade de recursos e aprimoramentos no inspetor **Ativos** para aprimorar o fluxo de trabalho. Em resposta ao feedback do usuário, o inspetor reprojetada incorpora uma estrutura de pastas em árvore, fornecendo um método familiar e intuitivo para navegar pelos arquivos. Permite exibir a hierarquia de pastas, navegar pelas pastas e localizar o conteúdo no contexto mais amplo de seus arquivos.

O inspetor **Ativos** agora tem dois painéis, o painel **Pastas** e o painel **Conteúdo** para que você possa procurar e visualizar o conteúdo facilmente. O painel **Pastas** permite procurar conteúdo e filtrar os resultados da pesquisa por pasta selecionada. Você pode procurar e pesquisar o conteúdo de uma ou mais pastas ou explorar todos os locais na lista de pastas. Além disso, o CorelDRAW permite adicionar ou remover pastas da lista de locais de conteúdo, oferecendo flexibilidade para trabalhar com conteúdo de pastas locais e locais de rede compartilhados. Você pode renomear itens na lista de pastas e dar a eles nomes mais descritivos ou significativos, facilitando uma melhor organização e uma navegação contínua pelos arquivos. É possível expandir e recolher pastas para otimizar o espaço na tela e focar no conteúdo relevante. Além disso, você pode navegar pela estrutura de pastas em árvore no painel **Pastas** usando as teclas de seta, o que oferece eficiência, acessibilidade e contribui para um fluxo de trabalho mais suave. O painel **Conteúdo** exibe miniaturas de ativos. É possível redimensionar os painéis **Pastas** e **Conteúdo** para ajustar o layout do inspetor **Ativos** de acordo com suas preferências e necessidades.

Simplificamos a interface do usuário para melhorar a acessibilidade e a conveniência. As opções de classificação agora estão convenientemente localizadas em uma lista suspensa facilmente. Além disso, barras de progresso aparecem durante o carregamento e a sincronização do conteúdo, fornecendo feedback visual sobre o status dessas tarefas enquanto você trabalha ininterruptamente no aplicativo. E as melhorias de desempenho oferecem ainda sincronização, filtragem e pesquisa de conteúdo mais rápidas.

Para obter mais informações, consulte "Encontrar clipart e outros ativos locais e de rede" na página 108.

Novo e aperfeiçoado! Impressão mesclada

Com uma variedade de aprimoramentos inspirados pelo usuário, o recurso Impressão mesclada no CorelDRAW oferece mais versatilidade e facilidade de uso.

Expandindo a variedade de tipos de arquivos compatíveis, o CorelDRAW agora fornece suporte para arquivos de fonte de dados de pasta de trabalho do Excel (XLSX). Outra melhoria significativa na funcionalidade de importação é a capacidade de escolher planilhas e colunas específicas ao importar dados de planilhas com várias guias e colunas. Para obter mais informações sobre como importar arquivos de fonte de dados, consulte "Para importar um arquivo de fonte de dados" na página 866.

A atualização mais recente inclui dois novos tipos de dados variáveis, imagens e QR Codes, permitindo que você integre diversos dados em seus projetos e produza resultados mais significativos com facilidade. Além das colunas contendo texto e valores numéricos, agora você pode criar colunas de caminho e especificar caminhos de arquivo. Isso permite que você incorpore facilmente ativos de imagem, como logotipos, ícones ou fotografias, em seus documentos mesclados. Para mais informações sobre campos de imagem, consulte "Campos de imagem" na página 868. Ao mesclar QR Codes exclusivos para cada registro, você pode oferecer experiências personalizadas para seu público. Para obter mais informações sobre os campos de QR Code, consulte "Campos de QR Code" na página 870. Alinhamento aprimorado e opções de dimensionamento para imagens e QR Codes oferecem controle total sobre a posição e o tamanho dos elementos visuais na saída final.

Outro recurso essencial é a capacidade de sincronizar um arquivo vinculado com sua fonte e incorporar as alterações mais recentes. Para mais informações sobre importação e sincronização com arquivos de fonte de dados, consulte "Importar e sincronizar com arquivos de fonte de dados" na página 862. Além disso, além da importação de um arquivo de fonte de dados, agora você pode importar seletivamente dados de colunas, o que facilita a combinação de dados de diversas fontes, expandindo suas possibilidades. Para mais informações sobre como importar uma coluna, consulte "Para importar uma coluna de um arquivo de fonte de dados" na página 866.

O CorelDRAW apresenta uma série de recursos de economia de tempo que agilizam o processo de gerenciamento de dados, o que maximiza sua eficiência e produtividade. É possível selecionar e desmarcar todos os registros com o clique de um botão. Além disso, você pode limpar rapidamente todos os dados de mesclagem sem precisar excluir manualmente cada registro e coluna individual. A atualização dos campos de mesclagem de impressão em seu documento agora é rápida e fácil, oferecendo flexibilidade para adaptar e modificar o conteúdo conforme necessário. Para obter mais informações sobre a atualização de campos de dados, consulte "Para editar um campo de mesclagem" na página 873.

O aplicativo oferece vários métodos para identificar e localizar objetos de impressão mesclada, aprimorando sua capacidade de navegar e trabalhar com documentos. Quando você seleciona campos de mesclagem na página de desenho, as alças azuis os diferenciam visualmente dos objetos normais. Além disso, você pode encontrar convenientemente informações sobre campos de mesclagem na barra de status e na seção **Resumo** do inspetor **Propriedades**. Em arquivos complexos com vários objetos e campos de dados, o inspetor **Localizar e substituir** é altamente eficaz para localizar rapidamente campos de mesclagem. Para obter mais informações sobre como localizar e selecionar campos de mesclagem, consulte "Para localizar e selecionar campos de mesclagem" na página 874.

Aperfeiçoado! Importação de PDF

Recursos aprimorados de importação de PDF, como fluxo de texto aprimorado, capacidade de edição de texto aprimorada, reconhecimento preciso da ordem do idioma, retenção de recursos OpenType e conjuntos estilísticos e preservação da formatação e layout da coluna, garantem uma transição rápida e contínua do conteúdo do PDF para o CorelDRAW. Os parágrafos são convertidos de forma inteligente em objetos de texto artístico e de parágrafo com base no comprimento da linha e na proximidade espacial, garantindo uma representação precisa da estrutura e organização do texto original. Alinhamento de parágrafo, espaçamento entre linhas, capitulação, caracteres sobrescritos e subscritos, listas numeradas e com marcadores e outros elementos de formatação são identificados e mantidos com precisão, preservando o apelo visual pretendido e a integridade do seu documento. Tratamento de parágrafo otimizado, reconhecimento preciso de detalhes de formatação e transições mais suaves para layouts de várias colunas simplificam seu fluxo de trabalho de edição, tornando mais fácil e eficiente o trabalho com conteúdo em PDF importado.

CorelDRAW Graphics Suite versão de março de 2023

Novo! Modelos online

No CorelDRAW, agora é possível iniciar um projeto a partir de um modelo on-line na guia **Modelos** da caixa de diálogo **Criar um novo documento**. Para obter mais informações, consulte "Para iniciar um documento a partir de um modelo" na página 708. A nova biblioteca on-line oferece acesso instantâneo a mais modelos do que nunca. Preencha sua pesquisa de perfil para poder filtrar modelos e exibir os mais adequados para você.

Aperfeiçoado! Recomendações do projeto de prática

Agora é possível acessar projetos de prática que correspondam ao seu nível de habilidade, necessidades e interesses na última página da pesquisa de perfil. Para mais informações, consulte "Projetos de prática" na página 60.

Aperfeiçoado! Controles de criação de documentos

Agora é possível definir limites de sangramento na guia **Configurações do documento** da caixa de diálogo **Criar um novo documento**. Essa configuração é salva com as predefinições do documento e oferece mais flexibilidade ao criar novos documentos no CorelDRAW. Para mais informações, consulte "Iniciar e abrir desenhos" na página 66.

Aperfeiçoado! Miniaturas predefinidas do documento

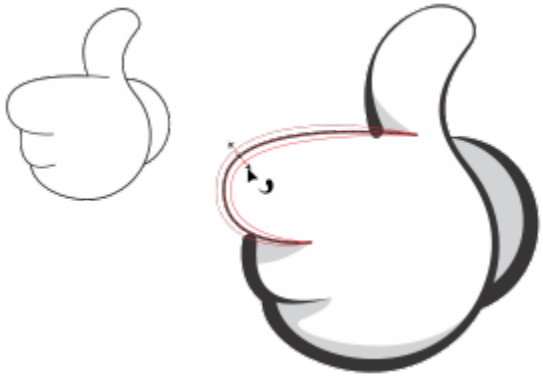
As miniaturas aprimoradas de predefinições na caixa de diálogo **Criar um novo documento** facilitam a navegação e visualização na ampla seleção de predefinições de impressão, web, específicas do dispositivo e rede social disponíveis no aplicativo. As informações de tamanho da página foram simplificadas para reduzir a bagunça visual. Agora, os ícones fornecem uma indicação melhor do tipo de página e ajudam você a localizar rapidamente a predefinição exata desejada.

Aperfeiçoado! Relatório de falhas

Se um aplicativo no CorelDRAW Graphics Suite for encerrado inesperadamente, uma caixa de diálogo de relatório de erro será exibida na próxima vez que o aplicativo for iniciado. Agora, se você não quiser enviar um relatório de erros, é possível desativar a caixa de diálogo de relatório de falhas nas configurações de **Privacidade global**. Para obter mais informações, consulte "Registro e geração de relatórios de erros" na página 54.

Novo! Ferramenta Contorno variável

A ferramenta **Contorno variável** permite criar contornos de objetos de larguras variadas no CorelDRAW. É possível especificar onde a variação de largura começa e termina para criar linhas e formas dinâmicas e orgânicas. Além disso, é possível modificar um contorno sem afetar suas propriedades de contorno variável. Para obter mais informações, consulte "Contornos variáveis" na página 163.



É possível aplicar um contorno de larguras variáveis usando a ferramenta Contorno variável.

Atualização do assinante do CorelDRAW Graphics Suite de setembro de 2022

Novo e aperfeiçoado! Suporte para o formato de arquivo Google Web Picture (*.webp)

O CorelDRAW e o Corel PHOTO-PAINT agora oferecem suporte para o formato de arquivo Google Web Picture (*.webp). Esse formato de padrão aberto desenvolvido pelo Google oferece compactação com e sem perdas em imagens projetadas para uso na Web. O tamanho das imagens WEBP sem perdas é inferior ao das PNGs, e as imagens WEBP com perdas têm tamanho inferior ao das imagens JPEG. Você pode importar arquivos WEBP da mesma forma como faria com qualquer outro arquivo compatível. Ao exportar um arquivo para o formato WEBP, você pode escolher entre diversas predefinições adequadas às suas necessidades ou criar uma nova predefinição e salvá-la para uso futuro. As configurações avançadas, como qualidade e taxa de compactação, oferecem flexibilidade e controle sobre o fator de compactação em canais RGB e a taxa entre velocidade de codificação, tamanho do arquivo e qualidade, respectivamente. A transparência das imagens é mantida na importação e na exportação. Para mais informações, consulte "Google Web Picture (WEBP)" na página 960.

Novo e aperfeiçoado! Projetos de prática

Projetos de prática são coleções de arquivos do CorelDRAW (CDR) e do Corel PHOTO-PAINT (CPT) disponíveis por download para uso no aprendizado, treinamento ou em demonstrações. Você pode aproveitar os benefícios desses novos tutoriais interativos para praticar conceitos básicos e refinar suas habilidades. Além da versão completa do projeto disponível para consulta como referência, cada tutorial do CorelDRAW inclui uma versão parcialmente completa, incrementada com instruções passo a passo para que a experiência seja interativa e ajude você a concluir o projeto com sucesso. É possível acessar e procurar projetos práticos na guia **Explorar** da janela de encaixe **Aprender** no inspetor. Responda à pesquisa sobre perfil do usuário para obter recomendações relacionadas a projetos de prática adequadas às suas necessidades. Para mais informações, consulte "Projetos de prática" na página 60.

Novo e aperfeiçoado! Caixa de diálogo Criar um novo documento

A caixa de diálogo **Criar um novo documento** no CorelDRAW foi reformulada para fornecer um local central onde iniciar desenhos. A caixa de diálogo agora inclui duas guias, **Configurações do documento** e **Modelos**; dessa forma, é possível alternar entre as visualizações sem dificuldades.

Na guia **Configurações do documento** (**Arquivo** ▸ **Novo**), você pode iniciar um desenho em branco; para isso, especifique as configurações do documento ou escolha uma predefinição. O CorelDRAW permite que você pesquise e explore uma ampla seleção de predefinições de mídia social, específicas do dispositivo, da Web e de impressão. As predefinições incluem configurações predefinidas em termos de tamanho e orientação da página, modo de cor principal, unidades de medida e resolução. Por exemplo, a predefinição **Capa do LinkedIn** na categoria **Social** usa pixels em vez de polegadas, orientação paisagem, cor RGB e inclui as dimensões necessárias para uma imagem de capa do LinkedIn. Para encontrar predefinições mais facilmente, o CorelDRAW permite filtrá-las por categoria e tipo de página e classificá-las por nome, data e tamanho de página. Para mais informações, consulte "Iniciar e abrir desenhos" na página 66.

Na guia **Modelos** (**Arquivo** ▸ **Novo a partir de um modelo**), é possível iniciar um desenho a partir de um modelo. As interfaces para filtragem e classificação de modelos e acesso a pastas locais e de rede foram reorganizadas para ajudar você a encontrar rapidamente os modelos de que precisa. Para obter mais informações, consulte "Encontrar modelos" na página 708.

Novo e aperfeiçoado! Ferramentas Dimensionar

Com o CorelDRAW, é possível dimensionar facilmente uma parte de um objeto ou imagem em um tamanho específico. Além de economizar tempo, a ferramenta **Dimensionar parte** permite redimensionar parte de um objeto de modo a ajustá-la a uma dimensão desejada. Por exemplo, se for preciso que uma porta tenha pouco mais de dois metros de altura, basta especificar esse valor e arrastar verticalmente o cursor ao longo da porta para dimensioná-la. Você também pode usar a ferramenta interativa **Ajustar à referência**, que oferece maior precisão ao redimensionar um objeto para se ajustar em outro objeto. Por exemplo, essa nova ferramenta prática permite dimensionar e mover simultaneamente um parafuso para encaixá-lo perfeitamente em uma porca específica. Para mais informações, consulte "Dimensionar e escalar objetos" na página 360.

Novo e aperfeiçoado! Cortar a arte para ajustá-la aos limites da página na exportação

Agora, ao exportar arquivos para os formatos PNG, JPEG e GIF no CorelDRAW, é possível cortar sua arte para ajustá-la aos limites da página de desenho a fim de remover objetos indesejados e reduzir o tamanho do arquivo.

Aperfeiçoado! Inspetor Exportar

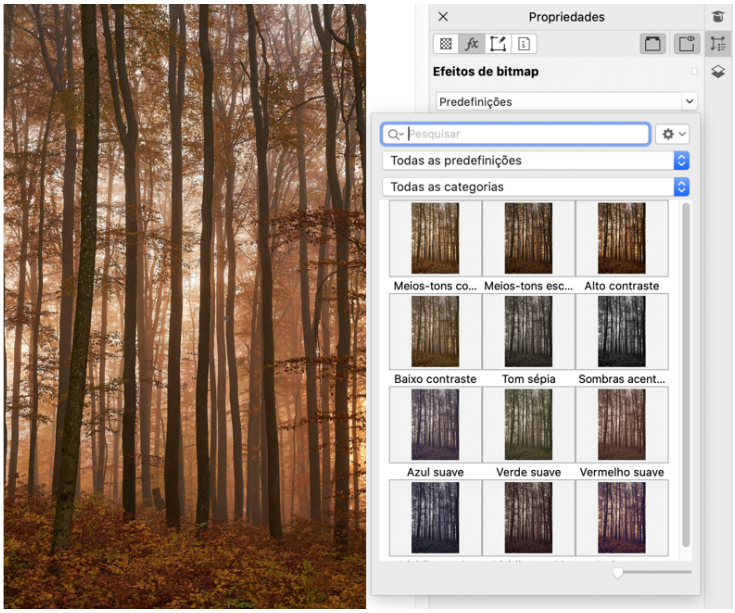
A atualização do assinante do CorelDRAW Graphics Suite de setembro de 2022 apresenta uma variedade de recursos e aprimoramentos em inspetor Exportar para aprimorar o fluxo de trabalho. Agora, é possível exportar os ativos e as páginas para três formatos adicionais: Adobe Illustrator (AI), AutoCAD Drawing Database (DWG) e AutoCAD Drawing Interchange Format (DXF). Para sua comodidade, os ativos e as páginas podem ser renomeados diretamente no inspetor Exportar. Além disso, o botão **Exportar** fica esmaecido quando não há itens selecionados.

Atualização do assinante do CorelDRAW Graphics Suite de março de 2022

Novo! Predefinições de ajuste

Na Atualização do assinante do CorelDRAW Graphics Suite de março de 2022, as predefinições de ajuste foram completamente reformuladas. Agora, você pode criar predefinições de ajuste de vários filtros de forma não destrutiva no Corel PHOTO-PAINT™ e aplicar essas predefinições tanto no CorelDRAW quanto no Corel PHOTO-PAINT. Ao obter um resultado favorito de edição de imagem, você pode facilmente combinar e salvar as configurações do filtro de ajuste para reutilização rápida e fácil em outros projetos.

Você também pode organizar suas predefinições em categorias personalizadas ou simplesmente atribuí-las a categorias padrão. Além disso, você pode iniciar seu processo de edição escolhendo entre uma coleção de estilos predefinidos cuidadosamente selecionados e testados, que inclui as categorias Preto e branco, Cor e Tom.



No CorelDRAW, você pode aplicar predefinições de ajuste na guia FX do inspetor Propriedades.

Novo e aperfeiçoado! Menu de ajuste

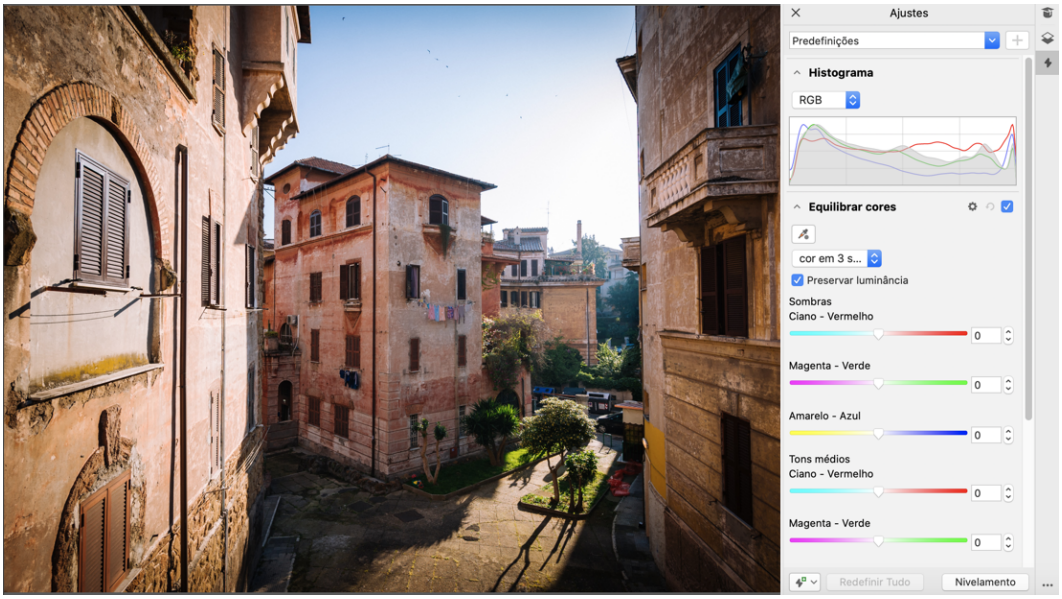
Quando você escolhe um filtro no menu Ajustar reestruturado no Corel PHOTO-PAINT, o inspetor Ajustes abre automaticamente as ferramentas e as configurações do filtro escolhido. Todos os ajustes são agora não destrutivos, assim você pode experimentar sem parar. E você pode redefinir ou planificar seus ajustes com um único clique. Além disso, há novos atalhos e comandos projetados para economizar tempo e você pode copiar e colar ajustes instantaneamente com um comando de menu.

Novo e aperfeiçoado! Inspetor Ajustes

O inspetor Ajustes no Corel PHOTO-PAINT foram reorganizados para torná-lo sua loja única de filtros de ajuste. Quatro filtros adicionais foram adicionados, e os filtros existentes introduzem novos elementos de interface e opções de edição que facilitam a obtenção do resultado desejado.

O filtro Preto e branco oferece uma nova opção criativa que proporciona maior controle ao converter uma imagem colorida em tons de cinza. Agora você pode isolar as sombras e os destaques da imagem e ajustar a matiz e a saturação de cada caraterística da imagem separadamente, o que é muito eficaz para a coloração.

Há também controles atualizados para os filtros Equilibrar cores, Equalizar e Amostra e destino, e um novo filtro Níveis que facilita o ajuste do contraste da imagem. Com o filtro Equilibrar cores, uma nova ferramenta de amostragem de cores permite definir um cinza neutro com um único clique. As interfaces do Histograma foram aprimoradas e, para proporcionar uma melhor representação visual à medida que faz ajustes, adicionamos cor aos controles deslizantes para os seguintes filtros: Matiz, Saturação e claridade, Preto e branco, Substituir cores, Misturador de canais e Equilíbrio de cores.



Inspetor Ajustes aperfeiçoado.

Aperfeiçoado! Desempenho do inspetor Ajustes

Com o Corel PHOTO-PAINT, você experimentará um aumento impressionante na velocidade de edição de imagens ao usar o inspetor Ajustes. O sistema aprimorado de cache de exibição significa que os filtros de ajuste serão fluidos e responsivos, especialmente ao aumentar o zoom em detalhes e áreas menores da imagem. Além disso, o suporte para processamento multi-core no CorelDRAW e no Corel PHOTO PAINT facilita a aplicação de ajustes em qualquer um dos aplicativos.

Novo e aperfeiçoado! Melhorias gerais

A Atualização do assinante do CorelDRAW Graphics Suite de março de 2022 oferece uma variedade de melhorias gerais inspiradas em solicitações frequentes dos usuários. O CorelDRAW fornece cinco novos filtros de ajuste e 19 efeitos para trabalhar com bitmaps, todos acessíveis no menu Efeitos.

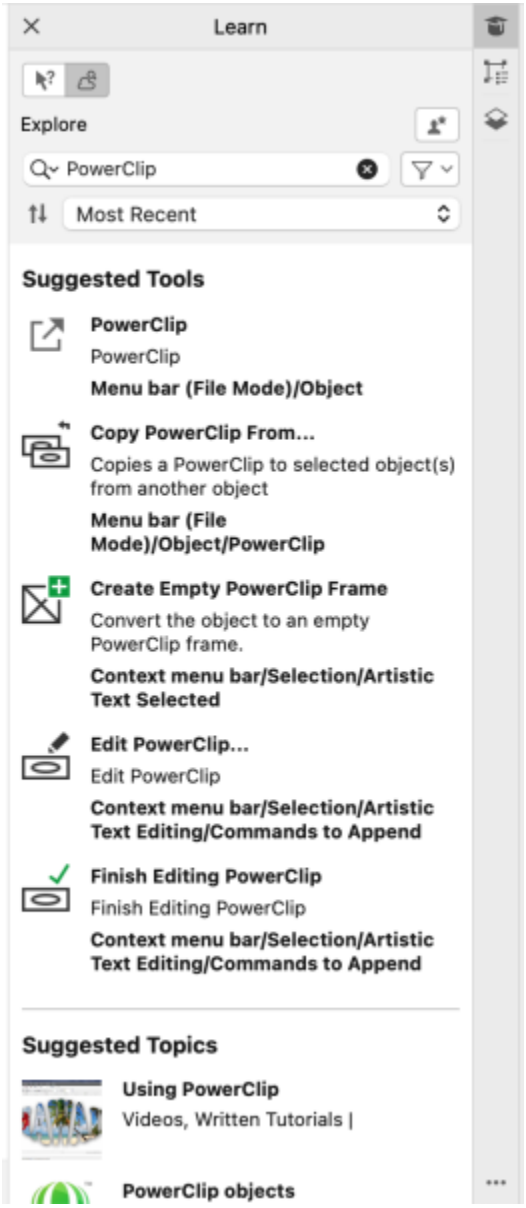
No Corel PHOTO-PAINT, o inspetor Objetos agora fornece um controle deslizante de opacidade com resultados em tempo real, facilitando o ajuste e a avaliação de alterações na opacidade do objeto. Agora, você também pode aplicar efeitos não destrutivos a seleções que incluem vários objetos, mesmo usando uma máscara.

Ao salvar seu trabalho com efeitos não destrutivos no Corel PHOTO-PAINT, você provavelmente notará tamanhos de arquivo reduzidos, muitas vezes até duas vezes menores, graças ao novo uso da compactação ZIP nos dados de efeito. Há também uma nova opção de Transparência de borda no menu Máscara que permite controlar a queda de transparência nas bordas da máscara. Além disso, o cursor de várias ferramentas de máscara foi atualizado para fornecer uma melhor indicação se você está em um estado de criação ou transformação.

Nova e aperfeiçoada! Inspetor Aprender

Pesquise recursos de aprendizagem e ferramentas na nova seção Explorar no inspetor Aprender, conhecida como inspetor Dicas nas versões anteriores. Acesse e navegue por uma ampla biblioteca de recursos on-line do aplicativo para se familiarizar rapidamente com os recursos

do produto. Receba nossas recomendações para vídeos e tutoriais por escrito que correspondem ao seu nível de experiência e às suas necessidades, depois de preencher seu perfil. Além disso, você pode visualizar apenas o tipo de recursos de aprendizagem que preferir aplicando um filtro; e classificar os resultados da pesquisa por relevância, data ou melhor correspondência. Para mais informações, consulte "Inspetor Aprender" na página 56.



O inspetor Aprender.

Novo! Configurações de personalização

Nossas recomendações personalizadas para recursos de aprendizagem são baseadas nas respostas que você forneceu na pesquisa de perfil. Quando você atualiza seu perfil, revisamos nossas sugestões de materiais de aprendizagem para melhor atender às suas necessidades. Você também pode optar por não receber recomendações redefinindo seu perfil para o estado padrão. Para obter mais informações, consulte "Sua privacidade e seu perfil" na página 53.

Aperfeiçoado! Inspetor Páginas

As visualizações em miniatura aprimoradas no inspetor Páginas do CorelDRAW simplificam o trabalho com páginas. Além disso, agora você pode inserir páginas rapidamente após a página ativa, sem precisar reorganizar as páginas manualmente.

Aperfeiçoado! Visualização de várias páginas

Redimensione as páginas interativamente na visualização de várias páginas, como se fossem objetos retangulares padrão. Para redimensionar páginas a partir do centro, basta manter pressionada a tecla Shift ao arrastar uma alça.

Alternar para a visualização de várias páginas aumenta o zoom automaticamente para mostrar todas as páginas; alternar para a visualização de página única aumenta o zoom para ajustar a página ativa na janela de desenho.

Aperfeiçoado! Páginas lado a lado

O novo comando Mostrar páginas espelhadas no inspetor Páginas no CorelDRAW facilita a alternância entre a exibição de páginas espelhadas e miniaturas de uma única página. Quando você visualiza páginas espelhadas como miniaturas de uma única página, pode mover qualquer página frontal arrastando-a no inspetor Páginas ou movendo sua guia de página no navegador de documentos. Para obter mais informações, consulte "Para mover uma página lado a lado" na página 754.

Além disso, as guias aprimoradas no navegador de documentos mostram claramente as páginas espelhadas para facilitar a navegação na página.



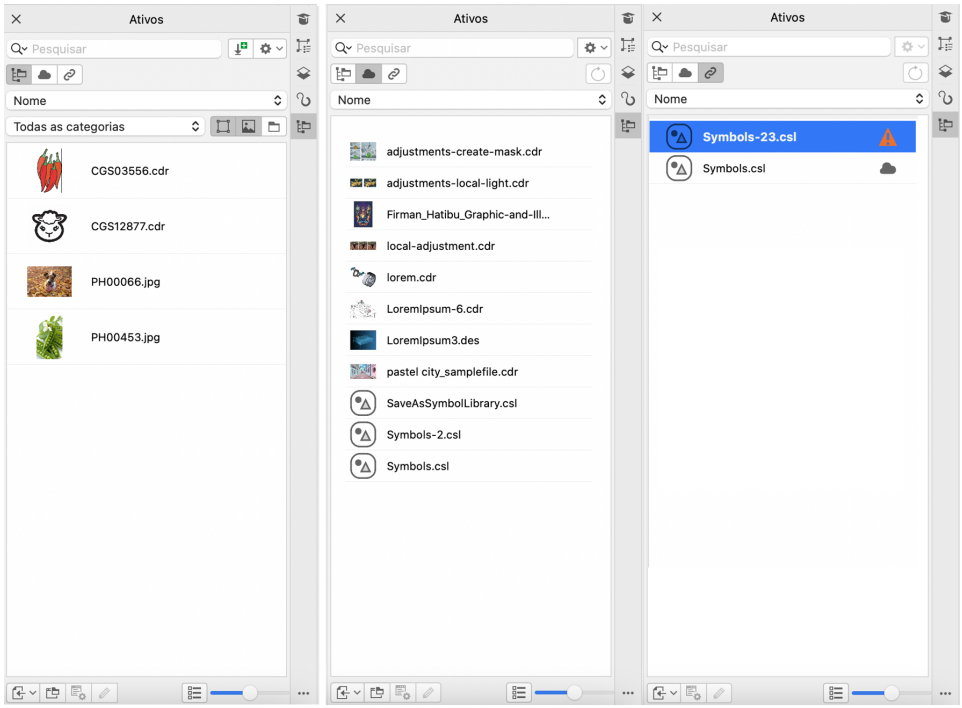
A guia da segunda e terceira páginas mostra que elas são páginas lado a lado. (Trabalho artístico de Claudia Driemeyer)

Aperfeiçoado! Exportação de vários ativos

O inspetor Exportar apresenta suporte expandido a arquivos, permitindo que você exporte ativos para os formatos de arquivo TIFF e EPS. Além disso, você pode selecionar todos os ativos com um único clique, o que facilita a exportação de todos os ativos de uma só vez ou a remoção de todos os itens da lista de exportação.

Aperfeiçoado! Inspetor Ativos

A nova exibição da lista padrão e as miniaturas aprimoradas dos ativos da nuvem facilitam a visualização e o uso do seu conteúdo. Sincronizar ativos da Nuvem é mais rápido e confiável. Além disso, ao usar bibliotecas de símbolos vinculados, você pode restaurar links quebrados e recuperar o acesso aos símbolos nas bibliotecas com facilidade.



Novo! Compartilhe ideias e dê feedback

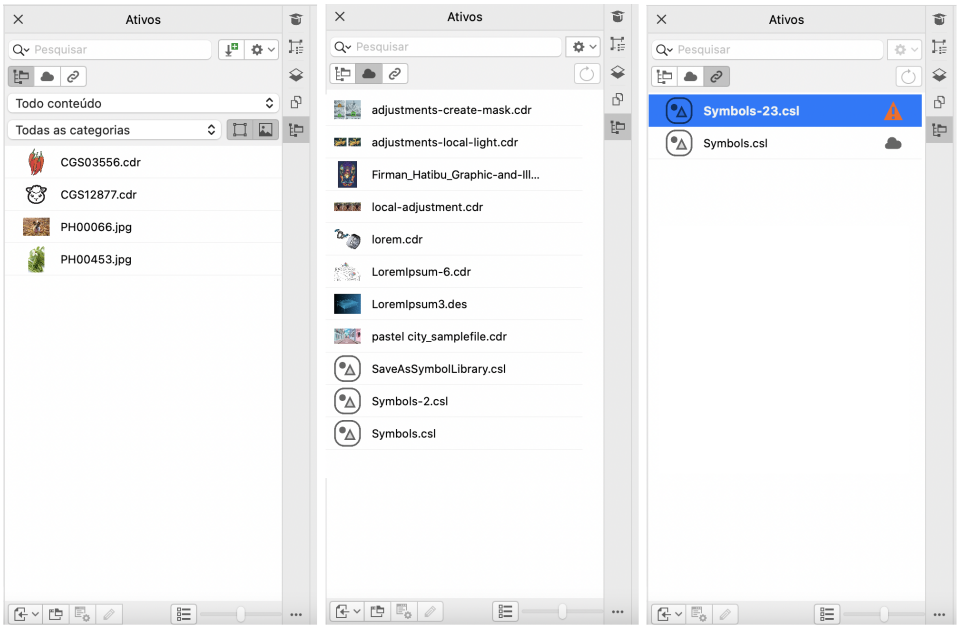
Faça sugestões sobre o CorelDRAW Graphics Suite diretamente dos aplicativos, e então outros usuários poderão avaliar e dar feedback sobre suas ideias. Você também pode revisar e votar nas recomendações de outras pessoas. Para obter mais informações, consulte "Enviar comentários" na página 54.

CorelDRAW Graphics Suite 2021,5

Disponível exclusivamente para assinantes, o CorelDRAW Graphics Suite 2021.5 apresenta gerenciamento de ativos aperfeiçoado, um fluxo de trabalho de colaboração simplificado, acesso direto a fontes on-line de dentro do Corel® Font Manager™ e muito mais.

Novo e aperfeiçoado! Gerencie, compartilhe e sincronize ativos

Acesse todo o seu conteúdo local, compartilhado e na nuvem a partir do inspetor de **Ativos** (anteriormente conhecido como inspetor Connect Content) no CorelDRAW. Renomeado e aprimorado, o inspetor **Ativos** oferece acesso rápido a todas as bibliotecas de símbolos e outros arquivos salvos e compartilhados em sua pasta Cloud. Além disso, você pode visualizar bibliotecas de símbolos vinculadas e sincronizá-las com sua fonte, local ou on-line, para que seus símbolos estejam sempre atualizados.



O inspetor Ativos permite trabalhar com ativos locais, na nuvem e vinculados.

Aperfeiçoado! Desempenho de arquivos na nuvem

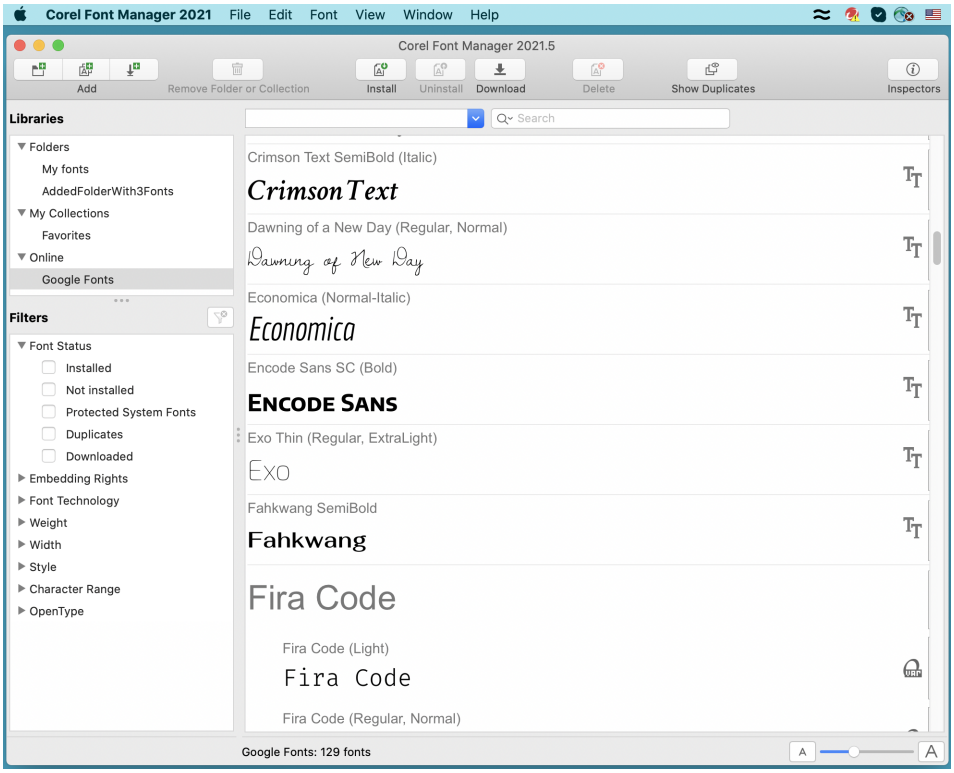
Agora é mais rápido e fácil trabalhar com arquivos da nuvem. Esteja você salvando documentos na nuvem ou abrindo ou compartilhando documentos na nuvem, você notará uma maior velocidade e desempenho aprimorados.

Aperfeiçoado! Colaboração

Um processo de login simplificado permite que você efetue login na nuvem e no inspetor **Comentários** simultaneamente usando sua conta Corel. Todos os comentários adicionados a um documento após o login agora são identificados pelo seu endereço de e-mail, além do seu nome. Além disso, você pode ignorar o fornecimento de credenciais para adicionar comentários anônimos.

Novo! Acessar fontes on-line

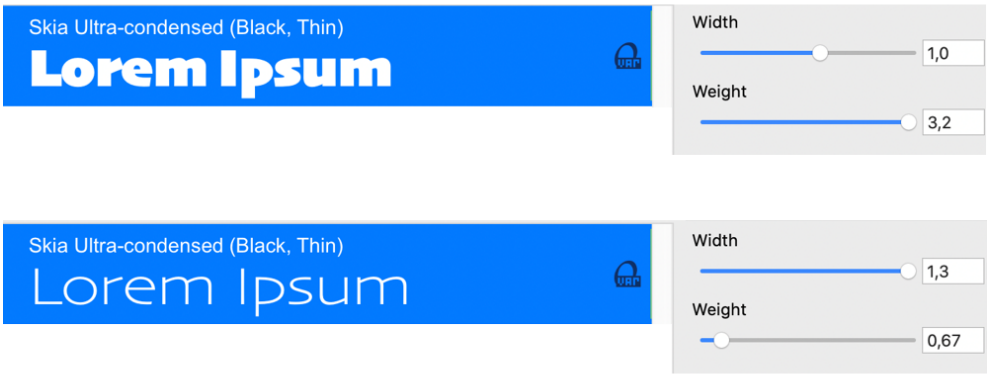
Acesse mais de mil famílias de fontes da biblioteca Google Fonts diretamente do Corel Font Manager para usar em seus projetos. Navegue, pesquise e visualize essas fontes on-line com facilidade, sem precisar instalá-las. Baixe ou instale as fontes que deseja acessar na caixa **Lista de fontes** no CorelDRAW e no Corel PHOTO-PAINT.



Acesse fontes do Google com facilidade.

Novo! Ajuste as propriedades da fonte variável no Corel Font Manager

Exiba e ajuste as propriedades de fontes variáveis com o Corel Font Manager.



Ajustar as propriedades de uma fonte variável

Aperfeiçoado! Suporte a arquivos no inspetor Fontes

Crie projetos complexos com facilidade graças ao suporte aprimorado a arquivos no inspetor **Fontes** no CorelDRAW. Adicione aos seus desenhos arquivos do CorelDRAW vinculados externamente. Você pode até importar a pasta de trabalho do Excel (XLS e XLSX) ou arquivos de valores separados por vírgula (CSV) para adicionar tabelas vinculadas que contêm informações do projeto. Além disso, você pode sincronizar os arquivos vinculados com sua fonte a qualquer momento para atualizá-los com as alterações mais recentes.

Novo! Inspetor de dados do objeto

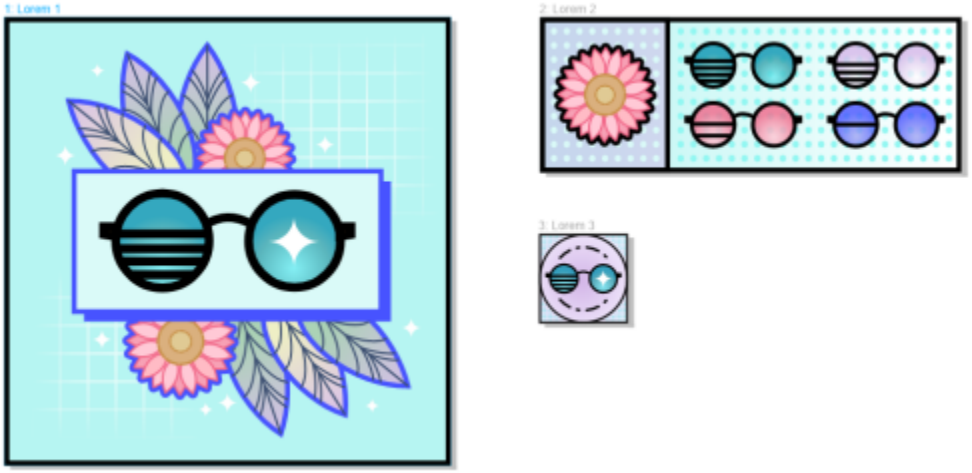
Atribua diferentes tipos de dados a objetos e armazene os dados em um banco de dados de projeto com o Inspetor de **Dados de objeto** (**Janela** ▸ **Inspetores** ▸ **Dados de objeto**) no CorelDRAW. O inspetor de **Dados de objeto** é um recurso avançado que é particularmente útil para projetos grandes.

CorelDRAW Graphics Suite 2021

Você pode contar com o CorelDRAW Graphics Suite 2021 para otimizar sei trabalho de design. Não importa se você está criando um design para a Web ou para impressão, faça o trabalho com edição de imagens progressiva, colaboração de última geração que acelera a produtividade e novas ferramentas de ilustração avançadas que ultrapassam os limites da sua criatividade.

Novo! Visualização de várias páginas

O CorelDRAW® 2021 ajuda a acelerar o fluxo de trabalho de design com a visualização de várias páginas. Esse recurso permite que você veja todas as páginas de um documento simultaneamente, para que não precise clicar nas guias para navegar para outra parte do desenho. Para obter mais informações, consulte "Visualizações de página" na página 741.

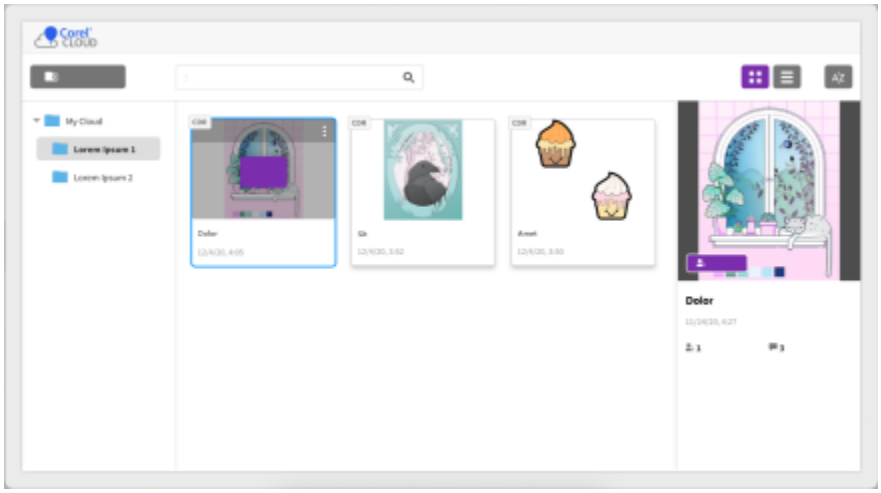


Visualize, gerencie e edite todos os ativos digitais do seu projeto em uma única exibição

Novo! Comentários ao vivo

Esse novo recurso permite que todos os envolvidos em um projeto trabalhem em tempo real. Além disso, os interessados podem comentar e adicionar notas em um documento no CorelDRAW.app™, e todo o feedback é exibido instantaneamente no arquivo de trabalho no CorelDRAW 2021.

Um novo painel no CorelDRAW 2021 e no CorelDRAW.app™ funciona como seu hub de colaboração. Ele contém todos os desenhos do Cloud e, com apenas um clique, exibe uma visualização, o número de comentários e membros da equipe e o status do projeto. O painel também permite que você compartilhe projetos diretamente do CorelDRAW 2021 sem precisar abrir cada um dos arquivos.



Um painel de projeto ajuda você a armazenar, visualizar, organizar e compartilhar arquivos salvos na Cloud.

Novo! Desenho em perspectiva

No CorelDRAW 2021, é mais fácil do que nunca desenhar objetos ou cenas em perspectiva. Esse novo recurso é baseado nos princípios de projeção de perspectiva e aumenta a produtividade, eliminando a necessidade de primeiro configurar grades complexas.

Para começar, existem predefinições para quatro tipos de desenho em perspectiva, que podem ser facilmente personalizáveis ajustando qualquer parte do campo de perspectiva. Graças à capacidade de criar vários grupos de perspectiva, as possibilidades são infinitas, cada um com seu próprio campo de perspectiva, que é único e fica dentro da mesma página ou documento.

Quer você queira produzir texturas e padrões para suas ilustrações, oferecer esboços distintos de ideias de produtos ou gerar projetos de prova de conceito que tenham a ilusão de profundidade e distância, o desenho em perspectiva pode ajudar a realizar a tarefa com facilidade. Para obter informações, consulte "Desenho em perspectiva" na página 299.

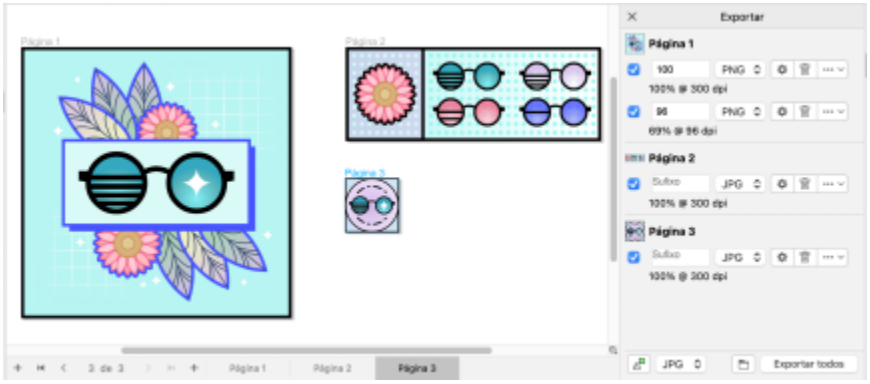


Desenhe objetos ou cenas ilustradas em perspectiva, mais rápido e mais fácil do que nunca.

Novo! Exportação de vários ativos

O CorelDRAW® 2021 permite a criação de uma lista personalizada de ativos para exportação com apenas um clique. A nova inspetor **Exportar** tem diversas opções flexíveis e que economizam tempo na geração de páginas e objetos.

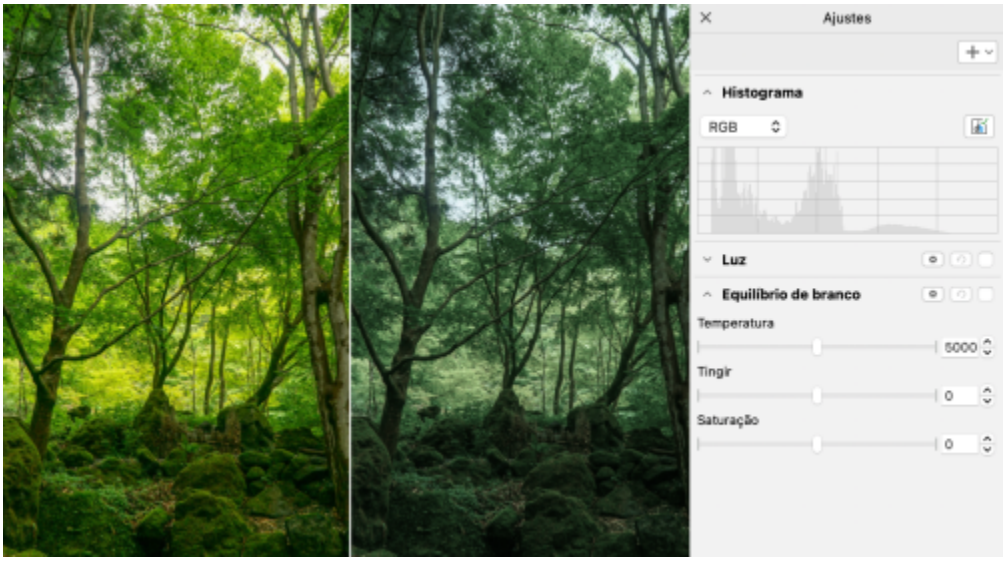
Com apenas alguns cliques, você pode enviar páginas ou objetos para vários formatos padrão do setor, incluindo PDF. O mesmo elemento de design pode ser exportado simultaneamente com diferentes configurações, duplicando-o no inspetor **Exportar** e modificando as opções de saída. Ou você pode exportar vários itens ao mesmo tempo usando preferências idênticas. Para mais informações, consulte "Exportar objetos e páginas" na página 913.



Exporte uma lista de páginas e objetos para uma variedade de formatos com um único clique.

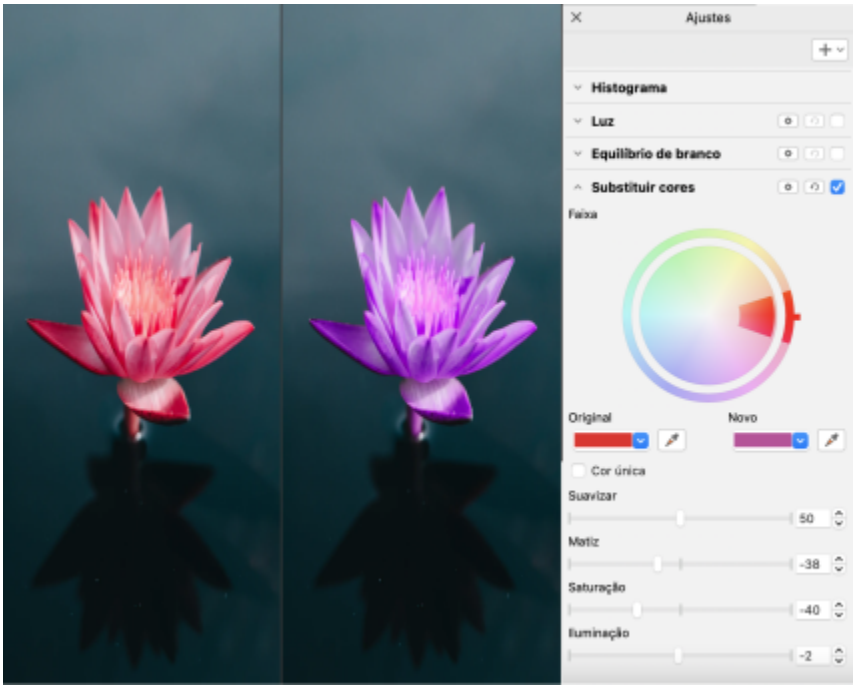
Aperfeiçoado! Ajuste de imagem

O COREL PHOTO-PAINT 2021 oferece várias funcionalidades e melhorias para proporcionar uma edição de imagens mais eficiente e precisa. A nova inspetor **Ajustes** dá acesso instantâneo aos filtros mais importantes usados frequentemente, permitindo que você trabalhe de forma não destrutiva, em tempo real e no contexto. Além disso, o novo modo de ajuste local simplifica o direcionamento de um filtro para uma área de imagem específica.



Aplique ajustes críticos de imagem de forma não destrutiva, em tempo real e no contexto.

O filtro **Substituir cores** foi totalmente reconstruído. As ferramentas aprimoradas de seletores e cor e conta-gotas possibilitam uma edição mais precisa, e um novo controle interativo torna o ajuste fino das faixas de matiz e saturação mais intuitivo. CorelDRAW 2021 também adicionou um controle deslizante para ajudar a garantir transições de cores mais suaves entre pixels selecionados e não selecionados. Para obter mais informações, consulte "Para substituir cores" na página 812.



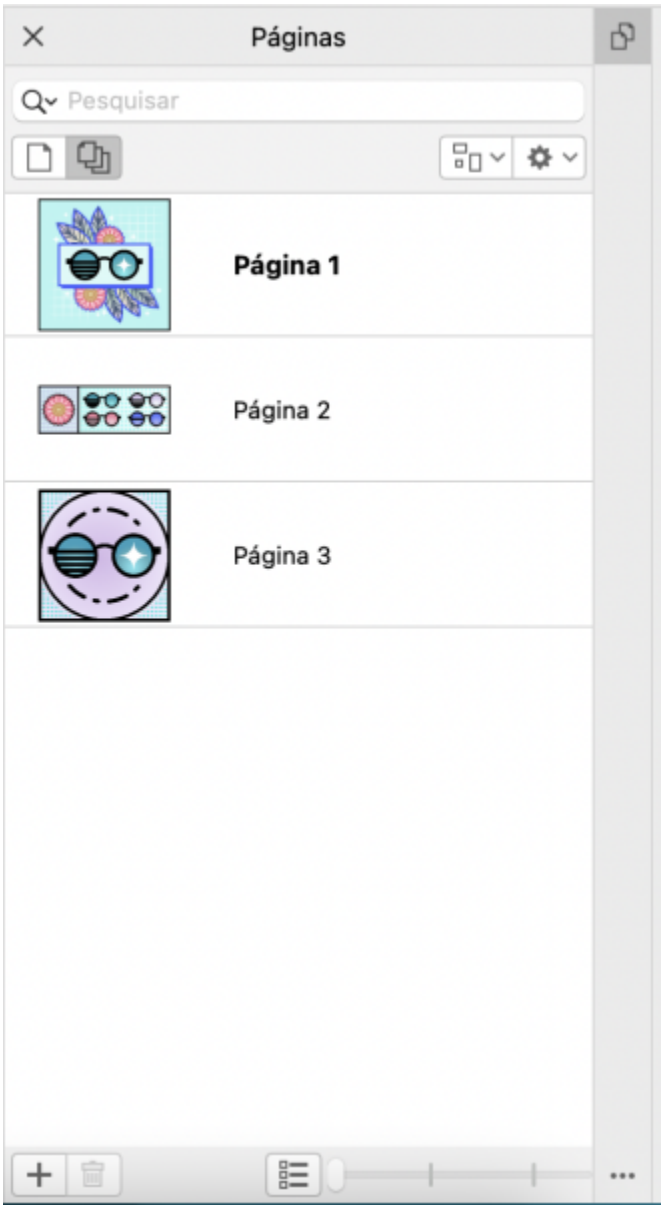
Substitua e ajuste as cores com precisão.

Novo! Suporte a HEIF

O CorelDRAW Graphics Suite 2021 possibilita o uso eficiente das fotos capturadas em telefones celulares com suporte a HEIF (High Efficiency Image File). Muitos dispositivos usam HEIF como o formato padrão de captura porque ele produz arquivos menores sem sacrificar a qualidade da imagem. Você pode importar ou abrir a imagem principal de arquivos HEIF no COREL PHOTO-PAINT ou importá-la para um desenho no CorelDRAW. Para mais informações, consulte "Formato de arquivo de imagem de alta eficiência (HEIF)" na página 949.

Novo! Inspetor Páginas

CorelDRAW 2021 Simplifica o trabalho com documentos de várias páginas graças à nova inspetor **Páginas**. Ele lista todas as páginas em um design para que você possa gerenciá-las facilmente e percorrer rapidamente um projeto. Cada página tem uma visualização de miniatura escalável que reflete seu tamanho e conteúdo. Reordenar páginas é tão fácil quanto arrastá-las no inspetor. Além disso, você pode adicionar, excluir e renomear páginas em um só lugar, economizando tempo e esforço. E, em um clique, você pode alternar os modos de exibição para colocar foco em uma única página ou usar a nova Visualização de várias páginas. Para obter mais informações, consulte "Páginas" na página 737.



Gerencie com facilidade as páginas em seus desenhos e percorra os projetos mais rapidamente do que nunca.

Novo! Ajustar página automaticamente

Outra economia de tempo no CorelDRAW 2021 é o recurso **Ajustar página automaticamente**. Com apenas um clique, você pode redimensionar uma página para ajustar seu conteúdo. Você também pode personalizar rapidamente a margem especificando o espaço entre os elementos de design e a borda da página. Para obter mais informações, consulte "Para ajustar automaticamente uma página" na página 753.

Aperfeiçoado! Linhas-guia

Ao trabalhar com linhas-guia, você pode alternar rapidamente as exibições de escala mundial para as dimensões de página. Além disso, é mais fácil gerenciar linhas-guia personalizadas, para que você possa configurar a estrutura para um projeto mais rápido do que nunca.

Novo! Atalhos de teclado personalizáveis

O CorelDRAW Graphics Suite 2021 ajuda a acelerar seu fluxo de trabalho, permitindo atribuir atalhos de teclado aos comandos e ferramentas que você mais usa. Você também pode personalizar os atalhos existentes para ajustá-las melhor ao seu modo de trabalho. Para obter mais informações, consulte "Personalizar atalhos de teclado" na página 971.

Novo! Suporte ao Apple Silicon

O CorelDRAW Graphics Suite 2021 foi projetado para funcionar em modo nativo no Apple Silicon, de forma que você pode aproveitar o desempenho otimizado e a experiência do usuário do hardware de ponta mais recente.

Aprimoramentos inspirados pelo usuário

Novo! Exportar ou importar coleções de fontes

O Corel font Manager 2021 oferece um novo recurso que ajuda a garantir a preservação de suas coleções de fontes. Agora você pode importar e exportar bancos de dados de fontes para poder usá-los em outra versão do software ou compartilhá-los com outras pessoas.

Aperfeiçoado! Localizar e substituir

Localizar e substituir objetos agora é mais versátil no CorelDRAW 2021, graças a uma nova opção que permite limitar o intervalo de pesquisa somente a objetos selecionados no momento. Os indicadores destacam objetos incluídos na pesquisa para que você possa trabalhar com precisão.

Novo! Encaixe nos próprios pontos

Ao trabalhar em designs complexos, é possível usar uma nova configuração para impedir que objetos se encaixem em seus próprios pontos de encaixe para que você possa mover e transformar elementos de design com facilidade e precisão.



Requisitos do sistema

A lista a seguir inclui os requisitos mínimos do sistema.

- macOS Sonoma (14), macOS Ventura (13) ou macOS Monterey (12), com a revisão mais recente
- Processador Apple M1/2/3/Pro/Max ou Multicore Intel
- Suporte ao conjunto de instruções AVX2 ou Apple silicon*
- Placa de vídeo compatível com OpenCL 1.2 com VRAM de mais de 3 GB
- 8 GB de RAM
- 3 GB de espaço disponível em disco rígido para arquivos de aplicativos
- Unidade em estado sólido (SSD) recomendada
- Sistemas de arquivos sensíveis a maiúsculas e minúsculas não são suportados
- Resolução de tela 1280 x 800 (resolução recomendada de 1920 x 1200)
- Mouse ou mesa digitalizadora
- É necessária uma conexão de Internet para instalar e autenticar o CorelDRAW Graphics Suite e acessar alguns dos componentes de software, recursos on-line e conteúdo incluídos.

*A ferramenta **Pincel com efeito de pintura** requer suporte AVX2, disponível em Macs Intel a partir de 2014.



Contas e serviços do Corel

Esta seção contém os seguintes tópicos:

- "Autenticar a CorelDRAW Graphics Suite" (página 51)
- "Configurações de conta" (página 51)
- "Atualizações" (página 52)
- "Alterar as credenciais do usuário" (página 52)
- "Sua privacidade e seu perfil" (página 53)
- "Serviços de suporte Corel" (página 53)
- "Enviar comentários" (página 54)
- "Registro e geração de relatórios de erros" (página 54)

Autenticar a CorelDRAW Graphics Suite

A autenticação permite que você acesse recursos e conteúdos on-line que fazem parte do seu software.

Para autenticar a CorelDRAW Graphics Suite, você deve efetuar login com sua conta da Corel.com. Esta ação associa o seu produto à sua conta. Se você não tiver uma conta da Corel.com ou se desejar associar seu produto a uma nova conta, será necessário criar uma nova conta antes de efetuar login.

Depois de instalar e autenticar a CorelDRAW Graphics Suite, o produto será exibido na página Sua conta da corel.com. Se você desejar associar o produto a uma conta diferente, você deve alterar suas credenciais de usuário. Para obter mais informações, consulte "Alterar as credenciais do usuário" na página 52.

Configurações de conta

Você pode verificar suas configurações de conta, acessando a página Sua conta no aplicativo. Na página Sua conta, você pode obter mais informações sobre os produtos associados à sua conta, acessar o suporte e definir suas preferências de comunicação.

Nesses casos raros em que suas configurações de conta podem não refletir sua última transação, você pode atualizar sua conta no aplicativo.

Para checar sua conta corel.com

- Clique no menu **CorelDRAW** ▸ **Minha conta**.

Atualizações

Atualizações de produto, anteriormente conhecidas como service packs, incluem melhorias de estabilidade e desempenho que melhoram a sua experiência com o produto. Por padrão, você é automaticamente notificado quando houver atualizações do produto e novidades disponíveis. Você pode personalizar as configurações de mensagem e de atualização. Por exemplo, você pode escolher a frequência para receber atualizações e ofertas como as notificações da bandeja: diariamente, semanalmente, mensalmente ou nunca.



Para ver informações sobre atualizações de produtos, clique no menu **CorelDRAW** ▸ **Procurar atualizações**.

Para personalizar configurações de atualizações e mensagens, clique no menu **CorelDRAW** ▸ **Configurações de mensagem**.

Alterar as credenciais do usuário

Como usuário e proprietário da CorelDRAW Graphics Suite, você deve conhecer suas credenciais de usuário:

- o número de série do seu produto — permite que você instale e reinstale o seu produto. O número de série é o identificador exclusivo da licença do seu produto.
- o endereço de e-mail associado à sua conta da Corel.com. Para cada conta da Corel.com, são exigidos um endereço de e-mail e uma senha exclusivos. Quando você autentica o seu produto para acessar recursos e conteúdos on-line, você efetua login com uma conta da Corel.com específica, associando o produto a essa conta e seu respectivo endereço de e-mail.

Este tópico descreve dois casos típicos em que você precisa alterar suas configurações de conta e, em seguida, atualizar suas credenciais de usuário no produto instalado para corresponder às novas configurações de conta. A atualização das suas credenciais de usuário permite que você não precise desinstalar e reinstalar o produto.

Você deseja mesclar duas assinaturas de produtos adquiridas por meio da mesma conta da Corel.com, em momentos diferentes, de modo que ambas as assinaturas tenham a mesma data de renovação.

Neste caso, cada assinatura está associada a um número de série diferente. Primeiro, você precisa ir até a página Sua conta e, em seguida, associar ambas as assinaturas a um dos números de série. Segundo, você deve editar as credenciais de usuário no produto que agora possui um número de série obsoleto.

Etapa 1: Acesse a página **Sua conta** efetuando login no site corel.com, depois clique em **Mesclar** na área **Status do produto**. Na página **Assinaturas**, selecione as assinaturas que você deseja mesclar. Prossiga para a página **Confirmar seleção** e escolha o número de série que deseja manter.

Etapa 2: Inicie a versão do CorelDRAW ou do Corel PHOTO-PAINT que agora possui um número de série obsoleto. Clique em **CorelDRAW** menu ▸ **Preferências** ▸ **Global**. No painel esquerdo da caixa de diálogo, clique em **ID de usuário**. Em seguida, clique em **Editar credenciais**, e na caixa de diálogo exibida digite o número de série escolhido na etapa 1.

Você possui duas contas da Corel.com associadas a diferentes endereços de e-mail, e deseja mesclar essas duas contas.

Primeiro você deve ligar para o Serviço de suporte técnico da Corel para mesclar as contas para você, depois você deve atualizar o seu endereço de e-mail pelo produto.

Etapa 1: Entre em contato com o Serviço de suporte técnico da Corel e faça uma solicitação para mesclar as duas contas para você. Você terá que fornecer um endereço de e-mail ativo para sua conta mesclada. Se você tiver assinaturas ou Programas de upgrade em cada conta, eles estarão associados a diferentes números de série, portanto você precisa escolher um dos números de série.

Etapa 2: Inicie a versão do CorelDRAW ou do Corel PHOTO-PAINT que agora está associada a dados obsoletos de conta e endereço de e-mail. Clique em **CorelDRAW** menu ▸ **Preferências** ▸ **Global**. No painel esquerdo da caixa de diálogo, clique em **ID de usuário**. Clique em **Editar credenciais** e na caixa de diálogo exibida, digite o endereço de e-mail que você escolheu para a sua conta mesclada. Digite a sua senha. Se necessário, digite o número de série que você escolheu na etapa 1.

Sua privacidade e seu perfil

O Corel rastreia quais recursos você está usando para melhorar o aplicativo. Além disso, quando você pesquisa materiais de aprendizagem na janela de encaixe **Aprender** no inspetor, a Corel rastreia suas pesquisas e usa essas informações para melhorar os materiais de aprendizado disponíveis e criar novos tutoriais. Você pode ajustar suas configurações de privacidade para cancelar o rastreamento de recursos e termos de pesquisa a qualquer momento.

Depois de preencher seu perfil, podemos recomendar materiais de aprendizagem com base nas informações fornecidas na pesquisa, como sua familiaridade com o produto e os projetos que você cria. Se você não quiser receber recomendações, poderá redefinir seu perfil para o estado padrão. Você também pode editar seu perfil a qualquer momento alterando suas respostas e fornecendo respostas a perguntas recém-adicionadas. Um perfil atualizado nos ajuda a melhorar nossas recomendações para você.

Para gerenciar as configurações de privacidade

1. Clique em **CorelDRAW** menu ▸ **Preferências** ▸ **Global**.
2. No painel à esquerda da caixa de diálogo **Preferências**, clique em **Privacidade**.
3. Realizar uma tarefa a partir da seguinte tabela.

Para	Faça o seguinte
Permita ou impeça que o Corel rastreie quais recursos você usa	Ativar ou desativar a caixa de seleção **Compartilhar uso de recursos**.
Permitir ou impedir que o Corel colete informações sobre suas pesquisas na guia **Explorar** da inspetor **Aprender**	Ativar ou desativar a caixa de seleção **Compartilhar termos de pesquisa**. **Observação**: Pesquisar materiais de aprendizagem na guia **Explorar** da inspetor **Aprender** é um recurso do aplicativo; portanto, se você desabilitar a caixa de verificação **Compartilhar uso de recursos**, a caixa de verificação **Compartilhar termos de pesquisa** será desabilitada e esmaecida por padrão.

Para gerenciar seu perfil

1. Clique em **CorelDRAW** menu ▸ **Preferências** ▸ **Global**.
2. No painel à esquerda da caixa de diálogo **Preferências**, clique em **Privacidade**.
3. Clique em um dos botões a seguir:
   - **Redefinir perfil** — reverte seu perfil para o estado padrão, permitindo que você cancele a opção de receber recomendações na tela de Boas-vindas e no inspetor **Aprender**
   - **Editar perfil** — abre a versão mais recente da pesquisa de perfil, permitindo que você atualize suas respostas e responda a qualquer nova pergunta que possa ter sido adicionada

Serviços de suporte Corel

Os Serviços Suporte Corel fornecem informações rápidas e precisas sobre recursos, especificações, preços, disponibilidade, serviços e suporte técnico dos produtos. Para obter as informações mais recentes sobre os serviços de suporte disponíveis para seu produto Corel, visite www.corel.com/support.

Enviar comentários

Você pode enviar comentários ou sugestões sobre o CorelDRAW Graphics Suite para um portal on-line onde outros usuários podem revisá-los e avaliá-los. Você também pode votar e comentar o feedback de outros usuários. Para enviar, votar ou comentar feedbacks, você deve fazer login em sua conta do Portal de Ideias do CorelDRAW Graphics Suite. O portal está disponível apenas em inglês.

Compartilhar ideias e dar feedback sobre o aplicativo

1 Siga um dos procedimentos abaixo:
   - Clique em **Ajuda** ▸ **Enviar ideias e feedback**.
   - Clique em **Ajuda** ▸ e, em seguida, clique em **Ideias e feedback**.
   - Clique em **Ajuda** ▸ **Aprender** e, em seguida, clique em **Compartilhar suas ideias e sugestões**.
2 No Portal de Ideias do CorelDRAW Graphics Suite, clique em **Fazer login/registrar-se** e insira suas credenciais.
   Se você não tiver uma conta do Portal de Ideias do CorelDRAW Graphics Suite, poderá criar uma agora.
3 Clique em **Adicionar uma nova ideia**.
4 Na página **Nova ideia**, digite um resumo de uma frase da ideia na caixa **Sua ideia**.
   Quaisquer ideias semelhantes aparecerão aqui quando você começar a digitar. Considere votar nelas antes de criar uma nova ideia. Você pode pesquisar ideias existentes digitando na caixa **Pesquisar todas as ideias**. Se encontrar ideias com as quais concorda, clique no botão correspondente **Votar**.
5 Na caixa **Adicione mais detalhes** , digite mais informações sobre sua ideia.
6 Clique em **Adicionar ideia**.

Registro e geração de relatórios de erros

Se um aplicativo no CorelDRAW Graphics Suite for encerrado inesperadamente, um relatório de erro será exibido na próxima vez que você iniciar o aplicativo. Para ajudar a melhorar o aplicativo, forneça todas as etapas necessárias para reproduzir o problema e envie o relatório de erro para a Corel. Você também pode desativar o registro e a geração de relatórios de erros.

Para ativar ou desativar o registro e a geração de relatórios de erros

1 Clique em **CorelDRAW** menu ▸ **Preferências** ▸ **Global**.
2 No painel à esquerda da caixa de diálogo **Preferências**, clique em **Privacidade**.
3 Ative ou desative a caixa de seleção **Mostrar caixa de diálogo do relatório de falhas**.
   Quando a caixa de seleção estiver desativada, você não será solicitado a enviar relatórios se o aplicativo parar de responder.



Recursos de aprendizagem

Você pode aprender a usar o produto de várias maneiras: lendo o *Guia de Início Rápido*; acessando a Ajuda, Dicas e dicas de ferramentas, e explorando os recursos no site do Corel (www.corel.com). Também é possível verificar o arquivo Leia-me (**readme.html**), que é instalado com o software.

Esta seção contém os seguintes tópicos:

- "Obter ajuda" (página 55)
- "Inspetor Aprender" (página 56)
- "Ajuda e dicas de ferramentas" (página 57)
- "Dicas" (página 58)
- "Tela de boas-vindas" (página 59)
- "Guia de Início Rápido" (página 59)
- "Projetos de prática" (página 60)
- "Recursos em vídeo" (página 60)
- "Site de desenvolvedores" (página 61)
- "Recursos baseados na Web" (página 61)

Obter ajuda

Vários recursos de aprendizagem estão disponíveis. A tabela a seguir pode ajudá-lo a decidir quais recursos de aprendizagem consultar quando você precisa de assistência. É possível acessar mais informações sobre alguns recursos clicando no link correspondente.

Para	Consulte
Começar a aprender os aplicativos	"Recursos em vídeo" na página 60 "Guia de Início Rápido" na página 59 "Projetos de prática" na página 60
Obtenha recomendações para ferramentas e recursos de aprendizagem para ajudar você com a tarefa	"Inspetor Aprender" na página 56

Para	Consulte
Obter informações adicionais sobre ferramentas e recursos do produto	"Ajuda e dicas de ferramentas" na página 57 "Dicas" na página 58 "Recursos baseados na Web" na página 61
Aprenda a automatizar tarefas usando macros e scripts	Site da comunidade para desenvolvedores
Localizar informações específicas sobre a versão mais recente da suíte	Arquivo Leiame (readme.html), que é instalado com o software. Para encontrá-lo, clique com o botão direito em no pacote do aplicativos no Finder, clique em **Mostrar conteúdo do pacote**, clique em **Conteúdos** ▸ **Idiomas** e abra a pasta do idioma que deseja.

Convenções da documentação

A tabela a seguir descreve as convenções usadas na documentação.

Convenção	Descrição	Exemplos
Menu ▸ **Comando de menu**	Um item ou comando de menu no qual você precisa clicar em sequência	Clique em **Arquivo** ▸ **Abrir**.
	Uma nota contém informações importantes sobre as etapas anteriores. Ela descreve as condições sob as quais o procedimento deve ser realizado.	Uma mistura composta não pode ser copiada ou clonada. Se você clicar no botão **Margens iguais**, deve especificar valores nas caixas **Margens superior/esquerda**.
	Uma dica contém sugestões para a execução das etapas anteriores. Ela pode apresentar alternativas às etapas, ou outros benefícios ou usos do procedimento.	Aparar um objeto pode reduzir o tamanho do arquivo de desenho. Para alterar o tamanho da célula da grade de cor, mova o controle deslizante **Tamanho**.

Inspetor Aprender

O inspetor **Aprender** permite pesquisar e acessar vários recursos de aprendizagem on-line, como projetos de prática, vídeos, tópicos de Ajuda e tutoriais por escrito que podem ajudar você com seus projetos. Para encontrar os recursos de que precisa com mais facilidade, você pode filtrar e classificar os resultados da pesquisa.

Preencha seu perfil respondendo perguntas sobre sua experiência com o produto e o tipo de projetos que você cria para que possamos recomendar recursos de aprendizagem que correspondam ao seu nível de habilidade, necessidades e interesses. Você pode acessar a pesquisa de perfil quando iniciar o aplicativo pela primeira vez ou na guia **Exportar** no inspetor **Aprender**.

Além disso, você pode pesquisar recursos locais, como Dicas e sugestões de ferramentas, no inspetor **Aprender**. Para obter informações sobre como acessar e usar as Dicas, consulte "Dicas" na página 58. Para obter mais informações sobre sugestões de ferramentas, consulte "Ajuda e dicas de ferramentas" na página 57.

Você também pode dar feedback e compartilhar ideias sobre o aplicativo no inspetor **Aprender**. Para obter mais informações, consulte "Enviar comentários" na página 54.

Para encontrar recursos de aprendizagem

1 Clique em **Ajuda** ▸ **Aprender**.

2 No inspetor **Aprender**, clique no botão **Explorar** .

Se você não tiver concluído seu perfil, clique no botão **Personalizar resultados** e responda às perguntas da pesquisa.

3 Na caixa **Pesquisar**, digite um termo de pesquisa e pressione **Return**.

Para excluir o termo de pesquisa, clique no botão **Limpar pesquisa** (X).

Você também pode

Filtrar os resultados da pesquisa	Clique no botão **Filtro** e desative qualquer um dos seguintes filtros: **Dicas de ferramentas**, **Projetos de prática**, **Tutoriais por escrito**, **Vídeos** e **Tópicos da ajuda**.
Classificar os resultados da pesquisa	Na caixa de listagem **Classificar**, escolha uma das seguintes opções: • **Mais recentes** — classifica os materiais de aprendizagem pela data em que foram criados, começando pelo mais recente • **Recomendados para você** — classifica os materiais de aprendizagem com base em seu perfil, começando pelos que melhor atendem às suas necessidades, interesses e nível de habilidade • **Mais relevantes** — classifica os materiais de aprendizagem com base na relevância deles para o termo de pesquisa digitado

Você deve estar conetado para acessar a guia **Explorar**.

Você também pode acessar a pesquisa de perfil na página **Privacidade** da caixa de diálogo **Preferências**. Para obter mais informações, consulte "Sua privacidade e seu perfil" na página 53.

Ajuda e dicas de ferramentas

A Ajuda fornece informações abrangentes sobre recursos do produto diretamente aplicativo.

É necessária uma conexão ativa com a Internet para acessar a ajuda. A Ajuda também está disponível on-line como um guia do usuário em formato PDF para fácil impressão. Se você trabalha off-line com frequência, faça o download do Guia do Usuário do CorelDRAW.

Você pode navegar pela lista de tópicos inteira ou procurar palavras específicas. Também é possível acessar a base de conhecimentos do Corel no site do Corel e outros recursos on-line, como vídeos, na janela Ajuda.

As dicas de ferramentas fornecem informações úteis sobre controles do aplicativo ao posicionar o ponteiro sobre ícones, botões e outros elementos da interface do usuário. Você pode ocultar todas as dicas de ferramentas e você pode exibi-las novamente quando precisar.

Para utilizar a Ajuda

1 Clique em **Ajuda** ▸ **CorelDRAW Ajuda**.

2 Execute uma tarefa da tabela a seguir.

Para	Faça o seguinte
Navegue pelos tópicos na Ajuda	Clique em um cabeçalho de tópicos no painel esquerdo.
Pesquise em todo o texto da Ajuda uma palavra ou frase específica	Digite uma palavra ou expressão na caixa de pesquisa. Por exemplo, se você estiver procurando informações sobre o modo de cor RGB, digite **RGB** para exibir uma lista de tópicos relevantes. Selecionar um tópico na lista exibida. **Dica:** Se os resultados da pesquisa não incluírem nenhum tópico relevante, verifique se a palavra ou frase da pesquisa foi digitada corretamente. Observe que a Ajuda em inglês utiliza a grafia norte-americana (por exemplo, "color", "favorite", "center" e "rasterize"), portando, a pesquisa utilizando a grafia britânica ("colour", "favourite", "centre" e "rasterise") não produz resultados.



Também é possível acessar a Ajuda pressionando **Shift** + **Command** + **interrogação (?)**.

Visualize Ajuda que diferencia contexto a partir da caixa de diálogo clicando no botão **Ajuda** na caixa de diálogo.

Para acessar o Guia do usuário CorelDRAW

- Clique em **Ajuda** ▸ **Guia do usuário**.



É necessária uma conexão ativa com a Internet para acessar o Guia do usuário. Se você trabalha off-line com frequência, faça o download do Guia do usuário em product.corel.com.

Para mostrar ou ocultar as dicas das ferramentas

1. Clicar no menu **CorelDRAW** ▸ **Preferências** ▸ **CorelDRAW**.
2. Clique em **Exibir**.
3. Na área **Outros controles**, desative ou ative a caixa de seleção **Mostrar dicas das ferramentas**.

Dicas

As Dicas fornecem informações sobre as ferramentas contidas na caixa de ferramentas do aplicativo. Ao clicar em uma ferramenta, uma dica é exibida na guia **Dicas** do inspetor **Aprender** no lado direito da janela do aplicativo, explicando como usar a ferramenta. Se precisar de informações adicionais sobre uma ferramenta, você pode acessar recursos de aprendizagem relevantes, tais como tópicos de Ajuda, vídeos ou tutoriais escritos. É possível ocultar as Dicas a qualquer momento.

Para utilizar as Dicas

Para	Faça o seguinte
Exibir ou ocultar Dicas	Clique em **Ajuda** ▸ **Aprender**, e clique no botão **Dicas** do inspetor **Aprender**.

Para	Faça o seguinte
	Quando o comando **Aprender** é ativado, o inspetor **Aprender** aparece e exibe informações sobre a ferramenta ativa na caixa de ferramentas.
Exibir informações sobre uma ferramenta	Clique na ferramenta ou execute uma ação com uma ferramenta já ativada.
Obter mais informações sobre a ferramenta ativa	Na seção **Saiba mais**, clique em um link para um tópico de Ajuda, vídeo ou tutorial escrito relevante.
Navegar para tópicos exibidos anteriormente	Clique nos botões **Voltar** e **Avançar** na parte inferior do inspetor **Aprender**.



Você também pode dar feedback e compartilhar ideias sobre o aplicativo em qualquer Dica no inspetorAprender. Para obter mais informações, consulte "Enviar comentários" na página 54.

Tela de boas-vindas

A tela de Boas-vindas aparece quando se inicia o aplicativo. Com a tela de Boas-vindas, você pode iniciar ou abrir rapidamente um documento, acessar vídeos on-line e outros recursos de aprendizagem, além de se inspirar em uma galeria de arte gráfica original criada com o CorelDRAW.Além disso, a descoberta de arquivos pode ajudá-lo a iniciar rapidamente com o aplicativo.

Para acessar a tela de boas-vindas

- Clique em **Ajuda** ▸ .



Você também pode dar feedback e compartilhar ideias sobre o aplicativo na tela de Boas-vindas. Para obter mais informações, consulte "Enviar comentários" na página 54.

Guia de Início Rápido

O Guia de Início Rápido, disponível em formato PDF, pode ajudar a introduzir você rapidamente à suíte, apresentando-lhe ferramentas e recursos úteis.

Para acessar o Guia de Início Rápido

- Clique em **Ajuda** ▸ **Guia de Início Rápido**.



É necessária uma conexão ativa com a Internet para acessar o Guia de Início Rápido. Se você trabalha off-line com frequência, faça o download do Guia de início rápido em product.corel.com.

Projetos de prática

Projetos de prática são coleções de arquivos do CorelDRAW (CDR) e do Corel PHOTO-PAINT (CPT) disponíveis por download para uso no aprendizado, treinamento e em demonstrações. Aproveite os benefícios desses novos e rápidos tutoriais interativos para praticar conceitos básicos ou refinar suas habilidades. Além da versão completa do projeto disponível para consulta como referência, cada tutorial do CorelDRAW inclui uma versão parcialmente completa, incrementada com instruções passo a passo e tarefas práticas para que a experiência seja interativa, reforce seu conhecimento e ajude você a concluir o projeto com sucesso. Você pode acessar os projetos de prática no inspetor **Aprender**. Para mais informações sobre a inspetor **Aprender**, consulte "Inspetor Aprender" na página 56. Procure um recurso que gostaria de explorar e descubra quais tutoriais do nosso acervo atendem às suas necessidades. Ao clicar em um arquivo de prática na lista de resultados da pesquisa, o arquivo é baixado na pasta **~/Library/Application Support/Corel/CorelDRAW Graphics Suite 2024/{APP}/Discovery\{LANGUAGE}**, onde {APP] significa aplicativo, e {LANGUAGE} é o idioma da interface do usuário; por exemplo, se você instalou o aplicativo em inglês, os projetos de prático obtidos por download serão armazenados na pasta **~/Library/Application Support/Corel/CorelDRAW Graphics Suite 2024/Draw/Discovery\EN**. Após o download do tutorial na pasta padrão, o tutorial é aberto automaticamente no aplicativo.

Para acessar um projeto de prática

1 No inspetor **Aprender** (**Ajuda** ▸ **Aprender**), clique no botão **Explorar** .

Para receber recomendações sobre projetos de prática que atendam às suas necessidades, clique no botão **Personalizar resultados** e responda às perguntas da pesquisa para preencher seu perfil.

2 Na caixa **Pesquisar**, digite um termo de pesquisa e pressione **Return**.

Para mostrar apenas projetos de prática, clique no botão **Filtrar** e desabilite todos os filtros, exceto **Projetos de prática**.

3 Na lista de resultados da pesquisa, clique na miniatura do projeto de prática que deseja executar.

Após o download do arquivo em sua máquina, o arquivo é aberto automaticamente no aplicativo.

Depois de concluir o tutorial, você poderá salvá-lo. Para mais informações sobre como salvar desenhos, consulte "Salvar desenhos" na página 78.

Se você já fez o download de um projeto prático, na próxima vez que clicar na imagem em miniatura do tutorial no inspetor **Aprender**, o aplicativo abrirá sua versão local como um novo documento.

Recursos em vídeo

É possível acessar recursos de aprendizagem em vídeo tanto pela Tela de boas-vindas no inspetor **Aprender** como no menu de Ajuda.

Os tutoriais em vídeo mostram como completar tarefas básicas, como desenhar, modelar e colorir objetos no CorelDRAW, ou mascarar e recortar no Corel PHOTO-PAINT, além ajudá-lo a tirar o máximo proveito de recursos como simetria, gerenciamento de fonte, preenchimentos e transparências, ferramentas de alinhamento, códigos QR, bitmap e efeitos de vetor, e muito mais. Alguns vídeos não possuem som, mas incluem legendas que fornecem dicas úteis e o ajudam a compreender os recursos que são exibidos. Quer você seja um usuário novato ou antigo, você vai encontrar demonstrações e dicas úteis para aumentar sua produtividade e ampliar sua experiência.

Para acessar um vídeo

- Clique em **Ajuda** ▸ **Tutoriais em vídeo**.

Site de desenvolvedores

Quer você esteja automatizando tarefas por meio de macros, criando ferramentas personalizadas ou desenvolvendo soluções comerciais que se integram com o CorelDRAW Graphics Suite; o site da comunidade para desenvolvedores pode ajudá-lo com uma infinidade de recursos úteis.

Recursos baseados na Web

Os recursos baseados na Web a seguir podem ajudar você a aproveitar ao máximo o CorelDRAW Graphics Suite:

- Base de conhecimentos do Corel — artigos escritos pela equipe de Serviços de suporte técnico do Corel em resposta a perguntas feitas por usuários.
- Community.CorelDRAW.com — um ambiente on-line para compartilhar suas experiências com o produto, fazer perguntas, dar feedback e compartilhar ideias sobre o aplicativo e receber ajuda e sugestões de outros usuários
- Tutoriais no site do Corel— tutoriais avançados nos quais os especialistas do CorelDRAW Graphics Suite compartilham seus conhecimentos e suas técnicas

É necessária uma conexão ativa com a Internet para acessar os recursos da Web.



Inicialização e configuração

Esta seção contém os seguintes tópicos:

- "Iniciar e encerrar CorelDRAW" (página 63)
- "Alterar o idioma" (página 63)
- "Configurações de inicialização" (página 64)

Iniciar e encerrar CorelDRAW

Você pode iniciar o CorelDRAW a partir da Finder e encerrar uma sessão do CorelDRAW pela janela do aplicativo.

Para iniciar e encerrar CorelDRAW

Para	Faça o seguinte
InicieCorelDRAW	Clique no ícone **Localizar** na Janela de encaixe e clique em **Aplicativos** na barra lateral Localizar. Clique em **CorelDRAW Graphics Suite**, depois faça clique duplo no ícone do aplicativo.
Encerre o CorelDRAW	Clique no menu **CorelDRAW** ▶ **Encerrar**.

Alterar o idioma

Se um aplicativo foi instalado em mais de um idioma, é possível, a qualquer momento, alterar o idioma da interface do usuário e da Ajuda.

Para alterar o idioma da interface do usuário e da Ajuda

1 Clique em **CorelDRAW** menu ▶ **Preferências** ▶ **Global**.

2 Clicar em **Geral**.

3 Escolha um idioma na caixa de listagem **Interface de Idioma do usuário**.

Para alterar o idioma da interface do usuário e da Ajuda ao iniciar o aplicativo, ative a caixa de seleção **Perguntar na próxima vez que o aplicativo for iniciado**.

4 Reinicie o aplicativo.



Se houver apenas um idioma disponível na caixa de listagem Idioma da interface**Idioma da interface do usuário**, instale primeiro os idiomas adicionais desejados.

Configurações de inicialização

É possível especificar as configurações de inicialização do CorelDRAW, que controlam a aparência do aplicativo quando ele é iniciado. Por exemplo, você pode iniciar o aplicativo com a tela de Boas-vindas aberta ou um novo documento em branco.

Para alterar as configurações de inicialização

1 Clique em **CorelDRAW** menu ▸ **Preferências** ▸ **CorelDRAW**.

2 Clicar em **Geral**.

3 Na área **Introdução**, escolha uma opção na caixa de listagem **Na inicialização do CorelDRAW** .

Se desejar ocultar a caixa de diálogo **Criar um novo documento** ao iniciar documentos, desative a caixa de seleção **Mostrar caixa de diálogo Novo documento**.



Conceitos básicos do CorelDRAW

O CorelDRAW permite criar e editar desenhos. Esta seção inclui informações sobre tarefas comumente executadas.

Esta seção contém os seguintes tópicos:

- "Gráficos vetoriais e bitmaps" (página 65)
- "Iniciar e abrir desenhos" (página 66)
- "Trabalhar com vários desenhos" (página 70)
- "Desfazer, refazer e repetir ações" (página 71)
- "Zoom, enquadrar e rolar" (página 72)
- "Visualizar desenhos" (página 75)
- "Modos de exibição" (página 76)
- "Visualizações" (página 77)
- "Salvar desenhos" (página 78)
- "Arquivos bloqueados" (página 79)
- "Fazer cópia de segurança e recuperar arquivos" (página 80)
- "Adicionar e acessar informações sobre o desenho" (página 81)
- "Fechar desenhos" (página 81)
- "Desativar mensagens de aviso" (página 82)
- "Edite enquanto imprime, salva e exporta documentos" (página 82)
- "Suporte de Touch Bar" (página 82)

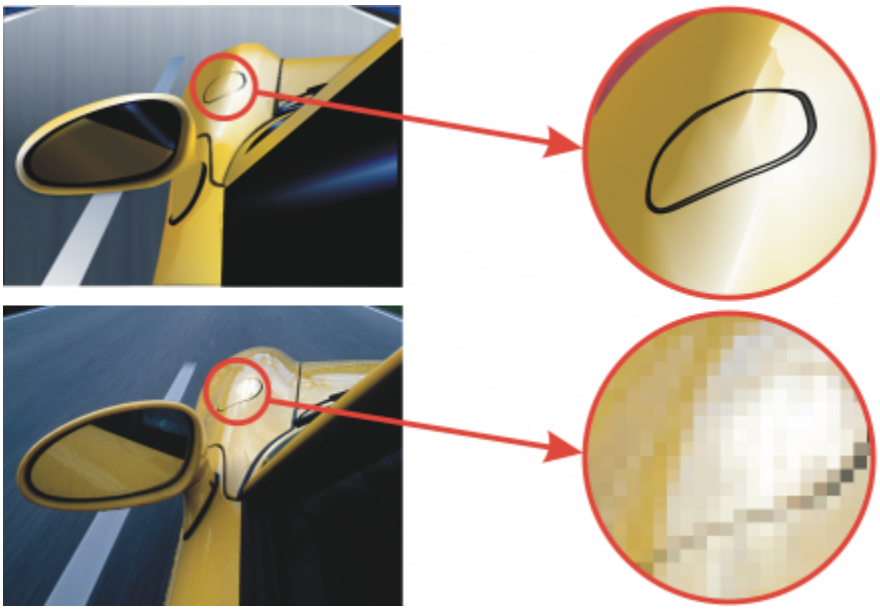
Gráficos vetoriais e bitmaps

Os dois principais tipos de gráfico são os vetoriais e os bitmaps. Os gráficos vetoriais são compostos de linhas e curvas e gerados a partir de descrições matemáticas que determinam a posição, o comprimento e a direção na qual as linhas são desenhadas. Os bitmaps, também conhecidos como imagens por rastreio, são compostos de quadrados pequenos denominados pixels. Cada pixel é mapeado para um local na imagem e tem valores numéricos de cor.

Os gráficos vetoriais são ideais para logotipos e ilustrações por serem independentes de resolução, além de poderem ser dimensionados para qualquer tamanho ou impressos e exibidos em qualquer resolução, sem perder os detalhes e a qualidade. Além disso, é possível produzir contornos aguçados e definidos com gráficos vetoriais.

Os bitmaps são excelentes para fotografias e pinturas digitais já que reproduzem bem as gradações de cor. Os bitmaps são dependentes da resolução, ou seja, representam um número fixo de pixels. Eles têm uma boa aparência em seu tamanho real, mas podem parecer irregulares ou perder qualidade de imagem quando são dimensionados, exibidos ou impressos em uma resolução superior à original.

Você pode criar gráficos vetoriais no CorelDRAW. Também é possível importar bitmaps (como arquivos JPEG e TIFF) no CorelDRAW e adicioná-los aos desenhos.



Parte superior: Um gráfico vetorial consiste em linhas e preenchimentos. Parte inferior: Um bitmap é composto por pixels.

Iniciar e abrir desenhos

O CorelDRAW permite iniciar um novo desenho a partir de uma página em branco, um modelo ou um desenho existente. Uma página em branco oferece a liberdade de especificar cada aspecto de um desenho. Um modelo oferece um ponto de partida e permite que você decida sobre a quantidade de personalização. A caixa de diálogo **Criar novo documento** (**Arquivo** ▸ **Novo** ou **Arquivo** ▸ **Novo do modelo**) fornece um local central para iniciar novos desenhos. Na guia **Configurações do documento** você pode iniciar um desenho em branco; para isso, especifique as configurações do documento ou escolha uma predefinição. Na guia **Modelos**, é possível iniciar um desenho a partir de um modelo.

Para obter informações sobre como iniciar um desenho a partir de um modelo, consulte "Para iniciar um documento a partir de um modelo" na página 708.

Notas para iniciar novos desenhos

Ao começar um novo desenho a partir de uma página em branco, o CorelDRAW permite especificar configurações de página, documento e gerenciamento de cores ou escolher uma predefinição. As predefinições incluem configurações predefinidas em termos de tamanho e orientação da página, modo de cor principal, unidades de medida e resolução. Por exemplo, a predefinição **Capa do LinkedIn** na categoria **Social** usa pixels em vez de polegadas, orientação paisagem, cor RGB e inclui as dimensões necessárias para uma imagem de capa do LinkedIn. O CorelDRAW oferece uma ampla seleção de predefinições de mídia social, específicas do dispositivo, da Web e de impressão. É possível procurar e pesquisar as predefinições. Para encontrar predefinições mais facilmente, você pode filtrá-las por categoria e tipo de página e classificá-las por nome, data e tamanho de página. Se nenhuma das predefinições for adequada para o desenho a ser criado, há também a opção de personalizar as configurações e salvá-las para uso futuro.

Notas para abrir desenhos existentes

Basear um novo desenho em um existente permite reutilizar objetos e configurações de página. O CorelDRAW permite abrir desenhos existentes salvos no formato CDR (CorelDRAW), bem como desenhos e projetos salvos em diversos formatos de arquivo, como DSF ou DES™ (Corel DESIGNER), AI (Adobe Illustrator), PDF (Adobe Portable Document Format), EPS (Encapsulated PostScript) e CGM (Computer Graphics Metafile). No entanto, dependendo do tipo e conteúdo do arquivo, talvez você não consiga abrir alguns arquivos. Nesses casos, você pode tentar importar os arquivos como objetos em um desenho aberto

Se o desenho que você está abrindo for de uma versão anterior do CorelDRAW e contiver texto em um idioma diferente do seu sistema operacional, você poderá escolher as configurações da página de código para garantir que o texto seja convertido corretamente de acordo com o Padrão Unicode. As configurações da página de código ajudam a exibir corretamente textos como palavras-chave, nomes de arquivos e entradas de texto fora da janela de desenho - por exemplo, no inspetor **Objetos** Para exibir o texto corretamente na janela de desenho, você deve usar as configurações de codificação. Para obter mais informações, consulte "Exibir corretamente o texto em qualquer idioma" na página 671.

Se o desenho que estiver sendo aberto contiver um perfil ICC (International Color Consortium) incorporado, o perfil de cores incorporado permanece como o perfil de cores do documento.

É possível pesquisar desenhos com base em diferentes critérios, como nome de arquivo, título, assunto, autor, palavra-chave, comentário, texto dentro do arquivo e outras propriedades anexadas ao arquivo. Para obter mais informações sobre navegação e busca por conteúdo, consulte "Encontrar clipart e outros ativos locais e de rede" na página 108.

Para iniciar um desenho

1 Siga um dos procedimentos abaixo:
- Na tela de Boas-vindas, clique em **Introdução** ▸ **Novo documento**.
- Na janela do aplicativo, clique em **Arquivo** ▸ **Novo**.

2 Digite um nome de arquivo na caixa de texto **Nome**.

3 Siga um dos procedimentos abaixo:
- Para iniciar um desenho a partir de uma predefinição, clique em uma miniatura predefinida no painel de visualização.
- Para iniciar um desenho especificando as configurações do documento, execute uma tarefa na tabela a seguir.

Para	Faça o seguinte
Configure o número de páginas	Digite um valor na caixa **Número de páginas**.
Definir o modo de cores padrão do documento	Na seção **Modo de cor primário**, ative uma das seguintes opções: • CMYK • RGB
Definir a unidade de medida da página	Escolha uma unidade de medida na caixa de listagem **Unidades de desenho**.
Definir 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**.
Definir a orientação da página	Clique em um dos botões de orientação de página a seguir: • Retrato • Paisagem
Definir a resolução para efeitos que provavelmente serão convertidos em bitmap, como efeitos de transparência, sombreamento e chanfradura	Escolha uma resolução de renderização na caixa de listagem **Resolução**.
Escolha um tamanho de página predefinido	Na área **Layout**, escolha um tamanho de página na caixa de listagem **Tipo de papel**.

4 Clique em **OK**.

Você também pode

Escolher o modo de visualização da página para o desenho	Clique em um dos botões a seguir: • **Exibição de página única** — para visualizar uma página por vez • **Visualização de várias páginas** — para exibir todas as páginas **Dica**: • Para definir o modo de exibição de página padrão para novos desenhos, clique no menu **CorelDRAW** ▸ **Preferências** ▸ **CorelDRAW** ▸ **Documento**, clique no modo de **Visualizações de página** desejado, clique em **Salvar como padrão** e clique em **OK**.
Definir um limite de sangramento	Na área **Layout**, ative a caixa de seleção **Sangramento** e digite um valor na caixa **Limite de sangramento**.
Escolher um perfil RGB para o desenho	Na área **Cores**, escolha um perfil RGB padrão na caixa de listagem **Perfil RGB**.
Escolher um perfil CMYK para o desenho	Escolha um perfil CMYK padrão na caixa de listagem **Perfil CMYK**.
Escolher um perfil de tons de cinza para o desenho	Escolha um perfil de tons de cinza padrão na caixa de listagem **Perfil de escala de cinza**.
Escolha um método padrão para que cores fora da gama sejam mapeadas na gama	Escolha uma opção na caixa de listagem **Finalidade de renderização**.

Quando se escolhe um modo de cor na caixa de listagem **Modo de cores primárias**, ele se torna o modo de cor padrão do documento. O modo de cor padrão afeta como as cores funcionam em conjunto em efeitos, como misturas e transparências. Ele não restringe o tipo de cores que você pode aplicar a um desenho. Por exemplo, se você definir o modo de cor como RGB, ainda é possível aplicar cores de uma paleta de cores CMYK ao documento.

O Modo de cores primárias também especifica o modo de cor padrão para exportar documentos. Por exemplo, se você escolher o modo de cor RGB e exportar um documento como JPEG, o modo de cor é automaticamente definido como RGB.

As configurações exibidas na área **Cores** da caixa de diálogo **Criar um novo documento** se baseiam nas configurações especificadas na caixa de diálogo **Configurações de gerenciamento de cores padrão**.

Se não desejar mostrar a caixa de diálogo **Criar novo documento** e preferir usar as configurações usadas recentemente para criar novos documentos, ative a caixa de seleção **Não mostrar esta caixa de diálogo novamente**.

É possível restaurar a caixa de diálogo **Criar novo documento** ao iniciar desenhos clicando no menu **CorelDRAW** ▸ **Preferências** ▸ **CorelDRAW**, clicando em **Geral** e ativando a caixa de seleção **Mostrar caixa de diálogo de novo documento**.

Para localizar, filtrar e classificar predefinições

- Na guia **Configurações do documento** da caixa de diálogo **Criar novo documento** (**Arquivo** ▸ **Novo**), execute uma tarefa na tabela a seguir.

Para	Faça o seguinte
Localizar predefinições	Digitar uma palavra na caixa de **Pesquisa** e pressionar **Retornar**. **Dica:** Para limpar a pesquisa, clique no botão **Limpar pesquisa**.
Predefinições de filtro	Escolha uma das opções a seguir na caixa de listagem **Filtrar predefinições de documento com base no tipo de página**: • **Todos os tamanhos de página** — mostra todas as predefinições • **Personalizado** — mostra as predefinições personalizadas que você criou • **Imprimir** — mostra predefinições de gráficos que se destinam à impressão comercial • **Web** — mostra predefinições de gráficos que se destinam à Internet • **Dispositivos** — mostra predefinições específicas do dispositivo • **Social** — mostra as predefinições de mídia social
Classificar predefinições	Escolha uma das opções a seguir na caixa de listagem **Classificar predefinições de documento por tipo de página, nome, data ou tamanho**. • **Tipo de página** — lista todas as predefinições padrão e predefinições baseadas no tamanho da página na seguinte ordem fixa: predefinições de mídia social, específicas do dispositivo, da Web e de impressão • **Nome** — classifica predefinições por nome de arquivo, em ordem alfabética • **Usado mais recentemente** — classifique as predefinições pela data em que foram usadas, começando com a última predefinição usada • **Maior tamanho de página** — classifique as predefinições por tamanho de página, começando com a que tem o maior tamanho de página • **Menor tamanho de página** — classifique as predefinições por tamanho de página, começando com a que tem o menor tamanho de página **Observação:** As predefinições **Personalizadas** são listadas sempre como o primeiro item por design.

Para criar uma predefinição personalizada

1. Na guia **Configurações do documento** da caixa de diálogo **Criar novo documento** (**Arquivo** ▸ **Novo**), escolha as configurações que deseja salvar como predefinição.
2. Clique no botão **Salvar predefinição** +.
3. Na caixa de diálogo **Adicionar predefinição**, digite um nome para a nova predefinição.



Você pode excluir uma predefinição escolhendo o nome da predefinição na caixa de listagem **Predefinição** e clicando no botão **Excluir predefinição** —.

Para abrir um desenho

1 Clique em **Arquivo** ▸ **Abrir**.
2 Localize a pasta na qual o desenho está armazenado.
3 Clique em um nome de arquivo.
4 Clique em **Abrir**.

Você também pode

Extrair um perfil ICC (International Color Consortium) incorporado na pasta de cores em que o aplicativo está instalado	Ative a caixa de seleção **Extrair perfil ICC incorporado**. Essa opção não está disponível para todos os formatos de arquivo.
Manter camadas e páginas ao abrir arquivos	Ative a caixa de seleção **Manter camadas e páginas**. Se a caixa de seleção for desativada, todas as camadas serão combinadas em uma única camada. Essa opção não está disponível para todos os formatos de arquivo.
Escolher uma página de código	Escolha uma página de código na caixa de listagem **Codificação**. Essa opção não está disponível para todos os formatos de arquivo.
Pesquisar um desenho	Digite uma palavra ou expressão na caixa de pesquisa.



É possível exibir informações sobre o arquivo, como o número da versão e a taxa de compactação. Por exemplo, uma taxa de compactação de 80% significa que o tamanho do arquivo foi reduzido em 80% depois de salvo. Você também pode ver em qual aplicativo e em que idioma o desenho foi salvo pela última vez, como também exibir as palavras-chave e as notas associadas a um desenho.



Para abrir um arquivo no qual você trabalhou recentemente, clique em **Arquivo** ▸ **Abrir recentes** e clique no nome do arquivo. Para limpar a lista de arquivos abertos recentemente, clique em **Arquivo** ▸ **Abrir recentes** ▸ **Limpar menu**.

Se houver vários arquivos abertos, é possível navegar entre eles clicando em **Janela** e, em seguida, no nome do arquivo que deseja exibir na janela de desenho.

Trabalhar com vários desenhos

Vários desenhos podem ser abertos em uma única janela de imagem, facilitando a manipulação de muitos desenhos simultaneamente. É possível acessar cada desenho aberto em sua guia no topo da janela de desenho e iniciar novos desenhos.

Desenhos abertos aparecem encaixados, mas você pode desencaixar qualquer desenho que desejar e arrastá-lo para dentro ou fora da janela do aplicativo.

Para trabalhar com vários desenhos

Para	Faça o seguinte
Alternar para outro desenho aberto	No topo da janela de desenho, clique na guia que possui o nome do arquivo que deseja. Um asterisco após o nome do arquivo mostra que o arquivo contém alterações não salvas.
Iniciar outro desenho	Clique no botão **Novo** à direita da última guia na janela de desenho.
Desencaixar um desenho	Arraste a guia para uma nova posição dentro ou fora da janela do aplicativo.

Desfazer, refazer e repetir ações

Você pode desfazer ações executadas em um desenho, a partir da ação mais recente. Se você não gostar do resultado de desfazer uma ação, pode refazê-la. Revertendo para a última versão salva de um desenho, é possível também remover uma ou mais ações. É possível repetir determinadas ações aplicadas a objetos, como esticar, preencher, mover e girar, para criar um efeito visual mais forte.

A personalização das configurações de **Desfazer** permite aumentar ou reduzir o número de ações que podem ser desfeitas ou refeitas.

Para desfazer, refazer e repetir ações

Para	Faça o seguinte
Desfazer uma ação	Clique em **Editar** ▸ **Desfazer [última ação]**.
Refazer uma ação	Clique em **Editar** ▸ **Refazer**.
Desfazer ou refazer uma série de ações	Clique em **Janela** ▸ **Inspetores** ▸ **Histórico**. No inspetor **Histórico**, escolha a ação que precede todas as ações que deseja desfazer ou escolha a última ação a ser refeita.
Reverter para a última versão salva de um desenho	Clique em **Arquivo** ▸ **Reverter**.
Repetir uma ação	Clique em **Editar** ▸ **Repetir**.



Quando você desfaz uma série de ações no inspetor **Histórico**, todas as ações listadas abaixo da ação que você clica são desfeitas.

Quando se refaz uma série de ações no inspetor **Histórico**, a ação em que você clica e todas as ações anteriores desfeitas são refeitas.

Para repetir uma ação em outro objeto ou grupo de objetos, selecione o objeto ou os objetos e clique em **Editar** ▸ **Repetir**.

Para especificar as configurações de Desfazer

1. Clicar no menu **CorelDRAW** ▸ **Preferências** ▸ **CorelDRAW**.
2. Clique em **Geral** no painel esquerdo da caixa de diálogo que aparece.
3. Na área **Níveis para desfazer**, digite um valor na caixa **Regular** para especificar o número de ações que pode ser revertido quando você usa o comando **Desfazer** com objetos vetoriais.

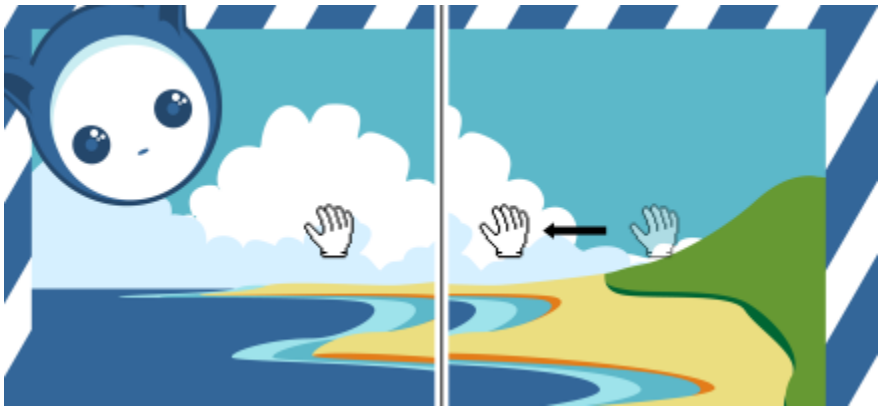
O único limite ao valor especificado são os recursos de memória do computador. Quanto mais alto o valor especificado, maior será a demanda de recursos da memória.

Zoom, enquadrar e rolar

Você pode alterar a exibição de um desenho aplicando mais zoom, para olhar mais de perto, ou aplicando menos zoom, para ver mais do desenho. Experimente diversas opções de zoom para determinar o detalhamento desejado.

É possível aplicar mais zoom e menos zoom usando atalhos comuns de teclado, compatíveis com navegadores da Web e outros aplicativos.

Enquadrar e rolar são duas maneiras adicionais de exibir áreas específicas de um desenho. Quando se trabalha com altos níveis de ampliação ou com desenhos grandes, pode ser que não se consiga ver todo o desenho. O enquadramento e a rolagem permitem movimentar a página na janela de desenho para exibir áreas ocultadas anteriormente.



Use a ferramenta Enquadramento para enquadrar em torno de uma imagem grande e exibir áreas específicas.

Também é possível usar o modo de Enquadramento Rápido para alterar de qualquer ferramenta ativa para a ferramenta de **Enquadramento**. Esse recurso deixa que você enquadre sem ter que mudar de ferramentas.

Você pode ampliar e reduzir ao enquadrar e enquadrar ao aplicar zoom. Dessa forma, é possível evitar a alternância entre as duas ferramentas. Você pode especificar configurações padrão de zoom e enquadramento.

Se você utilizar o botão de rolagem do mouse, ele amplia e reduz por padrão.Você pode definir incrementos de zoom personalizados para aplicar zoom com o botão de rolagem do mouse.

Enquanto você estiver aplicando zoom e enquadramento, uma pré-visualização de baixa resolução do documento será exibida. Você pode ocultar a pré-visualização de baixa resolução ao aplicar zoom com o mouse e aplicar enquadramento com a ferramenta **Enquadramento** ou ocultá-la de qualquer dispositivo ou método que estiver usando para aplicar zoom e enquadramento.

Você pode rolar um desenho usando as barras de rolagem que fazem fronteira com a janela de desenho. Você pode exibir ou ocultar as barras de rolagem nas Preferências do sistema (área **Geral** ▸ **Mostrar barras de rolagem**) do seu macOS.

Para aplicar zoom

1 Na caixa de ferramentas, clique na ferramenta **Zoom** .

2 Na barra de propriedades, clique em uma das seguintes opções:

- **Mais zoom** — permite aumentar o nível de ampliação
- **Menos zoom** — permite diminuir o nível de ampliação
- **Zoom para selecionado** — ajusta o nível de ampliação para ajustar-se aos objetos selecionados na página ativa ou às páginas selecionadas na exibição de várias páginas
- **Zoom em todos os objetos** — ajusta o nível de ampliação de acordo com a altura da página ativa
- **Zoom em todas as páginas** — ajusta o nível de ampliação para ajustar todas as páginas na exibição de várias páginas
- **Zoom para página** — ajusta o nível de ampliação para caber na página ativa
- **Zoom na largura da página** — ajusta o nível de ampliação de acordo com a largura da página ativa
- **Zoom na altura da página** — ajusta o nível de ampliação de acordo com a altura da página ativa

O botão **Zoom para todas as páginas** está disponível somente na visualização de várias páginas. Para obter informações sobre a visualização de várias páginas, consulte "Visualizações de página" na página 741..

O botão **Zoom para a seleção** fica disponível somente se objetos ou páginas forem selecionados antes de você clicar na ferramenta **Zoom**.

Você também pode usar mais zoom, menos zoom e aplicar zoom a todos os objetos com o uso dos comandos **Mais zoom**, **Menos zoom** e **Zoom para ajustar** no menu **Exibir**.

Quando você não estiver editando texto, também pode acessar a ferramenta **Zoom** pressionando **Z**.

Usando a ferramenta de **Zoom**, você pode também aumentar o zoom em qualquer lugar na janela de desenho ou arrastando para selecionar uma área específica para aumentar. Para aplicar menos zoom, pressione Control e clique na janela de desenho.

Também é possível aumentar o zoom usando a ferramenta **Enquadramento** e clicando duas vezes na janela de desenho. Para aplicar menos zoom, clique com o botão direito do mouse na janela de desenho.

Para aplicar zoom usando atalhos de teclado

- Siga um dos procedimentos abaixo:
  - Para aumentar o zoom, pressione **Command+(+)**.
  - Para diminuir o zoom, pressione **Command+(+)**.
  - Para aplicar zoom a todos os objetos, pressione **Command+2**.

É possível usar esses atalhos do teclado para ajustar o nível de zoom na janela do documento assim como nas caixas de diálogo e nos labs que apresentam janelas de visualização, tais como a caixa de diálogo Visualização de impressão, PowerTRACE™, Lab de ajuste de imagem e muito mais.

Para enquadrar na janela de desenho

1 Na caixa de ferramentas, clique na ferramenta **Enquadramento** .

2 Arraste na janela de desenho até exibir a área desejada.

Quando não estiver editando texto, você também pode acessar a ferramenta **Enquadramento** pressionando a tecla **H**.

Para alterar para o modo Enquadramento Rápido

1 Clique em qualquer seleção, desenho ou ferramenta de modelagem, e comece a usar.

2 Mantenha pressionada a roda ou botão do meio do mouse e arraste na janela de desenho.

Para especificar configurações de zoom padrão

1 Clique no menu **CorelDRAW** ▸ **Preferências** ▸ **Ferramentas**.

2 No painel esquerdo da caixa de diálogo que aparece, clique em **Zoom/Enquadrar**.

3 Para especificar a ação da ferramenta **Zoom** ou **Enquadrar** ao pressionar Control e clicar na janela do desenho, ative uma das opções a seguir:
- **Menos zoom** — aplica menos zoom por um fator de dois
- **Menu contextual** — exibe um menu de comandos que permite aplicar zoom em um nível específico

4 Para especificar como a página aparece quando o zoom está configurado em 100%, habilite ou desabilite a caixa de marcação **Zoom relativo a 1:1**.
- Quando a opção está habilitada, um zoom de 100% exibe as dimensões no mundo real.
- Quando a opção está desabilitada, um zoom de 100% exibe a página inteira, independente das dimensões no mundo real.

5 Para especificar como a página aparece quando você aumenta e diminui o zoom usando a roda do mouse, habilite ou desabilite a caixa de marcação **Centralizar mouse ao usar o zoom na roda do mouse**.
- Quando a opção está habilitada, a área onde o apontador do mouse está localizado se move para o centro da tela conforme você aumenta ou diminui o zoom ou usando a roda do mouse.
- Quando a opção está desabilitada, a área onde o apontador do mouse está localizado fica na mesma posição conforme você aumenta ou diminui o zoom ou usando a roda do mouse.

Para definir incrementos padrão para zoom com o botão de rolagem do mouse

1 Clicar no menu **CorelDRAW** ▸ **Preferências** ▸ **CorelDRAW**.

2 No painel à esquerda da caixa de diálogo **Preferências**, clique em **Exibir**.

3 Na área **Navegação**, mova o controle deslizante **Taxa de zoom**.

Para restaurar os incrementos padrão de zoom com o botão de rolagem do mouse, clique no botão **Redefinir**.

Para ocultar ou exibir uma pré-visualização de baixa resolução ao aplicar zoom e enquadramento

1 Clicar no menu **CorelDRAW** ▸ **Preferências** ▸ **CorelDRAW**.

2 No painel à esquerda da caixa de diálogo **Preferências**, clique em **Exibir**.

3 Na área **Navegação**, escolha uma das seguintes opções na caixa **Pré-visualização de baixa resolução para aplicação responsiva de zoom e enquadramento**:

- **Ocultar para mouse** — mostra o documento em alta resolução quando você aplica zoom com o mouse e um enquadramento com a ferramenta **Enquadramento**, mas habilita uma visualização em baixa resolução para outros métodos, como o toque
- **Mostrar sempre** – mostra uma pré-visualização do documento em baixa resolução para todos os métodos e dispositivos usados para aplicar zoom e enquadramento
- **Nunca exibir** — oculta sempre a pré-visualização de baixa resolução e mostra o documento em alta resolução

Visualizar desenhos

Você pode visualizar um desenho para ver como será sua aparência depois de impresso ou exportado. Quando se visualiza um desenho, somente os objetos na página de desenho e na área imediata da janela de desenho são exibidos, e você pode ver todas as camadas definidas para impressão na janela de encaixe **Objetos**. Para ver objetos específicos de um desenho mais de perto, selecione e visualize-os. Quando os objetos selecionados são visualizados, o restante do desenho fica oculto.

Antes de visualizar um desenho é possível especificar o modo de visualização. O modo de visualização afeta a velocidade de exibição da visualização e o detalhamento exibido na janela de desenho.

Por padrão, as bordas de uma página são exibidas na janela de desenho, mas é possível ocultá-las a qualquer momento. Se a intenção for imprimir o desenho, é possível exibir a área real da impressão e o sangramento, que é a parte do desenho que ultrapassa as bordas da página. Sangramentos são úteis quando um desenho contém um fundo de página colorido ou objetos posicionados na borda da página. Os sangramentos garantem que nenhum espaço em branco seja exibido entre as bordas de um desenho e a borda do papel depois que a impressora cortar, encadernar e aparar o documento.

Para visualizar um desenho

- Clique em **Exibir** ▸ **Visualização de tela cheia**.

  Clique em qualquer lugar da tela ou pressione qualquer tecla para retornar à janela do aplicativo.



É possível pressionar **Page up** e **Page down** para visualizar páginas em um desenho de várias páginas.

Para visualizar objetos selecionados

1. Selecione os objetos.
2. Clique em **Exibir** ▸ **Visualizar somente selecionados**.

   Clique em qualquer lugar da tela ou pressione qualquer tecla para retornar à janela do aplicativo.



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

Para escolher um modo de visualização de tela cheia

1. Clicar no menu **CorelDRAW** ▸ **Preferências** ▸ **CorelDRAW**.
2. No painel esquerdo da caixa de diálogo que aparece, clique em **Exibir**.
3. Na área **Visualização de tela cheia**, ative uma das opções a seguir:
   - **Usar exibição normal** — os desenhos aparecem sem preenchimentos PostScript ou bitmaps de alta resolução e não é utilizada a suavização de serrilhado.
   - **Usar exibição aperfeiçoada** — os desenhos aparecem com ou sem preenchimentos PostScript e a suavização de serrilhado é utilizada para aguçar a exibição dos desenhos.

Para definir a exibição da página

1 Clique em **Layout** ▸ **Documento Preferências**.

2 No painel esquerdo da caixa de diálogo que aparece, clique em **Tamanho da página**.

3 Ative ou desative as seguintes caixas de seleção:

- **Mostrar borda da página** — exibe ou oculta as bordas da página
- **Mostrar área de sangramento** — exibe ou oculta a área do desenho que ultrapassa a borda da página. Para alterar a área de limites de página, digite um valor na caixa de **Limites**.



Talvez também seja necessário configurar um limite de sangramento se você for preparar um desenho para impressão comercial. Para mais informações, consulte "Para definir um limite de sangramento" na página 879.



Você também pode clicar em **Exibir** ▸ **Página** ▸ **Borda da página** ou **Exibir** ▸ **Página** ▸ **Sangramento**.

Você pode exibir a área imprimível de um desenho clicando em **Exibir** ▸ **Página** ▸ **Área imprimível**. A área imprimível normalmente é indicada por duas linhas pontilhadas dentro ou ao redor da página, dependendo das configurações de impressão atuais. Um contorno indica a área que pode ser impressa na impressora atual; o outro indica o tamanho do papel que a impressora está configurada para usar.

Modos de exibição

Enquanto você trabalha, o CorelDRAW permite exibir um desenho em quaisquer dos seguintes modos:

- **Aramado** — exibe um contorno do desenho, ocultando preenchimentos, extrusões, contornos e sombreamentos, além de exibir os bitmaps em modo monocromático. Esse modo permite visualizar rapidamente os elementos básicos do desenho.
- **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.
- **Aperfeiçoado** — exibe um desenho com preenchimentos PostScript, bitmaps de alta resolução e gráficos vetoriais com suavização do serrilhado.
- **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 exibições também permite ver a aparência que o desenho terá quando for exportado em um formato de arquivo de bitmap.
- **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. Para mais informações sobre como sobrepor impressão de objetos, consulte "Para sobrepor separações de cores selecionadas" na página 883.
- **Converte efeitos complexos** — 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.

O modo de exibição escolhido tem efeito pelo tempo necessário para abrir ou exibir um desenho no monitor. Por exemplo, um desenho exibido em Aramado demora menos tempo para ser atualizado ou aberto do que um desenho exibido no modo Simular impressões sobrepostas.



Modo de exibição Aramado (esquerda); modo de exibição Aprimorado (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.

Para escolher um modo de exibição

- Clique em **Exibir** e clique em um dos seguintes modos:
  - **Aramado**
  - **Normal**
  - **Aperfeiçoado**
  - **Pixels**
  - **Simular impressões sobrepostas**
  - **Converter efeitos complexos em bitmaps**

Para impressões sobrepostas é importante visualizar os objetos no modo **Simular impressões sobrepostas** antes de imprimir. Os tipos de objetos que você incluir na impressão sobreposta e os tipos de cores misturadas determinam como as cores da impressão sobreposta são combinadas. Para mais informações sobre impressão sobreposta, consulte "Cobertura de cor e impressão sobreposta" na página 882.

Para definir o modo de exibição padrão, clique em **Layout** ▸ **Documento Preferências**, clique em **Geral** e escolha uma opção da caixa de listagem **Modo de exibição**.

Visualizações

É possível salvar uma exibição de qualquer parte de um desenho. Por exemplo, você pode salvar a exibição de um objeto em uma ampliação de 230% e, em seguida, retornar à essa exibição específica a qualquer momento.

Para salvar uma visualização

1 Clique em **Janela** ▸ **Inspetores** ▸ **Visualizações**.

2 Clique no botão **Adicionar exibição atual** +.

Você também pode

Renomear uma exibição	Clique duas vezes no nome da exibição e digite um novo nome.

Você também pode

Excluir uma exibição salva	Clique em uma exibição e clique no botão **Excluir exibição atual**  .



Também é possível salvar a exibição atual clicando na ferramenta **Zoom** ou **Enquadramento** na caixa de ferramentas, clicando na caixa de listagem **Níveis de zoom** na barra de ferramentas padrão, digitando um nome e pressionando **Retorno**.

Para alternar para uma exibição salva

1. Clique em **Janela** ▸ **Inspetores** ▸ **Visualizações**.
2. Clique em uma visualização no inspetor **Visualizações**.



Você também pode alternar para uma exibição salva, selecionando-a na caixa de listagem **Níveis de zoom** na barra de ferramentas padrão.

Salvar desenhos

Por padrão, os desenhos são salvos no formato de arquivo do CorelDRAW (CDR) e são compatíveis com a versão mais recente do aplicativo. Também é possível salvar um desenho compatível com uma versão anterior do CorelDRAW Graphics Suite e especificar opções de salvamento. Essas opções são úteis quando o arquivo contém novos recursos de texto, preenchimento e transparência que não têm suporte em versões anteriores. Para fluxos de trabalho que exigem salvar documentos em outra versão do aplicativo, você pode especificar uma versão de salvamento padrão. Isso garante que os documentos sejam salvos automaticamente na versão escolhida, minimizando as etapas manuais e reduzindo erros.

Você também pode salvar um desenho em outros formatos de arquivo vetorial. Para usar o desenho em outro aplicativo, salve-o em um formato de arquivo que tenha suporte pelo aplicativo. Para mais informações sobre salvar arquivos em outros formatos, consulte "Exportar arquivos" na página 911.

Você pode também salvar objetos selecionados em um desenho. No caso de desenhos grandes, salvar somente os objetos selecionados reduz o tamanho do arquivo, o que pode diminuir o tempo necessário para carregar o desenho.

Também é possível salvar um desenho como um modelo, o que permite criar outros desenhos com as mesmas propriedades. Para obter informações sobre como salvar um desenho como um modelo, consulte "Modelos" na página 707.

Para salvar um desenho

1. Clique em **Arquivo** ▸ **Salvar como**.
2. Digite um nome de arquivo na caixa **Salvar como**.
3. Localize a pasta onde deseja salvar o arquivo.

Você também pode

Salvar somente os objetos selecionados	Ative a **Salvar somente elementos selecionados**. Essa opção está disponível apenas se houver objetos selecionados no desenho.

Se estiver usando uma versão de avaliação expirada do CorelDRAW, não conseguirá salvar os desenhos.

Salvar um desenho em uma versão anterior do CorelDRAW pode resultar na perda de alguns efeitos que não estavam disponíveis na versão anterior do aplicativo.

Também é possível também salvar um desenho clicando em **Arquivo** ▸ **Salvar**.

Para definir uma versão de salvamento padrão

1. Clique em **CorelDRAW** no menu ▸ **Preferências** ▸ **CorelDRAW**.
2. Clique em **Salvar**.
3. Escolha uma versão na lista suspensa **Definir versão padrão**.

Para salvar um desenho compatível com uma versão anterior do CorelDRAW

1. Clique em **Arquivo** ▸ **Salvar como**.
2. Digite um nome de arquivo na caixa **Salvar como**.
3. Localize a pasta onde deseja salvar o arquivo.
4. Escolha uma versão na caixa de listagem **Versão**.
5. Clique em **Salvar**.

   Se o desenho incluir novos recursos, habilite uma das opções a seguir na caixa de diálogo **Salvar como versão anterior**:

   - **Manter aparência** — preserva a aparência do texto, preenchimentos, contornos e transparências quando o arquivo é aberto em uma versão anterior do CorelDRAW. Entretanto, essa opção pode limitar a edição.
   - **Manter editável** — preserva o arquivo editável. Entretanto, essa opção pode alterar a aparência do texto, contornos, preenchimentos e transparências quando o arquivo é aberto em uma versão anterior do CorelDRAW.

Você também pode

Especificar configurações de salvamento	Clique no menu **CorelDRAW** ▸ **Preferências** ▸ **CorelDRAW**. Clique em **Salvar** e ative uma das seguintes opções: • **Manter a aparência (adequado para edições limitadas)** • **Manter editável (pode alterar a aparência)**
Desativar o prompt que aparece ao salvar em uma versão anterior	Clique no menu **CorelDRAW** ▸ **Preferências** ▸ **CorelDRAW**. Clique em **Salvar** e desativar a caixa de seleção **Perguntar quanto salvar**.

Arquivos bloqueados

Em um ambiente corporativo, você pode abrir um arquivo bloqueado que já esteja sendo editado por outro usuário. Você pode salvar as alterações feitas em um arquivo bloqueado por meio de uma das seguintes maneiras:

- Se o outro usuário houver modificado o arquivo ou ainda estiver com o arquivo aberto, você terá que salvar o arquivo com outro nome clicando em **Arquivo** ▸ **Salvar como**.
- Se o outro usuário tiver fechado o arquivo sem modificá-lo, você poderá salvar as alterações clicando em **Arquivo** ▸ **Salvar**.

Fazer cópia de segurança e recuperar arquivos

CorelDRAW pode salvar automaticamente cópias de backup de desenhos e solicitar sua recuperação no caso de um erro do sistema. O recurso de backup cria uma cópia quando um desenho é salvo. A cópia de backup não contém as alterações que você fez desde a última vez que abriu o arquivo. Ela recebe o nome **backup_de_nome_de_arquivo** e é sempre armazenada na mesma pasta do desenho original. É possível alterar o local onde os arquivos de backup são salvos.

O recurso de cópia de segurança automática salva os desenhos abertos e modificados. Arquivos de backup automático são nomeados cópia_de_segurança_automática_de_nome_do_arquivo. Durante qualquer sessão de trabalho com o CorelDRAW, é possível definir o intervalo de tempo para fazer o backup automático de arquivos e especificar se os arquivos devem ser salvos em sua pasta temporária (o local padrão) ou em uma pasta de sua preferência. Você pode recuperar os arquivos de backup da pasta temporária ou especificada ao reiniciar o CorelDRAWapós um erro do sistema. Se optar por não recuperar o arquivo de backup, ele é automaticamente apagado quando você sair da aplicação.

Para especificar configurações de backup e backup automático

1 Clicar no menu **CorelDRAW** ▸ **Preferências** ▸ **CorelDRAW**.

2 No painel esquerdo da caixa de diálogo que aparece, clique **Salvar**.

3 Realizar uma tarefa a partir da seguinte tabela.

Para	Faça o seguinte
Criar um arquivo de backup antes de salvar	Ativar a caixa de seleção **Fazer backup do arquivo original antes de salvar**.
Alterar o local onde os arquivos de backup são salvos	Na área **Fazer backup em**, ative a opção **Escolher local**. Clique em **Procurar** e acesse a pasta que você deseja.
Especificar configurações de backup automático	Para definir a frequência do backup automático de arquivos, ative a caixa de seleção **Fazer cópia de segurança a cada** e escolha um valor na caixa de listagem **Minutos**. Para escolher o local para um backup automático de arquivos, na área **Fazer a cópia de segurança em**, habilite uma das seguintes opções: • **Pasta temporária** — permite que você salve arquivos de cópia de segurança automática na pasta temporária • **Escolher local** — permite especificar a pasta para arquivos de cópia de segurança automática.
Desativar o recurso de cópia de segurança automática	Escolha **Nunca** na caixa de listagem **Minutos**.



Todos os arquivos abertos ou modificados que não estão no formato de arquivo CorelDRAW (CDR) são salvos como CorelDRAW.



Para cancelar a criação de um arquivo de cópia de segurança automática, pressione **Esc** enquanto um arquivo estiver sendo salvo.

Para recuperar um arquivo de cópia de segurança

1 Reinicie o CorelDRAW.
2 Clique em **OK** na caixa de diálogo exibida.
A caixa de diálogo Recuperação de arquivo é exibida na inicialização após um erro do sistema.
3 Salve e renomeie o arquivo na pasta especificada.



Se você clicar em **Cancelar**, o CorelDRAW ignora o arquivo de backup e o exclui quando ao sair da aplicação.

Adicionar e acessar informações sobre o desenho

CorelDRAW permite adicionar a um desenho informações de referência, como idioma, título, autor, assunto, palavras-chave, classificação e outras anotações. Embora a inclusão de informações sobre o documento seja opcional, ela facilita a organização e a localização dos desenhos depois.

O aplicativo também 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.

Adicionar e acessar informações sobre o desenho

1 Clique em **Arquivo** ▸ **Propriedades do documento**.
2 Na caixa de diálogo **Propriedades do documento**, digite texto em uma ou mais das seguintes caixas:
- **Idioma**
- **Título**
- **Assunto**
- **Autor**
- **Direitos autorais**
- **Palavras-chave**
- **Observações**

3 Para especificar uma classificação, escolha uma opção na caixa de listagem **Classificação**.
4 Clique em **OK**.



É possível modificar as informações do desenho a qualquer momento.

Fechar desenhos

É possível fechar um ou vários desenhos a qualquer momento antes de sair do CorelDRAW.

Para fechar desenhos

Para	Faça o seguinte
Fechar um desenho	Clique em **Arquivo** ▸ **Fechar guia**.

Para	Faça o seguinte
Fechar todos os desenhos	Clique em **Arquivo** ▸ **Fechar janela**.



Se não conseguir fechar um documento, pode haver uma tarefa, por exemplo, de impressão ou salvamento, em andamento ou uma tarefa com falha. Consulte a barra de status para exibir o status de uma tarefa.

Desativar mensagens de aviso

Podem aparecer mensagens de aviso enquanto se trabalha no aplicativo. Os avisos explicam as consequências de uma ação que se está prestes a executar e informam sobre as alterações permanentes que podem resultar dessa ação. Apesar de os avisos serem úteis, eles podem ser desativados para não se ter de continuar a vê-los depois de estar familiarizado com o software. Evite desativar os avisos até se sentir seguro com o aplicativo e estar familiarizado com os resultados dos comandos utilizados.

Para desativar mensagens de aviso

1. Clicar no menu **CorelDRAW** ▸ **Preferências** ▸ **CorelDRAW**.
2. Clique em **Avisos**.
3. Desative uma ou mais das caixas de seleção.

Edite enquanto imprime, salva e exporta documentos

Se você quiser continuar com as tarefas de edição enquanto imprime, salva ou exporta um documento, é possível ativar as tarefas em segundo plano. Essa configuração permite usar um núcleo da CPU do computador (Unidade Central de Processamento) para editar e outro núcleo para imprimir, salvar e exportar.

Para ativar tarefas em segundo plano

1. Clique no menu do **CorelDRAW** ▸ **Preferências** ▸ **Global**.
2. Clicar em **Geral**.
3. Ative a caixa de seleção **Ativar tarefas em segundo plano**.

Suporte de Touch Bar

O CorelDRAW permite que você aproveite a Touch Bar, uma tela sensível ao toque localizada acima do teclado nos modelos suportados do MacBook Pro. A Touch Bar geralmente mostra a faixa de controle que fornece acesso rápido a Esc, brilho, volume e Siri, além dos controles mais usados do programa ativo. Se não vir os controles do aplicativo na Touch Bar, você poderá ajustar as preferências do sistema para exibi-los.

Quando o CorelDRAW está ativo, os controles na Touch Bar são alterados dependendo dos objetos ou ferramentas selecionados. Por exemplo, quando não há objetos selecionados, a Touch Bar permite usar mais ou menos zoom, além de mostrar e ocultar a grade e as linhas-guia. Você também pode chamar a Visualização de tela cheia com um único clique. Quando estiver modelando objetos com a ferramenta **Forma**, você poderá acessar os controles relacionados à edição de nós. Ao editar texto, você pode rapidamente torná-lo negrito ou itálico ou exibir opções de alinhamento de texto.

Para exibir controles de aplicativos na Touch Bar

1. Abra o painel **Preferências do sistema** do seu macOS e clique em **Teclado**.
2. A partir da caixa de listagem **Touch Bar mostra**, selecione **Controles do aplicativo com faixa de controle** ou **Controles do aplicativo**.



Tour pela área de trabalho do CorelDRAW

Familiarizar-se com a terminologia e a área de trabalho do CorelDRAW ajudará a seguir os conceitos e procedimentos encontrados no Guia do Usuário e na Ajuda.

Nesta seção, você aprenderá sobre:

- "Termos do CorelDRAW" (página 85)
- "Janela do aplicativo" (página 86)
- "A barra de ferramentas" (página 87)
- "Caixa de ferramentas" (página 89)
- "Barra de propriedades" (página 102)
- "Inspetores" (página 102)
- "Barra de status" (página 103)
- "Navegador de documentos" (página 103)

Termos do CorelDRAW

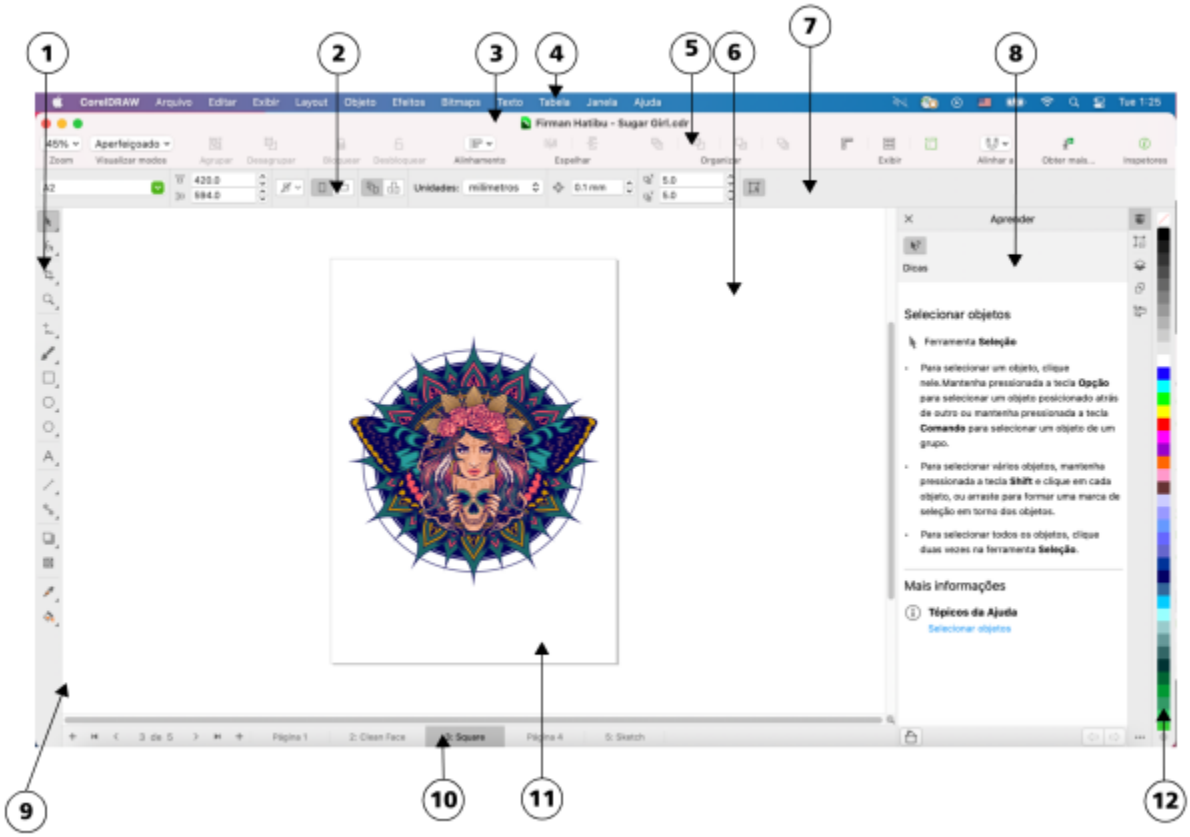
Antes de começar a utilizar o CorelDRAW, familiarize-se com os termos a seguir.

Termo	Descrição
Objeto	Um elemento de um desenho, como uma imagem, forma, linha, texto, curva, símbolo ou camada
Desenho	O trabalho criado no CorelDRAW; por exemplo, arte-final personalizada, logotipos, pôsteres e boletins informativos.
Gráfico vetorial	Uma imagem gerada a partir de descrições matemáticas que determinam a posição, o comprimento e a direção em que as linhas são desenhadas
Bitmap	Uma imagem composta de grades de pixels ou pontos.

Termo	Descrição
Inspetor	Uma janela que contém comandos e configurações relevantes a uma determinada ferramenta ou tarefa.
Menu desdobrável	Um grupo de ferramentas ou itens de menu relacionados.
Caixa de listagem	Uma lista de opções que se abre quando o usuário clica no botão de seta para baixo
Texto artístico	Um tipo de texto ao qual você pode aplicar efeitos especiais, como sombras.
Texto de parágrafo	Um tipo de texto ao qual você pode aplicar opções de formatação e que pode ser editado em grandes blocos.

Janela do aplicativo

A janela do aplicativo CorelDRAW aparece abaixo.



Os números circulados correspondem aos números na tabela a seguir, que descreve os principais componentes da janela do aplicativo. Arte final por Firman Hatibu.

Parte	Descrição
1. Caixa de ferramentas	Contém ferramentas para criar e modificar objetos no desenho
2. Guia Documentação	Permite que você se movimente rapidamente entre documentos abertos
3. Barra de título	A área que exibe o título do desenho selecionado no momento.
4. Barra de menus	Contém opções de menu suspenso
5. Barra de ferramentas	Contém atalhos para menus e outros comandos
6. Janela de desenho	A área fora da página de desenho circundada por barras de rolagem e controles do aplicativo.
7. Barra de propriedades	Uma barra com comandos relacionados à ferramenta ou ao objeto ativo. Por exemplo, quando a ferramenta de **texto** está ativa, a barra de propriedades de texto exibe comandos para criar e editar texto.
8. Inspetor	Exibe controles relacionados a tarefa e ferramenta, tais como botões de comando, opções e caixas de listagem para modificar desenhos
9. Réguas	Uma barra horizontal ou vertical, marcada em unidades, utilizada para determinar o tamanho e posição de objetos
10. Paleta de documentos	Uma barra que contém amostras de cores para o documento atual
11. Página de desenho	A área imprimível dentro da janela de desenho
12. Paleta de cores	Uma barra que contém amostras de cores



Para alternar entre exibir e ocultar as réguas, consulte "Para ocultar ou exibir as réguas" na página 760.

A barra de ferramentas

A barra de ferramentas , que é exibida por padrão, contém botões e controles que são atalhos para vários dos comandos de menu.

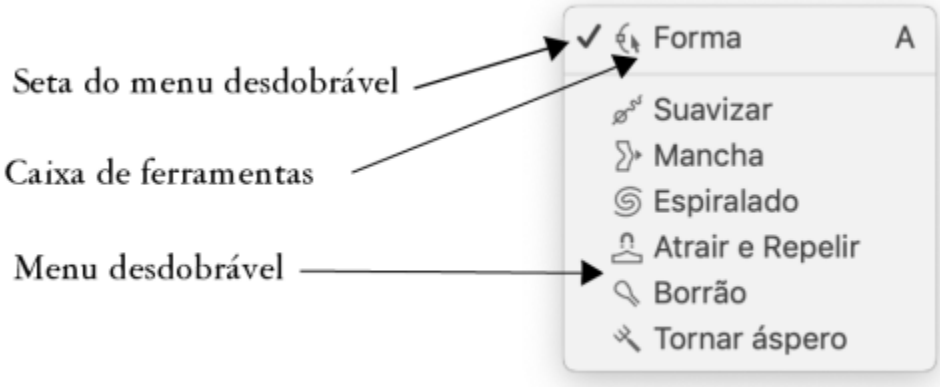
Clique neste botão	Para
	Especificar um nível de magnificação
	Escolher um modo de exibição
	Agrupar objetos
	Separar um grupo de objetos
	Desativar a edição de objetos selecionados
	Ativar a edição de objetos selecionados
	Alinhar objetos em relação a outros objetos
	Espelhar objetos horizontalmente
	Espelhar objetos verticalmente
	Mover objeto para o topo da ordem de empilhamento
	Mover o objeto para o fim da ordem de empilhamento
	Mover objeto um nível acima na ordem de empilhamento
	Mover o objeto um nível abaixo na ordem de empilhamento

Clique neste botão	Para
	Mostrar ou ocultar réguas
	Mostrar ou ocultar grade
	Mostrar ou ocultar linhas-guia
	Selecionar um método para alinhar objetos
	Acesse a caixa de diálogo **Obter mais** para fazer o download de outras ferramentas criativas
	Exibir ou ocultar o painel **Inspetor**

Para alternar entre exibir e ocultar a barra de ferramentas, clique em **Exibir** ▸ **Exibir/Ocultar barra de ferramentas**.

Caixa de ferramentas

A caixa de ferramentas contém ferramentas para desenho e edição de imagens. Algumas ferramentas ficam visíveis por padrão, enquanto outras são agrupadas em menus desdobráveis. Menus desdobráveis são exibidos com um conjunto de ferramentas relacionadas do CorelDRAW. Uma pequena seta de menu desdobrável no canto inferior direito de um botão de caixa de ferramentas indica um menu desdobrável. Você pode acessar as ferramentas em um menu desdobrável clicando na seta de menu desdobrável.

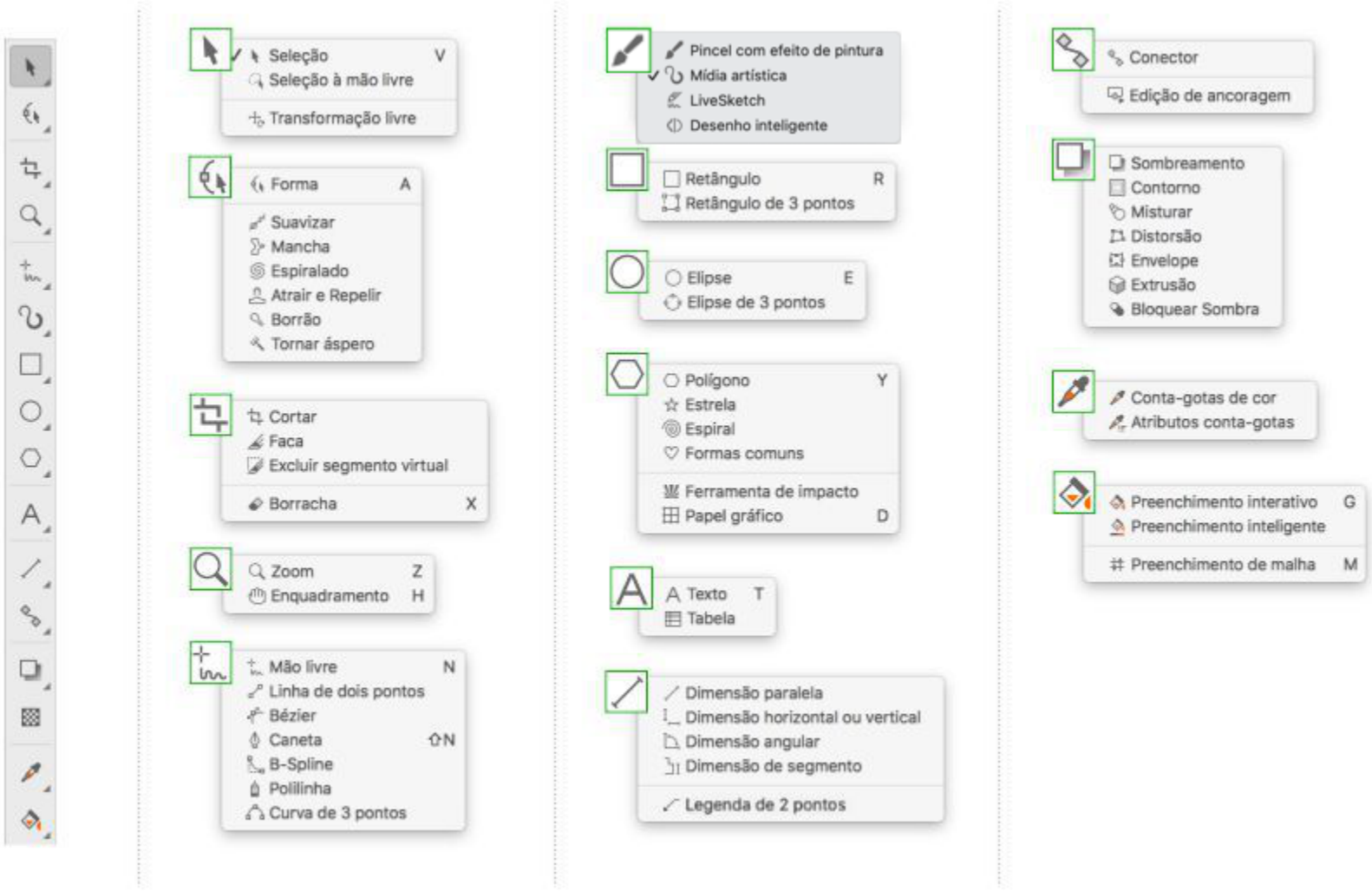


Na área de trabalho padrão, clicar na seta de menu desdobrável da ferramenta Forma abre o menu desdobrável Ferramentas para editar formas.

Algumas ferramentas na barra de ferramentas não ficam visíveis por padrão. Você pode escolher quais ferramentas exibir na caixa de ferramentas.

Localizar ferramentas

A ilustração a seguir mostra os outros menus desdobráveis da caixa de ferramentas padrão CorelDRAW e pode ajudar você a localizar ferramentas com maior facilidade.



A tabela a seguir fornece descrições das ferramentas da caixa de ferramentas do CorelDRAW.

Ferramentas Seleção



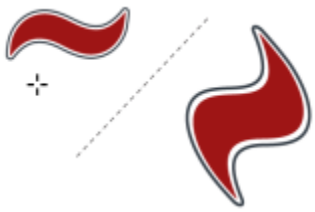
A ferramenta **Seleção** permite selecionar, dimensionar, inclinar e girar objetos.



A ferramenta **Seleção à mão livre** permite que você selecione objetos usando uma marca de seleção à mão livre.



A ferramenta **Transformação livre** permite transformar um objeto usando as ferramentas **Rotação livre**, **Reflexão de ângulo livre**, **Escala livre** e **Inclinação livre**.

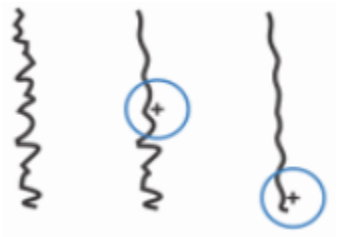


Ferramentas para editar formas

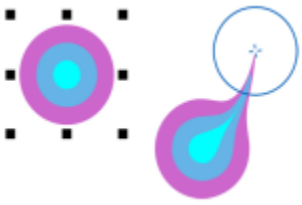
A ferramenta **Forma** permite editar a forma dos objetos.



A ferramenta **Suavizar** permite suavizar objetos de curva para remover bordas serrilhadas e reduzir o número de nós.

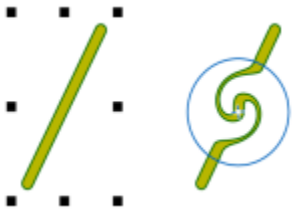


A ferramenta **Mancha** permite que você ajuste um objeto puxando as extensões ou criando recuos ao longo do seu contorno.



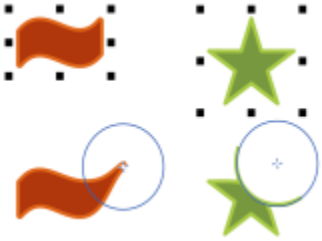


a ferramenta **Espiralado** permite que você crie efeitos espiralados arrastando as bordas dos objetos.





A ferramenta **Atrair e Repelir** permite que você modele objetos atraindo nós para o cursor ou empurrando os nós do cursor.



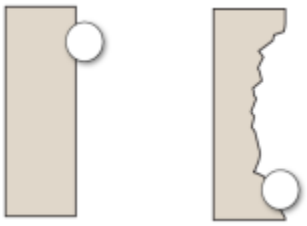


A ferramenta **Borrar** permite distorcer um objeto vetorial arrastando ao longo do seu contorno.





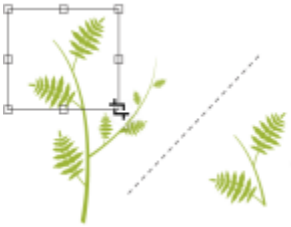
A ferramenta **Áspero** permite distorcer o contorno de um objeto vetorial arrastando-o ao longo de seu contorno.



Ferramentas Cortar

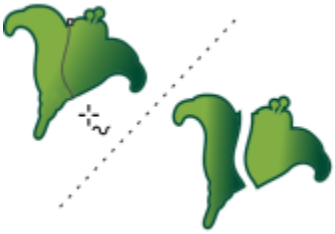


A ferramenta **Cortar** permite remover áreas indesejadas dos objetos.



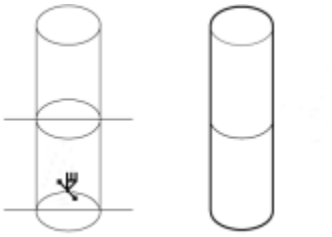


A ferramenta **Faca** permite que você fatie objetos, grupos de objetos e bitmaps ao longo de qualquer caminho que você especificar.





A ferramenta **Excluir segmento virtual** permite excluir as partes de objetos entre interseções.





A ferramenta **Borracha** permite remover áreas do desenho.



Ferramentas Zoom

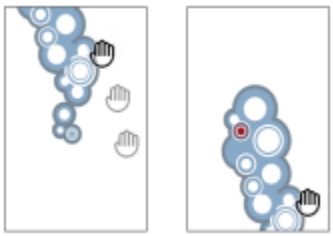


A ferramenta **Zoom** permite alterar o nível de ampliação na janela de desenho.





A ferramenta **Enquadramento** permite controlar qual parte do desenho fica visível na janela de desenho.



Ferramentas Curva

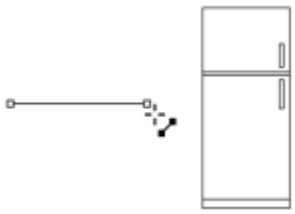


A ferramenta **Mão livre** permite desenhar curvas e segmentos de linha únicos.



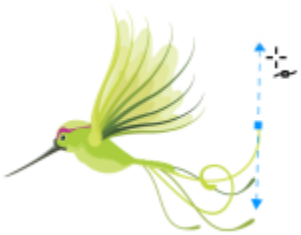


A ferramenta **Linha de 2 pontos** permite desenhar um segmento de linha reta de dois pontos.



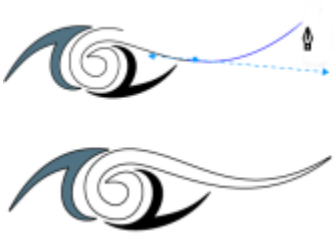


A ferramenta **Bézier** permite desenhar curvas, um segmento de cada vez.



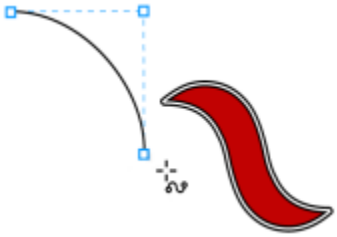


A ferramenta **Caneta** permite desenhar curvas, um segmento por vez.



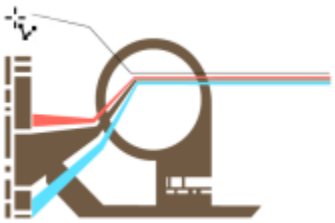


A ferramenta **B-spline** permite desenhar linhas curvas definindo pontos de controle que modelam a curva sem quebrá-la em segmentos.





A ferramenta **Polilinha** permite desenhar linhas e curvas no modo de visualização.





A ferramenta **Curva de 3 pontos** permite desenhar uma curva definindo os pontos inicial, final e central.



Ferramentas de desenho



A ferramenta **Pincel de pintura** permite aplicar uma pincelada baseada em pixels com tinta, mídia seca ou pincel digital.



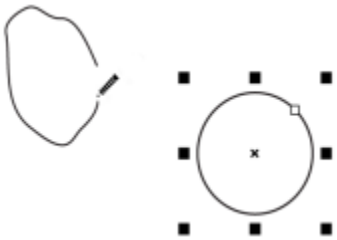


A ferramenta **Mídia artística** fornece acesso às ferramentas **Predefinição**, **Pincel vetor**, **Espalhador**, **Caligráfico** e **Expressão**.



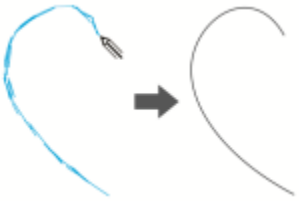


A ferramenta **Desenho inteligente** converte pinceladas à mão livre em formas básicas e curvas suavizadas.





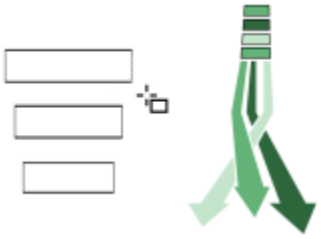
A ferramenta **LiveSketch** ™ permite que você esboce naturalmente com ajuste inteligente da pincelada.



Ferramentas Retângulo

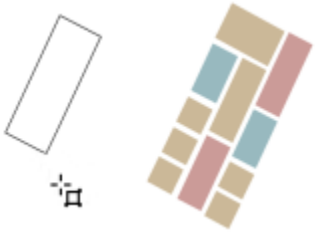


A ferramenta **Retângulo** permite desenhar retângulos e quadrados.





A ferramenta **Retângulo com 3 pontos** permite desenhar retângulos em um ângulo.



Ferramentas Elipse

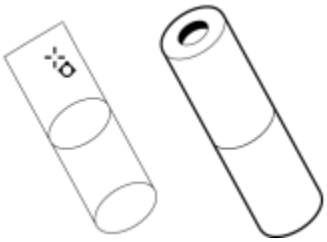


A ferramenta **Elipse** permite desenhar elipses e círculos.





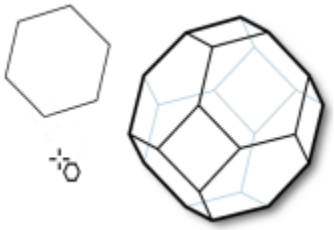
A ferramenta **Elipse com 3 pontos** permite desenhar elipses em um ângulo.



Ferramentas Forma



A ferramenta **Polígono** permite desenhar estrelas e polígonos simétricos.





A ferramenta **Estrela** permite desenhar estrelas perfeitas.



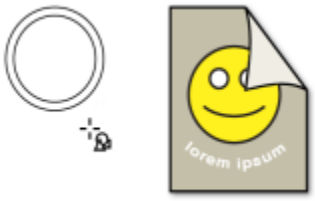


A ferramenta **Espiral** permite desenhar espirais simétricas e logarítmicas.





A ferramenta **Formas comuns** permite escolher entre um conjunto completo de formas, incluindo um hexagrama, um rosto sorridente e um triângulo retângulo.



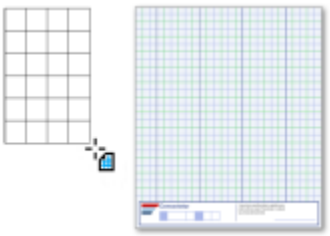


A ferramenta **Impacto** permite que você crie efeitos gráficos em um estilo inspirado nas histórias em quadrinhos e nas ilustrações contemporâneas.





A ferramenta **Papel gráfico** permite desenhar uma grade de linhas, semelhante à de um papel quadriculado.



Ferramentas de Texto

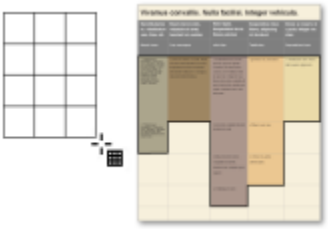


A ferramenta **Texto** permite digitar palavras diretamente na tela como texto artístico ou de parágrafo.





A ferramenta **Tabela** permite desenhar e editar tabelas.



Ferramentas Dimensão



A ferramenta **Dimensão paralela** permite desenhar linhas de dimensão inclinada.





A ferramenta **Dimensão horizontal ou vertical** permite desenhar linhas de dimensão horizontal ou vertical.



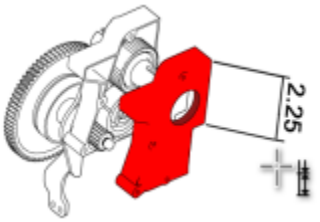


A ferramenta **Dimensão angular** permite desenhar linhas de dimensão angular.



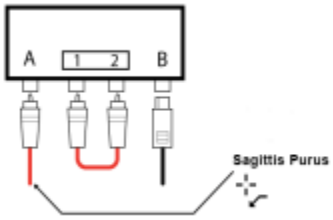


A ferramenta **Dimensão de segmento** permite exibir a distância entre os nós finais em um único segmento ou em vários segmentos.





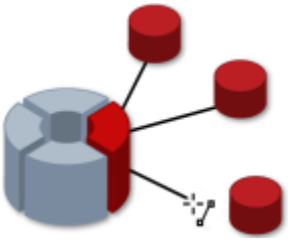
A ferramenta **Legenda de 2 pernas** permite desenhar uma legenda com uma linha pontilhada de dois segmentos.



Ferramentas Conector

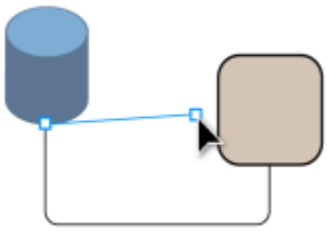


A ferramenta **Conector** permite que você desenhe linhas de conexão de ângulo reto retas e redondas.





A ferramenta **Editar ancoragem** permite modificar pontos de ancoragem da linha de conexão.



Ferramenta de Efeito

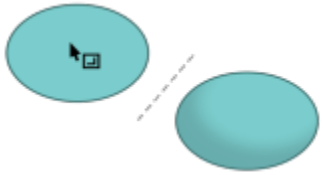


A ferramenta **Sombreamento** permite aplicar uma sombra projetada atrás ou abaixo de um objeto.



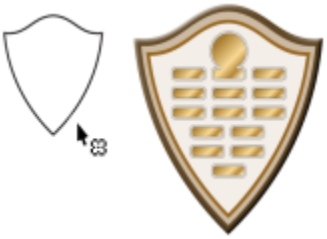


A ferramenta **Sombra interna** permite aplicar uma sombra dentro de um objeto.



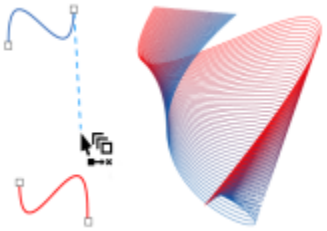


A ferramenta **Contorno** permite aplicar um contorno a um objeto.





A ferramenta **Mistura** permite misturar dois objetos.





A ferramenta **Distorcer** permite aplicar a um objeto uma distorção do tipo Empurrar ou Puxar, Zíper ou Torcer.





A ferramenta **Envelope** permite modelar um objeto arrastando os nós do envelope.





A ferramenta **Extrusão** permite aplicar a ilusão de profundidade a objetos.





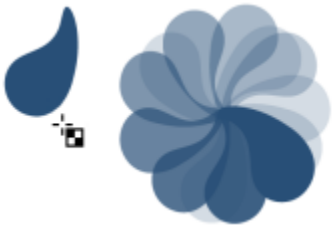
A ferramenta **Sombra de bloqueio**, permite adicionar sombras vetoriais sólidas a objetos e textos.



Ferramenta Transparência



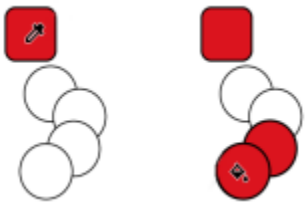
A ferramenta **Transparência** permite aplicar transparências aos objetos.



Ferramentas Conta-gotas

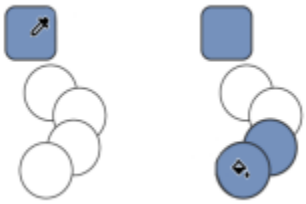


A ferramenta **Conta-gotas de cores** permite selecionar e copiar uma cor de um objeto na janela de desenho ou na área de trabalho.





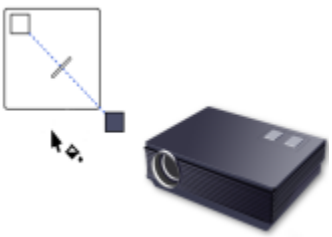
A ferramenta **Atributos do conta-gotas** permite selecionar e copiar propriedades de um objeto na janela de desenho, como espessura de linha, tamanho e efeitos.



Ferramentas Preenchimento

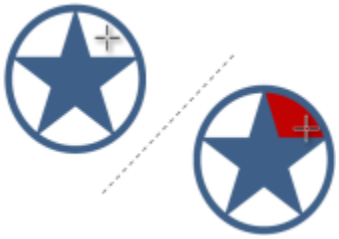


A ferramenta **Preenchimento interativo** permite aplicar vários preenchimentos.



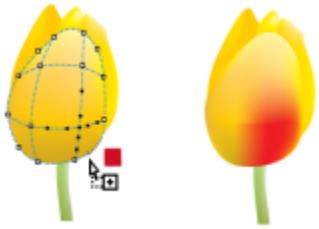


A ferramenta **Preenchimento inteligente** permite criar objetos a partir de áreas contornadas para então aplicar um preenchimento a esses objetos.





A ferramenta **Preenchimento de malha** permite aplicar uma grade de malha a um objeto.



Ferramenta Contorno variável



A ferramenta **Contorno variável** permite aplicar um contorno de larguras variáveis a um objeto.



Barra de propriedades

A barra de propriedades exibe as funções utilizadas com mais frequência, relevantes para a ferramenta ativa ou para a tarefa que você está executando. Embora seja semelhante a uma barra de ferramentas, a barra de propriedades muda de acordo com a ferramenta ou tarefa.

Por exemplo, ao clicar na ferramenta **Texto** na caixa de ferramentas, a barra de propriedades exibe os comandos relacionados a texto. No exemplo abaixo, a barra de propriedades exibe ferramentas de formatação, alinhamento e edição de texto.



Inspetores

Os inspetores exibem os mesmos tipos 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 dos inspetores abertas enquanto trabalha em um documento para que possa acessar rapidamente os comandos e experimentar diferentes efeitos. As janelas dos inspetores têm recursos semelhantes aos de paletas em outros programas gráficos.



Um exemplo de uma janela de inspetor. Quando você abre do inspetor Propriedades e clica em um objeto na janela de desenho, é possível acessar várias opções para modificar propriedades de objeto.

Para abrir uma janela de inspetor

- Clique em **Janela** ▸ **Inspetores** e clique em um inspetor.

Para abrir ou fechar janelas de inspetor, você também pode clicar no botão **Personalização rápida** no lado direito de um inspetor, e ativar ou desativar os comandos.

Também é possível fechar uma janela de inspetor clicando no botão X em sua barra de título. Ao clicar no botão X da barra de título, você fechará todas as janelas de inspetores aninhadas em um grupo.

Para ocultar todos as janelas de inspetores abertas, clique em **Exibir** ▸ **Ocultar janela de inspetor**.

Barra de status

A barra de status exibe informações sobre objetos selecionados (como cor, tipo de preenchimento, contorno, posição do cursor e). Ela também exibe o modo de cores do documento, como o perfil de cores do documento e o status da prova de cor.



Você pode editar o preenchimento e o contorno de objetos selecionados clicando nos ícones Preenchimento e Contorno , na barra de status.

Para ocultar a barra de status

- Para ocultar a barra de status, clique em **Exibir** ▸ **Ocultar barra de status**.

Navegador de documentos

O navegador de documentos está localizado abaixo da janela de desenho e fornece controles para gerenciar páginas. Ele é exibido por padrão, mas você pode ocultá-lo.

Para ocultar o navegador de documentos

- Clique em **Visualizar** ▸ **Ocultar Navegador de documentos**.



Ferramentas criativas e de conteúdo

É possível pesquisar e gerenciar conteúdo e ativos, como imagens vetoriais e de bitmap (rasterizadas) e bibliotecas de símbolos salvas em pastas locais, de rede ou na nuvem e em dispositivos portáteis. Quando você localizar o conteúdo necessário, é possível incorporá-lo a seus projetos ou abri-lo em seu aplicativo associado.

É possível expandir a coleção de ferramentas criativas com o download de ferramentas e conteúdo grátis e compra de aplicativos, plug-ins e pacotes de conteúdo.

Esta seção contém os seguintes tópicos:

- "Tipos de conteúdo" (página 105)
- "Exibir conteúdo com o inspetor Ativos" (página 107)
- "Encontrar clipart e outros ativos locais e de rede" (página 108)
- "Utilize e gerencie imagens com o inspetor Ativos" (página 116)
- "Trabalhar com ativos de nuvem" (página 117)
- "Trabalhar com ativos vinculados" (página 119)
- "Gerenciar o conteúdo com o inspetor Bandeja" (página 121)
- "Adquirir aplicativos, complementos e conteúdo" (página 122)
- "Alterar os locais de conteúdo" (página 123)

Tipos de conteúdo

Os tipos de conteúdo incluem imagens (clipart e fotos), preenchimentos (gradientes, padrões de bitmap e padrões vetoriais), fontes, listas de imagem, paletas, bibliotecas de símbolo, molduras de fotos e modelos. Alguns dos conteúdos estão incluídos na suíte para você começar. Conteúdo adicional está disponível para download. Para obter mais informações, consulte "Para acessar a caixa de diálogo Obter mais" na página 123.

Para informação sobre preenchimentos, consulte "Localizar e exibir preenchimentos e transparências" na página 465. Para informação sobre modelos, consulte "Encontrar modelos" na página 708. Para informação sobre fontes, consulte a Ajuda do Gerenciador de Fontes do Corel ou "Adquirir mais fontes" na página 680.

Amostra de imagens vetoriais



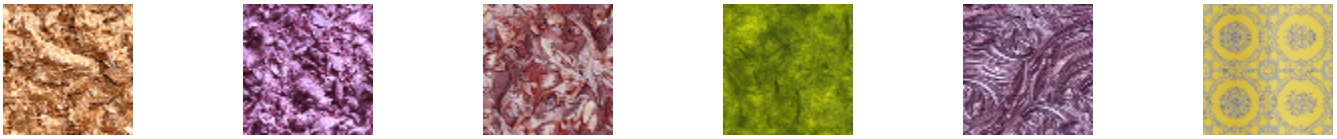
Amostra de imagens de bitmap



Amostra de padrões de vetores



Amostra de padrões de bitmap



Amostra de molduras de fotos



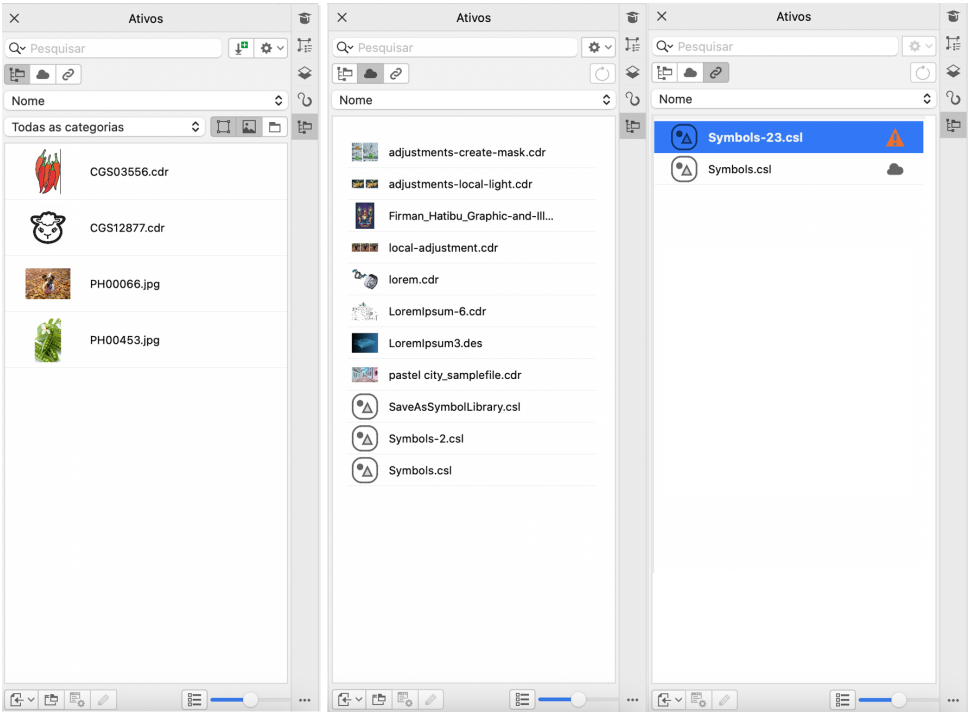
Amostra de listas de imagens



Exibir conteúdo com o inspetor Ativos

O inspetor **Ativos** fornece três visualizações para ajudar você a trabalhar com seu conteúdo. A visualização de **Ativos locais e de rede** mostra imagens vetoriais e de bitmap e outros ativos armazenados em pastas locais ou de rede. A visualização de **Ativos da nuvem** mostra os arquivos em sua pasta Nuvem, incluindo arquivos da biblioteca de símbolos que são compartilhados com você. A visualização **Ativos vinculados** mostra as bibliotecas de símbolos vinculadas ao documento ativo.

O inspetor **Ativos** substitui o inspetor **Connect Content** das versões anteriores.



Visualizações da esquerda para a direita: Ativos locais e de rede, ativos de nuvem, ativos vinculados

Você pode exibir o nome completo e o local de um ativo em qualquer exibição.

Os ativos podem ser exibidos como uma lista de títulos (ou nomes de arquivos se os títulos não estiverem disponíveis) acompanhados por miniaturas (exibição padrão) ou como uma grade de miniaturas. É possível aumentar ou reduzir o tamanho das miniaturas dos ativos.

Os controles da interface do usuário variam de acordo com a exibição selecionada. Para obter informações detalhadas sobre os controles em cada exibição, consulte "Encontrar clipart e outros ativos locais e de rede" na página 108, "Trabalhar com ativos de nuvem" na página 117 e "Trabalhar com ativos vinculados" na página 119.

Para alternar entre as exibições

- No inspetor de **Ativos** (**Janela** ▸ **Inspetores** ▸ **Ativos**), execute uma tarefa da tabela a seguir.

Para exibir apenas	Faça o seguinte
Ativos salvos em pastas locais e de rede	Clique no botão **Ativos locais e de rede** .
Arquivos salvos ou compartilhados em sua pasta na nuvem	Clique no botão **Ativos da nuvem** .

Para exibir apenas	Faça o seguinte
	Se não estiver conectado à nuvem, será solicitado que você efetue o login para acessar seus arquivos na nuvem.
Bibliotecas de símbolos vinculadas	Clique no botão **Ativos vinculados** .

Para exibir o nome de arquivo e o local de um ativo

- Mantenha o ponteiro sobre uma miniatura.

Para alternar entre a exibição de lista e de grade

- Clique no botão **Visualização de miniaturas** (ou), localizada na parte inferior do inspetor **Ativos**.

Para ajustar o tamanho das miniaturas dos ativos

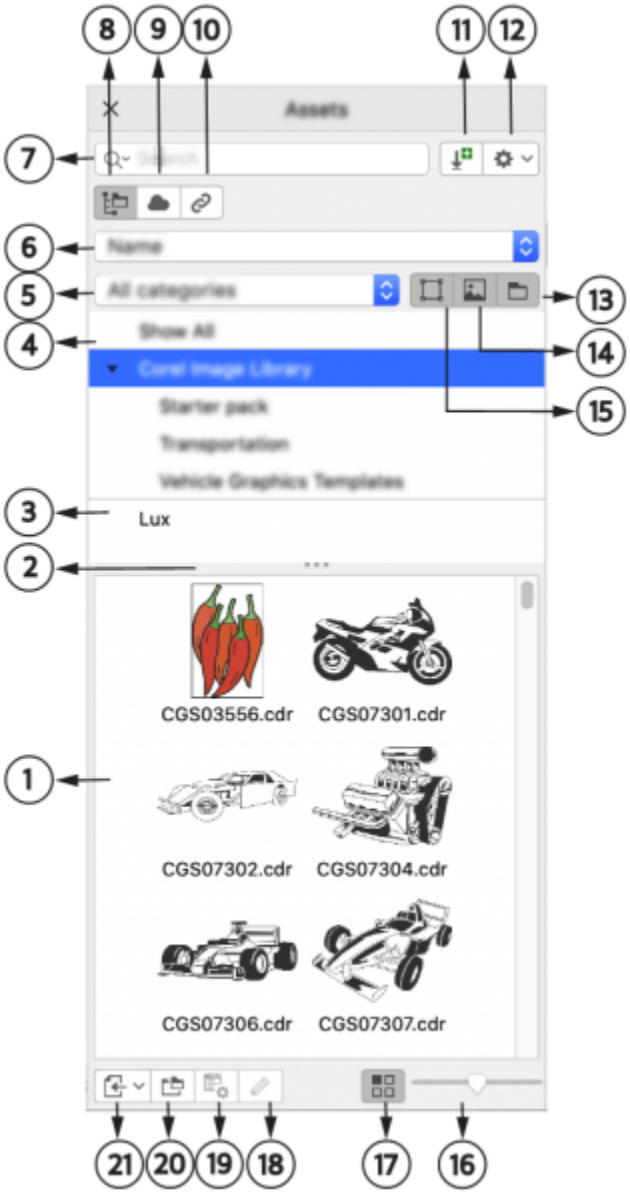
- Mova o controle deslizante **Tamanho da miniatura**

Encontrar clipart e outros ativos locais e de rede

O inspetor **Ativos** (**Janela** ▸ **Inspetores** ▸ **Ativos**) fornece um local centralizado para pesquisar e navegar por imagens vetoriais e bitmap em pastas locais ou de rede e em dispositivos portáteis.

Explorar o inspetor Ativos

A imagem abaixo mostra os principais componentes do inspetor **Ativos** na exibição **Ativos locais e de rede**.



Parte	Descrição
1. Painel **Conteúdo**	Permite exibir miniaturas de arquivos de conteúdo.
2. Barra de redimensionamento	Permite redimensionar os painéis **Conteúdo** e **Pastas**
3. Painel **Pastas**	Exibe o conteúdo em uma estrutura hierárquica de pastas parecida com uma árvore
4. **Mostrar tudo**	Permite explorar o conteúdo em todas as pastas, incluindo bibliotecas padrão, bem como pastas e subpastas adicionadas pelo usuário

Parte	Descrição
5. **Filtrar conteúdo**	Permite filtrar conteúdo por categoria
6. **Classificar conteúdo**	Permite classificar o conteúdo por nome e data, bem como exibir suas imagens favoritas
7. Caixa **Pesquisar**	Permite pesquisar arquivos utilizando termos de busca.
8. Ativos locais e de rede	Permite acessar imagens vetoriais e de bitmap e outros ativos armazenados em pastas locais ou de rede
9. Ativos da nuvem	Permite acessar arquivos em sua pasta Nuvem, incluindo arquivos da biblioteca de símbolos que são compartilhados com você
10. Ativos vinculados	Permite acessar as bibliotecas de símbolos vinculadas ao documento ativo
11. **Obter mais**	Permite acessar a caixa de diálogo **Obter mais**, que possibilita baixar aplicativos e plug-ins, além de conteúdo, como pacotes de preenchimento, pacotes de imagens (clipart e fotos) e pacotes de fontes de CorelDRAW
12. **Opções**	Permite acessar os seguintes comandos de menu: • **Modo de seleção de uma única pasta** — permite alternar entre a seleção de uma única pasta e a seleção de várias pastas no painel **Pastas** • **Procurar repetidamente** — permite procurar ou pesquisar todos os itens na pasta e subpastas selecionadas • **Adicionar pasta** — permite adicionar um local ao painel **Pastas** • **Procurar** — permite alterar o local de uma pasta • **Abrir o local da pasta** — permite abrir rapidamente um local de pasta no Finder sem a necessidade de navegar manualmente até ele • **Reindexar pasta** — permite indexar uma pasta para exibição, navegação e pesquisa mais rápidas • **Renomear** — permite renomear uma pasta no painel **Pastas** • **Remover da lista** — permite remover um local do painel **Pastas** • **Ajuda** — permite acessar o tópico de ajuda sobre gerenciamento de ativos
13. **Procurar nas pastas**	Permite alternar entre exibir e ocultar o painel **Pastas** ao visualizar ativos locais e de rede
14. **Mostrar imagens de rasterizadas**	Permite ocultar ou mostrar clipart e gráficos vetoriais no painel **Conteúdo**
15. **Mostrar imagens vetoriais**	Permite ocultar ou mostrar fotos e outros bitmaps no painel **Conteúdo**

Parte	Descrição
16. Controle deslizante Tamanho da miniatura	Permite ajustar o tamanho de miniaturas no painel **Conteúdo**
17. **Visualização em miniatura**	Permite alternar entre exibição de lista e de grade no painel **Conteúdo**
18. **Editar**	Permite abrir e editar uma imagem
19. **Propriedades**	Permite marcar, excluir e editar as propriedades de um ativo local ou de rede
20. **Abrir o local da pasta**	Permite abrir um local de pasta no Finder
21. **Posicionar**	Permite importar conteúdo no documento ativo

A janela de encaixe **Ativos** inspetor na exibição **Ativos locais e de rede** tem dois painéis, o painel **Pastas** e o painel **Conteúdo**.

O painel **Pastas** permite procurar conteúdo e filtrar os resultados da pesquisa por pasta selecionada. Ele permite exibir a hierarquia de pastas, navegar pelas pastas e localizar rapidamente o conteúdo no contexto mais amplo de seus arquivos. Quando nenhum termo de pesquisa é digitado, clicar em uma ou mais pastas exibe todo o conteúdo da pasta ou de pastas selecionadas. O painel **Pastas** é oculto por padrão.

O painel **Conteúdo** exibe miniaturas de ativos junto com seus nomes (ou títulos). Se nenhum título estiver disponível, o nome do arquivo será exibido. Para obter mais informações sobre como adicionar títulos a imagens, consulte "Para marcar, excluir e editar as propriedades de um ativo local ou de rede" na página 117. Ao passar o mouse sobre uma miniatura, você pode visualizar o nome do arquivo e a localização de um ativo. Você também pode alternar entre exibição de grade e lista e ajustar o tamanho das miniaturas. Para obter mais informações, consulte "Para alternar entre a exibição de lista e de grade" na página 108 e "Para ajustar o tamanho das miniaturas dos ativos" na página 108.

É possível redimensionar os painéis para ajustar o layout da do inspetor de acordo com suas preferências e necessidades.

Procurar e pesquisar conteúdo

Você pode procurar ou pesquisar pelo conteúdo usando palavras-chave.

Para que você comece, o Corel fornece conteúdo local armazenado em sua pasta **Documents\Corel\Corel Content\Images** Se você quiser ampliar sua coleção de imagens, pode fazer download de pacotes de imagens adicionais a partir da caixa de diálogo **Obter mais**. Depois de baixar e instalar um pacote, o conteúdo é salvo na pasta **Documents\Corel\Corel Content\Images** e aparece na **Biblioteca de imagens do Corel** listada na parte superior do painel **Pastas**. Para acessar o conteúdo em pastas locais ou locais de rede compartilhados, você pode adicioná-los à lista de pastas. Se você adicionar uma pasta de uma unidade flash USB ou disco rígido portátil, é importante observar que o conteúdo não estará acessível quando o dispositivo de armazenamento secundário for desconectado de sua máquina. Para garantir acesso ininterrupto, primeiro copie o conteúdo para uma pasta em seu computador e, em seguida, adicione esse local à lista de conteúdo. O aplicativo mantém o conteúdo do inspetor sincronizado com o conteúdo no local de origem. Adições de pastas ou ativos no Finder são refletidas rapidamente do inspetor **Ativos**. Se não for possível exibir as imagens em um local de lista de conteúdo existente imediatamente após adicioná-las a uma pasta no Finder, você poderá iniciar um processo de reindexação de pasta. Você também pode excluir pastas da lista de conteúdo e alterar a localização delas. Alterar o local da pasta elimina a necessidade de um processo de duas etapas para excluir uma pasta desnecessária e adicionar uma nova. Em vez disso, você pode atualizar o local da pasta com uma única ação. Por exemplo, quando você renomeia uma pasta ou a move para um local diferente no Finder, do inspetor **Ativos**, você pode restaurar o link procurando na pasta.

Você pode procurar e pesquisar o conteúdo de uma ou mais pastas ou explorar todos os locais na lista de pastas. Você não apenas pode explorar várias pastas, como também pode escolher seletivamente as pastas que deseja exibir. A seleção de pastas específicas permite exibir

rapidamente os ativos nessas pastas sem a necessidade de navegar por toda a estrutura em árvore repetidamente. Isso simplifica o processo de acesso ao conteúdo de várias pastas simultaneamente. É possível expandir e recolher pastas para otimizar o espaço na tela e focar no conteúdo relevante. Além disso, se precisar navegar rapidamente pelo conteúdo dos painéis, você pode rolar com o mouse. Você também pode usar as teclas de seta para navegar pela estrutura em árvore no painel **Pastas**, que oferece eficiência, acessibilidade e contribui para um fluxo de trabalho mais suave e ininterrupto.

Você pode renomear itens na lista de pastas e dar a eles nomes mais descritivos ou significativos, facilitando uma melhor organização e uma navegação contínua. Ao trabalhar do inspetor, você pode acessar e explorar rapidamente um local no sistema de gerenciamento de arquivos do seu computador sem a necessidade de navegar manualmente até ele.

É possível pesquisar ativos por nome de arquivo, título ou palavras-chave. Por exemplo, se você digitar "árvore" no campo de texto, o aplicativo filtrará automaticamente todos os arquivos que não correspondem e você verá apenas arquivos que contêm a palavra "árvore" no nome de arquivo, título ou em palavras-chave.

Você pode restringir os resultados da pesquisa escolhendo a origem de conteúdo (por exemplo, o local de uma pasta específica) e categoria (por exemplo, Natureza). Também é possível ver a lista de suas imagens favoritas ou vistas recentemente. E é possível classificar as imagens pelo nome e data em que foram criadas ou alteradas.

Depois de encontrar a imagem ou ativo necessário, é possível adicioná-lo ao seu projeto. Para obter mais informações, consulte "Utilize e gerencie imagens com o inspetor Ativos" na página 116.

Para acessar ativos locais e de rede

1 Clique em **Janela** ▸ **Inspetores** ▸ **Ativos**.

2 Na janela de encaixe **Ativos** inspetor, clique no botão **Ativos locais e de rede** .

Para procurar ativos locais e de rede

1 No inspetor **Ativos**, clique no botão **Ativos locais e de rede** e, em seguida, clique no botão **Procurar nas pastas para selecionar uma fonte de conteúdo** .

2 Clique em um local no painel **Pastas**.
Para selecionar várias pastas, clique no botão **Preferências** , desmarque o menu de alternância **Modo de seleção de uma única pasta** para alternar para a seleção de várias pastas e ative as caixas de seleção das pastas que você deseja explorar no painel **Pastas**.

Você também pode

Expandir uma pasta	Clique no botão de seta à esquerda de uma pasta para expandi-la. Para recolher uma pasta expandida, clique em seu botão de seta . **Dica**: Você também pode expandir e recolher uma pasta selecionada pressionando a tecla de **seta para a direita** ou **para a esquerda**, respectivamente.
Navegar pelas pastas	Pressione a tecla de **seta para cima** ou **para baixo** para mover para cima ou para baixo na estrutura de pastas, respectivamente. **Observações**: • Quando as pastas são expandidas, o uso das teclas de **seta para cima** ou **para baixo** permite navegar por todas as pastas e subpastas na ordem em que aparecem na estrutura da árvore.

	Quando as pastas são recolhidas, o uso das teclas de **seta para cima** ou **para baixo** permite navegar especificamente pelas pastas de nível superior. • Você também pode navegar para cima e para baixo na estrutura de pastas usando a tecla de **seta para a esquerda** ou **para a direita**, respectivamente. Entretanto, quando uma pasta tem subpastas, pressionar a tecla de **seta para a esquerda** ou **para a direita** uma vez permite navegar para cima ou para baixo na estrutura de pastas e pressioná-la uma segunda vez reduz ou expande a estrutura de pastas.
Explorar todos os locais na lista de pastas	Clique em **Mostrar tudo** na parte superior da lista de conteúdo no painel **Pastas**. Clique no botão **Preferências** e certifique-se de que o comando **Procurar repetidamente** esteja ativado.
Redimensione os painéis **Pastas** e **Conteúdo**	Arraste a barra de redimensionamento para cima ou para baixo.
Reindexar uma pasta	Clique no botão **Preferências** e clique em **Reindexar pasta**.

Ativada por padrão, a navegação recursiva (botão **Preferências** ▸ **Procurar repetidamente**) permite explorar um diretório e seus subdiretórios. Ao desabilitar a procura recursiva, é possível navegar apenas pelo conteúdo do diretório de nível superior.

O menu de alternância **Modo de seleção de uma única pasta** (botão **Preferências** ▸ **Modo de seleção de uma única pasta**) permite alternar entre a seleção de uma única pasta e várias pastas. Por padrão, a seleção de várias pastas está desativada.

Para gerenciar as pastas no painel Pastas

1 No inspetor **Ativos**, clique no botão **Ativos locais e de rede** e, em seguida, clique no botão **Procurar nas pastas para selecionar uma fonte de conteúdo**.

2 Execute uma tarefa da tabela a seguir.

Para	Faça o seguinte
Adicionar uma pasta	Clique no botão **Preferências** e clique em **Adicionar pasta**. Na caixa de diálogo **Selecionar pasta,** navegue até a unidade e a pasta onde seu conteúdo está armazenado, clique em um local e clique em **Abrir**. A nova pasta é adicionada à lista e se torna a pasta ativa. **Observações**: • A **Biblioteca de imagens do Corel** sempre aparece na parte superior da lista de conteúdo. Todas as outras pastas são classificadas em ordem alfanumérica de acordo com seus nomes. • Quando a pasta selecionada contiver subpastas que já foram adicionadas à lista, a pasta será adicionada como pasta pai. • Se não for possível exibir as imagens em um local de lista de conteúdo existente imediatamente após adicioná-las a uma

Para	Faça o seguinte
	pasta no Finder, clique no botão **Preferências** e clique em **Reindexar pasta**. • Se você adicionou uma pasta de uma unidade flash USB ou disco rígido portátil à lista de conteúdo, o conteúdo não estará acessível se o dispositivo de armazenamento secundário for desconectado de sua máquina. Para garantir o acesso ininterrupto, é recomendável primeiro copiar o conteúdo para uma pasta em seu computador e, em seguida, adicionar essa pasta à lista de conteúdo no inspetor.
Remover uma pasta	Pressione Control e clique em uma pasta no painel **Pastas** e depois clique em **Remover da lista**. **Dica**: Também é possível remover uma pasta selecionando-a no painel **Pastas**, clicando no botão **Preferências** e depois clicando em **Remover da lista**.
Renomear uma pasta	Pressione Control e clique em uma pasta no painel **Pastas** e depois clique em **Renomear**. Na caixa de diálogo **Renomear,** digite um nome na caixa **Nome**. **Dica**: Também é possível renomear uma pasta clicando na pasta no painel **Pastas**, clicando no botão **Preferências** e depois clicando em **Renomear** e digitando um nome na caixa **Nome** da caixa de diálogo **Renomear**.
Alterar o local da pasta	Clique em uma pasta no painel **Pastas**. Clique no botão **Preferências** e depois clique em **Procurar** e navegue até a pasta desejada.

Para localizar ativos locais e de rede

1 No inspetor **Ativos**, clique no botão **Ativos locais e de rede** e, em seguida, clique no botão **Procurar nas pastas para selecionar uma fonte de conteúdo**.

2 Execute uma tarefa na tabela a seguir para escolher um local.

Para pesquisar	Faça o seguinte
Uma pasta	Clique em uma pasta no painel **Pastas**.
Várias pastas	Clique no botão **Preferências**, desmarque o menu de alternância **Modo de seleção de uma única pasta** para alternar para a seleção de várias pastas e ative as caixas de seleção das pastas que você deseja explorar no painel **Pastas**.

Para pesquisar	Faça o seguinte
Todo o conteúdo disponível	Clique em **Mostrar tudo** na parte superior da lista de conteúdo no painel **Pastas**.

Dica: Para pesquisar entre todas as subpastas das pastas selecionadas, clique no botão **Preferências** e certifique-se de que o comando **Procurar repetidamente** esteja ativado.

3 Digitar uma palavra na caixa de **Pesquisa** e pressionar **Retornar**.
As miniaturas que corresponderem ao termo da pesquisa aparecerão no painel **Conteúdo**.

Para filtrar e classificar ativos locais e de rede

1 No inspetor **Ativos**, clique no botão **Ativos locais e de rede** .

2 Procure e pesquise o conteúdo.

3 Execute uma tarefa na tabela a seguir.

Para	Faça o seguinte
Filtrar imagens	Escolha uma categoria na caixa de listagem **Filtrar conteúdo**. Para ocultar ou exibir clipart e gráficos vetoriais, clique no botão **Mostrar imagens vetoriais** . Para ocultar ou exibir outros bitmaps, clique no botão **Mostrar imagens rasterizadas** .
Visualizar as imagens utilizadas mais recentemente	Na caixa de listagem **Classificar ativos por nome ou data**, escolha **Recente**.
Visualizar suas imagens favoritas	Na caixa de listagem **Classificar ativos por nome ou data**, escolha **Favoritos**. Para obter informações sobre como marcar um conteúdo como favorito, consulte"Para marcar, excluir e editar as propriedades de um ativo local ou de rede" na página 117.
Classificar imagens	Na caixa de listagem **Classificar ativos por nome ou data**, escolha uma das seguintes opções: • **Nome** — classifica ativos por título (ou nome), em ordem alfabética. Se os títulos não estiverem disponíveis, os ativos serão classificados por nomes de arquivo. • **Data de criação** — classifica imagens pela data de criação, começando pela última imagem criada • **Data de modificação** — classifica imagens pela data em que foram modificadas, começando pela última imagem modificada As imagens da sua lista de **Favoritos** são classificadas por nome. As imagens da sua lista de **Recentes** são classificadas por nome. **Observação**: Ao classificar por nome, os ativos são organizados em ordem alfanumérica com base em seus títulos (se disponíveis). Para obter mais informações sobre a adição de títulos, consulte "Para

Para	Faça o seguinte
	marcar, excluir e editar as propriedades de um ativo local ou de rede" na página 117.

Para fazer o download e adicionar um novo pacote de Imagem

1 No inspetor **Ativos**, clique no botão **Obter mais** .

2 Na caixa de diálogo **Obter mais**, clique no pacote de Imagem que deseja.

3 Siga um dos procedimentos abaixo:

- Clique em **Comprar agora** e siga as instruções exibidas na tela para adquirir o item.
- Clique em **Download** se o item estiver incluído em seu produto ou sua assinatura.

Utilize e gerencie imagens com o inspetor Ativos

Depois de encontrar a imagem necessária em uma pasta local, de rede ou na nuvem, você pode colocá-la em seu projeto como um objeto incorporado ou vinculado. Ao inserir um gráfico vetorial, pode colocá-lo na posição original onde ele foi criado com relação à página.

Você pode abrir uma imagem e editá-la em seu aplicativo associado. Para encontrar imagens que gosta rapidamente, marque-as como favoritos. Além disso, você pode exibir e alterar as propriedades de uma imagem. Por exemplo, você pode alterar seu título, adicionar novas palavras-chave e excluir palavras-chave existentes. Quando não precisar mais de uma Imagem, você pode excluí-la.

Para inserir conteúdo no documento ativo

1 Na janela do inspetor **Ativos**, clique em uma miniatura.

2 Clique no botão **Posicionar** e escolha um dos seguintes comandos:

- **Posicionar e vínculo** — insere uma imagem bitmap como um objeto vinculado
- **Posicionar na posição original** — permite colocar um gráfico vetorial na posição original onde ele foi criado com relação à página. O gráfico é colocado como um objeto incorporado.
- **Posicionar** — insere o arquivo como um objeto incorporado

3 Siga as instruções na tela.

Também é possível inserir um arquivo em um documento ativo como um objeto incorporado arrastando o arquivo do painel de visualização para o documento ativo.

Também é possível inserir um arquivo em um documento ativo clicando com o botão direito do mouse no painel de exibição e escolher um comando **Posicionar**.

Também é possível inserir um arquivo em um documento ativo a partir do inspetor **Bandeja**.

Para abrir e editar uma imagem

1 Na janela do inspetor **Ativos**, clique em uma miniatura.

2 Clique no botão **Editar** .

O arquivo abre em seu aplicativo associado.

Não é possível editar arquivos que foram compartilhados com você na nuvem.

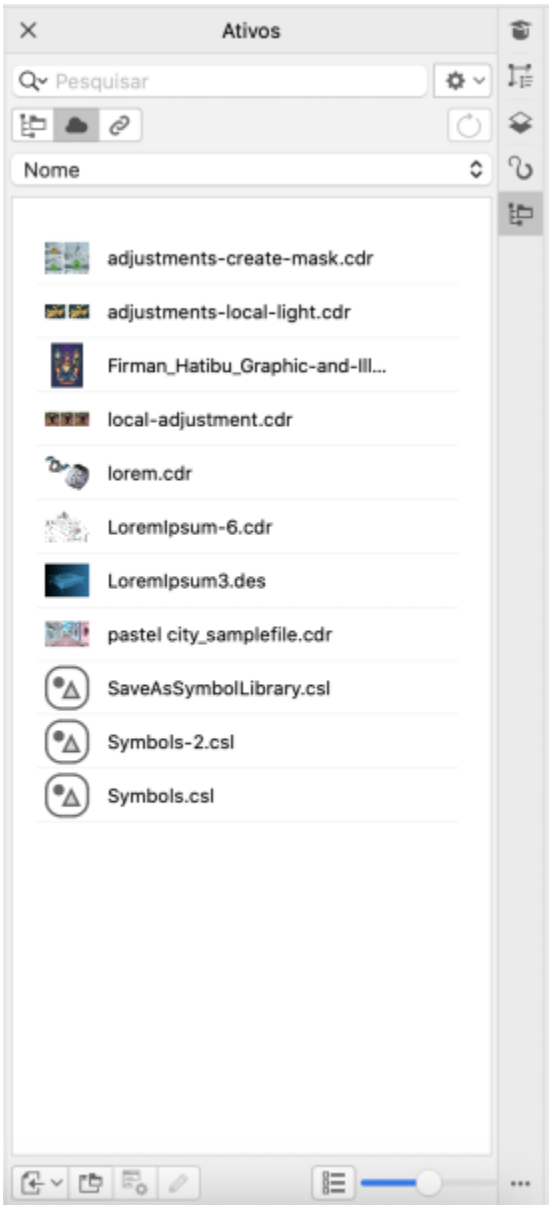
Para marcar, excluir e editar as propriedades de um ativo local ou de rede

1 No inspetor de **Ativos** (**Janela** ▸ **Inspetores** ▸ **Ativos**), execute uma tarefa da tabela a seguir.

Para	Faça o seguinte
Marque uma imagem como favorita	Pressione Control e clique em uma miniatura e, em seguida, clique em **Favorito**.
Editar propriedades de imagem	Pressione Control e clique em uma miniatura e, em seguida, clique em **Propriedades**. Na caixa de diálogo **Propriedades**, escolha uma destas ações: • Escolha um idioma na caixa de listagem **Idioma**. • Digite um novo nome na caixa **Título** . • Escolha uma categoria na caixa de listagem **Categoria** para categorizar a imagem. • Para atribuir uma categoria personalizada, escolha **Nova categoria** da caixa de listagem **Categoria** e digite o nome da categoria na caixa. • Adicione ou excluapalavras-chave na caixa **Palavras-chave**.
Excluir um arquivo de sua biblioteca local	Pressione Control e clique em uma miniatura e, em seguida, clique em **Excluir**.

Trabalhar com ativos de nuvem

O inspetor **Ativos** permite visualizar e pesquisar todos os ativos da nuvem, como arquivos CorelDRAW (CDR), arquivos Corel DESIGNER (DES) e bibliotecas de símbolos, incluindo bibliotecas de símbolos que são compartilhadas com você em sua pasta Nuvem. Depois de encontrar um ativo na nuvem, você pode adicioná-lo ao documento ativo da mesma forma que adicionaria qualquer ativo de uma pasta local ou de rede. Para obter mais informações, consulte "Para inserir conteúdo no documento ativo" na página 116.



Exibir Ativos da nuvem

Você pode abrir seus próprios ativos na Nuvem para edição, mas não os ativos que são compartilhados com você. Você também pode atualizar a lista de ativos na nuvem para que esteja em sincronia com o conteúdo da sua pasta na nuvem.

As bibliotecas de símbolos podem ser salvas na nuvem e compartilhadas com outras pessoas. Para obter mais informações, consulte "Para salvar uma biblioteca de símbolos na Cloud" na página 398. Quer seja o seu próprio arquivo de biblioteca ou compartilhado, é possível vinculá-lo ao seu documento ativo na nuvem. Bibliotecas de símbolos vinculadas podem ser sincronizadas pela nuvem quando são atualizadas. Para obter mais informações sobre como vincular bibliotecas de símbolos, consulte "Para vincular uma biblioteca de símbolos ao documento ativo" na página 120.

Para localizar e editar ativos da nuvem

1 No inspetor de **Ativos** (**Janela** ▸ **Inspetores** ▸ **Ativos**), clique no botão **Ativos da nuvem** .

2 Execute uma tarefa da tabela a seguir.

Para	Faça o seguinte
Encontre um ativo da nuvem	Digite uma palavra-chave na caixa **Pesquisar**.
Abra um ativo da nuvem para edição	Pressione Control e clique com o botão direito em uma miniatura e, em seguida, clique em **Editar**. **Observação:** Não é possível editar bibliotecas de símbolos compartilhadas com você.

Para atualizar a lista de ativos da nuvem

- No inspetor **Ativos** (**Janela** ▸ **Inspetores** ▸ **Ativos**), clique no botão **Ativos da nuvem** e no botão **Atualizar lista**.

Trabalhar com ativos vinculados

Quando você encontrar a biblioteca de símbolos necessária, poderá vinculá-la ao documento para que fique disponível para uso. A visualização **Ativos vinculados** no inspetor **Ativos** permite acessar as bibliotecas de símbolos vinculadas ao documento ativo. Se as bibliotecas de símbolos estiverem vinculadas à nuvem, é possível atualizar a lista de arquivos para sincronizá-la com sua pasta na nuvem.

É possível abrir suas bibliotecas de símbolos vinculadas para edição, mas não as que são compartilhadas com você. Também é possível sincronizar bibliotecas vinculadas com a origem para que seus símbolos fiquem sempre atualizados.

Em alguns casos, o link entre um documento e uma biblioteca de símbolos pode estar quebrado. Por exemplo, renomear ou mover uma biblioteca de símbolos vinculados quebra seu link com o documento. Um ícone ao lado do nome da biblioteca vinculada mostra que o link está quebrado. Você pode restaurar o link com a biblioteca de símbolos para recuperar o acesso aos símbolos na biblioteca.



Exibir ativos vinculados. Duas bibliotecas de símbolos estão vinculadas ao documento. O link da primeira biblioteca de símbolos está quebrado e precisa ser restaurado.

O inspetor **Símbolos** permite acessar os símbolos em uma biblioteca vinculada na seção **Símbolos vinculados** para que você possa usá-los em seus projetos. Para obter mais informações, consulte "Utilizar símbolos em desenhos" na página 396.

Para vincular uma biblioteca de símbolos ao documento ativo

1 Na janela do inspetor **Ativos** (**Janela** ▸ **Inspetores** ▸ **Ativos**), siga um dos procedimentos abaixo:
   - Clique no botão **Ativos locais e de rede** .
   - Clique no botão **Ativos da nuvem** .
2 Clique em uma biblioteca de símbolos.
3 Clique no botão **Posicionar** e depois clique em **Vincular ao documento**.

Você também pode e clicar com o botão direito em biblioteca de símbolos e, depois, em **Vincular ao documento**.

Para trabalhar com as bibliotecas de símbolos vinculadas

1 No inspetor de **Ativos** (**Janela** ▸ **Inspetores** ▸ **Ativos**), clique no botão **Ativos vinculados**.

2 Execute uma tarefa da tabela a seguir.

Para	Faça o seguinte
Atualize a lista de bibliotecas vinculadas na nuvem	Clique no botão **Atualizar lista**.
Editar uma biblioteca de símbolos vinculada	Com o botão direito em uma biblioteca e, em seguida, clique em **Editar**. **Observação:** O comando **Editar** não está disponível para bibliotecas de símbolos compartilhadas com você.
Sincronizar uma biblioteca de símbolos vinculada	Com o botão direito em uma biblioteca e clique em **Sincronizar ativos vinculados**. **Observação:** O comando **Sincronizar ativo vinculado** está disponível apenas quando o arquivo de origem é atualizado.
Quebrar o vínculo de uma biblioteca de símbolos vinculada	Com o botão direito em uma biblioteca e clique em **Quebrar vínculo**. **Observação:** O ativo vinculado é removido do documento.
Restaurar o link quebrado de uma biblioteca de símbolos	Com o botão direito em uma biblioteca de símbolos com um link quebrado e clique em **Restaurar link**. Se você estiver restaurando o link para uma biblioteca de símbolos local que foi movida ou renomeada, a caixa de diálogo **Restaurar** será exibida, permitindo que você navegue até a biblioteca de símbolos. **Observação:** Não é possível restaurar o link para uma biblioteca de símbolos compartilhada se o proprietário do arquivo não tiver compartilhado o arquivo. No entanto, você pode remover a biblioteca de símbolos da lista clicando com o botão direito do mouse no arquivo e clicando em **Quebrar vínculo**.

Gerenciar o conteúdo com o inspetor Bandeja

Você pode organizar seu conteúdo usando bandejas. Uma bandeja é útil para coletar conteúdo de várias pastas. Embora haja referência aos arquivos na bandeja, na realidade, eles permanecem em seu local original. É possível adicionar e remover conteúdo da bandeja. A bandeja é compartilhada entre CorelDRAW, e Corel PHOTO-PAINT.

Você pode criar bandejas e renomeá-las usando nomes significativos. Além disso, é possível carregar um arquivo de bandeja que não esteja listado entre as bandejas disponíveis. Pode-se excluir uma bandeja a qualquer momento.

O inspetor **Bandeja** também permite adicionar conteúdo ao documento ativo. Para obter mais informações sobre como adicionar conteúdo ao documento ativo, consulte "Para inserir conteúdo no documento ativo" na página 116.

Para adicionar conteúdo a uma bandeja

1 No inspetor de **Ativos** (**Janela** ▸ **Inspetores** ▸ **Ativos**), pesquise ou navegue por conteúdo.

2 Pressione Control e clique com o botão direito em uma miniatura e, em seguida, clique em **Adicionar a [nome da bandeja]**.

Também é possível arrastar o conteúdo para uma pasta no seu computador para o inspetor **Bandeja**.

Para remover conteúdo de uma bandeja

1 Clique em **Janela** ▸ **Inspetores** ▸ **Bandeja**.

2 Selecione a miniatura na bandeja e clique no botão **Remover da bandeja** .

Para trabalhar com bandejas

1 Clique em **Janela** ▸ **Inspetores** ▸ **Bandeja**.

2 Execute uma tarefa da tabela a seguir.

Para	Faça o seguinte
Abrir uma bandeja	Escolha uma bandeja na caixa de listagem.
Criar uma bandeja	Clique no botão **Gerenciamento de bandeja** e em **Adicionar nova bandeja**. Por padrão, as bandejas são salvas na pasta **Meus Documentos\Corel\Corel Content\Trays**.
Renomear uma bandeja	Clique no botão **Gerenciamento de bandeja** e clique em **Renomear bandeja**. Digite um nome na caixa de diálogo **Renomear**.
Carregar um arquivo de bandeja	Clique no botão **Gerenciamento de bandeja** e clique em **Abrir arquivo de bandeja**. Navegue até o arquivo de bandeja.
Excluir uma bandeja	Clique no botão **Gerenciamento de bandeja** e em **Excluir bandeja**.

Adquirir aplicativos, complementos e conteúdo

Com a caixa de diálogo **Obter mais**, você faz download de aplicativos e plug-ins, além de conteúdo como pacotes de preenchimento, pacotes de imagens (clipart e fotos) e pacotes de fontes de CorelDRAW. A seleção disponível é atualizada à medida que são disponibilizadas novas ofertas. Alguns itens são gratuitos, enquanto outros itens estão disponíveis para compra.

Tanto os aplicativos quanto os complementos requerem instalação.

AfterShot 3 HDR

O Corel® AfterShot™ 3 HDR permite fazer correções e aprimoramentos fáceis nas fotos em RAW ou JPEG e aplicar ajustes a milhares de fotos de uma só vez com as ferramentas de processamento em lote. Além disso, você pode criar imagens high dynamic range (HDR) com o módulo HDR, incluído no AfterShot 3 HDR. Faça download do Corel AfterShot 3 HDR gratuitamente pelo CorelDRAW e conheça a edição de fotos de nível profissional. Para acessar recursos de gerenciamento de fotos e edição de fotos ainda mais poderosos, você pode fazer upgrade para a versão mais recente do AfterShot Pro pela caixa de diálogo **Obter mais**.

Restaurar compras

Após adquirir ferramentas criativas, marcas de verificação aparecem ao lado de seus nomes. Se reinstalar ou instalar a suíte em outro computador, você poderá restaurar suas aquisições. Os itens que você adquiriu aparecerão na caixa de diálogo **Obter mais**, assim, você pode fazer o download e reinstalá-los.

Para acessar a caixa de diálogo Obter mais

- Clique no botão **Obter mais** na barra de ferramentas.



A caixa de diálogo Obter mais permite que você faça o download de clipart, fotos, fontes, aplicativos e muito mais.

Para restaurar suas aquisições

1. Clicar em **CorelDRAW** menu ▸ **Restaurar compras**.
2. Na caixa de diálogo exibida, digite o endereço de e-mail que foi utilizado para realizar as aquisições, depois clique em **Continuar**.
   Uma lista com suas aquisições será exibida.
3. Clique em **Fechar**.
   A lista de ofertas da caixa de diálogo **Obter mais** é atualizada, exibindo quais itens você já adquiriu.
4. Faça o download dos itens que quiser.

Alterar os locais de conteúdo

Imagem, preenchimentos, fontes, listas de imagens, molduras de fotos, e modelos são salvos em suas pastas **Documentos\Corel\Corel Content\[Tipo de conteúdo]**. Você pode alterar o local de alguns ou todos esses arquivos de conteúdo navegando até diferentes pastas. Por

exemplo, você pode optar por salvar modelos e fontes em um novo local, mas deixar outros arquivos em sua pasta **Documentos\Corel\Corel Content**.

Quando você altera um local de conteúdo, pode optar por mover os arquivos do local antigo para o novo local.

Você pode redefinir um locais de conteúdo para suas pastas padrão a partir da caixa de diálogo **Preferências**. Como alternativa, você pode redefinir todos os locais de conteúdo quando reinicia o aplicativo para as configurações padrão, pressionando **Shift** durante a inicialização. Com esse método, todos os arquivos salvos em locais personalizados permanecem no lugar. Para restaurar os locais personalizados de conteúdo, acesse as respectivas pastas.

Para alterar um local de conteúdo

1. Clique em **CorelDRAW** menu ▸ **Preferências** ▸ **Global**.
2. Clicar em **Locais de arquivo**.
3. Clique no local que deseja alterar e clique em **Editar**.
4. Na caixa de diálogo **Selecionar pasta**, acesse a pasta desejada.
   Se você deseja mover os arquivos de conteúdo salvos no local antigo para a nova pasta, clique em **Sim** na caixa de diálogo **Mover conteúdo**.

Você também pode

Redefinir o local de um único tipo de conteúdo	Clique no nome do tipo de conteúdo, depois clique em **Redefinir**.



Um ícone  aparece ao lado de pastas de tipo de conteúdo na caixa de diálogo **Preferências** quando o CorelDRAW não encontra um local de pasta de conteúdo porque foi movido, renomeado ou excluído ou a unidade externa está desconectada.



Corel Cloud

Você pode usar o Corel Cloud, um serviço de armazenamento on-line, para armazenar, visualizar e organizar seus arquivos com facilidade. Seja para abrir, salvar, encontrar ou gerenciar documentos, o Corel Cloud garante uma experiência perfeita e eficiente.

Esta seção inclui os seguintes tópicos:

- "CorelDRAW e Cloud" (página 125)

CorelDRAW e Cloud

Você pode salvar arquivos criados em CorelDRAW na nuvem. Um painel de projeto ajuda você a armazenar, visualizar e organizar arquivos salvos na nuvem.

Observações importantes!

- Na primeira vez em que você acessa a Cloud a partir de CorelDRAW, você será solicitado a entrar com a senha associada à sua conta Corel. Você precisa fazer login apenas uma vez por ano.
- É necessária uma conexão com a Internet para abrir e salvar arquivos na nuvem.

Se você precisar fazer login com credenciais diferentes, primeiro é necessário sair da nuvem (**menu CorelDRAW ▶ Sair da nuvem**).

Para abrir um arquivo CorelDRAW (CDR) salvo na Cloud

1. No CorelDRAW, clique em **Arquivo ▶ Abrir a partir da nuvem**.
2. No painel do projeto, clique duas vezes no arquivo que deseja abrir.

Para salvar um arquivo CorelDRAW (CDR) na nuvem

1. No CorelDRAW, clique em **Arquivo ▶ Salvar na nuvem**.
2. No painel do projeto, escolha a pasta em que você deseja salvar o arquivo e digite um nome de arquivo.
3. Clicar em **Salvar** salva o arquivo e o carrega na nuvem.

Você também pode

Salve o arquivo no formato de arquivo CorelDRAW (CDR) ou em uma versão anterior do CorelDRAW	Escolha o formato e a versão do arquivo na caixa **Formato do arquivo e versão**.

Você também pode

Quebre o vínculo entre um arquivo salvo na Cloud e sua versão salva localmente	Em CorelDRAW, clique em **Arquivo** ▸ **Salvar como** e salve o arquivo na pasta local desejada.



Um arquivo salvo na nuvem pode ser identificado pelo ícone de nuvem ao lado de seu nome  .

Para localizar, organizar e exibir arquivos salvos na nuvem

1 Clique em **Arquivo** ▸ **Salvar na nuvem** ou **Arquivo** ▸ **Abrir na nuvem** para exibir o painel do projeto.

2 Execute uma tarefa da tabela a seguir.

Para	Faça o seguinte
Localizar um arquivo	Comece a digitar o nome do arquivo na caixa **Pesquisar**.
Criar uma nova pasta para organizar seus arquivos	Clique em **Nova pasta** e especifique o nome da pasta.
Visualizar arquivos como miniaturas grandes ou uma lista	Clique no botão **Exibição de cartão** ou no botão **Exibição de lista** no canto superior direito do painel do projeto.
Ordenar arquivos	Clique no botão **Ordenar** e clique um comando.

Para sair da nuvem

- Em CorelDRAW, clique em **CorelDRAW** menu ▸ **Sair da Nuvem**.



Comentários e anotações

Adicionar, visualizar e gerenciar comentários e anotações é essencial para uma comunicação eficaz e gerenciamento de projetos. O CorelDRAW oferece um conjunto abrangente de ferramentas, permitindo que você adicione e exclua comentários, redimensione marcas de anotação e responda a feedback com facilidade. Além disso, você pode facilmente selecionar, mover e procurar comentários, garantindo uma navegação tranquila e eficiente das suas notas.

Esta seção inclui os seguintes tópicos:

- "Comentários e anotações" (página 127)

Comentários e anotações

Usando o inspetor **Comentários**, você pode visualizar e tratar de quaisquer comentários adicionados a um documento em contexto, além de fornecer feedback em contexto.

Identificar comentários

Você pode fazer login com sua conta Corel para que todos os seus comentários sejam identificados com seu nome e e-mail.

Você também pode optar por não fazer login e adicionar comentários anônimos. Esse recurso é útil quando você quer adicionar comentários a um arquivo local.

Responder e adicionar comentários

Após o login, você pode selecionar, responder e resolver comentários, bem como reabrir comentários resolvidos. Você pode adicionar um marcador de observação e digitar um comentário no inspetor **Comentários** ou pode marcar o documento com setas, retângulos, elipses e linhas retas e livres. Para chamar a atenção para uma área específica de um documento, você pode destacá-lo como se estivesse usando um marcador em papel. Você pode adicionar um comentário para esclarecer cada marca desenhada.

Para personalizar as formas e linhas usadas como marcas, você pode escolher sua cor, espessura de linha ou largura de contorno antes ou depois de desenhá-las. Além disso, você pode movê-las e redimensioná-las.

Além disso, você pode editar os comentários adicionados e resolver todos os comentários com um único clique. Você pode copiar um comentário se precisar reutilizá-lo.



Marcando um documento

Localizar, ocultar e excluir comentários

Você pode pesquisar comentários digitando uma palavra ou o nome de um revisor para que possa localizar rapidamente comentários específicos.

Para trabalhar com facilidade nas tarefas de edição, você pode ocultar todas as marcas de comentários a qualquer momento. Todos os comentários resolvidos ficam ocultos por padrão, permitindo que você se concentre nos comentários que precisam ser endereçados. Você pode optar por mostrar comentários resolvidos.

Quando um comentário ou um fio de comentários não é mais necessário, você pode excluí-lo para reduzir a bagunça. Você também pode excluir todas as marcações e comentários de uma só vez, o que é útil ao preparar a versão final de um design.



Ocultando marcação

Ao exportar um documento que contém comentários para um arquivo PDF, você pode incluir ou excluir os comentários. Para mais informações, consulte "Comentários em arquivos PDF" na página 920.

Para fazer login no inspetor Comentários

1 Clique em **Janela** ▸ **Inspetores** ▸ **Comentários**.

A página de entrada aparece quando você acessa no inspetor **Comentários** pela primeira vez. Se você já fez login, mas deseja alternar entre contas, clique no botão **Fazer login ou sair** no inspetor **Comentários**.

2 Execute uma tarefa da tabela a seguir.

Para	Faça o seguinte
Faça login com sua conta Corel (disponível somente para assinantes)	Clique em **Fazer login na Conta Corel** e forneça as credenciais necessárias.
Adicionar comentários anônimos	Clique em **Continuar para Comentários**. **Dica:** Se você já tiver feito login no inspetor **Comentários**, primeiro será necessário fazer logout para poder adicionar comentários anônimos.

Para visualizar, selecionar e mover comentários

1 Abra um documento que tenha comentários e marcação.

2 Execute uma tarefa da tabela a seguir.

Para	Faça o seguinte
Ver um comentário	Usando a ferramenta **Selecionar**, aponte para a marca de comentário na janela de desenho. Uma dica de ferramenta é exibida, mostrando o autor, o comentário e o número de respostas ao comentário.
Selecionar um comentário	Usando a ferramenta **Selecionar**, clique na marca de comentário na janela de desenho. **Dica:** Você também pode clicar no inspetor **Comentários**.
Selecionar vários comentários	Com a tecla **Command** pressionada, clique nos comentários no inspetor **Comentários** ou clique nas marcas de comentários na janela de desenho com a ferramenta **Selecionar**.
Mover uma marca de comentário	Usando a ferramenta **Selecionar**, clique na marca de comentário e arraste para uma nova posição na janela de desenho.

Para responder aos comentários

1 No CorelDRAW, clique em **Arquivo** ▸ **Abrir a partir da Cloud** e clique duas vezes no arquivo que deseja abrir. Se o arquivo for salvo em outro local, localize-o e abra-o a partir daí.

2 Clique em **Janela** ▸ **Inspetores** ▸ **Comentários**.

3 Execute uma tarefa da tabela a seguir.

Para	Faça o seguinte
Responder a um comentário	Clique duas vezes no comentário, digite uma resposta na caixa que aparece abaixo do comentário e pressione **Retornar**.
Resolver um comentário	Clique no botão **Resolver**, no canto superior direito da caixa de comentários. **Observação:** Se você não alterou as configurações de exibição padrão dos comentários resolvidos, a marca do comentário e o comentário desaparecem assim que você o resolve. Para mais informações sobre como mostrar e ocultar comentários resolvidos, consulte "Para ocultar e mostrar comentários" na página 133. **Dica:** Você também pode clicar no botão **Ações** e em **Resolver**.
Resolver todos os comentários	Clique no botão **Preferências** e clique em **Resolver tudo**.
Reabrir um comentário resolvido	Clique no botão **Preferências** e clique em **Mostrar resolvidos** para visualizar todos os comentários resolvidos. Clique no botão **Ações** à direita do comentário e clique em **Reabrir**.

Para adicionar uma nota associada a um comentário

1 No inspetor **Comentários**, clique na ferramenta **Observação**.

2 Clique no local em que deseja adicionar o ícone de nota na janela de desenho.

3 Digite um comentário no inspetor **Comentários** e pressione **Retornar**.

Para adicionar a mesma observação em todas as páginas do documento, você deve primeiro selecionar a **Página Mestre** no inspetor **Objetos** e clicar na camada **Área de trabalho**.

Você pode cancelar o comentário que está digitando pressionando **Esc**.

Para usar ferramentas de marcação de desenho

1 Na inspetor **Comentários**, execute uma tarefa da tabela a seguir:

Para	Faça o seguinte
Desenhe uma seta ou uma linha reta	Clique na ferramenta **Seta de marcação**. Na janela de desenho, arraste para desenhar a seta. Para adicionar uma ponta de seta no ponto inicial, ative a caixa de seleção **Seta inicial**. Para desenhar uma linha reta, desative a caixa de seleção **Seta inicial** e a caixa de seleção **Seta final**. Aponte para onde deseja iniciar a linha e arraste para desenhá-la.

Para	Faça o seguinte
	Você pode escolher a cor das setas e linhas no seletor **Cor de linha**. Você pode especificar a largura das setas e linhas digitando um valor na caixa **Largura da linha**.
Adicione um destaque	Clique na ferramenta **Marcador**  e arraste pela área que deseja destacar. Você pode escolher a cor dos realces no seletor de cores **Destacar cor**. Você pode especificar a largura dos destaques na caixa **Largura do destaque**.
Desenhar uma linha ou forma de forma livre	Clique na ferramenta **Marcação à mão livre**  , aponte para onde você deseja iniciar e arraste na janela de desenho. Você pode escolher a cor das linhas no seletor **Cor de linha**. Você pode especificar a largura das linhas na caixa **Largura de linha**.
Desenhar um retângulo	Clique na ferramenta **Marcação de retângulo**  e arraste na janela de desenho. Você pode escolher a cor do contorno no seletor **Cor de contorno**. Você pode especificar a largura do contorno na caixa **Largura de contorno**.
Desenhar uma elipse	Clique na ferramenta **Marcação de elipse**  e arraste na janela de desenho. Você pode escolher a cor do contorno no seletor **Cor de contorno**. Você pode especificar a largura do contorno na caixa **Largura de contorno**.
Desenhar retângulos ou elipses preenchidos	Selecione a ferramenta **Marcador de retângulo**  ou a ferramenta **Marcador de elipse**  , escolha uma cor de preenchimento no seleto **Cor de preenchimento** e arraste na janela de desenho.

2 Digite um comentário no inspetor **Comentários**, e pressione **Retornar**



Ocultar marcas de comentário

50% de transparência é aplicada às cores da marcação.

Você também pode personalizar uma marca de comentário depois que ela for adicionada na janela de desenho. Usando a ferramenta **Selecionar** , clique na marca de comentário na janela de desenho e defina as propriedades de cor e linha desejadas no inspetor **Comentários**.

Para redimensionar marcas de comentário

1 Usando a ferramenta **Selecionar** , clique em uma marca de comentário, como uma linha, destaque, retângulo, seta ou elipse na janela de desenho.

2 Arraste uma alça de seleção.



O retângulo foi redimensionado para focar uma área específica do design.

Não é possível redimensionar marcas de comentário desenhadas por outros usuários.

As notas não podem ser redimensionadas.

Para editar seus comentários

1 No inspetor **Comentários**, clique em um comentário que você adicionou.
2 Clique no botão **Ações** e em **Editar**.
3 Edite o comentário e pressione **Retornar**.

Você pode editar apenas seus próprios comentários.

Para copiar um comentário

1 No inspetor **Comentários**, clique em um comentário.
2 Clique no botão **Ação** e em **Copiar texto**.

Para pesquisar comentários

- No inspetor **Comentários**, comece a digitar uma palavra ou o nome de um revisor na caixa **Pesquisar**.
  Os resultados são atualizados automaticamente à medida que você digita.

CorelDRAW pesquisa todas as páginas do documento, não apenas a página ativa.

Para limpar a caixa **Pesquisar**, clique no botão **Fechar**.

Para ocultar e mostrar comentários

1 Clique na ferramenta **Selecionar** .
2 No inspetor **Comentários**, clique no botão **Preferências** e execute uma tarefa da seguinte tabela.

Para	Faça o seguinte
Ocultar ou exibir todas as marcas de comentários	Clique em **Exibir Anotações** para desativar ou ativar o comando.
Ocultar ou exibir comentários resolvidos e suas marcas	Clique em **Mostrar Resolvidos** para desativar ou ativar o comando.

Para excluir comentários

- No inspetor **Comentários**, execute uma tarefa da tabela a seguir.

Para	Faça o seguinte
Excluir um comentário	Clique no comentário e pressione **Excluir**. **Dica:** Você também pode clicar no botão **Ações** e em **Excluir**.
Excluir todos os comentários	Clique no botão **Preferências** e em **Excluir tudo**.

As ações de exclusão não podem ser revertidas.

Para excluir um comentário, você também pode selecionar a marca de comentário na janela de desenho usando a ferramenta **Selecionar** e pressionar **Excluir**.

Linhas, formas e contornos

Linhas e contornos..... 137
Formas..... 179
Pinceladas com efeito de pintura..... 191
Pinceladas vetoriais..... 217
Modelar objetos..... 223
Desenho simétrico..... 287
Desenho em perspectiva..... 299



Linhas e contornos

O CorelDRAW permite adicionar linhas por meio de uma variedade de técnicas e ferramentas. Após desenhar linhas, você pode formatá-las. Também é possível formatar os contornos dos objetos.

O CorelDRAW fornece objetos predefinidos que podem ser espalhados ao longo de uma linha. Você pode ainda criar linhas de fluxo e de dimensão em desenhos.

Esta seção contém os seguintes tópicos:

- "Linhas" (página 137)
- "Desenho Paralelo" (página 146)
- "Linhas caligráficas e predefinidas" (página 148)
- "LiveSketch" (página 150)
- "Formatar linhas e contornos" (página 156)
- "Adicionar pontas de seta a linhas e curvas" (página 161)
- "Contornos variáveis" (página 163)
- "Copiar, converter, remover e substituir contornos" (página 165)
- "Espalhar os objetos em uma linha" (página 167)
- "Linhas de conexão e legendas" (página 170)
- "Linhas de dimensão" (página 174)
- "Canetas e dispositivos sensíveis à pressão" (página 177)

É possível também desenhar linhas com o uso do reconhecimento de forma. Para obter mais informações, consulte "Usar reconhecimento de forma" na página 189.

É possível também desenhar linhas com precisão usando as coordenadas do objeto. Para obter mais informações, consulte "Usar coordenadas do objeto para desenhar e modificar objetos" na página 331.

Linhas

Uma linha é o trajeto entre dois pontos. As linhas podem consistir em vários segmentos, e os segmentos de linha podem ser curvos ou retos. Os segmentos de linha são conectados por nós, que são indicados como pequenos quadrados. O CorelDRAW oferece diversas ferramentas de desenho que permitem desenhar linhas curvas e retas, além de linhas contendo segmentos curvos e retos.

Ferramentas Mão livre e Polilinha

As ferramentas **Mão livre** e **Polilinha** permitem a você desenhar linhas à mão livre como se estivesse fazendo um esboço em um rascunho. Caso cometa um erro ao desenhar curvas à mão livre, é possível apagar imediatamente a parte indesejada e continuar o desenho. Quando você estiver desenhando linhas ou segmentos retos, pode restringi-los a linhas retas horizontais ou verticais.

A ferramenta **Mão livre** permite controlar a suavidade da linha curva que você está desenhando, assim como adicionar segmentos a uma linha existente. Entretanto, a ferramenta **Polilinha** é mais facilmente usada para desenhar, com rapidez, uma linha complexa que consista em segmentos retos e curvos alternados.

Além de desenhar linhas à mão livre e segmentos retos, é possível usar a ferramenta **Polilinha** para desenhar arcos circulares.

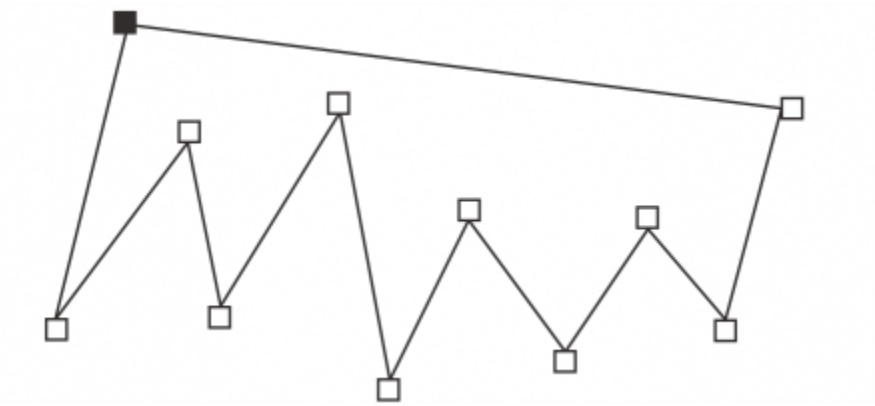
É possível escolher configurações para controlar o funcionamento das ferramentas **Mão livre** e **Polilinha**. Por exemplo, você pode alterar a suavidade padrão de uma linha curva que criou com essas ferramentas.

Ferramenta Linha de 2 pontos

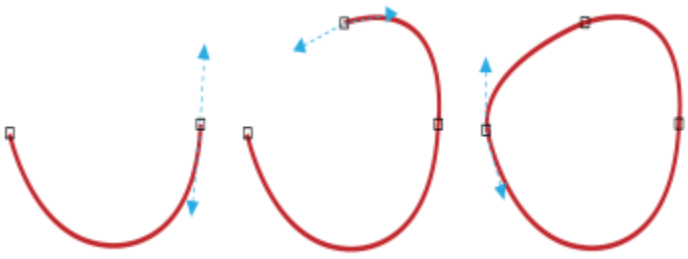
É possível desenhar linhas retas usando a ferramenta **Linha de 2 pontos**. Essa ferramenta também permite criar linhas retas perpendiculares ou tangentes aos objetos.

Ferramentas Bézier e Caneta

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. Ao usar a ferramenta **Caneta**, você pode visualizar os segmentos de linha que está desenhando.



É possível desenhar linhas com vários segmentos utilizando a ferramenta Bézier e clicando toda vez que desejar mudar a direção da linha.

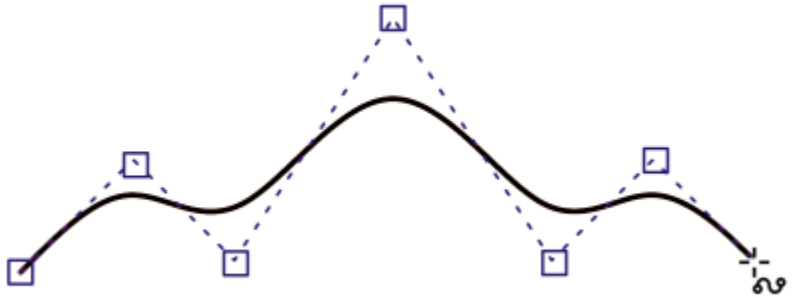


Pode-se desenhar curvas usando a ferramenta Bézier e arrastando as alças de controle nas extremidades da curva Bézier.

Ferramenta B-spline

Usando pontos de controle, você pode modelar com facilidade uma linha curva e desenhar B-splines, que são geralmente linhas curvas contínuas e suaves. B-splines tocam o primeiro e o último pontos de controle e são puxadas pelos pontos intermediários. Entretanto, diferentemente dos nós em curvas Bézier, os pontos de controle não permitem especificar os pontos pelos quais uma curva passa quando se deseja alinhar uma curva a outros elementos do desenho.

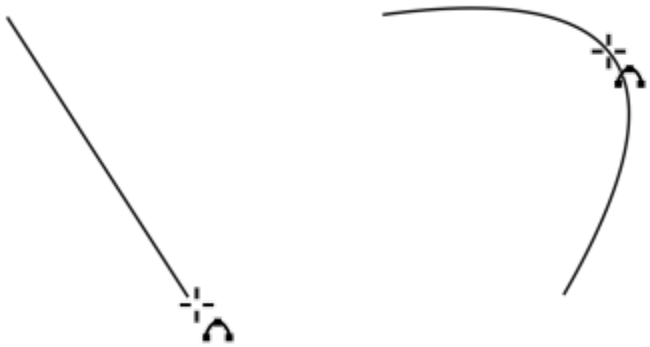
Os pontos de controle que tocam a linha são chamados de "presos". Os pontos de controle presos funcionam como âncoras. Os pontos de controle que puxam a linha, mas não a tocam, são chamados de "flutuantes". O primeiro e o último pontos de controle sempre são presos em B-splines de extremidade aberta. Os pontos intermediários flutuam por padrão, mas é possível prender pontos se você desejar criar cúspides ou linhas retas dentro da B-spline. Você pode editar B-splines concluídas usando os pontos de controle.



O caminho de uma curva B-spline é determinado pelos pontos de controle definidos.

Ferramenta Curva de 3 pontos

A ferramenta **Curva de 3 pontos** permite desenhar linhas curvas simples especificando a largura e a altura. Use essa ferramenta para criar formas de arco rapidamente, sem manipular nós.



Você pode desenhar uma linha curva especificando sua largura (esquerda), definindo sua altura e clicando na página (direita).

Ferramenta Desenho inteligente

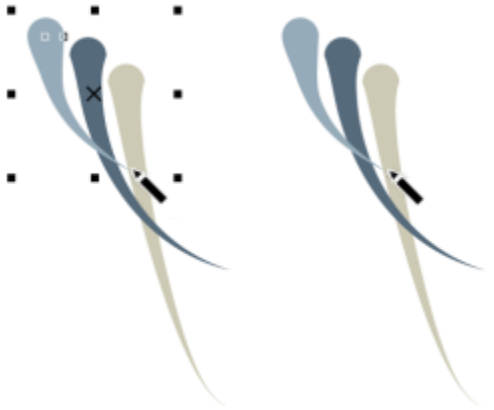
A ferramenta **Desenho inteligente** permite usar reconhecimento de forma para desenhar linhas curvas e retas. Para obter mais informações, consulte "Usar reconhecimento de forma" na página 189.

Nós e alças de controle

Algumas linhas possuem nós e alças de controle que podem ser manipulados para modelar as linhas à medida que se desenha. Para obter informações sobre tipos de nós, consulte "Objetos de curva" na página 224.

Ocultar a caixa delimitadora

Ao desenhar linhas usando as ferramentas de curva, é possível ocultar a caixa delimitadora exibida ao redor das linhas quando elas são desenhadas. As ferramentas de curva incluem as ferramentas **Mão livre**, **Linha de 2 pontos**, **Bézier**, **Pincel de pintura**, **Mídia artística**, **Caneta**, **B-Spline**, **Polilinha** e **Curva de 3 pontos**.



Você pode ocultar a caixa delimitadora para tornar mais fluídos desenhos com pinceladas de mídia artística em rápida sucessão.

Para desenhar uma linha com a ferramenta Mão livre

1 Na caixa de ferramentas, clique na ferramenta **Mão livre** .

2 Execute uma tarefa na tabela a seguir.

Para	Faça o seguinte
Desenhar uma linha curva	Clique no local em que deseja iniciar a linha curva e arraste.
Desenhar uma linha reta	Clique no local em que deseja iniciar a linha e, em seguida, no local em que deseja que ela termine.
Controlar a suavidade de uma linha curva	Digite um valor na caixa **Suavização de mão livre** na barra de propriedades. Valores mais altos produzem curvas mais suaves.
Reposicionar uma linha ao desenhar	Mantenha pressionados os botões esquerdo e direito do mouse e arraste a linha para uma nova posição.
Adicionar segmentos de linha a uma linha existente	Clique no nó final de uma linha selecionada e clique onde deseja que o novo segmento termine.
Criar uma forma fechada a partir de duas ou mais linhas conectadas	Em uma linha que contém dois segmentos, clique no nó final e, em seguida, no nó inicial.

Você pode limitar uma linha criada com a ferramenta **Mão livre** a um ângulo predefinido, chamado de ângulo de limitação, mantendo a tecla **Command** pressionada enquanto arrasta. Esse recurso é útil para desenhar linhas retas verticais e horizontais. Para obter informações sobre como alterar o ângulo de limitação, consulte "Para alterar o ângulo de restrição" na página 373.

Para apagar uma parte de uma linha curva à mão livre, mantenha pressionada a tecla **Shift** e arraste para trás, sobre a linha, antes de liberar o botão do mouse.

Para desenhar uma linha usando a ferramenta Polilinha

1 Na caixa de ferramentas, clique na ferramenta **Polilinha** .

2 Siga um dos procedimentos abaixo:
- Para desenhar um segmento reto, clique no local em que deseja iniciar o segmento de linha e, em seguida, no local em que deseja que termine.
- Para desenhar um segmento curvo, clique no local em que deseja iniciar o segmento e arraste pela página de desenho.

Você pode adicionar quantos segmentos desejar e alternar entre segmentos retos e curvos.

3 Clique duas vezes para terminar a linha.

Você também pode

Reposicionar uma linha ao desenhar	Mantenha pressionados os botões esquerdo e direito do mouse e arraste a linha para uma nova posição.
Inserir a cópia de uma linha no desenho	Mantenha pressionado o botão direito do mouse e arraste a linha para uma nova posição. Clique em **Copiar aqui**.

Antes de criar um segmento curvo, clique no botão **Fechar curva automaticamente** na barra de propriedades para fechar automaticamente um objeto aberto.

Para desenhar uma linha com a ferramenta Polilinha

1 Na caixa de ferramentas, clique na ferramenta **Polilinha** .

2 Clique na janela de desenho e, em seguida, solte o botão do mouse.

3 Pressione **Opção** e mova o ponteiro para criar um arco.

4 Siga um dos procedimentos abaixo:
- Clique para finalizar o arco e solte o **Opção** para retornar ao desenho à mão livre.
- Clique para finalizar o arco e, sem soltar o **Opção**, mova o ponteiro para desenhar outro arco.

5 Clique duas vezes para terminar a linha.

Você pode pressionar **Command** em conjunto com o **Option** para limitar o arco para incrementos de 15 graus ou outro ângulo predefinido, chamado de ângulo de limitação. Para obter informações sobre como alterar o ângulo de limitação, consulte "Restringir objetos" na página 373.

Para desenhar uma linha reta usando a ferramenta Linha de 2 pontos

1 Na caixa de ferramentas, clique na ferramenta **Linha de 2 pontos**.

2 Aponte para onde deseja iniciar a linha e arraste para desenhá-la.

Para desenhar uma linha perpendicular

1 Na caixa de ferramentas, clique na ferramenta **Linha de 2 pontos**.

2 Na barra de propriedades, clique no botão **Linha perpendicular de 2 pontos**.

3 Clique na borda de um objeto e arraste-a para onde deseja que a linha termine.

Se desejar desenhar uma linha perpendicular a dois objetos, arraste a borda do segundo objeto e solte o botão do mouse quando for exibido o ponto de alinhamento perpendicular.

Para estender a linha além do segundo objeto, mantenha pressionada a tecla **Command** quando o ponto de alinhamento perpendicular for exibido e arraste para onde deseja que a linha termine.

Esse procedimento não pode ser usado para desenhar uma linha perpendicular à linha de base de um objeto de texto.

Também é possível arrastar a partir de uma curva existente para desenhar uma linha perpendicular.



Desenhar linhas perpendiculares

Para desenhar uma linha tangente

1 Na caixa de ferramentas, clique na ferramenta **Linha de 2 pontos**.

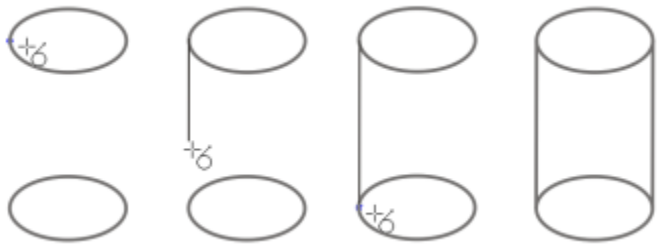
2 Na barra de propriedades, clique no botão **Linha de 2 pontos tangencial**.

3 Clique na borda de um segmento curvo em um objeto e arraste para onde deseja que a linha tangente termine.

Se desejar desenhar uma linha tangente a dois objetos, arraste a borda do segundo objeto e solte o botão do mouse quando for exibido o ponto de alinhamento tangencial. O ponto de alinhamento pelo quadrante é exibido quando ele coincide com o ponto de alinhamento tangencial.

Para estender a linha além do segundo objeto, mantenha pressionada a tecla **Command** quando o ponto de alinhamento tangente for exibido e arraste para onde deseja que a linha termine.

O modo **Linha de 2 pontos tangencial** pode ser usado para desenhar os lados do cilindro.



Desenhar linhas tangentes

Para desenhar uma linha com a ferramenta Bézier

1 Na caixa de ferramentas, clique na ferramenta **Bézier** .

2 Siga um dos procedimentos abaixo:

- Para desenhar um segmento curvo, clique no local em que deseja colocar o primeiro nó e arraste a alça de controle para o local em que deseja inserir o próximo nó. Solte o botão do mouse e arraste a alça de controle para criar a curva.
- Para desenhar um segmento reto, clique no local em que deseja iniciar o segmento de linha e, em seguida, no local em que deseja que termine.

Você pode adicionar quantos segmentos desejar.

3 Pressione a **barra de espaço** para terminar a linha.

Você também pode

Desenhar um segmento curvo seguido de um segmento reto	Desenhe um segmento curvo, clique duas vezes no nó final e clique onde deseja que o segmento termine.
Desenhar um segmento reto seguido de um segmento curvo	Desenhe um segmento reto. Clique no ponto final do segmento, arraste até o local desejado e solte o botão do mouse. Arraste para desenhar uma curva.
Alterar o ângulo curvo para predefinir os incrementos à medida que desenha	Com a tecla **Command** pressionada, arraste a alça de controle.

Para desenhar uma linha usando a ferramenta Caneta

1 Na caixa de ferramentas, clique na ferramenta **Caneta** .

2 Siga um dos procedimentos abaixo:

- Para desenhar um segmento curvo, clique no local em que deseja colocar o primeiro nó e arraste a alça de controle para o local em que deseja inserir o próximo nó. Solte o botão do mouse e arraste a alça de controle para criar a curva desejada.
- Para desenhar um segmento reto, clique no local em que deseja iniciar o segmento de linha e, em seguida, no local em que deseja que termine.

Você pode adicionar quantos segmentos desejar e alternar entre segmentos retos e curvos. Para obter mais informações sobre a alternância de segmentos curvos e retos, consulte "Para desenhar uma linha com a ferramenta Bézier" na página 143.

3 Clique duas vezes para concluir a linha.

Você também pode

Visualizar uma linha ao desenhar	Ative o botão **Modo de visualização** na barra de propriedades. Clique na página de desenho e solte o botão do mouse. Mova o mouse e clique para terminar a linha.
Adicionar um nó a uma linha	Ative o botão **Adicionar ou excluir nós automaticamente** na barra de propriedades. Aponte para o local na linha em que deseja adicionar um nó e clique quando o ponteiro mudar para o estado **Adicionar nós** .
Excluir um nó de uma linha	Aponte para um nó e clique quando o ponteiro mudar para o estado **Excluir nós** .

Para desenhar uma B-spline

1. Na caixa de ferramentas, clique na ferramenta **B-spline** .
2. Clique onde desejar iniciar a linha.
3. Clique para definir todos os pontos de controle necessários para modelar a linha.
   Por padrão, os pontos de controle flutuam, mas é possível prendê-los na linha pressionando **V** ao clicar.
4. Clique duas vezes para concluir a linha.

Você também pode

Remodelar a linha usando pontos de controle	Selecione a linha usando a ferramenta **Forma** e reposicione os pontos de controle para remodelar a linha.
Fazer um ponto de controle flutuar	Selecione a linha usando a ferramenta **Forma** , clique em um ponto de controle preso e, em seguida, no botão **Flutuar ponto de controle** na barra de propriedades.
Prender um ponto de controle	Selecione a linha usando a ferramenta **Forma** , clique em um ponto de controle flutuante e, em seguida, no botão **Prender ponto de controle** na barra de propriedades.
Adicionar um ponto de controle	Selecione a linha usando a ferramenta **Forma** e clique duas vezes ao longo de uma linha de controle.
Excluir um ponto de controle	Selecione a linha usando a ferramenta **Forma** e clique duas vezes no ponto de controle que deseja excluir.

Você também pode

Selecionar vários pontos de controle	Selecione a linha usando a ferramenta **Forma** e, mantendo pressionada a tecla **Shift**, clique nos pontos de controle que deseja selecionar.

Se você adicionar uma B-spline selecionando o primeiro ou o último ponto de controle, o ponto de controle preso é automaticamente alterado para um ponto de controle flutuante conforme você desenha a nova parte da linha.

Também é possível adicionar pontos de controle ao desenhar uma B-spline pressionando a **Barra de espaço** em vez de clicar.

Para desenhar uma curva usando a ferramenta Curva de 3 pontos

1 Na caixa de ferramentas, clique na ferramenta **Curva de 3 pontos** .

2 Clique no local em que deseja iniciar a curva e arraste até o local em que deseja terminá-la.

3 Solte o botão do mouse e clique no local em que deseja posicionar o centro da curva.

Você também pode

Desenhar uma curva circular	Mantenha pressionada a tecla **Command** enquanto arrasta.
Desenhar uma curva simétrica	Mantenha pressionada a tecla **Shift** ao arrastar.



Exemplos de curva da esquerda para a direita: livre, circular, simétrica

Para definir opções para as ferramentas Mão livre e Bézier

1 Clique no menu **CorelDRAW** ▸ **Preferências** ▸ **Ferramentas**.

2 No painel esquerdo da caixa de diálogo que aparece, clicar em **Mão livre/Bézier**.

3 Mova o controle deslizante **Suavização de mão livre** para definir a suavidade padrão para linhas curvas.

Valores mais altos produzem curvas mais suaves.

4 Especifique um valor em qualquer das seguintes caixas:

- **Limiar de canto** — para definir o valor que muda um nó de canto de cúspide para suave
- **Limiar de linha reta** — para definir o quanto uma linha pode desviar de um caminho reto e ainda ser tratada como uma linha reta
- **Unir automaticamente** — para definir a distância entre dois nós finais para se unirem automaticamente formando uma curva fechada

Para ocultar a caixa delimitadora ao usar ferramentas de curva

1 Na caixa de ferramentas, clique em uma das seguintes ferramentas:
- Mão livre
- Linha de 2 pontos
- Bézier
- **Pincel de pintura**
- Mídia artística
- Caneta
- B-Spline
- Polilinha
- Curva de 3 pontos

2 Clique no botão **Caixa delimitadora** na barra de propriedades.

Quando se oculta a caixa delimitadora ao trabalhar com uma ferramenta de curva, a caixa delimitadora permanece oculta para todas as ferramentas de curva. Por exemplo, se você ocultar a caixa delimitadora ao usar a ferramenta **Mão livre**, ela permanecerá oculta ao alternar para a ferramenta **Bézier**.

Também é possível ocultar a caixa delimitadora clicando no menu **CorelDRAW** ▸ **Preferências** ▸ **CorelDRAW**, clicando em **Exibir** e depois ativando a caixa de seleção **Ocultar caixa delimitadora para ferramentas de curva**.

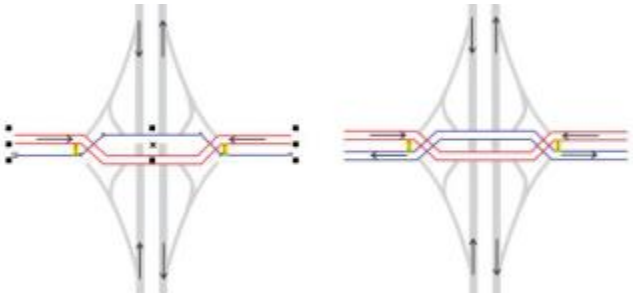
Desenho Paralelo

O modo Desenho paralelo permite desenhar simultaneamente várias curvas paralelas enquanto controla a distância entre elas. Além disso, você pode definir a distância entre a linha original e a linha paralela especificando um valor ou arrastando o documento.

CorelDRAW permite criar uma ou várias linhas paralelas e visualizá-las à medida que desenha. Você pode ocultar a visualização se quiser focar na linha original. Você também pode adicionar linhas paralelas a uma linha existente.



Da esquerda para a direita: Desenho Paralelo com a ferramenta Linha de 2 pontos, a ferramenta Curva de 3 pontos e a ferramenta Caneta



Você pode desenhar curvas paralelas simultaneamente.

O modo Desenho paralelo está disponível para as seguintes ferramentas:

- **Linha de 2 pontos**
- **Polilinha**
- **Curva de 3 pontos**
- **Caneta**
- **Bézier**
- **Mão livre**
- **B-Spline**

Para desenhar linhas paralelas

1. Clique em ferramenta curva
2. Na barra de propriedades, clique no botão **Desenho Paralelo**.
3. Na barra de ferramentas **Desenho Paralelo**, clique no botão **Linhas paralelas**.

   Se você deseja especificar o número de linhas paralelas a serem adicionadas, digite um valor na caixa **Número de linhas**.
4. Desenhar uma linha.

Você também pode

Adicione uma linha paralela à esquerda da linha original	Na barra de ferramentas, clique no botão **Linhas paralelas à esquerda**.
Adicione uma linha paralela à direita da linha original	Clique no botão **Linhas paralelas à direita**.
Especifique a distância entre a linha original e a linha paralela	Digite um valor na caixa **Distância**. Você também pode definir a distância habilitando a caixa de seleção **Defina a distância de modo interativo** e arrastando na janela de desenho.
Ocultar a visualização de linhas paralelas ao desenhar	Desabilite a caixa de seleção **Visualizar linhas**.

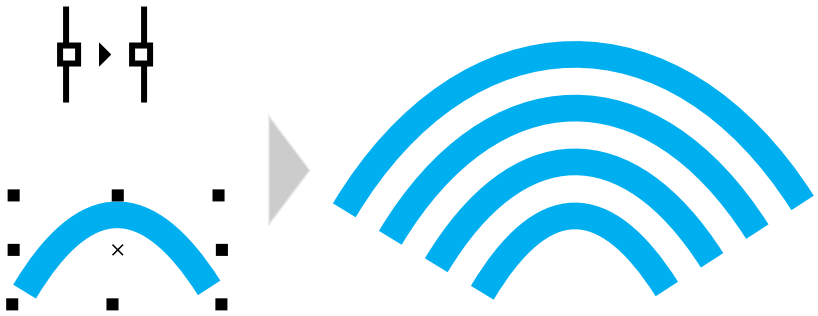
Para adicionar linhas paralelas a uma linha existente

1 Usando a ferramenta **Seleção**, clique em uma linha.

2 Na barra de propriedades, clique no botão **Desenho Paralelo**

3 Na barra de ferramentas **Desenho Paralelo**, especifique as configurações desejadas.

4 Clique em **Criar a partir do selecionado**.



Adicionando curvas paralelas a uma curva selecionada

Linhas paralelas não podem ser adicionadas a curvas fechadas.

Linhas caligráficas e predefinidas

O CorelDRAW permite simular o efeito de uma caneta caligráfica ao desenhar linhas. As linhas caligráficas variam em espessura conforme a direção da linha e o ângulo da ponta da caneta. Por padrão, as linhas caligráficas aparecem como formas fechadas desenhadas a lápis. Controle a espessura de uma linha caligráfica alterando o ângulo da linha desenhada em relação ao ângulo caligráfico escolhido. Por exemplo, quando a linha desenhada é perpendicular ao ângulo caligráfico, ela tem a espessura máxima especificada pela largura da caneta. No entanto, as linhas desenhadas no ângulo caligráfico têm pouca ou nenhuma espessura.



Uma caneta caligráfica permite desenhar linhas de várias espessuras.

O CorelDRAW permite criar linhas sensíveis à pressão que variam de espessura. Para obter mais informações, consulte "Pinceladas vetoriais e traços da caneta" na página 220.



Um desenho de for usando três diferentes linhas de mídia artística: linhas caligráficas (esquerda), linhas sensíveis à pressão de espessuras variadas (centro) e linhas retas predefinidas (direita).

O CorelDRAW fornece linhas predefinidas que permitem a criação de pinceladas espessas com diversas formas. Após desenhar uma linha caligráfica ou predefinida, é possível aplicar a ela um preenchimento do mesmo modo como em qualquer outro objeto.

Para desenhar uma linha caligráfica

1. Na caixa de ferramentas, clique na ferramenta **Mídia artística**.
2. Clique no botão **Caligrafia** na barra de propriedades.
3. Digite um valor na caixa **Ângulo caligráfico** na barra de propriedades.
4. Arraste até que a linha fique da forma desejada.

Você também pode

Definir a largura da linha	Digite um valor na caixa **Largura da pincelada** na barra de propriedades.
Suavizar as bordas da linha	Digite um valor na caixa **Suavização de mão livre** na barra de propriedades.
Aplicar transformações em espessuras de linha ao escalar	Clique no botão **Dimensionar pincelada com objeto** na barra de propriedades.

A largura definida é a largura máxima da linha. O ângulo da linha desenhada em relação ao ângulo de caligrafia determina a largura real da linha.

Para desenhar uma linha predefinida

1. Na caixa de ferramentas, clique na ferramenta **Mídia artística**.
2. Clique no botão **Predefinir** na barra de propriedades.
3. Escolha uma linha predefinida na caixa de listagem **Pincelada predefinida**.
4. Arraste até que a linha fique da forma desejada.

Você também pode

Definir a largura da linha	Digite um valor na caixa **Largura da pincelada** na barra de propriedades.
Suavizar as bordas da linha	Digite um valor na caixa **Suavização de mão livre** na barra de propriedades.
Aplicar transformações em espessuras de linha ao escalar	Clique no botão **Dimensionar pincelada com objeto** na barra de propriedades.

Também é possível escolher linhas predefinidas no inspetor **Mídia artística**. Para abrir o inspetor **Mídia artística**, clique em **Efeitos** ▸ **Mídia artística**.

LiveSketch

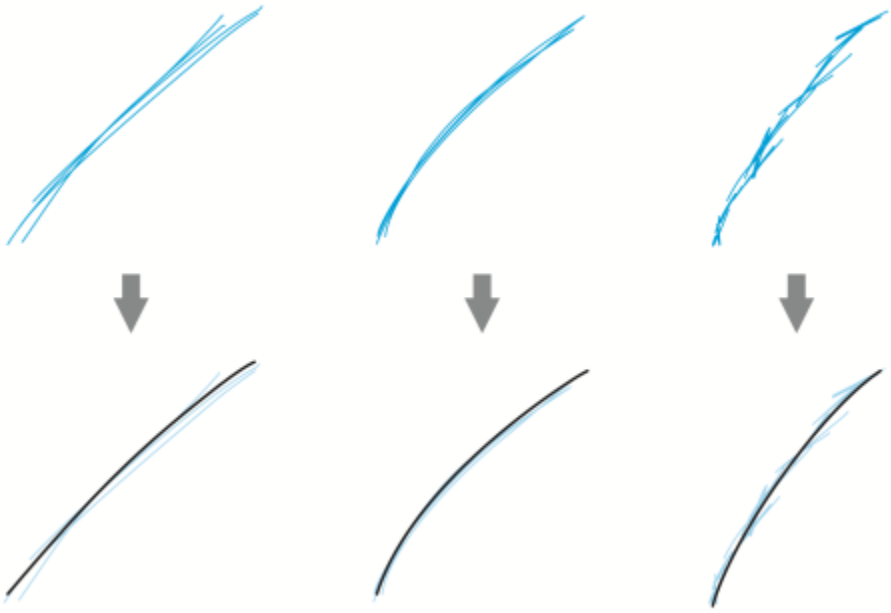
A ferramenta **LiveSketch** oferece a simplicidade e velocidade de um esboço à mão livre, combinado ao ajuste de pincelada inteligente e desenho em vetores. À medida em que desenha, o CorelDRAW analisa as propriedades, ordem temporal e proximidade espacial das pinceladas, faz os ajustes e as converte em Curvas Bézier.

Perfeita para esboços e desenhos rápidos, a ferramenta **LiveSketch** acelera seu fluxo de trabalho, permitindo focar no processo de criação. Ao invés de se preocupar com nós e alças, e alternar entre ferramentas, você pode deixar sua criatividade fluir e obter o resultado desejado de forma rápida e eficaz. Não é mais necessário escanear seus esboços e rastreá-los. Você pode fazer esboços de seus conceitos de desenhos e ideias com as curvas vetoriais desde o início.



Se você tem grande habilidade em desenho ou se estiver somente aprendendo, o CorelDRAW pode ajustar suas pinceladas e ajudá-lo a transformar suas ideias em realidade. Arte de Andrew Stacey.

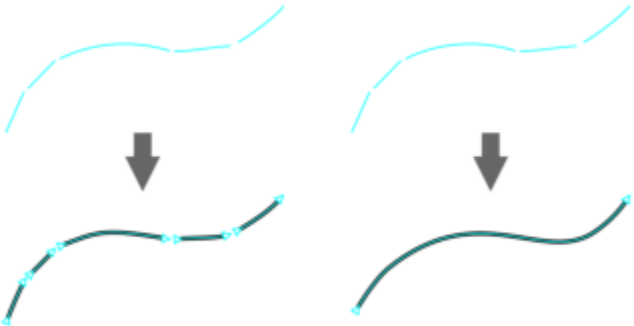
O CorelDRAW oferece suporte aos estilos de desenho mais comuns: pinceladas sobrepostas discretas, pinceladas dobradas (rabiscar para frente e para trás na superfície, passando as linhas uma por cima da outra), chicken scratch (desenhar linhas curtas rapidamente, uma após a outra, para criar linhas e formas grandes).



Pinceladas antes (acima) e após (abaixo) o ajuste: pinceladas sobrepostas discretas (esquerda), pinceladas dobradas (centro), chicken scratch (direita)

Para aproveitar a ferramenta **LiveSketch** ao máximo, use uma caneta e personalize o CorelDRAW para adequar-se a seu estilo de desenho.

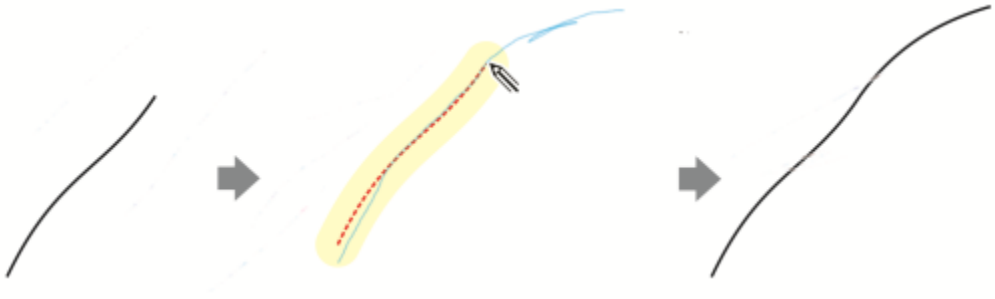
Você pode especificar o tempo para ativar o ajuste de pincelada ao desenhar uma ou mais pinceladas. Por exemplo, se ajustar o temporizador para um segundo e fizer algumas pinceladas, o aprimoramento da pincelada terá efeito um segundo após terminar de desenhá-las. O temporizador cria uma janela temporal em que as pinceladas discretas feitas são analisadas e convertidas em curvas. Tente encontrar uma configuração com o temporizador que se ajuste melhor a sua velocidade e estilo de desenho. Se você usar várias pinceladas pequenas para construir uma linha maior, defina de início um tempo de intervalo curto para criar suas curvas e crie uma cadência de desenho. Também é possível aumentar o intervalo para 5 segundos e aproveitar a visualização ao vivo para ver suas pinceladas, e se basear nelas. Definir um intervalo maior também oferece mais tempo de manipular suas linhas.



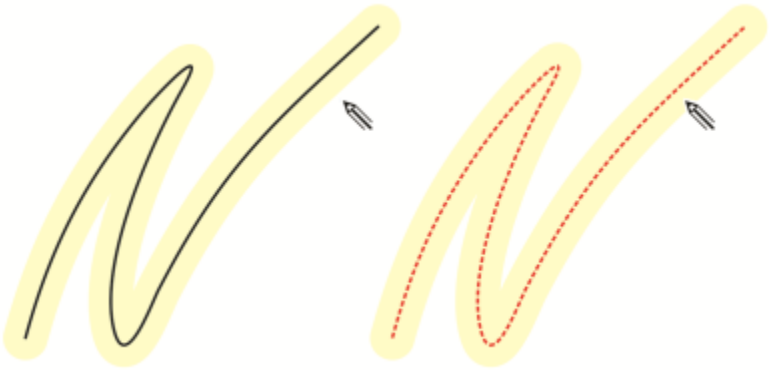
Com o temporizador ajustado para 0 milissegundos (esquerda), as pinceladas sucessivas são convertidas em curvas discretas. Com o temporizador ajustado para 1 segundo (direita), as pinceladas sucessivas são unidas em uma única curva.

Você pode reiniciar o temporizador e ajustar as pinceladas antes que o tempo especificado acabe. Também é possível excluir as pinceladas antes que tenham sido ajustadas.

À medida em que sua composição evolui, você pode refazer linhas existentes para mudar a posição e dar nova forma, ou simplesmente refiná-las. O CorelDRAW permite modificar as curvas existentes incluindo-as em seu esboço como novas pinceladas. É possível especificar a largura da área editável em volta das curvas desenhadas anteriormente. Ao desenhar nessa área, as curvas existentes são processadas junto com outras pinceladas e são reajustadas; ao desenhar fora da distância especificada, suas pinceladas são adicionadas como novos objetos.



Uma pincelada existente (esquerda); uma nova pincelada (em azul) é criada ao lado da curva existente (centro); a pincelada existente é estendida e reajustada (direita).



Ao mover o ponteiro dentro da área editável de uma curva existente, a curva é realçada para indicar que você pode modificá-la.

Se tiver de desenhar muito perto das linhas existentes ou sobre as pinceladas para reforçá-las, é possível desativar o ajuste de pinceladas baseado em proximidade temporariamente ou permanentemente, de modo que as pinceladas são adicionadas como objetos separados.



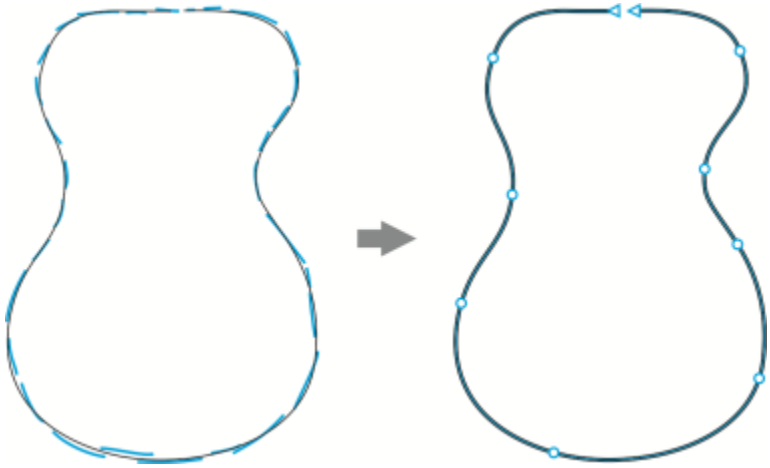
Desative o agrupamento de pinceladas baseadas em proximidade para manter as pinceladas como objetos separados.

Quando você inclui uma curva existente em um esboço, a curva resultante herda as propriedades da curva existente.



Curva criada com a ferramenta Mídia artística (esquerda); a nova pincelada desenhada com a ferramenta LiveSketch fica próxima ao limite da pincelada existente (centro); a pincelada resultante toma as propriedades da curva existente (direita).

Pode ser necessário definir todo o tamanho de uma forma ou um objeto com uma única curva. Entretanto, pode ser difícil manter linhas suaves por uma grande distância ou em uma curva longa sem levantar a caneta do tablet ou soltar o botão do mouse. O CorelDRAW pode ajudar a trabalhar com linhas contínuas criando uma curva contínua a partir das pinceladas desenhadas dentro do intervalo específico de tempo.

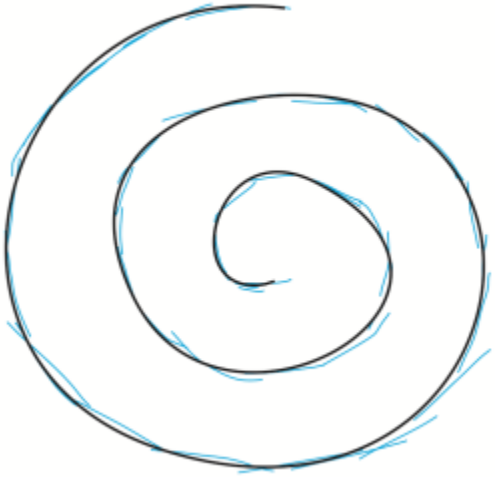


Exemplo de objeto criado de pinceladas unidas em uma única curva.

Observe que o CorelDRAW processa apenas as pinceladas que estão dentro do tempo de intervalo especificado, portanto pode ser necessário ajustar o temporizador dependendo de sua velocidade de desenho.

À medida em que seu esboço é produzido e você começa a melhorar a precisão e aparência das linhas, pode ser necessário apagar as curvas existentes ou porções de curvas. É fácil alternar para o modo apagar virando a caneta (se ela tiver uma extremidade de apagador), depois voltar para o modo desenho virando novamente. Observe que, se uma curva for selecionada, você apagará somente partes da curva. Se você deseja apagar qualquer parte de seu desenho, certifique-se de cancelar todos os objetos antes de usar o apagador da caneta. Para obter informações sobre como desmarcar objetos, consulte "Para cancelar a seleção de objetos" na página 319. Quando sua caneta não tiver apagador ou se você trabalhar com um mouse, apague as curvas com a ferramenta **Borracha** . Para obter mais informações sobre como apagar curvas Bézier, consulte "Para apagar as uma área de imagem" na página 266.

Por padrão, o CorelDRAW mostra uma representação da pincelada ajustada enquanto está desenhando. Se achar que a visualização ao vivo distrai, você pode ocultá-la.



No modo de visualização, o CorelDRAW exibe a pincelada ajustada (em preto) antes que o tempo de intervalo termine e as pinceladas desenhadas (em azul) sejam processadas.

Você pode especificar a quantidade de suavização aplicada às curvas.

Desenho com a ferramenta LiveSketch

1 Na caixa de ferramentas, clique na ferramenta **LiveSketch** .

2 Ajuste qualquer configuração na barra de propriedades.

3 Desenhe na janela do documento.

Acesse também a ferramenta **LiveSketch** pressionando **S** no teclado.

Definir um intervalo antes de ajustar as pinceladas

- Mova o controle deslizante **Temporizador**.

Por padrão, o intervalo é de 1.000 milissegundos ou 1 segundo. O retardo mínimo é 0 milissegundos; o máximo, 5 segundos.

Clicar em uma ferramenta diferente antes do término do intervalo realiza o ajuste da pincelada.

Pressione **Retornar** para restaurar o temporizador e ajustar as pinceladas antes do término do tempo de atraso.

Pressione **Esc** para excluir uma pincelada desenhada antes de ser ajustada.

Definir um intervalo maior oferece mais tempo de manipular suas linhas.

Para reajustar uma curva existente

1 Clique no botão de alternância **Incluir curvas** na barra de propriedades para ativá-lo.

2 Mova o controle deslizante **Distância da curva** para definir a distância em que as curvas existentes são incluídas em um esboço como novos traços.

3 Desenhe sobre um traço existente para modificá-lo.

Para desativar temporariamente o ajuste de traço baseado em proximidade, mantenha pressionada a tecla **Shift** e faça um ou mais traços.

Para desativar permanentemente o aprimoramento de pinceladas baseado em proximidade, clique no botão de alternância **Incluir curvas** na barra de propriedades.

Por padrão, o limite de distância é de 5 pixels. O valor mínimo é de 0 pixels; o máximo é 40 pixels.

Criar uma única curva com traços

1 Clique no botão **Criar curva única** na barra de propriedades, para que os traços sejam convertidos em uma linha contínua.

2 Desenhe na janela do documento.

Para obter melhores resultados, defina um tempo de retardo maior. O CorelDRAW processa somente pinceladas que estão dentro do tempo de atraso especificado.

Para apagar uma curva

1 Execute uma tarefa da tabela a seguir.

Para	Faça o seguinte
Apagar uma área em um desenho	Desmarque todos os objetos na página de desenho.
Apague partes de uma curva	Selecione a curva. **Observação:** A última curva que você desenhar antes de levantar a caneta do tablet é automaticamente selecionada por padrão.

2 Gire a caneta para que alterne automaticamente para o modo apagar e apague as áreas indesejadas.

Para apagar uma curva ou partes dela quando a caneta não tiver apagador ou quando você usar o mouse, selecione a curva, clique na ferramenta **Borracha** na caixa de ferramentas e arraste para onde deseja apagar.

É possível alterar o tamanho e a forma da ponta da borracha. Para obter informações, consulte "Para apagar as uma área de imagem" na página 266.

Para mostrar ou ocultar a visualização da curva resultante

- Clique no botão do **Modo de visualização** na barra de propriedades.

Para controlar a suavidade da curva

- Digite um valor na caixa **Suavização da curva** na barra de propriedades.

Valores mais altos produzem curvas mais suaves.

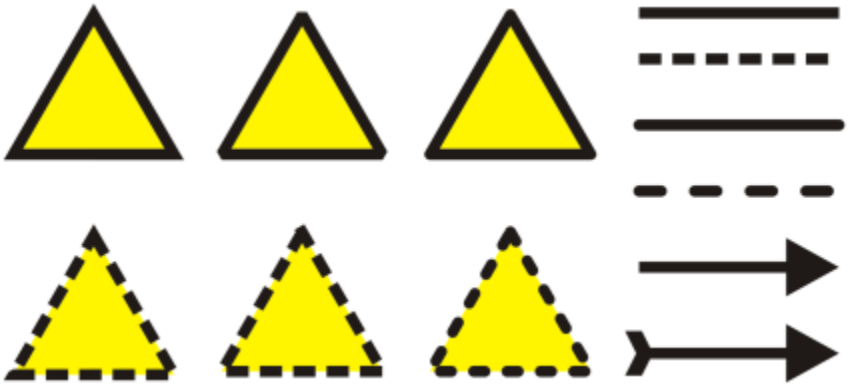
Formatar linhas e contornos

As linhas são tratadas do mesmo modo que os contornos de formas fechadas, como polígonos e elipses. Em alguns programas, os contornos são conhecidos como pinceladas ou linhas espessas.

Você pode mudar a aparência de linhas e de contornos usando os controles da seção **Contorno** do inspetor **Propriedades**, da caixa de diálogo **Caneta de contorno** e da barra de propriedades. Por exemplo, é possível especificar a cor, a largura e o estilo de linhas e contornos. Os estilos de linha predefinidos disponíveis no CorelDRAW são sólida ou tracejada.

Cantos e extremidades

Você pode escolher um estilo de canto para controlar a forma de canto das linhas e um estilo de extremidade de linha para alterar a aparência dos pontos de extremidade de uma linha.



Foram aplicados estilos de cantos diferentes à linha superior e inferior de triângulos. Foram aplicadas extremidades de linha diferentes às linhas no canto superior direito. Foram aplicadas pontas de seta às linhas no canto inferior direito.

Com linhas tracejadas e contornos, a opção **Tracejado padrão** aplica o tracejado na linha e contorno sem ajustar cantos e extremidades. No entanto, você pode controlar a aparência do tracejado nas áreas de extremidade e cantos usando duas opções adicionais. A opção **Alinhar traços** alinha traços com pontos de extremidade e canto, de modo que não haja espaço vazio nos cantos e no início e no final de uma linha ou contorno. A opção **Traços fixos** cria traços de comprimento fixo nos pontos de extremidade e canto.

Limite de meia-esquadria

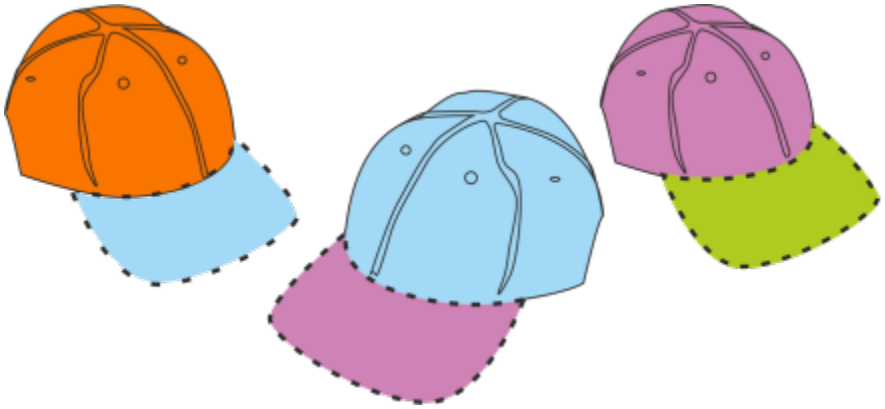
É possível definir o limite de meia-esquadria para determinar a forma de canto em objetos que contêm linhas que formam ângulos agudos. Os cantos com ângulos acima do limite de meia-esquadria são pontiagudos (meia-esquadria); os cantos com ângulos abaixo do limite de meia-esquadria são chanfrados (retos).

Configurações de Atrás do preenchimento, Escala com objeto e Impressão sobreposta do contorno

Por padrão, um contorno é aplicado no topo do preenchimento de um objeto, mas ele pode ser aplicado atrás do preenchimento, com o preenchimento sobreposto ao contorno. Também é possível vincular a espessura do contorno ao tamanho de um objeto, de modo que o contorno aumente ou diminua à medida que o tamanho do objeto aumente e diminua, respectivamente. Além disso, você pode definir o contorno para imprimir sobre as cores subjacentes, sem removê-las durante a impressão.

Posição do contorno

É possível especificar a posição do contorno posicionando-o fora ou dentro do objeto ou centralizando-o de forma que ele sobreponha-se igualmente dentro e fora de um objeto. O efeito das opções de posicionamento de contorno são mais óbvias em contornos espessos.



Você pode especificar a posição do contorno. Opções de contorno da esquerda para a direita: Fora, Centralizado, Dentro.

Estilos de linha e contornos caligráficos

Você pode criar estilos de linha personalizados e editar os estilos de linha predefinidos disponíveis.

Também é possível criar contornos caligráficos. Um contorno caligráfico varia conforme a espessura, criando o efeito de um desenho feito à mão.

Propriedades padrão de linhas e contornos

As propriedades padrão do contorno e das linhas de cada novo objeto que você desenha são:

- cor preta
- linha sólida
- canto reto e estilos de extremidade das linhas;
- contorno centralizado
- nenhuma ponta de seta aplicada;
- contorno aplicado ao topo do preenchimento de um objeto
- contorno não vinculado ao tamanho do objeto.

Entretanto, é possível alterar qualquer uma dessas linhas padrão e as propriedades de contorno a qualquer momento.

Contornos recortáveis

Para criar um contorno recortável para dispositivos como plotadoras, cortadoras de vinil e dispositivos de impressão-corte, é necessário atribuir o nome da cor predefinida adequado (normalmente CutContour) que é especificado pelo fabricante do dispositivo.

Observe que os contornos recortáveis não são impressos quando identificados pelo dispositivo de impressão-corte ou RIP. Se você deseja tornar os contornos imprimíveis, use o comando **Objeto** ▸ **Formato** ▸ **Limite**. Para obter mais informações, consulte "Para criar um limite em torno dos objetos selecionados" na página 329.

Para alterar a cor de uma linha ou um contorno

1 Selecione uma linha ou objeto que possui contorno.

2 Pressione Control e clique em uma cor na paleta de cores exibida na tela.

Para especificar as configurações de linhas e contornos

1 Selecione um objeto.

2 Clique em **Janela** ▸ **Inspetores** ▸ **Propriedades** .

3 Na seção **Contorno**, digite um valor na caixa **Largura**.
Se a seção **Contorno** não for exibida, clique em **Contorno**.
Se desejar alterar a cor, abra o seletor de cores e clique em uma cor.

4 Escolha um estilo de linha na caixa **Estilo**.

Você também pode

Alterar as unidades de medida da largura do contorno

Escolher uma unidade de medida na caixa **Unidades de contorno**.

Dica: Para salvar as unidades de medida da largura do contorno como padrões para novos documentos, clique no menu do **CorelDRAW** ▸ **Salvar configurações como padrão**, ative a caixa de seleção **Geral** em **Preferências do documento** e clique em **Salvar**.

Definir a forma dos cantos

Clique em um dos botões a seguir:

- **Cantos com esquadrias** — cria cantos pontiagudos
- **Arredondar cantos** — cria cantos arredondados
- **Cantos chanfrados** — cria cantos chanfrados



Cantos da esquerda para a direita: Esquadria, arredondado e chanfrado.

Definir a aparência dos pontos finais em caminhos abertos

Clique em um dos botões a seguir:

- **Calota quadrada** — cria formas de finalização quadrada
- **Calota arredondada** — cria formas de finalização arredondada
- **Calota arredondada estendida** — cria formas de finalização arredondadas que estendem o comprimento da linha



Extremidades de linha da esquerda para a direita: Calota arredondada, Calota arredondada estendida e Calota arredondada.

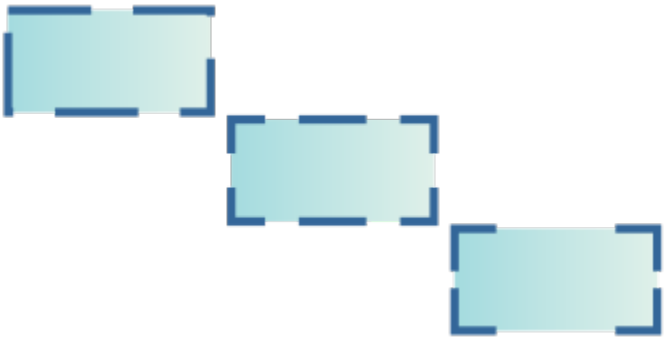
Você também pode

Controlar os cantos e as extremidades de linhas tracejadas e contornos

Clique em um dos botões a seguir:

- Botão **Alinhar traços** - alinha os traços com os pontos de extremidade e canto das linhas e contornos
- Botão **Traços fixos** - cria traços de comprimento fixo nos cantos e extremidades. Esses traços são a metade do comprimento do primeiro traço no padrão de linha tracejada.

Dica: O botão **Traços padrão**, que é habilitado por padrão, distribui uniformemente traços ao longo da linha ou contorno sem fazer qualquer ajuste.



Opções de linha tracejada de cima para baixo: Traços padrão, Alinhar traços e Traços fixos.

Definir o limite de meia-esquadria para linhas que se encontram em ângulos agudos

Digite um valor na caixa **Limite de meia-esquadria**.



Linhas se encontram no mesmo ângulo agudo. Esquerda: O ângulo excede o limite de meia-esquadria, criando um canto apontado. Direita: O ângulo está abaixo do limite de meia-esquadria, criando um canto oblíquo.

Especificar a posição do contorno

Clique em um dos botões a seguir:

- **Contorno externo** — posiciona o contorno fora do objeto
- **Contorno centralizado** — centraliza o contorno ao longo da borda do objeto

Você também pode

- **Contorno interno** — posiciona o contorno dentro do objeto

Aplicar um contorno atrás do preenchimento de um objeto

Ative a caixa de seleção **Atrás do preenchimento**.

Se esta caixa de seleção não for exibida, clique no botão de seta na parte inferior da seção **Contorno**.



A caixa de seleção Atrás do preenchimento é desativada (esquerda) e ativada (direita).

Vincular a espessura do contorno ao tamanho de um objeto

Ative a caixa de seleção **Escala com objeto**.

Se esta caixa de seleção não for exibida, clique no botão de seta na parte inferior da seção **Contorno**.



Da esquerda para a direita: Objeto original; objeto em escala com Escala com objeto desativado - não há alteração na espessura do contorno; objeto em escala com Escala com objeto ativado.

Defina o contorno para imprimir sobre as cores subjacentes durante a impressão

Ative a caixa de seleção **Impressão sobreposta do contorno**.

Se esta caixa de seleção não for exibida, clique no botão de seta na parte inferior da seção **Contorno**.

Também é possível alterar a largura do contorno de um objeto selecionado digitando um valor na caixa **Espessura do contorno** na barra de propriedades.

Para criar ou editar um estilo de linha

1 Selecione um objeto.

2 Na seção **Contorno** do inspetor **Propriedades** (**Janela** ▸ **Inspetores** ▸ **Propriedades**), execute uma tarefa da tabela a seguir.

Para	Faça o seguinte
Criar um estilo de linha	Clique no botão **Configurações** e mova o controle deslizante na caixa de diálogo **Editar estilo de linha**. Ao clicar nas caixas à esquerda do controle deslizante, você pode especificar o posicionamento e a frequência dos pontos no novo estilo de linha criado. Clique em **Adicionar**.
Editar um estilo de linha	Escolha um estilo de linha na caixa de listagem **Estilo** e clique em **Configurações**. Crie um estilo de linha na caixa de diálogo **Editar estilo de linha** e clique em **Substituir**.

Para criar um contorno caligráfico

1 Selecione um objeto.

2 Clique em **Janela** ▸ **Inspetores** ▸ **Propriedades**.

3 Na seção **Contorno**, clique em um dos seguintes botões para definir a forma dos cantos:

- **Cantos com esquadria**
- **Cantos arredondados**
- **Cantos chanfrados**

Se a seção **Contorno** não for exibida, clique em **Contorno**.

4 Digite um valor na caixa **Esticar** para alterar a largura da ponta da caneta.

Se a caixa **Esticar** não for exibida, clique no botão de seta na parte inferior da seção **Contorno**.

O valor varia de 1 a 100, sendo 100 a configuração padrão. Reduzir o valor torna retangular as pontas quadradas e ovais as pontas redondas, criando um efeito caligráfico mais pronunciado.

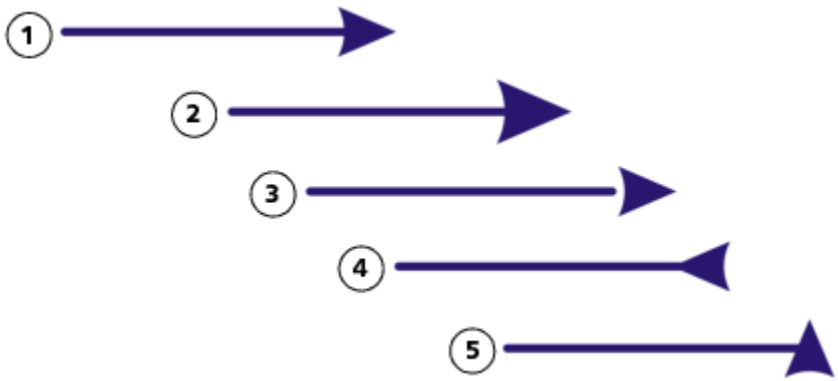
5 Digite um valor na caixa **Ponta da inclinação** para alterar a orientação da caneta em relação à superfície do desenho.

Para redefinir os valores **Esticar** e **Ponta da inclinação** para seus valores originais, clique no botão **Padrão**.

Além disso, é possível ajustar os valores **Esticar** e **Ângulo** arrastando a caixa de visualização **Forma da ponta**.

Adicionar pontas de seta a linhas e curvas

As pontas de seta permitem aprimorar os pontos iniciais e finais de linhas e curvas. Você pode especificar os atributos de uma ponta de seta com precisão. Por exemplo, é possível definir o tamanho exato de uma ponta de seta, bem como deslocar ou girar a ponta de seta com extrema precisão. Pontas de seta também podem ser viradas vertical e horizontalmente. Você pode salvar os atributos especificados como predefinições de pontas de seta para uso posterior.



A ponta de seta em sua forma original (1), redimensionada (2), com deslocamento de 6 0% ao longo do eixo X (3), virada horizontalmente (4) e girada em 90 graus (5).

Você pode editar as predefinições de pontas de seta existentes e criar uma predefinição de ponta de seta com base em uma existente. Também é possível criar uma predefinição de ponta de seta com base em um objeto, como uma curva ou uma forma fechada. Quando uma predefinição de ponta de seta não for mais necessário, é possível excluí-la.

Para adicionar uma ponta de seta

1 Selecione uma linha ou uma curva.

2 Abra o seletor **Ponta de seta inicial**, na barra de propriedades, e clique em uma forma de extremidade de linha.

3 Abra o seletor **Terminar Ponta de seta** e clique em uma forma de extremidade de linha.

Remova uma ponta de seta escolhendo a predefinição **Sem ponta de seta** no seletor **Ponta de seta inicial** ou **Ponta de seta final**.

Também é possível adicionar pontas de setas da a seção **Contorno** do inspetor **Propriedades**.

Para especificar os atributos das pontas de seta de uma linha ou curva

1 Usando a ferramenta **Seleção** , selecione uma linha ou curva que tenha uma ponta de seta.

2 Clique em **Janela** ▸ **Inspetores** ▸ **Propriedades**.

3 Na seção **Contorno**, clique no botão **Configurações de ponta de seta** próximo ao seletor **Ponta de seta inicial** ou **Ponta de seta final**, e clique em **Atributos**.

Se a seção **Contorno** não for exibida, clique em **Contorno**. Se a caixa **Configurações de ponta de seta** não for exibida, clique na seta na parte inferior da seção **Contorno**.

Se desejar que as pontas de seta inicial e final tenham o mesmo tamanho, deslocamento, ângulo de rotação e orientação, ative a caixa de seleção **Compartilhar atributos**.

4 Na caixa de diálogo **Atributos de Ponta de seta**, execute algumas das tarefas na tabela a seguir.

Para	Faça o seguinte
Especificar o tamanho de uma ponta de seta	Na área **Tamanho**, digite um valor na caixa **Comprimento** ou **Largura**. Se desejar criar uma ponta de seta não proporcional, desmarque a caixa de seleção **Proporcional**.

Para	Faça o seguinte
Deslocar uma ponta de seta	Na área **Deslocamento**, digite valores nas caixas **X** e **Y**.
Espelhar uma ponta de seta	Na área **Espelhar**, ative a caixa de seleção **Horizontalmente** ou **Verticalmente**.
Girar uma ponta de seta	Especifique um ângulo na caixa **Rotação**.
Salvar os atributos de uma ponta de seta personalizada como uma predefinição de ponta de seta	Ative a caixa de seleção **Salvar como predefinição de ponta de seta**. Acesse a nova predefinição de ponta de seta nos seletores **Ponta de seta inicial** e **Ponta de seta final** na barra de propriedades.



Você pode alternar pontas de seta de uma extremidade de uma linha ou curva para outra clicando no botão **Configurações de ponta de seta** e em **Trocar**.

Você pode remover uma ponta de seta de uma linha ou curva clicando no botão **Configurações de ponta de seta** e em **Nenhum**.

Para editar uma predefinição de ponta de seta

1. Usando a ferramenta **Seleção** , escolha um objeto que tenha uma ponta de seta.
2. Clique em **Janela** ▸ **Inspetores** ▸ **Propriedades**.
3. Na seção **Contorno**, clique no botão **Configurações de ponta de seta** próximo ao seletor **Ponta de seta inicial** ou **Ponta de seta final** e clique em **Editar**.

   Se a seção **Contorno** não for exibida, clique em **Contorno**. Se o seletor **Ponta de seta inicial** não for exibida, clique na seta na parte inferior da seção **Contorno**.
4. Na caixa de diálogo **Atributos de Ponta de seta**, especifique os atributos desejados.



É possível criar uma predefinição de ponta de seta com base em uma predefinição existente. Clique no botão **Configurações de ponta de seta** e em **Novo**. Em seguida, especifique os atributos desejados na caixa de diálogo **Atributos de Ponta de seta** e digite o nome de uma predefinição na área **Salvar Ponta de seta**.

Para excluir uma predefinição de ponta de seta, selecione a predefinição no seletor **Ponta de seta inicial** ou **Ponta de seta final**, clique no botão **Configurações de ponta de seta** e clique em **Excluir.**

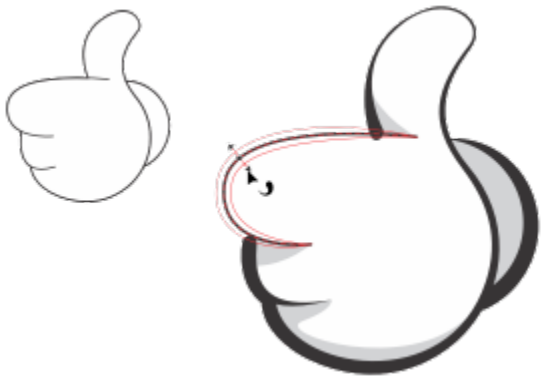
Para criar uma predefinição de ponta de seta a partir de um objeto

1. Selecione um objeto para usar como uma ponta de seta.
2. Clique em **Objeto** ▸ **Criar** ▸ **Ponta de seta**.
3. Na caixa de diálogo **Criar ponta de seta**, digite um valor na caixa **Comprimento** ou **Largura**.

   Se desejar criar uma ponta de seta não proporcional, desmarque a caixa de seleção **Proporcional** e digite valores nas caixas **Comprimento** e **Largura**.

Contornos variáveis

É possível variar a largura dos contornos do objeto para criar linhas e formas dinâmicas e de aparência orgânica.



É possível aplicar um contorno de larguras variáveis usando a ferramenta Contorno variável.

Primeiro, você adiciona um nó de contorno de variável a um contorno. Em seguida, você seleciona o nó de contorno variável, e uma alça de seleção com pontas de seta é exibida perpendicularmente à linha tracejada, que representa o contorno, para ajudar você a manipular a largura. Em seguida, é possível ajustar a largura do contorno arrastando uma ponta de seta em cada lado da alça. É possível modificar a largura do contorno simetricamente ou assimetricamente.

É possível copiar propriedades de contorno variáveis de um objeto para outro. Também é possível modificar um contorno sem afetar suas propriedades de contorno variável.

Para variar a largura de um contorno

1 Na caixa de ferramentas, clique na ferramenta **Contorno variável**.

2 Clique em um objeto.
Uma linha tracejada aparece ao longo do contorno.

3 Clique duas vezes na linha tracejada em que deseja que a variação de largura comece.
Um nó de contorno variável com pontas de seta é adicionado ao contorno.

4 Siga um dos procedimentos abaixo:
- Arraste uma seta em cada lado do nó para ajustar a largura do contorno simetricamente.
- Mantenha pressionada a tecla **Shift** e arraste uma ponta de seta para ajustar a largura do contorno assimetricamente.

Você também pode

Ajustar a largura do contorno com precisão	Selecione um nó de contorno variável e digite valores nas caixas **Lado 1** e **Lado 2** na barra de propriedades. Para ajustar a largura simetricamente, clique no botão **Bloquear relação** na barra de propriedades. A largura máxima do contorno em um lado é de 450 pontos. A largura total do contorno variável é exibida na caixa **Total** na barra de propriedades.
Ajustar vários nós simultaneamente	Mantenha pressionado **Command**, clique nos nós de contorno variável que deseja ajustar e arraste qualquer ponta de seta. Para selecionar nós consecutivos, mantenha pressionada a tecla **Shift**, clique no primeiro nó e, em seguida, clique no último nó que deseja selecionar.

Você também pode

Copiar as propriedades de contorno variável de um objeto para outro	Usando a ferramenta **Contorno variável**, clique no objeto ao qual deseja aplicar um contorno variável. Clique no botão **Copiar contorno variável** na barra de propriedades e clique no objeto cujas propriedades deseja copiar.
Reposicionar um nó em um contorno	Arraste o nó para uma nova posição na linha tracejada. **Observação:** Um nó de contorno variável não pode ser arrastado sobre outro nó de contorno variável. Dicas: • É possível reposicionar um nó de contorno variável arrastando o nó no controle deslizante **Contorno variável** no inspetor **Propriedades** (**Janela** ▸ **Inspetores** ▸ **Propriedades**). • Também é possível reposicionar um nó de contorno variável inserindo uma porcentagem na caixa **Posição** no inspetor **Propriedades**. A posição do nó é relativa ao início de uma linha (da esquerda para a direita) ou uma curva fechada (no sentido horário).
Dimensionar um contorno variável ao dimensionar o contorno de um objeto	Clique no botão **Dimensionar largura com pincelada** na barra de propriedades.
Excluir um nó de contorno variável	Clique duas vezes no nó de contorno variável.
Remover todos os nós de contorno variável de um contorno	Selecione o contorno com a ferramenta **Contorno variável** e clique em **Limpar nós** na barra de propriedades.

Quando um desenho contendo um contorno variável é aberto em uma versão do CorelDRAW anterior à 24.3, o contorno variável é tratado como um objeto preenchido.

As cores da linha tracejada são baseadas nas cores principal e secundária usadas para nós e alças. Para obter informações sobre como alterar essas cores, consulte "Para criar um esquema de cores personalizado para nós, alças e visualizações" na página 284.

Também é possível acessar a ferramenta **Contorno variável** pressionando **V** em seu teclado.

Também é possível adicionar um nó de contorno variável clicando em um contorno com a ferramenta **Contorno variável** onde deseja adicionar o nó e clicando no botão **Adicionar nó** na barra de propriedades. Para remover um nó, selecione-o e clique no botão **Remover nó** na barra de propriedades.

Copiar, converter, remover e substituir contornos

O CorelDRAW permite copiar as propriedades de contorno para outros objetos.

Você também pode converter um contorno em um objeto e pode remover um contorno. Converter um contorno em objeto cria um objeto fechado não preenchido com a forma do contorno. Você pode aplicar preenchimentos e efeitos especiais ao novo objeto. É possível pesquisar objetos com base na largura e cor de seu contorno e substituir essas propriedades.

Para copiar propriedades de contorno em outro objeto

1 Usando a ferramenta **Seleção** , escolha o objeto que tem o contorno que você deseja copiar.

2 Clique com o botão direito do mouse, arraste o objeto de origem sobre o objeto de destino ao qual você deseja aplicar o contorno. Um contorno azul do objeto original segue o ponteiro até o novo objeto.

3 Quando o ponteiro se transformar em um ponteiro em cruz , solte o botão do mouse e escolha **Copiar contorno aqui** no menu contextual.

Você também pode usar a ferramenta **Atributos do conta-gotas** para copiar propriedades do contorno. Para obter mais informações, consulte "Para copiar as propriedades de preenchimento, contorno ou texto de um objeto para outro" na página 339.

Também é possível amostrar a cor de um objeto existente e aplicar a cor amostrada ao contorno de outro objeto. Para obter mais informações, consulte "Para extrair amostra de uma cor" na página 415.

Para converter um contorno em um objeto

1 Selecione um objeto.

2 Clique em **Objeto** ▸ **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.



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

Para remover o contorno de um objeto

1 Selecione um objeto.

2 Na barra de propriedades, escolha **Nenhum** na caixa de listagem **Largura do contorno**.

Você também pode remover o contorno de um objeto selecionando-o e pressionando Control e clicando na amostra **Sem cor** na paleta de cores.

Para localizar e substituir larguras de contorno

1 Clique em **Editar** ▸ **Localizar e substituir**.
2 No inspetor **Localizar e substituir**, escolha **Substituir objetos** na caixa de listagem na parte superior do inspetor.
3 Ative a opção **Propriedades do contorno**.
4 Ative a caixa de seleção **Largura de contorno** na área **Localizar**.
5 Especifique a largura do contorno a localizar.
6 Ative a caixa de seleção **Largura do contorno** na área **Substituir** e especifique a substituição da largura do contorno.
7 Clique em **Localizar** e escolha qualquer uma das seguintes opções:
   - **Localizar próximo** > ou **Localizar anterior** < para percorrer os objetos que atendem aos critérios de busca de contorno.
   - **Localizar tudo** ou **Localizar tudo na página** para selecionar todos os objetos na página ativa que atendem aos critérios de contorno da pesquisa.
   - **Substituir** para substituir o contorno do objeto selecionado.
   - **Substituir todos** para selecionar todos os contornos que satisfazem os critérios de busca do contorno.

Você também pode

Localizar e substituir configurações de escala de contornos	Ative a caixa de seleção **Fazer escala do contorno com imagem** na área **Localizar** e especifique a configuração para localizar. Depois, ative a caixa de seleção **Fazer escala do contorno com imagem** na área **Substituir** e especifique a configuração para substituição.
Localizar e substituir configurações de impressão sobreposta de contornos	Ative a caixa de seleção **Sobreposição de contorno** na área **Localizar** e especifique a configuração para localizar. Depois, ative a caixa de seleção **Sobreposição de contorno** na área **Substituir** e especifique a configuração para substituição.

Para localizar e substituir cores de contorno

1 Clique em **Editar** ▸ **Localizar e substituir**.
2 No inspetor **Localizar e substituir**, escolha **Substituir objetos** na caixa de listagem na parte superior do inspetor.
3 Ative a opção **Cor**.
4 Na área **Localizar**, escolha a cor que deseja localizar do seletor de cores.
5 Na área **Substituir**, escolha a cor do de substituição do seletor de cores.
6 Na área **Aplicar a**, ative a caixa de seleção **Contornos**.
7 Clique em **Localizar** e escolha qualquer uma das seguintes opções:
   - **Localizar próximo** > ou **Localizar anterior** < para percorrer os objetos que atendem aos critérios de busca de contorno.
   - **Localizar tudo** ou **Localizar tudo na página** para selecionar todos os objetos na página ativa que atendem aos critérios de contorno da pesquisa.
   - **Substituir** para substituir a cor do contorno do objeto selecionado.
   - **Substituir todos** para substituir a cor de todos os contornos que satisfazem os critérios de pesquisa do contorno.

Espalhar os objetos em uma linha

O CorelDRAW permite espalhar uma série de objetos em uma linha. Além de gráficos e objetos de texto, é possível importar bitmaps e símbolos para espalhar em uma linha.

Você pode controlar a aparência de uma linha espalhada ajustando o espaçamento entre objetos, para que fiquem mais próximos ou mais distantes uns dos outros. Também é possível variar a ordem dos objetos na linha. Por exemplo, se estiver espalhando uma série de objetos que incluem uma estrela, um triângulo e um quadrado, você pode alterar a ordem de espalhamento para que o quadrado apareça primeiro, seguido do triângulo e da estrela. O CorelDRAW também permite mudar a posição dos objetos em uma linha espalhada, girando-os ao longo do caminho ou deslocando-os em uma das quatro direções diferentes: alternada, esquerda, aleatória ou direita. Por exemplo, você pode escolher um deslocamento à esquerda para alinhar os objetos espalhados à esquerda do caminho.

Também é possível criar um novo padrão de espalhamento com seus próprios objetos.



Objetos espalhados em uma linha curva (à esquerda). Os objetos e a linha foram editados depois de os objetos serem espalhados (à direita).

Para espalhar um padrão

1 Na caixa de ferramentas, clique na ferramenta **Mídia artística**.

2 Clique no botão **Espalhador** na barra de propriedades.

3 Escolha uma categoria de padrão de espalhamento na caixa de listagem **Categoria** na barra de propriedades.

4 Escolha um padrão de espalhamento na caixa de listagem **Padrão de espalhamento** na barra de propriedades.

5 Arraste para desenhar a linha.

Você também pode

Ajustar o número de objetos espalhados em cada ponto de espaçamento	Digite um número na caixa superior da caixa **Imagens por salpico e espaçamento de imagens**  na barra de propriedades.
Ajustar o espaçamento entre salpicos	Digite um número na caixa inferior da caixa **Imagens por salpico e espaçamento de imagens**  na barra de propriedades.
Definir a ordem de espalhamento	Escolha uma ordem de espalhamento na caixa de listagem **Ordem de espalhamento** na barra de propriedades.
Ajustar o tamanho dos objetos espalhados	Digite um número na caixa superior da caixa **Tamanho de objetos espalhados** na barra de propriedades.

Você também pode

Aumentar ou reduzir o tamanho dos objetos espalhados à medida que avançam pela linha	Digite um número na caixa inferior da caixa **Tamanho de objetos espalhados** na barra de propriedades.
Aplicar transformações para espalhar em espessuras de linha ao escalar	Clique no botão **Dimensionar pincelada com objeto**  na barra de propriedades.



Aumentar o valor do tamanho de objetos espalhados na linha torna esses objetos maiores à medida que são distribuídos ao longo do caminho.

Os padrões de espalhamento com objetos mais complexos utilizam mais recursos do sistema. O CorelDRAW demora mais para produzir linhas com objetos complexos; além disso, esses objetos aumentam o tamanho do arquivo. A utilização de símbolos para cada grupo da lista pode ajudar a reduzir o tamanho do arquivo e diminuir as exigências do sistema.



Também é possível escolher padrões de espalhamento no inspetor **Mídia artística**. Para abrir o inspetor **Mídia artística**, clique em **Efeitos** ▸ **Mídia artística**.

Para girar as linhas espalhadas

1. Selecione o padrão de espalhamento que deseja ajustar.
2. Clique no botão **Rotação**  na barra de propriedades.
3. Digite um valor entre 0 e 360 na caixa **Ângulo** na barra de propriedades.
   Para que cada objeto do espalhamento gire incrementalmente, ative a caixa de seleção **Usar incremento** e digite um valor na caixa **Incremento**.
4. Ative uma das opções a seguir:
   - **Baseada no caminho** — gira objetos em relação à linha
   - **Baseada na página** — gira objetos em relação à página
5. Pressione **Retornar**.

Para deslocar as linhas espalhadas

1. Selecione um padrão de espalhamento.
2. Clique no botão **Deslocamento**  na barra de propriedades.
3. Ative a caixa de seleção **Usar deslocamento** para deslocar objetos do caminho da linha espalhada.
   Para ajustar a distância de deslocamento, digite um novo valor na caixa **Deslocamento**.
4. Escolha uma direção de deslocamento na caixa de listagem **Direção do deslocamento**.

   Para alternar entre o lado esquerdo e o lado direito da linha, escolha **Alternando**.

Para criar um novo padrão de espalhamento

1. Clique em **Efeitos** ▸ **Mídia artística**.
2. Selecione um objeto, um grupo de objetos agrupados ou um símbolo.
3. Clique no botão **Salvar** no inspetor **Mídia artística**.
4. Ative o **Espalhador de objetos**.

5 Clique em **OK**.

6 Digite um nome de arquivo na caixa **Nome do arquivo**.

7 Clique em **Salvar**.

Os padrões de espalhamento são salvos como arquivos CDR (CorelDRAW) e podem ser acessados escolhendo-se **Personalizado** na caixa de listagem **Categoria** na barra de propriedades **Mídia artística**, e escolhendo um padrão de espalhamento na caixa de listagem **Padrão de espalhamento**.

Para excluir um padrão de espalhamento personalizado, selecione o padrão de espalhamento na barra de propriedades **Padrão de espalhamento** e clique no botão **Excluir** .

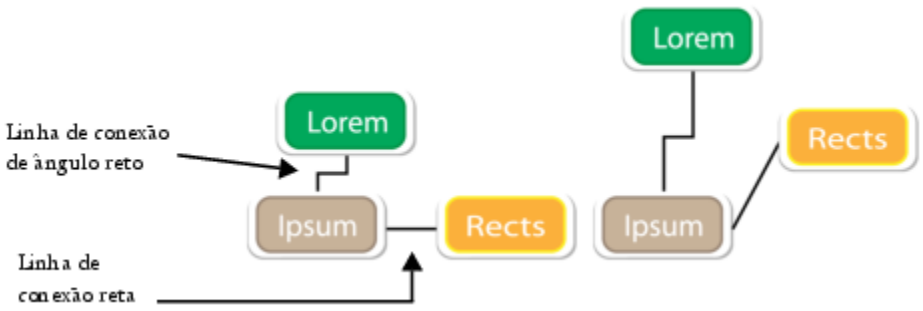
Linhas de conexão e legendas

É possível desenhar linhas de conexão entre objetos. Os objetos ficam conectados por essas linhas, mesmo quando você move um ou ambos os objetos. Linhas de conexão, também conhecidas como "linhas de fluxo", são usadas em desenhos técnicos, como diagramas, fluxogramas e diagramas esquemáticos. Para obter informações sobre como desenhar formas de fluxograma, consulte "Formas predefinidas" na página 188.

Há três tipos de linhas de conexão que você pode desenhar. É possível desenhar uma linha de conexão reta. E desenhar também linhas de conexão de ângulo reto com um canto agudo ou arredondado. Você pode editar as linhas de conexão movendo, adicionando ou excluindo segmentos.

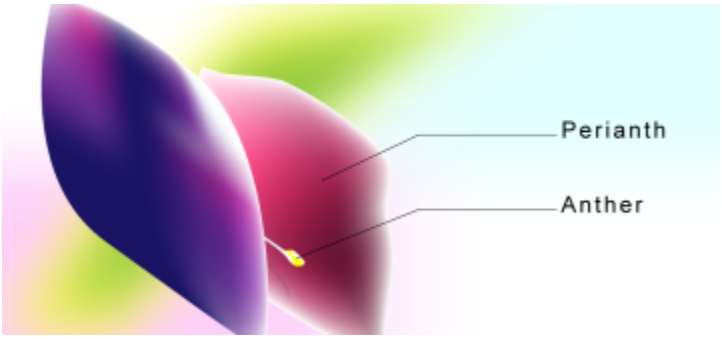
Usando os controles da barra de propriedades, é possível modificar a largura e o estilo de uma linha de conexão, bem como aplicar pontas de seta. Para obter mais informações, consulte "Formatar linhas e contornos" na página 156. Você também pode alterar a cor das linhas de conexão.

É possível selecionar configurações padrão para linhas de conexão como pontos de alinhamento e distância dos objetos que estão conectando.



Quando se move objetos, suas linhas de conexão permanecem anexadas.

É possível desenhar linhas de legenda que rotulam e chamam a atenção para os objetos.



Exemplos de legendas

Para poder usar linhas de conexão e legenda com precisão, é necessário alinhá-las a nós específicos nos objetos. Para obter mais informações sobre alinhamento e modos de alinhamento, consulte "Alinhar objetos" na página 347.

Linhas de conexão e objetos anexados a linhas de conexão não podem ser colocados no modo de Foco. Para obter mais informações sobre o modo de Foco, consulte "Editar objetos no modo de Foco" na página 319.

Para desenhar uma linha de conexão entre dois ou mais objetos

1 Na caixa de ferramentas, clique no botão da ferramenta **Conector** e, em seguida, na barra de propriedades, clique em uma das opções a seguir:
- Ferramenta **Ferramenta Conector de linha reta** — para criar uma linha de conexão reta em qualquer ângulo
- Ferramenta **Conector de ângulo reto** — para criar uma linha de conexão que contenha segmentos verticais e horizontais em ângulos retos
- Ferramenta **Conector redondo de ângulo reto** — para criar uma linha de conexão que contenha elementos verticais e horizontais em ângulos retos arredondados

2 Arraste de um nó de um objeto até um nó de outro objeto.

Você também pode

Mover um segmento horizontal em uma linha de conexão em ângulo	Usando a ferramenta **Forma**, selecione uma linha de conexão e arraste o nó central no segmento que deseja mover.
Mover um ponto final de uma linha de conexão em ângulo	Usando a ferramenta **Forma**, arraste um nó final ao longo da borda do objeto.
Adicionar um segmento a uma linha de conexão em ângulo	Usando a ferramenta **Forma**, arraste um nó do canto.
Excluir um segmento de uma linha de conexão em ângulo	Usando a ferramenta **Forma**, arraste um nó de canto sobre o nó de canto mais próximo.

Para alterar a direção de uma linha de conexão

1 Na caixa de ferramentas, clique na ferramenta **Editar ancoragem**.

2 Clique no ponto de ancoragem a partir do qual deseja alterar a direção da linha de conexão.

3 Na barra de propriedades, clique no botão **ajustar direção de ancoragem**  .

4 Na caixa **Ajustar direção de ancoragem**, digite um dos seguintes valores:

- **0** — direciona a linha de conexão para a direita.
- **90** — direciona a linha de conexão para cima.
- **180** — direciona a linha de conexão para a esquerda.
- **270** — direciona a linha de conexão para baixo.



É possível alterar apenas a direção de linhas de conexão de ângulo reto.

Para adicionar um ponto de ancoragem em um objeto

1 Na caixa de ferramentas, clique na ferramenta **Editar ancoragem**  .

2 Clique duas vezes em qualquer lugar de um objeto para adicionar o ponto de ancoragem.



Por padrão, os pontos de ancoragem adicionados a um objeto não ficam disponíveis como pontos de alinhamento para uma linha de conexão quando o objeto é movido ao redor do desenho. Para tornar um ponto de ancoragem disponível como um ponto de alinhamento, selecione-o com a ferramenta **Editar ancoragem** e clique no botão **Ancoragem automática**  na barra de propriedades.

Por padrão, a posição do ponto de ancoragem é calculada em relação à sua posição na página. É possível definir a posição do ponto de ancoragem em relação ao objeto ao qual ele está anexado, o que é útil se você desejar definir pontos de ancoragem na mesma posição relativa em vários objetos. Para definir a posição do ponto de ancoragem em relação ao objeto, selecione o ponto de ancoragem com a ferramenta **Editar ancoragem**  . Na barra de propriedades, clique no botão **Relativa ao objeto**  e digite as coordenadas na caixa **Posição de ancoragem**.

Para mover ou excluir um ponto de ancoragem

Para	Faça o seguinte
Mover a ancoragem para qualquer lugar ao longo do perímetro de um objeto	Usando a ferramenta **Editar ancoragem**  , arraste o ponto de ancoragem para outro ponto no perímetro.
Mover a ancoragem para o centro de um objeto	Arrastar o ponto de ancoragem para qualquer ponto dentro do objeto.
Excluir uma ancoragem	Na barra de propriedades, clique no botão **Excluir ancoragem**  .

Para definir uma linha de conexão para fluir ao redor de objetos

1 Usando a ferramenta **Seleção**  , selecione o objeto ao qual a linha de conexão está anexada.

2 Clique em **Janela** ▸ **Inspetores** ▸ **Propriedades** .

3 No inspetor **Propriedades**, clique em **Resumo** para exibir opções adicionais.

4 Ative a caixa de seleção **Quebrar linha de conexão**.

Para fluir ao redor de um objeto, uma linha de conexão deve estar anexada ao objeto em pelo menos uma extremidade.

Para adicionar uma etiqueta de texto a uma linha de conexão

1 Na caixa de ferramentas, clique no botão da ferramenta **Conector** e, em seguida, na barra de propriedades, clique em uma das opções a seguir:

- **Ferramenta Conector de linha reta**
- Ferramenta **Conector de ângulo reto**
- Ferramenta **Conector de ângulo reto arredondado**

2 Clique duas vezes na linha de conexão.
Um cursor de texto é exibido.

3 Digite o texto.

Ao mover a linha de conexão, a etiqueta de texto permanece anexada a ela.

Para escolher configurações padrão para linhas de conexão

1 Clique no menu **CorelDRAW** ▸ **Preferências** ▸ **Ferramentas**.

2 No painel esquerdo da caixa de diálogo que aparece, clicar em **Conector**.

3 Para limitar o alinhamento e anexação de linhas de conexão a somente pontos de ancoragem nos objetos, desative a caixa de seleção **Usar pontos de ancoragem geométricos como pontos de alinhamento**. Quando esta caixa de seleção estiver ativa, é possível alinhar e anexar linhas de conexão a nós de borda, centralizar nós e outros pontos geométricos em um objeto.

4 Para aumentar ou diminuir a distância entre linhas de conexão e objetos, digite um valor maior ou menor na caixa **Distância de rota dos objetos**. Esta configuração não se aplica a linhas de conexão retas.

Para desenhar uma legenda

1 Na caixa de ferramentas, clique na ferramenta **Legenda de 2 pontos**.
A ferramenta **Legenda de 2 pontos** está localizada no menu suspenso **Ferramentas de dimensionamento**.

2 Clique no local em que deseja iniciar o segmento da primeira legenda, e arraste até o local em que deseja terminá-lo.

3 Clique onde deseja que o segundo segmento termine.
Um cursor de texto é exibido no final da linha de legenda, indicando o local em que uma etiqueta deve ser digitada para o objeto.

4 Digite o texto da legenda.

Você também pode

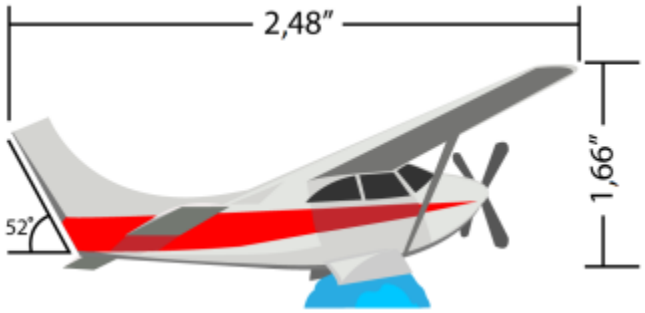
Alterar a forma da legenda	Escolha uma forma na caixa **Forma da ponta** na barra de propriedades.
Alterar a distância entre o texto e a forma da legenda	Digite um valor na caixa **Espaço**.

Se desejar editar a linha de legenda e o texto da legenda independentemente um do outro, como uma linha e um texto do objeto, primeiro você deve separar a linha da legenda do texto da legenda clicando em **Objeto** ▸ **Separar legenda**.

Linhas de dimensão

Você também desenha linhas de dimensão para indicar a distância entre dois pontos de um desenho ou o tamanho dos objetos. Você pode adicionar diversos tipos de linhas de dimensão:

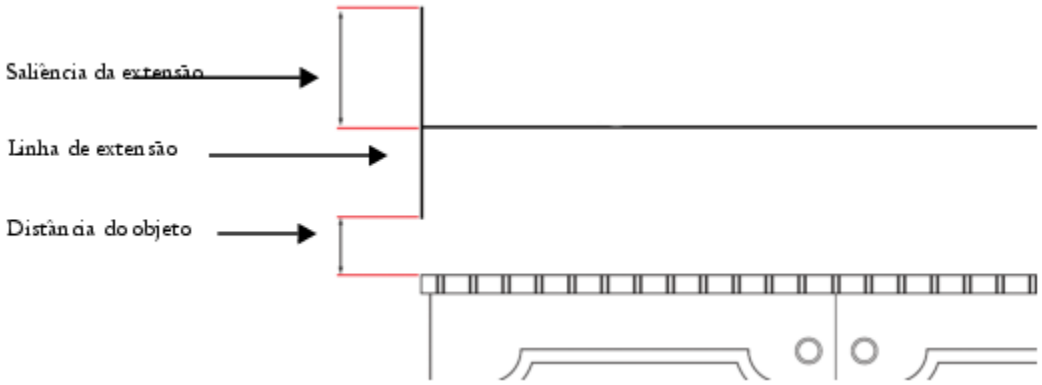
- *Linhas de dimensão paralela* medem a distância real entre dois nós.
- *Linhas de dimensão vertical ou horizontal* medem a distância vertical (eixo y) ou horizontal (eixo x) entre quaisquer dois nós..
- As *Linhas com dimensão angular* medem ângulos.
- *Linhas de dimensão de segmento* mede a distância linear entre os nós finais de um segmento, ou a distância linear entre os dois nós mais distantes em vários segmentos. As linhas de dimensão de segmento também podem medir segmentos sucessivos selecionados.



Linhas de dimensão da esquerda para a direita: Angular, horizontal e vertical

É possível definir como o texto e as linhas de dimensão são exibidas. Por exemplo, você pode escolher a unidade de medida, especificar a posição e a fonte das unidades de dimensão, e adicionar um prefixo ou sufixo ao texto de dimensão. Você também pode definir valores padrão para todas as novas linhas de dimensão que criar.

É possível personalizar as linhas de extensão nas quais as linhas de dimensão se apoiam. É possível especificar a distância entre as linhas de extensão e o objeto que é medido, e o comprimento da saliência da extensão. A saliência da extensão é a parte da linha de extensão que cai além das setas de dimensão.



Você pode personalizar as linhas de dimensão especificando valores para a saliência da extensão, linha de extensão e distância do objeto.

Por padrão, o texto de dimensão é dinâmico. Se você redimensionar o objeto ao qual uma linha de dimensão está anexada, o texto de dimensão será atualizado automaticamente para exibir o novo tamanho. Entretanto, se necessário, é possível tornar o texto de dimensão estático.

Para poder usar linhas de dimensão com precisão, você precisará alinhá-las a nós específicos nos objetos. Para obter mais informações sobre alinhamento e modos de alinhamento, consulte "Alinhar objetos" na página 347.



As linhas de dimensão não podem ser trazidas para o modo de Foco, mas você pode colocar o texto da dimensão em foco. Para obter mais informações sobre o modo de Foco, consulte "Editar objetos no modo de Foco" na página 319.

Para desenhar uma linha de dimensão vertical, horizontal ou paralela

1 Siga um dos procedimentos abaixo:
- Para desenhar uma linha de dimensão paralela, clique na ferramenta **Dimensão paralela** na caixa de ferramentas.
- Para desenhar uma linha de dimensão vertical ou horizontal, clique na **Ferramenta Dimensão horizontal ou vertical** .

2 Clique para inserir o ponto inicial e arraste até onde deseja colocar o ponto final da linha de dimensão.

3 Mova o ponteiro para posicionar a linha de dimensão e clique para colocar o texto de dimensão.

Por padrão, o texto de dimensão é centralizado na linha de dimensão.

Para desenhar uma linha de dimensão angular

1 Na caixa de ferramentas, clique na ferramenta **Dimensão angular** .

2 Clique onde deseja a interseção das duas linhas que medem o ângulo e arraste até onde deseja que a primeira linha termine.

3 Clique onde deseja que a segunda linha termine.

4 Clique onde deseja que a etiqueta do ângulo apareça.

Para desenhar uma linha de dimensão de segmento

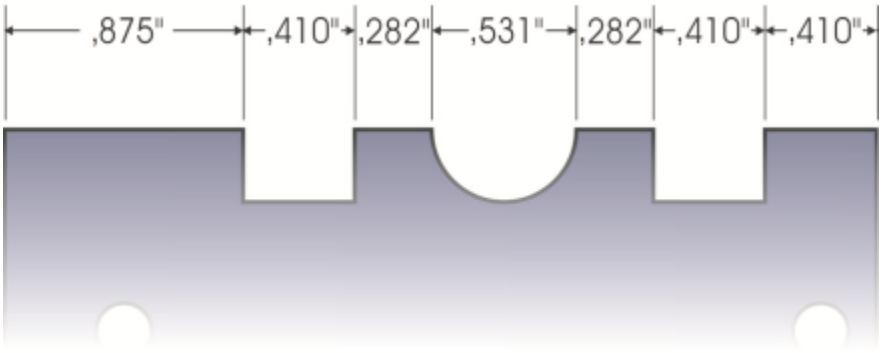
1 Na caixa de ferramentas, clique na ferramenta **Dimensão de segmento** .

2 Clique no segmento que deseja medir.

3 Mova o ponteiro para onde deseja posicionar a linha de dimensão e clique onde deseja inserir o texto de dimensão.

Você também pode

Medir a distância entre os dois nós mais distantes em vários segmentos	Usando a ferramenta **Dimensão de segmento** , selecione com marca os segmentos, arraste para posicionar a linha de dimensão e clique onde deseja inserir o texto de dimensão.
Medir segmentos sucessivos automaticamente	Clique no botão **Dimensionamento sucessivo automático** na barra de propriedades e selecione com marca os segmentos que deseja medir. Arraste para posicionar a linha de dimensão e clique onde deseja inserir o texto de dimensão.



As linhas de dimensão de segmento podem ser aplicadas automaticamente a segmentos sucessivos selecionados.

Para definir a exibição de unidades de dimensão

1 Selecione uma linha de dimensão.

2 Na barra de propriedades, escolha opções nas seguintes caixas de listagem:

- **Estilo de dimensão** — permite escolher unidades de dimensão fracionais, decimais ou padrão
- **Precisão de dimensão** — permite escolher o nível de precisão das medidas
- **Unidades de dimensão** — permite escolher a unidade de medida

Você também pode

Ocultar unidades de dimensão	Clique no botão **Exibir unidades** .
Especificar a posição das unidades de dimensão	Clique no botão **Posição do texto** na barra de propriedades e clique em uma posição do texto.
Alterar o tamanho em pontos e a fonte das unidades de dimensão	Selecione o texto de dimensão usando a ferramenta **Seleção** . Na barra de propriedades, escolha um estilo de fonte na caixa de listagem **Fonte** e digite um valor na caixa **Tamanho da fonte**.
Especificar um prefixo ou sufixo para o texto de dimensão	Digite um prefixo ou sufixo na caixa de diálogo **Prefixo** ou **Sufixo**, respectivamente, na barra de propriedades.
Ocultar ou mostrar um zero à esquerda com um valor de dimensão	Clique no botão **Zero à esquerda** na barra de propriedades. (O zero à esquerda é exibido nas linhas de dimensão por padrão).
Tornar o texto de dimensão estático	Clique no botão **Dimensionamento dinâmico** . A maioria dos controles de linha de dimensão na barra de propriedades fica indisponível. Se você alterar o tamanho do objeto ao qual a linha de dimensão está anexada, o texto da linha de dimensão não é atualizado.

Para definir as propriedades padrão para novas linhas de dimensão

1 Clique no menu **CorelDRAW** ▶ **Preferências** ▶ **Ferramentas**.

2 No painel esquerdo da caixa de diálogo que aparece, clicar em um dos seguintes:
- **Dimensão angular** - para definir propriedade padrão para linhas de dimensão angular
- **Dimensão** - para definir propriedade padrão para todas as linhas de dimensão

3 Especifique estilo, precisão, unidades, prefixo e sufixo da dimensão.
O controle de estilo de dimensão não está disponível para linhas de dimensão angular

Para personalizar linhas de extensão

1 Selecione uma linha de dimensão.

2 Na barra de propriedades, clique no botão **Linhas de extensão** Preferências  .

3 Para especificar a distância entre as linhas de extensão e o objeto, ative a caixa de seleção **Distância do objeto** e digite um valor na caixa **Distância**.

4 Para especificar o comprimento da saliência da extensão, ative a caixa de seleção **Saliência da extensão** e digite um valor na caixa **Distância**.

Canetas e dispositivos sensíveis à pressão

As ferramentas a seguir do CorelDRAW permitem usar sua caneta ou outro dispositivo sensível à pressão: **Pincel de pintura**, **Mídia artística** (modo **Expressão**), **Borracha**, **Mancha**, **Espiralado**, **Atrair e Repelir**, **Tornar áspero** e **Borrar**.

Além disso, você pode variar as pinceladas usando a inclinação e a orientação da caneta com a ferramenta **Mídia artística**(modo **Expressão**) , e as ferramentas **Borracha**, **Tornar áspero** e **Borrar**. Observe que é possível usar a inclinação e orientação da caneta apenas se sua caneta for compatível com esses recursos.

Configurações de pressão e da caneta

Ao usar uma caneta sensível à pressão ou pen tablet com o CorelDRAW, a quantidade de pressão aplicada controla a largura de suas pinceladas. Cada pessoa usa um nível diferente de força ou pressão em uma pincelada, e você pode configurar o aplicativo para que ele corresponda à sua força, especificando as configurações da caneta. As configurações adequadas da caneta são especialmente úteis, caso você tenha um toque leve. Se uma pincelada leve não deixar traços, ajustar as configurações da caneta pode aumentar a sensibilidade para ferramentas específicas. Mudanças abruptas na largura de suas pinceladas mostram que é necessário ajustar as configurações da sua caneta na página **Configurações da caneta** da caixa de diálogo **Preferências**. As configurações da caneta podem ser salvas como predefinições para uso posterior.



É possível ajustar as configurações da caneta para se adequar à força de sua pincelada.

Inclinação e orientação

A inclinação da caneta permite ajustar o nivelamento da ponta. Se não quiser a variação do nivelamento da ponta, é possível desativar a inclinação da caneta, e especificar um valor fixo para que o ângulo de inclinação determine o nivelamento da ponta. A orientação da caneta permite usar a direção em que a caneta está inclinada para ajustar a rotação da ponta. É possível desativar a orientação da caneta e definir um valor fixo para que o ângulo de orientação gire a ponta.

Para ajustar as configurações da caneta

1. Clicar no menu **CorelDRAW** ▸ **Preferências** ▸ **CorelDRAW**.
2. No painel esquerdo da caixa de diálogo que aparece, clicar em **Configurações da caneta**.
3. Ao usar sua caneta ou caneta digital, aplique pelo menos três pinceladas, começando com a pressão mais baixa e progredindo até a mais alta.

   Para salvar as configurações como predefinições, clique em **Salvar**.

CorelDRAW® 2024

Formas

O CorelDRAW permite desenhar formas básicas, que você modifica com ferramentas de efeitos especiais e de mudança de forma.

Nesta seção, você aprenderá sobre:

- "Retângulos e quadrados" (página 179)
- "Elipses, círculos, arcos e formas de torta" (página 182)
- "Polígonos e estrelas" (página 184)
- "Espirais" (página 186)
- "Grades" (página 187)
- "Formas predefinidas" (página 188)
- "Usar reconhecimento de forma" (página 189)

É possível também desenhar formas com precisão usando as coordenadas do objeto. Para obter mais informações, consulte "Usar coordenadas do objeto para desenhar e modificar objetos" na página 331.

Retângulos e quadrados

O CorelDRAW permite desenhar retângulos e quadrados. Desenhe um retângulo ou quadrado arrastando em sentido diagonal com a ferramenta **Retângulo** ou especificando a largura e a altura com a ferramenta **Retângulo com 3 pontos**. A ferramenta **Retângulo com 3 pontos** permite desenhar rapidamente retângulos em ângulo.



Para desenhar um retângulo com 3 pontos, primeiro desenhe a linha de base e, em seguida, sua altura. O retângulo resultante é angulado.

Também é possível desenhar um retângulo ou quadrado com cantos arredondados, recortados ou chanfrados. Você pode modificar cada canto individualmente ou aplicar as alterações a todos os cantos. Além disso, é possível especificar que todos os cantos sejam dimensionados em relação ao objeto. E também especificar o tamanho de canto padrão para desenhar retângulos e quadrados.

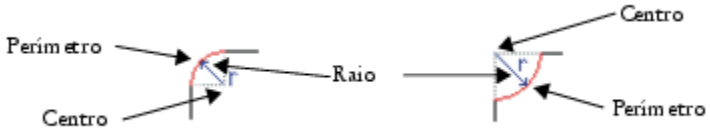
Entender cantos arredondados, recortados e chanfrados

Arredondar produz um canto curvo, recortado substitui o canto por uma borda que possui uma reentrância curva e o chanfrar substitui o canto por uma borda reta, também conhecida como uma chanfradura.



Da esquerda para a direita, é possível ver cantos padrão sem alterações, cantos arredondados, cantos recortados e cantos chanfrados.

Para desenhar retângulos ou quadrados com cantos arredondados, recortados ou chanfrados, é necessário especificar o tamanho do canto. Para arredondar ou adicionar um recorte a um canto, o tamanho do canto determina o raio do canto. O raio é medido do centro da curva até seu perímetro. Os valores de tamanho de canto maiores produzem cantos mais arredondados ou cantos com recortes mais profundos.



Da esquerda para a direita, pode-se observar o raio de um canto arredondado e o raio de um canto recortado.

O valor do tamanho para chanfrar um canto representa a distância a ser definida em que o chanfro começará em relação ao canto original. Valores de tamanho de canto maiores produzem uma borda chanfrada mais longa.



Para obter mais informações sobre como modificar os cantos de objetos curvos, como linhas, texto ou bitmaps, consulte "Adicionar filetes, vieiras e chanfros a cantos" na página 272..

Para desenhar um retângulo ou quadrado arrastando em sentido diagonal

Para	Faça o seguinte
Desenhar um retângulo	Na caixa de ferramentas, clique na ferramenta **Retângulo** . Arraste na janela de desenho até que o retângulo tenha o tamanho desejado.
Desenhar um quadrado	Na caixa de ferramentas, clique na ferramenta **Retângulo** . Mantenha pressionada a tecla **Command** e arraste na janela de desenho até que o quadrado tenha o tamanho desejado.

Para desenhar um retângulo do centro para fora, pressiona-se a tecla **Shift** enquanto se arrasta. Você pode ainda desenhar um quadrado do centro para fora pressionando as teclas **Shift** + **Command** enquanto arrasta.

Para desenhar um retângulo que cubra a página de desenho, clique duas vezes na ferramenta **Retângulo**.

Para desenhar um retângulo especificando a altura e a largura

1 Na caixa de ferramentas, clique na ferramenta **Retângulo com 3 pontos** .

2 Na janela de desenho, aponte para o local em que deseja iniciar o retângulo, arraste para desenhar a largura e solte o botão do mouse.

3 Mova o ponteiro para desenhar a altura e clique.

Para ajustar o tamanho do retângulo, digite valores nas caixas **Tamanho do objeto** na barra de propriedades.

Para restringir o ângulo da linha de base em um incremento predefinido, conhecido como ângulo de limitação, mantenha pressionado **Command** ao arrastar. Para obter informações sobre como alterar o ângulo de limitação, consulte "Para alterar o ângulo de restrição" na página 373.

Para desenhar um retângulo ou um quadrado com cantos arredondados, recortados ou chanfrados

1 Clique em um retângulo ou quadrado.

2 Clique em um dos seguintes botões na barra de propriedades:

- **Canto arredondado** — produz um canto curvo
- **Canto recortado** — substitui um canto por uma borda que tenha uma reentrância curva.
- **Canto chanfrado** — substitui um canto por uma borda plana.

3 Digite os valores nas áreas **Raio do canto** na barra de propriedades.

4 Clique em **Aplicar**.

Você também pode

Aplicar as mesmas alterações a todos os cantos	Clicar no botão **Editar cantos juntos** na barra de propriedades.
Desativar o dimensionamento de cantos em relação ao objeto	Clicar no botão **Dimensionar cantos relativos** na barra de propriedades.

Também é possível modificar os cantos de um retângulo ou quadrado selecionado clicando na ferramenta **Forma** , em um botão de opção de canto na barra de propriedades e, em seguida, arrastando o nó de um canto na direção do centro da forma. Se preferir modificar apenas um canto, mantenha pressionada a tecla **Command** e, em seguida, arraste o nó de um canto na direção do centro da forma.

Para especificar a forma e tamanho do canto padrão para desenhar retângulos e quadrados

1 Clique no menu **CorelDRAW** ▸ **Preferências** ▸ **Ferramentas**.

2 No painel esquerdo da caixa de diálogo que aparece, clicar **Retângulo**.

3 Para especificar a forma do canto padrão (redondo, recortado ou chanfrado), clique em um dos botões na parte superior do painel direito.

4 Na área dos **Cantos**, digite valores nas caixas.

Você também pode

Aplicar as mesmas alterações a todos os cantos	Clique no botão **Editar cantos juntos** .
Escalar cantos relativos ao tamanho do objeto	Ative a caixa de seleção **Escalar cantos**.

Elipses, círculos, arcos e formas de torta

Desenhe uma elipse ou um círculo arrastando no sentido diagonal com a ferramenta **Elipse** ou desenhe uma elipse usando a ferramenta **Elipse com 3 pontos** para especificar a largura e a altura. A ferramenta **Elipse com 3 pontos** permite criar rapidamente uma elipse em ângulo, eliminando a necessidade de girá-la.

Com a ferramenta **Elipse**, você pode desenhar um novo arco ou forma de torta ou pode desenhar uma elipse ou um círculo e transformá-lo em um arco ou uma forma de torta. Você também pode alterar as propriedades padrão de novos objetos desenhados com a ferramenta **Elipse**. Por exemplo, defina as propriedades padrão de modo que todas as novas formas desenhadas sejam arcos ou formas de torta.



Utilizar a ferramenta Elipse com 3 pontos permite desenhar uma elipse começando pela linha central e depois passar para a altura. Esse método permite desenhar elipses em ângulo.

Para desenhar uma elipse ou um círculo arrastando na diagonal

Para	Faça o seguinte
Desenhar uma elipse	Na caixa de ferramentas, clique na ferramenta **Elipse** . Arraste na janela de desenho até que a elipse tenha a forma desejada.
Desenhar um círculo	Na caixa de ferramentas, clique na ferramenta **Elipse** . Mantenha pressionada a tecla **Command** e arraste na janela de desenho até que o círculo tenha o tamanho desejado.

Você pode desenhar uma elipse ou um círculo do centro para fora mantendo pressionada a tecla **Shift** enquanto arrasta.

Para desenhar uma elipse especificando a largura e a altura

1 Na caixa de ferramentas, clique na ferramenta **Elipse com 3 pontos**.

2 Na janela de desenho, arraste para desenhar a linha central da elipse no ângulo desejado.
A linha central corta o centro da elipse e determina a sua largura.

3 Mova o ponteiro para definir a altura da elipse e clique.

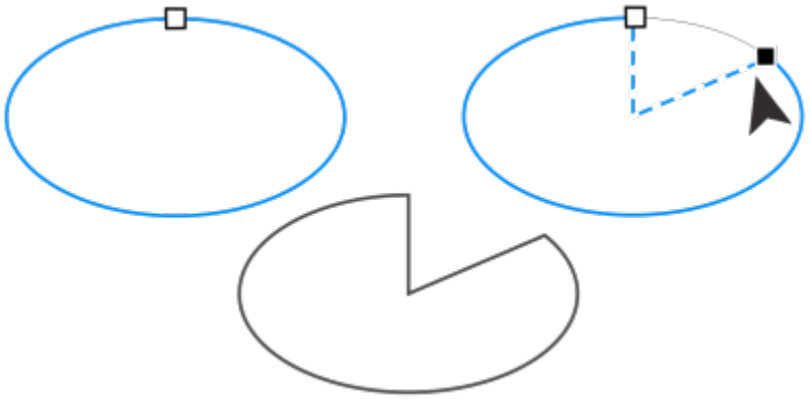
Para desenhar um arco ou uma forma de pizza

Para	Faça o seguinte
Desenhar um arco	Na caixa de ferramentas, clique na ferramenta **Elipse**. Clique no botão **Arco** na barra de propriedades. Arraste na janela de desenho até que o arco tenha a forma desejada.
Desenhar uma forma de torta	Na caixa de ferramentas, clique na ferramenta **Elipse**. Clique no botão **Torta** na barra de propriedades. Arraste na janela de desenho até que a torta fique na forma desejada.

Para desenhar um arco, a elipse ou o círculo, eles devem ter um contorno.

Altere a direção de um arco ou de uma forma de torta selecionado, clicando no botão **Mudar direção** na barra de propriedades.

Para forçar o movimento do nó a incrementos de 15 graus, mantenha pressionada a tecla **Command** enquanto arrasta.



Para usar a ferramenta Forma e criar uma forma de torta, arraste o nó da elipse (esquerda) para o interior dela (centro). Para criar um arco, arraste o nó para fora da elipse (direita).

Para mudar as propriedades padrão para novos objetos desenhados com a ferramenta Elipse

1 Clique no menu **CorelDRAW** ▸ **Preferências** ▸ **Ferramentas**.

2 No painel esquerdo da caixa de diálogo que aparece, clique em **Elipse**.

3 Para alterar a forma de novos objetos para arcos ou formas de torta, ative uma das seguintes opções:
   - **Torta**
   - **Arco**
4 Digite valores nas caixas **Ângulo inicial** e **Ângulo final**.
5 Para definir a direção de todos os novos arcos ou formas de torta, ative uma das seguintes opções:
   - **Sentido horário**
   - **Sentido anti-horário**

Polígonos e estrelas

OCorelDRAW permite desenhar polígonos e dois tipos de estrela: perfeita e complexa. Estrelas perfeitas são aquelas com aparência tradicional que podem receber preenchimento total em sua forma. As estrelas complexas possuem lados intersecionais e produzem resultados originais com a aplicação de preenchimento.



Da esquerda para a direita: Polígono, estrela perfeita e estrela complexa, cada uma com um preenchimento de gradação aplicado

Você pode alterar polígonos e estrelas. Por exemplo, é possível alterar o número de lados de um polígono ou o número de pontas de uma estrela, que podem também ser aguçadas. Você também pode usar a ferramenta **Forma** para remodelar polígonos e estrelas complexas, do mesmo modo como em qualquer outro objeto de curva. Para obter informações sobre objetos de curva, consulte "Objetos de curva" na página 224. Estrelas perfeitas também podem ser remodeladas, mas com algumas restrições.

Para desenhar um polígono

- Na caixa de ferramentas, clique na ferramenta **Polígono** e arraste na janela de desenho até que o polígono esteja no tamanho desejado.

Você pode desenhar um polígono, partindo do seu centro, mantendo a tecla **Shift** pressionada enquanto arrasta.

Você pode desenhar um polígono simétrico mantendo a tecla **Command** pressionada enquanto arrasta.

Para desenhar uma estrela

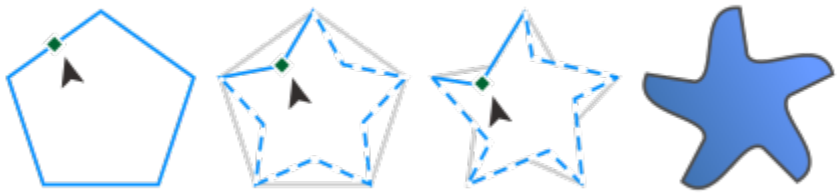
Para	Faça o seguinte
Desenhar uma estrela perfeita	Na caixa de ferramentas, clique na ferramenta **Estrela** e arraste na janela de desenho até que a estrela esteja do tamanho desejado.
Desenhar uma estrela complexa	Na caixa de ferramentas, clique na ferramenta **Estrela**. Clique na ferramenta **Estrela complexa** na barra de propriedades e arraste na janela de desenho até que a estrela esteja do tamanho desejado.

Você pode desenhar uma estrela, partindo do seu centro, mantendo a tecla **Shift** pressionada enquanto arrasta.

Você pode desenhar uma estrela simétrica mantendo a tecla **Command** pressionada enquanto arrasta.

Para modificar um polígono

Para	Faça o seguinte
Alterar o número de lados de um polígono	Selecione um polígono, digite um valor na caixa **Pontos ou lados** na barra de propriedades e pressione **Retornar**.
Remodelar um polígono como uma estrela	Selecione um polígono, clique na ferramenta **Forma** e arraste um nó do polígono até que a estrela atinja a forma desejada.



Da esquerda para a direita: A ferramenta Forma foi usada para transformar um polígono em uma estrela que pode ser modelada como um objeto de curva. Os segmentos de linha da estrela foram convertidos em curvas e ajustados para produzir a forma de uma estrela-do-mar.

Para modificar uma estrela

Para	Faça o seguinte
Alterar o número de pontas de uma estrela	Selecione uma estrela, digite um valor na caixa **Pontos ou lados** na barra de propriedades e pressione **Retornar**.
Aguçar as pontas de uma estrela	Selecione uma estrela e digite um valor na caixa **Diferenciação** na barra de propriedades.
Remodelar uma estrela	Selecione uma estrela, clique na ferramenta **Forma** e arraste um nó da estrela.

Quando se usa a ferramenta **Forma** para remodelar uma estrela perfeita, o movimento do nó é restrito. Além disso, nas estrelas perfeitas você não pode adicionar ou excluir nós nem converter segmentos de linha em curvas.

Espirais

É possível desenhar dois tipos de espirais: simétricas e logarítmicas. As espirais simétricas se expandem uniformemente, portanto, a distância entre as revoluções é igual. As espirais logarítmicas se expandem com distâncias cada vez maiores entre as revoluções. É possível definir a taxa a que uma espiral logarítmica se expande para fora.

É possível alterar as configurações padrão da ferramenta Espiral para que todas as novas espirais desenhadas tenham as propriedades desejadas.



Uma espiral simétrica (esquerda) e uma espiral logarítmica (direita)

Para desenhar uma espiral

1 Na caixa de ferramentas, clique na ferramenta **Espiral**.

2 Digite um valor na caixa **Revoluções da espiral** na barra de propriedades.

3 Na barra de propriedades, clique em um dos seguintes botões:

- **Espiral assimétrica**
- **Espiral logarítmica**

Para alterar o quanto a espiral se expande à medida que se move para fora, mova o controle deslizante **Expansão da espiral**.

4 Arraste no sentido diagonal na janela de desenho até que a espiral tenha o tamanho desejado.

Você pode desenhar uma espiral do centro para fora pressionando a tecla **Shift** enquanto arrasta.

Também é possível desenhar uma espiral com as mesmas dimensões horizontais e verticais mantendo pressionada a tecla **Command** enquanto arrasta.

Para escolher configurações padrão para a ferramenta Espiral

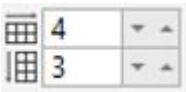
1. Clique no menu **CorelDRAW** ▸ **Preferências** ▸ **Ferramentas**.
2. No painel esquerdo da caixa de diálogo que aparece, clique em **Espiral**.
3. Altere as configurações desejadas.

Grades

É possível desenhar uma grade e definir o número de fileiras e colunas. A grade é um conjunto agrupado de retângulos, que pode ser separado.

É possível alterar as configurações padrão da ferramenta Papel gráfico para especificar o número de linhas e colunas para novas grades.

Para desenhar uma grade

1. Na caixa de ferramentas, clique na ferramenta **Papel gráfico** .
2. Digite valores nas partes superior e inferior da caixa **Colunas e fileiras**  na barra de propriedades.

   O valor digitado na parte superior especifica o número de colunas; o valor digitado na parte inferior especifica o número de fileiras.
3. Aponte para o local em que deseja exibir a grade.
4. Arraste no sentido diagonal para desenhar a grade.

Para desenhar a grade do ponto central para fora, pressione a tecla **Shift** enquanto arrasta. Para desenhar uma grade de células quadradas, mantenha pressionada a tecla **Command** enquanto arrasta.

Para desagrupar uma grade

1. Selecione uma grade usando a ferramenta **Seleção** .
2. Clique em **Objeto** ▸ **Agrupar** ▸ **Desagrupar**.

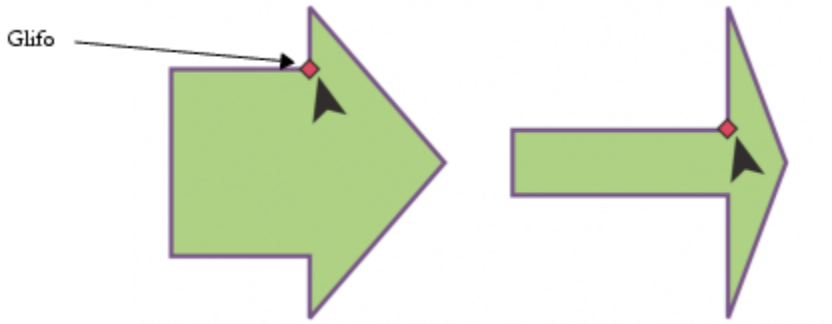
Também é possível desmembrar uma grade clicando no botão **Desagrupar** na barra de propriedades.

Para escolher configurações padrão para a ferramenta Papel gráfico

1. Clique no menu **CorelDRAW** ▸ **Preferências** ▸ **Ferramentas**.
2. No painel esquerdo da caixa de diálogo que aparece, clicar em **Papel gráfico**.
3. Digite valores nas caixas **Número de colunas** e **Número de linhas**.

Formas predefinidas

Usando a coleção Common Shapes, você pode desenhar formas predefinidas. Algumas formas – especificamente as formas básicas, de seta, de banner e de legenda – contêm alças em forma de diamante chamadas de glifos. Você pode arrastar um glifo para modificar a aparência de uma forma.



Ao utilizar a ferramenta Forma, você pode arrastar um glifo para alterar uma forma.

É possível adicionar texto à parte interna ou externa da forma. Por exemplo, talvez você queira colocar uma etiqueta dentro do símbolo de um fluxograma ou de uma legenda.

Para desenhar uma forma predefinida

1 Na caixa de ferramentas, clique na ferramenta **Formas comuns** .

2 Abra o seletor **Formas comuns** , na barra de propriedades, e clique em uma forma.

3 Arraste na janela de desenho até que a forma tenha o tamanho desejado.

Como as outras formas, as formas desenhadas com o selecionador Common shapes podem ser modificadas.

Para modificar uma forma predefinida

1 Selecione uma forma que contenha um glifo.

2 Arraste um glifo até obter a forma desejada.

As formas de ângulo reto, coração, raio, explosão e fluxograma não contêm glifos.

Para adicionar texto a uma forma predefinida

1 Clique na ferramenta **Texto** .

2 Posicione o cursor dentro do contorno da forma até que ele mude para um cursor de texto .

3 Digite dentro da forma, escolha uma fonte e formate o texto.

Usar reconhecimento de forma

Você pode usar a ferramenta **Desenho inteligente** para desenhar pinceladas à mão livre que podem ser convertidas em formas básicas. Retângulos e elipses são convertidos em objetos do CorelDRAW. Trapezoides e paralelogramos são convertidos em objetos de formas perfeitas. Linhas, triângulos, quadrados, losangos, círculos e setas são convertidos em objetos de curvas. Se um objeto não é convertido em uma forma, ele pode ser suavizado. Objetos e curvas desenhados com reconhecimento de forma são editáveis. Você pode definir o nível em que o CorelDRAW reconhece formas e as converte em objetos. Você também pode especificar a quantidade de suavização aplicada às curvas.

É possível definir a quantidade de tempo transcorrida entre se fazer um traço com a caneta e a implementação do reconhecimento de forma. Por exemplo, se o temporizador estiver definido em um segundo e você desenhar um círculo, o reconhecimento de forma terá efeito um segundo depois de você desenhar o círculo.

Você pode fazer correções à medida que desenha. É possível também alterar a espessura e o estilo de linha de uma forma desenhada com o uso do reconhecimento de forma.



As formas criadas com a ferramenta Desenho inteligente são reconhecidas e suavizadas.

Para desenhar uma forma ou linha usando reconhecimento de forma

1. Na caixa de ferramentas, clique na ferramenta **Desenho inteligente** .
2. Escolha um nível de reconhecimento na caixa de listagem **Nível de reconhecimento da forma** na barra de propriedades.
3. Escolher um nível de suavização da caixa de listagem **Nível de suavização inteligente** na barra de propriedades.
4. Desenhe uma forma ou linha na janela de desenho.

A barra de propriedades da **ferramenta Desenho inteligente** é exibida apenas quando a ferramenta **Desenho inteligente** está selecionada.

Para definir o retardo do reconhecimento da forma

1. Clique no menu **CorelDRAW** ▸ **Preferências** ▸ **Ferramentas**.
2. No painel esquerdo da caixa de diálogo que aparece, clicar em **Desenho inteligente**.
3. Mova o controle deslizante **Retardo do assistente de desenho**.

O retardo mínimo é 10 milissegundos; o máximo, 2 segundos.

Para fazer uma correção com o reconhecimento de forma

- Antes de transcorrido o período de retardo do reconhecimento, pressione a tecla **Shift** e arraste sobre a área a ser corrigida.

  Você deve começar a apagar a forma ou linha partindo do último ponto desenhado.



Ao desenhar à mão livre uma forma que consiste em várias curvas, você pode excluir a última curva desenhada pressionando **Esc**.

Para alterar a espessura do contorno de um objeto desenhado com reconhecimento de forma

1. Na caixa de ferramentas, clique na ferramenta **Desenho inteligente**  .
2. Clique na forma.
3. Na caixa de listagem **Espessura do contorno**, na barra de propriedades, escolha uma espessura de contorno.



A barra de propriedades da **ferramenta Desenho inteligente** é exibida apenas quando a ferramenta **Desenho inteligente** está selecionada.

Quando você sobrepõe linhas desenhadas com a ferramenta **Desenho inteligente**, a espessura do contorno é determinada pela média.

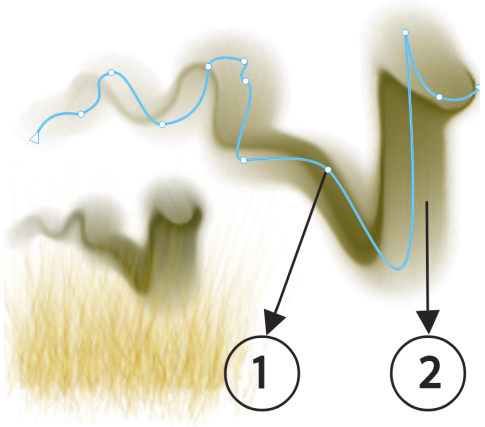


É possível alterar o estilo de linha de uma forma desenhada com reconhecimento de forma. Para obter mais informações, consulte "Para especificar as configurações de linhas e contornos" na página 157.

Pinceladas com efeito de pintura

Os pincéis com efeito de pintura combinam as qualidades expressivas únicas da pintura em pixels com a precisão da edição vetorial, abrindo um mundo de possibilidades criativas para artistas. Eles abrangem um espetro diversificado de necessidades de design gráfico, tornando-os uma ferramenta indispensável para usuários em vários níveis de experiência. Seja para adicionar decorações simples a projetos ou para dar vida a conceitos artísticos complexos, estes pincéis versáteis oferecem uma experiência de desenho que incentiva a inovação e a autoexpressão em cada design.

As marcas de pincel com base em pixels replicam a aparência das mídias de arte tradicionais, como tinta, pastéis e lápis, tornando-as ideais para adicionar efeitos de pincel e texturas realistas a designs vetoriais e criar obras de arte orgânicas e naturais. Além disso, as pinceladas de pixel são controladas por curvas vetoriais, permitindo a fácil edição e manipulação de linhas e formas.



Um pincel com efeito de pintura: (1) curva vetorial; (2) marca de pincel de pixel

Antes de começar a desenhar, configure seu documento com a saída final em mente. Considerando que as marcas de pincel produzidas por pincéis com efeito de pintura são imagens bitmap, é essencial escolher unidades de medida, dimensões e resolução que se alinhem com a saída pretendida, seja para impressão, exibição digital ou outra mídia. Para impressão de alta resolução, certifique-se de que a resolução de renderização do documento seja de 300 dpi ou mais. Para mais informações sobre resolução de bitmap, consulte "Dimensões e resolução de bitmap" na página 789.

O CorelDRAW também permite aplicar pinceladas com marcas de pincel de vetor. Para obter mais informações, consulte "Pinceladas vetoriais" na página 217.

Esta seção contém os seguintes tópicos:

- "Pincel com efeito de pintura e caneta" (página 192)
- "Explore os pincéis com efeito de pintura" (página 194)
- "Adquirir mais pincéis" (página 201)
- "Aplicar, desfazer e limpar pinceladas" (página 201)
- "Personalize as marcas de pincel de pixel de pincéis com efeito de pintura" (página 203)
- "Edite as curvas vetoriais de pincéis com efeito de pintura" (página 212)
- "Referência: Pinceladas com efeito de pintura" (página 213)

Pincel com efeito de pintura e caneta

Em geral, uma caneta oferece controle e interatividade superiores em comparação com um mouse, garantindo uma experiência de desenho responsiva sincronizando perfeitamente os movimentos de sua mão e pincel. Enquanto um mouse é restrito a uma superfície plana e bidimensional, uma caneta pode detectar os movimentos sutis de seu pulso, mão e braço, proporcionando uma sensação genuína, maior precisão e controle preciso no processo criativo.

O CorelDRAW permite que você produza pinceladas realistas que aparecem e desaparecem; altere o tamanho, a transparência e o ângulo com base nos dados de entrada da caneta, como pressão, inclinação, rolamento e direção. Assim como os pincéis da vida real exibem respostas diversas a fatores como pressão, inclinação e rolamento, alguns são mais sensíveis a essas mudanças, enquanto outros podem não responder, os pincéis com efeito de pintura incorporam a dinâmica que se adapta a níveis variados de pressão, inclinação e rolamento. Por exemplo, ao usar o estilo **Pastel quadrado desgastado** da categoria **Pastéis e gizes**, a pressão influencia a transparência em vez da largura. Em contraste, ao usar os estilos **Pincel cônico** e **Pincel com detalhes finos** da categoria **Tintas**, a pressão afeta a largura em vez da transparência. Além disso, a pressão não tem efeito sobre o estilo **Estufado grande** da categoria **Aquarela**.

Observe que apenas as canetas com sensibilidade à pressão e outros controles avançados oferecem maior precisão em relação às Pinceladas com efeito de pintura.

Pressão

Muitos pincéis respondem à pressão da caneta. A pressão da caneta permite variar o tamanho do pincel e a transparência.



Ao usar uma caneta ou uma mesa digitalizadora sensível à pressão, a quantidade de pressão aplicada controla a transparência e a largura das suas pinceladas.

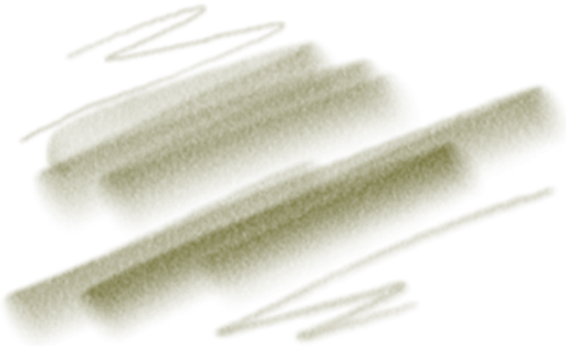
Cada pincel apresenta caraterísticas exclusivas de sensibilidade à pressão: alguns pincéis ajustam o tamanho em resposta à pressão, alguns modulam a transparência e outros integram ambos os efeitos. O comportamento específico depende do tipo de pincel. Muitos pincéis têm como objetivo emular materiais de arte tradicionais; por exemplo, um pincel acrílico pode alterar o tamanho com pressão variável, enquanto um pincel de giz ajusta a transparência.

Inclinação

Alguns estilos de pincel reagem à inclinação da caneta (o quão perto da vertical a caneta é segurada). A inclinação da caneta permite ajustar o nivelamento da ponta do pincel.



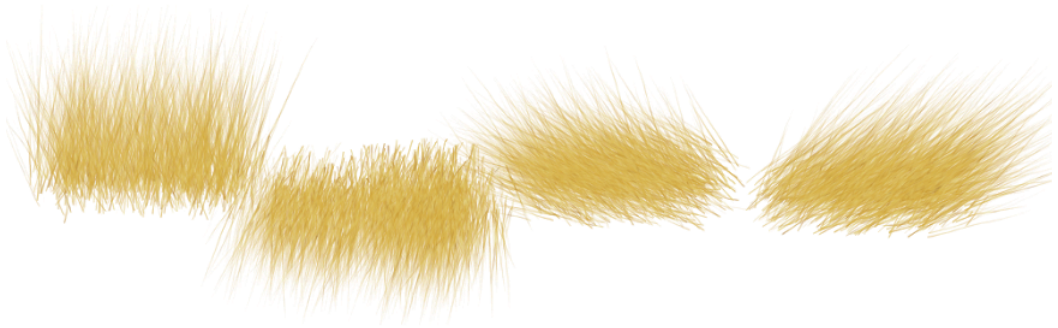
Um exemplo de um estilo de aerógrafo que reage à inclinação. (Esquerda) a caneta é perpendicular à mesa gráfica, (intermediária e direita) graus variados de inclinação produzem marcas diferentes.



A marca do lápis varia em largura à medida que você altera a inclinação da caneta. Quando você segura a caneta reta para cima, obtém uma linha fina; quando você começa a inclinar a caneta, a linha fica mais espessa.

Rolamento

O rolamento da caneta (a direção da bússola na qual a caneta está apontando) permite usar a direção na qual a caneta inclinada é girada para variar as marcas do pincel.



Exemplos de pinceladas que são afetadas pelo rolamento da caneta

Direção

Pinceladas podem responder à direção em que a caneta está se movendo.



À medida que você altera o caminho do traçado, as cerdas mudam de direção.

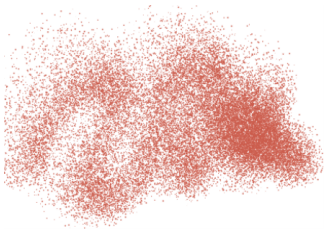
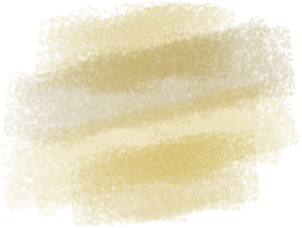
Para informações sobre configurações de ajuste da caneta, consulte "Canetas e dispositivos sensíveis à pressão" na página 177.

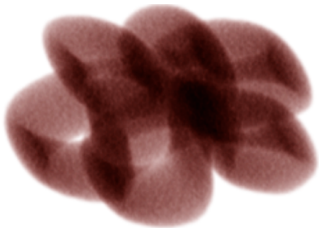
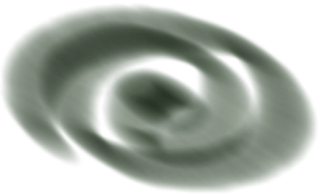
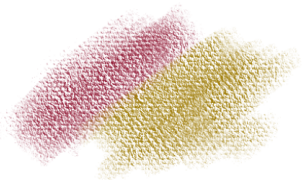
Explore os pincéis com efeito de pintura

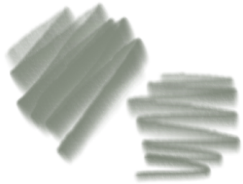
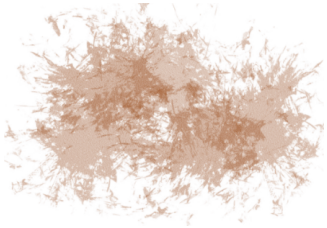
O CorelDRAW oferece uma ampla seleção de pincéis pré-definidos, que atendem a diversas preferências e técnicas artísticas. Abrangendo desde as texturas luxuosas de óleos e a versatilidade dos acrílicos ao fluxo gracioso de aquarelas e os intrincados detalhes de aerógrafos, esta coleção inclui não só meios secos tradicionais como lápis, pastéis, gizes e marcadores, mas também apresenta efeitos digitais e pincéis de partículas inspirados na física, gerando linhas e padrões cativantes que evoluem à medida que atravessam a tela.

Os pincéis são organizados em categorias com base em caraterísticas e atributos comuns. Por exemplo, os **lápis** incluem pincéis que simulam traçados de lápis, o **carvão** é composto por pincéis que replicam técnicas de desenho de carvão. As categorias no CorelDRAW incluem:

Categoria	Descrição	Exemplo
Favoritos	A categoria **Favoritos**, localizada na parte superior da lista de pincéis, exibe seus pincéis favoritos. Por padrão, ele inclui pincéis sugeridos de várias categorias, se você não tiver selecionado nenhum favorito.	
Acrílico	Imite as texturas espessas e vibrantes da pintura acrílica	

Categoria	Descrição	Exemplo
Aerógrafo	Aplique sprays finos de cor que espelham a sensação de um aerógrafo real em ação	
Carvão	Recrie o look texturizado e a profundidade do carvão	
Efeitos digitais	Ofereça uma variedade de efeitos digitais, como brilho e poeira, adicionando versatilidade aos seus projetos criativos	
Fluido	Produza marcas de pincel suaves com um grão de papel mais arrojado e mais revelador visível em toda a pincelada. Alguns estilos são perfeitos para revelar forma e estrutura, com renderização de grãos aprimorada e uma sensação úmida e oleosa, enquanto outros produzem marcas de aerógrafo mais apertadas e polidas.	
Vitrificação	Aplique revestimentos transparentes e efeitos em camadas	

Categoria	Descrição	Exemplo
Guache	Imite as propriedades exclusivas do guache, permitindo uma pintura opaca e fosca	
Tintas	Pincéis para um trabalho de tinta preciso e expressivo, semelhante às técnicas tradicionais de caneta e tinta	
Marcadores	Replique os traçados em negrito de marcadores físicos, oferecendo a capacidade de criar uma linha dinâmica e variada	
Óleos	Capture as ricas qualidades da pintura a óleo. Alguns estilos de pincel são semitransparentes e podem ser usados para produzir um efeito vitrificado. Outros estilos de pincel são opacos e cobrem as pinceladas subjacentes.	
Partículas	Pincéis inspirados na física que emitem partículas de um ponto central e, por sua vez, as partículas desenham um padrão de linhas (caminhos) ao longo de uma pincelada à medida que se movem pela tela.	
Pastéis e gizes	Os **pastéis** emulam a aparência suave e texturizada de desenhos em pastel, variando de estilos de pastel rígido que revelam o grão de papel a pastéis extra macios que deslizam para cobrir completamente os traços existentes.	

Categoria	Descrição	Exemplo
	Os **gizes** replicam os efeitos texturizados do giz.	
Lápis	Inclua vários estilos de lápis, desde o esboço até o sombreamento detalhado	
Esponjas	Aplique salpicos enquanto arrasta pela tela, criando uma variedade de texturas	
Aquarela	Produza efeitos de aquarela com aparência natural	

Você pode explorar e selecionar pincéis usando o seletor **Pincel** localizado na barra de propriedades da ferramenta **Pincel com efeito de pintura** . A imagem a seguir mostra os principais componentes do seletor **Pincel**:



Os números circulados correspondem aos números na tabela a seguir, que descreve os principais componentes do seletor Pincel.

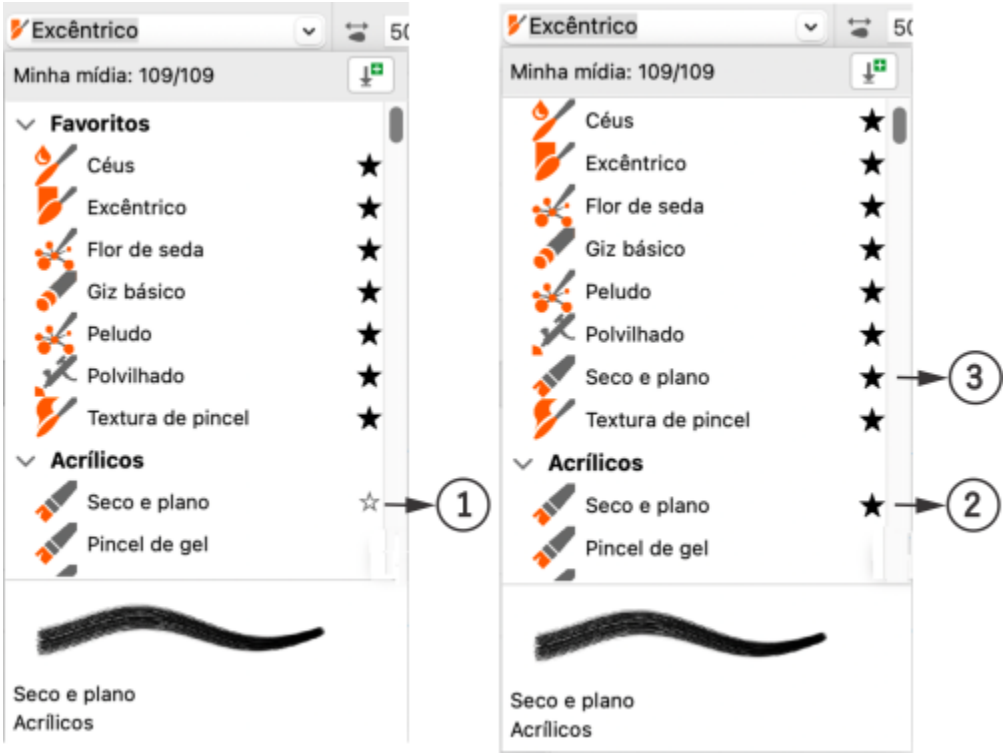
	Parte	Descrição
1	Contagem Minha mídia	Apresenta o número total de pincéis disponíveis. Ao procurar pincéis, a contagem exibe o número de pincéis que correspondem aos critérios de pesquisa.
2	Categorias de pincéis	Uma categoria de pincel compreende pincéis agrupados com base em caraterísticas e atributos compartilhados.

	Parte	Descrição
3	Estilo de pincel	Cada estilo de pincel dentro de uma categoria incorpora um efeito artístico ou uma técnica específica. Por exemplo, um estilo de pincel pode emular pintura em aquarela, desenho de lápis, aerógrafo ou pintura a óleo.
4	Visualização de traçado	Permite visualizar a aparência das marcas de pincel
5	Botão **Obter mais**	Permite acessar a caixa de diálogo **Obter mais**, que possibilita baixar pacotes de pincéis

As categorias de pincel são inicialmente expandidas, mostrando todos os pincéis dentro de uma categoria de uma só vez. No entanto, você pode recolher categorias que não precisa para minimizar a rolagem e localizar facilmente estilos específicos.

Você pode procurar estilos de pincel ou categorias de pincel dentro do seletor **Pincel**. Quando você começa a digitar um nome de pincel, uma lista de pincéis que correspondem ao termo de pesquisa é exibida. Esta lista é automaticamente atualizada, à medida que você digita.

Quando você encontrar um pincel que você gosta, pode marcá-lo como favorito. Marcar os pincéis como favoritos ajuda você a encontrá-los facilmente à medida que são adicionados à categoria **Favoritos**, que aparece na parte superior da lista de pincéis. Você também pode remover um pincel da lista de favoritos.



O pincel selecionado (1) é marcado como favorito (2) e adicionado à categoria Favoritos (3).

Para procurar pincéis

1 Na caixa de ferramentas, clique na ferramenta **Pincel com efeito de pintura** .

2 Clique no seletor **Pincel** na barra de propriedades.

3 Passe o mouse sobre um estilo de pincel.
Uma visualização da marca de pincel é exibida no painel de visualização **Traçado**.

Para recolher pincéis em uma categoria, clique no botão ao lado do nome da categoria. Clicar no botão expande os pincéis na categoria.

Procurar pincéis

1 Na caixa de ferramentas, clique na ferramenta **Pincel com efeito de pintura** .

2 Abra o seletor **Pincel** na barra de propriedades e digite o nome de um estilo de pincel ou de categoria de pincel.
O número de estilos de pincel que correspondem ao termo de pesquisa é exibido na contagem de **Minha mídia**.

Se não forem encontrados pincéis, você pode limpar o termo de pesquisa clicando no botão **Limpar filtros** ou pressionando **Esc**.

Você também pode pesquisar estilos de pincel sem abrir o seletor **Pincel** digitando o nome do estilo de pincel na caixa seletor **Pincel** na barra de propriedades. Não é possível procurar categorias de pincel usando esse método. Você pode limpar o termo de busca pressionando **Esc**.

Marcar um pincel como favorito

1 Na caixa de ferramentas, clique na ferramenta **Pincel com efeito de pintura** .

2 Clique no seletor **Pincel** na barra de propriedades.

3 Passe o mouse sobre um estilo de pincel e clique no botão **Adicionar aos favoritos** , localizado à direita do nome do pincel.

Quando você redefine o espaço de trabalho, a lista personalizada de pincéis favoritos será substituída pelo conjunto padrão.

Para remover um pincel da lista de favoritos, clique na ferramenta **Pincel com efeito de pintura** na caixa de ferramentas. Clique no seletor **Pincel** na barra de propriedades. Passe o mouse sobre um estilo de pincel e clique no botão **Remover dos Favoritos** , localizado à direita do nome do pincel. Se você remover todos os pincéis de seus favoritos, a categoria **Favoritos** não aparecerá no seletor **Pincel**.

Redimensionar o seletor Pincel

1 Na caixa de ferramentas, clique na ferramenta **Pincel com efeito de pintura** .

2 Abra o seletor **Pincel** na barra de propriedades e execute um dos seguintes procedimentos:

- Para ajustar a largura, aponte para a área de arraste vertical (borda direita) e arraste quando a seta de dois lados aparecer.
- Para ajustar a altura, aponte para a área de arraste horizontal (borda inferior) e arraste quando a seta de dois lados aparecer.

Adquirir mais pincéis

Você pode baixar pincéis adicionais dentro do seletor **Pincel**. Esses pincéis são agrupadas em pacotes de pincéis. Depois de baixar e instalar um pacote, o conteúdo é salvo na pasta **Documentos\Corel\Corel Conteúdo\Pincéis\Pacotes de pincéis** e aparece no seletor **Pincel** abaixo da biblioteca de pincéis padrão, com o nome do pacote de pincéis se tornando o nome da categoria.

Adquirir um pacote de pincéis

1 Na caixa de ferramentas, clique na ferramenta **Pincel com efeito de pintura** .

2 Clique no seletor **Pincel** na barra de propriedades.

3 Clique no botão **Obter mais** .

4 Na caixa de diálogo **Obter mais**, clique em um pacote de pincéis.

5 Siga um dos procedimentos abaixo:

- Clique em **Comprar** e siga as instruções exibidas na tela para adquirir o pacote de pincéis.
- Clique em **Download** se o pacote de pincéis for gratuito.

O pacote de pincéis baixado pode ser acessado no seletor **Pincel**.

No seletor **Pincel**, os pacotes de pincéis comprados estão listados abaixo da biblioteca de pincéis padrão e organizados por ordem alfabética (em inglês) do sistema operacional.

Aplicar, desfazer e limpar pinceladas

Você pode criar pinceladas à medida que desenha. Você também pode aplicar pinceladas a caminhos de vetor, curvas e formas existentes criados com uma ampla variedade de ferramentas de desenho. Alguns recursos dentro do aplicativo são incompatíveis com pincéis com efeito de pintura. Para mais informações sobre recursos suportados, consulte "Referência: Pinceladas com efeito de pintura" na página 213.

As pinceladas são renderizadas somente quando você terminar de aplicá-las ou modificá-las. Por padrão, uma caixa delimitadora aparece ao redor de pinceladas depois de renderizadas na janela do documento. Você pode usar as alças de seleção para mover e transformar pinceladas com facilidade e ocultar a caixa delimitadora, se necessário.

É possível desfazer um traçado. Além disso, você pode modificar e remover pinceladas de objetos a qualquer momento, proporcionando total controle sobre a evolução de sua visão artística. Para mais informações sobre como modificar os atributos de vetor e rasterização de pinceladas, consulte "Edite as curvas vetoriais de pincéis com efeito de pintura" na página 212 e "Personalize as marcas de pincel de pixel de pincéis com efeito de pintura" na página 203, respectivamente.

Quando você salva um documento contendo pincéis com efeito de pintura em uma versão CorelDRAW anterior à 25.0 (2024), sua aparência visual é mantida, mas são convertidas em bitmaps com transparência.

Para aplicar uma pincelada

1 Na caixa de ferramentas, clique na ferramenta **Pincel com efeito de pintura** .

2 Execute uma tarefa na tabela a seguir.

Para	Faça o seguinte
Crie uma pincelada	Clique no seletor **Pincel** na barra de propriedades e clique em um estilo de pincel. Arraste na janela de desenho.

Para	Faça o seguinte
	A pincelada é renderizada quando você solta o botão do mouse ou levanta a caneta da mesa digitalizadora.
Aplique uma pincelada a um objeto	Clique no objeto para selecioná-lo. Clique no seletor **Pincel** na barra de propriedades e clique em um estilo de pincel. A pincelada é aplicada ao objeto selecionado.

Não é possível aplicar uma pincelada a um grupo de objetos se todos os objetos forem incompatíveis com a ferramenta **Pincel com efeito de pintura**.

Ao aplicar uma pincelada a um grupo que inclui objetos compatíveis e incompatíveis, a pincelada é aplicada apenas aos objetos suportados. Se os objetos suportados já tiverem pinceladas existentes, a nova irá substituí-las.

Ao aplicar uma pincelada a um grupo de objetos compatíveis, a pincelada é aplicada a todos os objetos do grupo. Nos casos em que alguns objetos já têm pinceladas enquanto outros não têm, a nova pincelada é aplicada uniformemente a todos os objetos, substituindo todos os traçados originais.

Quando você aplica uma pincelada a um objeto com um contorno, a pincelada substitui o contorno e usa a cor do contorno.

Pinceladas com efeito de pintura têm um contorno, mas sem preenchimento.

Também é possível acessar a ferramenta **Pincel com efeito de pintura** pressionando **J**. Para obter informações sobre como personalizar atalhos de teclado, consulte "Personalizar atalhos de teclado" na página 971.

Para exibir ou ocultar a caixa delimitadora em torno das pinceladas, clique no botão **Caixa delimitadora** na barra de propriedades.

Para desfazer uma pincelada

- Clique em **Editar** ▸ **Desfazer Pincel com efeito de pintura**.

Você também pode desfazer uma pincelada pressionando **Command** + **Z**.

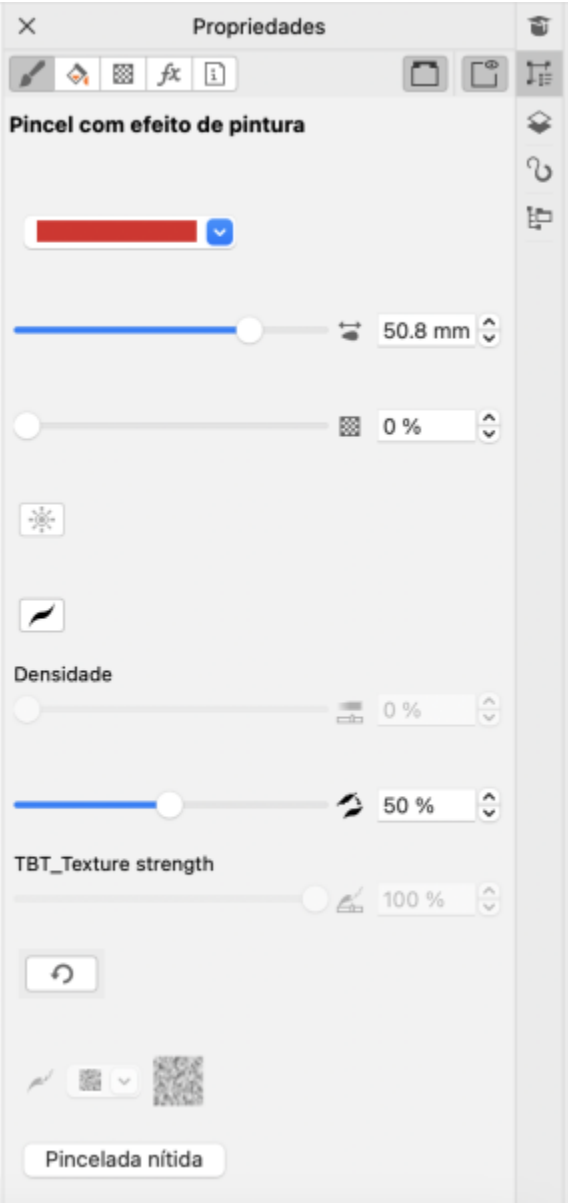
Para apagar uma pincelada aplicada a um objeto

1. Selecione um objeto que tenha um efeito de pintura.
2. Clique no botão **Limpar pincelada** na barra de propriedades.

Quando uma pincelada é removida de um objeto criado com outra ferramenta, o objeto mantém seu preenchimento e outras propriedades. Se o objeto inicialmente não tinha preenchimento ou contorno, ele assume as cores de preenchimento e contorno padrão para gráficos. Para mais informações sobre como gerenciar as propriedades padrão de gráficos, consulte "Gerenciar e aplicar propriedades de objeto padrão" na página 721.

Personalize as marcas de pincel de pixel de pincéis com efeito de pintura

Depois de selecionar um pincel que ressoa com sua visão criativa, você pode alterar propriedades como a cor do pincel, seu tamanho, transparência, textura e outros para obter o efeito desejado. Você pode ajustar as configurações de pincel na barra de propriedades da ferramenta **Pincel com efeito de pintura** ou na guia inspetor **Propriedades**.



A guia Pincel com efeito de pintura do inspetor Propriedades

Quando você modifica as configurações de pincel sem selecionar uma pincelada, o CorelDRAW salva as alterações como as configurações padrão para novos documentos. Você pode redefinir pincéis para os padrões de fábrica. Observe que a cor e a textura são configurações globais; portanto, todas as alterações na cor e na textura do traçado são mantidas quando você redefine os pincéis para os padrões de fábrica.

Cor

Você pode alterar a cor de uma pincelada selecionada escolhendo uma cor de contorno na paleta de cores padrão, na paleta de documentos, no inspetor **Cores**, na guia **Pincel com efeito de pintura** do inspetor **Propriedades** e a caixa de diálogo **Caneta de contorno**. Para mais informações sobre como escolher cores, consulte "Cor" na página 409. Também é possível definir a cor padrão para pinceladas. Para melhorar a aparência Natural-Média, alguns pincéis desenham com mais de uma cor. A variabilidade das cores é obtida por meio de uma progressão das cores, passando da cor principal para tons mais escuros ou mais claros dentro do matiz primário.

Tamanho do pincel

Quer procure linhas arrojadas e pronunciadas ou detalhes delicados e complexos, ajustar o tamanho do pincel pode ditar a amplitude e o impactos dos seus traçados. Antes de criar ou selecionar uma pincelada, o controle **Tamanho do pincel** na barra de propriedades mostra o tamanho padrão de um pincel selecionado. Desenhar uma nova pincelada usará esse tamanho de pincel. Se você ajustar o tamanho do pincel quando nenhuma pincelada for selecionada, o tamanho escolhido se tornará o novo padrão para o pincel.

Quando você seleciona uma pincelada, o controle **Tamanho do pincel** mostra o tamanho da pincelada selecionada. Alterar o tamanho no controle altera o tamanho do pincel selecionado, mas não afeta o padrão para novas pinceladas. Selecionar várias pinceladas com diferentes tamanhos de pincel e ajustar o tamanho do pincel na barra de propriedades redimensiona uniformemente todos os traçados.

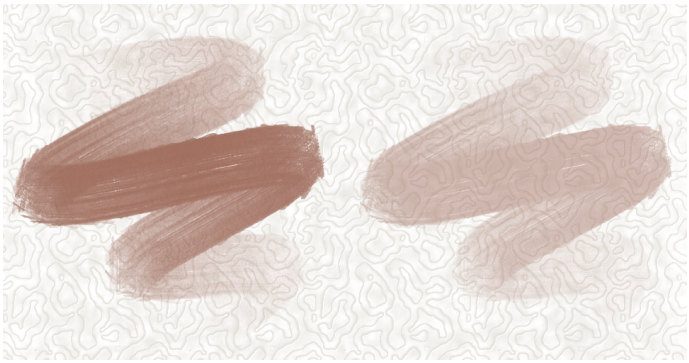


Alterar o tamanho de uma pincelada selecionada

O tamanho do pincel é medido nas unidades de medida (por exemplo, pixels ou milímetros) especificadas nas configurações do documento. Alterar o tamanho de uma pincelada é diferente de redimensionar a pincelada com as alças de seleção. O redimensionamento proporcional de uma pincelada usando as alças de canto da caixa delimitadora leva a uma alteração de 100% no tamanho do pincel. Por exemplo, dimensionar a pincelada para 200% dobra o tamanho do pincel, enquanto reduzi-la para 25% reduz o tamanho do pincel para 1/4 do original. Ao redimensionar uma pincelada de forma não proporcional usando as alças do meio, o tamanho do pincel muda pela metade da porcentagem aplicada. Por exemplo, redimensionar a pincelada em 50% resulta em uma alteração de 25% no tamanho do pincel. O intervalo de redimensionamento de um objeto é restrito pelo tamanho mínimo e máximo de um pincel. Pinceladas giratórias e inclinadas não afetam o tamanho do pincel.

Transparência do pincel

A transparência permite controlar a opacidade da tinta aplicada com um pincel. Experimentar a transparência pode aprimorar seu projeto adicionando uma camada extra de profundidade, criando transições sutis entre elementos sobrepostos, incorporando sobreposições ou infundindo efeitos etéreos em seu trabalho artístico.

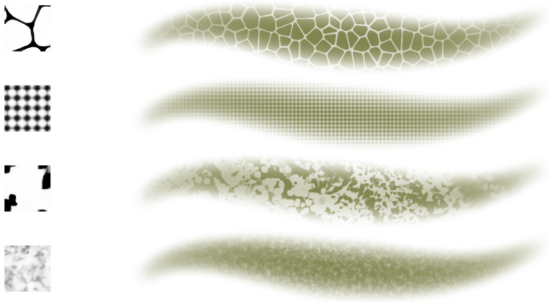


Diminua a transparência para uma melhor cobertura de cor sólida (à esquerda) ou aumente-a para revelar áreas de imagem subjacentes (à direita).

Você pode definir o nível de transparência antes de criar uma pincelada; esse nível de transparência se torna o padrão para novas pinceladas feitas com esse pincel específico em qualquer documento. Como alternativa, você pode modificar a transparência após criar uma pincelada. A transparência do pincel é diferente da transparência aplicada aos objetos usando a ferramenta **Transparência** . Os dois tipos de transparência são ajustados separadamente e as alterações em um não afetam o outro.

Textura do pincel

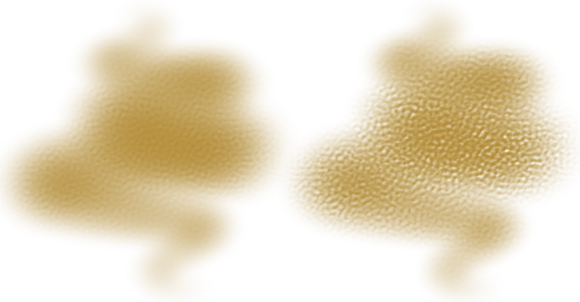
Na arte tradicional, a textura se refere à rugosidade visual e tátil ou à grossura de uma superfície. As marcas feitas com uma ferramenta variam dependendo da textura da superfície em que você desenha. No CorelDRAW, no entanto, a textura é um atributo do pincel, não uma propriedade da superfície de desenho.



A textura influencia o aspecto visual das marcas de pincel, criando a ilusão de rugosidade da superfície. Além disso, ela pode interagir para transformar a aparência das pinceladas de forma sutil ou dramática. Experimente diferentes texturas para produzir o efeito que deseja.

Os pincéis que suportam textura vêm com uma textura padrão, mas você pode escolher uma textura diferente para corresponder às suas preferências. Você pode escolher uma textura antes de criar uma pincelada; essa textura se torna o padrão para novas pinceladas feitas com esse pincel específico em qualquer documento. Alternativamente, você pode alterar a textura de uma pincelada existente. Como configuração global, a textura do pincel é mantida quando você redefine um pincel para os padrões de fábrica.

Além disso, você pode ajustar a intensidade do efeito de textura. Independentemente de você preferir uma aparência com textura de grão sutil ou de negrito, o CorelDRAW permite que você refine suas pinceladas.



Modifique a força do efeito de textura, de um grão delicado (à esquerda) para um acabamento texturizado mais pronunciado (à direita), para atender às suas necessidades artísticas.

Densidade

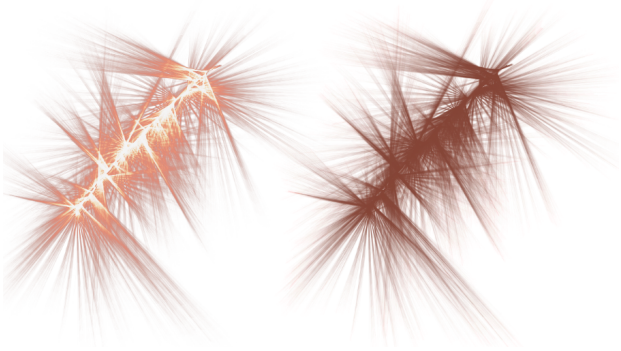
Você pode modificar a aparência de Aerógrafo e dos Pincéis de partículas ajustando a densidade de gotículas ou de partículas em uma pincelada, respectivamente. Quanto maior a configuração, maior o número de gotículas ou partículas que um pincel libera, o que, por sua vez, resulta em mais tinta e em um spray mais denso de partículas.



Uma pincelada com baixa densidade (esquerda) e alta densidade (direita)

Brilho

O brilho permite que você crie pinceladas vibrantes aumentando gradualmente o brilho até que as cores se acumulem até um branco luminoso.



Uma pincelada com brilho (esquerda) e sem brilho (direita)

Suavização de pincel

A suavização ajuda a refinar as pinceladas, reduzindo o a flutuação e criando linhas mais suaves e fluidas. Ele minimiza efetivamente a flutuação em pequena escala, mantendo a forma geral do traçado. Ao ajustar o nível de suavização, você pode suavizar a aparência das

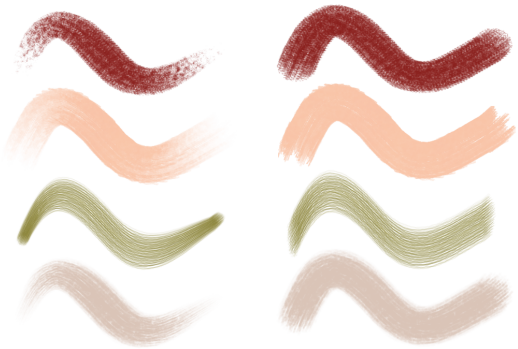
pinceladas, tornando-as mais polidas. Esse recurso é especialmente útil ao desenhar com um dispositivo de flutuação como um mouse, no qual valores de suavização mais altos podem ser essenciais para alcançar traços limpos e suaves.



Um traço com suavização (esquerda) e sem suavização (direita)

Simule a pressão ao desenhar com um mouse

O CorelDRAW permite que você simule a dinâmica de pinceladas tipo caneta, como mudança do tamanho, transparência variável e polimento das extremidades com o movimento do mouse. Esse recurso é especialmente útil para usuários que trabalham com mouse ou outros dispositivos não sensíveis à pressão, pois emula os efeitos sutis tipicamente alcançados com uma caneta. Ele também oferece suporte para aqueles que buscam extremidades lisas e pinceladas consistentes em termos de tamanho, opacidade, cor e polimento.



Traçados com simulação de pressão da caneta (esquerda) e sem pressão da caneta (direita)

Da mesma forma que as pinceladas desenhadas com uma caneta respondem diferentemente à pressão, as pinceladas que simulam a dinâmica da caneta exibem o mesmo comportamento; algumas mudam de tamanho e transparência, algumas mostram variações de cor e outras produzem traços que aparecem e desaparecem.

Para definir a cor da pincelada

- Execute uma tarefa na tabela a seguir.

Para	Faça o seguinte
Alterar a cor da pincelada	Selecione a pincelada com a ferramenta **Pincel com efeito de pintura**, clique com a tecla Control pressionada em uma cor na paleta de cores padrão e clique em **Definir cor do contorno**.
Definir a cor padrão das pinceladas	Clique em uma área em branco na página de desenho para desmarcar todos os objetos, clique com a tecla Control pressionada em uma cor na paleta de cores padrão e clique em **Definir cor do**

Para	Faça o seguinte
	contorno. Na caixa de diálogo **Alterar padrões de documento**, ative **Pincelada com efeito de pintura** e clique em **OK**. Para mais informações sobre como gerenciar as propriedades padrão do objeto, consulte "Gerenciar e aplicar propriedades de objeto padrão" na página 721.

Se você selecionar uma pincelada com uma cor específica e, em seguida, começar a desenhar, cada novo traçado usará essa cor, independentemente da cor padrão do pincel.

A cor é uma configuração global; quaisquer alterações na cor do pincel são mantidas quando você redefine os pincéis para os padrões de fábrica.

Você também pode alterar a cor de uma pincelada selecionando a pincelada com a ferramenta **Pincel com efeito de pintura** e seguindo um destes procedimentos:

- No inspetor **Propriedades** (**Janela** ▸ **Inspetores** ▸ **Cor**), clique em **Pincel com efeito de pintura**. Abra o seletor **Cor do contorno** e clique em uma cor.
- No inspetor **Cor** (**Janela** ▸ **Inspetores** ▸ **Cor**), selecione uma opção e cliente em **Contorno**.
- Clique pressionando Control na paleta do Documento e clique em **Definir cor do contorno**.
- Clique duas vezes no ícone **Contorno** ou na amostra na barra de status (**Exibir** ▸ **Mostrar barra de status**), abra o seletor de cores na caixa de diálogo **Caneta de contorno** e clique em uma cor.

Definir o tamanho do pincel

1 Execute uma tarefa da tabela a seguir.

Para	Faça o seguinte
Ajustar o tamanho de uma pincelada	Clique na ferramenta **Pincel com efeito de pintura** na caixa de ferramentas e clique no traçado de pincel para selecioná-lo.
Defina o tamanho padrão para um estilo de pincel	Clique em uma área em branco na página de desenho para desmarcar todos os objetos. Clique na ferramenta **Pincel com efeito de pintura** na caixa de ferramentas. Abra o seletor **Pincel** na barra de propriedades e clique em um estilo de pincel.

2 Digite um valor nas caixa **Tamanho do pincel** na barra de propriedades, e pressione **Retornar**.

O CorelDRAW pode precisar reconstruir o pincel depois de redimensioná-lo; portanto, você pode enfrentar um breve atraso.

Para definir a transparência do pincel

1 Execute uma tarefa na tabela a seguir.

Para	Faça o seguinte
Ajuste a transparência da pincelada	Clique na ferramenta **Pincel com efeito de pintura** na caixa de ferramentas e clique no traçado de pincel para selecioná-lo.
Defina a transparência padrão para um estilo de pincel	Clique em uma área em branco na página de desenho para desmarcar todos os objetos. Clique na ferramenta **Pincel com efeito de pintura** na caixa de ferramentas. Abra o seletor **Pincel** na barra de propriedades e clique em um estilo de pincel.

2 Digite um valor na caixa **Transparência do Pincel** na barra de propriedades e pressione **Retornar**, ou aponte para a área entre as setas para cima e para baixo da caixa de rotação e arraste, da mesma forma como você ajustaria um controle deslizante. Valores mais altos produzem pinceladas mais transparentes.

Escolher uma textura de pincel

1 Execute uma tarefa da tabela a seguir.

Para	Faça o seguinte
Alterar a textura de uma pincelada	Clique na ferramenta **Pincel com efeito de pintura** na caixa de ferramentas e clique no traçado de pincel para selecioná-lo.
Defina a textura para um estilo de pincel	Clique em uma área em branco na página de desenho para desmarcar todos os objetos. Clique na ferramenta **Pincel com efeito de pintura** na caixa de ferramentas. Abra o seletor **Pincel** na barra de propriedades e clique em um estilo de pincel que suporte texturas.

2 Abra o seletor **Textura do pincel** na barra de propriedades e clique em uma amostra de textura.

Depois de selecionar uma pincelada com uma textura específica, todos os novos traços novo que você desenhar usarão essa textura. A configuração de uma textura padrão afeta apenas novas pinceladas no documento ativo; as texturas das pinceladas existentes permanecem inalteradas.

Textura é uma configuração global; portanto, quaisquer alterações na textura do pincel são mantidas quando você redefine os pincéis para os padrões de fábrica.

Se você alterar a textura de um estilo de pincel, mas depois quiser restaurar a aparência original do pincel, selecione Papel básico, que é a primeira textura da biblioteca.

Definir a força da textura

1 Execute uma tarefa da tabela a seguir.

Para	Faça o seguinte
Ajuste a intensidade da textura de uma pincelada	Clique na ferramenta **Pincel com efeito de pintura** na caixa de ferramentas e clique no traçado de pincel para selecioná-lo.
Defina a intensidade da textura para um estilo de pincel	Clique em uma área em branco na página de desenho para desmarcar todos os objetos. Clique na ferramenta **Pincel com efeito de pintura** na caixa de ferramentas. Abra o seletor **Pincel** na barra de propriedades e clique em um estilo de pincel que suporte texturas.

2 Digite um valor na caixa **Força da textura** na barra de propriedades e pressione **Retornar**, ou aponte para a área entre as setas para cima e para baixo da caixa de rotação e arraste, da mesma forma como você ajustaria um controle deslizante.

Definir a densidade do pincel

1 Execute uma tarefa da tabela a seguir.

Para	Faça o seguinte
Ajuste a densidade das gotículas ou partículas em uma pincelada	Clique na ferramenta **Pincel com efeito de pintura** na caixa de ferramentas e clique no traçado de pincel para selecioná-lo.
Defina a densidade das gotículas ou partículas para um estilo de pincel	Clique em uma área em branco na página de desenho para desmarcar todos os objetos. Clique na ferramenta **Pincel com efeito de pintura** na caixa de ferramentas. Abra o seletor **Pincel** na barra de propriedades e clique em um estilo de pincel que suporte densidade.

2 Digite um valor na caixa **Densidade** na barra de propriedades e pressione **Retornar**, ou aponte para a área entre as setas para cima e para baixo da caixa de rotação e arraste, da nesma forma como você ajustaria um controle deslizante.

O número de gotículas ou partículas aumenta proporcionalmente à medida que você altera o tamanho do pincel.

Adicionar um efeito de brilho

1 Execute uma tarefa da tabela a seguir.

Para	Faça o seguinte
Adicione brilho a uma pincelada	Clique na ferramenta **Pincel com efeito de pintura** na caixa de ferramentas e clique no traçado de pincel para selecioná-lo.
Ativar o brilho para um estilo de pincel	Clique em uma área em branco na página de desenho para desmarcar todos os objetos. Clique na ferramenta **Pincel com efeito de pintura** na caixa de ferramentas. Abra o seletor

Para	Faça o seguinte
	Pincel na barra de propriedades e clique em um estilo de pincel que suporte brilho.

2 Clique no botão **Brilho** na barra de propriedades.

Para obter os melhores resultados com brilho, aplique o pincel em um único traço contínuo sobre a mesma área sem levantar a caneta ou soltar o botão do mouse até que as cores se acumulem até um branco luminoso.

O **botão Brilho** fica esmaecido para pincéis que não suportam a suavização.

Embora os efeitos de brilho sejam perceptíveis em um fundo claro com uma cor de traço mais escura, eles parecem muito mais proeminentes em um fundo escuro.

Você também pode modificar a transparência da pincelada para controlar a intensidade do brilho. Quanto menor for a transparência, mais forte será o brilho.

Ajustar a suavização do pincel

1 Execute uma tarefa da tabela a seguir.

Para	Faça o seguinte
Ajuste o nível de suavização em uma pincelada	Clique na ferramenta **Pincel com efeito de pintura** na caixa de ferramentas e clique no traçado de pincel para selecioná-lo.
Defina o nível de suavização para um estilo de pincel	Clique em uma área em branco na página de desenho para desmarcar todos os objetos. Clique na ferramenta **Pincel com efeito de pintura** na caixa de ferramentas. Abra o seletor **Pincel** na barra de propriedades e clique em um estilo de pincel que suporte suavização.

2 Digite um valor na caixa **Suavização do pincel** na barra de propriedades e pressione **Retornar** ou aponte para a área entre as setas para cima e para baixo da caixa de rotação e arraste, da mesma forma como você ajustaria um controle deslizante.

O controle **Suavização do pincel** fica esmaecido para pincéis que não suportam a suavização.

Simular a pressão da caneta ao desenhar com um mouse

1 Execute uma tarefa da tabela a seguir.

Para	Faça o seguinte
Simule a pressão da caneta em uma pincelada	Clique na ferramenta **Pincel com efeito de pintura** na caixa de ferramentas e clique no traçado de pincel para selecioná-lo.

Para	Faça o seguinte
Ative a simulação da pressão da caneta para um estilo de pincel	Clique em uma área em branco na página de desenho para desmarcar todos os objetos. Clique na ferramenta **Pincel com efeito de pintura** na caixa de ferramentas. Abra o seletor **Pincel** na barra de propriedades e clique em um estilo de pincel.

2 Clique no botão **Simular pressão da caneta** na barra de propriedades.

Redefinir pincéis para os padrões de fábrica

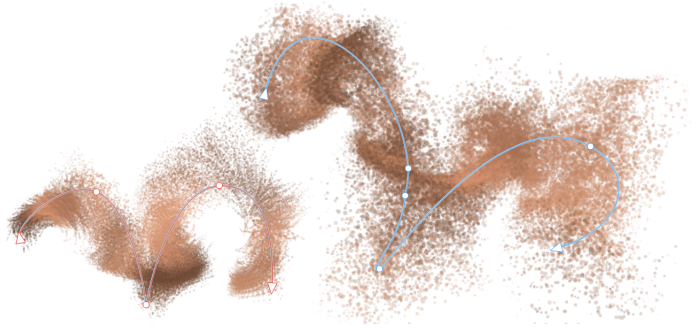
- Execute uma tarefa da tabela a seguir.

Restaurar	Faça o seguinte
Um pincel para suas configurações padrão de fábrica	Clique na ferramenta **Pincel com efeito de pintura** na caixa de ferramentas. Abra o seletor **Pincel** na barra de propriedades e clique em um estilo de pincel. Clique no botão **Redefinir** na barra de propriedades da ferramenta **Pincel com efeito de pintura**.
Todos os pincéis para as configurações padrão de fábrica	Mantenha pressionada a tecla **Shift** ao iniciar o aplicativo.

Redefinir as pinceladas aos padrões de fábrica também restaura as preferências do aplicativo, documento e ferramenta.

Edite as curvas vetoriais de pincéis com efeito de pintura

Para refinar ainda mais a aparência das pinceladas e incorporá-las perfeitamente ao seu projeto, você pode manipular os atributos vetoriais das pinceladas. Seja para moldar curvas, transformar caminhos ou fazer ajustes precisos, o CorelDRAW permite esculpir e adaptar cada traçado depois de adicioná-lo à tela. Para informações sobre o trabalho com objetos vetoriais, consulte "Modelar objetos" na página 223 e "Objetos" na página 315.



Você pode editar os atributos vetoriais de uma pinceladas do Pincel com efeito de pintura. Neste exemplo, a forma do caminho foi ajustada e o caminho foi girado.

Referência: Pinceladas com efeito de pintura

Recursos incompatíveis com pincéis com efeito de pintura neste momento aparecem esmaecidos ou acionam uma mensagem de que o aplicativo não oferece suporte a eles.



Se você abrir ou importar um arquivo que contenha pinceladas com efeito de pintura criadas com um pacote de pincel que não está instalado no sistema, o ícone de **Pincel não disponível** será exibido no seletor **Pincel** quando a pincelada for selecionada.

Você pode editar a pincelada, mas a edição pode resultar na perda de dados da pincelada original. Para obter informações sobre a aquisição de pacotes de pincéis, "Adquirir mais pincéis" na página 201.

A tabela a seguir contém uma lista de ferramentas e recursos compatíveis.

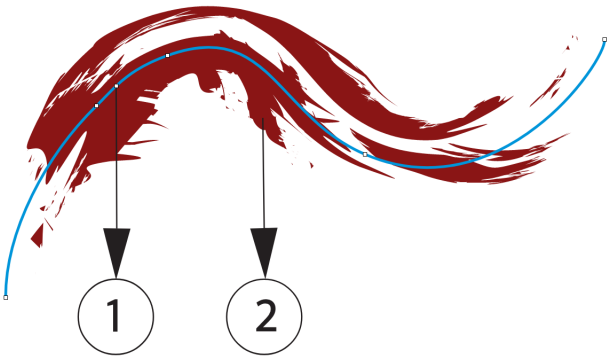
Ferramentas e recursos compatíveis	Observações
Ferramentas de seleção (**Seleção**, **Seleção à mão livre**, **Transformação livre**)	
Ferramentas de edição de forma (**Forma**, **Suavização**, **Manchar**, **Espiralado**, **Atrair e Repelir**, **Borrão**, **Tornar áspero**)	
Ferramenta **Cortar**	Cortar pinceladas resulta em uma curva de vetor e um objeto de bitmap.
Ferramenta **Faca**	A divisão de uma pincelada resulta em uma curva de vetor e um objeto de bitmap.
Ferramenta **Excluir segmento virtual**	
Ferramenta **Borracha**	Apagar pinceladas resulta em uma curva de vetor e um objeto de bitmap.
Ferramentas de curva (**Mãos livres**, **Linha de 2 pontos**, **Bézier**, **Caneta**, **B-spline**, **Polilinha**, **Curva de 3 pontos**)	
Ferramente **LiveSketch**	Uma pincelada pode ser aplicada a um objeto criado com essa ferramenta.
Ferramenta **Desenho inteligente**	Uma pincelada pode ser aplicada a um objeto criado com essa ferramenta.
Ferramentas de formas (ferramentas retangulares, ferramentas elípticas, **Polígono**, **Estrela**, **Espiral**, **Formas comuns**, **Impacto**, **Papel gráfico**)	

Ferramentas e recursos compatíveis	Observações
Ferramenta **Texto**	
Distorcer	Um efeito de distorção não pode ser aplicado a uma pincelada. Uma pincelada pode ser aplicada a um objeto com um efeito de distorção. No entanto, o efeito de distorção se torna não editável.
Envelope	Um envelope pode ser aplicado a uma pincelada. Você pode aplicar uma pincelada a um objeto com um envelope e, em seguida, editar o envelope, se necessário.
Transparência	
Ferramenta **Conta-gotas de cor**	
Ferramenta **Preenchimento interativo**	Não pode ser usado em pinceladas de curva aberta; no entanto, você pode aplicar um preenchimento a um objeto de curva fechada com uma pincelada.
Ferramenta **Preenchimento inteligente**	Não pode ser usado em pinceladas de curva aberta. Quando uma pincelada de curva fechada faz intersecção com outro objeto e a ferramenta **Preenchimento inteligente** é usada, a pincelada pode ser parcialmente obscurecida pelo novo objeto preenchido.
Ferramenta **Preenchimento de malha**	Não pode ser usado em pinceladas de curva aberta
Preenchimento e contorno	Os preenchimentos não podem ser aplicados a traçados de pincel de curva aberta. A seleção de uma cor de contorno resulta em uma alteração na cor da pincelada.
PowerClip	Pinceladas podem ser aplicadas e colocadas em quadros do PowerClip. Você pode aplicar pinceladas ao editar o conteúdo de objetos do PowerClip. Objetos de curva fechada com pinceladas não podem ser usados como quadros do PowerClip.
Simetria	Você pode criar e editar grupos de simetria com pinceladas e objetos com pinceladas aplicadas, mas neste momento a imagem simétrica aparece na janela do documento somente depois que você oculta e mostra o objeto de grupo de simetria.
Alinhar e distribuir	

Ferramentas e recursos compatíveis	Observações
Ordenar	
Grupo	
Ocultar	
Converter em bitmap	
Limite	
Aparar	Aparar uma pincelada a separa em uma curva de vetor e em uma imagem bitmap.
Separar	

Pinceladas vetoriais

O CorelDRAW fornece um amplo conjunto de pincéis vetoriais que permitem personalizar e aprimorar a aparência dos caminhos em seus projetos. As marcas de pincéis vetoriais são objetos que podem ser dimensionados para qualquer tamanho sem comprometer a qualidade. Além disso, os pincéis vetoriais oferecem controle preciso sobre as formas, permitindo que você edite e modifique facilmente as pinceladas com precisão.



Uma pincelada vetorial: (1) caminho de vetor; (2) marca de pincel vetorial

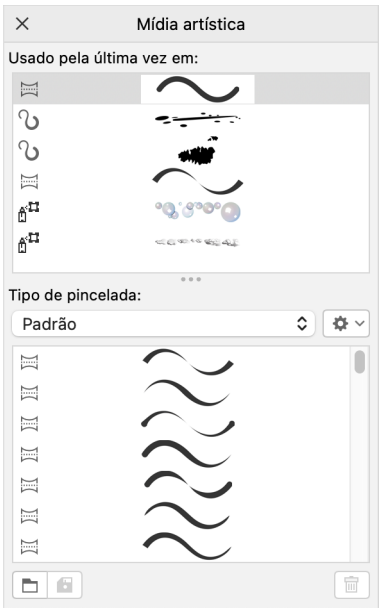
A capacidade de criar traçados com precisão, juntamente com a flexibilidade de ajustar a espessura e a forma da linha, mantendo a integridade das marcas de pincel, torna os pincéis vetoriais uma ferramenta inestimável para artistas digitais e designers que trabalham em gráficos em diversas plataformas e dispositivos, variando de ícones pequenos a banners grandes.

No CorelDRAW, você pode aplicar pinceladas vetoriais ao longo de um caminho usando os seguintes modos da ferramenta **Mídia artística**:

- **Predefinição** — permite aplicar uma forma predefinida em uma curva
- **Pincel vetorial** — permite que você aplique uma pincelada de vetor em uma curva
- **Espalhador** — permite espalhar objetos em uma curva
- **Caligráfico** — permite aplicar um traçado de caneta caligráfica em uma curva

Para informações sobre como aplicar traçados caligráficos e predefinidos, consulte "Linhas caligráficas e predefinidas" na página 148. Para informações sobre como aplicar objetos de pulverização ao longo de uma curva, consulte "Espalhar os objetos em uma linha" na página 167.

O inspetor **Mídia artística** (**Efeitos** ▶ **Mídia artística**) fornece um local central onde você pode visualizar e acessar todos os pincéis disponíveis, visualizar uma lista de pincéis usados recentemente e salvar pincéis personalizados.



O inspetor Mídia artística facilita a visualização e acesso de todos os pincéis disponíveis e usados recentemente

O CorelDRAW também permite aplicar pinceladas com marcas de pincel baseadas em pixels. Para obter mais informações, consulte "Pinceladas com efeito de pintura" na página 191.

Esta seção contém os seguintes tópicos:

- "Aplicar pinceladas vetoriais" (página 218)
- "Pinceladas vetoriais e traços da caneta" (página 220)

Aplicar pinceladas vetoriais

Você pode aplicar diversas pinceladas predefinidas, desde pinceladas com pontas de seta até as preenchidas com padrões de arco-íris. Ao desenhar uma pincelada predefinida, é possível especificar alguns de seus atributos. Por exemplo, você pode alterar a largura de uma pincelada e especificar sua suavidade.

Além disso, o CorelDRAW permite que você crie pincéis personalizados, adicionando um toque especial ao processo de design e permitindo que você adapte pincéis à sua visão artística exclusiva.Você pode criar pinceladas personalizadas usando um objeto ou um grupo de objetos vetoriais. Quando criar uma pincelada personalizada, você poderá salvá-la como uma predefinição.



A imagem acima foi criada com o uso de muitas pinceladas e larguras diferentes.

Para aplicar uma pincelada vetorial predefinida

1 Na caixa de ferramentas, clique na ferramenta **Mídia artística**.

2 Clique no botão **Pincel vetorial** na barra de propriedades.

3 Escolha uma categoria de pincel na caixa de listagem **Categoria**.

4 Escolha uma pincelada na caixa de listagem **Pincelada**.

5 Arraste até que a pincelada esteja com a forma desejada.

Você também pode

Definir a largura da pincelada	Digite um valor na caixa **Largura da pincelada** na barra de propriedades.
Suavizar as bordas da pincelada	Digite um valor na caixa **Suavização de mão livre** na barra de propriedades.
Aplicar transformações em espessuras de pincelada ao escalar	Clique no botão **Dimensionar pincelada com objeto** na barra de propriedades.

Caso tenha acesso a uma pincelada que não esteja na caixa de listagem **Pincelada**, aplique-a clicando no botão **Procurar** na barra de propriedades e localizando o arquivo da pincelada.

Também é possível escolher pinceladas no inspetor **Mídia artística**. Você pode abrir o inspetor **Mídia artística** clicando em **Efeitos** ▸ **Mídia artística**.

Para criar uma pincelada vetorial personalizada

1 Selecione um objeto ou um conjunto de objetos agrupados.

2 Na caixa de ferramentas, clique na ferramenta **Mídia artística**.

3 Clique no botão **Pincel vetorial** na barra de propriedades.

4 Clique no objeto ou nos objetos agrupados.

5 Clique no botão **Salvar pincelada de mídia artística** na barra de propriedades.

6 Digite um nome de arquivo para a pincelada.

7 Clique em **Salvar**.

As pinceladas personalizadas podem ser acessadas pela barra de propriedades escolhendo-se **Personalizado** na caixa de listagem **Categoria**. As pinceladas personalizadas são exibidas na caixa de listagem **Pincelada**.

Para excluir uma pincelada personalizada, escolha **Personalizado** na caixa de listagem **Categoria** na barra de propriedades, escolha a pincelada na caixa de listagem **Pincelada** e clique no botão **Excluir** .

Pinceladas vetoriais e traços da caneta

As pinceladas vetoriais podem responder a à pressão, inclinação e orientação da caneta se forem compatíveis. A pressão da caneta permite especificar o tamanho da ponta do pincel. A inclinação da caneta permite ajustar o nivelamento da ponta do pincel e a orientação da caneta permite ajustar o ângulo.



O modo Expressão da ferramenta Mídia artística permite ajustar a aparência da pincelada usando a pressão, inclinação e orientação da caneta.

É possível usar a pressão, inclinação e orientação ao mesmo tempo ou apenas um ou dois desses recursos. Por exemplo, use a pressão da caneta para ajustar o tamanho da ponta do pincel, mas desative a inclinação para que o nivelamento da ponta do pincel não se altere. Use um valor fixo para a inclinação da caneta para nivelar a ponta. Desativar a pressão da caneta permite definir um tamanho fixo da ponta. Desativar a orientação da caneta permite usar uma ponta de rotação fixa.

Para informações sobre configurações de ajuste da caneta, consulte "Canetas e dispositivos sensíveis à pressão" na página 177.

Para aplicar pinceladas vetoriais que respondem à pressão, inclinação e orientação da caneta

1 Na caixa de ferramentas, clique na ferramenta **Mídia artística** .

2 Clique no botão **Expressão** na barra de propriedades.

3 Verifique se os seguintes botões da barra de propriedades estão ativados:

- **Pressão da caneta** — permite ajustar o tamanho da ponta do pincel. Se estiver utilizando o mouse, pressione a seta **Para cima** ou **Para baixo** para simular alterações na pressão da caneta e alterar a largura da pincelada.
- **Inclinação da caneta** — permite ajustar o nivelamento da ponta

- **Orientação da caneta** — permite ajustar a rotação da ponta do pincel

4 Arraste até que a pincelada esteja com a forma desejada.

Você também pode

Alterar a largura da pincelada	Digite um valor na caixa **Largura da pincelada** na barra de propriedades.
Alterar a largura da pincelada ao dimensionar o objeto	Clique no botão **Dimensionar pincelada com objeto** na barra de propriedades.

A largura definida representa a largura máxima da pincelada. A pressão aplicada determina o tamanho real da ponta do pincel.

É possível usar a inclinação e orientação da caneta para variar as pinceladas apenas se sua caneta for compatível com esses recursos.

Usar a ponta do pincel de largura, nivelamento ou rotação fixas

1 Na caixa de ferramentas, clique na ferramenta **Mídia artística**.

2 Clique no botão **Expressão** na barra de propriedades.

3 Execute uma tarefa na tabela a seguir.

Para	Faça o seguinte
Definir o tamanho da ponta do pincel	Clique no botão **Pressão da caneta** na barra de propriedades para desativar. Digite um valor na caixa **Largura da pincelada**.
Nivele a ponta do pincel usando um valor fixo de inclinação da caneta.	Clique no botão **Inclinação da caneta** na barra de propriedades para desativar. Digite um valor na caixa **Ângulo de inclinação**. Use um valor entre 15 e 90º.
Gire a ponta do pincel usando um valor fixo de orientação da caneta.	Clique no botão **Orientação da caneta** na barra de propriedades para desativar. Digite um valor na caixa **Ângulo de orientação**.



Modelar objetos

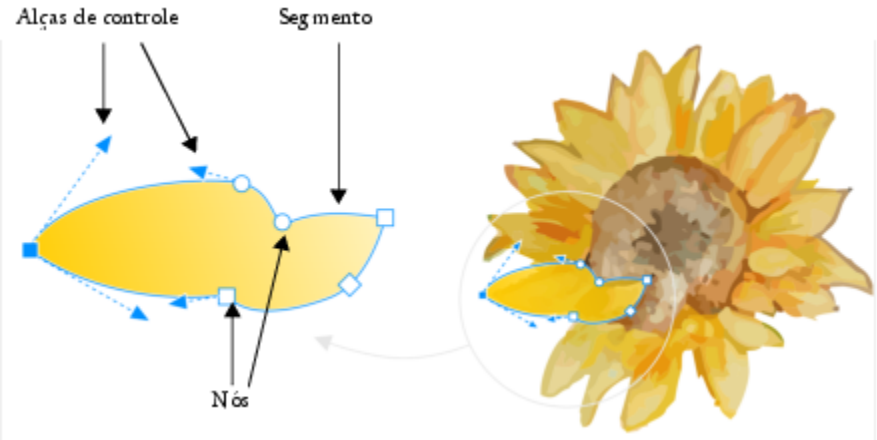
O CorelDRAW permite modelar objetos em diversas formas.

Esta seção contém os seguintes tópicos:

- "Objetos de curva" (página 224)
- "Selecionar e mover nós" (página 225)
- "Alinhar e distribuir nós" (página 227)
- "Manipular segmentos" (página 235)
- "Unir curvas" (página 236)
- "Copiar e recortar segmentos" (página 237)
- "Adicionar, remover e unir nós" (página 238)
- "Tipos de nós" (página 239)
- "Transformar nós" (página 240)
- "Quebrar o caminho de objetos de curva" (página 241)
- "Espelhar alterações em objetos de curva" (página 242)
- "Inclinar e esticar objetos" (página 243)
- "Borrar e manchar objetos" (página 245)
- "Tornar ásperos os objetos" (página 248)
- "Suavizar objetos" (página 249)
- "Atrair ou empurrar nós para dar forma" (página 251)
- "Aplicar efeitos de distorção" (página 252)
- "Adicionar efeitos espiralados" (página 255)
- "Modelar objetos usando envelopes" (página 255)
- "Cortar e apagar objetos" (página 263)
- "Dividir objetos" (página 268)
- "Aparar objetos" (página 270)
- "Adicionar filetes, vieiras e chanfros a cantos" (página 272)
- "Soldar e fazer interseção de objetos" (página 275)
- "Objetos PowerClip" (página 276)
- "Opções para nós, alças e visualizações" (página 282)

Objetos de curva

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 as pequenas formas exibidas 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.



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

Os objetos de curva criados no CorelDRAW seguem um caminho que dá a eles sua forma definida. Um caminho pode ser aberto (uma linha, por exemplo) ou fechado (uma elipse, por exemplo) e, às vezes, incluir subcaminhos. Para obter mais informações sobre caminhos e subcaminhos, consulte "Quebrar o caminho de objetos de curva" na página 241.

A maioria dos objetos adicionados a um desenho não consiste em objetos de curva, exceto espirais, linhas à mão livre e linhas Bézier. Portanto, para personalizar a forma de um objeto ou objeto de texto, recomenda-se convertê-lo em um objeto de curva.

Você também pode visualizar as propriedades de um objeto de curva no inspetor **Propriedades**.

Para converter objetos em objetos de curva

1 Selecione o objeto.

2 Clique em **Objeto** ▸ **Converter em curvas**.

Você pode converter texto artístico em curvas para modelar caracteres individuais.

Bitmaps não podem ser convertidos em objetos de curva.

Para visualizar propriedades de curva

1 Selecione o objeto de curva.

2 Clique em **Objeto** ▸ **Propriedades**.

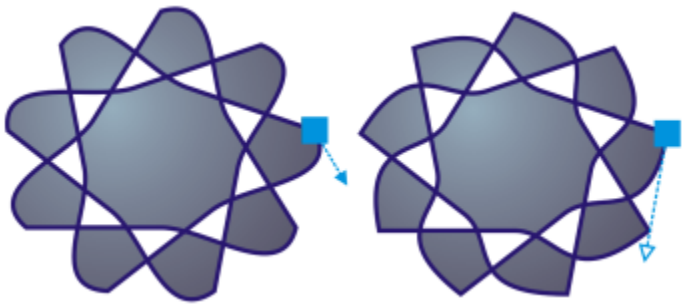
3 Na parte superior do inspetor **Propriedades**, clique no botão **Curva** .

Também é possível converter um objeto em objeto de curva selecionando-o e clicando no botão **Converter em curvas** na barra de propriedades.

Selecionar e mover nós

Você pode selecionar nós individuais, vários nós ou todos os nós do objeto. A seleção de vários nós permite modelar diferentes partes de um objeto simultaneamente. É possível selecionar com marca os nós envolvendo-os em uma caixa de marca retangular ou em um caixa de marca com forma irregular. A seleção com marcas à mão livre é útil quando você deseja selecionar nós específicos em curvas complexas.

Quando um nó é selecionado em segmentos de curva, as alças de controle são exibidas. Você pode ajustar a forma dos segmentos curvos movendo os nós e as alças de controle.



Geralmente, uma alça de controle é exibida como uma ponta de seta azul sólida (esquerda). Quando uma alça de controle é sobreposta por um nó, ela é exibida como uma ponta de seta azul não preenchida ao lado do nó (direita).

É possível reposicionar um nó, especificando suas coordenadas.

A ferramenta **Forma** é a ferramenta padrão para mover nós. Você também pode definir a opção de utilizar as ferramentas **Seleção** e **Bézier** para selecionar e mover nós.

Para selecionar um nó

1 Na caixa de ferramentas, clique na ferramenta **Forma** .

2 Selecione um objeto de curva.

3 Clique em um nó.

Você também pode

Selecionar vários nós com marca	Na barra de propriedades, escolha **Retangular** na caixa de listagem **Modo de seleção** e arraste o cursor ao redor dos nós que deseja selecionar.
Selecionar vários nós com marca à mão livre	Na barra de propriedades, escolha **Mão livre** na caixa de listagem **Modo de seleção** e arraste o cursor ao redor dos nós que deseja selecionar.
Selecionar vários nós	Mantenha pressionada a tecla **Command** e clique em um nó.
Selecionar todos os nós em um objeto de curva selecionado	Clique em **Editar** ▸ **Selecionar tudo** ▸ **Nós**.
Selecionar nós consecutivos	Mantendo **Shift** pressionado, clique no primeiro e no último nós desejados.

Você também pode

	Para alterar a direção na qual os nós são selecionados, clique no nó desejado enquanto mantém a tecla **Shift** pressionada.
Selecionar o nó posterior ou anterior ao nó selecionado	Pressione **Tab** ou **Shift** + **Tab**.
Desmarcar um nó	Mantenha pressionada a tecla **Command** e clique no nó selecionado.
Desmarcar vários nós	Mantenha pressionada a tecla **Command** e clique em cada nó selecionado.
Desmarcar todos os nós	Clique em um espaço não usado na janela de desenho.



Também é possível selecionar um nó usando a ferramenta **Seleção**  , **Mão livre**  , **Bézier**  ou **Polilinha**  . Para isso, clique primeiro em **menu CorelDRAW** ▸ **Preferências** ▸ **CorelDRAW**. Clique em **Nós e alças** e ative a caixa de seleção **Ativar rastreio de nó**. Clique em um objeto de curva, mova o ponteiro sobre um nó até que o cursor de estado de forma da ferramenta  seja exibido e clique no nó. Observe que, quando a caixa de seleção **Ativar rastreio de nó** está ativada, não é mais possível selecionar e mover um objeto clicando e arrastando um de seus nós.

Para selecionar todos os nós de uma curva selecionada, clique duas vezes na ferramenta **Forma**.

Para mover um nó

1 Selecione um objeto usando a ferramenta **Forma**  .

2 Arraste o nó até obter a forma desejada.



Também é possível mover um nó usando a ferramenta **Seleção**  , **Mão livre**  , **Bézier**  ou **Polilinha**  . Para isso, clique primeiro no menu **CorelDRAW** ▸ **Preferências** ▸ **CorelDRAW**. Clique em **Nós e alças** e verifique se a caixa de seleção **Ativar rastreio de nó** está ativada. Clique em um objeto de curva, mova o ponteiro sobre um nó até que o cursor de estado de forma da ferramenta  seja exibido e arraste o nó.

Para especificar os valores de coordenada de um nó

1 Clique na ferramenta **Forma**  .

2 Selecione um nó em um objeto de curva.

3 Clique em **Janela** ▸ **Inspetores** ▸ **Coordenadas**.

4 Clique no botão **Curva de vários pontos**  .

5 Digite valores nas caixas **X** e **Y** para especificar a posição exata do ponto ao longo das réguas x e y.

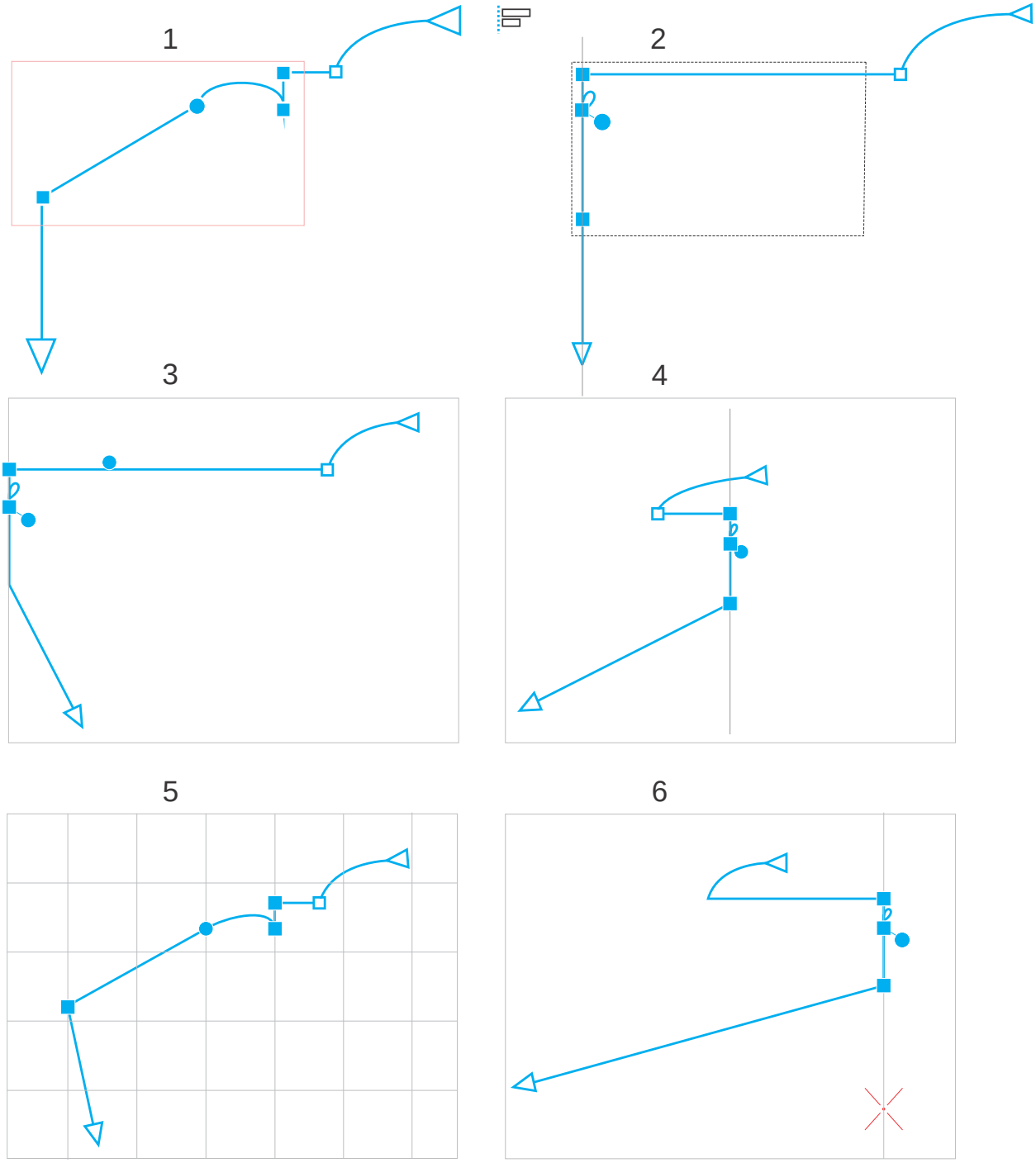
6 Clique em um dos botões abaixo:

- **Criar objeto** — adiciona um novo objeto de curva à janela de desenho
- **Substituir objeto** — substitui o objeto de curva selecionado por um novo

Alinhar e distribuir nós

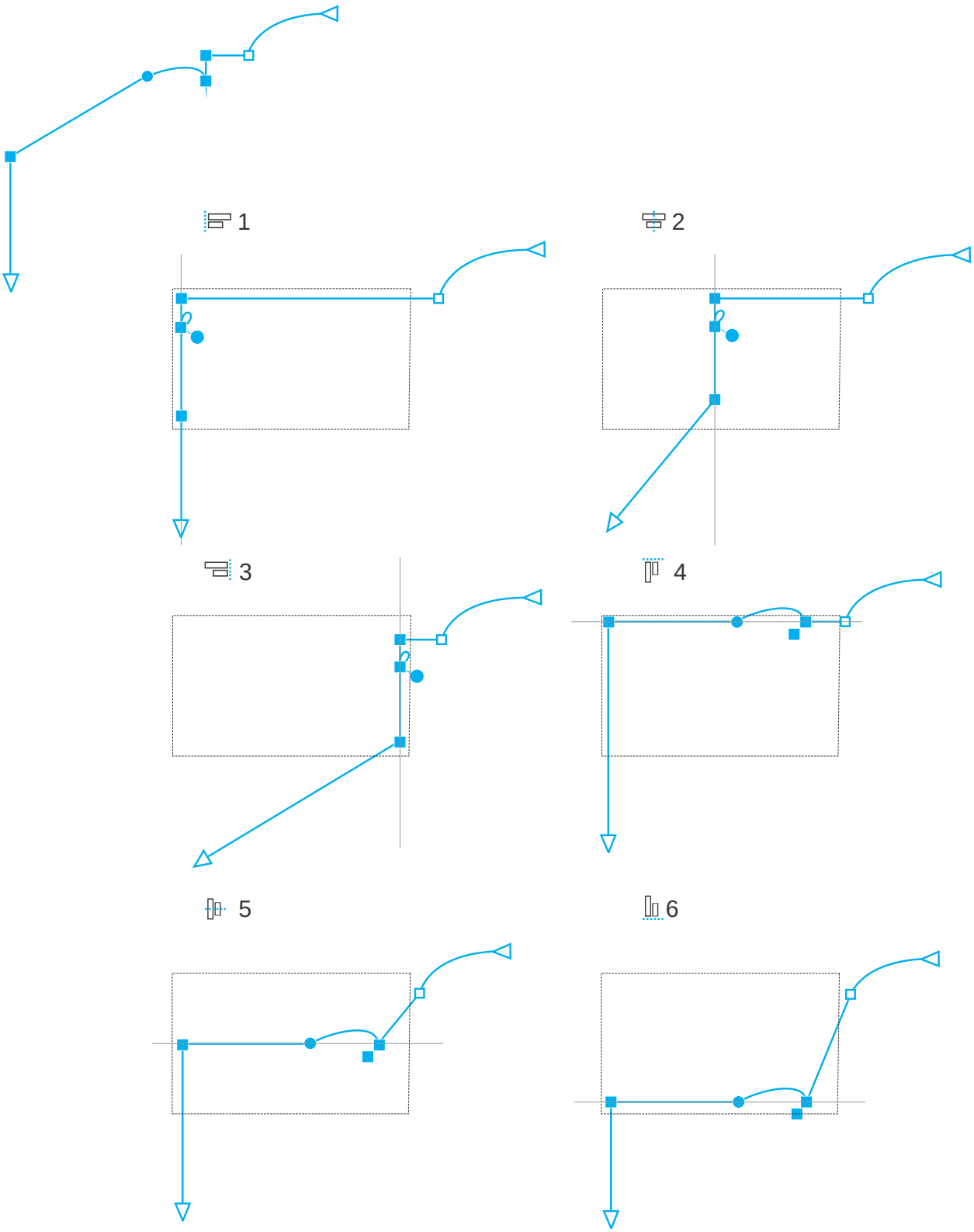
CorelDRAW permite alinhar e distribuir rapidamente nós em uma ou mais curvas.

Primeiro, você precisa escolher um ponto de referência. O ponto de referência pode ser a caixa delimitadora da seleção, a borda ou centro da página, a linha da grade mais próxima ou um ponto específico.



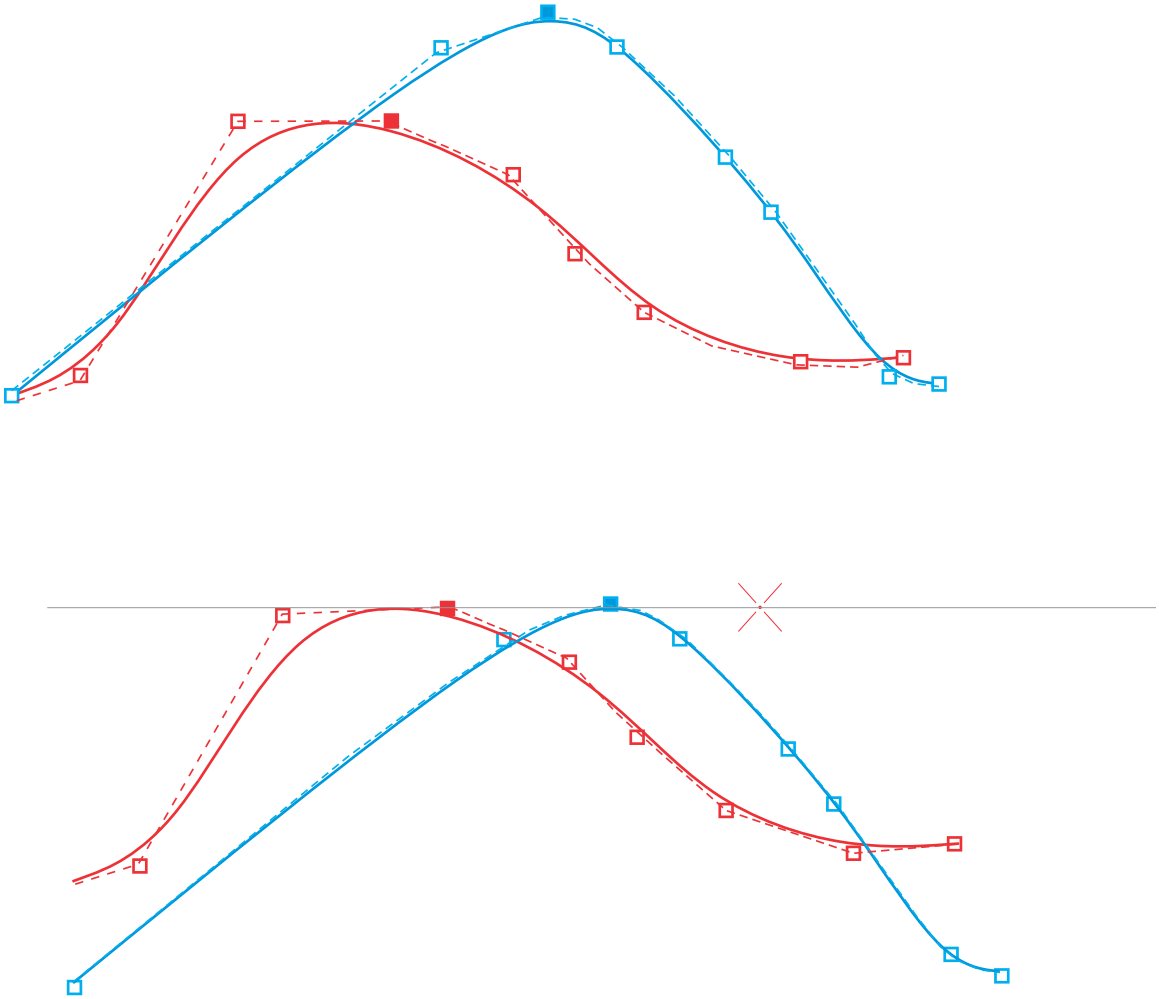
Os nós em uma curva (1) são alinhados à esquerda em relação à caixa delimitadora de todos os nós ativos (2), a borda da página (3) ou centro (4), a linha da grade mais próxima (5) ou um ponto específico (6).

Depois de definir um ponto de referência, você pode escolher uma opção de alinhamento. Você pode alinhar nós para a esquerda, direita, para cima ou para baixo, ou ao longo de um eixo horizontal ou vertical.



Os nós ativos em uma curva (canto superior esquerdo) são alinhados à esquerda (1), à direita (3), na parte superior (4), na parte inferior (6) e ao longo de um eixo vertical (2) e horizontal (5) em relação à caixa delimitadora da seleção.

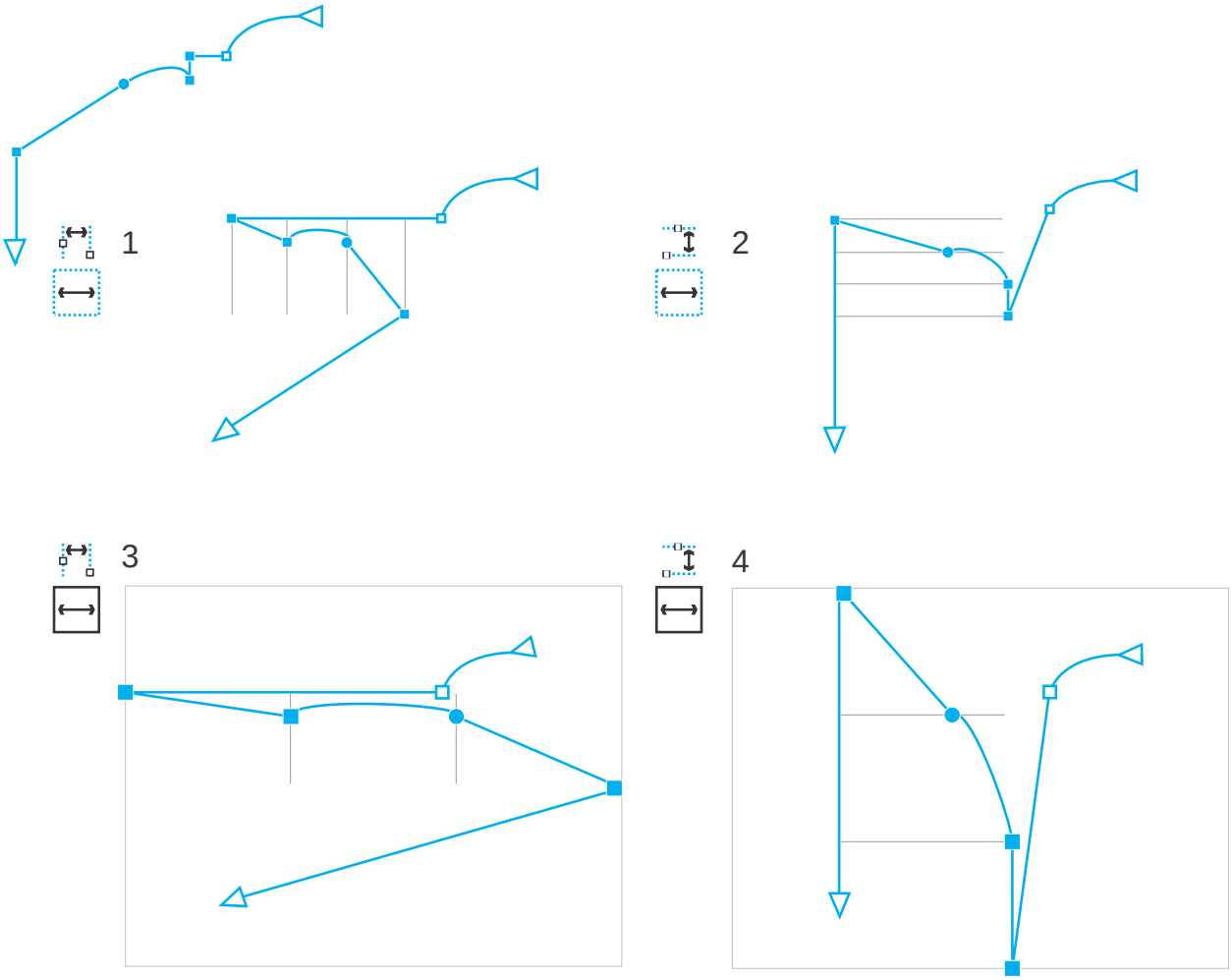
Você pode alinhar nós de diferentes curvas.



Os nós selecionados a partir das duas curvas são alinhados em relação a um ponto especificado.

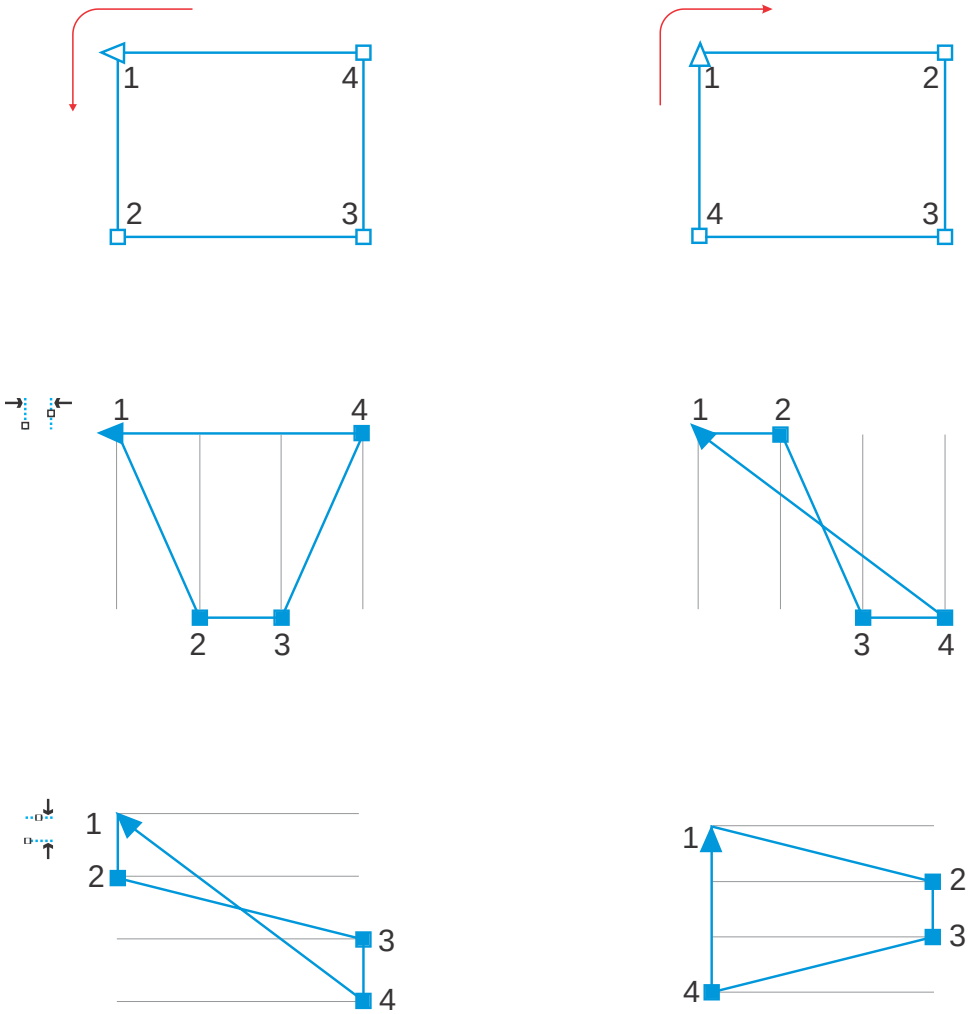
Quando você alinha nós em uma seleção, o alinhamento é baseado na média da área delimitadora dos nós ativos. CorelDRAW alinha os nós com base na ordem em que aparecem ao longo de uma curva em vez de na ordem em que você as seleciona, pois pode ser demorado selecionar um nó de cada vez em objetos complexos, com centenas de nós. Você pode alterar a ordem dos nós invertendo a direção do objeto de curva.

A distribuição de nós adiciona um espaçamento igual entre eles, tanto na horizontal como na vertical. Você pode distribuir os nós dentro da caixa delimitadora que os contém ou pela página de desenho.



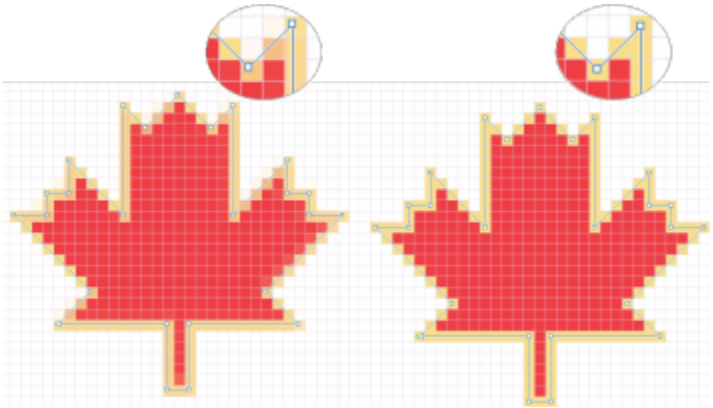
Os nós são distribuídos na horizontal (1 e 3) e na vertical (2 e 4) dentro da caixa delimitadora que os envolve (1 e 2) e por toda a página (3 e 4).

CorelDRAW distribui nós com base na ordem em que aparecem ao longo de uma curva.



De cima para baixo: Os nós em uma curva (partes superior esquerda e superior direita) são distribuídos na horizontal (meio) ou na vertical (parte inferior) com base na ordem em que os nós são exibidos ao longo da curva.

Para evitar bordas desfocadas em objetos curvos criados para uso na Web, é possível alinhar os nós do objeto com a grade de pixel. Este recurso realinha nós de objetos para posicioná-los corretamente na grade de pixel.



Alinhar nós com a grade de pixel para evitar bordas desfocadas.

Para alinhar nós

1 Selecione os nós com a ferramenta **Forma** .

2 No inspetor **Alinhar e distribuir** (**Janela** ▸ **Inspetores** ▸ **Alinhar e distribuir**), escolha um ponto de referência, realizando uma tarefa da tabela a seguir.

Para	Faça o seguinte
Alinhe os nós em relação à caixa delimitadora dos nós ativos	Clique no botão **Nós ativos** na área **Alinhar nós a**. **Observação:** Quando você selecionar nós ao longo de uma curva, eles serão alinhados com base na ordem em que aparecem ao longo da curva. Para alterar a direção de uma curva, clique no botão **Inverter direção**, na barra de propriedades da ferramenta **Forma**.
Alinhar nós com o canto da página	Clique no botão **Borda da página**, na área **Alinhar nós a**.
Alinhe nós com o centro da página	Clique no botão **Centro da página**, na área **Alinhar nós a**. **Dica:** Para alinhar nós com o centro da página, certifique-se que os botões **Alinhar horizontalmente** e **Alinhar verticalmente** estão habilitados na área **Alinhamento**.

3 Na área **Alinhamento** do inspetor, clique em um dos seguintes botões:

- **Alinhar à esquerda** — para alinhar os nós à esquerda
- **Alinhar horizontalmente** — para alinhar nós ao longo do eixo vertical
- **Alinhar à direita** — para alinhar nós à direita
- **Alinhar o topo** — para alinhar os nós ao topo
- **Alinhar verticalmente** — para alinhar nós ao longo do eixo horizontal
- **Alinhar base** — para alinhar nós à parte inferior

Você também pode

Alinhar um nó com a linha da grade mais próxima	Clique no botão **Grade**, na área **Alinhar nós a**.
Alinhar um nó a um ponto especifico	Clique no botão **Ponto específico**, na área **Alinhar nós**, e digite os números nos campos **Especificar coordenadas**. **Dica:** Você também pode especificar um ponto interativamente ao clicar no botão **Especificar ponto**, e clicar na janela do documento.

Você também pode

Colocar uma opção de alinhamento para nós de texto	Na área **Texto** escolha uma das seguintes opções: • **Base da primeira linha** — alinha o texto juntamente com a base da primeira linha • **Base da última linha** — alinha o texto com base na última linha • **Caixa delimitadora** — alinha o texto com a caixa delimitadora

Você também pode alinhar os nós dentro da seleção ativa, na vertical e horizontal, clicando no botão **Alinhar nós**, na barra de propriedades, e ativando uma ou mais opções de alinhamento na caixa de diálogo **Alinhar nó**.

Para distribuir nós

1 Selecione os nós com a ferramenta **Forma**.

2 No inspetor **Alinhar e distribuir** (**Janela** ▸ **Inspetores** ▸ **Alinhar e distribuir**), clique em um dos seguintes botões na área **Distribuir nós a** para escolher a área sobre a qual os nós são distribuídos:
- **Para selecionado** — distribui os nós pela área da caixa delimitadora que está ao redor deles
- **Para página** — distribui os nós pela página de desenho

3 Para distribuir nós horizontalmente, clique em qualquer botão de distribuição horizontal.

4 Para distribuir nós verticalmente, clique em qualquer botão de distribuição vertical.

Como os nós não têm largura ou altura reais, clicar em qualquer botão de distribuição horizontal ou vertical coloca um espaçamento igual entre os nós ao longo de um eixo horizontal ou vertical, respectivamente.

Para distribuir nós em uma distância especificada

1 Selecione os nós com a ferramenta **Forma**.

2 Clique em **Objeto** ▸ **Alinhar e distribuir** ▸ **Alinhar e distribuir**.

3 Na área **Distribuir para**, clique no botão **Por espaçamento do objeto**.

4 Digite valores nas caixas **H** e **V** para definir a distância entre objetos horizontal e verticalmente.

5 Para distribuir nós horizontalmente, clique em qualquer botão de distribuição horizontal.

6 Para distribuir nós verticalmente, clique em qualquer botão de distribuição vertical.

Para alinhar nós com a grade de pixel

1 Selecione uma curva.

Para exibir os resultados, clique em **Exibir** ▸ **Pixels** e ajuste o nível de zoom para 800% ou mais.

2 Clique em **Objeto** ▸ **Alinhar e distribuir** ▸ **Alinhar e distribuir**.

3 Clique em **Alinhar com grade de pixels**.

Manipular segmentos

Você pode mover segmentos de curva para alterar a forma de um objeto. Também pode controlar a suavidade de segmentos curvos.

É possível alterar a direção de um objeto de curva invertendo a posição de seus nós inicial e final. O efeito é aparente somente quando as extremidades do objeto de curva são diferentes. Por exemplo, quando uma ponta de seta é aplicada ao nó final de um objeto de curva, a alteração da direção resulta na movimentação da ponta da seta para o nó inicial.



Alterar a direção de uma curva

Para manipular os segmentos de um objeto de curva

1 Na caixa de ferramentas, clique na ferramenta **Forma** .

2 Clique em um objeto de curva.

3 Execute uma tarefa da tabela a seguir.

Para	Faça o seguinte
Modelar um segmento utilizando as alças de controle sem afetar o posicionamento do nó	Clique em um nó e arraste uma das alças de controle.
Modelar um segmento utilizando as alças de controle ao mover um nó	Clique em um nó. Mantenha pressionada a tecla **Option** e arraste uma das alças de controle.
Você também pode	
Endireitar um segmento de curva	Clique em um segmento de curva e no botão **Converter em linha** na barra de propriedades.
Curvar um segmento reto	Clique em um segmento reto e no botão **Converter em curva** na barra de propriedades.
Suavizar um segmento	Clique em um nó e mova o controle deslizante **Suavidade da curva** na barra de propriedades. Para suavizar todos os segmentos em um objeto de curva, selecione todos os nós do objeto antes de mover o controle deslizante **Suavidade da curva**.

Você também pode

Alterar a direção de um objeto de curva	Clique em um segmento e no botão **Inverter direção** na barra de propriedades.

Unir curvas

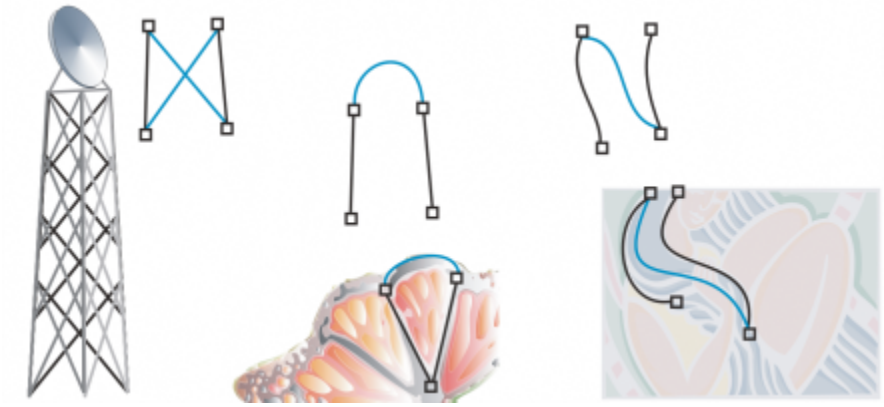
Você pode unir curvas e segmentos de linha para criar curvas mais complexas, bem como objetos fechados. A forma das linhas de conexão é determinada pelo modo escolhido: **Estender**, **Chanfro**, **Filete** ou **Curva Bézier**.



As linhas no canto superior esquerdo foram unidas usando modos diferentes. Modos da esquerda para a direita: Estender, Chanfro, Filete ou Curva Bézier.

Você também pode definir a margem de espaço, que é a distância máxima entre os pontos de extremidade que podem ser unidos. Os pontos de extremidade não poderão ser unidos se estiverem mais afastados do que a margem de espaço.

Na junção de curvas, a curva resultante assume as propriedades do último objeto selecionado.



Curvas de junção e segmentos de linha podem ser o ponto de partida para desenhos mais complexos.

Para unir curvas

1. Mantenha pressionada a tecla **Shift** e selecione cada objeto usando a ferramenta **Seleção** .
2. Clique em **Objeto** ▸ **Unir curvas**.
3. No inspetor **Unir curvas**, escolha um dos seguintes modos na caixa de listagem:
   - **Estender**
   - **Chanfro**
   - **Filete**

- **Curva Bézier**

4 Clique em **Aplicar**.
Se as curvas não forem unidas, você deve aumentar a margem de espaço.

Você também pode

Definir a margem de espaço	Digite um valor na caixa **Margem de espaço**.
Especifique o raio	Digite um valor na caixa **Raio**. Esse controle está disponível apenas para o modo **Filete**.

Não é possível unir pontos internos, apenas pontos de extremidades.

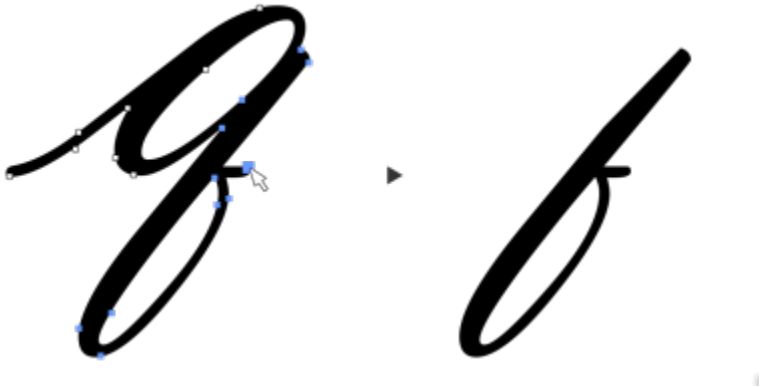
Se os pontos de extremidade a serem unidos não compartilharem coordenadas, os pontos de extremidade serão estendidos para sua interseção.

Você também pode conectar os subcaminhos de um grupo de objetos.

Também é possível selecionar linhas com a marca de seleção. Quando se usa a marca de seleção para selecionar linhas, são usadas as propriedades do objeto de baixo da camada. Para saber qual objeto está na parte inferior, abra a inspetor **Objetos** clicando em **Janela** ▸ **Inspetores** ▸ **Objetos**.

Copiar e recortar segmentos

É possível copiar e recortar segmentos de curva, depois colá-los como objetos, facilitando a extração de subcaminhos ou a criação de formas adjacentes com contornos similares.



Um segmento de curva foi copiado (esquerda) e colado como um objeto (direita).

Para copiar ou recortar um segmento de curva

1 Selecione o objeto de curva.

2 Usando a ferramenta **Forma** , selecione os nós em um segmento de curva e pressione uma das seguintes combinações de teclas:

- **Command** + **C** para copiar o segmento de curva
- **Command** + **X** para recortar o segmento de curva

- **Command** + **D** para duplicar o segmento de curva a uma distância de deslocamento específica

Para colar o segmento de curva, pressione **Command** + **V**.

Adicionar, remover e unir nós

Quando nós são adicionados, aumenta-se o número de segmentos e, portanto, o controle que se tem sobre a forma do objeto. Você pode excluir nós selecionados para simplificar a forma de um objeto.

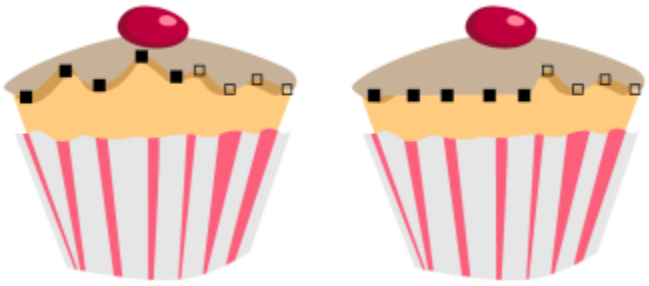
Quando os objetos de curva contêm muitos nós, é difícil editá-los e enviá-los para dispositivos como cortadoras de vinil, plotadoras e gravadores giratórios. Você pode reduzir automaticamente o número de nós em um objeto de curva. A redução do número de nós remove nós sobrepostos e suaviza um objeto de curva. Esse recurso é especialmente útil para reduzir o número de nós de objetos importados de outros aplicativos.



Reduzir o número de nós para suavizar um objeto de curva

É possível unir os nós inicial e final de um caminho aberto, tal como uma linha, para criar um objeto fechado. Esse recurso é útil para preencher de cor um objeto, já que só é possível aplicar filtros ao interior de objetos fechados.

Você pode alinhar horizontal ou verticalmente os nós de um objeto de curva.



Alinhar nós horizontalmente

Para adicionar ou excluir um nó

Para	Faça o seguinte
Adicionar um nó	Na caixa de ferramentas, clique na ferramenta **Forma**  selecione um objeto de curva e clique duas vezes no local em que deseja adicionar um nó.

Para	Faça o seguinte
Excluir um nó	Na caixa de ferramentas, clique na ferramenta **Forma**, selecione um objeto de curva e clique duas vezes em um nó.

Para reduzir o número de nós em um objeto de curva

1 Na caixa de ferramentas, clique na ferramenta **Forma** .

2 Clique em um objeto de curva e siga um dos procedimentos abaixo:

- Para reduzir o número de nós no objeto inteiro, clique no botão **Selecionar todos os nós** na barra de propriedades.
- Para reduzir o número de nós em uma parte do objeto de curva, selecione com uma marca a parte que deseja alterar.

3 Siga um dos procedimentos abaixo:

- Na barra de propriedades, clique em **Reduzir nós** para remover automaticamente nós sobrepostos e redundantes.
- Mova o controle deslizante **Suavidade da curva** para controlar o número de nós removidos. A remoção de vários nós pode remodelar o objeto de curva.

Para unir os nós finais de um único subcaminho

1 Na caixa de ferramentas, clique na ferramenta **Forma** .

2 Clique em um subcaminho.

3 Clique no botão **Fechar curva** na barra de propriedades.

Você pode fechar vários subcaminhos em um objeto clicando em **Objeto** ▸ **Unir curvas** e escolhendo as configurações no inspetor **Unir curvas**. Para obter mais informações, consulte "Unir curvas" na página 236.

Para unir os nós de vários subcaminhos

1 Na caixa de ferramentas, clique na ferramenta **Forma** .

2 Mantenha a tecla **Shift** pressionada e clique em um nó de cada subcaminho.

3 Clique no botão **Estender curva para fechar** na barra de propriedades.

Para unir nós de objetos de curva separados, primeiro é necessário combiná-los em um único objeto de curva e, em seguida, unir os nós finais dos novos subcaminhos. Para obter informações sobre como combinar objetos, consulte "Combinar objetos" na página 367.

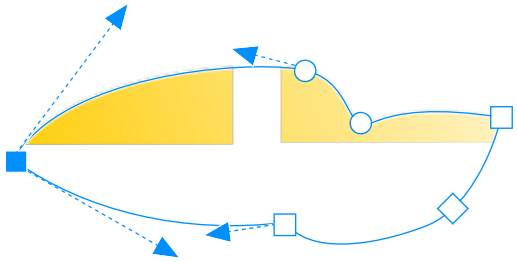
Tipos de nós

É possível mudar os nós de um objeto de curva para um desses três tipos: cúspide, suave e simétrico. As alças de controle de cada tipo de nó funcionam de forma diferente.

Os nós cúspides permitem criar transições aguçadas, como cantos e ângulos aguçados, em um objeto de curva. Você pode mover cada alça de controle em um nó cúspide de forma independente, alterando apenas a linha em um dos lados do nó.

Com nós suaves, as linhas que passam pelo nó se transformam em curvas, produzindo transições suaves entre os segmentos de linha. As alças de controle de um nó suave estão sempre diretamente opostas uma à outra, mas podem estar a distâncias diferentes do nó.

Os nós simétricos são semelhantes aos nós suaves. Eles criam uma transição suave entre segmentos de linha, mas também permitem dar a mesma aparência de curva às linhas em ambos os lados de um nó. As alças de controle de nós simétricos são diretamente opostas uma à outra e se encontram à mesma distância do nó.



Cada tipo de nó aparece com uma forma diferente - nós suaves como círculos, nós de cúspides como quadrados e nós simétricos como losangos.

Para modelar um objeto de curva utilizando nós cúspides, suaves ou simétricos

1 Na caixa de ferramentas, clique na ferramenta **Forma** .

2 Clique em um nó.

3 Na barra de propriedades, clique em um dos seguintes botões:

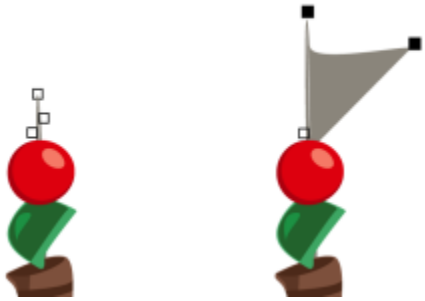
- **Nó cúspide**
- **Nó suave**
- **Nó simétrico**

4 Arraste as alças de controle do nó.

É possível também alterar um nó existente de um tipo para outro usando teclas de atalho. Para alterar um nó suave para um cúspide ou um nó cúspide para um suave, clique no nó usando a ferramenta **Forma** e pressione **C**. Para alterar um nó simétrico para um suave ou um nó suave para um simétrico, clique no nó com a ferramenta **Forma** e pressione **S**.

Transformar nós

É possível modelar objetos esticando, escalando, girando e inclinando seus nós. Por exemplo, você pode escalar os nós de canto de um objeto de curva para ampliá-lo proporcionalmente. Os objetos de curva ou partes desses objetos também podem ser girados no sentido horário ou anti-horário.



Esticar nós

Para esticar, escalar, girar ou inclinar nós

1 Na caixa de ferramentas, clique na ferramenta **Forma** .

2 Selecione um objeto de curva.

3 Selecione os nós ao longo da curva que você deseja transformar.

4 Na barra de propriedades, clique em um dos seguintes botões:

- **Esticar ou escalar nós**
- **Girar ou inclinar nós**

5 Arraste um conjunto de alças para transformar os nós.

Quebrar o caminho de objetos de curva

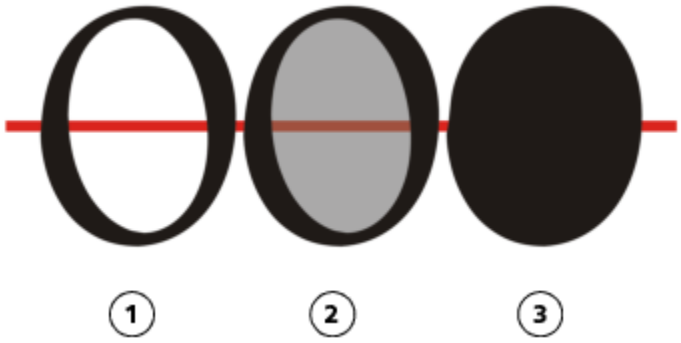
É possível quebrar o caminho de um objeto de curva.

Caminhos

Os caminhos contornam a forma de um objeto e normalmente são visíveis como um ou mais segmentos de linha ou curva. Você pode desconectar segmentos de linha uns dos outros para criar subcaminhos. Apesar de não estarem conectados, os subcaminhos ainda fazem parte do caminho de definição do objeto original. Entretanto, você pode extrair um subcaminho para criar dois objetos separados: o subcaminho extraído e o objeto de onde ele foi extraído.

Subcaminhos

Os subcaminhos são as curvas e formas básicas a partir das quais um único objeto de curva é construído. Por exemplo, um único objeto de curva com subcaminhos costuma ser criado quando texto é convertido em curvas. A letra "O", por exemplo, é composta por duas elipses: a elipse externa, que define a forma da letra, e a elipse interna, que define o "orifício". As elipses são subcaminhos que compõem o objeto de curva única, “O”. Um dos motivos básicos para criar um objeto com subcaminhos é que você pode produzir objetos com orifícios. No exemplo a seguir, você pode ver objetos sob o centro da letra “O”.



1) A letra "O" é convertida em curvas. 2) Os subcaminhos resultantes são a elipse externa que define a forma da letra e a elipse interna (tingida de cinza) que define o orifício. 3) Em comparação, a elipse preta consiste em um caminho simples e não contém um "orifício".

Para quebrar um caminho

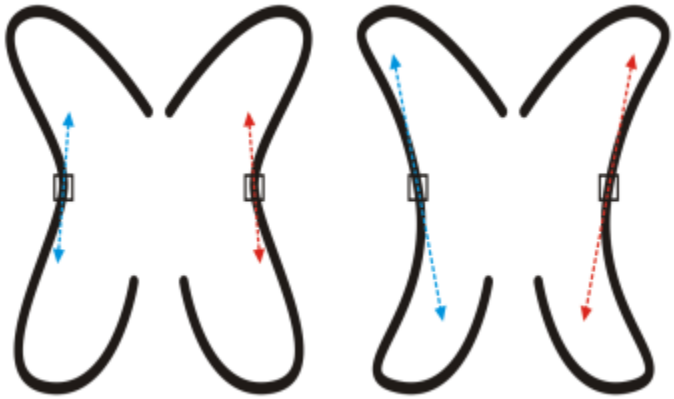
Para	Faça o seguinte
Quebrar um caminho	Na caixa de ferramentas, clique na ferramenta **Forma** . Selecione um nó no caminho e clique no botão **Quebrar curva** na barra de propriedades.
Extrair um caminho quebrado de um objeto	Na caixa de ferramentas, clique na ferramenta **Forma**. Pressione Control e clique em um caminho e, a seguir, clique em **Quebrar**. Selecione um segmento, nó ou grupo de nós que represente a parte do caminho que você deseja extrair e clique no botão **Extrair subcaminho** na barra de propriedades.

Ao quebrar um caminho em um objeto de curva, os subcaminhos produzidos continuam integrando o mesmo objeto. Ao extrair um subcaminho de um objeto, são criados dois objetos distintos.

Espelhar alterações em objetos de curva

Ao espelhar alterações em objetos de curva usando o modo Refletir nós, edite os nós e faça as mesmas edições de modo inverso nos nós correspondentes. Por exemplo, se você mover um nó para a direita, o nó correspondente se moverá na mesma distância para a esquerda. Esse recurso é útil quando você deseja moldar um objeto de curva e espelhar as alterações através do lado esquerdo e direito ou do lado superior e inferior do objeto.

Para espelhar alterações, você deve selecionar dois objetos de curva, um deles criado pelo espelhamento do outro, ou um objeto simétrico. Para obter informações sobre como espelhar objetos, consulte "Girar e espelhar objetos" na página 362.. Em seguida, escolha se deseja espelhar alterações horizontalmente (ao longo de uma linha de simetria vertical) ou verticalmente (ao longo de uma linha de simetria horizontal). Para finalizar, é preciso selecionar os nós correspondentes apropriados para que as alterações na edição sejam espelhadas nos objetos selecionados.



Esquerda: Dois nós correspondentes são selecionados em objetos de curva espelhados. Direita: Quando as alças de controle azuis são movidas, a alteração é refletida nas alças de controle correspondentes (em vermelho).

Para espelhar alterações em objetos de curva

1 Usando a ferramenta **Seleção**, selecione objetos de curva espelhados ou um objeto de curva simétrico.

2 Clique na ferramenta **Forma** .

3 Na barra de propriedades, clique em uma das seguintes opções:

- Botão **Refletir nós horizontalmente** — permite editar nós correspondentes em objetos espelhados horizontalmente
- Botão **Refletir nós verticalmente** — permite editar nós correspondentes em objetos espelhados verticalmente

4 Mantenha pressionada a tecla **Shift** e selecione os nós correspondentes à esquerda e à direita ou nas partes superior e inferior.

5 Edite os nós em um lado.

As alterações serão efetuadas de modo inverso nos nós correspondentes do outro lado.

Para moldar vários objetos usando o modo Refletir nós, clique no primeiro objeto e arraste para selecionar os nós; ou mantenha pressionada a tecla **Shift** e clique em cada nó do primeiro objeto. Em seguida, mantenha pressionada a tecla **Shift**, clique no segundo objeto e arraste para selecionar os nós ou mantenha pressionada a tecla **Shift** e clique em cada nó do segundo objeto.

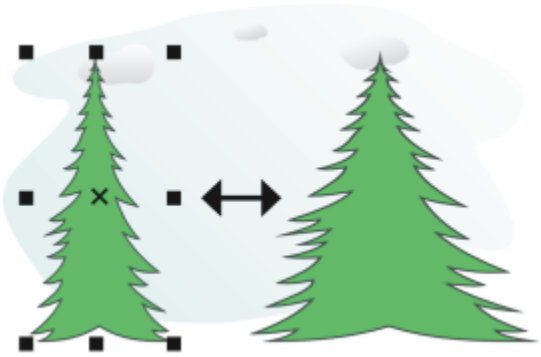
Inclinar e esticar objetos

Você pode inclinar e esticar objetos no CorelDRAW. Ao inclinar um objeto, você especifica em quantos graus deseja a inclinação. Esticar um objeto muda suas dimensões vertical e horizontal não proporcionalmente.

O CorelDRAW também permite inclinar e dimensionar o ponto de ancoragem de um objeto em relação à sua posição central padrão.



Inclinar um objeto horizontalmente



Esticar um objeto horizontalmente

Para inclinar um objeto

1 Selecione um objeto.

2 Na caixa de ferramentas, clique na ferramenta **Transformação livre** .

3 Clique no botão **Inclinação livre** na barra de propriedades.

4 Digite valores nas caixas **Ângulo de inclinação** na barra de propriedades para especificar o número de graus que você deseja inclinar o objeto horizontalmente ou verticalmente.

Se desejar aplicar a escala de acordo com a posição do objeto, em vez de usar as coordenadas x e y, clique no botão **Relativa ao objeto** na barra de propriedades.

Você também pode inclinar um objeto interativamente, arrastando uma de suas alças de inclinação . Se as alças de inclinação não aparecerem, clique novamente no objeto selecionado e aponte para as alças do meio.

É possível também acessar opções de inclinação a partir do inspetor **Transformar**.

Para esticar um objeto

1 Selecione um objeto.

2 Clique em **Janela** ▸ **Inspetores** ▸ **Transformar**.

3 Na janela do inspetor **Transformar**, clique no botão **Tamanho**.

4 Desative a caixa de seleção **Proporcional**.

5 Digite um valor nas seguintes caixas:
   - W — permite especificar a largura de um objeto selecionado
   - H — permite especificar a altura de um objeto selecionado
6 Clique em **Aplicar**.



Os novos valores digitados para esticar um objeto são a base para uma nova proporção das dimensões horizontais e verticais do objeto. Ao ativar a caixa de seleção **Proporcional**, qualquer redimensionamento do objeto será baseado nesta nova proporção. Para reverter as proporções de um objeto para o original (1:1) antes de transformá-lo novamente, ative a caixa de seleção **Proporcional** e digite novamente os valores originais.



É possível alterar as dimensões de um objeto proporcionalmente ativando-se a caixa de seleção **Proporcional**, digitando um valor na caixa **H** ou **W** e pressionando-se **Retornar**.

Você também pode esticar um objeto a partir de seu centro pressionando **Shift** e arrastando a alça de seleção de um canto.

É possível também esticar um objeto em incrementos de 100% pressionando **Command** e arrastando a alça de seleção de um canto.

Borrar e manchar objetos

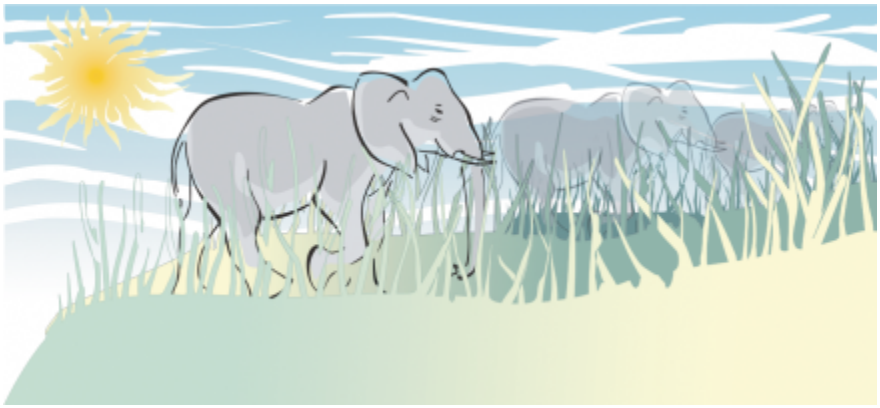
Borrar e manchar permitem que você dê forma a um objeto arrastando as extensões ou fazendo indentações em seu contorno. Através do borramento, as extensões e indentações lembrar listas que variam muito pouco em largura conforme você as arrasta com a ferramenta **Borrar**. Através da mancha, as extensões e indentações apresentam uma forma mais fluida que diminui a largura conforme você arrasta com a ferramenta **Manchar**.

Borrar objetos

Ao aplicar o efeito de borrar em um objeto, é possível controlar a extensão e a forma da distorção seja ativando os controles para a caneta da mesa digitalizadora ou usando as configurações que se aplicam a um mouse.

O efeito de borrar responde pelo ângulo de rotação — ou rolamento — e o ângulo de inclinação de uma caneta de mesa digitalizadora. Girar a caneta altera o ângulo do efeito de borrar e inclinar a caneta nivela a ponta do pincel e altera a forma do efeito de borrar. Se estiver usando um mouse, simule a orientação e a inclinação da caneta especificando valores. Aumentar o ângulo de orientação de 0 para 359° altera o ângulo da pincelada. À medida que diminui o ângulo de inclinação de 90° a 15°, você altera a forma do efeito de borrar nivelando a ponta do pincel.

O efeito de borrar pode responder à pressão da caneta em uma mesa digitalizadora onde o efeito de borrar fica mais largo com mais pressão e mais estreito com menos pressão. Se estiver usando um mouse ou quiser ignorar a pressão da caneta, digite valores reais para simular a pressão de uma caneta em uma mesa digitalizadora. Valores negativos até -10 criam uma distorção estreitada, 0 mantém uma largura uniforme da pincelada e valores positivos até 10 criam uma distorção que se expande.

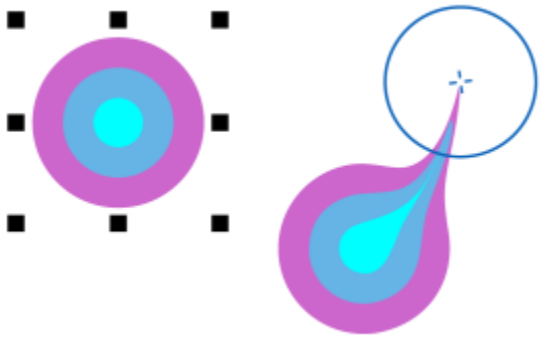


Os raios solares e as lâminas de grama foram criados arrastando para fora com a ferramenta Borrar e as nuvens, arrastando para dentro.

Se estiver usando uma caneta gráfica ou um mouse, você pode especificar o tamanho da ponta. O tamanho da ponta determina o efeito de borrar aplicado a um objeto.

Manchar objetos

Para controlar o efeito de mancha, você pode definir o tamanho da ponta do pincel e a quantidade de efeito que será aplicada. Além disso, você pode usar a pressão da caneta digital. Você pode usar curvas suaves ou curvas com cantos agudos ao manchar os objetos.



Como manchar um objeto

Para borrar um objeto

1 Selecione um objeto usando a ferramenta **Seleção** .

2 Na caixa de ferramentas, clique na ferramenta **Clone** .

3 Siga um dos procedimentos abaixo:

- Para borrar o interior de um objeto, clique fora do objeto e arraste para dentro.
- Para borrar o exterior de um objeto, clique dentro do objeto e arraste para fora.

Você também pode

Alterar o tamanho da ponta do pincel	Digite um valor na caixa **Tamanho da ponta**  na barra de propriedades.

Você também pode

Alterar o tamanho da ponta do pincel ao usar a caneta gráfica	Clique no botão **Pressão da caneta** na barra de propriedades e aplique pressão à caneta.
Alargar ou estreitar o efeito de borrar	Digite um valor entre -10 e 10 na caixa **Secagem** na barra de propriedades.
Especificar a forma do efeito de borrar	Digite um valor entre 15 e 90 na caixa **Inclinação da caneta** na barra de propriedades.
Alterar a forma do efeito de borrar ao usar a caneta gráfica	Clique no botão **Usar inclinação da caneta** na barra de propriedades.
Especificar o ângulo da forma da ponta para borrar	Digite um valor entre 0 e 359 na caixa **Orientação da caneta**, na barra de propriedades.
Alterar o ângulo da forma da ponta para borrar ao usar a caneta gráfica	Clique no botão **Usar rolamento da caneta** na barra de propriedades.

Você não pode aplicar o efeito de borrar a objetos incorporados ou da Internet, imagens vinculadas, grades, máscaras, objetos com preenchimento de malha ou objetos com efeitos de contorno e mistura.

Para obter os valores mínimo e máximo para os controles do efeito de borrar,pressione Control e clique no controle da barra de propriedades e em **Configurações**.

Para manchar um objeto

1 Selecione um objeto usando a ferramenta **Seleção** .

2 Na caixa de ferramentas, clique na ferramenta **Manchar** .

3 Siga um dos procedimentos abaixo:

- Para manchar o exterior de um objeto, clique na parte de fora do objeto, próximo às bordas, e arraste para fora.
- Para manchar o interior de um objeto, clique na parte de dentro do objeto, próximo às bordas, e arraste para dentro.

Você também pode

Alterar o tamanho da ponta do pincel	Digite um valor na caixa **Tamanho da ponta** na barra de propriedades.
Estabelecer a quantidade de mancha	Digite um valor na caixa **Pressão**.

Você também pode

Use a pressão de uma caneta digital para controlar a quantidade de mancha	Clique no botão **Pressão da caneta** na barra de propriedades.
Use as curvas suaves ao manchar	Clique no botão **Mancha suave** .
Use as curvas com cantos agudos ao manchar	Clique no botão **Mancha pontiaguda** .

A diferença entre uma mancha suave e uma significativa é percebida somente com valores mais altos de Pressão.

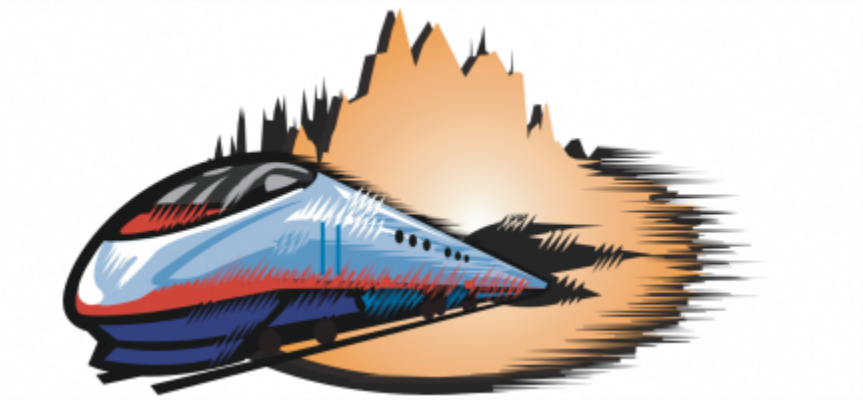
Tornar ásperos os objetos

O efeito áspero permite aplicar uma borda irregular ou cravejada a objetos, incluindo linhas, curvas e texto. Você pode controlar o tamanho, ângulo, direção e número de recuos ativando a caneta da mesa digitalizadora ou aplicando as configurações a um mouse.

O efeito de aspereza é determinado ou por movimentos de uma caneta de mesa digitalizadora, através de configurações fixas, ou aplicando-se automaticamente cravejados perpendiculares à linha. Inclinar a caneta para a frente e para longe da superfícies da mesa aumenta e diminui o tamanho dos cravejados. Se estiver usando um mouse, você especifica o ângulo de inclinação de 0 - 90°. Você pode determinar a direção dos cravejados alterando o ângulo de rotação (ou orientação) da caneta à medida que aplica o efeito de aspereza a um objeto. Quando estiver usando um mouse, defina o ângulo de orientação de 0 a 359°. Também é possível aumentar ou diminuir o número de cravejados que são aplicados à medida que arrasta.

O efeito de aspereza também responde à pressão da caneta na mesa digitalizadora. Quanto mais pressão você aplicar, mais cravejados serão criados na área áspera. Se estiver usando um mouse, você especifica valores para simular a pressão da caneta.

Você também pode alterar o tamanho da ponta do pincel.



Tornar áspero permite aplicar serrilhados ou cravejados a uma parte de um contorno ou caminho.

Para tornar um objeto áspero

1 Selecione um objeto usando a ferramenta **Seleção** .

2 Na caixa de ferramentas, clique na ferramenta **Tornar áspero** .

3 Aponte para a área no contorno que deseja tornar áspera e arraste o contorno para distorcê-lo.

Você também pode

Especificar o tamanho dos cravejados ásperos	Digite um valor entre 0,01 a 2,0 na caixa **Tamanho da ponta**  na barra de propriedades.
Alterar o número de cravejados em uma área áspera	Digite um valor entre 1 e 10 na caixa **Frequência de cravejados**  na barra de propriedades.
Alterar o número de cravejados em uma área áspera ao usar uma caneta gráfica	Clique no botão **Pressão da caneta** na barra de propriedades.
Especificar a altura dos cravejados ásperos	Digite um valor entre 0 e 90 na caixa **Inclinação da caneta** na barra de propriedades.
Aumentar o número de cravejados ásperos à medida que arrasta	Digite um valor entre -10 e 10 na caixa **Secagem**, na barra de propriedades.
Alterar a altura dos cravejados ásperos ao usar uma caneta gráfica	Clique no botão **Usar inclinação da caneta** na barra de propriedades.
Especificar a direção dos cravejados ásperos	Escolha **Direção fixa** na caixa de listagem **Direção do cravejado**. Digite um valor entre 0 e 359 na caixa **Rolamento** na barra de propriedades.
Alterar a direção dos cravejados ásperos ao usar uma caneta gráfica	Selecione **Configuração da caneta** na caixa de listagem **Direção do cravejado** na barra de propriedades.
Criar cravejados ásperos perpendiculares ao caminho ou contorno	Selecione **Auto** na caixa de listagem **Direção do cravejado** na barra de propriedades.

Objetos com distorções, envelopes e perspectiva aplicados são convertidos em objetos de curva antes que seja aplicado o efeito áspero.

Para fazer com que o ângulo de inclinação e o ângulo de orientação respondam à caneta da mesa digitalizadora, pressione Control e clique no objeto áspero e selecione um comando no submenu.

Para obter os valores mínimo e máximo para os controles do efeito de aspereza, pressione Control e clique no controle na barra de propriedades e em **Configurações**.

Suavizar objetos

Você pode suavizar objetos de curva para remover bordas serrilhadas e reduzir o número de nós. Como alternativa, é possível suavizar formas, como retângulos e polígonos, para dar a eles uma aparência orgânica de desenho à mão.

Para controlar o efeito de suavização, você pode variar o tamanho da ponta do pincel e a velocidade com que o efeito é aplicado. Além disso, você pode usar a pressão da caneta digital.



Texto convertido em curvas (topo) e o mesmo texto suavizado com a ferramenta Suavizar (parte inferior)



Suavizar bordas serrilhadas (esquerda); dar aparência orgânica às formas (direita)

Para suavizar um objeto

1 Selecione um objeto usando a ferramenta **Seleção** .

2 Na caixa de ferramentas, clique na ferramenta **Suavizar** .

3 Arrastar ao logo da borda do objeto.

Você também pode

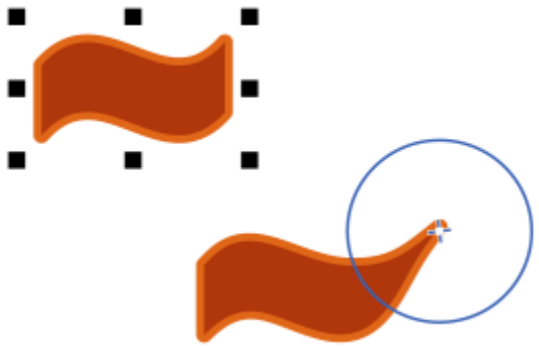
Definir o tamanho da ponta do pincel	Digite um valor na caixa **Tamanho da ponta** na barra de propriedades 1.0 mm . Para alterar o tamanho da ponta do pincel, você também pode arrastar na janela do documento ao mesmo tempo que mantém o **Shift** pressionado. Arraste em direção ao centro da ponta para diminuir o tamanho e para fora do centro da ponta para aumentá-lo.
Definir a velocidade do efeito suavizar	Digite um valor na caixa **Taxa** .

Você também pode

	Também é possível pressionar **Option** e arrastar para exibir um controle deslizante na tela que permite definir a velocidade do efeito suavizar interativamente.
Use a pressão de uma caneta digital para controlar o efeito	Clique no botão **Pressão da caneta** na barra de propriedades.

Atrair ou empurrar nós para dar forma

As ferramentas **Atrair** e **Repelir** permitem que você modele objetos atraindo ou empurrando os nós. Para controlar o efeito de modelagem, você pode variar o tamanho da ponta do pincel e a velocidade com que os nós são atraídos ou empurrados. Além disso, você pode usar a pressão da caneta digital.



Atrair nós para modelar um objeto



Empurrar nós para modelar um objeto

Para modelar objetos atraindo ou empurrando os nós

1 Selecione um objeto usando a ferramenta **Seleção** .

2 Na caixa de ferramentas, clique na ferramenta **Atrair e Repelir** .

3 Siga um dos procedimentos abaixo:

- Para atrair nós para o cursor, clique na ferramenta **Atrair** na barra de propriedades.
- Para empurrar os nós para longe do cursor, clique na ferramenta **Repelir**.

4 Clique dentro ou fora do objeto, próximo à borda, e mantenha pressionado o botão do mouse para remodelar a borda. Para obter um efeito mais pronunciado, arraste enquanto mantém o botão do mouse pressionado.

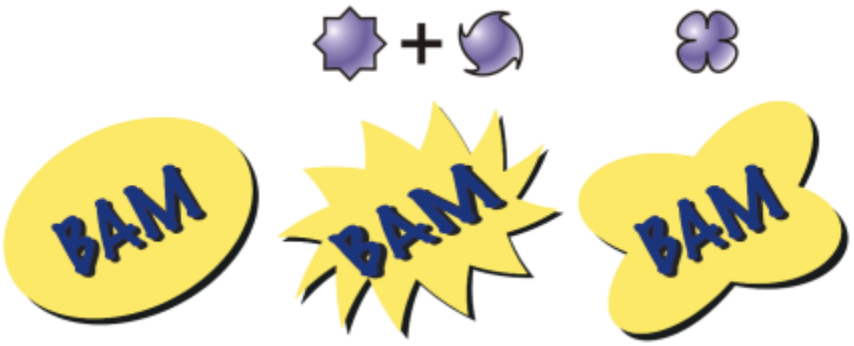
Você também pode

Definir o tamanho da ponta do pincel	Digite um valor na caixa **Tamanho da ponta** na barra de propriedades. Para alterar o tamanho da ponta do pincel, você também pode arrastar na janela do documento ao mesmo tempo que mantém o **Shift** pressionado. Arraste em direção ao centro da ponta para diminuir o raio e para fora do centro da ponta para aumentá-lo.
Defina a velocidade com que os nós são atraídos ou repelidos	Digite um valor na caixa **Taxa**.
Use a pressão de uma caneta digital para controlar o efeito	Clique no botão **Pressão da caneta** na barra de propriedades.

Aplicar efeitos de distorção

Você pode aplicar três tipos de efeitos de distorção para modelar objetos.

Efeito de distorção	Descrição
Empurrar e puxar	Permite empurrar as bordas de um objeto para dentro ou puxar as bordas para fora
Zíper	Permite aplicar um efeito denteado às bordas do objeto. Você pode ajustar a amplitude e a frequência do efeito.
Torcer	Permite girar um objeto para criar um efeito de espiral. Você escolhe a direção do espiral, o grau e a quantidade da rotação.



Da esquerda para a direita: Imagem original; Distorções Zíper e Torcer aplicadas; Distorção Puxar aplicada

Após distorcer um objeto, você pode alterar o efeito alterando o centro de distorção. Esse ponto é identificado por uma alça na forma de losango, em torno da qual aparece uma distorção. Ele é semelhante a um compasso, no qual o grafite move-se em torno de um ponto estacionário. É possível colocar o centro da distorção em qualquer lugar da janela de desenho, ou centralizá-la no meio de um objeto, para que a distorção seja distribuída uniformemente e a forma do objeto mude em relação ao centro.

Para criar um efeito ainda mais surpreendente, aplique uma nova distorção a um objeto já distorcido. Você não perde o efeito da distorção original se aplicar, por exemplo, uma distorção zíper sobre uma distorção torcer. O aplicativo CorelDRAW também permite remover e copiar efeitos de distorção.

Quando um objeto com efeito de distorção é colocado no modo de Foco, o objeto e o efeito são trazidos para o foco juntos. Uma vez no modo de Foco, você pode selecionar e editar o objeto e o efeito separadamente. Para obter mais informações sobre o modo de Foco, consulte "Editar objetos no modo de Foco" na página 319.

Para distorcer um objeto

1 Na caixa de ferramentas, clique na ferramenta **Distorcer**.

2 Na barra de propriedades, clique em um dos botões a seguir e especifique as configurações desejadas:
- **Distorção Empurrar e puxar**
- **Distorção Zíper**
- **Distorção Torcer**

3 Aponte para onde deseja colocar o centro da distorção e arraste até que o objeto esteja da forma desejada.

Você também pode

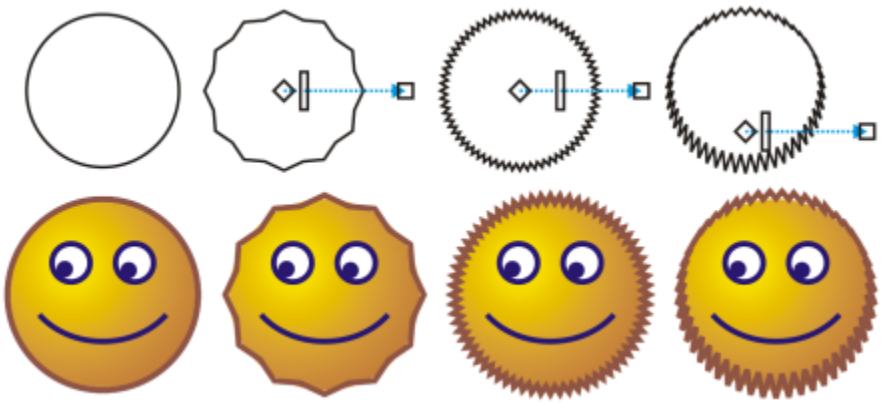
Alterar o centro de distorção	Arraste a alça de posicionamento em forma de losango para uma nova posição.
Ajustar o número de pontos de uma distorção zíper	Mova o controle deslizante para o centro da alça de distorção.
Aplicar uma distorção predefinida	Escolha uma predefinição de distorção na caixa de listagem **Predefinição** na barra de propriedades.

Você também pode

Aplicar mais de uma distorção a um objeto	Clique em outro tipo de distorção na barra de propriedades, clique em um objeto e arraste.

É possível reaplicar os efeitos a objetos distorcidos.

Centralize uma distorção clicando no botão **Centralizar distorção** na barra de propriedades.



Você também pode usar os controles vetoriais interativos para editar um efeito de distorção. Parte superior à esquerda: Efeito Zíper aplicado ao círculo. Parte superior à direita: Efeitos Zíper com frequência mais alta (mais cravejados) aplicada. Parte inferior: Resultados da aplicação de efeitos Zíper.

Para remover uma distorção

1 Selecione um objeto distorcido.

2 Clique em **Objeto** ▸ **Limpar distorção**.

A remoção de uma distorção dessa forma limpa a distorção mais recente aplicada.

Também é possível remover uma distorção de um objeto selecionado clicando no botão **Limpar distorção** na barra de propriedades.

Para copiar uma distorção

1 Selecione o objeto para o qual você deseja copiar uma distorção.

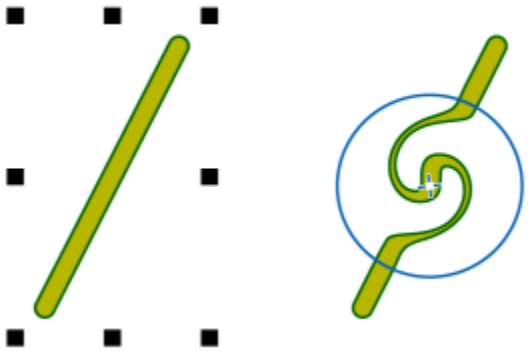
2 Clique em **Objeto** ▸ **Copiar efeito** ▸ **Distorção de**.

3 Clique em um objeto distorcido.

Também é possível usar a ferramenta **Conta-gotas** para copiar o efeito. Para obter mais informações, consulte "Para copiar efeitos de um objeto para outro" na página 339.

Adicionar efeitos espiralados

Você pode adicionar os efeitos espiralados aos objetos. Você pode definir o rádio, a velocidade e a direção dos efeitos espiralados e usar a pressão de sua caneta digital para alterar a intensidade do efeito espiralado.



Adicionar um efeito espiralado

Para adicionar um efeito espiralado a um objeto

1 Selecione um objeto usando a ferramenta **Seleção** .

2 Na caixa de ferramentas, clique na ferramenta **Espiralado** .

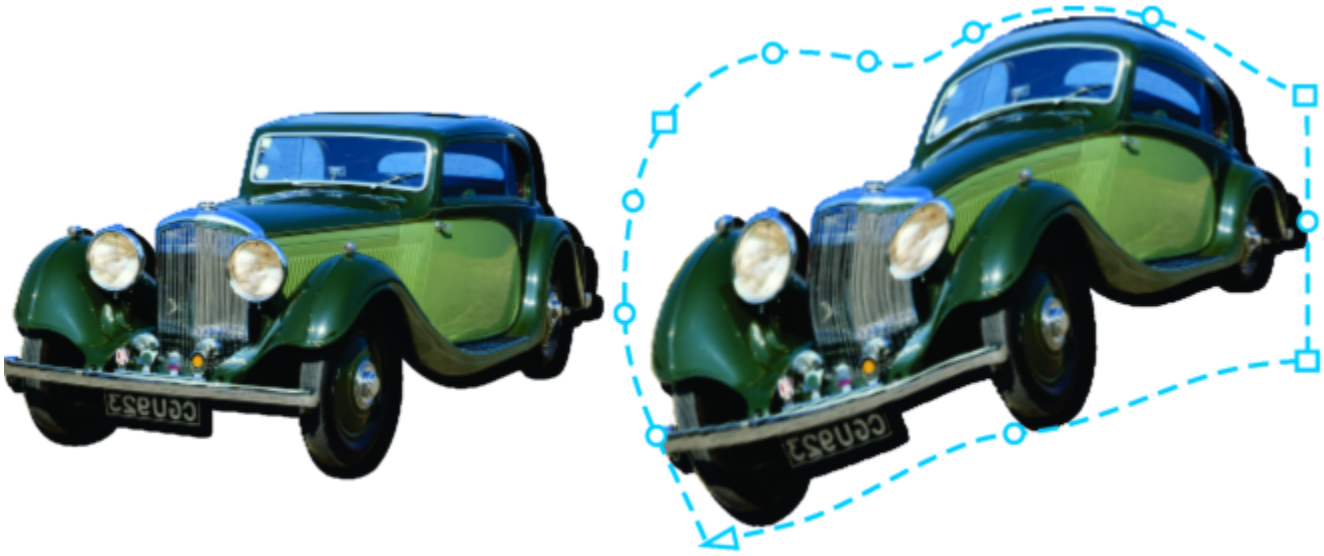
3 Cloque na borda do objeto e mantenha o botão do mouse pressionado até que o espiralado esteja do tamanho que desejar. Para posicionar e remodelar o espiralado, você pode arrastar ao mesmo tempo que mantém o mouse pressionado.

Você também pode

Defina o rádio do efeito espiralado	Digite um valor na caixa **Tamanho da ponta** na barra de propriedades.
Defina a taxa na qual o efeito espiralado é aplicado	Digite um valor entre 1 e 100 na caixa **Taxa** na barra de propriedades.
Defina a direção do efeito espiralado	Clique no botão **Espiralado no sentido anti-horário** ou no botão **Espiralado no sentido horário** .
Use a pressão de uma caneta digital para controlar a intensidade do efeito espiralado	Clique no botão **Pressão da caneta** na barra de propriedades.

Modelar objetos usando envelopes

O CorelDRAW permite modelar objetos, incluindo linhas, texto artístico, molduras de texto de parágrafo e bitmaps, aplicando envelopes a eles. Os envelopes são formados por vários nós que podem ser movidos para modelar o envelope e, consequentemente, alterar a forma do objeto.



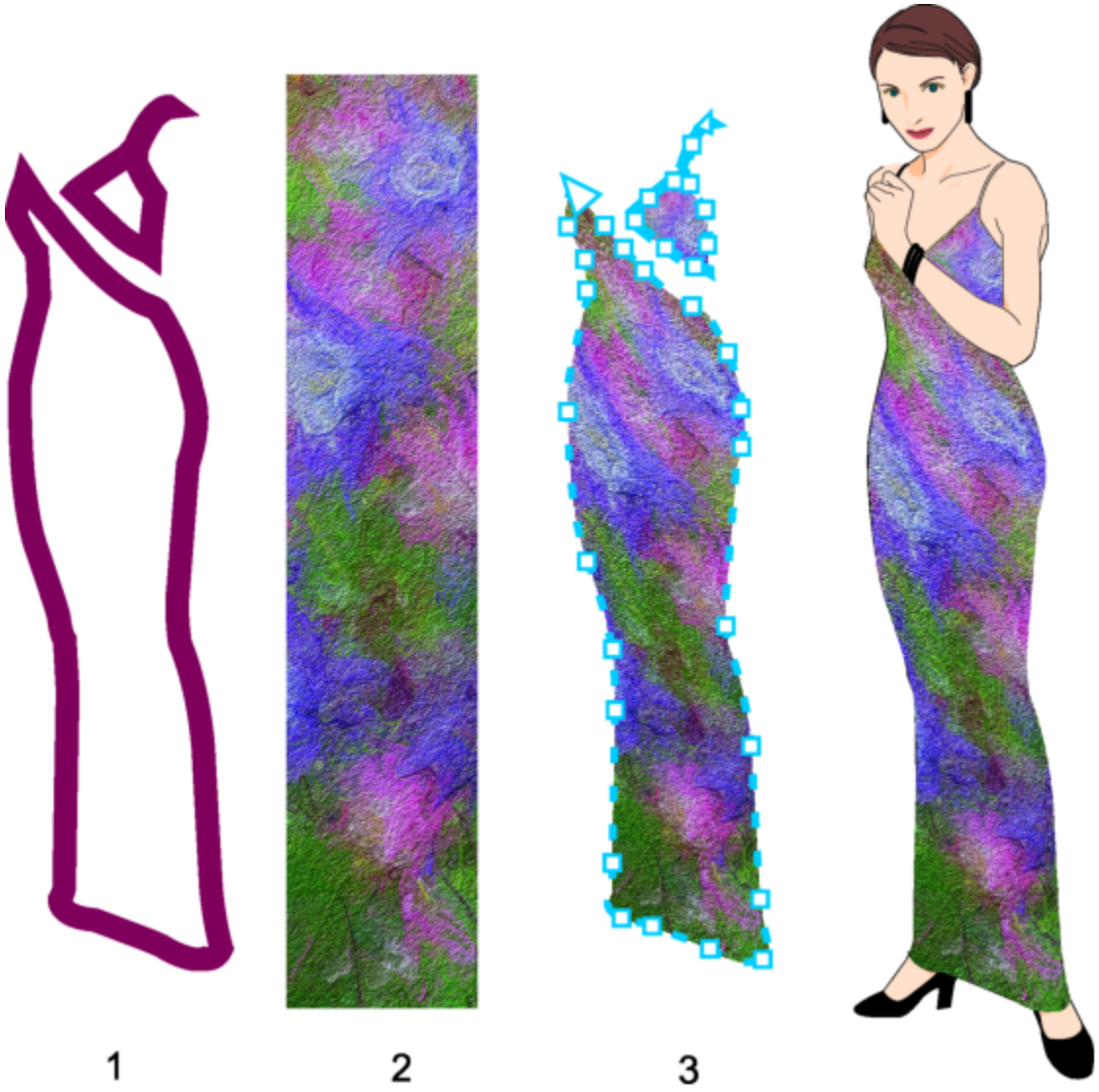
O bitmap original (à esquerda) com um envelope (à direita). O envelope é aplicado de forma não destrutiva, para que você possa editá-lo ou removê-la e reverter para a imagem original a qualquer momento.

É possível aplicar um envelope básico de acordo com a forma de um objeto, ou aplicar um envelope predefinido.



Um envelope de predefinição foi aplicado a um grupo de bitmaps.

Se nenhuma das predefinições atender às suas necessidades, crie um envelope personalizado e o salve para uso futuro.



Um envelope personalizado (3) é criado a partir do formato de um objeto do vetor (1) e aplicado a um bitmap (2).

O CorelDRAW também permite copiar e remover envelopes.

Após aplicar um envelope, você pode editá-lo ou adicionar um novo envelope para continuar alterando a forma do objeto. Você pode editar um envelope adicionando e posicionando seus nós. A adição de nós permite um maior controle sobre a forma do objeto contido no envelope. O CorelDRAW também permite excluir nós, mover vários nós simultaneamente, alterar nós de um tipo para outro e alterar um segmento de um envelope para uma linha ou curva. Para obter mais informações sobre os diferentes tipos de nós, consulte "Objetos de curva" na página 224.

É possível também alterar o modo de mapeamento de um envelope para especificar a maneira como o objeto é ajustado ao envelope. Por exemplo, você estica um objeto para que se ajuste às dimensões básicas do envelope e, em seguida, aplica o modo de mapeamento horizontal para comprimi-lo horizontalmente, a fim de que se ajuste à forma do envelope.

Para aplicar um envelope

1 Selecione um objeto.

2 Na caixa de ferramentas, clique na ferramenta **Envelope** .

3 Na barra de propriedades, clique em um dos seguintes botões:

- **Modo de linha reta** — cria envelopes com base em linhas retas, adicionando perspectiva aos objetos
- **Modo de arco simples** — cria envelopes com uma forma de arco em um lado, conferindo aos objetos uma aparência côncava ou convexa
- **Modo de arco duplo** — cria envelopes na forma de S em um ou mais lados
- **Modo sem restrição** — cria envelopes de forma livre, o que permite alterar as propriedades dos nós e adicionar e excluir nós

4 Clique no objeto.

5 Arraste os nós para modelar o envelope.

Para redefinir o envelope, pressione **Esc** antes de soltar o mouse.

Você também pode

Aplicar um envelope predefinido	Clique na caixa de listagem **Lista de predefinições**, na barra de propriedades, e clique em uma forma de envelope.
Aplicar um envelope a um objeto com envelope	Clique no botão **Adicionar novo envelope** na barra de propriedades e arraste os nós para mudar a forma do envelope.
Remover um envelope	Clique em **Efeitos** ▸ **Limpar envelope**.

Aplicar um envelope a um texto do parágrafo permite que você modifique apenas a forma da moldura de texto. Para modelar o texto dentro da moldura, converta a moldura em curva após concluir a edição e formatação do conteúdo. Para obter mais informações sobre a conversão de objetos em curvas, consulte "Para converter objetos em objetos de curva" na página 224. Depois de converter a moldura em curva, você não poderá mais editar o texto. Para moldar caracteres individuais com um envelope, use texto artístico.

Não é possível aplicar um envelope a bitmap com envelope.

Também é possível aplicar um envelope usando o inspetor **Envelope**(**Efeitos** ▸ **Envelope**).

Para impedir que as linhas retas de um objeto vetorial sejam convertidas em curvas, ative o botão **Manter linhas** na barra de propriedades.

Para criar um envelope com base na forma de outro objeto

1 Selecione um objeto em que deseja aplicar um envelope.

2 Na caixa de ferramentas, clique na ferramenta **Envelope**.

3 Clique no botão **Criar envelope de** na barra de propriedades.

4 Clique no objeto do qual você deseja criar um envelope.
O envelope é aplicado ao objeto que você selecionou na etapa 1.
Para salvar o envelope para uso futuro, clique no botão **Adicionar predefinição** na barra de propriedades, digite um nome na caixa de listagem **Nome do arquivo** e clique em **Salvar**.

Você pode criar um envelope somente a partir de uma curva fechada.

Para copiar um envelope

1 Selecione um objeto em que deseja aplicar um envelope.

2 Clique em **Objeto** ▸ **Copiar efeito** ▸ **Envelope de**.

3 Selecione o objeto do qual você deseja copiar o envelope.

Também é possível copiar um envelope selecionando um objeto, clicando no botão **Copiar propriedades do envelope** na barra de propriedades e selecionando um objeto com o envelope que deseja copiar.

Você também pode usar a ferramenta **Atributos do conta-gotas** para copiar um envelope. Para obter mais informações, consulte "Para copiar efeitos de um objeto para outro" na página 339.

Para editar os nós e os segmentos de um envelope

1 Na caixa de ferramentas, clique na ferramenta **Envelope**.

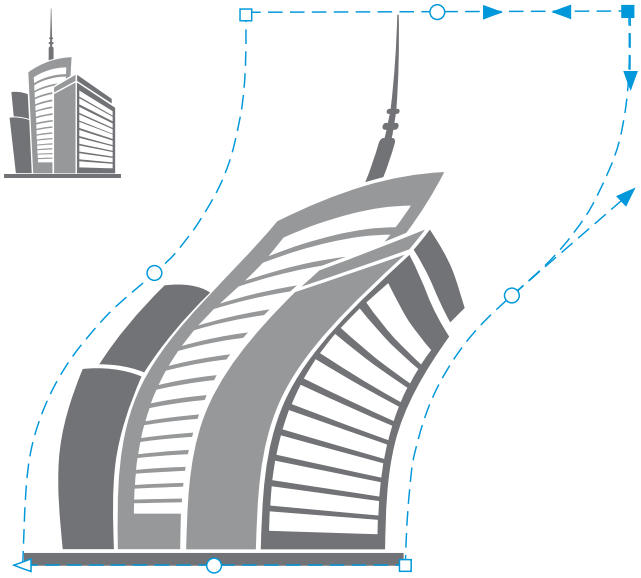
2 Selecione um objeto que tenha um envelope.

3 Clique duas vezes no envelope para adicionar um nó ou em um nó para excluí-lo.

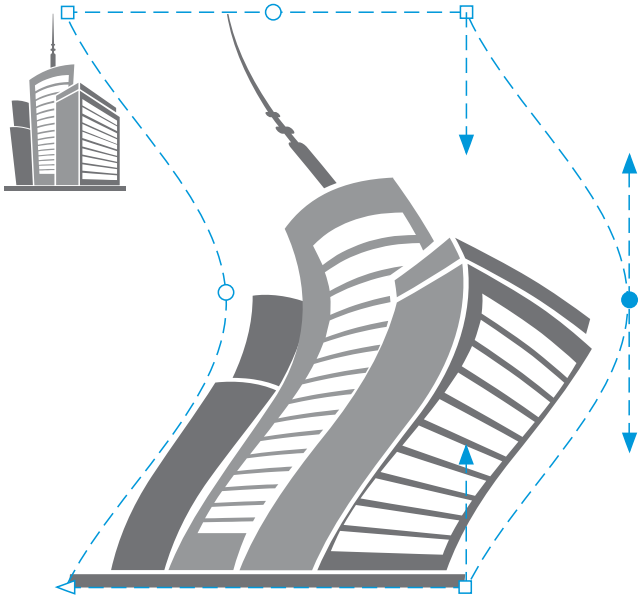
Você também pode

Mover vários nós de envelope ao mesmo tempo	Clique no botão **Modo sem restrição** na barra de propriedades, selecione com marca os nós que deseja mover e arraste-os para uma nova posição.
Selecionar vários nós com marca	Na barra de propriedades, escolha **Retangular** na caixa de listagem **Modo de seleção** e arraste o cursor ao redor dos nós que deseja selecionar.
Selecionar vários nós com marca à mão livre	Na barra de propriedades, escolha **Mão livre** na caixa de listagem **Modo de seleção** e arraste o cursor ao redor dos nós que deseja selecionar.
Mover dois nós opostos em uma distância igual, na mesma direção	Clique no botão **Modo de linha reta**, **Modo de arco simples** ou **Modo de arco duplo**, na barra de propriedades, para que ele fique elevado, pressione a tecla **Command** e arraste um nó para uma nova posição.

Você também pode



Mover nós de canto distorce o envelope.



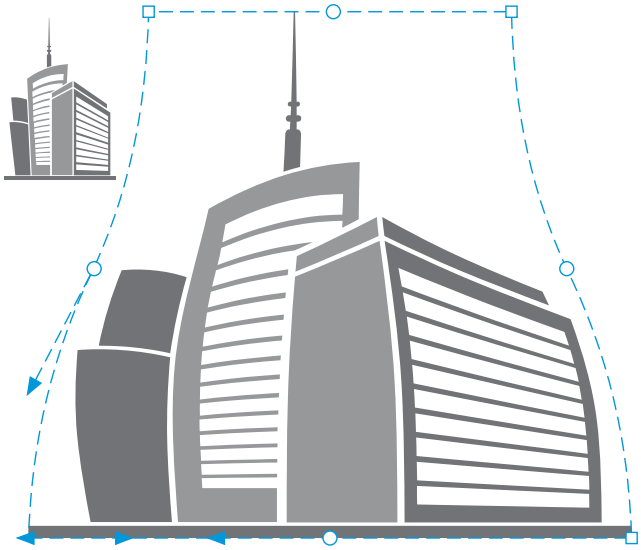
Mover nós intermediários

Observação: Este recurso se aplica somente a alguns envelopes predefinidos com nós simétricos.

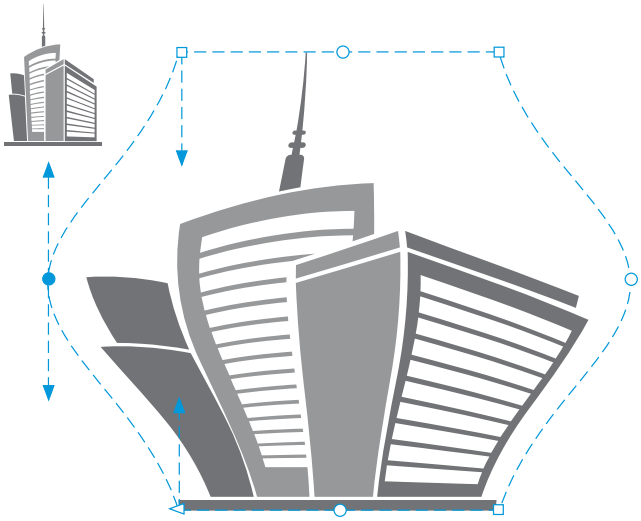
Mover dois nós opostos em uma distância igual, na direção oposta

Clique no botão **Modo de linha reta**, **Modo de arco simples** ou **Modo de arco duplo**, na barra de propriedades, para que ele fique elevado, pressione **Shift** e arraste um nó para uma nova posição.

Você também pode



Mover nós de canto



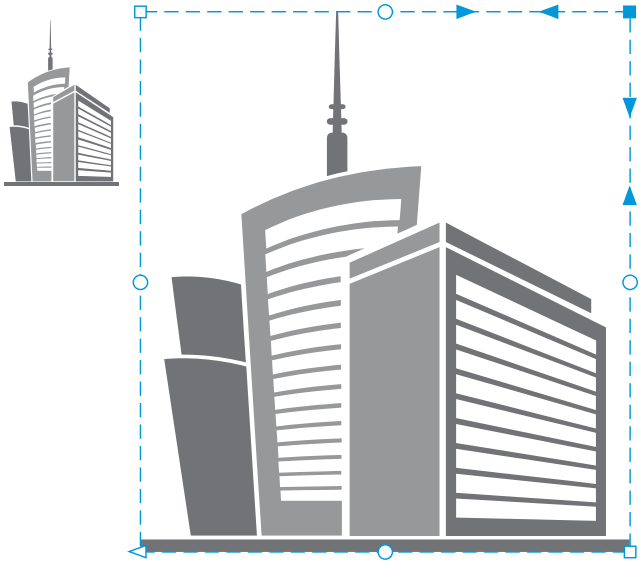
Mover nós intermediários

Observação: Este recurso se aplica somente a alguns envelopes predefinidos com nós simétricos.

Aproximar ou afastar todos os nós opostos simetricamente em relação a um ponto central

Clique no botão **Modo de linha reta**  , **Modo de arco simples**  ou **Modo de arco duplo**  , na barra de propriedades, para que ele fique elevado, pressione **Command** + **Shift** e arraste um nó para uma nova posição.

Você também pode



Mover todos os nós de canto alonga o envelope na horizontal ou na vertical.



Mover todos os nós intermediários permite empurrar as bordas do envelope para dentro ou puxá-las para fora.

Observação: Este recurso se aplica somente a alguns envelopes predefinidos com nós simétricos.

Você também pode

Alterar um tipo de nó de envelope	Clique no botão **Modo sem restrição** na barra de propriedades para que ele fique elevado e clique em **Nó cúspide**  , **Nó suave**  ou **Nó simétrico**  .
Alterar um segmento de envelope para uma linha reta ou curva	Clique no botão **Modo sem restrição** na barra de propriedades para que ele fique elevado, clique em um segmento de linha e no botão **Converter em linha**  ou **Converter em curva**  . **Observação:** Tanto o botão **Converter em linha**  como **Converter em curva**  ficam desativados quando você aplica um envelope a um bitmap.



Se você dividir, cortar ou apagar partes de um objeto com um envelope, não pode mais editar o envelope.

Se você editar um bitmap com um envelope no Corel PHOTO-PAINT, ou se copiar um bitmap com um envelope e colá-lo no Corel PHOTO-PAINT ou em uma versão anterior do CorelDRAW, o envelope não será mais editável.

Para alterar o modo de mapeamento

1 Na caixa de ferramentas, clique na ferramenta **Envelope**  .

2 Clique em um objeto que tenha um envelope.

3 Na barra de propriedades, escolha uma das seguintes opções na caixa de listagem **Modo de mapeamento**:

- **Horizontal** — estica o objeto para que ele se ajuste às dimensões básicas do envelope e depois comprime o objeto horizontalmente para ajustar à forma do envelope
- **Original** — mapeia as alças de canto da caixa de seleção do objeto para os nós de canto do envelope. Os outros nós são mapeados linearmente ao longo da borda da caixa de seleção do objeto.
- **Betume** — mapeia as alças de canto da caixa de seleção do objeto para os nós de canto do envelope
- **Vertical** — estica o objeto para que ele se ajuste às dimensões básicas do envelope e depois comprime o objeto verticalmente para ajustar à forma do envelope

4 Arraste os nós ou as alças de controle.



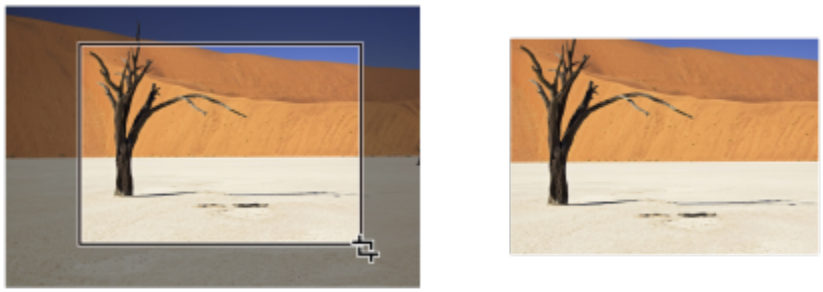
Não é possível alterar o modo de mapeamento de molduras de texto de parágrafo após a aplicação de um envelope.

Cortar e apagar objetos

Você pode cortar e apagar partes dos objetos.

Cortar

O modo Cortar permite remover rapidamente áreas indesejadas em objetos e fotos importados, eliminando assim a necessidade de desagrupar objetos, separar grupos vinculados ou converter objetos em curvas. Você pode cortar objetos vetoriais e bitmaps.



Cortar objetos

Ao cortar objetos, você define uma área retangular (área de corte) que deseja manter. Partes de objetos fora da área de corte são removidas. Você pode especificar a posição e o tamanho exatos da área de corte e também girá-la e redimensioná-la. É possível remover a área de corte.

Além disso, pode-se cortar apenas objetos selecionados sem afetar os outros objetos no desenho ou cortar todos os objetos na página de desenho. Em ambos os casos, o texto e a forma dos objetos afetados são automaticamente convertidos em curvas.

Apagar

O CorelDRAW permite apagar as partes indesejadas de bitmaps e objetos vetoriais. A ferramenta **Borracha** funciona como uma borracha de lápis, removendo qualquer parte da imagem sobre a qual você clique e arraste. Se você deseja apagar somente partes de um objeto específico, selecione-o. Quando nenhum objeto é selecionado, a ferramenta **Borracha** remove qualquer parte do desenho sobre a qual você a arrasta. Para obter informações sobre como selecionar objetos, consulte "Selecionar objetos" na página 316. O apagamento fecha automaticamente qualquer caminho afetado e converte o objeto em curvas. Se você apagar linhas de conexão, o CorelDRAW criará subcaminhos, em vez de objetos individuais. Não é possível apagar objetos com contornos, misturas, sombras, sombras de bloqueio e extrusões.

Ao trabalhar com uma caneta, você pode usar pressão para variar o tamanho da ponta da borracha. Se sua caneta tiver suporte para inclinação e rolamento, você pode usar esses recursos para variar o nivelamento e a rotação da ponta da borracha. Você também pode definir valores fixos para o ângulo de inclinação e para o ângulo de rolamento de modo que o nivelamento e a rotação da ponta permaneçam iguais.

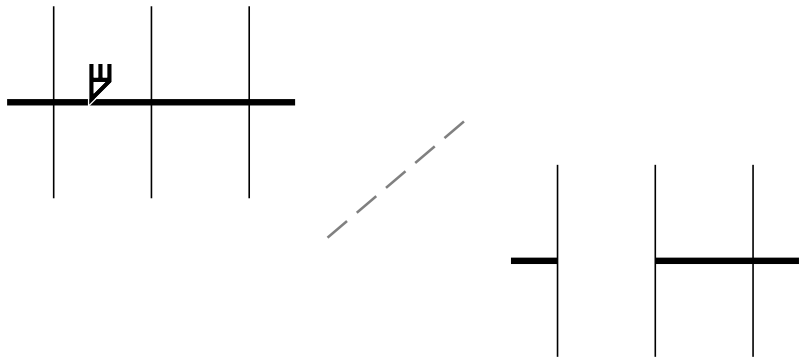


Você pode usar sua caneta para variar o tamanho e o nivelamento da ponta da borracha.

Também é possível escolher configurações padrão para a ferramenta Borracha tais como tamanho padrão da ponta da borracha. Os objetos criados como resultado do uso da borracha têm os nós reduzidos automaticamente; entretanto, é possível desativar essa configuração.

Excluir

Também é possível excluir segmentos de linha virtuais, que são partes de objetos que se sobrepõem. Pode, por exemplo, excluir um loop de uma linha que cruza ela mesma ou loops em segmentos de linhas nos quais dois ou mais objetos se sobrepõem.



Excluir segmentos de linha virtual

Para cortar um objeto ou uma foto importada

1. Selecione o objeto ou a foto importada que você deseja cortar.
   É possível selecionar um ou mais objetos. Se nenhum dos objetos na página de desenho for selecionado, todos os objetos no desenho serão cortados.
2. Na caixa de ferramentas, clique na ferramenta **Cortar** .
3. Arraste para definir uma área de corte.
4. Clique duas vezes dentro da área de corte.

Você também pode

Especificar a posição exata da área de corte	Digite valores nas caixas **Posição de cortar**, na barra de propriedades, e pressione **Retornar**.
Especificar o tamanho exato da área de corte	Digite valores nas caixas **Tamanho do corte**, na barra de propriedades, e pressione **Retornar**.
Girar a área de corte	Digite valores na caixa **Ângulo de rotação**.
Remover a área de corte	Clique em **Limpar** .

Não é possível cortar objetos em camadas bloqueadas, ocultas, de grade ou guia. Você também não pode cortar objetos OLE e da Internet, efeitos de ativação nem o conteúdo de objetos PowerClip.

Durante o corte, grupos vinculados afetados, como contornos, misturas e extrusões, são automaticamente separados.

Você pode mover, girar e dimensionar a área de corte interativamente como faria com qualquer objeto. Para mover a área de corte, arraste-a para uma nova posição. Para dimensionar a área de corte, arraste uma de suas alças. Para girar a área de corte, clique em seu interior e arraste uma alça de rotação .

Você pode remover a área de corte pressionando **Esc**.

Para apagar as uma área de imagem

1 Execute uma tarefa da tabela a seguir.

Para	Faça o seguinte
Apagar uma área em um desenho	Desmarque todos os objetos.
Apagar partes de um objeto	Selecione o objeto.

2 Siga um dos procedimentos abaixo:
- Ao usar um mouse, clique na ferramenta **Borracha** , na caixa de ferramentas.
- Ao usar uma caneta, gire-a para que alterne automaticamente para o modo apagar.

3 Passe o cursor pela área a ser coberta.

Você também pode

Alterar o tamanho da ponta da borracha	Digite um valor na caixa **Espessura da borracha** na barra de propriedades e pressione **Retornar**.
Alterar a forma da ponta da borracha	Clique no botão **Ponta redonda** ou **Ponta quadrada** na barra de propriedades.
Varie a largura da ponta da borracha	Clique no botão **Pressão da caneta** na barra de propriedades para ativá-lo. A largura máxima da ponta é determinada pelo valor especificado na caixa **Espessura da borracha**. Se estiver utilizando o mouse, pressione a seta Para cima ou Para baixo para simular alterações na pressão da caneta e alterar a largura da ponta da borracha.
Varie o nivelamento da ponta da borracha	Clique no botão **Inclinação da caneta** na barra de propriedades para ativá-lo.
Nivele a ponta da borracha definindo um valor fixo para a inclinação da caneta	Clique no botão **Inclinação da caneta** na barra de propriedades para desabilitá-la e digite um valor na caixa **Ângulo de inclinação**.

Você também pode

	É possível especificar um valor entre 15 e 90. Quanto menor o valor, mais nivelada será a ponta.
Varie a rotação da ponta da borracha	Clique no botão **Rolamento da caneta** na barra de propriedades para ativá-lo.
Gire a ponta da borracha definindo um valor fixo para o rolamento da caneta	Clique no botão **Rolamento da caneta** na barra de propriedades para desabilitá-la e digite um valor na caixa **Ângulo de rolamento**. É possível especificar um valor entre 0 e 359.
Manter todos os nós da área que está sendo apagada	Desative o botão **Reduzir nós** na barra de propriedades.

Quando você apaga partes de um objeto, todos os caminhos afetados são automaticamente fechados.

Você pode apagar em linhas retas clicando onde deseja começar a apagar e clicando novamente onde se deseja terminar. Pressione a tecla **Command** para restringir o ângulo da linha.

Também é possível apagar uma área de um objeto selecionado clicando duas vezes na área com a ferramenta **Borracha**.

Para escolher definições padrão de Borracha

1. Clique no menu **CorelDRAW** ▸ **Preferências** ▸ **Ferramentas**.
2. Clique em **Borracha** no painel esquerdo da caixa de diálogo que aparece.
3. Digite um valor de espessura na caixa **Espessura** para definir a dimensão da ponta da borracha.
4. Ativar ou desativar a caixa de seleção **Redução automática de nós de objetos resultantes**.

Para excluir um segmento de linha virtual

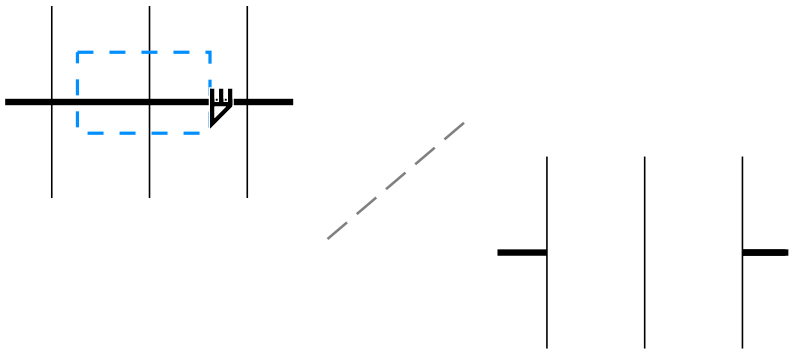
1. Na caixa de ferramentas, clique na ferramenta **Excluir segmento virtual**.
2. Mova o ponteiro para o segmento de linha que você deseja excluir.
   A ferramenta **Excluir segmento virtual** é ajustada na posição vertical quando posicionada corretamente.
3. Clique no segmento de linha.

Você também pode

Exclua os segmentos de várias linhas de uma só vez	Arraste a moldura para envolver ou interceptar todos os segmentos de destino.
Excluir um segmento de linha virtual que intercepte a curva	Mantenha pressionado o **Option** e arraste para desenhar uma curva.

Você também pode

Soldar segmentos da linha	Mantenha pressionado o **Shift**, clique nos dois pontos finais sobrepostos. Você também pode manter pressionados **Option** + **Shift** e arrastar para selecionar com marca os nós sobrepostos.



Excluir vários segmentos de linha virtual

Dividir objetos

Você pode dividir objetos vetoriais, textos e bitmaps. Você pode dividir objetos únicos ou grupos de objetos em linhas retas, à mão livre ou Bézier.



(De cima para baixo) Três modos para dividir objetos estão disponíveis: Bézier, Linha de dois pontos e Mão livre.

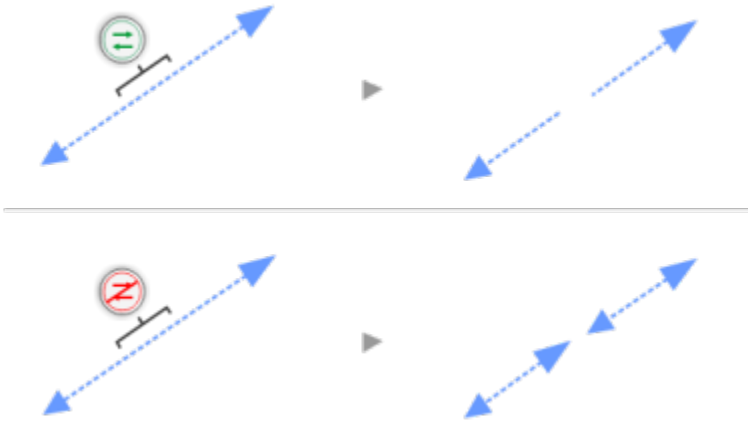
Além disso, você pode criar uma margem entre os novos objetos resultante da ação de divisão, ou pode fazer com que os novos objetos se sobreponham.



Este bitmap foi dividido em dois ao longo de uma linha à mão livre. O valor de margem foi especificado antes de cortar o bitmap.

Ao dividir um objeto usando a ferramenta **Faca**, o CorelDRAW permite escolher se deseja converter os contornos em objetos de curva ou mantê-los como contornos. Por padrão, o aplicativo escolhe automaticamente a opção que melhor preserva a aparência do contorno.

Quando dividir objetos que possuem linhas tracejadas, pontas de seta ou extremidades, a opção **Converter para objetos** preserva melhor a aparência do contorno. Quando você escolher a opção **Automática** para esses objetos, o CorelDRAW converte os contornos em objetos.



Parte superior: O contorno (uma linha tracejada com pontas de seta neste exemplo) foi convertido em objetos após a divisão, preservando a aparência original. Parte inferior: A opção Manter contornos foi usada, resultando em duas linhas com pontas de seta no início e no final.

Para dividir um objeto

1 Na caixa de ferramentas, clique na ferramenta **Faca**.

2 Na barra de propriedades, clique em um dos seguintes botões:

- **Modo de linha de dois pontos** — para dividir o objeto em uma linha reta. Para forçar a linha em incrementos de 15 graus, mantenha pressionado **Shift** + **Command**.
- **Modo à mão livre** — para dividir o objeto em uma linha à mão livre

3 Arraste através do objeto ou do grupo de objetos que você deseja dividir.

Você também pode

Dividir um objeto ao longo de uma linha de Bézier	Clique no botão do **Modo Bézier**  na barra de propriedades. Clique no local em que deseja começar a cortar o objeto, arraste a alça de controle até o local em que deseja posicionar o próximo nó e clique. Continue clicando para adicionar mais segmentos retos à linha. Para adicionar um segmento curvo, aponte para o local onde deseja posicionar o nó e arraste o mouse para formar a curva. Para forçar a linha em incrementos de 15 graus, mantenha pressionado **Shift** + **Command**.
Criar uma margem ou uma sobreposição entre os novos objetos	Na barra de propriedades, escolha **Margem** ou **Sobreposição** na caixa de listagem **Cortar extensão**. Digite um valor na caixa **Largura**.
Escolher as opções de contorno	Na barra de propriedades, escolha uma opção da caixa de listagem **Opções de contorno**.
Alterar de um modo para outro	Clique na ferramenta **Faca** e pressione **A**. O cursor muda para mostrar o modo selecionado atualmente — **Linha de dois pontos, Mão livre** ou **Bézier**. Observação: Não é possível alternar modos enquanto arrasta com a ferramenta **Faca**.



Ao dividir um objeto usando a ferramenta **Faca**, os novos objetos tornam-se objetos de curva.

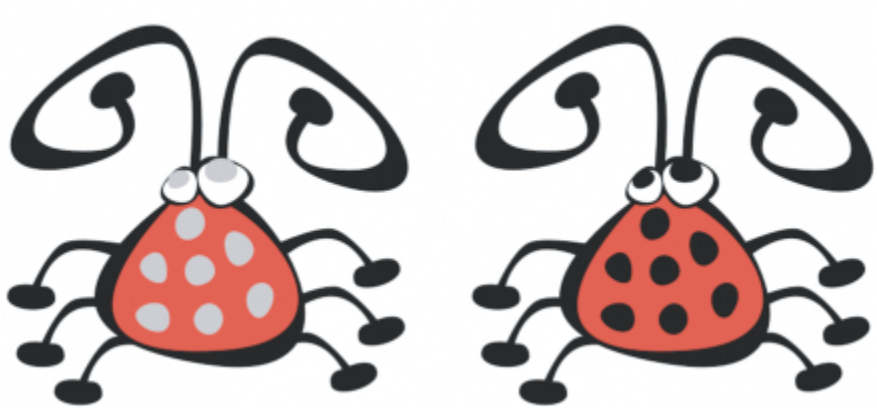
Aparar objetos

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.

Antes de aparar objetos, você deve decidir que objeto deseja aparar (o objeto de destino) e que objeto você deseja usar para realizar a aparagem (o objeto de origem). Por exemplo, para criar um corte em forma de estrela a partir de um objeto quadrado, a estrela é o objeto de origem porque você está usando-a para aparar o quadrado. O quadrado é o objeto de destino porque é o objeto que você deseja aparar. O objeto de origem apara a parte do objeto de destino que sobrepõe.

O objeto de destino retém seus atributos de preenchimento e contorno. Por exemplo, se você aparar um retângulo sobreposto por um círculo, a área do retângulo que estava coberta pelo círculo é removida, criando uma forma irregular.

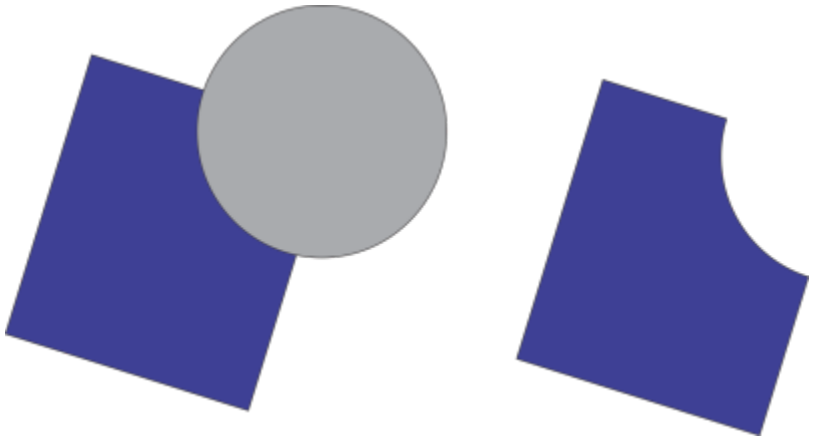
O CorelDRAW permite aparar objetos de diversas maneiras. Você pode usar um objeto de frente como objeto de origem para aparar um objeto atrás dele ou usar o objeto de fundo para aparar um objeto de frente. Também é possível remover áreas ocultas de objetos sobrepostos, de forma que somente as áreas visíveis 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).



A letra "A" é o objeto de frente usado para aparar o objeto de trás. Uma silhueta parcial da letra é criada no logo (direita).



O círculo é usado para cortar o retângulo.

Para aparar um objeto

1 Selecione os objetos de origem.

2 Mantenha pressionada a tecla **Shift** e clique no objeto de destino.

3 Clique em **Objeto** ▸ **Modelar** ▸ **Aparar**.

Se você selecionar com marca os objetos, o CorelDRAW vai aparar o objeto selecionado que está mais abaixo. Se você selecionar vários objetos individualmente, o último objeto selecionado é aparado.

Também é possível aparar objetos selecionando com marca os objetos de origem e de destino e clicando no botão **Aparar** na barra de propriedades.

Para aparar objetos de frente e de trás

1 Selecione com marca os objetos de origem e de destino.

2 Clique em **Objeto** ▸ **Formato** e depois clique em uma das opções a seguir:

- **Frente menos verso** — remove o objeto de trás do objeto da frente
- **Verso menos frente** — remove o objeto da frente do objeto de trás

É possível aparar o objeto de controle de um objeto PowerClip de modo que o objeto dentro do objeto PowerClip assuma a nova forma do recipiente do PowerClip. Para obter informações sobre objetos PowerClip, consulte "Objetos PowerClip" na página 276.

Objetos vinculados, como sombreamentos, texto em um caminho, misturas, contornos e extrusões, são convertidos em objetos de curva antes de serem aparados.

Para aparar áreas sobrepostas em objetos

1 Selecione com marca os objetos que deseja aparar.

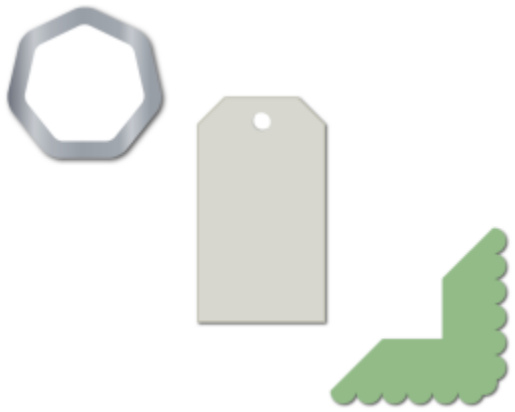
2 Clique em **Objeto** ▸ **Formato** ▸ **Simplificar**.

É possível aparar o objeto de controle de um objeto PowerClip de modo que o objeto dentro do objeto PowerClip assuma a nova forma.

Objetos vinculados, como sombreamentos, texto em um caminho, misturas, contornos e extrusões, são convertidos em objetos de curva antes de serem aparados.

Adicionar filetes, vieiras e chanfros a cantos

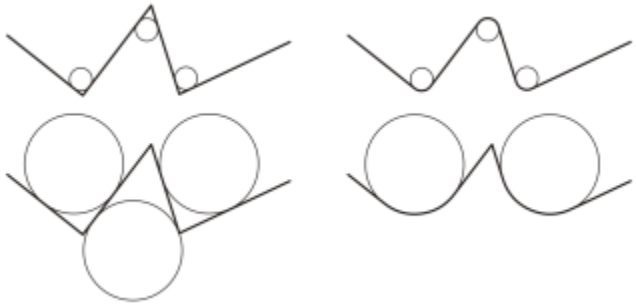
Você pode adicionar filetes, vieiras ou chanfros aos cantos de qualquer objeto de curva, seja ele originado de uma forma, linha, texto ou bitmap. Os filetes produzem cantos arredondados, as vieiras arredondam e invertem os cantos para criar um reentrância e as chanfraduras um canto com aparência plana. O CorelDRAW também permite visualizar os cantos antes de aplicar as alterações a eles. Para obter informações sobre como modificar os cantos de quadrados e retângulos, consulte "Retângulos e quadrados" na página 179.



Adicionar filetes, chanfros e vieiras aplicados a várias formas.

Ao modificar os cantos de uma forma não curva, a forma é automaticamente convertida em curvas. As alterações são aplicadas a todos os cantos, a menos que você selecione nós específicos. No entanto, é necessário converter manualmente um objeto em curvas utilizando o comando **Converter em curvas** para selecionar nós individuais. Não é possível adicionar filetes, vieiras ou chanfros a curvas suaves ou simétricas. O canto deve ser criado por dois segmentos retos ou curvos que fazem interseção em um ângulo de menos de 180 graus.

A operação não é aplicada aos cantos quando o valor dos filetes, vieiras e chanfros for muito alto. Isso acontece quando os segmentos de linha não são longos o bastante para aplicar a distância de raio ou chanfro. Ao definir valores para essas operações, leve em consideração que, embora os segmentos de linha possam parecer longos o suficiente no início da operação, eles encolhem conforme os valores de raio ou chanfro são aplicados ao objeto.



Neste exemplo, os círculos representam configurações de raio de filete. A fileira de cima mostra os filetes propostos à esquerda e os resultados dos filetes à direita. A fileira de baixo mostra os filetes propostos à esquerda, mas, nos resultados à direita, nem todos os cantos apresentam filetes. Depois que o primeiro filete é aplicado, o canto seguinte não pode ter filete porque o segmento de linha não é longo o bastante. Esse canto é ignorado e o filete é colocado no último canto.

Para arredondar os cantos de um objeto usando filetes

1 Siga um dos procedimentos abaixo:
- Selecione um objeto de curva usando a ferramenta **Seleção** .
- Selecione nós individuais em um objeto de curva usando a ferramenta **Forma** .

2 Clique em **Janela** ▸ **Inspetores** ▸ **Cantos**.

3 No inspetor **Cantos**, ative a opção **Filete**.

4 Digite um valor na caixa **Raio**.

O raio é usado para criar um arco circular, cujo centro é equidistante de cada um dos lados de um canto. Valores mais altos produzem cantos mais arredondados.



5 Clique em **Aplicar**.

O botão **Aplicar** ficará desativado se nenhum objeto ou nó válido for selecionado.

Se você tiver um quadrado ou um retângulo, também pode arredondar todos os cantos ao mesmo tempo arrastando um nó de canto em direção ao centro do objeto enquanto a ferramenta **Forma** está ativa. A forma não será convertida em curva se você usar este método.

Para adicionar vieiras a cantos de objetos

1 Siga um dos procedimentos abaixo:
- Selecione um objeto de curva usando a ferramenta **Seleção** .
- Selecione nós individuais em um objeto de curva usando a ferramenta **Forma** .

2 Clique em **Janela** ▸ **Inspetores** ▸ **Cantos**.

3 No inspetor **Cantos**, ative a opção **Vieira**.

4 Digite um valor na caixa **Raio**.
O valor do raio é medido a partir do ponto original do canto para criar um arco em vieira.



5 Clique em **Aplicar**.

O botão **Aplicar** ficará desativado se nenhum objeto ou nó válido for selecionado.

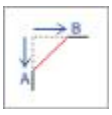
Para chanfrar cantos de objetos

1 Com a ferramenta **Seleção** , selecione o objeto.

2 Clique em **Janela** ▸ **Inspetores** ▸ **Cantos**.

3 No inspetor **Cantos**, ative a opção **Chanfro**.

4 Na área **Distância do chanfro**, digite um valor na caixa **A** para configurar o local em que deseja iniciar o chanfro em relação ao canto original.
Se você não quiser que os pontos de extremidades do chanfro estejam equidistantes do canto original, clique no botão **Bloquear** e digite um valor diferente na caixa **B**. Valores **A** e **B** são aplicados de acordo com a direção em que a linha é desenhada.



5 Clique em **Aplicar**.

Selecione nós individuais utilizando a ferramenta **Forma** . Primeiro é necessário converter manualmente o objeto em curvas usando o comando **Converter em curvas**.

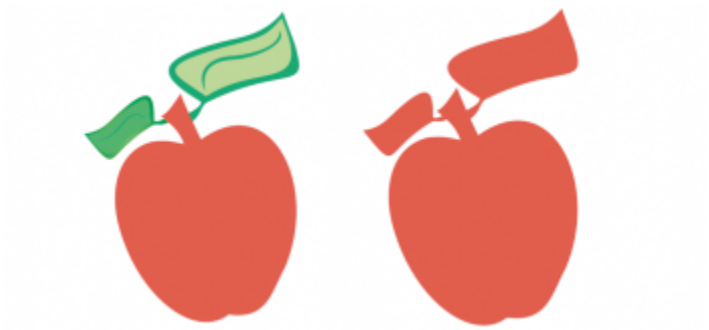
Soldar e fazer interseção de objetos

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.

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.

Para soldar objetos

1. Selecione o objeto ou os objetos de origem.
2. Mantenha pressionada a tecla **Shift** e clique no objeto de destino.
3. Clique em **Objeto** ▸ **Formato** ▸ **Soldar**.

O novo objeto possui as propriedades de preenchimento e de contorno do objeto de destino.

Também é possível soldar objetos selecionando com marca os objetos de origem e de destino e clicando no botão **Soldar** na barra de propriedades.

Para fazer a interseção de objetos

1 Selecione o objeto ou os objetos de origem.

2 Mantenha pressionada a tecla **Shift** e selecione o objeto de destino.

3 Clique em **Objeto** ▸ **Formato** ▸ **Interseção**.

O novo objeto, criado a partir das partes sobrepostas dos objetos de origem e de destino, possui as propriedades de preenchimento e de contorno do objeto de destino.

Também é possível fazer a interseção de objetos selecionando os objetos de origem e de destino e clicando no botão **Interseção** na barra de propriedades.

Para fazer a interseção de vários objetos

1 Selecione com marca o objeto ou os objetos de origem.

2 Mantenha pressionada a tecla **Shift** e clique em cada objeto de destino.

3 Clique em **Objeto** ▸ **Formato** ▸ **Interseção**.

Também é possível fazer a interseção de objetos selecionando com marca os objetos de origem e de destino e clicando no botão **Interseção** na barra de propriedades.

Objetos 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.



O retângulo é usado como um quadro, e a árvore é colocada no interior para criar um objeto PowerClip.

É possível criar objetos PowerClip mais complexos colocando-se um objeto PowerClip dentro de outro objeto PowerClip para produzir um objeto PowerClip aninhado. Você pode também copiar o conteúdo de um objeto PowerClip para outro objeto PowerClip.

Você pode criar uma moldura PowerClip vazia a partir de um objeto ou converter uma moldura PowerClip em um objeto. Criar molduras PowerClip vazias ou molduras de texto é útil quando você deseja definir o layout de seu documento antes de adicionar o conteúdo. Para obter mais informações sobre molduras de texto, consulte "Texto de parágrafo" na página 611. Depois de criara uma moldura PowerClip vazia, você pode adicionar conteúdos a ela. Você também pode adicionar conteúdos a uma moldura PowerClip que já contenha outro objeto.



Criar molduras PowerClip vazias ou molduras de texto é útil quando você deseja definir o layout de seu documento antes de adicionar conteúdos.

Depois de criar um objeto PowerClip, você pode selecionar, editar os conteúdos ou repor os conteúdos dentro da moldura. Sempre que um objeto PowerClip for selecionado, uma barra de ferramentas flutuante é exibida.



A barra de ferramentas PowerClip permite que você edite, selecione, extraia, bloqueie ou reponha os conteúdos na moldura. A barra de ferramentas é exibida sempre que um objeto PowerClip é selecionado.

Você pode bloquear os conteúdos PowerClip para que quando a moldura for movida, o conteúdo se mova junto com esta. Se desejar excluir os conteúdos de um objeto PowerClip ou modificá-los sem afetar a moldura, você pode extrair os conteúdos.

É possível definir o comportamento padrão para conteúdo de desenho para quadros PowerClip, centralizando o novo conteúdo e marcando quadros PowerClip vazios.

Para criar um objeto PowerClip

1 Selecione o objeto que você deseja usar com o conteúdo do PowerClip.

2 Clique em **Objeto** ▸ **PowerClip** ▸ **Colocar na moldura**.

3 Desenhe o objeto que deseja usar como moldura.

Se deseja criar um objeto PowerClip aninhado, arraste o objeto PowerClip para dentro de outro objeto PowerClip e mantenha pressionada a tecla **W** enquanto solta o botão do mouse para colocar o objeto dentro da moldura.

Você também pode pressionar Control e clicar em um objeto ou grupo de objetos, clicar em **PowerClip em** e, a seguir, clicar no objeto que você deseja usar como recipiente.

Se o conteúdo estiver posicionado de maneira que fique para fora moldura em sua posição atual, este é centralizado automaticamente na moldura a fim de se tornar visível. Para alterar esta configuração, clique no menu do **CorelDRAW** ▸ **Preferências** ▸ **CorelDRAW**, escolha **PowerClip** no painel esquerdo e defina as opções que deseja na área de **conteúdo Centralização automática de novo**.

Para criar uma moldura PowerClip vazia

1 Selecione o objeto que deseja usar como moldura.

2 Clique em **Objeto** ▸ **PowerClip** ▸ **Colocar na moldura PowerClip vazia**.

Você também pode pressionar Control e clicar no objeto, selecionar **Tipo de moldura** e clicar em **Criar moldura PowerClip vazia**.

Para adicionar conteúdo a uma moldura PowerClip

1 Arraste um objeto para a moldura PowerClip.
Quando o objeto se aproxima da moldura, esta é realçada.

2 Siga um dos procedimentos abaixo:

- Para adicionar o objeto a um quadro do PowerClip vazio, solte o botão do mouse.
- Para adicionar o objeto a um recipiente do PowerClip completo, mantenha pressionada a tecla **W** enquanto solta o botão do mouse.

Você também pode arrastar o conteúdo para o recipiente do PowerClip diretamente do inspetor **Ativos** Corel CONNECT.

Se o conteúdo estiver posicionado de maneira que fique para fora moldura em sua posição atual, este é centralizado automaticamente na moldura a fim de se tornar visível. Para alterar esta configuração, clique no menu do **CorelDRAW** ▸ **Preferências** ▸ **CorelDRAW**, escolha **PowerClip** no painel esquerdo e defina as opções que deseja na área de **conteúdo Centralização automática de novo**.

Para converter um quadro do PowerClip novamente em um objeto

- Pressione Control e clique na moldura PowerClip, selecione **Tipo de moldura** e clique em **Remover moldura**.



Se a moldura contiver conteúdo, este será excluído quando a moldura for revertida para um objeto regular. Para evitar perder o conteúdo, você pode, primeiramente, extraí-lo do objeto PowerClip.

Para selecionar o conteúdo de um objeto PowerClip

1. Selecione o objeto PowerClip.
   A barra de ferramentas PowerClip é exibida.
2. Clique no botão **Selecionar conteúdos** na barra de ferramentas PowerClip.

Para posicionar os conteúdos em uma moldura PowerClip

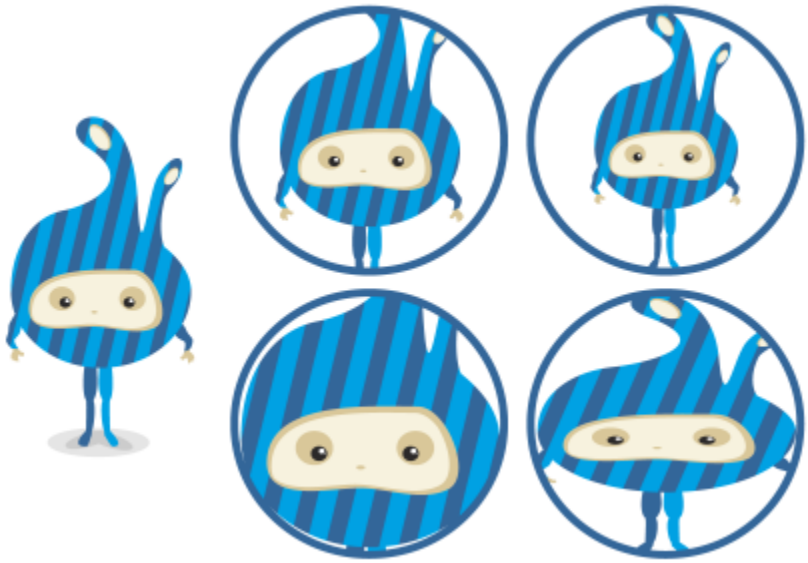
1. Selecione um objeto PowerClip.
2. Execute uma tarefa da tabela a seguir.

Para	Faça o seguinte
Centralizar os conteúdos na moldura PowerClip	Clique em **Objeto** ▸ **PowerClip** ▸ **Centralizar** .
Ajustar os conteúdos proporcionalmente na moldura PowerClip	Clique em **Objeto** ▸ **PowerClip** ▸ **Ajustar proporcionalmente**. O conteúdo é redimensionado a fim que de que sua maior dimensão caiba na moldura. O conteúdo não é distorcido, e sua proporção é preservada. Todo o conteúdo é visível, mas pode haver áreas vazias na moldura.
Preencher a moldura PowerClip proporcionalmente	Clique em **Objeto** ▸ **PowerClip** ▸ **Preencher proporcionalmente**. O conteúdo é redimensionado a fim que este preencha a moldura sem ser distorcido. A proporção do conteúdo é preservada. A moldura está cheia, mas pode haver partes do conteúdo que estejam para fora da moldura e não estão visíveis.
Preencha a moldura PowerClip esticando os conteúdos	Clique em **Objeto** ▸ **PowerClip** ▸ **Esticar para preencher**. O conteúdo é redimensionado e distorcido a fim que este preencha a moldura. A proporção do conteúdo não é preservada. A moldura está cheia, e todo o conteúdo está visível.



Os comandos **Ajustar proporcionalmente**, **Preencher proporcionalmente** e **Esticar para preencher** modificam os conteúdos PowerClip. O conteúdo permanece modificado mesmo se você extraí-lo da moldura.

Você também pode posicionar os conteúdos clicando no botão de seta na barra de ferramentas PowerClip e clicando em um comando.



Exemplos de conteúdos PowerClip posicionados através do uso dos seguintes comandos: Centralizar conteúdos (topo à esquerda), Ajustar conteúdos proporcionalmente (topo à direita), Preencher a moldura proporcionalmente (inferior à esquerda) e Esticar os conteúdos para preencher a moldura (inferior à direita).

Para copiar o conteúdo de um objeto PowerClip

1 Selecione um objeto.

2 Clique em **Objeto** ▸ **PowerClip** ▸ **Copiar PowerClip de**.

3 Clique em um objeto PowerClip.

Para editar o conteúdo de um objeto PowerClip

1 Selecione um objeto PowerClip.

2 Clique em **Objeto** ▸ **PowerClip** ▸ **Editar PowerClip**.

3 Edite o conteúdo do objeto PowerClip.

4 Clique em **Objeto** ▸ **PowerClip** ▸ **Encerrar Editar PowerClip**.

Durante a edição do conteúdo, a moldura aparece no modo Aramado e não pode ser selecionado ou editado.

Você também pode clicar duas no objeto PowerClip para ativá-lo para edição ou selecione o objeto PowerClip e clique no botão **Editar** na barra de ferramentas PowerClip. Quando você concluir a edição dos conteúdos, clique no botão **Concluir**.

Para bloquear ou desbloquear o conteúdo de um objeto PowerClip

1 Selecione um objeto PowerClip.

2 Clique em **Objeto** ▸ **PowerClip** ▸ **Bloquear conteúdos para PowerClip**.



Se você mover a moldura enquanto o conteúdo estiver desbloqueado, este permanecerá estacionário e não ficará visível até que você mova a moldura sobre ele.



Você também pode pressionar Control e clicar no objeto PowerClip e clicar em **Bloquear conteúdos para PowerClip**, ou você pode selecionar o objeto PowerClip e clicar no botão **Bloquear conteúdos** na barra de ferramentas PowerClip.

Para extrair o conteúdo de um objeto PowerClip

1 Selecione um objeto PowerClip.

2 Clique em **Objeto** ▸ **PowerClip** ▸ **Extrair conteúdo**.

Os conteúdos permanecem no mesmo local, mas este está separado da moldura. A moldura PowerClip permanece uma moldura vazia.



Você deve extrair o conteúdo de cada nível de um PowerClip aninhado separadamente.



Você também pode selecionar o objeto PowerClip e clicar no botão **Extrair conteúdo** na barra de ferramentas PowerClip.

Para ajustar opções para molduras PowerClip

1 Clicar no menu **CorelDRAW** ▸ **Preferências** ▸ **CorelDRAW**.

2 No painel esquerdo da caixa de diálogo que aparece, clique **PowerClip**.

3 Execute uma tarefa da tabela a seguir.

Para	Faça o seguinte
Ajuste o padrão para arrastar conteúdo para uma moldura PowerClip	Na caixa de listagem **Arrastar conteúdo dentro do PowerClip**, escolha **PowerClip com conteúdo** ou **PowerClip vazio** e escolha uma das opções abaixo: • **Ignorar moldura PowerClip** — coloca o conteúdo no topo do PowerClip ao invés de dentro dela • **Adicionando conteúdo ao PowerClip** • **Substituir conteúdo existente** (disponível apenas em molduras PowerClip com conteúdo)
Ajustar atitude patrão para centralizar novo conteúdo na moldura PowerClip	Na área **Auto Centralizar Novo Conteúdo** escolha uma das opções seguintes: • **Quando o conteúdo estiver fora da moldura** — centraliza apenas conteúdo que estiver fora da área do PowerClip e que caso contrário não será visível • **Sempre** — sempre centraliza novo conteúdo

Para	Faça o seguinte
	• **Nunca**— desliga a centralização automática
Marca moldura PowerClip vazia	Habilita a caixa de marcação **Mostrar linhas em molduras PowerClip vazias** e escolhe uma dessas opções: • **Sempre (incluindo imprimir e exportar)** — mostra linhas em molduras PowerClip vazias na tela e em documentos exportados ou impressos • **Apenas na tela** — mostra linhas apenas em molduras PowerClip vazias na tela

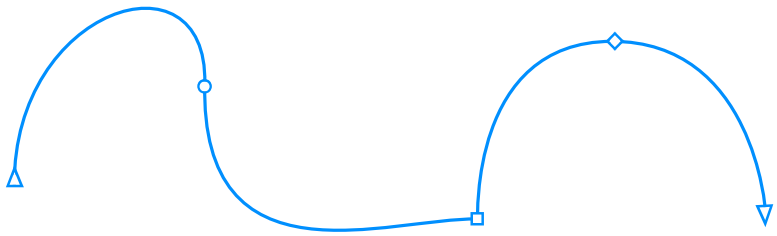
Opções para nós, alças e visualizações

A página **Nós e indicadores** da caixa de diálogo **Opções Preferências** permite personalizar a aparência de nós, alças e visualizações de vetor de acordo com suas preferências, facilitando a edição de nós e a aplicação de efeitos e transformações de vetores.

Configurações gerais

Você pode alterar o tamanho e a forma dos nós e pode optar por ocultar ou mostrar a direção da curva ao editar. Três tamanhos predefinidos estão disponíveis para nós e alças: pequeno, médio e grande.

Por padrão, cada um dos três tipos de nó tem uma forma diferente. Os nós de cúspides aparecem como quadrados, os nós suaves aparecem como círculos e os nós simétricos aparecem como losangos. Você pode alterar a forma de qualquer tipo de nó, escolhendo as formas, como triângulos, losangos, círculos e polígonos. Para obter informações sobre os diferentes tipos de nós, consulte "Tipos de nós" na página 239.

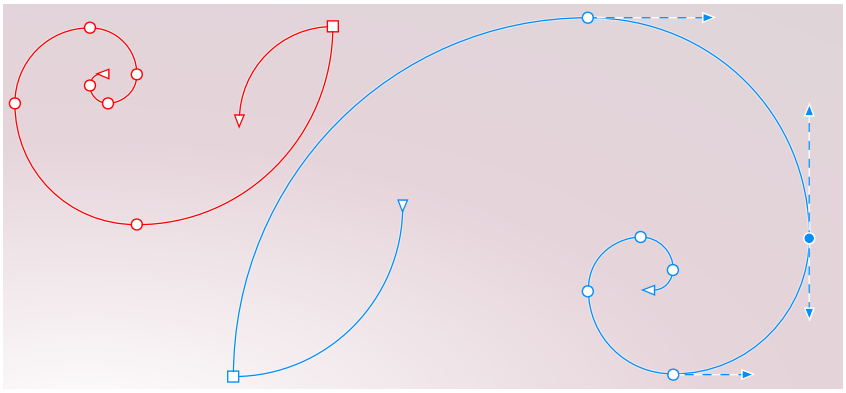


Por padrão, cada tipo de nó é exibido com uma forma diferente - círculo, quadrado ou losango. A direção da curva é mostrada pela orientação dos nós de extremidade.

A ferramenta **Forma** geralmente é usada para selecionar e mover nós. É possível habilitar o rastreamento de nós para selecionar e mover nós, usando a ferramenta **Seleção** , **Mão livre** , **Polilinha** , ou **Bézier** .

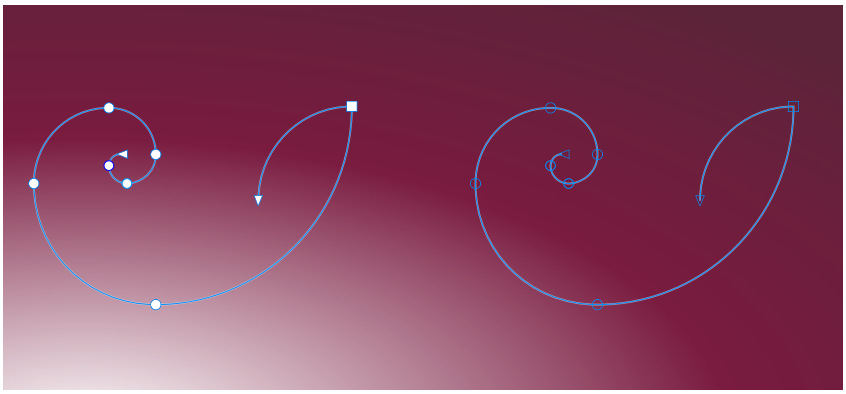
Configurações de cores

O esquema de cores Padrão usa o azul como a cor principal e o vermelho como a cor secundária para exibir nós, alças de controle e visualizações enquanto você está editando. A cor principal é usada na primeira curva selecionada. Quando você seleciona curvas adicionais com a ferramenta **Forma**, elas são exibidas em vermelho, a cor secundária. Além disso, o esquema de cores Padrão aplica um destaque branco para melhorar a visibilidade. Essa cor de realce branca também é usada para preencher nós não selecionados e fazer visualizações de vetores se destacarem. Você também pode optar por mostrar os nós não selecionados sem um preenchimento.



Com o esquema de cores Padrão, a cor principal de nós, alças e visualizações é azul (direita). A cor secundária, vermelha, é usada para a curva adicional selecionada com a ferramenta Forma (à esquerda). Os nós não selecionados são preenchidos com branco, a cor de realce.

Quando nós e alças ficam difíceis de ver em fundos mais complexos, você pode usar uma tecla de atalho (**Command+Shift+I**) para substituir a cor principal pela cor secundária e vice-versa. Você também pode alternar entre mostrar nós não selecionados com e sem um preenchimento usando uma tecla de atalho (**Command+Shift+G**).



Nós não selecionados são exibidos com um preenchimento (à esquerda) e sem um preenchimento (à direita).

Você pode criar um esquema de cores personalizado, alterando as cores principal e secundária. Além disso, você pode ocultar o destaque das visualizações. Para distinguir os tipos de nó com mais facilidade, você pode definir o aplicativo para exibir cada tipo de nó com uma cor diferente.

Para definir opções gerais para nós, alças e visualizações

1. Clicar no menu **CorelDRAW** ▸ **Preferências** ▸ **CorelDRAW**.
2. No painel esquerdo da caixa de diálogo que aparece, clicar em **Nós e alças**.
3. Realize qualquer uma das tarefas na tabela a seguir.

Para	Faça o seguinte
Alterar o tamanho do nó	Escolha um tamanho na caixa de listagem **Tamanho do nó**.
Alterar as formas de nós	Nas caixas de listagem **Forma do nó**, escolha uma forma para cada tipo de nó: cúspide, suave e simétrico.

Para	Faça o seguinte
Reverter para as formas de nó padrão	Ao lado das caixas de listagem **Forma dos nós**, clique em **Redefinir**.
Exibir ou ocultar a direção das curvas selecionadas	Habilite ou desabilite a caixa de seleção **Mostrar direção da curva ao editar**.
Selecione e mova os nós usando a ferramenta **Seleção**  , **Mão livre**  , **Polilinha**  ou **Bézier** 	Habilite a caixa de seleção **Habilitar rastreamento de nós**.
Mostrar nós não selecionados sem preenchimento	Desmarque a caixa de seleção **Mostrar nós com preenchimento não selecionados**.

Para mudar as configurações de cor dos nós, alças e visualizações usando teclas de atalho

1 Selecione os nós desejados com a ferramenta **Forma**.
2 Execute uma tarefa da tabela a seguir.

Para	Faça o seguinte
Substituir a cor principal pela cor secundária e vice-versa	Pressione **Command+Shift+I**.
Alternar entre mostrar nós não selecionados com um preenchimento e sem um preenchimento	Pressione **Command+Shift+G**.

Para escolher um esquema de cores

1 Clicar no menu **CorelDRAW** ▸ **Preferências** ▸ **CorelDRAW**.
2 No painel esquerdo da caixa de diálogo que aparece, clicar em **Nós e alças**.
3 Na área **Cores**, escolha um dos seguintes esquemas de cores na caixa de listagem **Esquema de cores**:
   • **Padrão**
   • **Personalizar**



Os controles abaixo da caixa de listagem **Esquema de cores** só são disponibilizados depois que você escolhe **Personalizado** na caixa de listagem **Esquema de cores**.

Para criar um esquema de cores personalizado para nós, alças e visualizações

1 Clicar no menu **CorelDRAW** ▸ **Preferências** ▸ **CorelDRAW**.
2 No painel esquerdo da caixa de diálogo que aparece, clicar em **Nós e alças**.
3 Na área **Cores**, selecione **Personalizado** na caixa de listagem **Esquema de cores**.
4 Abra os seguintes seletores de cor e escolha uma cor:
   • **Cor principal** — usado em nós e alças quando um objeto é selecionado para edição. Quando você seleciona vários objetos para edição, a cor principal é usada para os nós e alças do primeiro objeto selecionado
   • **Cor secundária** — usado em nós e alças quando objetos adicionais são selecionados para edição com a ferramenta **Forma** ou quando você está editando efeitos de vetor como extrusões

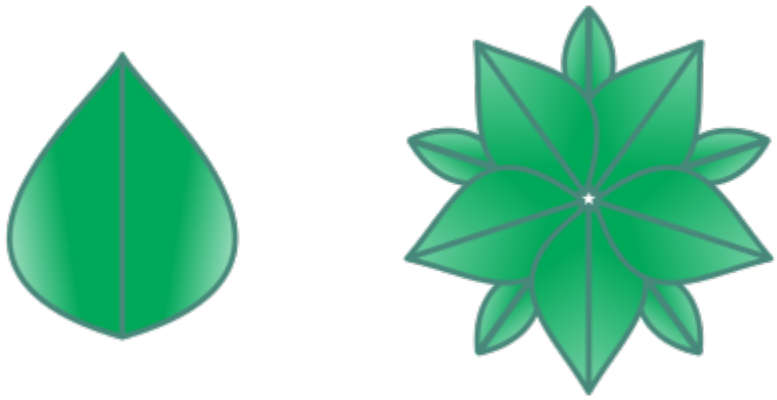
Você também pode

Ocultar a cor de realce nas visualizações de vetor	Desative a caixa de seleção **Mostrar destaque**.
Exibir cada tipo de nó com uma cor diferente	Ativar a caixa de seleção **Mostrar tipos de nó em cores diferentes**.
Reverter para as cores principal e secundária padrão	Clique em **Redefinir** ao lado de **Cor principal** e do seletor **Cor secundária**. O botão **Redefinir** está disponível apenas para esquemas de cores personalizadas.

Desenho simétrico

CorelDRAWPermite que você crie objetos e projetos simétricos em tempo real, tornando-se mais produtivo, automatizando processos que são normalmente muito demorados. Se você deseja criar objetos simétricos simples ou um projeto caleidoscópico complexo, o modo de desenho Simetria fornece os controles de que você precisa para realizar sua tarefa.

Você pode incluir objetos de vetor e bitmap em seus projetos simétricos.



Exemplos de um projeto simétrico simples e mais complexo que usam objetos de vetor



Um projeto simétrico que usa bitmaps

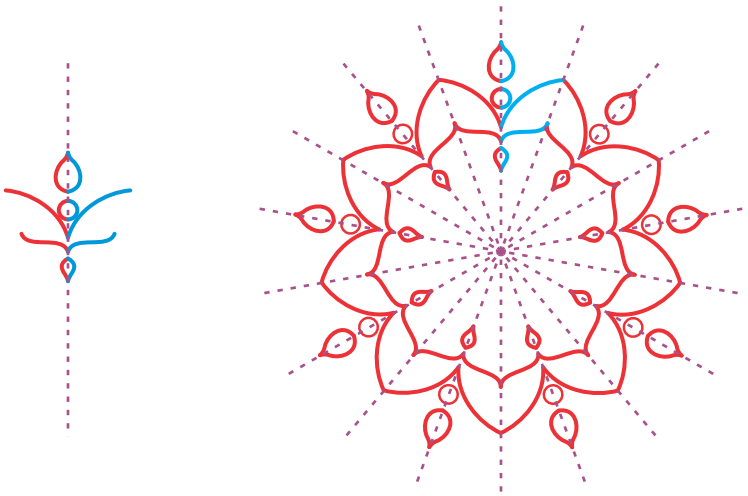
Esta seção contém os seguintes tópicos:

- "Criar simetria" (página 288)
- "Editar simetria" (página 290)
- "Combinar curvas em grupos de simetria" (página 295)
- "Remover a simetria e quebrar vínculos de simetria" (página 296)

Criar simetria

Para criar simetria, você pode converter um objeto existente em um grupo de simetria, ou começar do zero, desenhando objetos no modo de simetria. Os objetos que você converte ou desenha são conhecidos como objetos primários; os objetos gerados pela simetria são conhecidos como cópias do objeto.

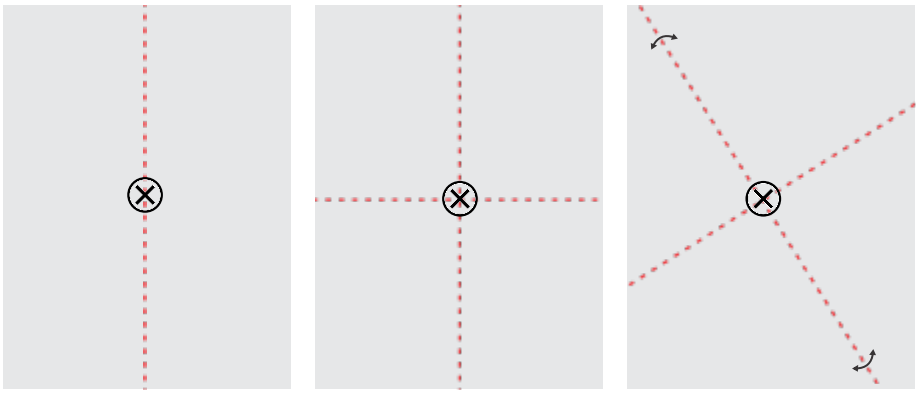
CorelDRAW oferece a simetria do espelhamento, para que você crie formas idênticas e curvas que são espelhadas ou refletidas em um conjunto de planos. No modo de simetria de espelhamento padrão, objetos primários são refletidos ao longo de uma única linha de simetria. Se você deseja criar um projeto mais complexo, pode adicionar mais linhas de simetria.



Simetria de linha única (esquerda); simetria de várias linhas (direita)

Ao criar um grupo de simetria do zero, você pode começar por configurar os planos de simetria. Você pode adicionar mais linhas de simetria para criar mais cópias do objeto. Além disso, você pode reposicionar e girar as linhas de simetria arrastando-as na janela de desenho ou especificando valores na barra de propriedades. Cada grupo de simetria possui um centro de simetria, que é indicado por um cursor circular

quando a linhas de simetria estão selecionadas. Com a simetria de várias linhas, o ponto de interseção das linhas de simetria é o centro da simetria. Linhas de simetria são giradas sobre o centro da simetria. Para mover o centro da simetria, arraste-o ou especifique seu local exato usando coordenadas x e y.



Da esquerda para a direita: Linha de simetria padrão, adicionando uma linha de simetria, girando as linhas de simetria.

Para obter informações sobre como editar grupos de simetria, consulte "Editar simetria" na página 290.

Para criar um grupo de simetria pelos objetos

1 Selecione ou desenhe uma curva ou forma.

2 Clique em **Objeto** ▸ **Simetria** ▸ **Criar nova simetria**.

Uma linha de simetria aparece na janela de desenho, e o objeto primário é duplicado e espelhado.

Edite o objeto primário ou adicione mais objetos.

3 Clique em **Objeto** ▸ **Simetria** ▸ **Concluir edição de simetria**.

Para espelhar com precisão um objeto que tenha um contorno caligráfico, primeiro você deve vincular a espessura do contorno ao tamanho do objeto. Para fazer isso, selecione o objeto, clique duas vezes no ícone **Contorno** , na barra de status e na caixa de diálogo **Caneta de contorno**, marque a caixa de seleção **Escala com objeto**.

Você também pode criar um grupo de simetria a partir de um objeto pressionando Control e clicando no objeto e depois em **Criar nova simetria**.

Você pode criar um grupo de simetria de várias formas e curvas.

Para criar um grupo de simetria espelhado desde o início

1 Clique em **Objeto** ▸ **Simetria** ▸ **Criar nova simetria**.

Para adicionar mais linhas de simetria para um grupo de simetria mais complexo, digite um número na caixa **Espelhar linhas**, na barra de propriedades. Você pode usar até 12 linhas de simetria.

Você também pode ajustar as linhas de simetria. Para obter mais informações, consulte "Para configurar planos de simetria" na página 289.

2 Desenhe uma curva ou forma.

Para configurar planos de simetria

1 Clique em **Objeto** ▸ **Simetria** ▸ **Criar nova simetria**.

Se você deseja alterar os planos de simetria em um grupo de simetria existente, clique em **Objeto** ▸ **Simetria** ▸ **Editar simetria**.

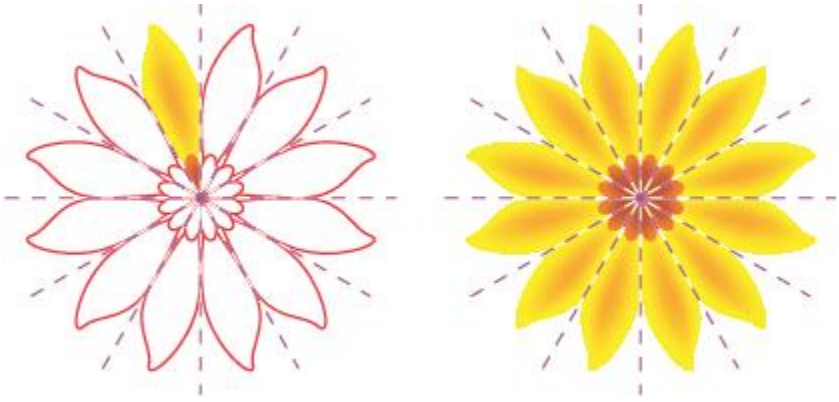
2 Execute uma tarefa da tabela a seguir.

Para	Faça o seguinte
Especificar o número de linhas de simetria	Digite um número na caixa **Espelhar linhas** na barra de propriedades. Você pode adicionar até 12 linhas de simetria.
Reposicionar uma linha de simetria	Usando a ferramenta **Seleção** , arraste a linha de simetria na janela de desenho.
Girar uma linha de simetria	Usando a ferramenta **Seleção** , clique na linha de simetria duas vezes e arraste uma alça de rotação. Dica: Para girar uma linha de simetria, digite um valor na caixa **Ângulo de rotação** na barra de propriedades.
Especificar o centro da simetria	Digite valores nas caixas **X** e **Y**. Esta ação reposiciona as linhas de simetria.

Editar simetria

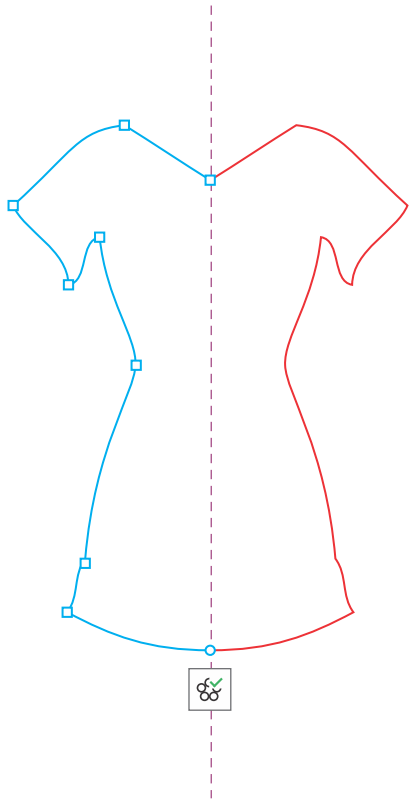
Você pode editar grupos de simetria destas maneiras: editando os objetos no grupo de simetria; adicionando, reposicionando e girando as linhas de simetria; editando o grupo de simetria como uma única entidade.

Ao editar um grupo de simetria, você pode visualizar apenas o contorno das cópias de objeto para uma renderização mais rápida. Essa visualização facilita identificar os objetos primários. Você também pode visualizar as cópias de objetos como objetos inteiros com os mesmos preenchimentos, contornos e efeitos que são aplicados aos objetos primários. Você pode alternar rapidamente entre os dois modos de visualização. Para avaliar os resultados mais facilmente, você também pode ocultar as linhas de simetria.



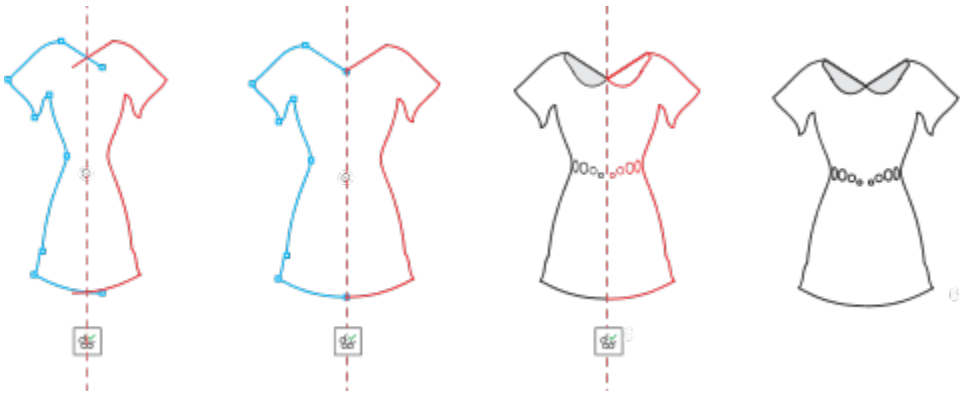
Visualizar cópias do objeto como contornos (esquerda) e objetos inteiros (direita)

Você pode usar a ferramenta **Seleção** e a **Forma** para modificar os objetos em um grupo de simetria. Quando você remodela os objetos primários com a ferramenta **Forma**, as visualizações vetoriais aparecem na cor padrão primária, e os contornos de cópia do objeto aparecem na cor padrão secundária. Para obter informações sobre essas cores de visualização e como alterá-las, consulte "Opções para nós, alças e visualizações" na página 282.



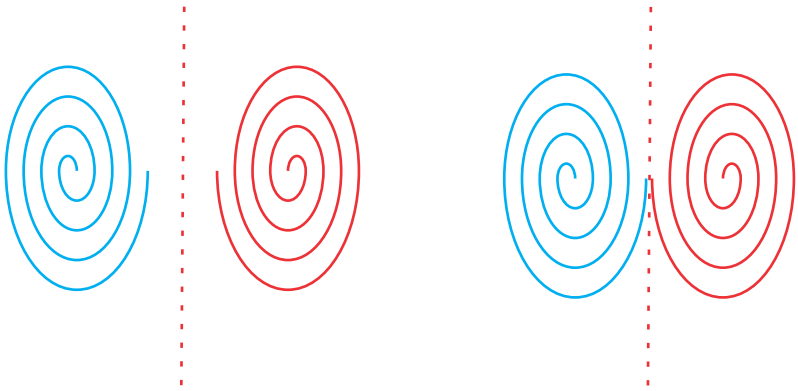
As visualizações vetoriais dos objetos primários aparecem na cor padrão primária quando você remodela objetos com a ferramenta Forma.

Você pode aplicar preenchimentos, efeitos e transparências aos objetos primários. Todas as alterações feitas nos objetos primários são refletidas nas cópias de objeto. Você pode adicionar objetos ao grupo de simetria e excluir objetos que não são mais necessários. Além disso, você pode arrastar objetos para um grupo de simetria, mesmo se o grupo não estiver no modo Editar simetria.

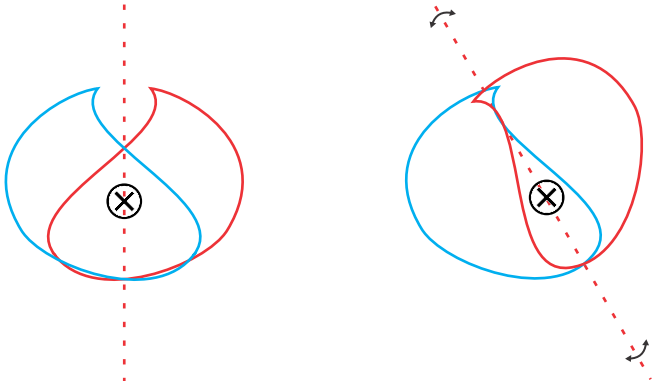


Editar um grupo de simetria

Modificar linhas de simetria afeta como os elementos no grupo de simetria estão posicionados e orientados. Você pode adicionar mais linhas de simetria para mais cópias do objeto. Além disso, você pode mover linhas de simetria para aumentar ou diminuir a distância entre os objetos primários e as cópias de objetos; e você pode girar as linhas de simetria. Para obter mais informações, consulte "Para configurar planos de simetria" na página 289.

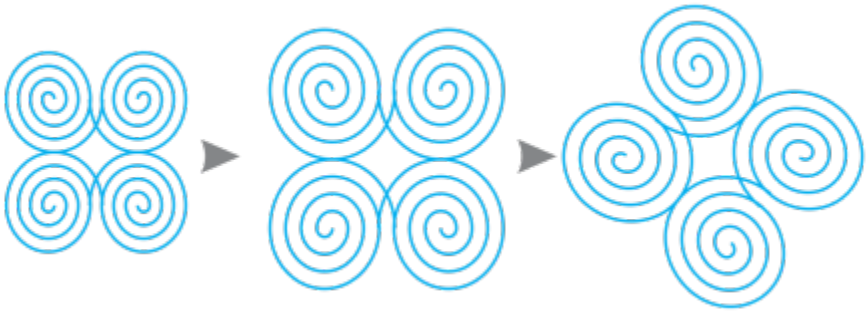


Mova a linha de simetria para alterar a distância entre objetos primários e cópias de objetos.



Girar a linha de simetria

Assim como ocorre com qualquer grupo de objetos, você pode mover, girar e dimensionar a simetria como uma única entidade, preservando o relacionamento espacial entre seus elementos. Você também pode aplicar preenchimentos e transparências a todo o grupo de simetria, e pode modificar as propriedades de contorno.



O grupo de simetria à esquerda é dimensionado (meio) e, em seguida, girado (à direita) com a ferramenta Seleção.

Quando você edita um grupo de simetria, é fácil ajustar objetos à linha de simetria, porque o comando **Exibir ▸ Alinhar a ▸ Linhas de simetria** é ativado por padrão. Esse recurso ajuda a fundir curvas abertas e a criar formas fechadas em seu projeto simétrico. Se você não quiser que os objetos que você edita se ajustem à linha de simetria, pode desativar o alinhamento para linhas de simetria.

Para editar objetos de um grupo de simetria

1 Selecione um grupo de simetria.

Uma barra de ferramentas flutuante aparece abaixo da barra de propriedades.

2 Clique em **Editar** na barra de ferramenta.

3 Edite os objetos primários do grupo usando a ferramenta **Forma** e a ferramenta **Seleção**. Você também pode aplicar preenchimentos e transparências, e aplicar efeitos, como contornos, envelopes, misturas e distorções.

4 Adicione e exclua objetos conforme necessário.

5 Clique em **Concluir** da barra de ferramentas.

Você também pode

Exibir cópias do objeto como contornos ou objetos inteiros	Clique no botão **Mostrar visualização em tela cheia** na barra de propriedades para ativá-lo.
Mostrar ou ocultar linhas de simetria	Clique no botão **Mostrar linhas de simetria** na barra de propriedades para ativá-lo.

Você pode começar a editar um grupo de simetria, clicando duas vezes nele ou clicando em **Objeto** ▸ **Simetria** ▸ **Editar simetria**. Você também pode acessar o modo **Editar simetria** clicando em um grupo de simetria e mantendo pressionada a tecla **Command**.

Você também pode terminar de editar um grupo de simetria clicando em **Objeto** ▸ **Simetria** ▸ **Concluir edição de simetria**.

Para arrastar um objeto para um grupo de simetria que contém objetos

- Arraste o objeto pelo grupo de simetria, mantenha pressionada a tecla **W** e solte o botão do mouse.

Para arrastar um objeto para uma área vazia do grupo de simetria

- Arraste o objeto pelo grupo de simetria e solte o botão do mouse.

Para editar um grupo de simetria como uma entidade única

1 Com a ferramenta **Seleção**, clique no grupo de simetria.

2 Execute uma tarefa da tabela a seguir.

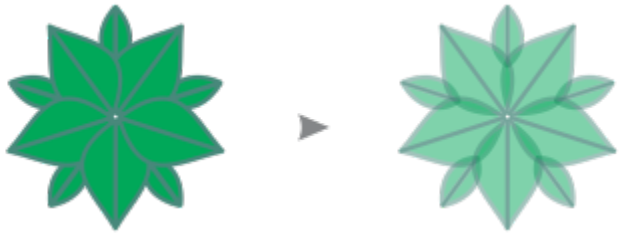
Para	Faça o seguinte
Mover o grupo de simetria	Arraste-o para uma nova localização na janela de desenho.
Dimensionar o grupo de simetria	Arraste a alça de seleção de um dos cantos.
Girar o grupo de simetria	Clique no grupo de simetria novamente para exibir as alças de rotação e arraste uma delas.
Aplicar um preenchimento ao grupo de simetria	Clique na ferramenta **Preenchimento interativo** e arraste ao longo do grupo de simetria.

Para	Faça o seguinte
	Aplicar um preenchimento a um grupo de simetria muda o preenchimento de cada objeto no grupo de simetria. Preenchimentos de padrão de bitmap e vetor não são refletidos.



Aplicar um preenchimento a um grupo de simetria

Aplicar uma transparência ao grupo de simetria	Clique na ferramenta **Transparência**, e escolha as configurações de transparência na barra de propriedades.



Aplicar uma transparência uniforme a um grupo de simetria

A transparência substitui todas as transparências que podem ter sido aplicadas a objetos individuais no grupo.

Transparências de padrão de bitmap e vetor não são refletidas.

Adicionar um contorno a um grupo de simetria	Clique duas vezes no ícone **Contorno** na barra de status e defina as propriedades do contorno na caixa de diálogo **Caneta de contorno**. Para obter mais informações sobre contornos, consulte "Formatar linhas e contornos" na página 156.

Adicionar contorno a um grupo de simetria muda o contorno de cada objeto no grupo de simetria.



Para preservar a simetria, inclinar e estender um grupo de simetria não são permitidos.

Você pode mover, dimensionar e girar um grupo de simetria com precisão usando os controles da barra de propriedades.

Para desativar o alinhamento às linhas de simetria

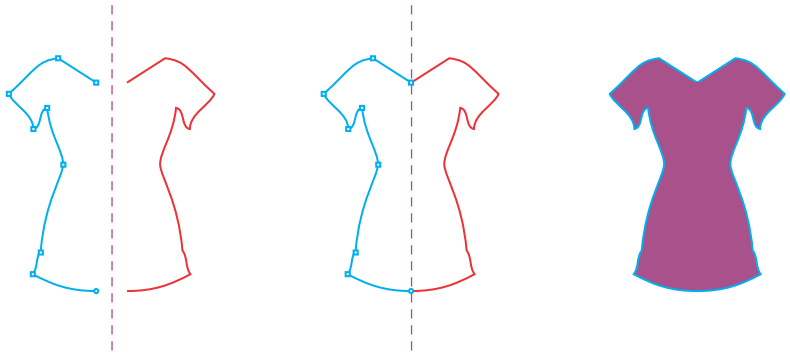
- No modo Editar simetria, clique em **Exibir** ▸ **Alinhar a** ▸ **Linhas de simetria**.

Desabilitar o alinhamento às linhas de simetria torna difícil fundir curvas em grupos de simetria.

Para obter mais informações sobre as opções de alinhamento, consulte "Alinhar objetos" na página 347.

Combinar curvas em grupos de simetria

Se você deseja aplicar um preenchimento a uma curva aberta e sua cópia espelhada, precisa combiná-los em uma única curva. Para que essa combinação aconteça, os pontos finais das curvas devem ser alinhados com a linha de simetria.



Da esquerda para a direita: Criação de uma curva aberta; alinhamento dos pontos finais à linha de simetria; preenchimento da curva combinada.

Quando duas curvas são combinadas, o preenchimento da curva primária é aplicado à curva refletida. No entanto, nós serão exibidos somente na curva primária do objeto combinado. Você pode ajustar a forma do objeto combinado ao manipular os nós da curva primária.

Para combinar curvas abertas em um grupo de simetria

1. Clique em **Objeto** ▸ **Simetria** ▸ **Editar simetria**.
2. Clique na curva aberta que você deseja combinar com sua cópia espelhada.

   Se os pontos finais da curva não se encontrarem na linha de simetria, arraste-os com a ferramenta **Forma** até que se alinhem à linha de simetria. Se for difícil alinhar os pontos finais da curva primária à linha de simetria, verifique se o comando **Linhas de simetria** está ativado (**Exibir** ▸ **Alinhar a** ▸ **Linhas de simetria**).
3. Na barra de propriedades, clique no botão **Combinar curvas abertas** .

Apenas a curva selecionada definida é combinada em um único objeto. Curvas abertas não selecionadas não são afetadas.

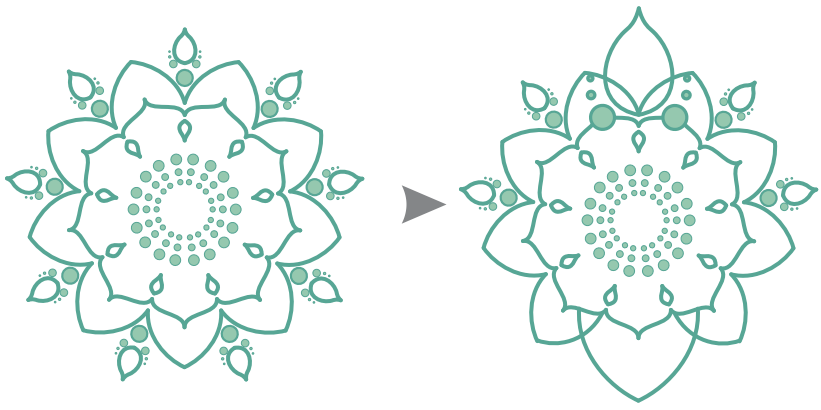
Você pode desfazer a combinação clicando no botão **Combinar curvas abertas**, na barra de propriedades, para desabilitá-lo.

Remover a simetria e quebrar vínculos de simetria

Se você deseja excluir todas as cópias de objeto de um grupo de simetria e manter apenas os objetos primários, pode remover a simetria.

Da esquerda para a direita: Grupo de simetria no modo Editar; o grupo de simetria no modo Normal; a simetria é removida, deixando apenas os objetos primários.

Após a conclusão de um grupo de simetria, você pode querer tornar assimétricos alguns dos seus elementos. Para isso, você precisa quebrar o vínculo do grupo de simetria, transformando-o em um grupo regular de objetos. Você pode então editar objetos individuais no grupo.



O vínculo de simetria é quebrado no grupo de simetria no lado esquerdo. Em seguida, alguns objetos são redimensionados e outros objetos são excluídos (direita).

Para remover a simetria de um grupo de simetria

1 Selecione um grupo de simetria.

2 Clique no botão **Remover** na barra de ferramentas flutuante que aparece abaixo da barra de propriedades.
Todas as cópias do objeto são excluídas.



Você também pode remover o vínculo de simetria clicando em **Objeto** ▸ **Simetria** ▸ **Remover simetria**.

Você pode também pressionando Control e clicar em um grupo de simetria e em **Remover simetria**.

Para quebrar o vínculo de simetria de um grupo de simetria

1 Selecione um grupo de simetria.
2 Clique em **Quebrar vínculo** na barra de ferramentas flutuante que aparece abaixo da barra de propriedades.
Depois de quebrar o vínculo de simetria, o grupo de simetria torna-se um grupo regular de objetos.



Você também pode quebrar o vínculo de simetria clicando em **Objeto** ▸ **Simetria** ▸ **Quebrar vínculo de simetria**.

Você também pode pressionando Control e clicar em um grupo de simetria e em **Quebrar vínculo de simetria**.

Desenho em perspectiva

O CorelDRAW permite desenhar em perspectiva para que você possa adicionar profundidade e dimensão aos seus desenhos e ilustrações 2D. O desenho em perspectiva é especialmente útil para a criação de composições complexas que têm muitos componentes compartilhando a mesma perspectiva, como o cenário.



O desenho em perspectiva foi usado para criar esta ilustração.

Esta seção contém os seguintes tópicos:

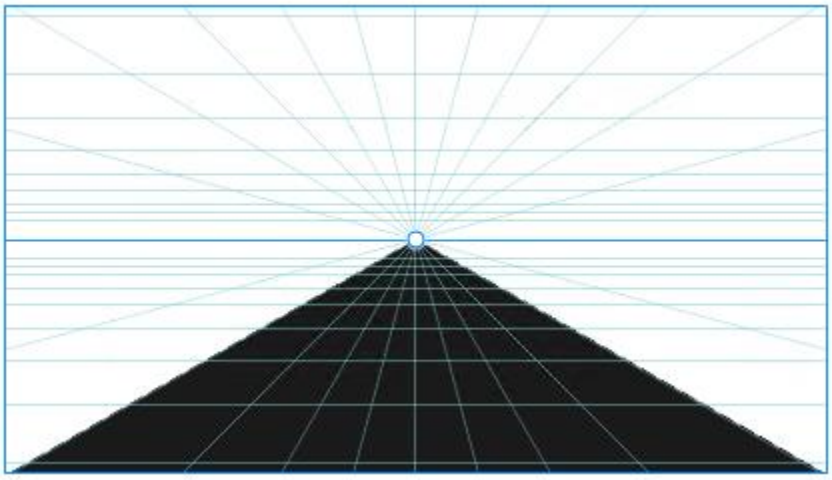
- "Desenhe em perspectiva" (página 300)
- "Editar grupos de perspectiva" (página 305)
- "Separe os grupos de perspectiva" (página 310)

Para criar a ilusão de distância e profundidade, você também pode aplicar um efeito de perspectiva a objetos existentes. Para obter mais informações, consulte "Aplicar perspectiva" na página 573.

Desenhe em perspectiva

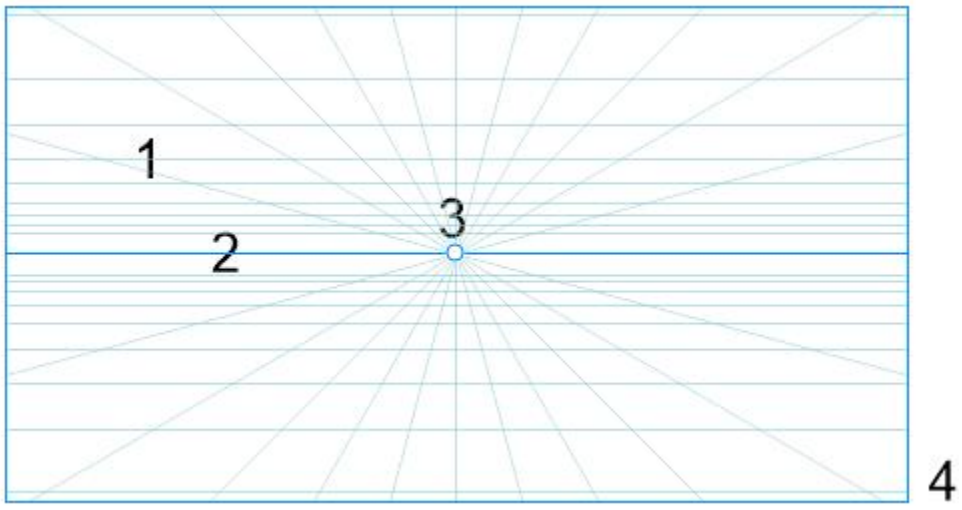
Com o desenho em perspectiva (▸ **perspectiva do objeto** ▸ **desenhar em perspectiva**), você pode desenhar esboços, padrões e projetos complexos, criando a ilusão de distância e profundidade.

Quando você desenha em perspectiva, o CorelDRAW cria automaticamente um campo de perspectiva e permite adicionar linhas e formas que se alinham às linhas de perspectiva. O resultado é um grupo de perspectiva que compreende o campo de perspectiva e os objetos adicionados. Um desenho pode conter vários grupos de perspectiva com campos de perspectiva exclusivos.



Um grupo de perspectiva consiste em um campo de perspectiva e um ou mais objetos.

O campo de perspectiva inclui uma grade de linhas de perspectiva que convergem em direção a um, dois ou três pontos de fuga. A parte visível do campo de perspectiva é chamada de janela de visualização.

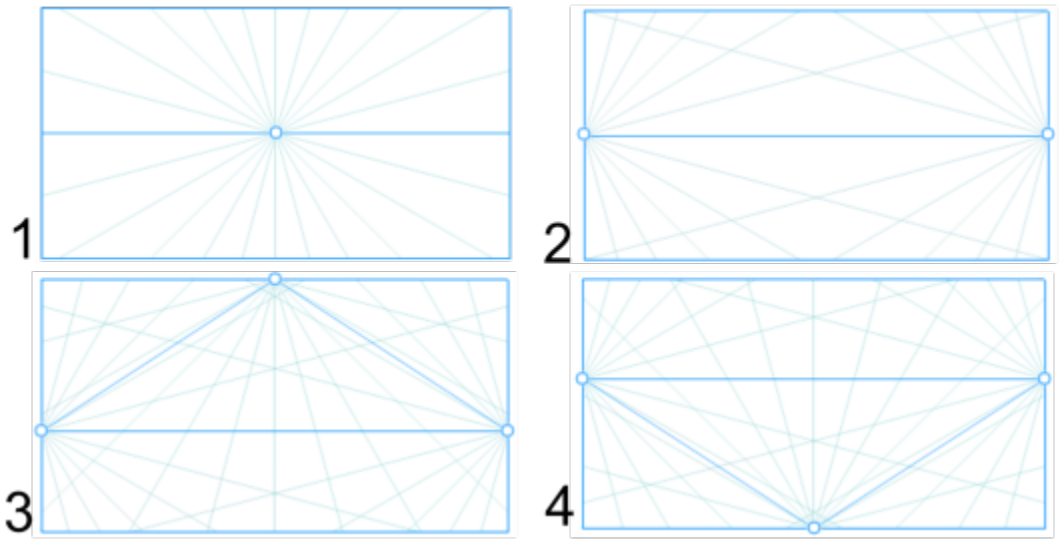


Elementos de um campo de perspectiva: Grade de perspectiva (1), horizonte (2), ponto de fuga (3), janela de visualização (4)

O CorelDRAW fornece predefinições para três tipos de perspectiva: perspectiva de um ponto, dois pontos e três pontos.

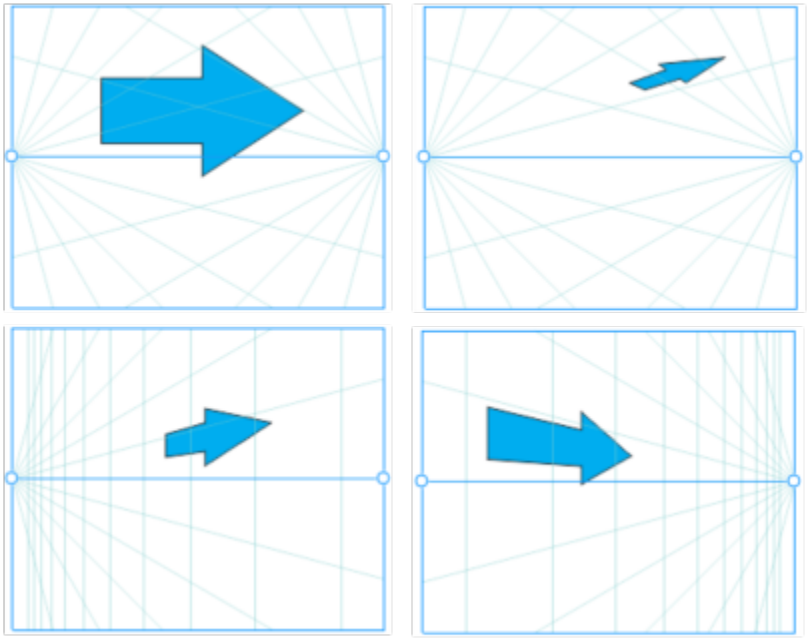
- **Um ponto**: cria um campo de perspectiva em que todas as linhas se distanciam em direção a um ponto de fuga
- **Dois pontos**: cria um campo de perspectiva em que todas as linhas se distanciam em direção a dois pontos de fuga

- **Três pontos (visão limitada)**: cria um campo de perspectiva em que todas as linhas se distanciam em direção a um dos três pontos de fuga. Essa predefinição ajuda a criar vistas como visto abaixo.
- **Três pontos (visão panorâmica)**: cria um campo de perspectiva em que todas as linhas se distanciam em direção a um dos três pontos de fuga. Essa predefinição ajuda a criar vistas como mencionado acima.



Tipos de perspectiva: (1) um ponto, (2) dois pontos, (3) três pontos (visão limitada), (4) três pontos (visão panorâmica)

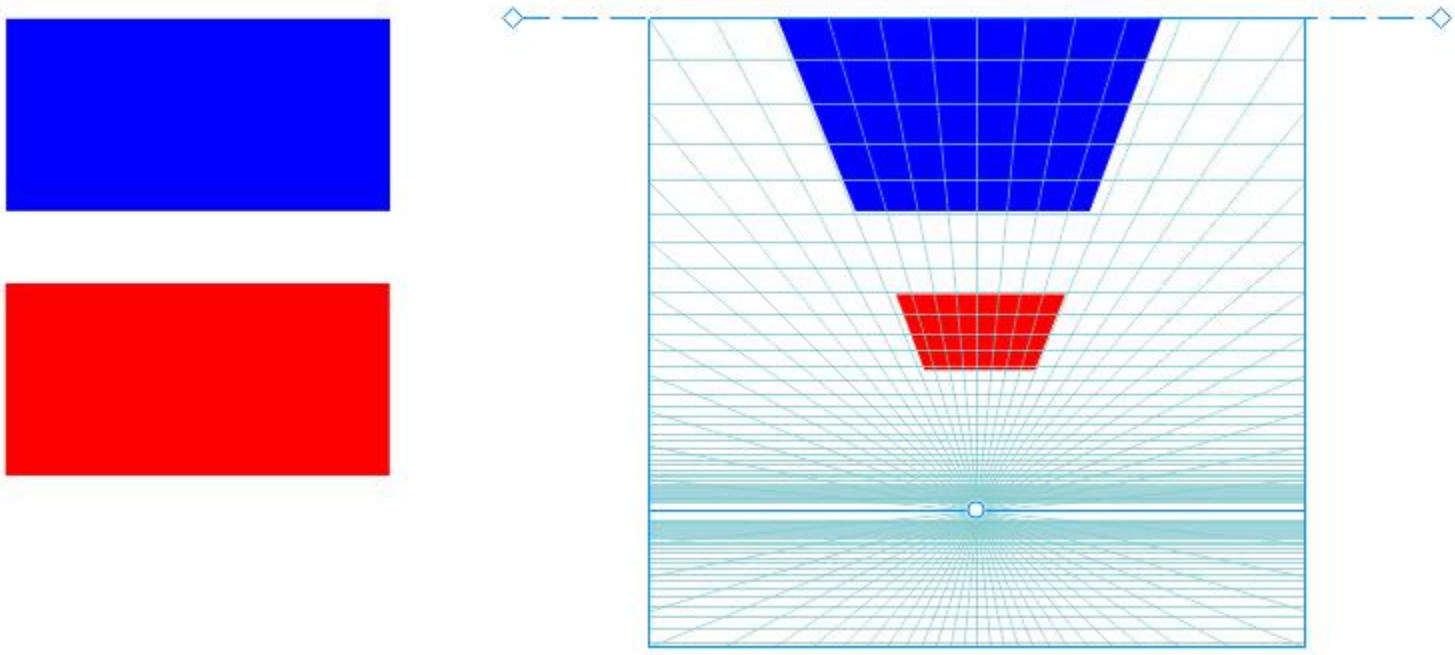
Antes de começar a desenhar no campo de perspectiva, você pode escolher o plano no qual deseja desenhar. Você pode optar por desenhar em um plano ortográfico, que é um plano achatado, sem perspectiva, no plano de perspectiva superior ou em um dos planos de perspectiva lateral.



(da esquerda para a direita) O mesmo objeto colocado em quatro planos diferentes: Ortogonal, superior, esquerda e direita.

O desenho em perspectiva assume que o visualizador ou a câmera está a uma determinada distância dos objetos. Todos os objetos são dimensionados em relação ao visualizador. No CorelDRAW, a posição do visualizador é indicada pelas linhas da câmera, que podem ser usadas como um assistente de desenho para inserir objetos. As linhas de câmera são vinculadas ao plano de perspectiva ativo e ficam

ocultas por padrão. Depois de exibir uma linha de câmera, você pode movê-la para aumentar ou diminuir a distância entre o visualizador e os objetos representados. A movimentação de uma linha da câmera não altera os objetos existentes, mas afeta a forma como um objeto aparece quando é movido para o plano ativo. Se o lado de um objeto estiver alinhado com a linha da câmera, esse lado aparecerá em 100% - ele não será encurtado ou alongado. Os lados do objeto ou objetos que aparecem a uma distância da linha da câmera parecerão menores do que seu tamanho real.



O retângulo vermelho fica mais afastado da linha da câmera, de modo que ele parece menor do que o retângulo azul.

Você pode personalizar as predefinições de desenho em perspectiva ajustando o campo de perspectiva. Por exemplo, você pode mover pontos de fuga, linhas do horizonte e linhas da câmera. Você também pode redimensionar a janela de visualização.

Para obter informações sobre como editar grupos de perspectiva, consulte "Editar grupos de perspectiva" na página 305.

Quando você salva um desenho que contém grupos de perspectiva em uma versão do CorelDRAW anterior a 23.0 (2021), os grupos de perspectiva mantêm sua aparência, mas são salvos como grupos regulares de objetos.

Para desenhar em perspectiva

1 Utilizando a ferramenta **Seleção** , clique em um espaço vazio na janela de desenho para garantir que não há objetos selecionados.

2 Clique em **Objeto** ▸ **Perspectiva** ▸ **Desenhar em perspectiva**.

3 Escolha um tipo de perspectiva na caixa de listagem **Tipo**.
- **Um ponto**
- **Dois pontos**
- **Três pontos (visão limitada)**
- **Três pontos (visão panorâmica)**

4 Siga um dos procedimentos abaixo:
- Arraste a janela de desenho para definir o campo de perspectiva.
- Pressione **Retornar** para preencher a página com um campo de perspectiva.

Se quiser redefinir o campo de perspectiva, clique em **Editar** ▸ **Desfazer** e desenhe o campo o perspectiva novamente.

5 Para escolher o plano em que deseja desenhar, clique em um dos seguintes botões:

- **Ortográfico**  — para desenhar em um plano achatado, sem perspectiva
- **Superior**  — para desenhar no plano de perspectiva superior
- **Lateral**  — para desenhar no plano de perspectiva lateral. Este botão está disponível apenas para perspectiva de um ponto.
- **Esquerda**  — para desenhar no plano de perspectiva esquerdo
- **Direita**  — para desenhar no plano de perspectiva direito

6 Clique em uma linha ou ferramenta Forma e desenhe um ou mais objetos.

7 Clique em **Concluir** na barra de ferramentas flutuante.



Não é possível alterar o tipo de perspectiva depois de desenhar o campo de perspectiva.

O aplicativo impede que você desenhe em perspectiva em determinadas áreas para não obter resultados inesperados. Por exemplo, não é possível desenhar um objeto sobre um ponto de fuga em um plano de perspectiva.

Você não pode desenhar em perspectiva no modo de Foco. Para obter mais informações sobre o modo de Foco, consulte "Editar objetos no modo de Foco" na página 319.



É possível alterar a aparência do campo de perspectiva para adaptá-lo às suas necessidades. Por exemplo, você pode aumentar o número de linhas de perspectiva para aumentar a precisão do desenho. Para obter informações, consulte "Para modificar a aparência do campo perspectiva" na página 309.

Você também pode desenhar objetos no plano ortográfico, sem perspectiva, e depois movê-los (projetá-los) para outro plano. Para obter mais informações, consulte "Mover um objeto para outra página" na página 308.

Você também pode adicionar um objeto existente ao grupo de perspectiva. Para obter mais informações, consulte "Adicionar um objeto do grupo de perspectiva" na página 308.

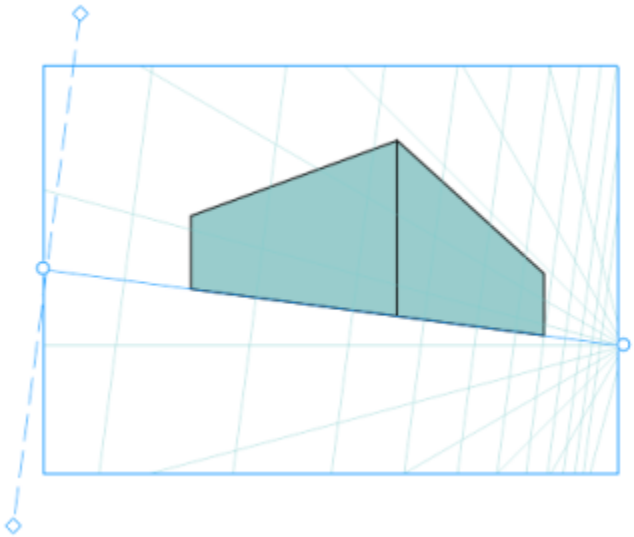
Para ajustar o campo de perspectiva

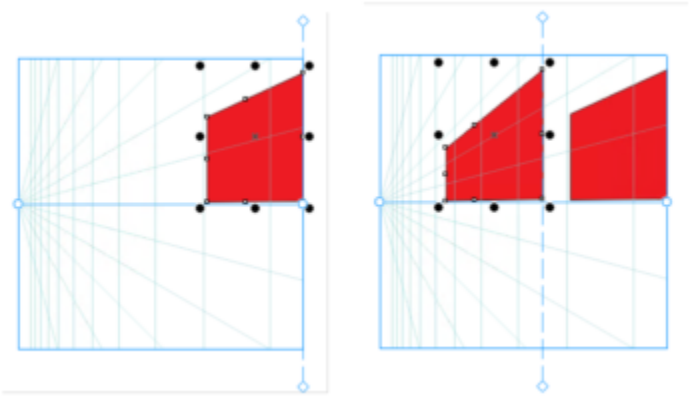
1 Clique em **Objeto** ▸ **Perspectiva** ▸ **Desenhar em perspectiva**.

2 Escolha um tipo de perspectiva na caixa de listagem **Tipo** na barra de ferramentas flutuante e escolha um plano para desenhar.

3 Com a ferramenta **Seleção**  , execute uma tarefa da tabela a seguir.

Para	Faça o seguinte
Mova o ponto de fuga	Arraste um ponto de fuga para uma nova posição.

Para	Faça o seguinte
	 *Um dos pontos de fuga foi movido para inclinar a linha de horizonte.*
Mova uma linha de horizonte	Aponte para uma linha de horizonte e, quando o cursor mudar para uma seta de duas pontas, arraste a linha de horizonte para uma nova posição.
Redimensione a janela de visualização	Clique na moldura da janela de visualização para exibir suas alças. Arraste uma alça do meio para ajustar a largura ou a altura da janela de visualização. Arraste uma alça do canto para redimensionar a janela de visualização proporcionalmente.
Mova uma linha de câmera	Clique no botão **Mosrar linhas de câmera** na barra de ferramentas flutuante para exibir a linha de câmera. Arraste a linha de câmera para uma nova posição. **Observação:** Não é possível mover uma linha de câmera no plano ortográfico. **Dica:** Você também pode arrastar uma linha de câmera por uma de suas alças em formato de losango.

Para	Faça o seguinte
	 *Dois retângulos idênticos são adicionados ao plano esquerdo com a linha da câmera em uma posição diferente. Seus lados direitos permanecem os mesmos, com 100% de seu tamanho, porque estão alinhados com a linha de câmera.*

Para obter melhores resultados, ajuste o campo de perspectiva antes de desenhar ou adicionar objetos em perspectiva.

Sempre que você move um ponto de fuga, uma linha de horizonte ou uma linha de câmera, o campo de perspectiva é redesenhado. Os objetos existentes permanecem inalterados, mas cada novo objeto desenhado reflete a nova posição do ponto de fuga, linha de horizonte ou linha de câmera.

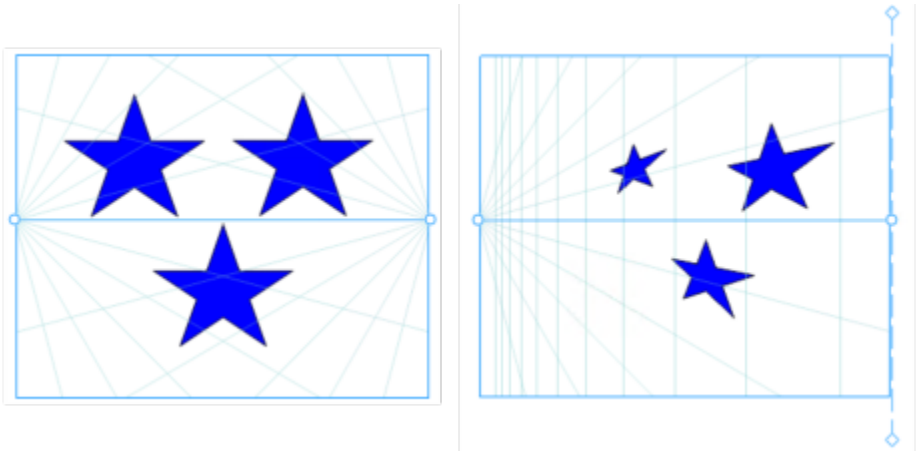
Se não for possível mover um ponto de fuga, uma linha de horizonte ou uma linha de câmera, clique no botão **Bloquear campo de perspectiva** na barra de ferramentas flutuante para permitir alterações no campo de perspectiva.

Para evitar alterações acidentais no campo perspectiva, clique no botão **Bloquear campo de perspectiva** novamente após terminar a edição.

Editar grupos de perspectiva

Para editar grupos de perspectiva, basta mover e editar os objetos no grupo, e adicionar objetos.

Você pode mover, girar e dimensionar objetos dentro de um grupo de perspectiva. Além disso, você pode mover um objeto em um grupo de perspectiva de um plano para outro para alterar sua visualização. Por exemplo, você pode colocar o objeto no plano ortográfico para remover a perspectiva, ou pode mover um objeto do plano superior para um plano lateral, e vice-versa. Você também pode mover objetos do plano ortográfico para qualquer plano de perspectiva disponível.



Os objetos são movidos do plano ortogonal (esquerda) para o plano esquerdo (direita).

Enquanto estiver no modo Editar, você pode adicionar objetos existentes, como formas de vetor, texto e bitmaps, ao grupo perspectiva movendo-os para um plano. O texto adicionado a grupos de perspectiva não é convertido em curvas, portanto você pode editá-lo e reformatá-lo.



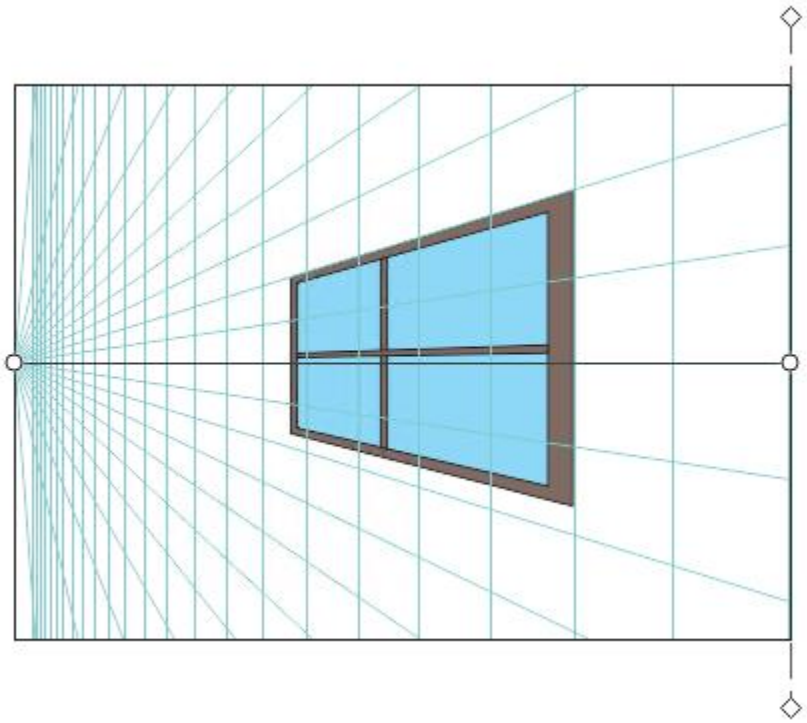
Um retângulo, um objeto de texto e um bitmap (à esquerda) foram movidos para o plano direito (à direita) e agora estão incluídos no grupo de perspectiva.

Você também pode modelar e editar os objetos em um grupo de perspectiva usando a ferramenta **Forma**. Quando você desenha e edita objetos em um grupo de perspectiva, o ajuste às linhas de perspectiva (**Exibir** ▸ **Ajustar** ▸ **Linhas de perspectiva**) é ativado por padrão. Se quiser ajustar objetos somente às linhas-guia, você pode desativar o ajuste das linhas de perspectiva. Para obter mais informações sobre o uso das linhas-guia para ajudar no posicionamento de objetos, consulte "Definir linhas-guia" na página 764.

Você pode mover e dimensionar proporcionalmente grupos de perspectiva como faria com qualquer outro grupo. No entanto, os grupos de perspectiva não podem ser redimensionados desproporcionalmente, girados ou distorcidos.

Além disso, você pode modificar a aparência do campo de perspectiva em cada grupo de perspectiva. Por exemplo, você pode ocultar e exibir linhas de horizonte e perspectiva, além de personalizar a cor das linhas e ajustar sua opacidade. O ajuste da cor e da opacidade da linha pode ajudá-lo a colocar foco nos objetos desenhados; em contrapartida, ele pode fazer com que as linhas e alças se destaquem para que você possa ajustar o campo de perspectiva mais facilmente.

Dependendo da precisão de desenho desejada, você pode ajustar a densidade do campo de perspectiva adicionando ou removendo linhas de perspectiva.



O campo perspectiva é personalizado alterando a cor da linha de horizonte e da janela e aumentando o número e a opacidade das linhas de perspectiva.

Para editar um grupo de perspectiva

1 Selecione um grupo de perspectiva.

2 Clique em **Editar** no canto inferior esquerdo da janela de desenho.
Uma barra de ferramentas flutuante é exibida.

Para	Faça o seguinte
Selecionar um objeto de um grupo de perspectiva	Clique na equação com a ferramenta **Seleção** . **Dica:** Também é possível aplicar uma seleção com marca ao objeto.
Mover um objeto ao longo do plano em que ele foi desenhado	Com a ferramenta **Seleção**, arraste o objeto para uma nova posição. O objeto mantém sua perspectiva, mas é redesenhado para refletir sua nova posição em relação ao ponto de fuga. **Dicas:** • Você também pode usar as teclas de seta para deslocar o objeto. • Você pode especificar as coordenadas **x** e **y** na barra de propriedades.
Mudar a escala de objetos	Arraste a alça de um dos cantos. **Dica:** Para redimensionar o objeto desproporcionalmente, arraste uma alça do meio.

Para	Faça o seguinte
Girar um objeto	Clique no objeto para exibir as alças de rotação e arraste uma delas.
Mover um objeto para outra página	Clique com o botão direito no objeto, clique em **Mover para o plano** e clique em um dos comandos a seguir: • **Mover para o plano ortogonal** — para colocar o objeto em um plano achatado, removendo a perspectiva • **Mover para o plano superior** — para colocar o objeto no plano de perspectiva superior • **Mover para o plano esquerdo** — para colocar o objeto no plano de perspectiva esquerdo • **Mover para o plano direito** — para colocar o objeto no plano de perspectiva direito • **Mover para o plano lateral** — para colocar o objeto no plano de perspectiva lateral **Observação:** São exibidos somente comandos relevantes para o objeto selecionado.
Adicionar um objeto do grupo de perspectiva	Clique com o botão direito no objeto, clique em **Mover para o plano** e clique em um comando.

3 Clique em **Concluir** na barra de ferramentas flutuante.

Os grupos de perspectiva não podem ser editados quando o modo de Foco está ativado. Para obter mais informações sobre o modo de Foco, consulte "Editar objetos no modo de Foco" na página 319.

Você pode começar a editar um grupo de perspectiva selecionado clicando em **Objeto** ▸ **Perspectiva** ▸ **Editar grupo de perspectiva**. Você também pode pressionando Control e clicar em um grupo de perspectiva e em **Editar grupo de perspectiva**.

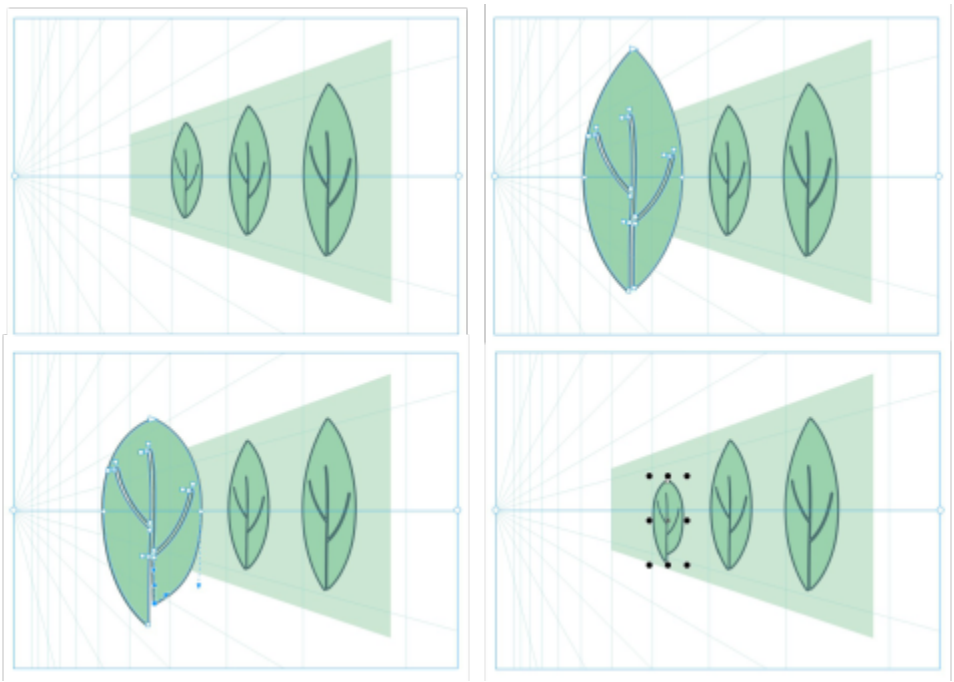
Para remodelar um objeto colocado em um plano de perspectiva

1 Selecione um grupo de perspectiva.
2 Clique em **Editar** no canto inferior esquerdo da janela de desenho.
3 Usando a ferramenta **Forma** , clique no objeto de texto que deseja editar.

O objeto é temporariamente movido para o plano ortográfico.

4 Edite o objeto para obter a forma desejada.
5 Clique na ferramenta **Selecionar** .

O objeto editado é automaticamente projetado no plano de perspectiva em que ele residia antes de ser editado.



Alguns objetos são desenhados em um plano de perspectiva (superior esquerdo). Quando a ferramenta Forma é selecionada, o primeiro objeto é colocado temporariamente no plano ortográfico (superior direito). A ferramenta Forma é usada para editar a forma (inferior esquerda). Quando a ferramenta Selecionar é escolhida, o objeto editado é automaticamente colocado de volta no plano de perspectiva (inferior direito).

Para editar o texto colocado em um plano de perspectiva

1 Selecione um grupo de perspectiva.

2 Clique em **Editar** no canto inferior esquerdo da janela de desenho.

3 Usando a ferramenta **Selecionar** , pressione Control e clique no texto e clique em **Mover para plano** ▸ **Mover para plano ortogonal** para desprotegê-lo.

4 Usando a ferramenta **Texto** , edite o texto.

5 Clique no texto com a tecla Control pressionada, clique em **Mover para plano** e escolha um plano de perspectiva.

Para mover ou dimensionar um grupo de perspectiva

1 Selecione um grupo de perspectiva. usando a ferramenta **Selecionar** .

2 Execute um dos procedimentos a seguir:

- Arraste um grupo para uma nova posição na janela de desenho.
- Arraste uma alça para dimensionar o grupo.

Os grupos de perspectiva não podem ser redimensionados desproporcionalmente, girados ou distorcidos. Para aplicar qualquer uma dessas transformações a um grupo de perspectiva, você deve separá-la primeiro. Para obter mais informações, consulte "Separe os grupos de perspectiva" na página 310.

Para modificar a aparência do campo perspectiva

1 Selecione um grupo de perspectiva.

2 Clique em **Editar** no canto inferior esquerdo da janela de desenho.

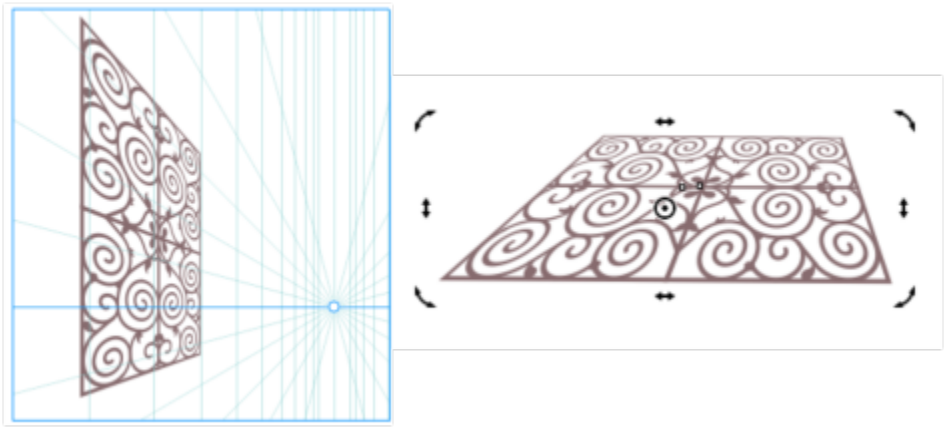
3 Usando os controles na barra de ferramentas exibida, execute uma tarefa da tabela a seguir.

Para	Faça o seguinte
Mostrar ou ocultar as linhas de câmera	Clique no botão **Mostrar linhas da câmera** .
Mostrar ou ocultar as linhas de horizonte	Clique no botão **Mostrar horizonte** .
Alterar a opacidade das linhas de horizonte	Mova o controle deslizante **Opacidade do horizonte**.
Alterar a cor das linhas de horizonte	Escolha uma cor no seletor de **Cores do horizonte**.
Mostrar ou ocultar linhas de perspectiva	Clique no botão **Exibir linhas de perspectiva** .
Ajuste a densidade do campo de perspectiva	Mova o controle deslizante **Densidade** para adicionar ou remover linhas de perspectiva.
Alterar a opacidade de linhas de perspectiva	Mova o controle deslizante **Opacidade da linha**.
Alterar a cor das linhas de perspectiva	Escolha uma cor no seletor de **cores Linha**.

4 Clique em **Concluir** na barra de ferramentas flutuante.

Separe os grupos de perspectiva

Separar um grupo de perspectiva faz com que o campo de perspectiva seja removido e a aparência dos objetos em um grupo de perspectiva seja preservada. O grupo de perspectiva se torna um grupo regular que pode ser manipulado e editado como você faria com qualquer outro grupo; cada objeto no grupo mantém seu efeito de perspectiva. No entanto, você não poderá mais editar os objetos em perspectiva.



O grupo de perspectiva (à esquerda) foi quebrado e girado (à direita).

Para separar um grupo de perspectiva

1 Selecione um grupo de perspectiva.

2 Clique em **Objeto** ▸ **Separar grupo de perspectiva**.



Você também pode Control e clicar em um grupo de perspectiva e em **Separar grupo de perspectiva**.

Objetos, símbolos e camadas

Objetos..... 315
Códigos QR..... 375
Camadas..... 381
Símbolos..... 393
Gerenciar e monitorar projetos..... 403



Objetos

Trabalhar com objetos é parte essencial da criação de desenhos.

Esta seção contém os seguintes tópicos:

- "Selecionar objetos" (página 316)
- "Editar objetos no modo de Foco" (página 319)
- "Transformar objetos" (página 322)
- "Copiar, duplicar e excluir objetos" (página 325)
- "Criar objetos a partir de áreas fechadas" (página 329)
- "Criar um limite em torno de objetos" (página 329)
- "Enevoar bordas de objetos" (página 330)
- "Usar coordenadas do objeto para desenhar e modificar objetos" (página 331)
- "Copiar propriedades de objetos, transformações e efeitos" (página 338)
- "Clonar objetos" (página 340)
- "Posicionar objetos" (página 341)
- "Alinhar e distribuir objetos" (página 343)
- "Aplicar sugestão de objeto" (página 347)
- "Alinhar objetos" (página 347)
- "Guias dinâmicas" (página 351)
- "Guias de alinhamento" (página 355)
- "Alterar a ordem dos objetos" (página 359)
- "Dimensionar e escalar objetos" (página 360)
- "Girar e espelhar objetos" (página 362)
- "Modificar objetos com o inspetor de propriedades" (página 364)
- "Agrupar objetos" (página 366)
- "Combinar objetos" (página 367)
- "Bloquear objetos" (página 369)
- "Localizar e substituir objetos" (página 369)
- "Ocultar e exibir objetos" (página 372)
- "Restringir objetos" (página 373)
- "Exportar objetos" (página 373)

Selecionar objetos

Antes de alterar um objeto é necessário selecioná-lo. Você pode selecionar objetos visíveis, objetos ocultos por outros objetos, um único objeto em um grupo ou um grupo aninhado. Além disso, pode selecionar objetos na ordem em que foram criados, selecionar todos os objetos de uma só vez e desmarcar objetos.



Uma caixa delimitadora aparece em torno de um objeto selecionado e um "X" aparece no centro do objeto.



É possível selecionar um objeto único em um grupo.

Você pode selecionar objetos com uma marca inserindo-os em uma área de seleção de forma retangular ou irregular.



Seleção de objetos com uma marca usando uma área de seleção retangular (superior) e uma área de seleção de forma irregular (inferior)

Você pode criar grupos de seleção que permitem que você selecione objetos específicos simultaneamente sem agrupá-los. Os grupos de seleção estão associados a números de 0 a 9 e são salvos com o documento. Quando você pressiona um número associado a um grupo de seleção, todos os objetos desse grupo são selecionados. Você também pode selecionar e ampliar todos os objetos de um grupo de seleção ao mesmo tempo. Você pode adicionar objetos a um grupo de seleção.

Geralmente, você seleciona objetos usando a ferramenta **Seleção**. Por padrão, todos os objetos são tratados como preenchidos para que você possa selecionar qualquer objeto não preenchido clicando em seu contorno ou na área cercada pelo contorno. No entanto, é possível alterar esse comportamento padrão para que seja possível selecionar objetos não preenchidos apenas clicando em seus contornos. Alterar o comportamento padrão é útil quando se trabalha com desenhos de linha e, com frequência, é necessário selecionar objetos que aparecem sob outros objetos.

Para selecionar objetos

Para	Faça o seguinte
Selecionar um objeto	Clique na ferramenta **Seleção** e, em seguida, em um objeto.
Selecionar vários objetos	Cliquem na ferramenta **Seleção** , mantenha a tecla **Shift** pressionada e clique em cada objeto que deseja selecionar.
Selecione objetos com uma marca usando uma área de seleção retangular	Clique na ferramenta **Seleção** e arraste ao redor dos objetos a serem selecionados. Para restringir a área de seleção a um quadrado, pressione a tecla **Command** enquanto arrasta o mouse.
Selecionar objetos com uma marca usando uma área de seleção de formato irregular	Clique na ferramenta **Seleção à mão livre** e arraste ao redor dos objetos a serem selecionados. Os objetos que estiverem somente parcialmente envolvidos pela área de seleção não serão selecionados. Para selecionar objetos que estão apenas parcialmente incluídos na área de seleção, mantenha pressionado **Opção** enquanto arrasta. Para restringir a área de seleção a um retângulo, mantenha a tecla **Command** pressionada enquanto arrasta.
Selecione um objeto enquanto verifica objetos na ordem em que foram criados, iniciando pelo primeiro objeto criado	Clique na ferramenta **Seleção** e pressione as teclas **Shift** + **Tab** uma ou mais vezes, até que uma caixa de seleção seja exibida ao redor do objeto que você deseja selecionar.
Selecione um objeto enquanto verifica objetos na ordem em que foram criados, iniciando pelo último objeto criado	Clique na ferramenta **Seleção** e pressione a tecla **Tab** uma ou mais vezes, até que uma caixa de seleção seja exibida ao redor do objeto que você deseja selecionar.
Selecionar todos os objetos	Clique m em **Editar** ▸ **Selecionar tudo** ▸ **Objetos**.

Para	Faça o seguinte
Selecionar um objeto de um grupo	Mantenha pressionada a tecla **Command**, clique na ferramenta **Seleção** e depois clique em um objeto em um grupo.
Selecionar um objeto de um grupo aninhado	Mantenha a tecla **Command** pressionada, clique na ferramenta **Selecionar** e depois clique em um objeto uma ou mais vezes, até que a caixa de seleção apareça em torno dele.
Selecionar um objeto oculto por outros objetos	Pressione **Opção**, clique na ferramenta **Selecionar** ou na ferramenta **Seleção à mão livre** e depois clique no objeto no topo da exibição uma ou mais vezes, até que apareça uma caixa de seleção em torno do objeto oculto.
Selecionar vários objetos ocultos	Mantenha pressionadas as teclas **Shift** + **Opção**, clique na ferramenta **Seleção** ou na ferramenta **Seleção à mão livre** e depois clique no objeto no topo da exibição uma ou mais vezes, até que apareça uma caixa de seleção em torno dos objetos ocultos.
Selecionar um objeto oculto de um grupo	Mantenha pressionadas as teclas **Command** + **Opção** e clique na ferramenta **Seleção** e depois clique no objeto no topo da exibição uma ou mais vezes, até que apareça uma caixa de seleção em torno do objeto oculto.

A barra de status exibe uma descrição de cada objeto oculto quando você o seleciona.

Para criar um grupo de seleção

1. Clique na ferramenta **Seleção**, mantenha a tecla **Shift** pressionada e clique em cada objeto a ser incluído no grupo de seleção.
2. Pressione **Command** + um número de 0 a 9.

   O número que você pressionou está associado ao novo grupo de seleção.

Você também pode

Selecionar todos os objeto em um grupo de seleção	Pressione o número associado ao grupo de seleção.
Selecionar e ampliar todos os objetos em um grupo de seleção	Pressione duas vezes o número associado ao grupo de seleção.
Adicionar um objeto a um grupo de seleção	Selecione o objeto e pressione **Opção** + o número associado ao grupo de seleção.

Para cancelar a seleção de objetos

Para	Faça o seguinte
Desmarcar todos os objetos	Clique na ferramenta **Seleção** e clique em um espaço em branco na janela de desenho.
Desmarcar um único objeto entre vários objetos selecionados	Mantenha pressionada a tecla **Shift**, clique na ferramenta **Seleção** e, em seguida, no objeto.

Para alterar como objetos não preenchidos são selecionados

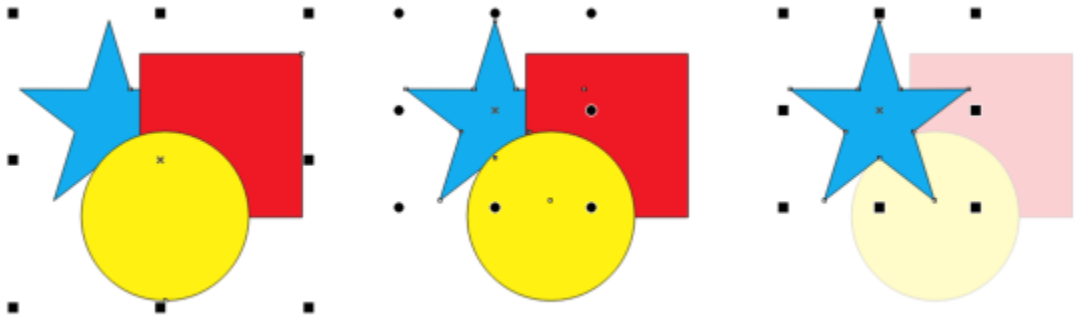
1. Clique no menu **CorelDRAW** ▸ **Preferências** ▸ **Ferramentas**.
2. No painel esquerdo da caixa de diálogo que aparece, clique em **Seleção**.
3. Ative ou desative a caixa de seleção **Tratar todos os objetos como preenchidos**.

   Ativar a caixa de seleção permite selecionar um objeto não preenchido clicando em seu contorno ou na área cercada pelo contorno. Desativar a caixa de seleção permite selecionar um objeto não preenchido clicando apenas em seu contorno.

Usando a ferramenta **Seleção**, também é possível clicar no botão **Tratar todos os objetos como preenchidos** na barra de propriedades quando nenhum objeto estiver selecionado.

Editar objetos no modo de Foco

O modo de Foco permite isolar elementos de design, como objetos e bitmaps, dentro do contexto de seu desenho. Isso facilita a seleção e a edição de objetos específicos, incluindo grupos dentro de grupos, elementos sobrepostos e muito mais. Quando você coloca um objeto em foco, ele é temporariamente trazido para a frente da ordem de empilhamento. Uma sobreposição transparente abrange todos os outros elementos de design que não podem ser editados ou selecionados. Você pode ajustar a opacidade da sobreposição.

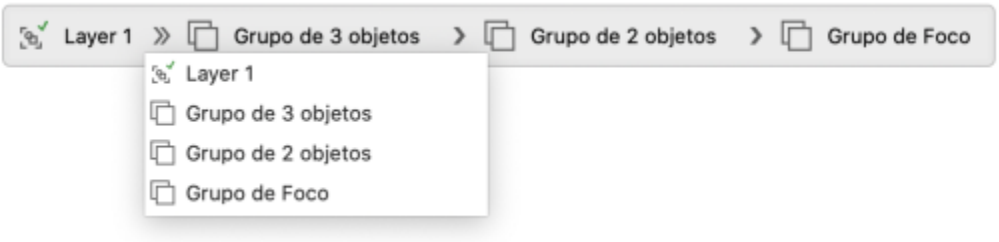


Um grupo de objetos selecionado (à esquerda), um objeto dentro de um grupo de objetos selecionado (no meio) e um objeto dentro de um grupo de objetos no modo de Foco (à direita).

Quando você coloca um objeto em foco, com exceção de um grupo de objetos, ele é colocado em um contêiner temporário chamado Grupo de foco. O objeto em foco aparece com o nome **Grupo de foco** no inspetor **Objetos**.

Quando você ativa o modo de Foco, uma barra de ferramentas flutuante aparece no canto superior esquerdo da janela de desenho exibindo o local do objeto focado na hierarquia do design. Usando os controles de trilha na barra de ferramentas flutuante, é possível mudar o foco para outras partes do design sem abrir o inspetor **Objetos**.

Ao sair do modo de Foco, todas as alterações feitas em objetos ou grupos de objetos são retidas, e o nome e o local do objeto na hierarquia de design são restaurados no inspetor **Objetos**.



A barra de ferramentas do modo de Foco aparece quando você coloca um elemento de design em foco. Ela exibe a posição do objeto em foco na hierarquia de design, permite que você mude o foco para outros elementos de design e saia do modo de Foco.

Você pode se concentrar em objetos, objetos agrupados, objetos PowerClip, grupos de simetria, bitmaps e muito mais.

Alguns tipos de objeto não podem ser colocados no modo de Foco. Outros podem ser colocados no modo de Foco, mas com funcionalidade limitada.

Objetos sem suporte

Tipo de objeto	Observações
Vários objetos (desagrupados)	
Símbolos no modo de edição de símbolo mestre	Os símbolos que ainda não estão no modo de edição podem ser trazidos ao foco. Para obter mais informações sobre a edição de símbolos, consulte "Para editar um símbolo" na página 395.
Objetos de efeito de ativação no modo de edição	Objetos de efeito de ativação que ainda não estão no modo de edição podem ser trazidos ao foco. Todos os objetos de efeito de ativação podem ser trazidos para o foco, mas não os objetos de estado de efeito de ativação individuais. Para obter mais informações sobre a edição de efeito de ativação, consulte "Para modificar um estado do efeito de ativação de um objeto" na página 903.
Grupos de perspectiva ou desenho em perspectiva	
Bordas e ilhós	
Linhas de dimensão	O texto de dimensão não pode ser incluído no modo de Foco.
Efeitos de impacto	
Tabelas	

Tipo de objeto	Observações
Linhas de conexão	Linhas de conexão e objetos anexados a linhas de conexão não podem ser colocados no modo de Foco.

Elementos de design de suporte limitado

Tipo de objeto	Observações
Objetos de texto (texto artístico, texto de parágrafo, texto em um caminho)	Os objetos de texto não podem ser colocados no modo de Foco com um clique duplo. Os objetos de texto em um caminho são colocados em foco juntos. Uma vez no modo de Foco, você pode selecionar e editar o texto e o caminho separadamente.
Objetos da lente	O objeto e a lente são colocados em foco juntos. Uma vez no modo de Foco, você poderá selecionar e editar o objeto se a lente estiver congelada. Quando a lente não está congelada, apenas a forma da lente pode ser editada.
Objetos com efeitos aplicados por qualquer ferramenta de Efeitos (ferramenta **Sombra**, ferramenta **Contornar**, ferramenta **Misturar**, ferramenta **Distorcer**, ferramenta **Envelope**, ferramenta **Extrusão**, ferramenta **Sombras de bloqueio**)	O objeto e o efeito são colocados em foco juntos. Uma vez no modo de Foco, você pode selecionar e editar o objeto e o efeito separadamente.
Bitmaps com efeitos aplicados	O bitmap e o efeito são colocados em foco juntos. Uma vez no modo de Foco, é possível modificar o bitmap e quaisquer alterações no bitmap são refletidas no efeito.
objetos PowerClip	Os objetos PowerClip não podem ser colocados no modo de Foco com um clique duplo.

Para colocar um objeto no modo de Foco

1 Selecione um objeto.

2 Clique em **Editar** ▸ **Trazer ao foco**.

Quando o modo de Foco está ativo e você obtém a amostra de cor de um objeto que está fora de foco, a ferramenta **Conta-gotas de cor** captura valores de cor como se não houvesse sobreposição.

No modo de Foco, qualquer novo objeto criado é automaticamente agrupado com o objeto ou grupo de objetos em foco.

Você também pode colocar um objeto no modo de Foco clicando duas vezes nele com a ferramenta **Seleção** ou pressionando Control e clicando com o botão direito do mouse no inspetor **Objetos** e clicando em **Trazer ao foco**.

Você pode desativar o modo foco clicando duas vezes em um objeto. Para obter mais informações, consulte "Para desativar o clique duplo para ativação do modo de foco" na página 322.

Para mudar o foco

Para	Faça o seguinte
Mudar o foco para outro objeto	Clique no nome do objeto na barra de ferramentas do modo de Foco.
Mude o foco para o objeto um nível acima	Pressione **Esc**. Se um único objeto ou o nível superior de um grupo de objetos estiver em foco, o modo de Foco será fechado.

Para sair do modo de Foco

- Clique em **Editar** ▸ **Sair do modo de Foco**.

Você também pode sair do modo de foco dando um clique duplo em qualquer lugar na janela de desenho fora do objeto em foco, clicando no botão **Sair do modo de foco** na barra de ferramentas flutuante ou pressionando **Shift** + **Esc**.

Para ajustar a visibilidade de objetos inativos

1. Clique no menu **CorelDRAW** ▸ **Preferências** ▸ **CorelDRAW**.
2. No painel esquerdo da caixa de diálogo **Preferências**, clique em **Editar**.
3. Ajuste o controle deslizante **Visibilidade de objetos inativos**.
   Mova o controle deslizante para a esquerda para aumentar a opacidade da sobreposição; mova o controle deslizante para a direita para aumentar a transparência da sobreposição.

Para desativar o clique duplo para ativação do modo de foco

1. Clique no menu **CorelDRAW** ▸ **Preferências** ▸ **CorelDRAW**.
2. No painel esquerdo da caixa de diálogo **Preferências**, clique em **Editar**.
3. Desmarque a caixa de seleção **clique duplo para ativação do modo de foco**.

Transformar objetos

É possível alterar a aparência dos objetos na janela de desenho utilizando as transformações a seguir.

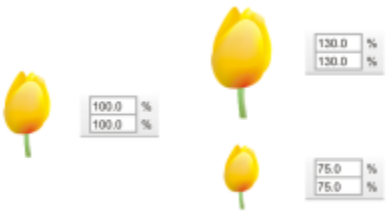
Transformação

Exemplo

Tamanho permite alterar a largura e a altura de um objeto.



Mudar escala permite dimensionar um objeto para uma porcentagem de seu tamanho original.



Inclinar permite inclinar um objeto para um lado.



Esticar permite alterar a altura e a largura e de um objeto de maneira não proporcional.



Girar permite girar um objeto ao redor de seu eixo central ou um ponto relativo à sua posição.



Transformação	Exemplo
Espelhar permite criar uma imagem espelhada horizontal ou vertical de um objeto.	

Transformar objetos interativamente

Você pode transformar um objeto interativamente usando o mouse e a ferramenta **Seleção**. Esse método é o mais rápido, mas não é recomendável se você deseja transformar um objeto com precisão.

Outros métodos para transformar objetos

Você pode transformar um objeto de uma das formas a seguir:

- Para obter resultados mais precisos, você pode selecionar um objeto com a ferramenta **Seleção** e ajustar as configurações na barra de propriedades. Por exemplo, é possível especificar um ângulo de rotação preciso ou especificar o tamanho de um objeto.
- O inspetor **Transformar** permite transformar objetos com precisão e aplicar a transformação à duplicata de um objeto, que é criada automaticamente. Esse recurso permite experimentar transformações sem afetar o objeto original. Você pode acessar o inspetor **Transformar** clicando em **Janela** ▸ **Inspetores** ▸ **Transformar**.

Cada um desse métodos permite aplicar transformações em um único objeto ou em vários objetos simultaneamente.

Limpar e refazer transformações

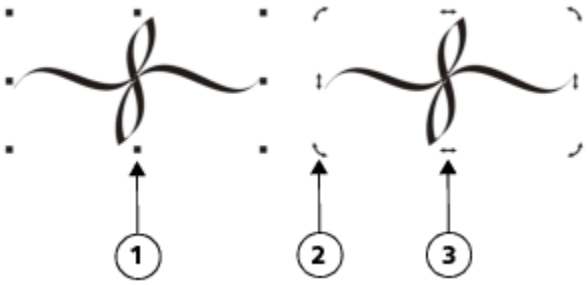
Todas as transformações podem ser simultaneamente limpas a qualquer momento.

Para obter mais informações	Consulte
Dimensionar e mudar a escala	"Dimensionar e escalar objetos" na página 360
Inclinar e esticar	"Inclinar e esticar objetos" na página 243
Girar e espelhar	"Girar e espelhar objetos" na página 362

Para transformar um objeto interativamente

1 Selecione um objeto usando a ferramenta **Selecionar** .

A caixa delimitadora do objeto é exibida. A caixa delimitadora contém oito alças de seleção que podem ser usadas para dimensionar, esticar e espelhar o objeto. Se você clicar novamente no objeto, novas alças serão exibidas. Você pode usar essas alças para girar e inclinar o objeto.



Tipos de alça: seleção (1), rotação (2) e inclinação (3)

2 Realizar uma tarefa a partir da seguinte tabela.

Para	Faça o seguinte
Dimensionar ou escalar um objeto	Arraste a alça de seleção de um dos cantos.
Esticar um objeto	Arraste a alça de seleção do meio.
Inclinar um objeto	Clique no objeto para exibir as alças de inclinação e arraste uma delas.
Girar um objeto	Clique no objeto para exibir as alças de rotação e arraste uma delas.
Espelhar um objeto	Mantenha pressionada a tecla **Command** e arraste uma alça de seleção para o lado oposto ao do objeto.

Para não alterar o objeto original e aplicar as transformações às cópias que são criadas, digite um número na caixa **Cópias** no inspetor **Transformar**.

Para remover todas as transformações aplicadas a um objeto

1 Selecione um objeto.

2 Clique em **Objeto** ▸ **Limpar transformações**.

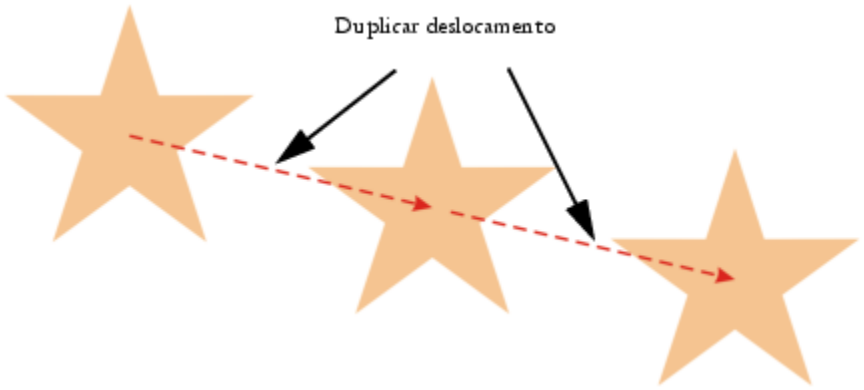
Você pode desfazer o comando **Limpar transformações** clicando em **Editar** ▸ **Desfazer limpar transformações**.

Copiar, duplicar e excluir objetos

O CorelDRAW oferece duas formas de copiar objetos. Quando não precisar mais de um objeto, você pode excluí-lo.

É possível recortar ou copiar um objeto para colocá-lo na área de transferência e colá-lo em um desenho ou em outro aplicativo. Se um objeto for recortado para a área de transferência, ele será removido do desenho. Se um objeto for copiado para a área de transferência, o original permanecerá no desenho.

Duplicar um objeto coloca uma cópia diretamente na janela de desenho e não usa área de transferência. Duplicar é mais rápido que copiar e colar. Quando um objeto é duplicado, há uma distância entre o objeto original e o duplicado ao longo dos eixos x e y. Essa distância, conhecida como deslocamento duplicado, pode ser alterada na **Preferências**



Você pode aplicar uma transformação, como girar, dimensionar ou inclinar, à duplicata de um objeto mantendo o objeto original intacto. Se optar por manter o objeto original, exclua a duplicata.

Você pode criar várias cópias de objetos simultaneamente enquanto especifica a posição delas, sem utilizar a área de transferência. Por exemplo, é possível distribuir cópias de objetos horizontalmente, para a esquerda ou para a direita do objeto original, ou distribuí-las verticalmente, abaixo ou acima do objeto original. É possível especificar o espaçamento entre cópias de objetos ou o deslocamento entre as cópias de objetos criadas.

Você pode usar outros métodos para criar cópias de objetos rapidamente, sem usar a área de transferência. É possível usar o sinal de adição (+) no teclado numérico para colocar uma cópia do objeto sobre o objeto original, ou pressionar a **barra de espaço** ou pressionar Control e clicar enquanto arrasta um objeto para criar cópias imediatamente.

Para recortar ou copiar um objeto

1 Selecione um objeto.

2 Clique em **Editar** e clique em uma das seguintes opções:

- **Recortar**
- **Copiar**

Recorte ou copie um objeto pressionando Control e clicando sobre ele e em **Recortar** ou **Copiar**.

Para colar um objeto em um desenho

- Clique em **Editar** ▸ **Colar**.

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

Para colar um objeto de um formato de arquivo sem suporte ou especificar opções para o objeto colado, clique em **Editar** ▸ **Colar especial**.

Para duplicar um objeto

1 Selecione um objeto.

2 Clique em **Editar** ▸ **Duplicar**.

A duplicação de um objeto é útil para a criação de sombreamentos recortáveis para dispositivos como cortadoras de vinil e plotadoras.

Também é possível duplicar um objeto selecionado pressionando as teclas **Command**+ **D**.

Para alterar o deslocamento duplicado padrão, clique em **Layout** ▸ **Preferências de documento**. Na página **Geral**, digite valores nas caixas **Horizontal** e **Vertical**.

- O valor de deslocamento 0 posiciona a duplicata sobre o original.
- Valores positivos de deslocamento posicionam a duplicata acima e à direita do original.
- Valores negativos de deslocamento posicionam a duplicata abaixo e à esquerda do original.

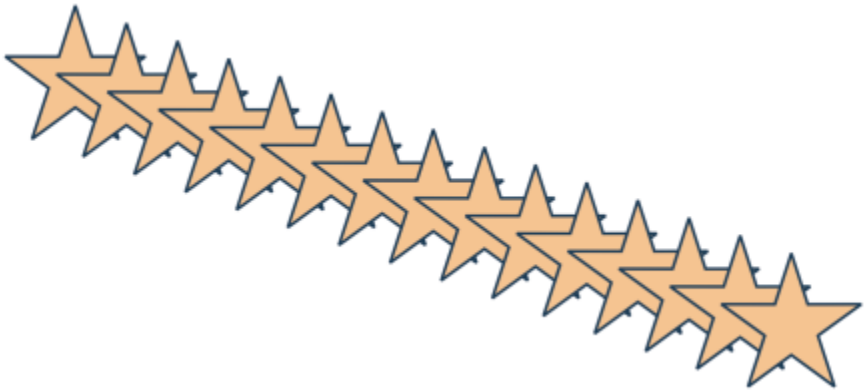
Para criar cópias de um objeto em uma posição especificada

1 Selecione um objeto.

2 Clique em **Editar** ▸ **Executar etapa e repetir**.

3 No inspetor **Executar etapa e repetir**, digite um valor na caixa **Número de cópias** e clique em **Aplicar**.

Para	Faça o seguinte
Distribuir cópias de objetos horizontalmente	Na área **Configurações verticais**, escolha **Sem deslocamento** na caixa de listagem **Modo**. Na área **Configurações horizontais**, escolha **Espaçamento entre objetos** na caixa de listagem **Modo**. Para especificar o espaçamento entre cópias de objetos, digite um valor na caixa **Distância**. Para posicionar as cópias dos objetos à direita ou à esquerda do original, escolha **Esquerda** ou **Direita** na caixa de listagem **Direção**.
Distribuir cópias de objetos verticalmente	Na área **Configurações horizontais**, escolha **Sem deslocamento** na caixa de listagem **Modo**. Na área **Configurações verticais**, escolha **Espaçamento entre objetos** na caixa de listagem **Modo**. Para especificar o espaçamento entre cópias de objetos, digite um valor na caixa **Distância**. Para posicionar as cópias de objetos acima ou abaixo do original, escolha **Para cima** ou **Para baixo** na caixa de listagem **Direção**.
Deslocamento de todas as cópias de objetos em uma distância especificada	Nas áreas **Configurações horizontais** e **Configurações verticais**, escolha **Deslocamento** na caixa de listagem **Modo** e digite valores na caixa **Distância**.



Várias cópias de um objeto são deslocadas em uma distância especificada.

Para criar cópias de objetos rapidamente

1 Selecione um objeto usando a ferramenta **Selecionar** .

2 Pressione a **barra de espaço** enquanto gira ou transforma o objeto.

Você também pode

Posicionar uma cópia de um objeto sobre o original	Pressione o sinal de mais (+) no teclado numérico.
Criar uma única cópia usando um mouse ou caneta.	Enquanto move, gira ou transforma o objeto, clique com o botão Control e depois solte os dois botões do mouse.

Para transformar a duplicata de um objeto

1 Selecione um objeto.

2 Clique em **Janela** ▸ **Inspetores** ▸ **Transformar**.

3 Selecione as configurações que desejar no inspetor **Transformar**.

4 Digite **1** na caixa **Cópias**.

5 Clique em **Aplicar**.

Você pode limpar uma transformação selecionando um objeto e clicando em **Objeto** ▸ **Limpar transformações**.

Para excluir um objeto

1 Selecione um objeto.

2 Clique em **Editar** ▸ **Excluir**.

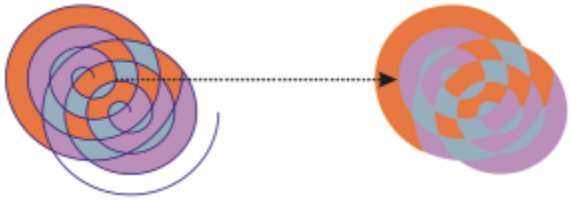
Para recuperar um objeto excluído, é necessário usar o comando **Desfazer**. Para obter mais informações, consulte "Desfazer, refazer e repetir ações" na página 71.

Você também pode excluir um objeto selecionando-o e pressionando **Excluir**.

Criar objetos a partir de áreas fechadas

É possível criar objetos a partir de áreas fechadas por outros objetos. Por exemplo, se você desenhar uma linha à mão livre que cruze a si mesma para criar loops, poderá criar um objeto a partir da forma de loop. Você pode criar um objeto na forma da área se a área inteira estiver delimitada, não importando o número de formas e linhas existentes ao redor.

Para obter mais informações sobre a criação de objetos a partir de áreas fechadas, consulte "Aplicar preenchimentos a áreas" na página 446.

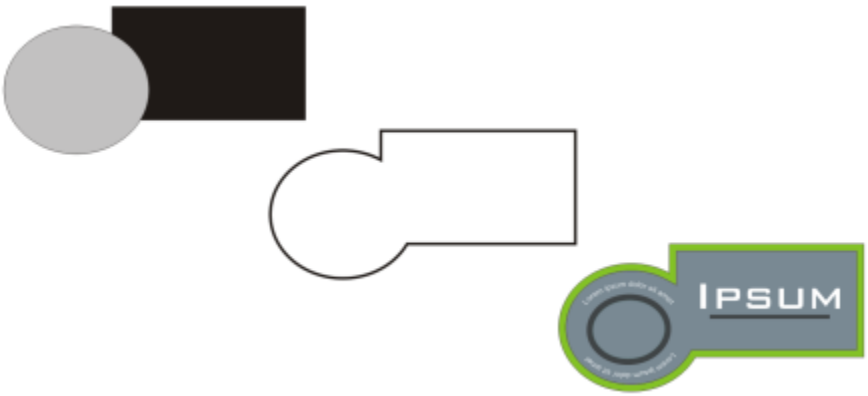


A ferramenta Preenchimento inteligente é usada para delimitar as áreas criadas pelos dois objetos espirais (esquerda), de forma que novos objetos sejam criados a partir das áreas delimitadas. Neste exemplo, os objetos espirais originais são excluídos (direita) e os objetos criados recentemente são mantidos.

Criar um limite em torno de objetos

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).

Para criar um limite em torno dos objetos selecionados

1 Selecione os objetos que deseja envolver com um limite.

2 Clique em **Objeto** ▸ **Formato** ▸ **Limite**.

Enevoar bordas de objetos

Você pode enevoar as bordas de objetos vetoriais e de bitmap. O enevoamento aumenta gradualmente a transparência ao longo das bordas dos objetos, fazendo com que os objetos se misturem perfeitamente ao fundo.



Enevoe as bordas de um bitmap para que ele se misture perfeitamente à sua composição.



Suavize as bordas dos objetos vetoriais usando o efeito Enevoar.

Você pode especificar a largura da seção enevoada do objeto e o gradiente de transparência que deseja utilizar.

Para enevoar as bordas de um objeto

1 Selecione um objeto.

2 Clique em **Efeitos** ▸ **Desfocagem** ▸ **Enevoar**.

3 Digite um valor na caixa **Largura**.

4 Habilite uma das seguintes opções para especificar o gradiente de transparência que você deseja usar:

- **Linear** — altera a transparência da borda, em incrementos uniformes do início até o fim da seção enevoada
- **Curvo** — resulta em pequenos incrementos de transparência no início da borda enevoada, incrementos maiores no meio e pequenos incrementos no fim
- **Gaussiano** — desfoca as bordas do objeto para fora de acordo com a distribuição Gaussiana, usando curvas em forma de sino

Para visualizar seu design enquanto ajusta as configurações de efeito, marque a caixa de seleção **Visualizar**.

Usar coordenadas do objeto para desenhar e modificar objetos

É possível usar o inspetor **Coordenadas** para desenhar e modificar formatos e linhas com precisão. A visualização ao vivo na janela de desenho permite ver os efeitos de seus ajustes.

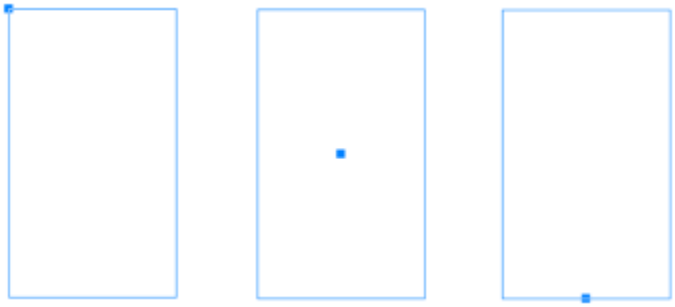
Você pode digitar os valores de coordenadas para especificar a posição, dimensões e ângulo de rotação exatos de um objeto. Também é possível configurar atributos interativamente arrastando na janela de desenho.

Retângulos e quadrados

Para desenhar um retângulo com precisão, é possível especificar um ponto de origem, que é um dos nove pontos de um retângulos (quatro pontos de canto, quatro pontos médios e um ponto central). Se você girar o retângulo, o ponto original é usado como o centro de rotação. Também é possível especificar o ângulo de rotação e a largura e altura de um retângulo.

Se o ângulo de rotação for 0 é possível especificar a posição dos cantos inferior esquerdo e superior direito do retângulo.

Para desenhar um quadrado, você pode especificar o ponto de origem, o comprimento de um lado e um ângulo de rotação.



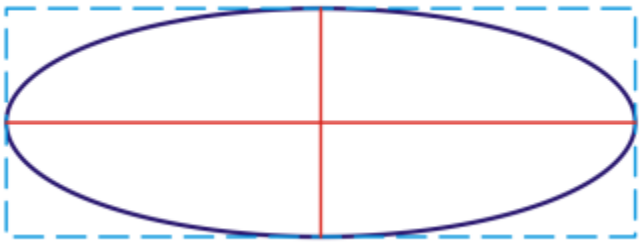
Esquerda: O ponto de origem de um retângulo aparece como um nó azul na visualização ao vivo. É possível selecionar o ponto de canto ou qualquer canto ou ponto médio, como o ponto de origem.

Elipses e círculos

Para desenhar uma elipse com precisão, é possível especificar um ponto de origem, que é um dos nove pontos na caixa limitadora que pode ser desenhada em torno da elipse. O ponto original é usado como o centro de rotação.

Também é possível especificar os diâmetros da elipse, que são a largura e a altura da caixa delimitadora em torno da elipse, e o ângulo de rotação. Se o ângulo de rotação for 0 é possível especificar a posição exata dos cantos inferior esquerdo e superior direito da caixa delimitadora em torno da elipse.

Para desenhar um círculo, você pode especificar o ponto de origem, o diâmetro e um ângulo de rotação.

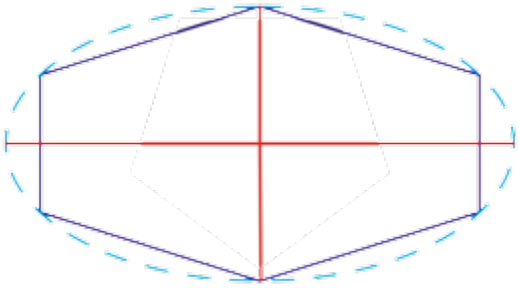


Você pode especificar a largura e altura da caixa delimitadora que pode ser desenhada em torno de uma elipse.

Polígonos

Para desenhar um polígono, você pode especificar o número de lados, o ângulo de rotação ou o centro e diâmetros da elipse delimitadora que pode ser desenhada em torno do polígono. O centro da elipse delimitadora, também conhecido como "centro do polígono", é usado como o centro de rotação.

Também é possível desenhar polígonos regulares com precisão. Todos os lados de um polígono regular são equidistantes. Você pode especificar o comprimento do lado e o ângulo de rotação ou o centro e diâmetros do círculo delimitador que pode ser desenhada em torno do polígono regular.



Você pode especificar os diâmetros da elipse delimitadora que pode ser desenhada em torno do polígono.

Linhas

É possível desenhar uma linha reta usando um de dois métodos. Com o primeiro método, você especifica o ponto de início e o ponto de término da linha. Com o segundo método, você especifica o ponto de início e o comprimento da linha, além de um ângulo de rotação.

Você pode criar linhas complexas especificando as coordenadas de vários pontos. Você pode excluir pontos e modificar coordenadas de pontos existentes. Depois de adicionar todos os pontos que deseja, você pode fechar a linha curva conectando seu ponto de início e seu monto de término.



Linhas retas e com vários pontos

Estrelas

Também é possível usar coordenadas para desenhar estrelas e estrelas complexas.

Modificar objetos existentes

É possível usar o inspetor **Coordenadas** para modificar objetos existentes com precisão. Observe que ao modificar um objeto existente, ele é substituído por um novo. Como um resultado, as transformações e efeitos a seguir aplicados aos objetos originais são perdidos: efeitos de envelope, rotações e efeitos de inclinação. Além disso, qualquer alteração previamente aplicada aos nós em um polígono são perdidas.

Para desenhar ou modificar um retângulo usando coordenadas do objeto

1 Clique em **Janela** ▸ **Inspetores** ▸ **Coordenadas**.

Para modificar um retângulo existente, selecione o retângulo.

2 Clique no menu desdobrável **Retângulo** e selecione **Retângulo**.

3 Faça um dos seguintes ajustes:

- Para configurar o ponto de origem do retângulo, clique em um ponto na área **Origem**.
- Para especificar a posição exata do ponto de origem, digite valores nas caixas **x** e **y**.
- Para especificar a largura e altura do retângulo, digite valores nas caixas **W** e **H**.
- Para especificar apenas a altura ou largura de um retângulo e ajustar automaticamente as outras dimensões proporcionalmente, ative a caixa de seleção **Definir proporcional**.
- Para girar o retângulo em um ângulo especificado, digite um valor na caixa **Ângulo de rotação**. O ponto original do retângulo é usado como o centro de rotação.

4 Clique em um dos botões abaixo:

- **Criar objeto** — adiciona um novo retângulo na janela de desenho
- **Substituir objeto** — substitui o retângulo selecionado por um novo

Você também pode

Desenhe um retângulo especificando a posição exata de seus cantos inferior esquerdo e superior direito	Na área **Caixa delimitadora**, digite os valores nas caixas **X** e **Y** embaixo da etiqueta **Canto inferior esquerdo** ou **Canto superior direito**. Esse método de desenhar retângulos apenas está disponível quando nenhuma rotação está aplicada.
Configurar os cantos inferior esquerdo e superior direito de um retângulo diretamente na janela de desenho	Na área **Caixa delimitadora**, clique em **Configurar interativamente o canto inferior esquerdo** ou **Configurar interativamente o canto superior direito** e clique na janela de desenho.
Configurar o ponto de origem diretamente na janela de desenho	Clique no botão **Configurar interativamente o ponto de origem** e clique na janela de desenho.
Especificar as dimensões do retângulo diretamente na janela de desenho	Clique nos botões **Configurar interativamente as dimensões** e arraste na janela de desenho.
Configurar o ângulo de rotação diretamente na janela de desenho	Clique no botão **Configurar interativamente o ângulo** e arraste na janela de desenho.

Para desenhar ou modificar um quadrado usando coordenadas do objeto

1 Clique em **Janela** ▸ **Inspetores** ▸ **Coordenadas**.
Para substituir um quadrado existente, selecione o quadrado.

2 Clique no menu desdobrável **Retângulo** e selecione **Quadrado**.

3 Faça um dos seguintes ajustes:

- Para configurar o ponto de origem do quadrado, clique em um ponto na área **Origem**.
- Para especificar a posição exata do ponto de origem, digite valores nas caixas **x** e **y**.

- Para especificar o comprimento de um lado, digite um valor na caixa **Tamanho do objeto**.
- Para girar o quarado em um ângulo especificado, digite um valor na caixa **Ângulo de rotação**. O ponto original do retângulo é usado como o centro de rotação.

4 Clique em um dos botões abaixo:
- **Criar objeto** — adiciona um novo quadrado na janela de desenho
- **Substituir objeto** — substitui o quadrado selecionado por um novo

Você também pode

Configurar o ponto de origem diretamente na janela de desenho	Clique no botão **Configurar interativamente o ponto de origem** e clique na janela de desenho.
Especificar o comprimento do quadrado diretamente na janela de desenho	Clique no botão **Configurar interativamente as dimensões** e arraste na janela de visualização.
Configurar o ângulo de rotação diretamente na janela de desenho	Clique no botão **Configurar interativamente o ângulo** e arraste na janela de desenho.

Para desenhar ou modificar uma elipse usando coordenadas do objeto

1 Clique em **Janela** ▸ **Inspetores** ▸ **Coordenadas**.
Para modificar uma elipse existente, selecione a elipse.

2 Clique no menu desdobrável **Elipse** e selecione **Elipse**.

3 Faça um dos seguintes ajustes:
- Para configurar o ponto de origem da elipse, clique em um ponto na área **Origem**
- Para especificar a posição exata do ponto de origem, digite valores nas caixas **x** e **y**.
- Para especificar os diâmetros (largura e altura) da elipse, digite valores nas caixas **W** e **H**.
- Para especificar apenas um dos diâmetros e ajustar automaticamente o outro proporcionalmente, ative a caixa de seleção **Definir proporcional**.
- Para girar a elipse em um ângulo especificado, digite um valor na caixa **Ângulo de rotação**. O ponto original da elipse é usado como o centro de rotação.

4 Clique em um dos botões abaixo:
- **Criar objeto** — adiciona uma nova elipse na janela de desenho
- **Substituir objeto** — substitui a elipse selecionada por uma nova

Você também pode

Desenhe uma elipse especificando os cantos inferior esquerdo e superior direito da caixa delimitadora em volta da elipse	Na área **Caixa delimitadora**, digite os valores nas caixas **X** e **Y** embaixo da etiqueta **Canto inferior esquerdo** ou **Canto superior direito**. Esse método de desenhar elipses apenas está disponível quando nenhuma rotação está aplicada à elipse.
Configurar os cantos inferior esquerdo e superior direito da caixa delimitadora de uma elipse diretamente na janela de desenho	Na área **Caixa delimitadora**, clique no botão **Configurar interativamente o canto inferior esquerdo** ou **Configurar**

Você também pode

	interativamente o canto superior direito e clique na janela de desenho.
Configurar o ponto de origem diretamente na janela de desenho	Clique no botão **Configurar interativamente o ponto de origem** e clique na janela de desenho.
Especificar as dimensões da elipse diretamente na janela de desenho	Clique nos botões **Configurar interativamente o diâmetro** e arraste na janela de desenho.
Configurar o ângulo de rotação diretamente na janela de desenho	Clique no botão **Configurar interativamente o ângulo** e arraste na janela de desenho.

Para desenhar ou modificar um círculo usando coordenadas do objeto

1. Clique em **Janela** ▸ **Inspetores** ▸ **Coordenadas**.
   Para substituir um círculo existente, selecione o círculo.
2. Clique no menu desdobrável **Elipse** e selecione **Círculo**.
3. Faça um dos seguintes ajustes:
   - Para configurar o ponto de origem do quadrado, clique em um ponto na área **Origem**
   - Para especificar a posição exata do ponto de origem, digite valores nas caixas **x** e **y**.
   - Para especificar o diâmetro de um círculo, digite um valor na caixa **Tamanho do objeto**.
   - Para girar o círculo em um ângulo especificado, digite um valor na caixa **Ângulo de rotação**. O ponto original do círculo é usado como o centro de rotação.
4. Clique em um dos botões abaixo:
   - **Criar objeto** — adiciona um novo círculo na janela de desenho
   - **Substituir objeto** — substitui o círculo selecionado por um novo

Você também pode

Configurar o ponto de origem diretamente na janela de desenho	Clique no botão **Configurar interativamente o ponto de origem** e clique na janela de desenho.
Especificar o diâmetro de um círculo diretamente na janela de desenho	Clique no botão **Configurar interativamente o diâmetro** e arraste na janela de desenho.
Configurar o ângulo de rotação diretamente na janela de desenho	Clique no botão **Configurar interativamente o ângulo** e arraste na janela de desenho.

Para desenhar ou modificar um polígono usando coordenadas do objeto

1. Clique em **Janela** ▸ **Inspetores** ▸ **Coordenadas**.
   Para modificar um polígono existente, selecione o polígono.
2. Clique no menu desdobrável **Polígono** e selecione **Polígono**.

3 Na área **Polígono**, digite um valor na caixa **Pontos ou lados**.

4 Faça um dos seguintes ajustes:
- Para girar o polígono em um ângulo especificado, digite um valor na caixa **Ângulo de rotação**.
- Para especificar o centro do polígono, digite valores nas caixas **X** e **Y** na área **Caixa delimitadora**. O centro do polígono é o centro da elipse delimitadora que pode ser desenhada em torno do polígono. O centro do polígono é usado como o centro de rotação.
- Para especificar os diâmetros da elipse delimitadora em torno do polígono, digite valores nas caixas **W** e **H** na área **Caixa delimitadora**.
- Para especificar apenas um diâmetro e ajustar automaticamente o outro proporcionalmente, ative a caixa de seleção **Definir proporcional**.

5 Clique em um dos botões abaixo:
- **Criar objeto** — adiciona um novo polígono na janela de desenho
- **Substituir objeto** — substitui o polígono selecionado por um novo

Você também pode

Configurar o ângulo de rotação diretamente na janela de desenho	Clique no botão **Configurar interativamente o ângulo** e arraste na janela de desenho.
Configurar o centro do polígono diretamente na janela de desenho	Clique no botão **Configurar interativamente o centro do polígono** e clique na janela de desenho.
Especificar os diâmetros da elipse delimitadora diretamente na janela de desenho	Clique nos botões **Configurar interativamente o diâmetro** e arraste na janela de desenho.

Para desenhar ou modificar um polígono regular usando coordenadas do objeto

1 Clique em **Janela** ▸ **Inspetores** ▸ **Coordenadas**.
Para modificar um polígono existente, selecione o polígono.

2 Clique no menu desdobrável **Polígono** e selecione **Polígono regular**.

3 Na área **Polígono regular**, digite um valor na caixa **Pontos ou lados**.

4 Digite um valor na caixa **Comprimento lateral**.

5 Faça um dos seguintes ajustes:
- Para girar o polígono em um ângulo especificado, digite um valor na caixa **Ângulo de rotação**.
- Para especificar o centro do polígono, digite valores nas caixas **X** e **Y** na área **Caixa delimitadora**.
- Para especificar o diâmetro do círculo em torno do polígono, digite um valor na caixa **Tamanho do objeto**.

6 Clique em um dos botões abaixo:
- **Criar objeto** — adiciona um novo polígono na janela de desenho
- **Substituir objeto** — substitui o polígono selecionado por um novo

Você também pode

Configurar o comprimento lateral diretamente na janela de desenho	Clique no botão **Configurar interativamente as dimensões** e arraste na janela de visualização.

Você também pode

Configurar o ângulo de rotação diretamente na janela de desenho	Clique no botão **Configurar interativamente o ângulo**  e arraste na janela de desenho.
Configurar o centro do polígono diretamente na janela de desenho	Clique no botão **Configurar interativamente o centro do polígono**  e clique na janela de desenho.
Especificar o diâmetro do círculo delimitador diretamente na janela de desenho	Clique no botão **Configurar interativamente o diâmetro**  e arraste na janela de desenho.

Para desenhar ou modificar uma linha reta usando coordenadas do objeto

1. Clique em **Janela** ▸ **Inspetores** ▸ **Coordenadas**.
   Para modificar uma linha existente, selecione a linha.
2. Clique no botão **Linha de 2 pontos**  .
3. Para especificar o ponto de início e o ponto de término das réguas **x** e **y**, digite valores nas caixas **X** e **Y** nas áreas **Ponto final** e **Ponto inicial**.
   Na visualização ao vivo, o ponto de início é destacado.
4. Clique em um dos botões abaixo:
   - **Criar objeto** — adiciona uma nova linha na janela de desenho
   - **Substituir objeto** — substitui a linha selecionada por uma nova

Você também pode

Desenhar uma linha reta especificando seu ponto de início, comprimento e ângulo de rotação	Digite valores nas caixas **Ponto inicial** **X** e **Y**. Na área **Tamanho do objeto**, digite um valor na caixa **Comprimento da linha**. Em seguida, digite um valor na caixa **Ângulo de rotação**.
Configurar o ponto de início e o ponto de término direito de uma linha diretamente na janela de desenho	Clique em um dos botões **Configurar interativamente o ponto**  e clique na janela de desenho.
Configurar o comprimento da linha diretamente na janela de desenho	Na área **Tamanho do objeto**, clique no botão **Configurar interativamente o comprimento da linha**  e arraste na janela de desenho.
Configurar o ângulo de rotação diretamente na janela de desenho	Na área **Tamanho do objeto**, clique no botão **Configurar interativamente o ângulo**  e arraste na janela de desenho.

Para desenhar ou modificar uma linha com vários pontos usando coordenadas do objeto

1. Clique em **Janela** ▸ **Inspetores** ▸ **Coordenadas**.
   Para substituir uma linha existente por uma nova, selecione a linha.
2. Clique no botão **Curva de vários pontos**  .

3 Clique no botão **Adicionar ponto** .

4 Faça um dos seguintes ajustes:
- Para especificar a posição exata do ponto ao longo das réguas x e y, digite valores nas caixas **X** e **Y**.
- Para adicionar outro ponto, clique no botão **Adicionar ponto** e digite os valores nas caixas **X** e **Y**.

5 Depois de especificar todos os pontos necessários, clique em uma das seguintes opções:
- **Criar objeto** — adiciona uma nova linha na janela de desenho
- **Substituir objeto** — substitui a linha selecionada por uma nova

Você também pode

Especificar a posição de um ponto diretamente na janela de desenho	Clique em um ponto no inspetor **Coordenadas**. Clique no botão **Configurar interativamente o ponto** e clique na janela de desenho.
Excluir um ponto	Selecione um estilo no inspetor **Coordenadas** e clique no botão **Excluir ponto** .
Conectar o ponto de início ao ponto de término de uma linha	Clique no botão **Fechar automaticamente/abrir curva** .

Use os atalhos de teclado a seguir para criar rapidamente uma linha com vários pontos.

- Para excluir um ponto selecionado, pressione **Excluir**.
- Para procurar nas caixas **X** e **Y** dos pontos disponíveis, selecione uma caixa e pressione **Tab** repetidamente.
- Para procurar para trás nas caixas **X** ou **Y** dos pontos disponíveis, selecione uma caixa e pressione **Shift** + **Tab** repetidamente.
- Para ativar o botão **Configurar interativamente o ponto**, clique duas vezes em um ponto no inspetor.

Para desenhar ou modificar uma estrela ou uma estrela complexa usando coordenadas do objeto

1 Clique em **Janela** ▸ **Inspetores** ▸ **Coordenadas**.
Para substituir uma estrela existente por uma nova, selecione a estrela.

2 Clique no botão **Estrela** ou **Estrela complexa** .

3 Especifique as configurações desejadas.

4 Clique em um dos botões abaixo:
- **Criar objeto** — adiciona uma nova estrela na janela de desenho
- **Substituir objeto** — substitui a estrela selecionada por uma nova

Copiar propriedades de objetos, transformações e efeitos

O CorelDRAW permite copiar atributos de um objeto para outro. Você pode copiar as propriedades de objetos, como contornar, preencher e propriedades de texto. Também é possível copiar transformações de objeto, como dimensionar, girar e posicionar. E ainda copiar efeitos aplicados a objeto.

Para copiar as propriedades de preenchimento, contorno ou texto de um objeto para outro

1 Na caixa de ferramentas, clique na ferramenta **Atributos do conta-gotas** .

2 Clique no menu desdobrável **Propriedades** na barra de propriedades e ative uma das seguintes caixas de seleção:
- **Contorno**
- **Preenchimento**
- **Texto**

3 Clique no objeto com as propriedades que você deseja copiar.
A ferramenta **Atributos do conta-gotas** alterna automaticamente para o modo **Aplicar atributos de objeto**.

4 Clique no objeto no qual você deseja aplicar as propriedades copiadas.

Opções que estão ativas nos menus desdobráveis **Transformações** e **Efeitos**, na barra de propriedades, também são aplicadas quando você copia propriedades.

Você também pode copiar propriedades de preenchimento ou de contorno, ou ambas, pressionando Control e clicando em um objeto com a ferramenta **Seleção** , arrastando para outro objeto, soltando o botão do mouse e selecionando **Copiar preenchimento aqui**, **Copiar contorno aqui** ou **Copiar todas as propriedades**.

Para copiar o tamanho, posição e rotação de um objeto para outro

1 Na caixa de ferramentas, clique na ferramenta **Atributos do conta-gotas** .

2 Clique no menu desdobrável **Transformações**, na barra de propriedades, e ative uma das seguintes caixas de seleção:
- **Tamanho**
- **Rotação**
- **Posição**

3 Clique no objeto com as transformações que você deseja copiar.
A ferramenta **Atributos do conta-gotas** alterna automaticamente para o modo **Aplicar atributos de objeto**.

4 Clique no objeto no qual você deseja aplicar as transformações copiadas.

Opções que estão ativas nos menus desdobráveis **Propriedades** e **Efeitos** na barra de propriedades, também são aplicadas quando você copia propriedades.

Para copiar efeitos de um objeto para outro

1 Na caixa de ferramentas, clique na ferramenta **Atributos do conta-gotas** .

2 Clique no menu desdobrável **Efeitos** na barra de propriedades e ative uma das seguintes caixas de seleção:
- **Perspectiva**
- **Envelope**
- **Mistura**
- **Extrusão**
- **Contorno**
- **Lente**
- **PowerClip**

- Sombra
- Distorção
- Efeitos bitmap

3 Clique no objeto com os efeitos que você deseja copiar.
A ferramenta **Atributos do conta-gotas** alterna automaticamente para o modo **Aplicar atributos de objeto**.

4 Clique no objeto no qual você deseja aplicar os efeitos copiados.

Opções que estão ativas nos menus desdobráveis **Propriedades** e **Transformações**, na barra de propriedades, também são aplicadas quando você copia propriedades.

Clonar objetos

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.

Caso deseje apenas usar o mesmo objeto várias vezes em um desenho, considere o uso de símbolos, em vez de clones, para manter o tamanho do arquivo gerenciável.



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.

Para clonar um objeto

1 Selecione um objeto.

2 Clique em **Editar** ▸ **Clonar**.

Você também pode

Selecionar o objeto mestre de um clone	Pressione Control e clique no clone e em **Selecionar mestre**.
Selecionar os objetos de clone de um mestre	Pressione Control e clique no mestre e em **Selecionar clones**.

É possível clonar um objeto principal várias vezes, mas não há como clonar um clone.

Para reverter para o objeto mestre de um clone

1 Pressione Control e clique em um clone modificado e em **Reverter para mestre**.
2 Ative qualquer uma das seguintes caixas de seleção:
- **Clonar preenchimento** — restaura os atributos de preenchimento do mestre
- **Clonar contorno** — restaura os atributos de contorno do mestre
- **Clonar forma do caminho** — restaura os atributos de forma do mestre
- **Clonar transformações** — restaura os atributos de forma e tamanho do mestre
- **Clonar máscara de cor de bitmap** — restaura as configurações de cor do mestre



Apenas as propriedades do clone diferentes das do objeto mestre ficam disponíveis na caixa de diálogo.

Posicionar objetos

Você pode posicionar objetos arrastando-os para um novo local, por deslocamento, ou especificando suas coordenadas horizontais e verticais.

O deslocamento permite mover um objeto em incrementos pressionando as teclas de **Seta**. O valor do incremento é conhecido como "distância de deslocamento". O microdeslocamento permite mover um objeto em uma fração da distância de deslocamento. O superdeslocamento permite mover um objeto em um múltiplo da distância de deslocamento. Por padrão, os objetos podem se deslocar em incrementos de 2,5 mm (0,1 pol.), mas o valor do incremento pode ser alterado de acordo com a necessidade. Além disso, é possível alterar os valores de microdeslocamento e superdeslocamento.

Para posicionar um objeto, é possível definir coordenadas horizontais e verticais em relação ao ponto de ancoragem do centro do objeto, ou a outro ponto de ancoragem.

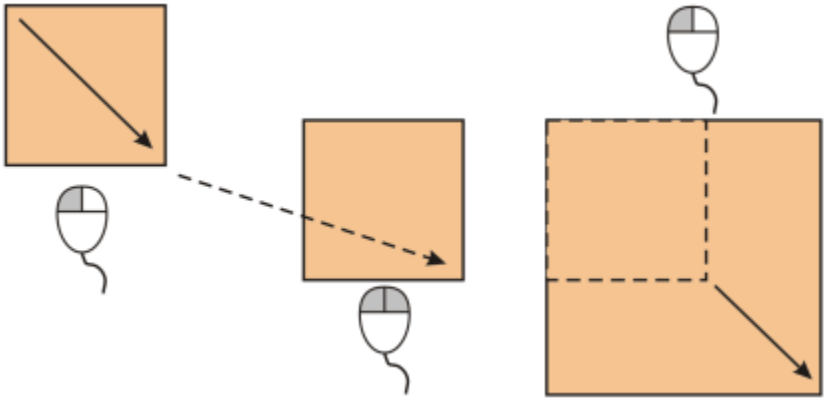
Também é possível mover um objeto para outra página.

Para mover um objeto

1 Selecione um objeto.
2 Aponte para o centro da caixa delimitadora.
3 Quando o cursor de posicionamento for exibido, arraste o objeto para uma nova posição no desenho.

Para mover um objeto enquanto desenha

1 Inicie desenhando uma forma, como um retângulo, elipse ou polígono.
2 Mantenha pressionado o botão direito do mouse sem soltar o esquerdo e arraste o objeto inacabado até a nova posição.
3 Solte o botão direito do mouse e continue desenhando.



Mover um objeto enquanto desenha

Para deslocar um objeto

Para	Faça o seguinte
Deslocar um objeto selecionado na distância de deslocamento	Pressione uma tecla de **seta**.
Deslocar um objeto selecionado em uma fração da distância de deslocamento (microdeslocamento)	Mantenha pressionada a tecla **Command** e pressione uma tecla de **Seta**.
Deslocar um objeto selecionado em um múltiplo da distância de deslocamento (superdeslocamento)	Mantenha pressionada a tecla **Shift** e pressione uma tecla de **seta**.

Para definir distâncias de deslocamento

1 Clique em **Layout** ▸ **Documento Preferências**.

2 No painel esquerdo da caixa de diálogo que aparece, clique em **Réguas**.

3 Digite um valor em qualquer das seguintes caixas:

- **Deslocamento**
- **Superdeslocamento**
- **Microdeslocamento**



Também é possível definir a distância de deslocamento desmarcando todos os objetos e digitando um valor na caixa **Distância de deslocamento** na barra de propriedades.

Para salvar as novas distâncias de deslocamento para usá-las em novos desenhos, clique no menu **CorelDRAW** ▸ **Salvar configurações como padrão**.

Para posicionar um objeto pelas coordenadas x e y

1 Selecione um objeto.
Se desejar alterar a origem do objeto, clique em um ponto do botão **Origem do objeto**  na barra de propriedades.

2 Digite valores nas seguintes caixas:

- **x** — permite posicionar o objeto no eixo x
- **y** — permite posicionar o objeto no eixo y

Os valores de x e de y especificam a posição exata do objeto de origem.

3 Pressione **Retornar**.

O objeto de origem, também conhecido como "ponto de ancoragem" ou "ponto de referência", pode ser o centro de um objeto ou qualquer uma das alças de seleção do objeto. A origem do objeto permanece estática quando um objeto é posicionado por meio da digitação de valores nas caixas **x** e **y** na barra de propriedades.

Para posicionar um objeto alterando o ponto de ancoragem

1 Selecione um objeto.

2 Clique em **Janela** ▸ **Inspetores** ▸ **Transformar**.

3 Clique no botão **Posição** .

4 Desative a caixa de seleção **Posição relativa** no inspetor **Transformação**.

5 Digite valores nas seguintes caixas:

- **X** — permite especificar um valor para a posição de um objeto ao longo do eixo horizontal
- **Y** — permite especificar um valor para a posição de um objeto ao longo do eixo vertical

6 Ative a caixa de seleção que corresponde ao ponto de ancoragem que você deseja definir.

7 Clique em **Aplicar**.

Por padrão, o ponto de origem (0,0) encontra-se no canto inferior esquerdo da página de desenho.

Quando você ativa a caixa de seleção **Posição relativa** no inspetor **Transformar**, a posição do ponto de ancoragem do centro é identificada como 0,0 nas caixas **X** e **Y**. Quando uma posição diferente é especificada nas caixas **X** e **Y**, os valores representam uma alteração na posição atual medida a partir do ponto de ancoragem do centro do objeto.

Alinhar e distribuir objetos

O CorelDRAW permite alinhar e distribuir objetos com precisão em um desenho.

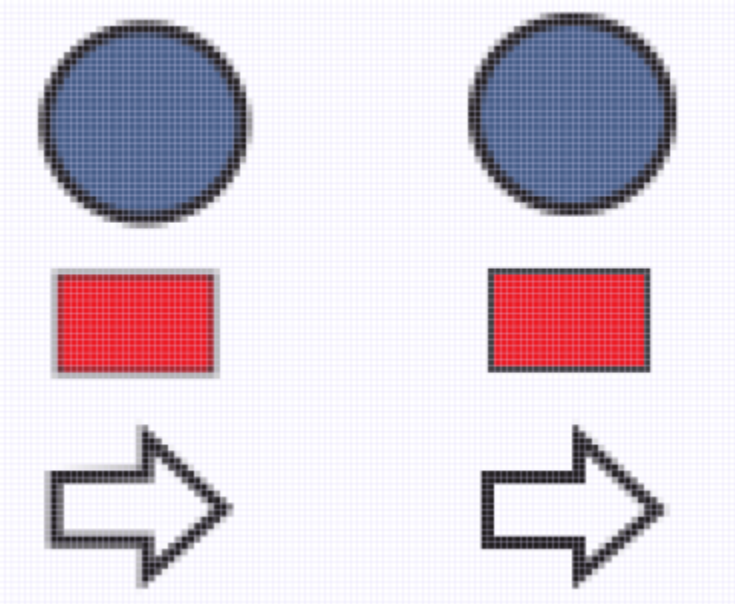
Você pode alinhar objetos entre si e com partes da página de desenho, como o centro e a linha da grade mais próxima. Você pode também alinhar objetos com um ponto especificado ao inserindo as coordenadas x e y exatas. Você pode alinhar objetos por suas bordas (esquerda, direita, superior ou inferior) ou pelo seu centro.

A distribuição de objetos adiciona automaticamente espaçamento entre eles com base na largura, altura e pontos centrais. É possível distribuir objetos para que os pontos centrais ou as bordas selecionadas (por exemplo, superior ou direita) apareçam em intervalos iguais. Também é possível distribuir objetos para que o espaçamento entre eles seja igual. Você pode distribuir os objetos em toda a extensão da caixa delimitadora que cerca os objetos ou por toda a página de desenho. Além disso, você pode distribuir objetos especificando a distância entre eles.



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

Para evitar bordas desfocadas em objetos criados para uso na Web, é possível alinhar os nós do objeto com a grade de pixel. Este recurso realinha os nós ou as bordas do objeto para posicioná-lo corretamente na grade de pixel.



Alinhar objetos com a grade de pixel para evitar bordas desfocadas.

Para alinhar objetos

1 Selecione os objetos.

2 Clique em **Objeto** ▸ **Alinhar e distribuir** ▸ **Alinhar e distribuir**.

3 No inspetor **Alinhar e distribuir**, escolha um ponto de referência realizando uma tarefa a partir da seguinte:

Para	Faça o seguinte
Alinhe um objeto com um objeto específico	Clique no botão **Objetos selecionados**  . Se você selecionar um objeto por vez, o último objeto selecionado será a referência para o alinhamento de outros objetos. Se você marcar os objetos selecionados, o objeto que estiver posicionado no canto superior esquerdo da seleção será usado como referência.

Para	Faça o seguinte
Alinha um objeto com o canto da página	Clique no botão **Borda da página** .
Alinhe um objeto com o centro da página	Clique no botão **Centro da página** . Para alinhar o centro do objeto com o centro da página, certifique-se que os botões **Alinhar o centro horizontalmente** e **Alinhar o centro verticalmente** estão habilitados na área **Alinhamento**.
Alinhando um objeto com a linha da grade mais próxima	Clique no botão **Grade** .
Alinhe um objeto com um ponto especifico	Clique no botão **Ponto especificado** , depois digite valores nas caixas **X** e **Y**. Você também pode especificar um ponto interativamente ao clicar no botão **Especificar ponto**, e clicar na janela do documento.

4 Na área **Alinhar** no inspetor, clique em um dos seguintes botões para usar a borda do objeto ou o centro dele para alinhá-lo.

- **Alinhar à esquerda** — para alinhar a borda esquerda do objeto
- **Alinhar horizontalmente ao centro** — para alinhar o centro do objeto pelo eixo vertical
- **Alinhar à direita** — para alinhar a borda direita do objeto
- **Alinhar o topo** — para alinhar as bordas superiores do objeto
- **Alinhar verticalmente no centro** — para alinhar o centro do objeto pelo eixo horizontal
- **Alinhar base** — para alinhas as bordas da base do objeto

Para alinhar objetos a partir de seus contornos, ative a caixa de seleção **Usar o contorno de objeto**

Você também pode	
Colocar uma opção de alinhamento para objetos de texto	Antes de clicar em um dos botões de alinhamento descritos na etapa anterior, clique em um dos botões a seguir na área **Texto**: • **Base da primeira linha** — alinha e distribui o texto juntamente com a base da primeira linha • **Base da última linha** — alinha e distribui o texto com base na última linha • **Caixa delimitadora** — alinha e distribui o texto com a caixa delimitadora

Você também pode alinhar objetos rapidamente, sem utilizar o inspetor **Alinhar e distribuir** clicando em **Objeto** ▸ **Alinhar e distribuir** e em qualquer um dos seis primeiros comandos de alinhamento. O símbolo de teclado e a letra ao lado de um nome de comando indica o atalho de teclado que pode ser usado para alinhar objetos.

Também é possível alinhar todos os objetos pelo centro da página, vertical e horizontalmente, pressionando **P**.

Para distribuir objetos

1 Selecione os objetos.

2 Clique em **Objeto** ▸ **Alinhar e distribuir** ▸ **Alinhar e distribuir**.

3 Para escolher uma área que deseja que os objetos sejam distribuídos, clique nos seguintes botões na área **Distribuir para** do inspetor **Alinhar e distribuir**:

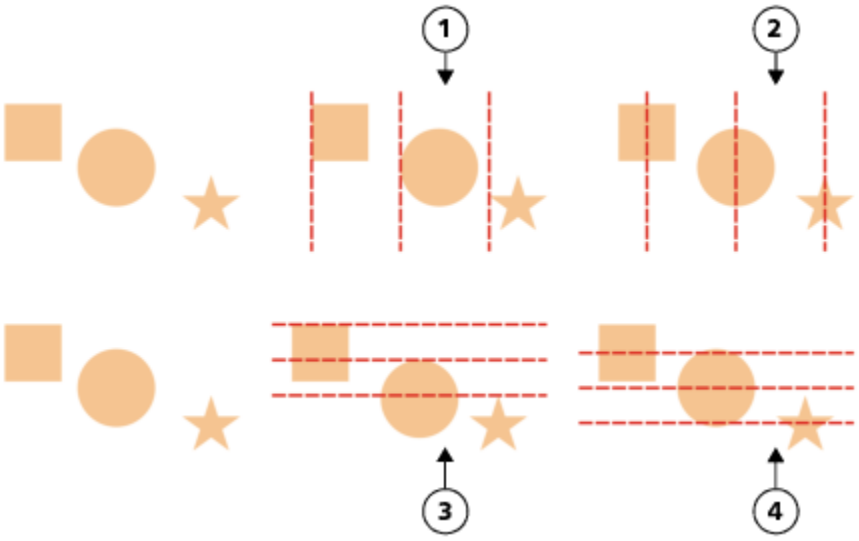
- **Objetos selecionados** — distribui os objetos pela área da caixa delimitadora que esta ao redor deles
- **Borda da página** — distribui objetos por toda a página de desenho

4 Para distribuir objetos horizontalmente, clique nos seguintes botoes:

- **Distribuir à esquerda** — espaços regulares nos cantos esquerdos do objeto
- **Distribuir horizontalmente no centro** — espaços regulares nos pontos centrais do objeto pelo eixo horizontal
- **Distribuir a direita** — espaços regulares nos cantos direitos dos objetos
- **Distribuir espaços horizontalmente** — coloca intervalos iguais entre objetos pelo eixo horizontal

5 Para distribuir objetos verticalmente, clique em um dos seguintes botões:

- **Distribuir no topo** — espaços regulares nos cantos superiores dos objetos
- **Distribuir verticalmente ao centro** — espaços regulares nos pontos centrais dos objetos pelo eixo vertical
- **Distribuir na base** — espaços regulares nos cantos inferiores do objeto
- **Distribuir espaço verticalmente** — coloca intervalos iguais entre objetos pelo eixo vertical



Fileira superior: opções para distribuição de objetos horizontalmente. 1) A opção À esquerda espaça uniformemente as bordas esquerdas. 2) A opção No centro espaça uniformemente os pontos centrais.

Fileira da base: opções para distribuição de objetos verticalmente. 3) A opção No topo espaça uniformemente as bordas superiores. 4) A opção No centro espaça uniformemente os pontos centrais.

Para distribuir objetos em uma distância especificada

1 Selecione os objetos.

2 Clique em **Objeto** ▸ **Alinhar e distribuir** ▸ **Alinhar e distribuir**.

3 Na área **Distribuir para** do inspetor **Alinhar e distribuir**, clique no botão **Espaçamento do objeto**.

4 Digite valores nas caixas **H** e **V**.

5 Para distribuir objetos horizontalmente, clique em qualquer botão de distribuição horizontal.

6 Para distribuir objetos verticalmente, clique em qualquer botão de distribuição vertical.

Para alinhar um objeto com a grade de pixel

1 Selecione um objeto.

Para exibir os resultados, clique em **Exibir** ▸ **Pixels** e ajuste o nível de zoom para 800% ou mais.

2 Clique em **Objeto** ▸ **Alinhar e distribuir** ▸ **Alinhar e distribuir**.

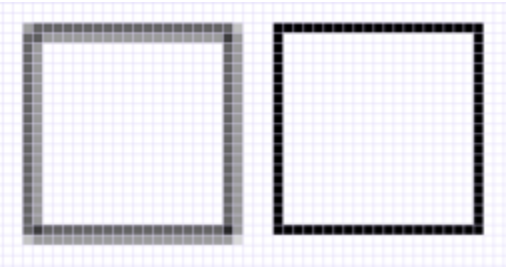
3 No inspetor **Alinhar e distribuir**, clique em **Alinhar com grade de pixels**.

A caixa delimitadora do objeto é alinhada com a grade de pixels.

O recurso **Alinhar com grade de pixels** funciona com curvas e formas básicas. Ele não está disponível para objetos e efeitos complexos, como símbolos, textos, grupos simétricos, efeitos vetoriais e objetos PowerClip.

Aplicar sugestão 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.

Para aplicar a sugestão de objeto

1 Selecione um objeto.

2 Clique em **Objeto** ▸ **Dicas do objeto**.

Alinhar objetos

Ao mover ou desenhar um objeto, você pode alinhá-lo com outro objeto em um desenho. Você pode alinhar um objeto com vários pontos de alinhamento no objeto de destino. Quando o ponteiro é movido para perto de um ponto de alinhamento, o ponto é destacado, indicando que esse é o destino de alinhamento do ponteiro.

Você pode alinhar objetos com outros objetos, elementos da página (como o centro da página), grade do documento, grade de pixels, grade de linha de base e linhas-guia. Ao editar ou desenhar em perspectiva, você pode ajustar objetos a linhas de perspectiva. Ao editar grupos de simetria, você também pode ajustar objetos às linhas de simetria. Todas essas opções podem ser ativadas ou desativadas no menu **Exibir** e pelo botão **Alinhar a**, na barra de ferramentas padrão.

Quando você precisar desativar as opções de alinhamento selecionadas temporariamente, pode desativar todo o alinhamento pelo botão **Desativar alinhamento**, na barra de ferramentas padrão, ou no menu **Exibir**. Para restaurar as opções de alinhamento selecionadas, você pode ativar o alinhamento usando os mesmos controles.

Para alinhar um objeto com outro com mais precisão, você pode alinhar primeiramente o ponteiro com um ponto de alinhamento no objeto e, em seguida, alinhar o objeto com um ponto de alinhamento no objeto de destino. Por exemplo, você pode alinhar o ponteiro com o centro de um retângulo, arrastar o retângulo pelo centro e depois alinhá-lo com o centro de outro retângulo.



O ponteiro foi alinhado a um nó final da folha (parte superior) e depois a folha foi arrastada para se alinhar ao nó final do galho (parte inferior).

Os modos de alinhamento determinam quais são os pontos de alinhamento que podem ser usados em um objeto. A tabela abaixo inclui descrições de todos os modos de alinhamento disponíveis.

Modo de alinhamento	Descrição	Indicador de modo de alinhamento
Nó	Permite alinhar ao nó de um objeto	
Interseção	Permite alinhar à uma interseção geométrica de objetos	
Ponto médio	Permite alinhar a um ponto médio de segmento.	
Quadrante	Permite alinhar a pontos localizados a 0°, 90°, 180° e 270° em um círculo, elipse ou arco	
Tangente	Permite alinhar a um ponto na borda externa de um arco, círculo ou elipse onde uma linha toca, mas não cruza, o objeto.	
Perpendicular	Permite alinhar a um ponto na borda externa de um segmento onde uma linha está perpendicular ao objeto	

Modo de alinhamento	Descrição	Indicador de modo de alinhamento
Borda	Permite alinhar a um ponto que toca a borda de um objeto	
Centro	Permite alinhar ao centro do objeto mais próximo (arco, polígono regular ou curva centroide)	
Linha de base de texto	Permite alinhar a um ponto na linha de base de texto artístico ou de parágrafo	

É possível ajustar diversas configurações de alinhamento. Por exemplo, você pode desativar alguns ou todos os modos de alinhamento para agilizar a execução do aplicativo. É possível definir o limiar do alinhamento, que especifica a que distância do ponteiro o ponto de alinhamento torna-se ativo.

Quando você move ou transforma um objeto, o ponteiro pode alinhar-se a um ponto de alinhamento no próprio objeto. Você pode desativar o encaixe de objetos em seus próprios pontos de encaixe, o que é útil para mover e transformar objetos complexos.

Para ativar ou desativar o alinhamento

- Execute uma ou mais tarefas na seguinte tabela:

Para	Faça o seguinte
Ativar alinhamento para todos os objetos	Clique em **Exibir** ▸ **Alinhar por** ▸ **Objetos**.
Ativar o alinhamento de objetos com elementos de página (bordas, pontos centrais de borda e centro da página)	Clique em **Exibir** ▸ **Alinhar a** ▸ **Página**.
Ativar alinhamentos de objetos com a grade de pixels	Clique em **Exibir** ▸ **Alinhar a** ▸ **Pixels**. Esta opção só fica disponível quando a exibição de pixels está ativada. Para obter mais informações, consulte "Modos de exibição" na página 76.
Ativar alinhamentos de objetos com a grade de documento	Clique em **Exibir** ▸ **Alinhar a** ▸ **Grade do documento**. Para obter mais informações, consulte "Grade de documento e grade de pixels" na página 761.
Ativar alinhamentos de objetos com a grade de linha de base	Clique em **Exibir** ▸ **Alinhar a** ▸ **Grade da linha de base**. Para obter mais informações, consulte "Grade da linha de base" na página 763.
Ativar objetos para alinhamento pelas linhas-guia	Clique em **Exibir** ▸ **Alinhar a** ▸ **Linhas-guia**. Para obter mais informações, consulte "Definir linhas-guia" na página 764.

Para	Faça o seguinte
Ativar ou desativar alinhamentos de objetos com linhas de perspectiva	Clique em **Exibir** ▸ **Alinhar a** ▸ **Linhas de perspectiva**. As linhas de perspectiva incluem horizonte e linhas de janela de visualização. Essa opção está disponível somente quando você desenha ou edita grupos de perspectiva. Para obter mais informações, consulte "Editar grupos de perspectiva" na página 305.
Ativar alinhamentos de objetos com linhas de simetria	Clique em **Exibir** ▸ **Alinhar a** ▸ **Linhas de simetria**. Esta opção está disponível somente no modo de simetria. Para obter mais informações, consulte "Editar simetria" na página 290.



Uma marca de seleção ao lado do comando alinhar indica que o alinhamento está ativado.



Você também pode pressionar **Command** + **Shift** + **Z** para alternar entre a ativação e a desativação do alinhamento pelos objetos ou pressionar **Command** + **Shift** + **Y** para alternar entre a ativação e a desativação pela grade do documento.

Você também pode ativar ou desativar os modos de alinhamento pelo botão **Alinhar a**, na barra de ferramentas padrão.

Para desativar e ativar o alinhamento

- Clique em **Exibir** ▸ **Desativar alinhamento**.

  Quando houver uma marca de seleção ao lado do comando, todo o alinhamento estará desativado. Os comandos **Exibir** ▸ **Alinhar a** e o botão **Alinhar a** na barra de ferramentas padrão ficam esmaecidos. Clicar novamente nos comandos **Exibir** ▸ **Desativar alinhamento** ativa todo o alinhamento e restaura todas as opções de alinhamento selecionadas.



Você também pode ativar e desativar todas as opções de alinhamento selecionadas clicando no botão **Alinhar por** na barra de ferramentas padrão e selecionando **Desativar alinhamento**.

Para desativar temporariamente o alinhamento enquanto você está movendo um objeto, mantenha pressionada a tecla **Q**.

Para alinhar objetos

1. Selecione o objeto que deseja alinhar ao objeto de destino.
2. Mova o ponteiro sobre o objeto até que o ponto de alinhamento fique destacado.
3. Arraste o objeto para perto do objeto de destino até que o ponto de alinhamento do objeto de destino fique destacado.



Para alinhar um objeto enquanto desenha, arraste-o na janela de desenho até que o ponto de alinhamento do objeto de destino fique destacado.

Para ajustar as configurações de alinhamento

1. Clicar no menu **CorelDRAW** ▸ **Preferências** ▸ **CorelDRAW**.
2. No painel esquerdo da caixa de diálogo que aparece, clique **Alinhamento**.

3 Para ativar o alinhamento de objetos aos elementos da página (bordas e centro da página), ative a caixa de seleção **Alinhar à página**

4 Ative uma ou mais caixas de seleção na área **Modos**.
Para ativar todos os modos de alinhamento, clique em **Selecionar tudo**.
Para desativar todos os modos de alinhamento sem desativar alinhamentos, clique em **Desmarcar tudo**.

5 Digite um valor na caixa **Raio de alinhamento** para definir o raio, em pixels, do campo de alinhamento ao redor do ponteiro.

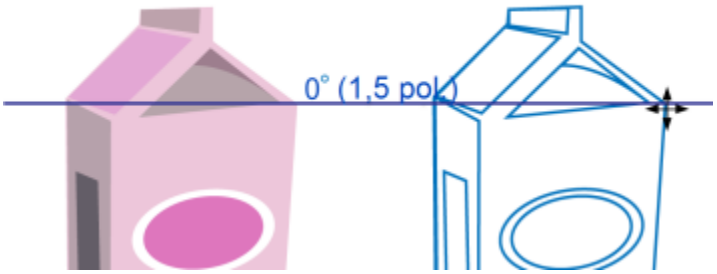
Você também pode

Impeça que objetos se encaixem em seus próprios pontos de encaixe	Desative a caixa de seleção **Alinhar objetos a si mesmos**. Dica: É possível ativar e desativar o alinhamento de objetos pressionando **Command + Shift + H**.
Exibir ou ocultar indicadores de modo de alinhamento	Ative ou desative a caixa de seleção **Mostrar marcas de localização de alinhamento**.
Exibir ou ocultar as dicas de tela	Ative ou desabilite a caixa de seleção **Mostrar Modo de alinhamento em dica de tela**.

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. Para obter mais informações sobre os pontos e modos de alinhamento, consulte "Alinhar objetos" na página 347.

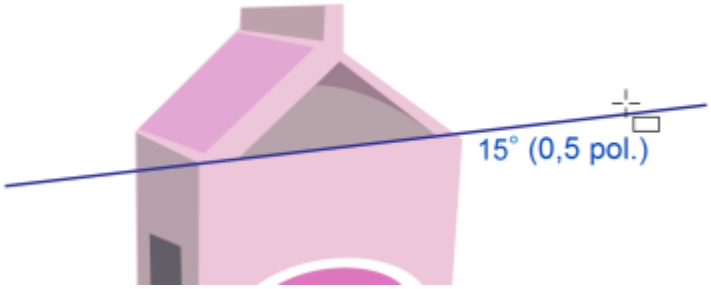
À medida que arrasta um objeto por uma linha-guia dinâmica, você pode ver a distância entre o objeto e o ponto de alinhamento usado para criar a guia dinâmica, o que ajuda a posicioná-lo com precisão. Você pode usar as linhas-guia dinâmicas para colocar objetos em relação a outros, enquanto os desenha.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



Uma linha-guia dinâmica foi puxada de um nó no objeto à esquerda. A dica de tela ao lado do nó exibe o ângulo da linha-guia dinâmica (0°) e a distância entre o nó e o ponteiro (1,5 pol). O objeto à direita foi arrastado ao longo da linha-guia dinâmica e posicionado precisamente a 1,5 polegada do nó usado para gerar a guia dinâmica.

As linhas-guia dinâmicas contêm divisões invisíveis, denominadas graduações, nas quais o ponteiro gravita. As graduações permitem mover os objetos com precisão pela linha-guia dinâmica. Ajuste os espaços das graduações adequando-os às suas necessidades, ou desative os alinhamentos pelas graduações. É possível definir outras opções para as linhas-guia dinâmicas. Por exemplo, você pode optar pela exibição de linhas-guia dinâmicas em um ou mais ângulos predefinidos, ou em ângulos que especificar. É possível visualizar as configurações de ângulo. Também é possível personalizar a cor e o estilo de linha de guias dinâmicas. Quando não precisar mais da linha-guia dinâmica

de um determinado ângulo, você pode excluir as configurações de ângulo. É possível ainda exibir também linhas-guia dinâmicas que são extensões de segmentos de linha.



Uma linha-guia dinâmica que é extensão de um segmento de linha.

É possível desativar as linhas-guia dinâmicas a qualquer momento.

Para ativar ou desativar guias dinâmicas

- Clique em **Exibir** ▸ **Guias dinâmicas**.

Uma marca de seleção ao lado do comando **Guias dinâmicas** indica que as guias dinâmicas estão ativadas.

Você pode ativar e desativar a alternância de guias dinâmicas pressionando **Shift** + **Command** + **D**.

Para exibir guias dinâmicas

1. Com as guias dinâmicas ativadas, clique em uma ferramenta de desenho.
2. Mova o ponteiro sobre e depois fora de um ponto de alinhamento habilitado de um objeto.
3. Repita a etapa 2 com outros objetos para exibir outras linhas-guia dinâmicas.

Os pontos de alinhamento para os quais você aponta são registrados em uma fila e usados para criar guias dinâmicas.

Os pontos de alinhamento possíveis — nó, centro, quadrante e pontos de alinhamento de linha de base de texto — aparecem apenas quando os modos de alinhamento correspondentes estão ativados. Para obter mais informações sobre os pontos e modos de alinhamento, consulte "Alinhar objetos" na página 347.

Para evitar a exibição de um excesso de linhas-guia dinâmicas, limpe a fila de pontos a qualquer momento, clicando na janela de desenho, ou pressionando **Esc**.

Use os pontos de alinhamento que você registrou para exibir linhas-guia dinâmicas de interseção. Para tanto, você deve exibir a linha-guia dinâmica e depois mover o ponteiro pela guia na qual uma guia dinâmica de interseção apareceria em um ponto de alinhamento registrado.

Para colocar um objeto em relação a outro objeto

1. Com as guias dinâmicas ativadas, selecione um objeto.

   Para mover o objeto por um ponto de alinhamento específico, mova o ponteiro sobre o ponto de alinhamento desejado até que o ponto fique destacado.

2 Arraste o objeto para um ponto de alinhamento possível do objeto de destino.

3 Quando o ponto de alinhamento do objeto de destino se destacar, arraste o objeto pela linha-guia dinâmica para posicioná-lo.

Os pontos de alinhamento possíveis — nó, centro, quadrante e pontos de alinhamento de linha de base de texto — aparecem apenas quando os modos de alinhamento correspondentes estão ativados. Para obter mais informações sobre os pontos e modos de alinhamento, consulte "Alinhar objetos" na página 347.

Para desenhar um objeto em relação a outro objeto

1 Com as guias dinâmicas ativadas, clique em uma ferramenta de desenho.

2 Mova o ponteiro por um ponto de alinhamento habilitado de um objeto.

3 Quando o ponto de alinhamento se destacar, mova o ponteiro para exibir uma linha-guia dinâmica.

4 Mova o ponteiro pela linha-guia dinâmica até o ponto onde você deseja desenhar e arraste-o objeto para desenhar um objeto.

Os pontos de alinhamento possíveis — nó, centro, quadrante e pontos de alinhamento de linha de base de texto — aparecem apenas quando os modos de alinhamento correspondentes estão ativados. Para obter mais informações sobre os pontos e modos de alinhamento, consulte "Alinhar objetos" na página 347.

Para colocar um objeto na interseção de guias dinâmicas

1 Com as guias dinâmicas ativadas, selecione um objeto.

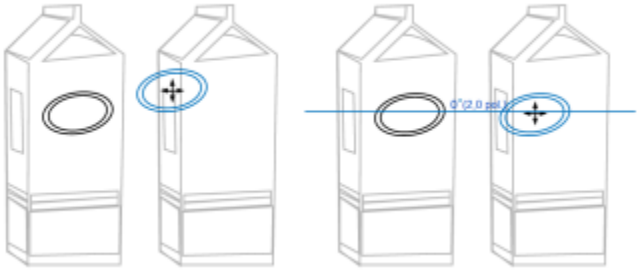
Para usar um ponto de alinhamento específico para mover o objeto, mova o ponteiro sobre o ponto de alinhamento desejado até que o ponto fique destacado.

2 Arraste o objeto para um ponto de alinhamento elegível de outro objeto e arraste para exibir uma linha-guia dinâmica, mantendo o botão do mouse pressionado.

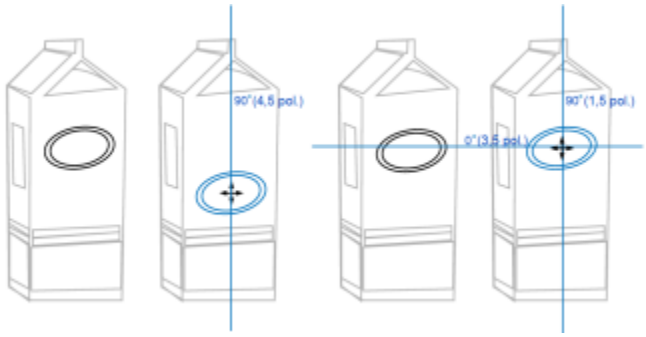
3 Arraste o objeto para outro ponto de alinhamento elegível. Quando o ponto de alinhamento ficar destacado, arraste para exibir outra linha-guia dinâmica no local de interseção das duas linhas-guia dinâmicas.

4 Quando o ponto de interseção aparecer, solte o botão do mouse.

No exemplo a seguir, a interseção de guias dinâmicas é usada para posicionar uma elipse.



Primeiramente, a elipse foi arrastada por seu ponto de alinhamento central (à esquerda) até a borda da outra caixa e, em seguida, para a direita a fim de exibir uma linha-guia dinâmica (à direita).



Em seguida, a elipse foi arrastada para a borda da caixa e depois para baixo a fim de exibir outra linha-guia dinâmica (à esquerda). Por fim, a elipse foi posicionada na interseção das linhas-guia dinâmicas (à direita).

Os pontos de alinhamento possíveis — nó, centro, quadrante e pontos de alinhamento de linha de base de texto — aparecem apenas quando os modos de alinhamento correspondentes estão ativados. Para obter mais informações sobre os pontos e modos de alinhamento, consulte "Alinhar objetos" na página 347.

Para configurar opções para linhas-guia dinâmicas

1 Clique em **Janela** ▸ **Inspetores** ▸ **Guias ao vivo**.

2 No inspetor **Guias ao vivo**, clique no botão **Guias dinâmicas**.

3 Realizar uma ou mais tarefas a partir da seguinte tabela.

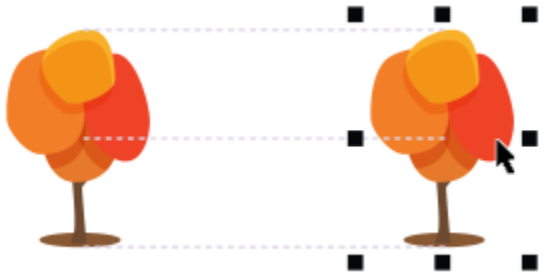
Para	Faça o seguinte
Ativar ou desativar linhas-guia dinâmicas	Ative ou desative a caixa de seleção no canto superior direito da seção **Guia dinâmicas** do inspetor.
Alterar o estilo de linha das linhas-guia dinâmicas	Abra o seletor **Estilo de linha** e escolha um estilo de linha.
Alterar a cor das linhas-guia dinâmicas	Abra o seletor **Cor da linha** e escolha uma cor.
Desativar ou ocultar o ângulo de linhas-guia dinâmicas e a distância do ponto de alinhamento usado para criar a linha-guia dinâmica	Clique no botão **Exibir dicas de tela**.
Exibir linhas-guia dinâmicas que são extensões de segmentos de linha	Clique no botão **Estender ao longo do segmento**.
Alinhe a divisões invisíveis especificadas ao longo da linha-guia dinâmica	Clique no botão **Alinhar a espaçamento de marcação** e digite um valor na caixa **Espaçamento de marcação**.
Escolher os ângulos nos quais exibir as linhas-guia dinâmicas	Ative ou desative as caixa de seleção de ângulo.

Para	Faça o seguinte
	Quando você ativa uma caixa de seleção de ângulo, uma visualização da linha-guia dinâmica aparece na janela **Visualização de guias**.
Incluir um ângulo de linha-guia dinâmico personalizado	Digite um valor na caixa **Personalizar ângulo** e clique no botão **Incluir ângulo padronizado** .
Excluir um ângulo de linha-guia dinâmico	Selecione uma linha-guia dinâmica na lista e clique no botão **Excluir ângulo personalizado** .
Exibir linhas-guia dinâmicas em todos os ângulos disponíveis	Clique no botão **Selecionar todos** .
Desativar linhas-guia dinâmicas em todos os ângulos disponíveis	Clique no botão **Desmarcar todos** .

Guias 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.

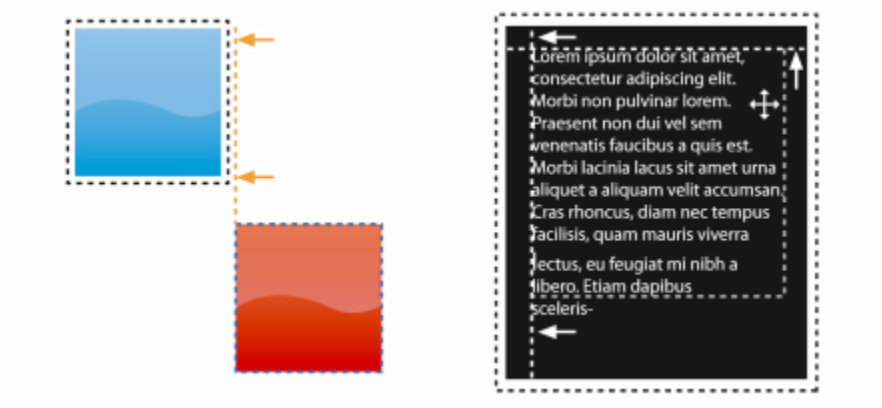
As linhas-guia de alinhamento ajudam você a alinhar o de um objeto com o centro de outro objeto (centro a centro) ou a borda de um objeto com a borda de outro objeto (borda a borda). Além disso, você pode alinhar a borda de um objeto com o centro de outro objeto (borda a centro).



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

Se desejar alinhar um objeto a uma determinada distância da borda de outro objeto, você pode definir margens para as linhas-guia de alinhamento. Depois de especificar as margens, você pode escolher como as linhas-guia de borda aparecerão: elas podem seguir uma das margens, as duas e as bordas do objeto.

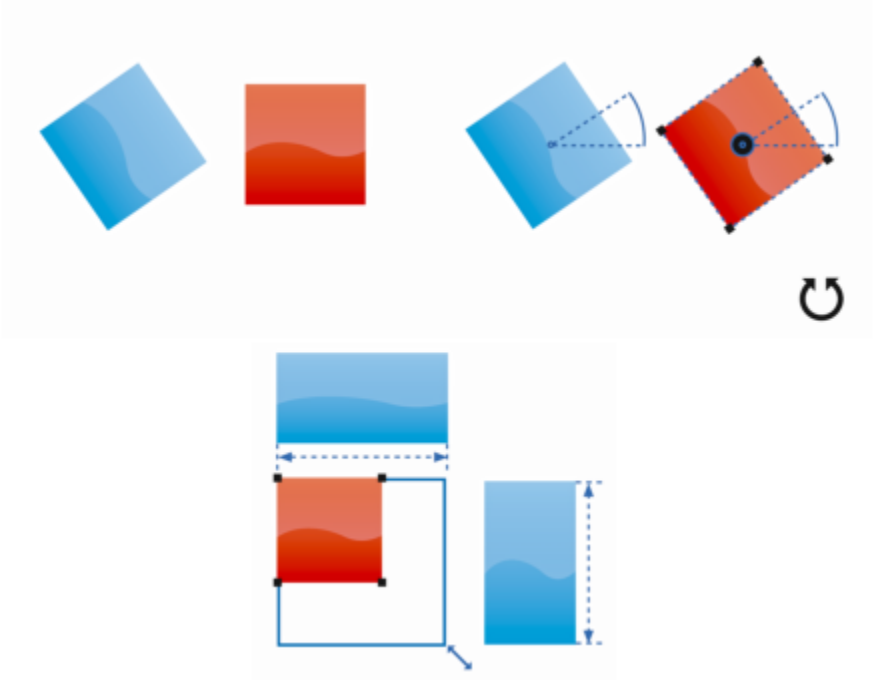
Guias de alinhamento de margens permitem usar margens deslocadas, margens inseridas ou ambas. Há controles separados para linhas-guia de alinhamento horizontal e vertical, portanto é possível modificar as configurações para uma sem afetar a outra.



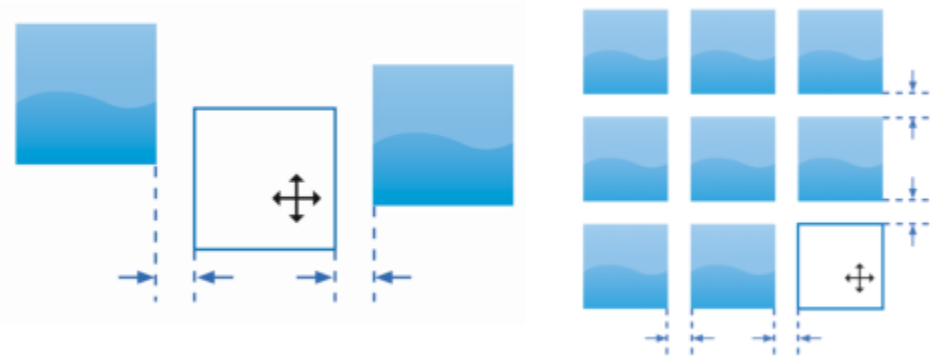
Você pode deslocar (esquerda) e inserir (direita) linhas-guia de alinhamento.

As linhas-guia de alinhamento ficam desativadas por padrão. Você poderá facilmente ativar ou desativar as linhas-guia de alinhamento ou modificar as configurações padrão, incluindo a cor e o estilo da linha. Você pode escolher se as linhas-guia de alinhamento aparecerão para objetos individuais de um grupo ou para a caixa delimitadora do grupo como um todo.

O recurso Espaçamento Inteligente permite organizar e posicionar com precisão um objeto com relação a outros na tela; o recurso Dimensionamento Inteligente permite escalar e girar intuitivamente um objeto com relação a outros na tela.



O Dimensionamento Inteligente exibe indicadores quando um objeto é girado para o mesmo ângulo (topo) ou escalado para o mesmo tamanho que o objeto mais próximo (final).



O Espaçamento Inteligente exibe indicadores quando um objeto está equidistante entre dois outros objetos (esquerda) ou possui o mesmo espaçamento que os objetos mais próximos na tela (direita).

Para ativar ou desativar linhas-guia de alinhamento

- Clique em **Exibir** ▸ **Guias de alinhamento**.

Uma marca de seleção ao lado do comando **Guias de alinhamento** indica que as guias de alinhamento estão ativadas.

Você também pode ativar as guias de alinhamento pressionando **Shift** + **Command** + **A**.

Para modificar configurações de guia de alinhamento

1. Clique em **Janela** ▸ **Inspetores** ▸ **Guias ao vivo**.
2. No inspetor **Guias ao vivo**, clique no botão **Guias de alinhamento** .
3. Execute uma das tarefas a seguir.

Para	Faça o seguinte
Ativar ou desativar linhas-guia de alinhamento	Ative ou desative a caixa de seleção no canto superior direito da seção da seção **Guias de alinhamento**.
Alterar a cor das linhas-guia de alinhamento	Abra o seletor **Cor da linha** e escolha uma cor.
Alterar o estilo de linha das linhas-guia de alinhamento	Abra o seletor **Estilo de linha** e escolha um estilo de linha.
Definir linhas-guia para alinhar a borda de um objeto à borda de outro objeto	Clique no botão **Bordas do objeto** .
Definir linhas-guia para alinhar a borda de um objeto ao centro de outro objeto	Clique no botão **Centros do objeto** .
Configurar linhas-guia para alinhar-se a objetos individuais em um grupo	Clique no botão **Objetos individuais em um grupo** .

Para	Faça o seguinte
Distribuir objetos usando o mesmo espaçamento que os objetos mais próximos na tela	Certifique-se de que o botão **Espaçamento inteligente** esteja ativado e arraste o objeto até as setas indicadoras aparecerem.
Posicione um objeto de forma equidistante entre dois outros objetos	Certifique-se de que o botão **Espaçamento inteligente** esteja ativado e arraste o objeto entre dois outros objetos até as setas indicadoras aparecerem.
Escalar objetos para a mesma dimensão que outros objetos na tela	Certifique-se de que o botão **Dimensionamento inteligente** esteja ativado e escale o objeto até as setas indicadoras aparecerem.
Girar objetos para o mesmo ângulo que outros objetos girados na tela	Certifique-se de que o botão **Dimensionamento inteligente** esteja ativado e gire o objeto até os indicadores de rotação aparecerem.

Para incluir guias de alinhamento de margem

1 Clique em **Janela** ▸ **Inspetores** ▸ **Guias ao vivo**.

2 No inspetor **Guias ao vivo**, clique no botão **Guias de alinhamento** .

3 Execute uma das tarefas a seguir.

Para	Faça o seguinte
Adicionar linhas-guia de alinhamento de margem	Ative a caixa de seleção **Margens**. Se a caixa de seleção **Margens** não for exibida, clique no botão de seta ▼ localizado no final da seção **Guias de alinhamento**.
Alterar a cor da linha das margens	Abra o seletor **Cor da linha da margem** e escolha uma cor.
Alterar o estilo de linha das margens	Abra o seletor **Estilo de linha da margem** e escolha um estilo de linha.
Configurar margens horizontais	Digite um valor na caixa **Margem horizontal**, clique no botão **Margem horizontal** e escolha uma das opções a seguir: • **Deslocar horizontalmente** — cria uma margem da distância especificada ao redor de um objeto • **Inserir horizontalmente** — cria uma margem da distância especificada dentro de um objeto • **Deslocar e inserir horizontalmente** — cria margens da distância especificada ao redor e dentro de um objeto
Configurar margens verticais	Digite um valor na caixa **Margem vertical**, clique no botão **Margem vertical** e escolha uma das opções a seguir: • **Deslocar verticalmente** — cria uma margem da distância especificada ao redor de um objeto

Para	Faça o seguinte
	• **Inserir verticalmente** — cria uma margem da distância especificada dentro de um objeto • **Deslocar e inserir verticalmente** — cria uma margem da distância especificada ao redor e dentro de um objeto
Bloquear a relação entre margens verticais e horizontais	Clique no botão **Bloquear relação** .
Visualizar apenas linhas-guia de alinhamento de margem	Desative os botões **Bordas do objeto** , **Centros do objeto** , **Espaçamento inteligente** e **Dimensionamento inteligente** .
Desativar margens horizontais	Clique no botão **Margem horizontal** e escolha **Sem margem horizontal**.
Desativar margens verticais	Clique no botão **Margem vertical** e escolha **Sem margem vertical**.

Alterar a ordem dos objetos

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).

Para mover um objeto na ordem de empilhamento

1 Selecione um objeto.

2 Clique em **Objeto** ▸ **Ordenar** e em uma dos seguintes comandos:

- **Para frente da página** — move o objeto selecionado para a frente de todos os outros objetos da página
- **Para trás da página** — move o objeto selecionado para trás de todos os outros objetos da página
- **Para frente da camada** — move o objeto selecionado para a frente de todos os outros objetos da camada ativa
- **Para trás da camada** — move o objeto selecionado para trás de todos os outros objetos da camada ativa
- **Avançar um** — 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** — 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



Um objeto não pode ser movido para uma camada bloqueada (não editável). Em vez disso, é movido para a camada editável mais próxima. Por exemplo, quando o comando **Para frente da página** é aplicado e a camada mais no topo é bloqueada, o objeto é movido para a camada editável no topo superior. Todos os objetos da camada bloqueada permanecem à frente do objeto.

Por padrão, todos os objetos da página principal são exibidos sobre os objetos de outras páginas. Para obter informações sobre como reorganizar o conteúdo em camadas da página principal, consulte "Para mover uma camada" na página 390.

O comando **Ordenar** não ficará disponível se o objeto selecionado já estiver posicionado na ordem de empilhamento especificada. Por exemplo, o comando **Para frente da página** não ficará disponível se o objeto já estiver à frente de todos os outros objetos da página.

Para inverter a ordem de vários objetos

1 Selecione os objetos.

2 Clique em **Objeto** ▸ **Ordenar** ▸ **Ordem inversa**.

Dimensionar e escalar objetos

O CorelDRAW permite dimensionar e escalar objetos. Em ambos os casos, você altera as dimensões de um objeto proporcionalmente preservando sua proporção. Você pode alterar as dimensões de um objeto especificando valores precisos ou alterando o objeto interativamente. Quando muda a escala de um objeto, você altera as dimensões em uma porcentagem especificada.

É possível também dimensionar um objeto especificando a dimensão de uma parte do objeto e definir interativamente uma dimensão de determinada parte e um ponto de origem para dimensionar um objeto.

Para dimensionar um objeto

Para	Faça o seguinte
Dimensionar um objeto selecionado	Arraste uma das alças de seleção dos cantos.
Definir um tamanho preciso	Digite os valores nas caixas **Tamanho do objeto** na barra de propriedades.
Dimensionar um objeto selecionado a partir de seu centro	Mantenha pressionada a tecla **Shift** e arraste uma das alças de seleção dos cantos.
Dimensionar um objeto selecionado para um múltiplo de seu tamanho original	Mantenha pressionada a tecla **Command** e arraste uma das alças de seleção dos cantos.
Esticar e dimensionar um objeto selecionado simultaneamente	Mantenha pressionada a tecla **Opção** e arraste uma das alças de seleção dos cantos.

O ponto de ancoragem de um objeto, também conhecido como "origem do objeto", permanece estático quando você redimensiona o objeto digitando valores nas caixas de **Tamanho do objeto** na barra de propriedades. Se desejar alterar a origem do objeto, clique em um ponto do botão **Origem do objeto** na barra de propriedades.

É possível também dimensionar um objeto clicando em **Janela** ▸ **Inspetores** ▸ **Transformar**, clicando no botão **Dimensionar** e digitando os valores no inspetor **Transformar**.

Para mudar a escala de um objeto

1 Selecione um objeto.

2 Na caixa de ferramentas, clique na ferramenta **Transformação livre** .

3 Clique no botão **Escala livre** na barra de propriedades.

Se desejar alterar a origem do objeto, clique em um ponto do botão **Origem do objeto** na barra de propriedades.

4 Digite uma porcentagem pela qual o objeto deverá ser dimensionado nas caixas de **Fator de escala** na barra de propriedades.

Você também pode

Aplicar a escala de acordo com a posição do objeto e não pelas coordenadas de x e y	Clique no botão **Relativa ao objeto** na barra de propriedades.
Dimensionar um objeto usando o inspetor **Transformar**	Clique em **Janela** ▸ **Inspetores** ▸ **Transformar**. Clique no botão **Dimensionar e espelhar**, digite valores nas caixas **X** e **Y** e clique em **Aplicar**.
Manter o objeto original inalterado e aplicar a transformação em uma cópia	Clique no botão **Aplicar ao duplicado** na barra de propriedades ou digite um número na caixa **Cópias** do inspetor **Transformar**.

O objeto de origem, também conhecido como "ponto de ancoragem" ou "ponto de referência", pode ser o centro de um objeto ou qualquer uma das alças de seleção do objeto. A origem do objeto permanece estática quando um objeto é dimensionado por meio da digitação de valores nas caixas de **Fator de escala** na barra de propriedades.

Também é possível mudar a escala de um objeto arrastando uma alça de seleção.

Para mudar a escala de um objeto por parte

1 Selecione um objeto.

2 Clique em **Janela** ▸ **Inspetores** ▸ **Transformar**.

3 No inspetor **Transformar**, clique no botão **Tamanho** e ative a opção **Dimensionar parte**.

4 Digite um valor na caixa **Dimensionar parte** e clique em **Aplicar**.

5 Arraste ao longo da parte do objeto que deseja dimensionar.

Mantenha pressionada a tecla **Shift** para restringir a uma linha reta.
Pressione **ESC** para cancelar.

Você também pode

Manter o objeto original inalterado e aplicar a transformação em uma cópia	Na janela de encaixe **Transformar** no inspetor, digite um número na caixa Cópias.

Para dimensionar um objeto por parte de forma interativa

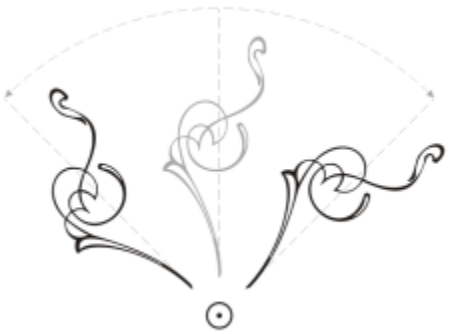
1. Selecione um objeto.
2. Clique em **Janela** ▸ **Inspetores** ▸ **Transformar**.
3. No inspetor **Transformar**, clique no botão **Tamanho**, ative a opção **Dimensionar parte** e, em seguida, clique no botão **Ajustar à referência**.
4. Arraste para definir a dimensão e a origem do objeto e clique em **Aplicar**.
   O ponto de origem é definido no primeiro clique.
5. Arraste ao longo da parte do objeto que deseja dimensionar.
   Mantenha pressionada a tecla **Shift** para restringir a uma linha reta.
   Pressione **ESC** para cancelar.

Você também pode

Manter o objeto original inalterado e aplicar a transformação em uma cópia	No inspetor **Transformar**, digite um número na caixa **Cópias**.

Girar e espelhar objetos

O CorelDRAW permite girar e criar imagens espelhadas de objetos. É possível girar um objeto especificando coordenadas horizontais e verticais. Você pode mover o centro de rotação para uma coordenada específica da régua ou para um ponto relativo à posição atual do objeto.



Girar objetos em volta de um único ponto

Espelhar um objeto vira o objeto da esquerda para a direita ou do topo para a base. Por padrão, o ponto de ancoragem está situado no centro do objeto.



Espelhar um objeto do topo para a base

Para girar um objeto

1 Selecione um objeto.
2 Na caixa de ferramentas, clique na ferramenta **Transformação livre** .
3 Clique no botão **Rotação livre** na barra de propriedades.
4 Na barra de propriedades, digite um valor na caixa **Ângulo de rotação**.
5 Pressione **Retornar**.

Você também pode

Aplicar a rotação de acordo com a posição do objeto e não pelas coordenadas de x e y	Clique no botão **Relativa ao objeto** na barra de propriedades.
Usar alças de rotação para girar um objeto	Usando a ferramenta **Seleção**, clique no objeto duas vezes para exibir as alças de rotação. Arraste uma alça de rotação em sentido horário ou anti-horário.
Girar um objeto usando o inspetor **Transformar**	Clique em **Janela** ▸ **Inspetores** ▸ **Transformar**. Clique no botão **Girar** .

Você também pode exibir e definir o centro relativo de um objeto clicando nele para exibir as alças de rotação e arrastando a alça do centro relativo (um círculo com um ponto no meio) para uma nova posição.

O centro relativo de um objeto pode ser definido como a sua posição original ativando a caixa de seleção **Centro relativo** no inspetor **Transformar**.

Para girar um objeto em torno de uma coordenada de régua

1 Selecione um objeto.
2 Clique em **Janela** ▸ **Inspetores** ▸ **Transformar**.
3 Clique no botão **Girar** .
4 Desative a caixa de seleção **Centro relativo**.
5 Digite um valor na caixa **Ângulo de rotação**.

6 Digite valores em qualquer uma das seguintes caixas **Centro**:
   - **X** — permite especificar o ponto na régua horizontal em torno do qual o objeto gira
   - **Y** — permite especificar o ponto na régua vertical em torno do qual o objeto gira
7 Clique em **Aplicar**.

Para espelhar um objeto

1 Selecione um objeto.
2 Clique em **Janela** ▸ **Inspetores** ▸ **Transformar**.
3 Clique no botão **Escalar e espelhar**.
4 No inspetor **Transformar**, clique em um dos seguintes botões:
   - **Espelhar horizontalmente**  — permite virar o objeto da esquerda para a direita
   - **Espelhar verticalmente**  — permite virar o objeto de cima para baixo

   Para virar o objeto em um ponto de ancoragem específico, ative a caixa de seleção correspondente ao ponto de ancoragem que você deseja definir.
5 Clique em **Aplicar**.



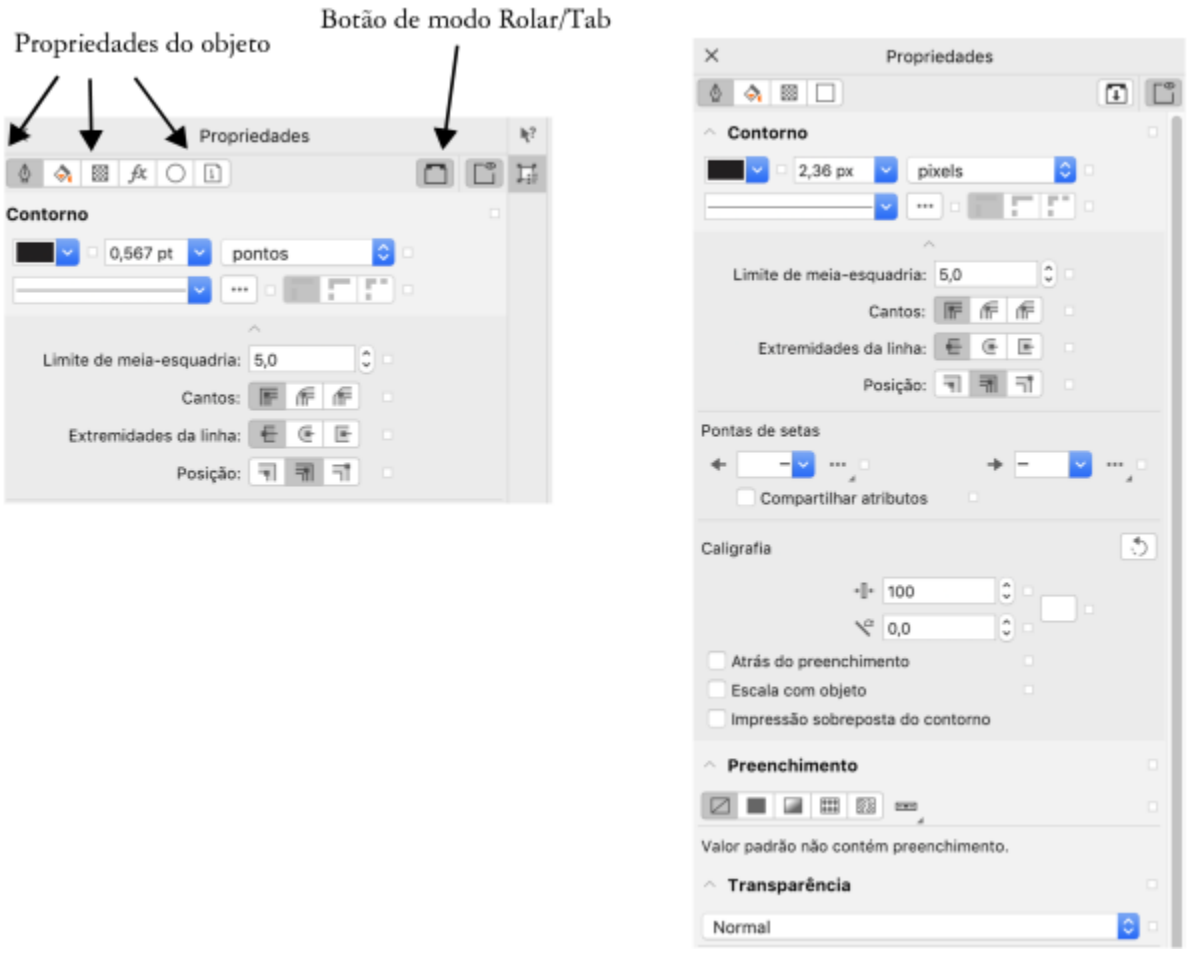
Também é possível espelhar um objeto selecionado mantendo pressionada a tecla **Command** e arrastando uma alça de seleção na direção oposta à do objeto.

Você também pode espelhar um objeto selecionado clicando no botão **Espelhar horizontalmente** ou no botão **Espelhar verticalmente** na barra de propriedades.

Modificar objetos com o inspetor de propriedades

O inspetor **Propriedades** 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, o inspetor **Propriedades** apresentará automaticamente as opções de formatação de contorno, preenchimento, transparência e canto, bem como as propriedades do retângulo. Se você criar uma moldura de texto, o inspetor exibirá instantaneamente as opções de formatação 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 do inspetor **Propriedades**. 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.



Neste exemplo, o inspetor Propriedades exibe as propriedades editáveis de um retângulo selecionado no modo Tab (à esquerda) e modo Rolar (à direita).

Se os objetos tiverem contorno, preenchimento ou outros estilos aplicados a eles, indicadores de estilo aparecem ao lado da propriedade no inspetor **Propriedades**. É possível ocultar os indicadores de estilo para economizar espaço.

Para usar o inspetor Propriedades

1 Selecione um objeto.

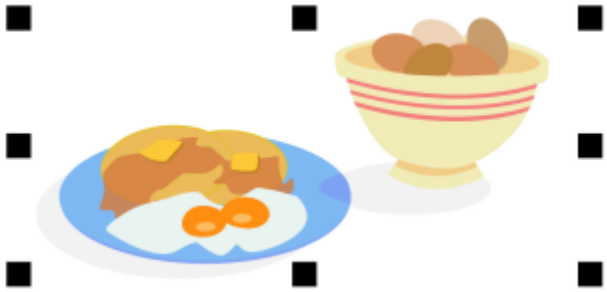
Se o inspetor **Propriedades** não estiver aberta, clique em **Janela** ▸ **Inspetores** ▸ **Propriedades**.

2 Execute uma das tarefas a seguir.

Para	Faça o seguinte
Exibir as propriedades do objeto que deseja modificar	Clique no botão correspondente no topo do inspetor.
Alternar entre o modo Rolar e Tab	Clique no botão **Modo Rolar/Tab**.
Exibir ou ocultar os indicadores de estilo	Clique no botão **Indicador de estilo**.

Agrupar objetos

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.



Os objetos individuais mantêm seus atributos quando agrupados.

É possível adicionar ou remover objetos de um grupo e excluir objetos que são membros de um grupo. Você também pode selecionar e editar um único objeto em um grupo sem desagrupar os objetos. Para obter informações sobre como selecionar objetos em grupos, consulte "Selecionar um objeto de um grupo" na página 318.Se você deseja editar vários objetos em um grupo ao mesmo tempo, primeiro é necessário desagrupar os objetos. Se um grupo contiver grupos aninhados, você pode desagrupar todos os objetos nos grupos aninhados simultaneamente.

Para agrupar objetos

1 Selecione os objetos.

2 Clique em **Objeto** ▸ **Grupo** ▸ **Agrupar**.

A barra de status indica que um grupo de objetos está selecionado.

É possível selecionar objetos de diferentes camadas e agrupá-los. Entretanto, após serem agrupados, os objetos passam a residir na mesma camada e são empilhados uns sobre os outros.

Crie um grupo aninhado selecionando um ou mais grupos de objetos e clicando em **Objeto** ▸ **Grupo** ▸ **Agrupar**.

Você também pode agrupar objetos arrastando o objeto no inspetor **Objetos** por cima de outro objeto. Se o inspetor **Objetos** não estiver aberta, clique em **Janela** ▸ **Inspetores** ▸ **Objetos**.

Também é possível desagrupar objetos clicando no botão **Agrupar objetos** na barra de propriedades.

Para adicionar um objeto a um grupo

- No inspetor **Objetos**, arraste o objeto para o grupo.

  Se o inspetor **Objetos** não estiver aberta, clique em **Janela** ▸ **Inspetores** ▸ **Objetos**.

Para remover um objeto de um grupo

- No inspetor **Objetos**, arraste o objeto para fora do grupo.

  Se o inspetor **Objetos** não estiver aberta, clique em **Janela** ▸ **Inspetores** ▸ **Objetos**.



Você também pode remover um objeto de um grupo clicado na ferramenta **Seleção** , segurando **Command**, clicando no objeto na janela de desenho e pressionando **Excluir**.

Para excluir um objeto de um grupo, selecione o objeto na lista de objetos e clique em **Editar** ▸ **Excluir**.

Para editar um objeto em um grupo

1. Clique na ferramenta **Selecionar** .
2. Mantenha pressionada a tecla **Command** e clique em um objeto em um grupo para selecioná-lo.
3. Edite o objeto.



Para selecionar o objeto de um grupo, clique no objeto no inspetor **Objetos**. Se o inspetor **Objetos** não estiver aberta, clique em **Janela** ▸ **Inspetores** ▸ **Objetos**.

Você pode usar o modo de Foco para facilitar a seleção e a edição de um objeto específico dentro de um grupo de objetos. Quando você coloca um objeto em foco, ele é temporariamente trazido para a frente da ordem de empilhamento. Para obter mais informações, consulte "Editar objetos no modo de Foco" na página 319.

Para desagrupar objetos

1. Selecione um ou mais grupos.
2. Clique em **Objeto** ▸ **Agrupar** e clique em um dos comandos a seguir:
   - **Desagrupar** — separa um grupo em objetos individuais ou um grupo aninhado em vários grupos
   - **Desagrupar tudo** — separa um ou mais grupos em objetos individuais, inclusive objetos em grupos aninhados



Selecione **Desagrupar tudo** também para desagrupar todos os grupos aninhados. Para preservar os grupos aninhados, selecione **Desagrupar**.



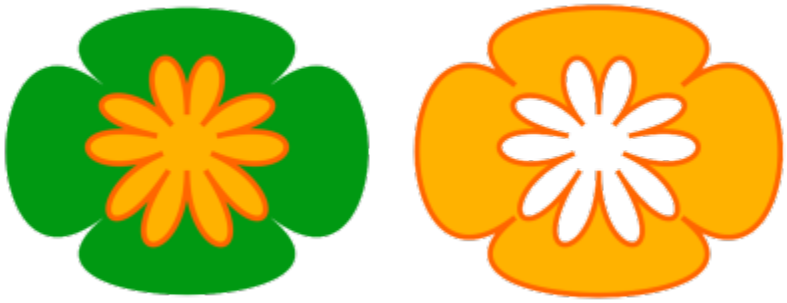
Você pode também desagrupar objetos clicando no botão **Desagrupar** na barra de propriedades.

Você também pode desagrupar todos os grupos aninhados em um grupo clicando no botão **Desagrupar tudo** na barra de propriedades.

Combinar objetos

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. É possível também soldar dois ou mais

objetos para criar um único. Para obter informações sobre como soldar objetos, consulte "Soldar e fazer interseção de objetos" na página 275.



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.

Para combinar objetos

1 Selecione os objetos que serão combinados.

2 Clique em **Objeto** ▸ **Combinar**.

Objetos de texto combinados tornam-se blocos de texto maiores.

Você também pode combinar objetos selecionados clicando no botão **Combinar** na barra de propriedades.

Você pode fechar linhas abertas em um objeto combinado clicando em **Objeto** ▸ **Unir curvas** e escolhendo as configurações no inspetor **Unir curvas**.

Para separar um objeto combinado

1 Selecione um objeto combinado.

2 Clique em **Objeto** ▸ **Separar curva**.

Ao separar um objeto combinado que contém texto artístico, o texto é separado primeiramente em linhas, depois em palavras. O texto de parágrafo é separado em parágrafos distintos.

Para extrair um subcaminho de um objeto combinado

1 Clique na ferramenta **Forma** e selecione um segmento, nó ou grupo de nós em um objeto combinado.

2 Clique no botão **Extrair subcaminho** na barra de propriedades.

Após extrair o subcaminho, as propriedades de preenchimento e de contorno do caminho são removidas do objeto combinado.

Bloquear objetos

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.

Para bloquear um objeto

- Selecione um objeto e clique em **Objeto** ▸ **Bloquear** ▸ **Bloquear**.



Não é possível bloquear objetos vinculados, como misturas, contornos ou texto dentro de um objeto. Também não é possível bloquear objetos em grupos ou grupos vinculados.



Você também pode bloquear um objeto pressionando Control e clicando nele e clicando em **Bloquear**.

Também é possível bloquear um objeto clicando no ícone de cadeado ao lado do seu nome, no inspetor **Objetos**.

Para desbloquear objetos

1. Selecione um objeto ou grupo de objetos bloqueado.
2. Clique em **Objeto** ▸ **Bloquear** e, em seguida, em uma das seguintes opções:
   - **Desbloquear**
   - **Desbloquear tudo**



Você também pode desbloquear um objeto pressionando Control e clicando nele e depois em **Desbloquear**.

Você também pode desbloquear vários objetos bloqueados arrastando na segunda coluna no inspetor **Objetos**.

Localizar e substituir objetos

É possível localizar objetos para substituí-los rapidamente ou selecioná-los para edição.

Os critérios de pesquisa que você pode usar 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. 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.

É possível localizar objetos que contêm as propriedades que você especificou e depois substituir essas propriedades 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.

Ou então, pesquisar palavras específicas e substituí-las por outras. Para obter mais informações, consulte "Para localizar e substituir texto" na página 621.

Por padrão, o aplicativo pesquisa apenas a página atual. Ao trabalhar com documentos de várias páginas, você pode expandir o intervalo de pesquisa para localizar e substituir objetos em todas as páginas do documento, em um intervalo de páginas ou em páginas específicas. Por outro lado, você pode limitar o intervalo de pesquisa apenas aos objetos selecionados no momento.

Para localizar e selecionar objetos

1 Clique em **Editar** ▸ **Localizar e substituir**.

2 No inspetor **Localizar e substituir**, escolha **Localizar objetos** na caixa de listagem na parte superior do inspetor.

3 Ative a opção **Propriedades**.

4 Clique em **Adicionar consulta** e, em seguida, clique na caixa de diálogo exibida e execute uma das seguintes ações:

- Em **Tipos de objetos**, ative as caixas de seleção correspondentes aos tipos de objeto para incluir na pesquisa. Você pode restringir a pesquisa ao especificar as propriedades do objeto. Para incluir todos os objetos em uma pesquisa, ative a caixa de seleção **Tipos de objetos**.
- Em **Preenchimentos**, ative as caixas de seleção correspondentes aos tipos de preenchimento para incluir na pesquisa. Você pode restringir a pesquisa ao especificar as propriedades do preenchimento. Para incluir todos os tipos de preenchimento em uma pesquisa, ative a caixa de seleção **Preenchimentos**.
- Em **Contornos**, ative as caixas de seleção correspondentes aos tipos de contornos para incluir na pesquisa. Você pode restringir a pesquisa ao especificar as propriedades do Contorno. Para incluir todos os tipos de contornos em uma pesquisa, ative a caixa de seleção **Contornos**. Para obter mais informações sobre contornos e suas propriedades, consulte "Formatar linhas e contornos" na página 156.
- Em **Efeitos especiais**, ative as caixas de seleção correspondentes aos tipos de efeitos especiais para incluir na pesquisa. Você pode restringir a pesquisa ao especificar as propriedades dos efeitos especiais. Para incluir todos os efeitos listados em **efeitos especiais** em uma pesquisa, ative a caixa de seleção **Efeitos especiais**.

5 Clique em **OK**.

6 No inspetor **Localizar e substituir**, clique em qualquer um dos botões a seguir:

- **Localizar próximo** > ou **Localizar anterior** < para percorrer os objetos que atendem aos critérios de pesquisa.
- **Localizar tudo** ou **Localizar tudo na página** para selecionar todos os objetos na página ativa que atendem aos critérios de pesquisa.
- **Editar consulta** para modificar os critérios de pesquisa.

Você também pode

Pesquisar objetos por nome	No inspetor **Localizar e substituir**, ative a opção **Nomes ou Estilos**, ative a caixa de seleção **Nome do objeto** e digite o nome do objeto.
Pesquisar objetos por estilo	No inspetor **Localizar e substituir**, ative a opção **Nomes ou Estilos**, ative a caixa de seleção **Estilo** e, em seguida, ativa a opção **Nome** e escolha o nome do estilo, ou ative a opção **Tipo** e escolha o tipo do estilo.
Salvar critérios de pesquisa de objeto	Clique no botão **Salvar**, digite um nome na caixa **Salvar como**, e clique em **Salvar**. Os critérios de pesquisa são salvos em um arquivo FIN.
Reutilizar critérios de pesquisa de objeto	Clique no botão **Carregar**, acesse a pasta onde o arquivo FIN está armazenado e clique em **Abrir**.



É possível também iniciar uma pesquisa de objeto pressionando **Command** + **F**.

Para localizar objetos com propriedades semelhantes

1 Selecione um objeto.

2 Clique em **Editar** ▸ **Localizar e substituir**.

3 No inspetor **Localizar e substituir**, escolha **Localizar objetos** na caixa de listagem na parte superior do inspetor.

4 Ative a opção **Propriedades**.

5 Clique em **Da seleção**.

A área **Consulta de pesquisa** exibe todas as propriedades do objeto selecionado.

6 Clique em qualquer um dos botões a seguir:

- **Localizar próximo** > ou **Localizar anterior** < para percorrer os objetos que atendem aos critérios de pesquisa.
- **Localizar tudo** ou **Localizar tudo na página** para selecionar todos os objetos na página ativa que atendem aos critérios de pesquisa.
- **Editar consulta** para modificar os critérios de pesquisa.



O aplicativo pode encontrar e substituir objetos em várias páginas ao mesmo tempo; no entanto, ele pode selecionar apenas objetos na página ativa.

Para substituir propriedades de objetos

1 Clique em **Editar** ▸ **Localizar e substituir**.

2 No inspetor **Localizar e substituir**, escolha **Substituir objetos** na caixa de listagem na parte superior do inspetor.

3 Para especificar as propriedades que você deseja substituir, ative uma das seguintes opções: **Cor**, **Modelo de cor ou paleta**, **Propriedades de contorno**, ou **Propriedades do texto**.

4 Selecione as configurações que desejar nas áreas **Localizar** e **Substituir**.

5 Clique em um dos botões a seguir:

- **Substituir** para substituir as propriedades dos objetos selecionados.
- **Substituir tudo** para modificar todos os objetos que satisfazem os critérios de pesquisa.



Para obter mais informações sobre a substituição de cores, consulte "Para localizar e substituir cores" na página 418.

Para obter mais informações sobre como substituir cores de contorno, consulte "Para localizar e substituir cores de contorno" na página 167.

Para obter mais informações sobre como substituir larguras de contorno, consulte "Para localizar e substituir larguras de contorno" na página 167.

Para obter mais informações sobre como substituir propriedades de texto, consulte "Para localizar e substituir propriedades de texto" na página 621.

Para ajustar o intervalo de pesquisa

1 Clique em **Editar** ▸ **Localizar e substituir**.

2 No inspetor **Localizar e substituir**, expanda a seção **Intervalo de pesquisa**

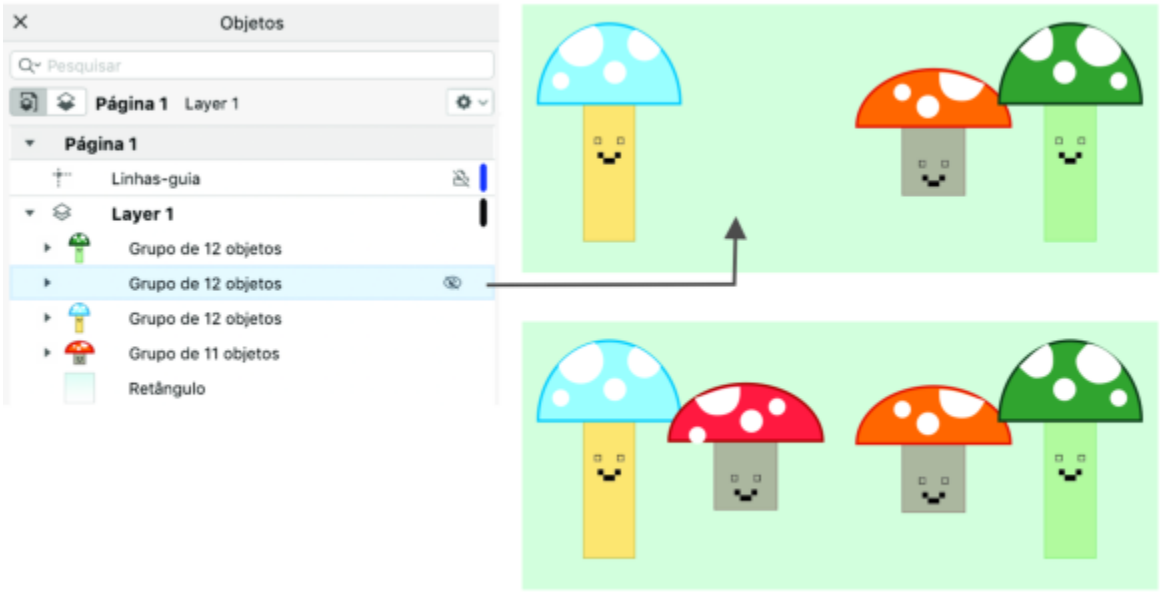
3 Ative uma das seguintes opções:

- **Seleção** — pesquisar apenas os objetos selecionados no momento
- **Página atual** — buscar a página na qual está trabalhando
- **Todas as páginas**— buscar em todas as páginas do documento
- **Páginas** — definir o intervalo de páginas ou identificar as páginas do documento em que deseja fazer a busca

O aplicativo pode encontrar e substituir objetos em várias páginas ao mesmo tempo; no entanto, ele pode selecionar apenas objetos na página ativa.

Ocultar e exibir objetos

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



É possível ocultar e mostrar objetos.

Para ocultar um objeto

1 Selecione o objeto que deseja ocultar.

2 Clique em **Objeto** ▸ **Ocultar** ▸ **Ocultar**.

Quando um objeto está oculto no inspetor **Objetos**, um ícone de olho é exibido ao lado do nome.

É possível acessar o comando **Ocultar** pressionando Control e clicando em um objeto.

Para mostrar objetos ocultos

- Clique em **Objeto** ▸ **Ocultar** e em um dos seguintes comandos:
  - **Mostrar**
  - **Mostrar tudo**

Para exibir um objeto oculto, clique no ícone de olho ao lado do seu nome, no inspetor **Objetos**.

Restringir objetos

É possível restringir o modo como os objetos são desenhados e editados usando a tecla de restrição enquanto você desenha. Por exemplo, pressione a tecla de restrição para restringir um retângulo a um quadrado, uma elipse a um círculo ou uma linha reta a uma linha perfeitamente horizontal ou vertical. Por padrão, o aplicativo utiliza a tecla **Command** para restringir a forma ou o ângulo de objetos e a tecla **Shift** para desenhar formas fora do dentro da origem. No entanto, é possível alterar a tecla padrão de restrição para **Shift** a qualquer momento.

Você pode usar a tecla de controle para desenhar ou girar um objeto, ou os nós e alças de controle de um objeto, conforme o incremento predefinido. Esse incremento é conhecido como o ângulo de limitação. Por padrão, o ângulo de restrição tem 15 graus, mas você pode alterá-lo para atender às suas necessidades.

Para restringir objetos enquanto desenha ou edita

Para	Faça o seguinte
Restringir uma forma à largura e altura iguais	Com a tecla **Command** pressionada, desenhe no sentido diagonal.
Use um incremento predefinido (ângulo de restrição) para desenhar ou girar um objeto	Com a tecla **Command** pressionada, mova o ponteiro para desenhar ou girar o objeto.

Um retângulo é restringido a um quadrado, uma elipse, a um círculo e um polígono, a uma forma com os lados de mesmo comprimento.

Para alterar a tecla de restrição

1. Clique no menu **CorelDRAW** ▸ **Preferências** ▸ **Ferramentas**.
2. No painel esquerdo da caixa de diálogo que aparece, clique em **Seleção**.
3. Na área **Configuração de chaves modificadoras**, ative uma das opções a seguir:
   - **Padrões do CorelDRAW** — permite usar a tecla **Command** como tecla de limitação, a tecla de Espaço para duplicar um objeto e a tecla **Shift** para desenhar formas para fora, a partir do centro de origem.
   - **macOS** — permite usar a tecla **Shift** como tecla de limitação e a tecla **Opção** para aplicar transformações à duplicata de um objeto, conservando o original intacto

Para alterar o ângulo de restrição

1. Clique no menu **CorelDRAW** ▸ **Preferências** ▸ **CorelDRAW**.
2. No painel esquerdo da caixa de diálogo que aparece, clique **Editar**.
3. Digite um valor na caixa **Limitar ângulo**.

Exportar objetos

O CorelDRAW permite exportar um ou mais objetos ou um grupo de objetos para os formatos GIF, JPEG, PNG e PDF. Para obter mais informações, consulte "Exportar objetos e páginas" na página 913.

Códigos QR

Um código Quick Response (QR) é um tipo de código de barras que representa informações em duas dimensões. Normalmente, códigos QR consistem em pontos (também chamados de pixels") organizados em um padrão quadrado e exibidos contra um fundo contrastante. Códigos QR também são conhecidos por sua rápida legibilidade e podem armazenar informações como endereços de websites, números de telefone e mensagens.

Com o amplo uso de smartphones, os códigos QR se tornaram populares em propagandas e pacotes para consumidores. Ao escanear um código QR em seu smartphone, é possível rapidamente acessar ao website da marca para obter mais informações sobre um produto.

Para inserir, editar e validar códigos QR você precisa fazer login em sua conta e estar conectado à internet.

Esta seção contém os seguintes tópicos:

- "Inserir códigos QR" (página 375)
- "Editar códigos QR" (página 376)
- "Validar códigos QR" (página 379)

Inserir códigos QR

O CorelDRAW permite inserir códigos QR com informações integradas, como um endereço da Web, endereço de e-mail, número de telefone, mensagem de texto, localização geográfica ou texto simples. Após inserir um código QR, você pode editá-lo e validá-lo. Para obter mais informações, consulte "Editar códigos QR" na página 376 e "Validar códigos QR" na página 379.



Exemplo de código QR

Para inserir um código QR

1 Clique em **Objeto** ▶ **Inserir** ▶ **Código QR**.

2 Na inspetor **Propriedades**, escolha uma das opções a seguir na caixa de listagem **Tipo de código QR**:

- **URL** — permite especificar uma URL para um website.
- **Endereço de e-mail** — permite especificar um endereço de e-mail se você deseja usar o código QR para gerar um e-mail em branco.
- **Número de telefone** — permite especificar um número de telefone para o código QR. Dependendo do leitor de QR que você usa, escanear o código pode iniciar, com sua permissão, a discagem do número de telefone em smartphones.
- **SMS** — permite incluir uma mensagem Short Message Service (SMS) digitando um número de telefone e o texto da mensagem. Com sua permissão, o leitor QR pode começar a enviar a mensagem SMS para o número de telefone especificado.
- **Contato** — permite especificar informações de contato em formato vCard ou meCard. Na caixa de listagem **Tipo de cartão de contato**, escolha **vCard** ou **meCard** e digite as informações de contato nas caixas apropriadas. Com sua permissão, essas informações de contato podem ser automaticamente adicionadas ao livro de endereços em seu telefone.
- **Evento de calendário** — permite planejar um evento especificando um nome, local, data/hora de início e data/hora de término para ele. Com sua permissão, o evento pode ser adicionado ao seu calendário.
- **Local geográfico** — permite mostrar um local geográfico especificando valores de latitude e longitude.
- **Texto simples** — permite incluir texto simples (não formatado).

Para inserir, editar e validar códigos QR você precisa fazer login em sua conta e estar conectado à internet.

Editar códigos QR

Depois de inserir um código QR, você pode usar a inspetor **Propriedades** para personalizar o preenchimento de pixels, o preenchimento de fundo, o contorno de pixel, assim como a forma dos pixels e o arredondamento dos cantos. Ao personalizar a forma dos pixels, os marcadores (os três quadrados grandes nos cantos, além de um ou mais quadrados pequenos no interior do padrão de código) permanecem inalterados para manter a legibilidade do código. Também é possível especificar a margem em torno do código QR ou unir os pixels.



Um código QR com formas de pixel personalizadas e texto adicionado. Os marcadores permanecem inalterados.



Da esquerda para a direita: Cor de preenchimento de pixel personalizada, cor de preenchimento de pixel e cor de fundo personalizada, cor de preenchimento de pixel e cor de contorno personalizada, assim como largura de contorno de pixel personalizada



Da esquerda para a direita: Códigos QR com formas circular, triangular e de estrela

Correção de erros

Efeitos visuais, logotipos o texto adicionado a um código QR podem dar a ele uma aparência artística, mas podem ser considerados erros por scanners. Você também pode usar as configurações de correção de erro para minimizar a possibilidade de erros ao escanear o código QR. Por exemplo, se parte do padrão de pixels estiver coberto por um gráfico ou texto, a correção de erros duplica alguns dos dados ocultos para que eles possam ser recobertos. Quatro níveis de correção de erros estão disponíveis.

É possível mover, redimensionar, escalar e alinhar o código QR como qualquer outro objeto.

Com códigos QR, é possível usar estilos para controlar a aparência do preenchimento, contorno e outras propriedades. Também é possível alterar a aparência padrão de códigos QR modificando as propriedades padrão do objeto. Para obter mais informações, consulte "Gerenciar e aplicar propriedades de objeto padrão" na página 721.

Para editar um código QR

1 Clique duas vezes no código QR.

2 Na inspetor **Propriedades**, faça qualquer uma das tarefas a seguir.

Para	Faça o seguinte
Aplique um preenchimento aos pixels do código QR.	Escolha um tipo de preenchimento na caixa de listagem **Tipo de preenchimento de pixels** e, em seguida, escolha um preenchimento no seletor **Cor de preenchimento de pixels**. Se desejar personalizar o preenchimento, clique no botão **Configurações de preenchimento de pixels** próximo ao seletor de cor de pixels e especifique as configurações do preenchimento.
Aplicar um preenchimento ao fundo	Escolha um tipo de preenchimento na caixa de listagem **Tipo de preenchimento de fundo** e, em seguida, escolha um preenchimento no seletor **Cor de preenchimento de fundo**. Se desejar personalizar o preenchimento, clique no botão **Configurações de preenchimento de fundo** próximo ao seletor de cor do fundo e especifique as configurações do preenchimento.
Especificar a largura e cor de contorno de pixels	Digite um valor na caixa **Largura de contorno de pixels** e, em seguida, escolha uma cor no seletor **Cor de contorno de pixels**.

Para	Faça o seguinte
	Se desejar personalizar o contorno, clique no botão **Configurações de contorno de pixels** próximo ao seletor de cor de contorno e especifique as configurações do contorno.
Especificar a margem em torno do código QR	Digite um valor na caixa **Margem**.
Escolher a forma do pixel	Escolha uma forma no seletor **Forma da ponta**. Para configurar a porcentagem de preenchimento dos pixels, digite um valor na caixa **Fator de preenchimento de pixels**.
Unir pixels	Clique no botão de seta no final da seção **código QR** para expandi-la e ative a caixa de seleção **Unir pixels**.
Configurar o arredondamento de cantos dos pixels	Clique no botão de seta no final da seção **código QR** para expandi-la e ative a caixa **Arredondamento de pixels**.

Ao editar o preenchimento, certifique-se de que haja grande contraste entre os pixels e o fundo para evitar erros no escaneamento do código.

Para inserir, editar e validar códigos QR você precisa fazer login em sua conta e estar conectado à internet.

Para adicionar um objeto de texto ou de gráfico a um código QR

1. Selecione o objeto de texto ou de gráfico que deseja adicionar.
2. Mova o objeto e coloque-o no código QR.

   Se o objeto estiver atrás do código QR, altere a ordem de empilhamento usando o comando **Objeto** ▸ **Ordenar**.

Para configurar o nível de correção de erros

1. Clique duas vezes em um código QR.
2. Na inspetor **Propriedades**, clique no botão de seta no final da seção **Código QR** para expandi-la e escolha uma opção na caixa de listagem **Nível de correção de erro**.

   Os níveis de correção de erros especificam qual porcentagem das informações usadas em um código QR pode ser restaurada em caso de perda.

   - **Baixo** — restaura 7% das informações
   - **Médio** — restaura 15% das informações
   - **Um quarto** — restaura 25% das informações
   - **Alto** — restaura 30% das informações

Níveis de correção maiores duplicam uma porcentagem maior das informações, o que pode limitar a quantidade de novas informações que um código QR pode armazenar. Isso pode ser um problema para códigos QR que estão quase com a quantidade

máxima de informações, ou que já a contenham, antes de a alta correção de erros ser aplicada. Nesse caso, você é solicitado a reduzir o nível de correção ou a quantidade de dados no código QR.

Validar códigos QR

Depois de inserir e formatar um código QR, é possível validá-lo para certificar-se de que ele pode ser lido por leitores de código QR e scanners.

Para validar um código QR

1 Clique duas vezes no código QR.

2 Na inspetor **Propriedades**, clique em **Validar**.



Para inserir, editar e validar códigos QR você precisa fazer login em sua conta e estar conectado à internet.



Para validar um código QR que não tenha sido criado no CorelDRAW, clique em **Objeto** ▸ **Inserir** ▸ **Validar código QR**, e selecione o modelo do código QR.

CorelDRAW® 2024

Camadas

As camadas facilitam a organização e a disposição dos objetos em ilustrações complexas.

Esta seção contém os seguintes tópicos:

- "Criar camadas" (página 381)
- "Exibir camadas, páginas e objetos" (página 385)
- "Alterar propriedades de camadas" (página 387)
- "Encontrar, mover e copiar camadas e objetos" (página 390)

Criar camadas

Todos os desenhos do CorelDRAW consistem de objetos empilhados. A ordem vertical desses objetos — a ordem de empilhamento — contribui para a aparência do desenho. Um meio eficiente de organizar esses objetos é utilizar planos invisíveis denominados camadas.

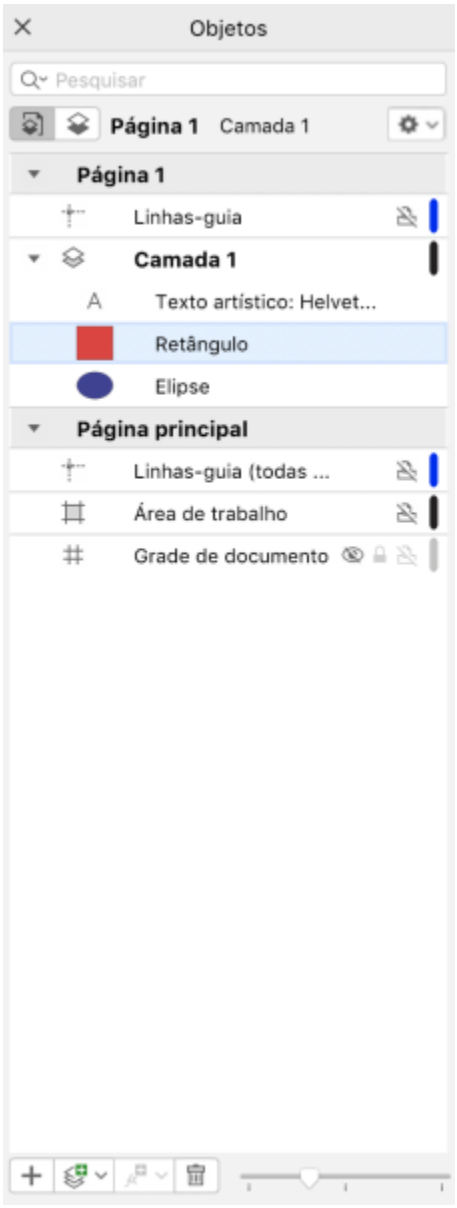


Os desenhos podem ser montados colocando-se objetos em vários níveis ou camadas.

As camadas oferecem maior flexibilidade para organizar e editar os objetos em desenhos complexos. É possível dividir um desenho em várias camadas, cada uma contendo uma parte do conteúdo do desenho. Por exemplo, a utilização de camadas pode ajudar a organizar um projeto arquitetônico para um edifício. Você pode organizar os diversos componentes do edifício (hidráulicos, elétricos, estruturais, por exemplo) colocando-os em camadas separadas.

Camadas locais e camadas principais

Todo o conteúdo é colocado em camadas. 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.



A inspetor Objetos exibe a estrutura padrão de camadas. Os nomes da página e da camada ativa são exibidos na parte superior.

Você pode criar camadas principais para todas as páginas, tanto para páginas pares ou para páginas ímpares. Por exemplo, colocar o conteúdo em uma camada principal par significa que o conteúdo será exibido em todas as páginas pares, mas não em todas as páginas ímpares.

Cada novo arquivo é criado com uma página padrão (Página 1) e uma Página principal. A página padrão contém as seguintes camadas:

- **Guias** — armazena as linhas-guia específicas da página (local). Todos os objetos colocados na camada Guias são exibidos somente como contornos, e os contornos agem como linhas-guia.
- **Camada 1** — representa a camada local padrão. Ao serem desenhados na página, os objetos são adicionados nessa camada, a menos que uma camada diferente seja selecionada.

A Página principal é uma página virtual que contém as informações que se aplicam a todas as páginas de um documento. É possível adicionar uma ou mais camadas a uma página principal, incluindo cabeçalhos, rodapés ou um fundo estático. Por padrão, uma página principal contém as seguintes camadas:

- **Guias (todas as páginas)** — contém as linhas-guia utilizadas em todas as páginas do documento. Todos os objetos colocados na camada Guias são exibidos somente como contornos, e os contornos agem como linhas-guia.
- **Área de trabalho** — contém objetos que estão fora das bordas da página de desenho. Essa camada permite armazenar objetos que você pode desejar incluir no desenho posteriormente.
- **Grade do documento** — contém a grade do documento utilizada em todas as páginas do documento. A grade do documento é sempre a camada inferior.

As camadas padrão da página principal não podem ser excluídas ou copiadas.

Para adicionar conteúdo a uma camada, ative essa camada .

Você pode excluir camadas locais selecionadas. Se um documento contiver camadas sem conteúdo, é possível excluir todas elas simultaneamente para reduzir a desordem.

Para criar uma camada

1 Se a do inspetor **Objetos** não estiver aberta, clique em **Objeto** ▸ **Objetos**.

2 Clique no botão **Opções** e execute uma tarefa da tabela a seguir.

Para	Faça o seguinte
Criar uma camada local	Clique em **Camada** ▸ **Nova camada**.
Criar um camada principal para todas as páginas	Clique em **Camada** ▸ **Nova camada principal (todas as páginas)**.
Criar uma camada principal para as páginas ímpares	Clique em **Camada** ▸ **Nova camada principal (páginas ímpares)**. Este comando está disponível somente quando a página ativa estiver na página ímpar.
Criar uma camada principal para as páginas pares	Clique em **Camada** ▸ **Nova camada principal (páginas pares)**. Este comando está disponível somente quando a página ativa estiver na página par.

Para utilizar uma camada no desenho, é necessário primeiro ativá-la clicando em seu nome no inspetor **Objetos**. Quando você inicia um desenho, a camada padrão (Camada 1) é a camada ativa.

Camadas principais são sempre adicionadas à página principal. O conteúdo adicionado a essas camadas está visível em todas as páginas do documento, todas as páginas ímpares ou todas as páginas pares, dependendo do tipo da camada principal que você escolheu.

As camadas principais para as páginas ímpares e pares não podem ser criadas na exibição Páginas lado a lado. Se você criou as páginas ímpares e pares principais antes de alternar para a exibição Páginas lado a lado, as camadas ímpares e pares principais serão

convertidas em camadas principais de todas as páginas. Para obter mais informações sobre as páginas lado a lado, consulte "Para exibir páginas opostas" na página 746.

Você também pode adicionar uma camada clicando no botão **Nova camada** na do inspetor **Objetos**.

Você também pode criar novas camadas principais, abrindo o menu desdobrável na parte inferior da do inspetor **Objetos**, depois clicando no respectivo botão: **Nova camada principal (todas as páginas)**, **Nova camada principal (páginas ímpares)** ou **Nova camada principal (páginas pares)**.

É possível transformar qualquer camada em camada principal pressionando Control e clicando no nome da camada, clicando em **Mudar camada para** e escolhendo **Camada principal (todas as páginas)**, **Camada principal (páginas ímpares)** ou **Camada principal (páginas pares)**.

Para tornar uma camada ativa

1. Se a do inspetor **Objetos** não estiver aberta, clique em **Objeto** ▸ **Objetos**.
2. Na do inspetor **Objetos**, siga um dos procedimentos abaixo:
   - Clique no nome da camada.
   - Clique em um objeto na camada que deseja ativar.

Por padrão, a camada ativa é a Camada 1.

O nome da camada ativa e o tipo do objeto atualmente selecionado aparecem na barra de status na parte inferior da janela do aplicativo. Os nomes da página e da camada ativa também são exibidos na parte superior da inspetor **Objetos**.

Se não quiser ativar camadas selecionando objetos incluídos nelas, clique no botão **Opções** e, em seguida, clique em **Selecionar objeto para ativar camada** para desativar o comando.

Para excluir uma camada

1. Se a do inspetor **Objetos** não estiver aberta, clique em **Objeto** ▸ **Objetos**.
2. Clique no nome de uma camada.
3. Clique no botão **Excluir**.

Ao excluir uma camada, você também excluirá todos os objetos nela contidos. Para preservar um objeto, mova-o para uma camada diferente antes de excluir a camada atual.

É possível excluir qualquer camada desbloqueada, exceto as seguintes camadas padrão: **Grade de documentos**, **Área de trabalho**, **Guias**, e **Guias (todas as páginas)**. Para obter mais informações sobre bloqueio e desbloqueio de camadas, consulte "Para definir as propriedades de edição de uma camada" na página 389.

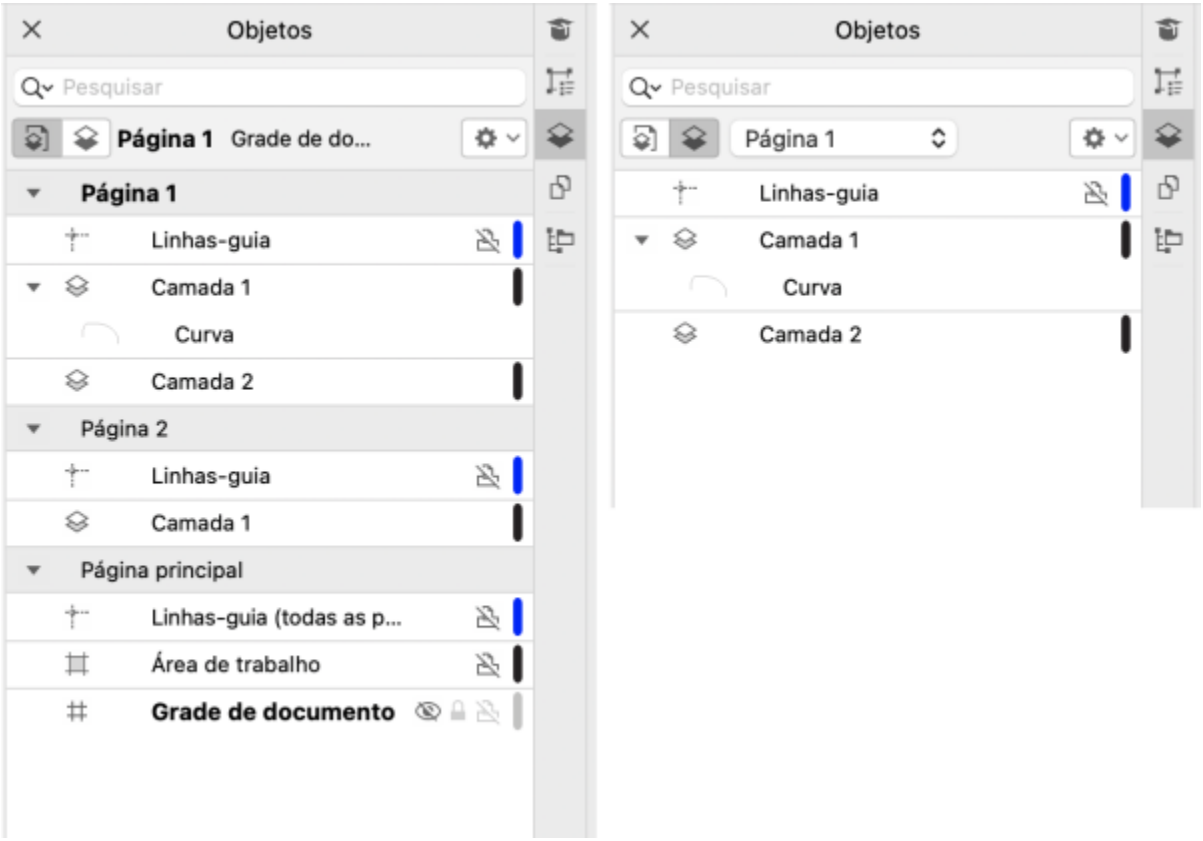
Você também pode excluir uma camada pressionando Control e clicando no nome da camada na do inspetor **Objetos** e selecionando **Excluir**.

Para excluir todas as camadas vazias

- Na do inspetor **Objetos**, clique no botão **Opções** e, em seguida, clique em **Camada** ▸ **Excluir camadas vazias**.

Exibir camadas, páginas e objetos

As exibições da do inspetor **Objetos** permite exibir os componentes do seu documento de formas diferentes. A exibição a ser selecionada depende da complexidade do documento e da tarefa que está sendo executada. Por exemplo, em um documento longo, com várias páginas, é possível escolher visualizar apenas páginas para poder navegar no documento com mais facilidade e exibir somente uma página por vez. A exibição de **Camadas e objetos** permite a visualização e reorganização de todas as camadas que afetam a página selecionada.



Exibições disponíveis: Páginas, camadas e objetos (esquerda); Camadas e objetos (direita)

É possível expandir camadas, páginas e grupos, inclusive qualquer grupo aninhado incluído neles, com um único clique.

Também é possível alternar a exibição de uma camada de um modo de exibição em cores, como Normal ou Aperfeiçoado, para Aramado. Útil para projetos complexos, este recurso permite controlar o modo de exibição de cada camada, ao contrário do comando **Exibir** ▸ **Aramado**, que se aplica a todas as camadas de um projeto. Além disso, é possível alterar a cor das linhas do aramado.

A janela do inspetor **Objects** exibe visualizações em miniatura de objetos para que possa identificá-los mais facilmente. É possível aumentar ou reduzir o tamanho das miniaturas dos objetos.

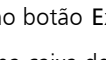
Para obter informações sobre como a exibição de páginas lado a lado afeta as camadas, consulte "Para exibir páginas opostas" na página 746.

Para obter informações sobre como as camadas são afetadas quando um arquivo é salvo em uma versão anterior do CorelDRAW, consulte "Para salvar um desenho" na página 78.

Para exibir páginas, camadas e objetos no inspetor Objetos

1 Se a janela do inspetor **Objetos** não estiver aberta, clique em **Objeto** ▸ **Objetos**.

2 Execute uma tarefa da tabela a seguir.

Para	Faça o seguinte
Exibir todas as camadas e objetos em uma página	Clique no botão **Exibir camadas e objetos**  . Escolha uma página na caixa de listagem **Escolher página**.
Exibir todas as camadas e objetos em todas as páginas	Clique no botão **Exibir páginas, camadas e objetos**  .
Exibir os objetos selecionados no inspetor **Objetos**	Clique no botão **Opções**  e em **Expandir para mostrar a seleção**.
Exibe camadas principais sob cada página na janela do inspetor **Objetos**	Clique no botão **Opções**  e em **Mostrar camadas principais nas páginas**. Este recurso é útil para ocultar o conteúdo da camada principal ou alterar a ordem de empilhamento da camada em uma página específica. Para obter mais informações sobre como alterar as propriedades de camadas, consulte "Alterar propriedades de camadas" na página 387.



O nome da camada ativa e o tipo do objeto atualmente selecionado aparecem na barra de status na parte inferior da janela do aplicativo. Os nomes da página e da camada ativa também são exibidos na parte superior da inspetor **Objetos**.

Para exibir um documento com páginas lado a lado, consulte "Para exibir páginas opostas" na página 746.

Para expandir completamente camadas, páginas e grupos

- Na janela do inspetor **Objetos** pressione Command e clique na seta para a esquerda da camada, página ou nome de grupo. Para recolher uma camada, página ou grupo expandido, clique em seu botão de seta  .

Para mudar a exibição de uma camada

- Na janela do inspetor **Objetos**, pressione Control e clique com em uma camada e em **Mudar para exibição de aramado** ou **Mudar para exibição em cores**.

Este recurso permite controlar o modo de exibição de cada camada, ao contrário do comando **Exibir** ▸ **Aramado** e outros comandos de exibição, que se aplicam a todas as camadas de um projeto.

Também é possível apontar para a direito do nome da camada e pressionar e clicar em Command e clicar no ícone de cor da camada.

Para alterar a cor das linhas do aramado

- Na do inspetor **Objetos**, clique na barra da cor da camada que aparece à direita do nome da camada e escolha uma cor.

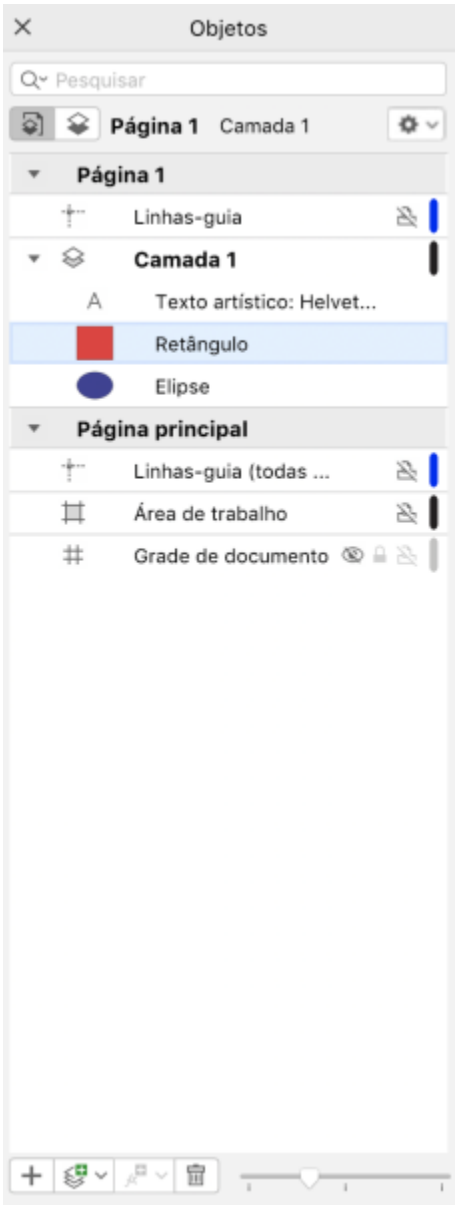
  Os objetos da camada são exibidos com a cor da camada na exibição Aramado (**Exibir** ▸ **Aramado**).

Para alterar o tamanho das miniaturas de objetos

- Mova o controle deslizante **Redimensionar lista** no final da do inspetor **Objetos**.

Alterar propriedades de camadas

As propriedades de exibição, edição, impressão e exportação são ativadas por padrão para cada nova camada criada. Você pode alterar essas propriedades a qualquer momento. Você também pode transformar uma camada local em uma camada principal ou uma camada principal em uma camada local. Para obter informações sobre camadas principais, consulte "Criar camadas" na página 381.



Os ícones à direita do nome de uma camada permitem alterar as propriedades da camada.

É possível optar por exibir ou ocultar camadas de um desenho. Ocultando-se uma camada, é possível identificar e editar os objetos de outras camadas. Também é possível reduzir o tempo necessário para atualizar o desenho quando você o edita.

É possível configurar propriedades de impressão e exportação de uma camada de forma a definir se ela será exibida no desenho impresso ou exportado. Observe que as camadas ocultas serão exibidas na saída final se as propriedades de exportação ou impressão estiverem ativadas. A camada **Grade do documento** não pode ser impressa ou exportada.

É possível permitir a edição dos objetos de todas as camadas ou restringir a edição para que você possa editar somente objetos da camada ativa. Pode também bloquear uma camada para impedir alterações acidentais aos objetos nela contidos. Ao bloquear uma camada, você não poderá selecionar ou editar os objetos naquela camada.

É possível renomear camadas para indicar seu conteúdo, a posição na ordem de empilhamento ou a sua relação com outras camadas.

É possível alterar a cor da camada para que os objetos existentes sejam exibidos na mesma cor ao utilizar a exibição Aramado. Por exemplo, se vários componentes de um plano arquitetônico (tubulação, parte elétrica e estrutural) forem colocados em camadas separadas, você pode

utilizar as cores das camadas para identificar rapidamente a qual componente o objeto pertence. Para obter informações sobre a exibição Aramado, consulte "Modos de exibição" na página 76.

Para exibir ou ocultar uma camada

1 Se do inspetor **Objetos** não estiver aberta, clique em **Objeto** ▸ **Objetos**.

2 Aponte para o nome da camada e clique no ícone de olho  .

Para exibir a camada, clique no ícone de olho.



Os objetos em uma camada oculta são exibidos no desenho impresso ou exportado, a menos que as propriedades de impressão e exportação da camada estejam desativadas. Para obter mais informações, consulte "Para ativar ou desativar a impressão e exportação de uma camada" na página 389.



Você também pode mostrar ou ocultar uma camada pressionando Control e clicando na camada no inspetor **Objetos** e depois clicando em **Mostrar** ou **Ocultar**.

Para ativar ou desativar a impressão e exportação de uma camada

1 Se do inspetor **Objetos** não estiver aberta, clique em **Objeto** ▸ **Objetos**.

2 Clique no ícone de impressão  ao lado do nome da camada.



A desativação da impressão e da exportação de uma camada evita que o seu conteúdo apareça no desenho impresso ou exportado ou em visualizações de tela cheia. Para obter informações sobre visualizações de tela cheia, consulte "Visualizar desenhos" na página 75.



Outra maneira de ativar ou desativar a impressão e a exportação de uma camada é pressionando Control e clicando na camada na janela do inspetor **Objetos** e, em seguida, clicando em **Ativar impressão ou exportação** ou **Desativar impressão ou exportação**.

Para definir as propriedades de edição de uma camada

1 Se do inspetor **Objetos** não estiver aberta, clique em **Objeto** ▸ **Objetos**.

2 Na do inspetor **Objetos**, clique no nome da camada que deseja editar.

3 Execute uma tarefa da tabela a seguir.

Para	Faça o seguinte
Bloquear ou desbloquear uma camada	Pressione Control e clique no nome da camada e em **Bloquear**. Para desbloquear uma camada, clique no ícone bloquear  ao lado do nome da camada.
Permitir a edição de todas as camadas	Clique no botão **Opções**  e clique em **Editar em todas as camadas** para ativar o comando.

Para	Faça o seguinte
Permitir a edição apenas da camada ativa	Clique no botão **Opções** e clique em **Editar em todas as camadas** para desativar o comando.



Se você desativar a edição nas camadas, poderá trabalhar apenas na camada ativa e na camada **Área de trabalho**. Não é possível selecionar ou editar objetos em camadas inativas. Por exemplo, se você utilizar a ferramenta **Seleção** para selecionar vários objetos na página de desenho, somente os objetos da camada ativa serão selecionados.

Não é possível bloquear ou desbloquear a camada **Grade do documento**.



Você também pode desbloquear uma camada pressionando Control e clicando na camada na do inspetor **Objetos** e depois clicando em **Desbloquear**.

Para renomear uma camada

1 Se a do inspetor **Objetos** não estiver aberta, clique em **Objeto** ▸ **Objetos**.

2 Pressione Control e clique no nome da camada e em **Renomear**.



O nome das camadas pode não ser preservado ao salvar um arquivo do CorelDRAW Graphics Suite em uma versão anterior.

Encontrar, mover e copiar camadas e objetos

Ao trabalhar com projetos complexos, é possível encontrar camadas e objetos rapidamente usando a do inspetor **Objetos**.

É possível mover ou copiar camadas em uma única página ou em várias páginas. É também possível mover ou copiar objetos selecionados para novas camadas, inclusive entre as camadas da página principal.

Mover e copiar camadas afeta a ordem de empilhamento. Mover ou copiar um objeto para uma camada abaixo da sua camada atual faz com que ele se torne o objeto superior da nova camada. Da mesma forma, mover ou copiar um objeto para uma camada em cima da camada atual faz com que ele se torne o objeto inferior da nova camada.

Ao adicionar uma nova página, os objetos que residem na área de trabalho são mantidos na camada onde foram criados, e não aparecem na nova página. É possível mover tais objetos para a camada Área de trabalho automaticamente, para que apareçam em todas as páginas do documento.

Para encontrar um objeto ou uma camada

- Na do inspetor **Objetos**, digite o nome de um objeto ou de uma camada na caixa **Pesquisar**.

Para mover uma camada

1 Se a do inspetor **Objetos** não estiver aberta, clique em **Objeto** ▸ **Objetos**.

2 Na lista de camadas, arraste o nome de uma camada para uma nova posição.

Para copiar uma camada

1 Se a do inspetor **Objetos** não estiver aberta, clique em **Objeto** ▸ **Objetos**.

2 Na lista de camadas, pressione Control e clique na camada que deseja copiar e, a seguir, clique em **Copiar**.

3 Pressione Control e clique na camada acima da qual deseja posicionar a camada copiada e, a seguir, clique em **Colar**.

A camada e os objetos que ela contém são colados em cima da camada selecionada.

Para mover ou copiar um objeto para outra camada

1 Se a do inspetor **Objetos** não estiver aberta, clique em **Objeto** ▸ **Objetos**.
2 Clique em um objeto na janela do inspetor **Objetos**.
3 Clique no botão **Opções**  , e clique em uma das seguintes opções:

- **Mover para camada**
- **Copiar para camada**

4 Clique na camada de destino.



Para mover objetos entre camadas, é preciso que elas estejam desbloqueadas.



Para mover e copiar um objeto para outra camada, arraste-o para uma nova camada na janela do inspetor **Objetos**.

É possível mover também um objeto para outra camada usando o comando **Ordenar**. Para obter mais informações, consulte "Para mover um objeto na ordem de empilhamento" na página 359.

Para mover objetos na área de trabalho para a camada Área de trabalho ao adicionar novas páginas

- Na do inspetor **Objetos**, clique no botão **Opções**  e desative o comando **Manter objetos da Área de trabalho na camada**.



Símbolos

CorelDRAW permite criar objetos e salvá-los como símbolos. Os símbolos são definidos uma vez e podem ser referenciados várias vezes em um desenho. Toda vez que insere um símbolo em um desenho, você cria uma instância do símbolo. As definições dos símbolos, assim como as informações sobre as instâncias, são armazenadas em um gerenciador de símbolos, que é parte do arquivo CorelDRAW (CDR). Usar símbolos para objetos que aparecem muitas vezes em um desenho ajuda a reduzir o tamanho do arquivo.

Nesta seção, você aprenderá sobre:

- "Criar, editar e excluir símbolos" (página 393)
- "Utilizar símbolos em desenhos" (página 396)
- "Compartilhar símbolos entre desenhos" (página 397)
- "Coleções de símbolos e bibliotecas" (página 398)

Para obter informações sobre como modificar instâncias de símbolos e sobre tipos de objetos sem suporte, consulte "Referência: Símbolos" na página 399.

Para informações sobre trabalhar com caracteres especiais no texto, veja "Incorporar gráficos" na página 633.

Criar, editar e excluir símbolos

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.



Usar símbolos para objetos que aparecem muitas vezes ajuda a reduzir o tamanho do arquivo.

Os símbolos são criados a partir de objetos. Ao converter um objeto em um símbolo, o novo símbolo é adicionado na inspetor **Símbolos** 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, com as exceções. Para obter mais informações, consulte "Tipos de objeto sem suporte" na página 400.

Os símbolos criados por você em um desenho são salvos com o arquivo CorelDRAW (CDR). Além disso, você pode criar bibliotecas de símbolos, que possuem símbolos que podem ser compartilhados entre desenhos. Para obter mais informações, consulte "Coleções de símbolos e bibliotecas" na página 398.

Você edita um símbolo; quaisquer alterações feitas afetam todas as instâncias no desenho. As alças de seleção de símbolos são diferentes das de objetos. As alças de seleção dos símbolos são azuis e as alças de seleção dos objetos são pretas. Ao inserir um símbolo de uma biblioteca externa, uma cópia do símbolo é adicionada ao desenho ativo, mas ele permanece vinculado ao símbolo de origem. É possível editar um símbolo com link ou você pode escolher quebrar o link para a biblioteca externa e fazer com que o símbolo seja interno. Quando o link está quebrado, a cópia local do símbolo continua no desenho como um símbolo interno, e ela pode ser editada independente do símbolo na biblioteca externa.

Você pode excluir um símbolo. Quando você exclui um símbolo que é usado em um documento, todas as instâncias do símbolo são removidas do documento. Também é possível excluir todos os símbolos que estão armazenados na biblioteca do documento mas que não são usados no documento.

Para criar um símbolo

1 Selecione um ou vários objetos.

2 Clique em **Objeto** ▸ **Símbolo** ▸ **Criar novo símbolo**.

3 Digite um nome de arquivo para o símbolo.

Símbolos não podem abranger camadas. Se você converter objetos de camadas diferentes em um símbolo, os objetos serão combinados na camada mais superior do objeto. Para obter mais informações sobre camadas, consulte "Camadas" na página 381.

Nem todos os objetos podem ser convertidos em símbolos. Para obter mais informações, consulte "Tipos de objeto sem suporte" na página 400.

Você também pode converter um objeto ou objetos existentes em um símbolo arrastando o objeto ou objetos para a inspetor **Símbolos**. Para abrir a janela do inspetor, clique em **Objeto** ▸ **Símbolo** ▸ **Símbolos**.

Para editar um símbolo

1 Na inspetor **Símbolos**, escolha um símbolo da lista.

Para abrir a janela do inspetor **Símbolos** clique em **Objeto** ▸ **Símbolo** ▸ **Símbolos**.

2 Clique no botão **Editar símbolo**  .

3 Modifique os objetos na página de desenho.

4 Clique em **Concluir** no canto inferior esquerdo da janela de desenho.



Alterações feitas em um símbolo são automaticamente feitas em todas as instâncias no desenho ativo.

Enquanto trabalha no modo de edição de símbolo, você não pode adicionar camadas ou salvar um desenho.



Você pode também editar um símbolo selecionando uma instância na janela de desenho e clicando no botão **Editar símbolo**  na barra de propriedades ou pressionando **Command** inspetor **Símbolos** e pode ser selecionado e editado como qualquer outro símbolo. Pode ser necessária permissão para alterar arquivos na rede.

Para renomear um símbolo, clique duas vezes no nome do símbolo na inspetor de **Símbolos** e digite um novo nome.

Enquanto edita um símbolo, você pode inserir uma instância de outro símbolo, o que criará um símbolo aninhado. Não é possível, no entanto, inserir uma instância do mesmo símbolo.

Para transformar um símbolo vinculado em interno

1 Selecione um símbolo na janela de desenho.

2 Clique em **Objeto** ▸ **Símbolo** ▸ **Quebrar vínculo**.

Se houver outras instâncias do símbolo no desenho, você terá a opção de quebrar o vínculo de todas as instâncias. Ao fazê-lo, o símbolo interno será aplicado a todas as instâncias.



Você pode também converter um símbolo vinculado em interno pressionando Control e clicando em um símbolo e selecionando **Quebrar vínculo**.

Para excluir um símbolo

1 Na inspetor **Símbolos**, escolha um símbolo da lista.

2 Clique no botão **Excluir símbolo**  .



Quando você exclui um símbolo, todas as instâncias do símbolo são removidas do desenho.

Para excluir símbolos não usados

- Na janela do inspetor **Símbolos**, clique no botão **Opções**  e escolha **Excluir símbolos não usados**.

Utilizar símbolos em desenhos

Você pode encontrar símbolos pesquisando ou navegando na lista de símbolos disponíveis. Depois de encontrar o símbolo necessário, você pode inseri-lo no desenho, o que cria uma instância de símbolo. Você pode modificar certas propriedades de uma instância de símbolo, como tamanho e posição, sem afetar a definição do símbolo armazenada na biblioteca. Para uma lista completa de propriedades que podem ser modificadas, consulte "Modificar instâncias de símbolo" na página 399. Você pode converter uma instância de símbolo de volta para um objeto preservando suas propriedades.

Você pode também excluir uma instância de símbolo.

Para pesquisar símbolos

1. Abra a inspetor **Símbolos** clicando em **Objeto** ▸ **Símbolo** ▸ **Símbolos**.
2. No inspetor **Símbolos**, clique no desenho ou na pasta que deseja pesquisar.
3. Digite uma palavra-chave na caixa **Pesquisar**.
   Você pode pesquisar por nome de símbolo ou descrição.

Para limpar a caixa **Pesquisar**, clique no botão **Fechar**.

Para inserir uma instância de símbolo

1. Abra a inspetor **Símbolos** clicando em **Objeto** ▸ **Símbolo** ▸ **Símbolos**.
   Se quiser o símbolo dimensionado automaticamente para corresponder à escala do desenho atual, clique no botão **Opções** e certifique-se que **Escala em unidades mundiais** esteja ativado.
2. Pressione Control e clique em um símbolo da lista e clique no botão **Inserir símbolo**.

Para informações sobre trabalhar com caracteres especiais no texto, veja "Incorporar gráficos" na página 633.

Você pode também inserir uma instância de símbolo arrastando um símbolo da inspetor **Símbolos** para a janela de desenho.

Para modificar uma instância de símbolo

1. Selecione uma instância de símbolo.
2. Faça as alterações.

   Nem todas as propriedades de uma instância de símbolo podem ser modificadas. Para obter uma lista de propriedades que podem ser modificadas, consulte "Modificar instâncias de símbolo" na página 399. Para modificar outras propriedades, é possível reverter a instância do símbolo para um objeto, ou modificar o símbolo por si.

Se um símbolo contiver vários objetos, todos os objetos na instância do símbolo serão tratados como se fossem um grupo. Você não pode modificar objetos individuais em uma instância de símbolo.

Quando uma instância de símbolo é selecionada, é possível modificar muitas propriedades de objeto na barra de propriedades.

Para converter uma instância de símbolo para um objeto ou objetos

1 Selecione uma instância de símbolo.

2 Clique em **Objeto** ▸ **Símbolo** ▸ **Reverter para objetos**.

O símbolo continua na inspetor **Símbolos**.

Você pode também reverter uma instância de símbolo para um objeto pressionando Control e clicando na instância do símbolo e em **Reverter a objetos**.

Para excluir uma instância de símbolo

1 Selecione uma instância de símbolo.

2 Pressione a tecla **Delete**.

O símbolo continua na inspetor **Símbolos**.

Compartilhar símbolos entre desenhos

Você pode compartilhar símbolos entre desenhos adicionando os símbolos de um desenho CorelDRAW (CDR) ou Corel DESIGNER (DES) aos símbolos de sua rede ou local, copiando e colando ou usando arquivos de biblioteca.

Copiar símbolos para a área de transferência deixa os originais na biblioteca. Você pode também copiar e colar instâncias de um símbolo de e para a Área de trabalho. Colar uma instância de símbolo coloca o símbolo na biblioteca e também coloca uma instância do símbolo no desenho. Uma colagem subsequente colocará outra instância do símbolo no desenho sem adicionar à biblioteca. Se uma instância de símbolo modificada é colada em um desenho, a nova instância mantém as propriedades da instância original e a definição do novo símbolo na biblioteca mantém as propriedades do símbolo original. Instâncias de símbolos são copiadas e coladas da mesma forma que outros objetos. Para obter mais informações, consulte "Copiar, duplicar e excluir objetos" na página 325.

Para obter informações sobre como usar bibliotecas para compartilhar símbolos, consulte "Coleções de símbolos e bibliotecas" na página 398.

Para adicionar os símbolos de um desenho aos símbolos locais ou de rede

1 Na árvore de pastas da inspetor **Símbolos**, clique em **Símbolos locais** ou **Símbolos da rede**.

2 Clique no botão **Opções** e clique em **Importar biblioteca**.

3 Localize e escolha o desenho que contém os símbolos que você deseja usar.

4 Clique em **OK**.

O nome do arquivo do desenho aparece em **Símbolos locais** ou **Símbolos de rede** na inspetor **Símbolos**. Para mostrar os símbolos, clique no nome do arquivo.

Os símbolos adicionados são vinculados e não podem ser renomeados, editados ou excluídos.

Se o desenho que você está importando não contiver símbolos, seu nome de arquivo não aparecerá em **Símbolos locais** ou **Símbolos de rede**.

Para copiar e colar símbolos entre desenhos

Para	Faça o seguinte
Copie os símbolos para a Área de Transferência	Abra o documento de origem. Na janela do inspetor **Símbolos**, escolha o símbolo ou os símbolos da lista, pressione Control e clique em **Copiar**.
Colar símbolos da Área de transferência	Abra o documento alvo. Na janela do inspetor **Símbolos**, pressione Control e clique em **Colar**. **Dica:** Este método não pode ser usado se não houver símbolos no documento de destino. Para colar símbolos em um documento que não tem símbolos, clique em **Editar** ▸ **Colar**.



O primeiro símbolo colado é chamado de «Symbol1», e um número maior é anexado aos nomes das cópias seguintes: "Symbol2," "Symbol3," e assim por diante.

Coleções de símbolos e bibliotecas

Os símbolos criados por você em um desenho são salvos com o arquivo CorelDRAW. Se você quer usar os símbolos em outros desenhos ou compartilhá-los com outros usuários, é possível salvar ou exportar os símbolos para o formato de Biblioteca de Símbolos Corel (CSL), criando uma biblioteca de símbolos. Quando você salva um desenho no formato da Biblioteca de Símbolos Corel (CSL), todas as instâncias do símbolo são salvas com o documento. Quando você exporta uma biblioteca, apenas os símbolos são salvos com o documento.

Você também pode salvar os símbolos do documento na Cloud como um arquivo da Biblioteca de Símbolos Corel (CSL) para compartilhá-los com outras pessoas e vincular o arquivo .csl ao documento. A biblioteca de símbolos vinculados é exibida em Símbolos vinculados. Os símbolos de uma biblioteca de símbolos vinculados são atualizados quando o arquivo .csl é atualizado na Nuvem.

A inspetor **Símbolos** exibe as bibliotecas que estão na pasta local de **Símbolos**. A pasta **Símbolos** é o local padrão para bibliotecas de símbolo personalizadas que foram exportadas do CorelDRAW e bibliotecas importadas que são copiadas localmente. Você pode adicionar bibliotecas e coleções (grupos de arquivos de biblioteca) ao seu desenho. Você também pode excluir bibliotecas e coleções e pode adicionar símbolos a uma biblioteca existente.

Para criar uma biblioteca de símbolos

1. Crie os símbolos que quiser.
2. Clique no botão **Opções** no inspetor **Símbolos** e escolha **Exportar biblioteca**.
3. Localize a unidade e a pasta em que deseja armazenar a biblioteca.
4. Digite um nome de arquivo na caixa **Salvar como**.
5. Clique em **Salvar**.

   Todos os símbolos e instâncias do símbolo são salvas com o documento.

Para salvar uma biblioteca de símbolos na Cloud

1. Na inspetor **Símbolos** (**Objeto** ▸ **Símbolo** ▸ **Símbolos**), clique no nome do arquivo de documento.
2. Clique no botão **Opções** e escolha **Salvar na Cloud**.

Ao acessar a Cloud pela primeira vez, você terá de fazer login com sua conta Corel.com.

3 Digite um nome de arquivo e escolha a pasta em que deseja salvar o arquivo .csl.

4 Clique em **Salvar**.

Para adicionar uma coleção ou biblioteca a um desenho

1 Na árvore de pastas da inspetor **Símbolos**, clique em **Símbolos locais** ou **Símbolos da rede**.

2 Clique no botão **Opções** e clique em **Importar biblioteca**.

3 Localize e escolha uma coleção ou biblioteca.

4 Clique em **OK**.

Para excluir uma coleção ou biblioteca

1 Na inspetor **Símbolos**, clique em uma coleção ou biblioteca.

2 Pressione a tecla **Delete**.

A coleção ou biblioteca é removida da pasta de árvore na inspetor **Símbolos**, mas os arquivos não são excluídos.

Para adicionar um símbolo a uma biblioteca existente

1 Na janela do inspetor **Símbolos**, pressione Control e clique em **Copiar**.

2 Clique em **Arquivo** ▸ **Abrir**.

3 Escolha a unidade e a pasta em que a biblioteca está armazenada.

4 Escolha **CSL - Biblioteca de Símbolos Corel** na caixa de listagem **Arquivos do tipo**.

5 Escolha o arquivo de biblioteca onde deseja adicionar o símbolo.

6 Pressione Control e clique na janela do inspetor **Símbolos** e clique em **Colar**.

7 Salve o arquivo de biblioteca.

Referência: Símbolos

Modificar instâncias de símbolo

As seguintes propriedades de objeto podem ser modificadas para instâncias de símbolos. Se um símbolo contiver vários objetos, todos os objetos na instância do símbolo serão tratados coletivamente como um único objeto, como se estivessem agrupados.

Propriedade	Observações
Posição	Pode ser modificada na barra de propriedades. Para obter mais informações, consulte "Posicionar objetos" na página 341.
Tamanho	Pode ser modificada na barra de propriedades. Para obter mais informações, consulte "Dimensionar e escalar objetos" na página 360.

Propriedade	Observações
Escala	A porcentagem é relativa à definição do símbolo. Pode ser modificada na barra de propriedades. Para obter mais informações, consulte "Dimensionar e escalar objetos" na página 360.
Inclinação	Para obter mais informações, consulte "Inclinar e esticar objetos" na página 243.
Ângulo de rotação	Pode ser modificada na barra de propriedades. Para obter mais informações, consulte "Girar e espelhar objetos" na página 362.
Transparência	Apenas transparência uniforme. Pode ser modificado na seção **Símbolo** da inspetor **Propriedades**.
Espelhar	Pode ser modificada na barra de propriedades. Para obter mais informações, consulte "Girar e espelhar objetos" na página 362.
Circundar texto	Pode ser modificado na seção Resumo da inspetor Propriedades. Também pode ser modificado na barra de propriedades. Para obter mais informações, consulte "Para circundar o texto de parágrafo em torno de um objeto, texto artístico ou moldura de texto" na página 626.
Ordenar	Pode ser modificada na barra de propriedades. Para obter mais informações, consulte "Alterar a ordem dos objetos" na página 359.
Nome	O nome de uma instância é exibido na inspetor **Símbolos**. Clique duas vezes para alterá-lo.

Tipos de objeto sem suporte

A maioria dos objetos no CorelDRAW pode ser convertida em símbolos, com as exceções a seguir.

Tipo de objeto sem suporte	Observações
Objetos vinculados ou incorporados	Inclui códigos de barra
Objetos com lentes que não são congeladas	Lentes devem ser congeladas.
Objetos de controle em grupos de vínculos (como sombreamento, contornos, combinações, ângulos e extrusões)	Todos os objetos relacionados no grupo de vínculos devem ser incluídos no símbolo. Por exemplo, se um objeto possui um sombreamento, não é possível converter o objeto sem o sombreamento. Alternativamente, você pode separar o grupo.

Tipo de objeto sem suporte	Observações
Objetos com efeitos de Mídia artística aplicados	Efeitos de spray devem ser separados em objetos curvos. Outros efeitos de Mídia artística devem ser separados ou convertidos como um grupo de vínculo. Efeitos de spray que tenham transparências não podem ser convertidos para símbolos.
Campos de impressão mesclada	
Bitmaps vinculados	
Arquivos PDF ou EPS colocados	
Objeto bloqueado	O objeto deve ser desbloqueado.
Texto de parágrafo	
Linhas de conexão e de dimensão	Devem ser separadas ou incluídas com o objeto ou objetos vinculados
Linhas-guia	
Efeitos de ativação	Não é possível converter um efeito de ativação em um símbolo; no entanto, é possível incluir uma instância de um símbolo em um estado de efeito de ativação.
Objetos com transparência ou com efeitos de transparência aplicados	Efeitos de transparência devem ser convertidos para um bitmap.

Gerenciar e monitorar projetos

A inspetor **Dados do objeto** é um recurso avançado, que é especialmente útil como ferramenta de gerência de projetos quando se cria ou supervisiona um grande projeto. Você pode inserir muitos tipos de dados de projeto sobre objetos individuais ou grupos de objetos, como custos, notas de projeto, detalhes de objeto e muito mais.

O Esta seção contém os seguintes tópicos:

- "Configurar o banco de dados do projeto" (página 403)
- "Atribuir e copiar dados do objeto" (página 404)
- "Visualizar e imprimir dados do objeto" (página 405)

Configurar o banco de dados do projeto

Antes de atribuir dados de projeto aos objetos de um desenho, é necessário saber que informações se deseja exibir. Por padrão, o CorelDRAW criar quatro campos de dados: **Nome**, **Custo**, **Comentários** e **CDRStaticID**. O primeiro dos três campos pode ser editado e excluído se necessário. O campo **CDRStaticID** é oculto. Ele é usado pelo CorelDRAW para identificar objetos e não pode ser editado ou excluído.

Você pode criar e atribuir tantos campos de dados quantos desejar, desde que eles usem variáveis de formato permitidas. Para obter mais informações sobre atribuição de campos de dados, consulte "Atribuir e copiar dados do objeto" na página 404.

A qualquer momento, é possível alterar a configuração, como nome ou formato, de um campo de dados. Se for necessário criar campos personalizados, defina os formatos dos campos usando quatro formatos de campo básicos: **Geral**, **Data/hora**, **Linear/angular** e **Numérico**. Cada um desses formatos fornece uma série de configurações comuns. Se os formatos predefinidos do CorelDRAW não fornecerem as informações desejadas no resumo de dados, crie seus próprios formatos personalizados usando as variáveis disponíveis para o tipo de formato usado. O formato do campo selecionado é usado para todos os objetos no desenho ativo.

É possível excluir qualquer campo de dados exceto o **Nome** e **CDRStaticID**. Quando você exclui um campo, pode excluir também todos os dados inseridos naquele campo no documento ativo.

Para adicionar um campo de dados

1 Clique em **Janela** ▸ **Inspetores** ▸ **Dados do objeto**.

2 Na inspetor **Dados do objeto**, clique no botão  **Abrir editor de campo**.

3 Na caixa de diálogo **Editor de campos de dados do objeto**, clique em **Novo campo**.

4 Para alterar o nome do campo criado, clique duas vezes no campo, digite um novo nome e pressione **Enter**.

5 Na área **Adicionar campo a**, ative uma ou ambas as caixas de seleção:
- **Padrões de documento** — armazena o novo campo no documento atual
- **Padrões de aplicativo** — armazena o novo campo no aplicativo



Esse procedimento serve também para alterar as configurações de um campo de dados existente.

Você também pode

Alterar o formato de um campo de dados	Selecione o campo de dados e clique em **Alterar** na área **Formato**. Na caixa de diálogo **Definição de formato**, ative a opção ao lado do tipo de formato que deseja usar e escolha um formato na lista.
Criar um formato personalizado para um campo de dados	Selecione o campo de dados e clique em **Alterar** na área **Formato**. Na caixa de diálogo **Definição de formato**, ative a opção ao lado do tipo de formato que deseja criar. Digite o formato na caixa **Criar** e pressione **Enter**.
Excluir um campo de dados	Escolha o nome do campo de dados na lista e clique em **Excluir campos**. Para selecionar os vários campos, mantenha pressionada a tecla **Command** e clique nos nomes da lista.

Atribuir e copiar dados do objeto

Depois de criar todos os campos de dados desejados para um desenho, você pode criar um banco de dados. A inspetor **Dados do objeto** e o **Gerenciador de dados do objeto** (uma planilha eletrônica iniciada a partir da inspetor **Dados do objeto**) fornecem todos os comandos e recursos necessários para se adicionar e editar informações do objeto.

A inspetor **Dados do objeto** é melhor para a digitação de dados do objeto únicos. Estes permite que você adicione, edite e exclua dados do objeto. O **Gerenciador de dados do objeto**, pelo contrário, é mais adequado para digitar e editar dados para vários objetos. Ele fornece muitos dos recursos de edição disponíveis em muitos aplicativos populares de planilha eletrônica.

É possível usar as entradas de dados de um objeto para atualizar as entradas de dados de outro objeto. A função não substitui as entradas de dados de um objeto, em vez disso, ela anexa campos e dados onde apropriado.

Para adicionar ou editar dados para um objeto

1 Selecione o objeto usando a ferramenta **Seleção** .

2 Clique em **Janela** ▸ **Inspetores** ▸ **Dados do objeto**.

3 Selecionar um campo de dados. Digite o texto na coluna **Valor** e pressione **Enter**.

4 Repita a etapa 3 para adicionar dados a outros campos.

Você também pode

Limpar todos os campos	Clique no botão **Limpar todos os campos** .

Para adicionar ou editar dados de múltiplos objetos

1 Selecione o objeto usando a ferramenta **Seleção** .

2 Clique em **Janela** ▸ **Inspetores** ▸ **Dados do objeto**.

3 Na inspetor **Dados do objeto**, clique no botão **Abrir planilha** .

4 Na janela **Gerenciador de dados do objeto**, clique em uma célula e digite os dados apropriados. Pressione **Enter** para atribuir a entrada à célula, campos e objetos.

Para copiar dados de um objeto para outro

1 Usando a ferramenta **Seleção** , selecione o objeto em que deseja copiar dados.

2 Clique em **Janela** ▸ **Inspetores** ▸ **Dados do objeto**.

3 Na inspetor **Dados do objeto**, clique no botão **Copiar dados de** .

4 Clique no objeto do qual você deseja copiar dados.

Visualizar e imprimir dados do objeto

O **Gerenciador de dados de objeto**, que pode ser acessado a partir da inspetor **Dados do objeto**, fornece os comandos e as funções necessários para exibir os dados atribuídos a um ou vários objetos em um desenho. Embora o **Gerenciador de dados do objeto** seja usado para exibir e editar dados associados com um único objeto, sua principal finalidade é ajudar a exibir e gerenciar grandes quantidades de dados associados a múltiplos objetos contidos em vários grupos de um desenho.

É possível alterar a maneira como os dados do objeto são exibidos:

- você pode definir o número de níveis de grupo aninhados a serem exibidos.
- Você pode exibir subtotais de grupos individuais para campos compartilhados por múltiplos grupos. Use esse comando quando mais de um grupo de objetos for exibido em uma planilha. Esse comando se aplica apenas a campos de formato numérico.
- Para criar distinções visíveis entre os grupos em uma coluna, coloca-se um recuo de dois espaços antes dos dados relativos a objetos nos grupos.
- O **Gerenciador de dados do objeto** totaliza automaticamente os valores na coluna selecionada, se desejado. O total é exibido no fim da coluna.

O **Gerenciador de dados do objeto** fornece acesso a todos os recursos de impressão do aplicativo para que você possa imprimir rapidamente ou usar configurações específicas.

Para exibir um resumo de dados do objeto

1 Selecione o objeto ou os objetos usando a ferramenta **Seleção** .

Se desejar o resumo de dados do objeto para o documento inteiro, clique em **Editar** ▸ **Selecionar tudo** ▸ **Objetos**.

2 Na inspetor **Dados do objeto** (**Janela** ▸ **Inspetores** ▸ **Dados do objeto**), clique no botão **Abrir planilha** .

O resumo de dados do objeto é exibido na janela do **Gerenciador de dados do objeto**.

3 Execute uma tarefa da seguinte tabela.

Para	Faça o seguinte
Defina o número de níveis de grupo aninhados a serem exibidos	Digite um valor na caixa **Mostrar níveis**.

Para	Faça o seguinte
Exibir ou ocultar subtotais dos grupos	Clique com o botão direito do mouse no título da coluna e clique em **Resumir Grupos**. Uma marca de seleção ao lado de **Resumir grupos** indica que os subtotais dos grupos são exibidos.
Recuar ou alinhar grupos em uma coluna	Clique com o botão direito do mouse no título da coluna e clique em **Mostrar hierarquia**. Uma marca de seleção ao lado de **Mostrar hierarquia** indica que os grupos aninhados em uma coluna são recuados.
Exibir ou ocultar a soma dos valores em uma coluna	Clique com o botão direito do mouse no título da coluna e clique em **Mostrar totais**. Uma marca de seleção ao lado de **Mostrar totais** indica que a soma dos valores em uma coluna é exibida.
Imprimir o resumo de dados do objeto	Clique no botão **Excluir**  . Escolha uma impressora na caixa de listagem **Impressora**. Digite um valor na caixa **Número de cópias**. Para obter mais informações sobre os recursos de impressão do CorelDRAW, consulte "Conceitos básicos de impressão" na página 849. **Dica:** Para definir margens de página e excluir linhas de grade, cabeçalhos de coluna ou cabeçalhos de linha, clique no botão **Configurar página** e escolha as configurações desejadas na caixa de diálogo **Configurar página**.

Cor, preenchimentos e transparências

Cor..... 409
Preenchimentos..... 427
Transparência de objeto..... 451
Localizar, gerenciar e salvar preenchimentos e transparências..... 465
Gerenciamento de cores..... 471



Cor

O CorelDRAW permite escolher e criar cores usando uma ampla variedade de paletas de cores, misturadores de cores e modelos de cores padrão do setor. É possível armazenar as cores utilizadas com mais frequência para uso futuro usando a Paleta de documentos ou criando e editando paletas de cores personalizadas.

Para personalizar a exibição de uma paleta de cores na tela, altere o tamanho das amostras, o número de fileiras e outras propriedades.

Também é possível criar estilos de cores.

Esta seção contém os seguintes tópicos:

- "Modelos de cores" (página 409)
- "Profundidade da cor" (página 411)
- "Escolher cores" (página 412)
- "Localizar e substituir cores" (página 417)
- "Paleta de documentos" (página 418)
- "Criar e editar paletas de cores" (página 420)
- "Organizar e exibir paletas de cores" (página 422)
- "Mostrar ou ocultar paletas de cores" (página 424)

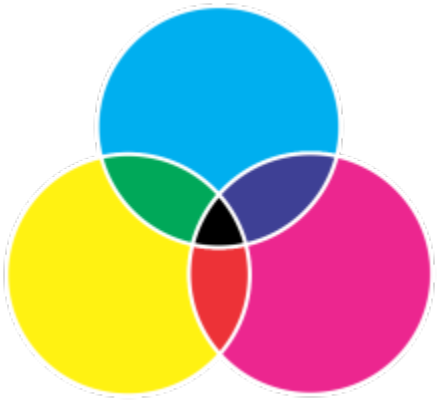
Modelos de cores

Os Modelos de cores fornecem um método preciso de definição de cores, e cada modelo define as cores utilizando componentes de cores específicos. Há vários modelos de cores que podem ser escolhidos ao criar imagens gráficas.

Modelo de cores CMYK

O modelo de cores CMYK, usado em impressão, utiliza os componentes ciano (C), magenta (M), amarelo (Y) e preto (K) para definir as cores. Os valores desses componentes variam de 0 a 100 e representam percentuais.

Em modelos de cores subtrativos, como o CMYK, a cor (ou seja, a tinta) é adicionada a uma superfície, como um papel branco. Em seguida, a cor "subtrai" o brilho da superfície. Quando o valor de cada componente da cor (C, M, Y) for 100, a cor resultante é o preto. Quando o valor de cada componente for 0, nenhuma cor é adicionada à superfície, que, portanto, é revelada — neste caso, o papel branco. O preto (K) é incluído no modelo de cores para fins de impressão porque a tinta preta é mais neutra e escura que a mistura de quantidades iguais de ciano, magenta e amarelo. A tinta preta produz resultados mais nítidos, especialmente para texto impresso. Além disso, a tinta preta geralmente é mais barata que tintas coloridas.

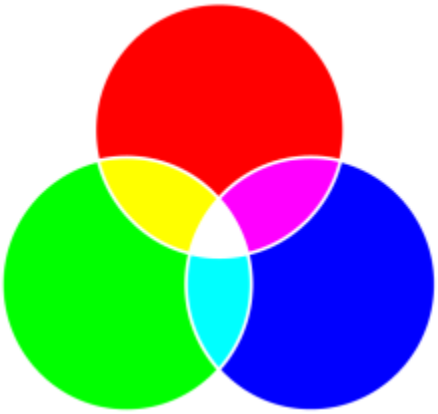


Preto é o resultado da combinação das três cores CMY em sua intensidade máxima.

Modelo de cores RGB

O modelo de cores RGB usa os componentes vermelho (R), verde (G) e azul (B) para definir a quantidade de luz vermelha, verde e azul em uma determinada cor. Em uma imagem de 24 bits, cada componente é expresso como um número de 0 a 255. Em uma imagem com uma taxa de bits maior, como uma imagem de 48 bits, o intervalo de valores é maior. A combinação desses componentes define uma cor única.

Em modelos de cores aditivos, como o RGB, a cor é produzida a partir da luz transmitida. O RGB é, portanto, usado em monitores, onde as luzes vermelha, azul e verde são misturadas de várias formas para reproduzir uma ampla variedade de cores. Quando as luzes vermelha, azul e verde são combinadas em suas intensidades máximas, o olho percebe a cor resultante como branco. Em teoria, as cores ainda são vermelho, verde e azul, mas os pixels em um monitor estão muito próximos uns dos outros para o olho diferenciar as três cores. Quando o valor de cada componente for 0, o que significa que há ausência de luz, o olho percebe a cor como preto.



Branco é o resultado da combinação das três cores RGB em sua intensidade máxima.

O RGB é o modelo de cores mais usado porque permite armazenar e exibir de uma ampla gama de cores.

Modelo de cores HSB

O modelo de cores HSB usa matiz (H), saturação (S) e brilho (B) como componentes para definir as cores. HSB também é conhecido como HSV (com os componentes matiz, saturação e valor). Matiz descreve o pigmento de uma cor e é expresso em graus para representar a localização na roda de cores padrão. Por exemplo, vermelho é 0 grau, amarelo é 60 graus, verde é 120 graus, ciano é 180 graus, azul é 240 graus e magenta é 300 graus.

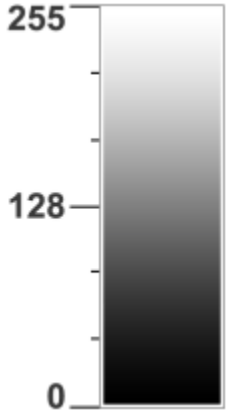
A saturação descreve a vivacidade ou o esmaecimento de uma cor. Os valores de saturação variam de 0 a 100 e representam percentuais (quanto maior o valor, mas vívida a cor). O brilho descreve a quantidade de branco na cor. Como os valores de saturação, os valores de brilho variam de 0 a 100 e representam percentuais (quanto maior o valor, mais brilhante é a cor).



Modelo de cores HSB

Modelo de cores de tons de cinza

O modelo de cores de tons de cinza define a cor usando apenas um componente, a iluminação, que é expresso em valores que variam de 0 a 255. Cada cor dos tons de cinza tem valores iguais dos componentes vermelho, verde e azul do modelo de cores RGB. Se você alterar uma foto em cores para tons de cinza, criará uma foto em preto e branco.



Modelo de cores de tons de cinza

Profundidade da cor

A profundidade da cor indica o número máximo de cores que uma imagem pode conter. A profundidade da cor é determinada pela profundidade de bits de uma imagem (o número de bits binários que definem o tom ou a cor de cada pixel em um bitmap). Por exemplo, um pixel com uma profundidade de 1 bit pode ter dois valores: preto e branco. Quanto maior a profundidade de bits, mais cores uma imagem pode conter e mais precisa é a representação das cores. Por exemplo, uma imagem GIF de 8 bits pode conter até 256 cores, enquanto que uma imagem JPEG de 24 bits pode conter aproximadamente 16 milhões de cores.

Em geral, imagens RGB, em tons de cinza e CMYK contêm 8 bits de dados por canal de cor. É por isso que uma imagem RGB frequentemente é chamada de RGB de 24 bits (8 bits x 3 canais), uma imagem em tons de cinza é chamada de tons de cinza de 8 bits (8 bits x 1 canal) e uma imagem CMYK é chamada CMYK de 32 bits (8 bits x 4 canais).

Independentemente de quantas cores uma imagem contém, a exibição da imagem na tela é limitada ao número de cores com suporte pelo monitor no qual ela é exibida. Por exemplo, um monitor de 8 bits pode exibir somente até 256 cores em uma imagem de 24 bits.

Escolher cores

É possível selecionar cores de preenchimento e contorno selecionando uma cor da Paleta de documentos, de paletas de cores personalizadas, de paletas das Bibliotecas de paletas ou visualizadores de cores. Para utilizar uma cor já existente em um objeto ou documento, obtenha uma amostra da cor com a ferramenta **Conta-gotas de cor** para obter uma correspondência exata.

Para obter informações sobre como aplicar as cores escolhidas, consulte "Preenchimentos uniformes" na página 427 e "Formatar linhas e contornos" na página 156.

Paleta de cores padrão

Uma paleta de cores é uma coleção de amostras de cores. Em alguns programas, as paletas de cores são conhecidas como "paletas de amostras".

No CorelDRAW a paleta de cores padrão se baseia no modo de cor principal do documento. Por exemplo, se o modelo de cor principal do documento for RGB, a paleta de cores padrão também é RGB. Para obter mais informações, consulte "Modelos de cores" na página 409. Você escolhe o modelo de cor padrão ao criar um novo desenho. É possível abrir e usar paletas de cores adicionais a qualquer momento.

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.

Paleta de documentos

Quando se cria um novo desenho, o aplicativo gera automaticamente uma paleta vazia, chamada Paleta de documentos. Isso ajuda a controlar as cores usadas armazenando-as com seu documento para uso futuro. Para obter mais informações, consulte "Paleta de documentos" na página 418.

Bibliotecas de paletas e paleta de cores personalizadas

As paletas de cores encontradas nas Bibliotecas de paletas não podem ser editadas diretamente. Algumas delas são fornecidas por outros fabricantes, por exemplo PANTONE, Cores HKS e TRUMATCH. Pode ser útil ter em mãos um livro de amostras do fabricante, que é um conjunto de amostras de cores que exibe exatamente como fica cada cor quando impressa.



A paleta PANTONE solid coated é um exemplo de uma paleta de cores das bibliotecas de paletas.

Algumas paletas encontradas nas Bibliotecas de paletas — PANTONE, Cores HKS, TOYO, DIC, Focoltone e SpectraMaster — são coleções de cores exatas. Quando se cria separações de cores ao imprimir, cada cor exata exige uma chapa de impressão separada, o que pode afetar significativamente o custo do trabalho de impressão. Para usar separações de cores, mas evitando o uso de cores exatas, é possível converter as cores exatas em cores compostas ao imprimir. Para obter mais informações, consulte "Separação de cores" na página 881.

Paletas de cores personalizadas podem incluir cores de qualquer modelo de cores, incluindo paletas das Bibliotecas de paletas, como paletas de cores exatas. É possível salvar uma paleta de cores personalizada para utilização futura. Para obter mais informações sobre o trabalho com paletas de cores personalizadas, consulte "Criar e editar paletas de cores" na página 420 e "Organizar e exibir paletas de cores" na página 422.

Obter amostras de cores

Para utilizar uma cor já existente em um desenho, uma paleta ou na área de trabalho, obtenha uma amostra da cor para obter uma correspondência exata. Por padrão, é amostrado um único pixel da janela da imagem.

Visualizadores de cores

Os visualizadores de cores oferecem uma representação de uma faixa de cores com a utilização de formas com uma ou três dimensões. O visualizador de cores padrão baseia-se no modelo de cores HSB, mas é possível utilizar esse visualizador para escolher cores CMYK, CMY ou RGB. Para mais informações sobre modelos de cores, consulte "Modelos de cores" na página 409.



Exemplo de visualizador de cores

Escolher cores para a web

Você pode usar cores para a web ao criar documentos que serão publicados na web. Com o CorelDRAW, é possível definir cores para a web usando valores hexadecimais RGB (por exemplo, #aa003f).

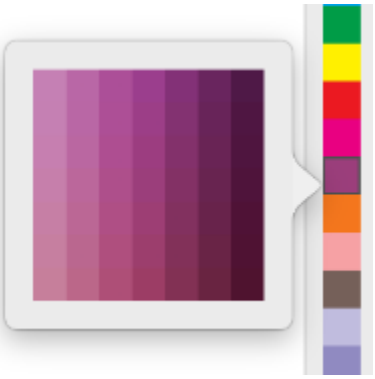
Cores fora da gama

Se escolher uma cor fora da gama da impressora, o CorelDRAW permite substituí-la por uma cor semelhante na gama de cores da impressora.

Para escolher uma cor com a utilização da paleta de cores padrão

Para	Faça o seguinte
Escolher uma cor de preenchimento para um objeto selecionado	Clique em uma amostra de cor.
Escolher uma cor de contorno para um objeto selecionado	Pressione Control e clique em uma amostra de cor.
Escolher entre tons diferentes de uma cor	Mantenha pressionada uma amostra de cor para exibir um seletor de cores pop-up e clique em uma cor.
Exibir mais cores na paleta de cores padrão	Clique nas setas de rolagem no topo e na base da paleta de cores.

Para exibir os valores das cores, aponte para uma amostra.



Exemplo de paleta de cores pop-up

Para escolher uma cor usando uma paleta de cores

1. Selecione um objeto.
2. Clique na ferramenta **Preenchimento interativo**, na caixa de ferramentas e clique no botão **Editar preenchimento**, na barra de propriedades.
3. Na caixa de diálogo **Editar preenchimento**, clique no botão **Preenchimento uniforme**.
4. Ativar a opção **Paletas de cores**.
5. Escolha uma paleta de cores na caixa de listagem **Paleta**.
6. Mova a barra de rolagem de cor para definir a faixa de cores exibidas na área de seleção de cores.
7. Clique em uma cor na área de seleção de cores.

Você também pode

Exibir ou ocultar os nomes de cores	Ativar ou desativar a caixa de seleção **Mostrar nomes de cores**.
Alterne a cor de referência (cor original do objeto selecionado) com a nova cor	Clique no botão **Trocar cores**.

Cada amostra de cores exatas em uma paleta de cores é marcada com um pequeno quadrado branco .

Se escolher uma cor fora da gama da impressora, o CorelDRAW permite substituí-la por uma cor semelhante na gama de cores da impressora. Para obter mais informações, consulte "Para substituir uma cor fora da gama por uma cor reproduzível" na página 417.

Você deve usar o mesmo modelo de cor para todas as cores em um desenho; as cores serão consistentes e você poderá prever as cores da saída final com mais exatidão.

Também é possível acessar paletas de cores no inspetor **Cor** clicando no botão **Mostrar paletas de cores** e escolhendo uma paleta na caixa de listagem. Se o inspetor **Cor** não estiver aberta, clique em **Janela** ▸ **Inspetores** ▸ **Cor**.

Para escolher uma cor de preenchimento com a utilização de um visualizador de cores

1. Selecione um objeto.
2. Clique na ferramenta **Preenchimento interativo**, na caixa de ferramentas e clique no botão **Editar preenchimento**, na barra de propriedades.
3. Na caixa de diálogo **Editar preenchimento**, clique no botão **Preenchimento uniforme**.
4. Ativar a opção **Visualizadores de cores**.
5. Escolha um modelo de cor na caixa de listagem **Modelo de cor**.
6. Escolha um visualizador de cor na caixa de listagem **Visualizadores de cor**.
7. Mova o controle deslizante de cores.
8. Clique em uma cor na área de seleção de cores.

Você também pode

Obter amostra do desenho ou da área de trabalho	Clique no botão **Conta gotas** e no desenho ou área de trabalho.
Alterne a cor de referência (cor original do objeto selecionado) com a nova cor	Clique no botão **Trocar cores**.

Se escolher uma cor fora da gama da impressora, o CorelDRAW permite substituí-la por uma cor semelhante na gama de cores da impressora. Para obter mais informações, consulte "Para substituir uma cor fora da gama por uma cor reproduzível" na página 417.

Você deve usar o mesmo modelo de cor para todas as cores em um desenho; as cores serão consistentes e você poderá prever as cores da saída final com mais exatidão. Para a saída final, é preferível utilizar o mesmo modelo de cor em seu desenho que será utilizado.

Para trocar a cor **antiga**, (a cor principal ou secundária atual) e a cor **nova** (que foi escolhida na área de seleção de cores) clique no botão **Preferências de cores adicionais** e escolha **Trocar cores**.

Também é possível acessar modelos de cores do inspetor **Cor** clicando no botão **Mostrar visualizadores de cores** e escolhendo um modelo de cores na caixa de listagem. Se o inspetor **Cor** não estiver aberta, clique em **Janela** ▸ **Inspetores** ▸ **Cor**.

Para extrair amostra de uma cor

1. Na caixa de ferramentas, clique na ferramenta **Conta-gotas de cor**.
2. Na barra de propriedades, clique em um dos seguintes botões:
   - 1×1 — permite escolher a cor do pixel em que você clicou

- **2×2** — permite escolher a cor média em uma área de amostra de 2 × 2 pixels. O pixel em que você clicou está no meio da área de amostra.
- **5×5** — permite escolher a cor média em uma área de amostra de 5 × 5 pixels

Para obter uma amostra de uma cor fora da janela de desenho, clique em **Selecionar cor na área de trabalho** da barra de propriedades e clique em uma cor na área de trabalho.

3 Clique na cor para obter uma amostra.
A ferramenta **Conta-gotas de cor** alterna automaticamente para o modo Aplicar cor.

4 Execute uma tarefa da tabela a seguir.

Para	Faça o seguinte
Preencher um objeto com uma amostra de cor	Passe o ponteiro sobre um objeto. Quando o ponteiro Aplicar cor for alterado para uma amostra de cor sólida, clique para aplicar a cor amostrada.
Preencha uma cor de contorno do objeto com a cor amostrada	Passe o mouse sobre o contorno do objeto. Quando o ponteiro Aplicar cor for alterado para uma forma de contorno, clique para aplicar a cor amostrada.
Você também pode	
Arrastar uma amostra de cor de um objeto para outro	Arraste a cor para outro objeto.
Adicionar a cor amostrada à Paleta do documento	Arraste a amostra de cor da amostra **Cor selecionada** ou **Preenchimento uniforme** para a Paleta do documento.

Em alguns casos, a cor amostrada pode ser uma cor RGB ou CMYK equivalente mais próxima da cor original, em vez de uma equivalente exata.

Para escolher uma cor para a web

1 Selecione um objeto.
2 Clique em **Janela** ▸ **Inspetores** ▸ **Cor**.
3 No inspetor **Cor**, clique no botão **Mostrar visualizadores de cores** e selecione **RGB** da caixa de listagem.
4 Digite ou cole um valor na caixa **Valor hexadecimal**.
Não importa se você usar um formato de três dígitos (#fff) ou seis dígitos (#ffffff), o valor final é apresentado no formato de seis dígitos.
5 Clique em um dos botões a seguir:
- **Preenchimento** — preenche o objeto selecionado com a nova cor
- **Contorno** — aplica a cor ao contorno do objeto

Só é possível especificar valores hexadecimais ao trabalhar com cores RGB.

Se você digitar um valor hexadecimal inválido, a cor não é alterada.

Você pode visualizar os valores de cores hexadecimais na barra de status.

Para substituir uma cor fora da gama por uma cor reproduzível

1 Selecione um objeto.

2 Clique na ferramenta **Preenchimento interativo**, na caixa de ferramentas e clique no botão **Editar preenchimento**, na barra de propriedades.

3 Na caixa de diálogo **Editar preenchimento**, clique no botão **Preenchimento uniforme**.

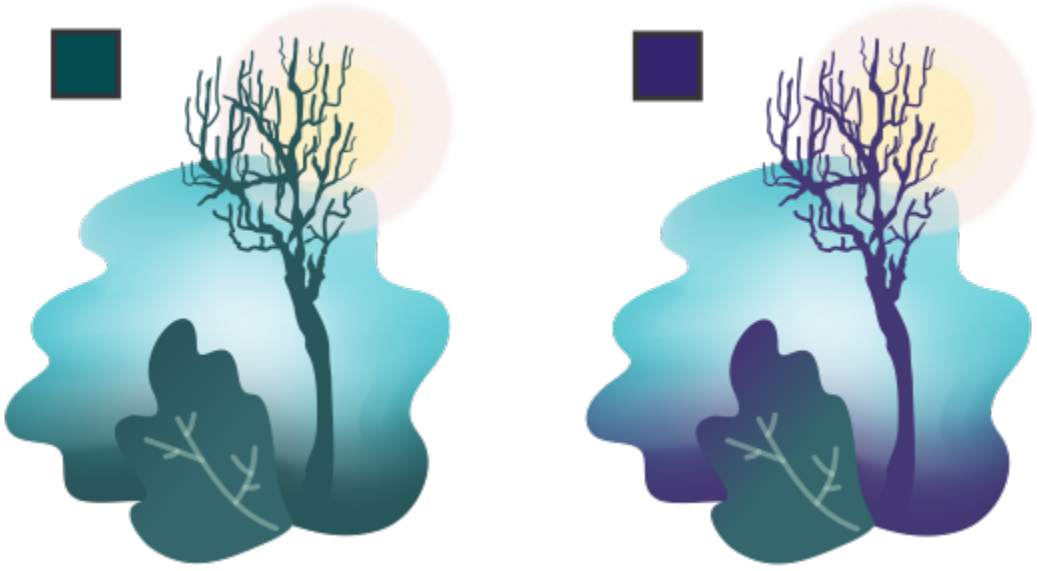
4 Escolha uma cor.

5 Se a cor estiver fora da gama, o botão **Trazer a cor na gama de cores** será exibido, mostrando uma cor semelhante à cor recém-selecionada, mas na gama de cores da impressora. Clique no botão.

A nova cor é substituída, e o botão **Trazer a cor na gama de cores** desaparece.

Localizar e substituir cores

É possível localizar uma cor em um desenho e substituí-la por outra cor. A substituição de cores pode ser aplicada a qualquer contorno, preenchimentos uniformes, preenchimentos de fonte, preenchimentos de duas cores, preenchimentos de malha e bitmaps monocromáticos no documento ativo. Por outro lado, você pode substituir a cor apenas em contornos ou em um tipo específico de preenchimento. Por exemplo, você pode substituir a cor apenas em preenchimentos uniformes e deixar a cor intocada em outros preenchimentos e contornos de objetos.



A cor verde selecionada usada nos contornos e em dois tipos de preenchimentos (preenchimento de fonte e preenchimento de malha) é substituída por uma cor roxa. Arte gráfica por Tricia Flohr.

Você também pode localizar e substituir o modelo ou paleta de cores de preenchimentos e contornos.

Além disso, você pode expandir o intervalo de pesquisa para localizar e substituir cores em várias páginas ou pode limitar a pesquisa apenas aos objetos selecionados. Para obter mais informações, consulte "Para ajustar o intervalo de pesquisa" na página 371.

Para localizar e substituir cores

1 Clique em **Editar** ▸ **Localizar e substituir**.

2 No inspetor **Localizar e substituir**, escolha **Substituir objetos** na caixa de listagem na parte superior do inspetor.

3 Ative a opção **Cor**.

4 Na área **Localizar** , clique no seletor de **Cor**, e escolha uma cor. Você pode usar a ferramenta **Conta-gotas de cor** Para extrair amostra de uma cor do desenho ou de um elemento que esteja fora da janela do aplicativo.

5 Na área **Substituir**, clique no seletor de **Cor**, e escolha uma cor substituta.

6 Na área **Aplicar a**, ative qualquer uma das caixas de seleção a seguir para especificar onde deseja aplicar a cor:
- **Contornos**
- **Preenchimentos uniformes**
- **Preenchimentos de gradação**
- **Preenchimentos de duas cores**
- **Preenchimentos de malha**
- **Bitmaps monocromáticos**

7 Clique em qualquer um dos botões a seguir:
- **Localizar próximo** > ou **Localizar anterior** < para percorrer os objetos que atendem aos critérios de pesquisa.
- **Localizar tudo** ou **Localizar tudo na página** para selecionar todos os objetos na página ativa que atendem aos critérios de pesquisa.
- **Substituir** para substituir a cor no objeto selecionado.
- **Substituir todos** para substituir a cor de todos os contornos ou contornos que satisfazem os critérios de pesquisa.

Para localizar e substituir o modelo ou paleta de cores de preenchimentos e contornos.

1 Clique em **Editar** ▸ **Localizar e substituir**.

2 No inspetor **Localizar e substituir**, escolha **Substituir objetos** na caixa de listagem na parte superior do inspetor.

3 Ativar a opção **Modelo de cor ou paleta**.

4 Siga um dos procedimentos abaixo:
- Habilite a opção **Modelo de cor específico** na área **Localizar**, e escolha um modelo de cor na caixa de listagem. Escolha um modelo de cor de substituição na caixa de listagem **Substituir por**.
- Habilite a opção **Paleta de cores específica** na área **Localizar**, e escolha uma paleta de cores na caixa de listagem. Escolha uma paleta de cores de substituição na caixa de listagem **Substituir por**.

5 Na área **Aplicar a**, ative qualquer uma das caixas de seleção a seguir para especificar onde deseja aplicar a cor substituta.

6 Clique no botão localizar ou substituir desejado.

Paleta de documentos

A Paleta do documento (**Janela** ▸ **Paletas de cores** ▸ **Paleta do documento**) armazena as cores que estão sendo usadas no seu desenho. Sempre que você usar uma cor em seu desenho, ela é adicionada automaticamente à Paleta de documentos. No entanto, se você preferir controlar quais cores são adicionadas à Paleta de documentos, desative as atualizações automáticas e adicione as cores manualmente.

Ao adicionar cores manualmente, você pode escolher as cores a partir de uma paleta de cores, uma imagem externa ou um seletor de cores. Além disso, você pode adicionar cores de uma imagem ou objeto importado. No entanto, é possível adicionar todas as cores de um desenho existente à Paleta de documentos.



Arraste um bitmap para a Paleta de documentos para adicionar cores.

Você pode limpar todas as cores indesejadas ou não utilizadas na Paleta de documentos removendo as cores individualmente ou atualizar a paleta para remover todas as cores não utilizadas de uma vez.

Para mostrar ou ocultar a Paleta do documento

- Clique na Janela ▸ Paletas de cores ▸ Paleta do documento.
  A Paleta do documento está localizada na parte inferior da janela do aplicativo.

Ocultar a Paleta de documentos não desativa a adição automática de cores.

Para desabilitar a adição automática de cores à Paleta do documento

- Clique com o botão Controle na Paleta do documento e clique em **Paleta** ▸ **Cores adicionadas automaticamente**.

Para adicionar cores manualmente à Paleta de documentos

Para	Faça o seguinte
Adicionar uma cor de outra paleta de cores	Arraste uma cor de uma paleta de cores aberta para a Paleta de documentos.

Para	Faça o seguinte
Obter amostras de várias cores de uma imagem ou um objeto arrastando	Arraste uma imagem ou um objeto da janela de desenho para a Paleta de documentos.
Adicionar cores de uma seleção	Selecione um ou vários objetos. Clique com o botão Comando na Paleta do documento e clique em **Paleta** ▸ **Adicionar a partir da seleção.**



Para remover as cores da Paleta do documento

- Na paleta de documento, enquanto pressiona Control, clique em uma amostra de cor e em **Excluir cor** .



Também é possível remover da Paleta do documento todas as cores que não são mais utilizadas pressionando Control e clicando com o botão Controle na Paleta do documento, e clicando em **Paleta** ▸ **Atualizar.**

Criar e editar paletas de cores

Paletas de cores personalizadas são coleções de cores que podem ser salvas. Elas podem incluir cores ou estilos de cores de qualquer modelo de cores, incluindo cores exatas, ou de qualquer paleta de cores encontrada nas Bibliotecas de paletas. Crie uma paleta personalizada para armazenar todos os estilos de cores ou cores necessários para um projeto atual ou futuro.

É fácil compartilhar paletas de cores com outros. As paletas personalizadas podem ser acessadas na pasta **Minhas paletas** no inspetor **Paletas**.

É possível criar uma paleta de cores personalizada escolhendo cores individuais ou estilos de cores ou usando as cores em um objeto selecionado ou de um documento inteiro. Também é possível editar, renomear e excluir paletas de cores personalizadas.

Paletas de cores personalizadas são salvas como arquivos XML e armazenadas na sua pasta **Documents\Corel\Corel Content\Palettes**

Para criar uma paleta de cores personalizada desde o princípio

1. Clique em **Janela** ▸ **Inspetores** ▸ **Paletas**.
2. Selecione **Minhas paletas** da lista, clique pressionando Control e escolha **Nova paleta em branco**.
3. Digite um nome de arquivo na caixa **Salvar como** .
4. Clique em **Salvar**.
5. No inspetor **Paletas**, escolha a paleta personalizada que você criou em **Minhas paletas**.
6. Clique no botão **Opções** e escolha **Janela** ▸ **Paletas de cores** ▸ **Editor de paleta**.
7. Na caixa de diálogo **Editor de paletas**, clique em **Adicionar cor**.
8. Na caixa de diálogo **Selecionar cor**, escolha uma cor e clique em **OK**.

Você também pode

Tratar a cor como uma cor exata	Na área **Cor selecionada** da caixa de diálogo **Editor de paletas**, escolha **Exata** na lista **Tratar como**.
Tratar a cor como uma cor composta	Na área **Cor selecionada** da caixa de diálogo **Editor de paletas**, escolha **Composta** na lista **Tratar como**.
Renomear uma cor	Na caixa de diálogo **Editor de paletas**, clique em uma cor na área de seleção de cores e digite um nome na caixa **Nome**.

Para criar uma paleta de cores a partir de um objeto

1. Selecione um objeto.
2. Clique em **Janela** ▸ **Paletas de cores** ▸ **Criar paleta da seleção**.
3. Digite um nome de arquivo na caixa **Salvar como**.
4. Clique em **Salvar**.

Criar uma paleta de cores a partir de um documento

1. Clique em **Janela** ▸ **Paletas de cores** ▸ **Criar paleta do documento**.
2. Digite um nome de arquivo na caixa **Salvar como**.
3. Clique em **Salvar**.

Para editar uma paleta de cores personalizada

1. Clique em **Janela** ▸ **Paletas de cores** ▸ **Editor de paletas**.
2. Escolha uma paleta da caixa de listagem.
3. Execute uma tarefa da tabela a seguir.

Para	Faça o seguinte
Adicionar uma cor	Clique em **Adicionar cor**. Na caixa de diálogo **Selecionar cor**, clique na guia **Modelos**, clique em uma cor na área de seleção de cores e em **Adicionar à paleta**.
Tratar uma cor como cor exata	Na área **Cor selecionada** da caixa de diálogo **Editor de paletas**, escolha **Exata** na lista **Tratar como**.
Tratar uma cor como cor composta	Na área **Cor selecionada** da caixa de diálogo **Editor de paletas**, escolha **Composta** na lista **Tratar como**.
Alterar uma cor	Na área de seleção de cores, clique em uma cor e em **Editar cor**. Na caixa de diálogo **Selecionar cor**, clique em uma nova cor na área de seleção de cores.
Excluir uma cor	Na área de seleção de cores, clique em uma cor e em **Excluir cor**.

Para	Faça o seguinte
Classificar cores	Clique em **Classificar cores** e escolha um método de classificação de cores.
Mover uma cor	Arraste a amostra de cor para uma nova posição.
Renomear uma cor	Clique em uma cor na área de seleção de cores e digite um nome na caixa **Nome**.



É possível excluir várias cores mantendo pressionada a tecla **Shift** ou comando , clicando nas cores que deseja excluir e clicando em **Excluir cor**.



Se você adicionar uma cor composta à paleta, mas tratá-la como cor exata, a cor é alterada para exata e o nome da cor é preservado. Porém, se você escolher uma cor exata com um nome com marca registrada, por exemplo, uma cor PANTONE, e convertê-la em uma cor composta, o nome com marca registrada é substituído pelos componentes dessa cor.

Para renomear uma paleta de cores personalizada

1 Clique em **Janela** ▸ **Inspetores** ▸ **Paletas**.
2 Na pasta **Minhas paletas**, clique duas vezes em uma paleta personalizada.
3 Digite um novo nome e pressione **Retornar**.

Para excluir uma paleta de cores personalizada

1 Clique em **Janela** ▸ **Inspetores** ▸ **Paletas**.
2 Na pasta **Minhas paletas**, pressione Control e clique em uma paleta personalizada e em **Excluir**.

Organizar e exibir paletas de cores

A janela de encaixe **Paletas** permite acessar rapidamente as paletas de cores disponíveis, incluindo a Paleta de documentos e a paleta estilos de cores, e criar paletas de cores personalizadas. As paletas de cores no inspetor **Paletas** são divididas em duas pastas principais: **Minhas paletas** e **Bibliotecas de paletas**.

Use a pasta **Minhas paletas** para armazenar todas as paletas de cores personalizadas criadas. É possível adicionar pastas para armazenar e organizar suas paletas de cores de diferentes projetos. Você também pode copiar uma paleta de cores ou movê-la para outra pasta. É possível abrir e controlar a exibição de todas as paletas de cores.

A pasta **Bibliotecas de paletas** do inspetor **Paletas** contém coleções de paletas de cores predefinidas das quais você pode escolher cores. Não é possível editar nenhuma das paletas de cores nas Bibliotecas de paletas. Contudo, você pode criar uma paleta de cores personalizada copiando uma paleta de cores da pasta **Bibliotecas de paletas**. Para obter mais informações, consulte "Mostrar ou ocultar paletas de cores" na página 424.

Para abrir o inspetor Paletas

- Clique em **Janela** ▸ **Inspetores** ▸ **Paletas**.

Para exibir ou ocultar uma paleta de cores personalizada

1 Abra o inspetor **Paletas**.
2 Na pasta **Minhas paletas**, habilite a caixa de seleção ao lado do nome de uma paleta personalizada.

Para definir uma paleta de cores personalizada como a paleta padrão, clique no botão do menu desdobrável ▶ da paleta personalizada e em **Definir como padrão**.

Para abrir uma paleta de cores personalizada

1 Abra o inspetor **Paletas**.
2 Clique no botão **Abrir uma paleta** .
3 Escolha a unidade e a pasta em que a paleta de cores personalizada está armazenada.
Para abrir uma paleta de cores (arquivo .cpl) criada em uma versão anterior do CorelDRAW, selecione **Paleta personalizada herdada (*.cpl)** na caixa de listagem **Arquivos do tipo**.
4 Clique na paleta personalizada.
5 Clique em **Abrir**.

Quando você abre um arquivo da paleta personalizada herdada (.cpl), ele é automaticamente convertido para o formato XML (.xml). A versão XML é armazenada na sua pasta **Documents\Corel\Corel Content\Palettes** e também aparece na pasta **Minhas paletas** no inspetor **Paletas**.

Se a paleta de cores personalizada (.xml) foi salva na pasta **Minhas paletas**, você pode abri-la clicando em **Janela** ▶ **Paleta de cores** e escolhendo a paleta personalizada a partir da lista.

Para criar uma pasta para armazenar paletas de cores personalizadas

1 Abra o inspetor **Paletas**.
2 Clique no botão **Criar uma nova pasta** . A nova pasta aparece na pasta **Minhas paletas**.
3 Digite um novo nome e pressione **Retornar**.

Para mover uma paleta de cores personalizada, arraste-a para a nova pasta.

Para recortar ou copiar uma paleta de cores personalizada

1 Abra o inspetor **Paletas**.
2 Na pasta **Minhas paletas**, pressione Control e clique em uma paleta personalizada e em um dos seguintes:
- **Recortar**
- **Copiar**

Se desejar colar a paleta personalizada em uma pasta diferente, pressione Control e clique em **Colar**.

Para copiar uma paleta das Bibliotecas de paletas para edição

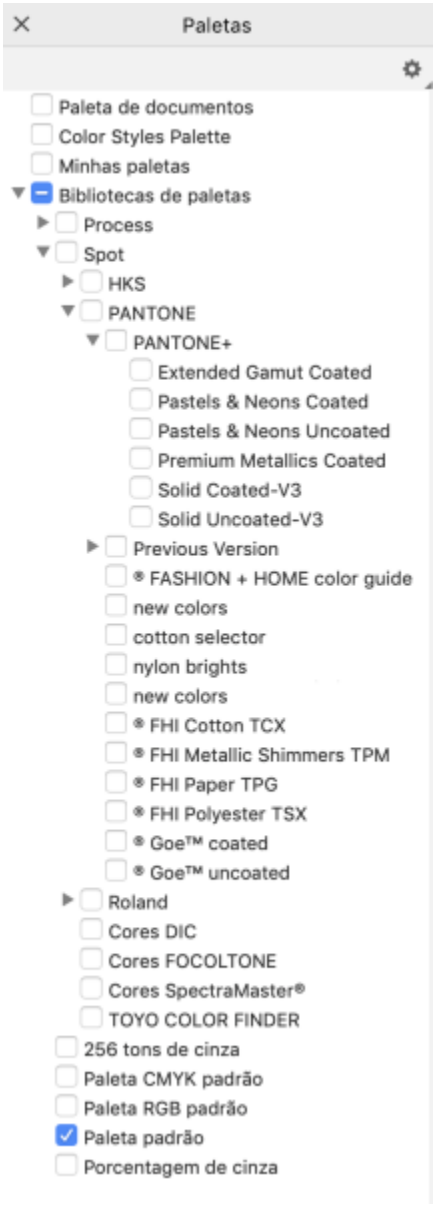
- Abra o inspetor **Paletas**, arraste uma paleta da pasta **Bibliotecas de paletas** para a pasta **Minhas paletas**.

Uma cópia editável da paleta de cores aparece na pasta **Minhas paletas**.

Mostrar ou ocultar paletas de cores

As Bibliotecas de paletas contêm uma coleção de paletas de cores. É possível controlar a exibição das paletas de cores padrão, como as paletas de cores RGB padrão e CMYK padrão. As Bibliotecas de paletas principais incluídas são Cor composta e Cor exata.

A biblioteca Cor composta contém as paletas de cores padrão RGB, CMYK e Tons de cinza. Além disso, é possível localizar paletas de cores predefinidas com um tema específico, como natureza. A biblioteca Cor exata contém paletas fornecidas por terceiros, como Cores HKS, PANTONE, Focoltone e TOYO. Essas paletas de cores podem ser muito úteis quando cores específicas aprovadas pela empresa forem necessárias para projetos impressos. As bibliotecas de paletas de cores são bloqueadas, o que significa que não podem ser editadas.



Bibliotecas de paletas

Para exibir uma paleta de cores nas Bibliotecas de paletas

1 Abra o inspetor **Paletas**.

2 Na pasta **Bibliotecas de paletas**, habilite a caixa de seleção ao lado do nome de uma paleta de cores.

Para exibir paleta de cores exatas ou compostas

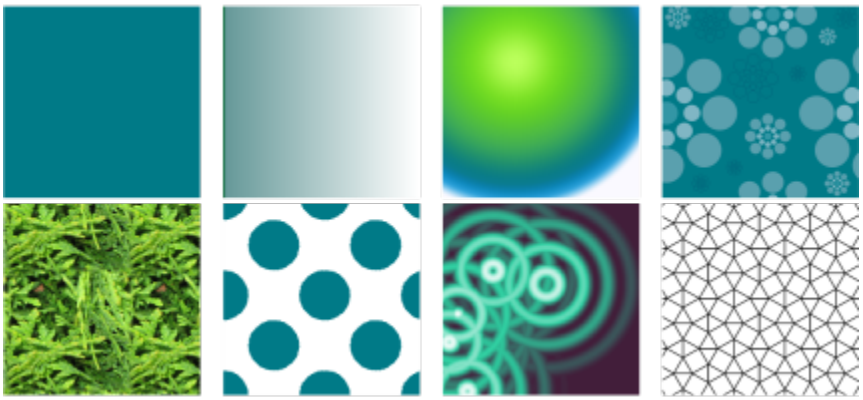
1 Abra o inspetor **Paletas**.

2 Na pasta **Bibliotecas de paletas**, clique duas vezes em uma das pastas a seguir:
   - **Exata**
   - **Composta**

3 Habilite a caixa de seleção ao lado do nome de uma paleta de cores.

Preenchimentos

Você pode adicionar preenchimentos coloridos, com padrão, texturizados e outros à parte interna dos objetos ou a outras áreas fechadas. É possível personalizar um preenchimento e defini-lo como padrão, para que cada objeto desenhado tenha o mesmo preenchimento.



Amostras de preenchimento: Uniforme, gradação linear, gradação elíptica, padrão vetorial, padrão de bitmap, duas cores, textura e PostScript

Esta seção contém os seguintes tópicos:

- "Preenchimentos uniformes" (página 427)
- "Preenchimentos de gradação" (página 428)
- "Preenchimentos de padrão vetorial e de bitmap" (página 433)
- "Preenchimentos de padrão de duas cores" (página 438)
- "Preenchimentos de textura" (página 440)
- "Preenchimentos PostScript" (página 442)
- "Preenchimentos de malha" (página 443)
- "Aplicar preenchimentos a áreas" (página 446)
- "Trabalhar com preenchimentos" (página 448)

Preenchimentos uniformes

É possível aplicar um preenchimento uniforme a objetos. Os preenchimentos uniformes são cores sólidas que podem ser escolhidas ou criadas utilizando-se modelos e paletas de cores.

Para aplicar um preenchimento uniforme

1 Selecione um objeto.

2 Clique em uma cor na paleta de cores.

Para misturar cores em um preenchimento uniforme, pressione **Command** e clique em outra cor na paleta de cores.

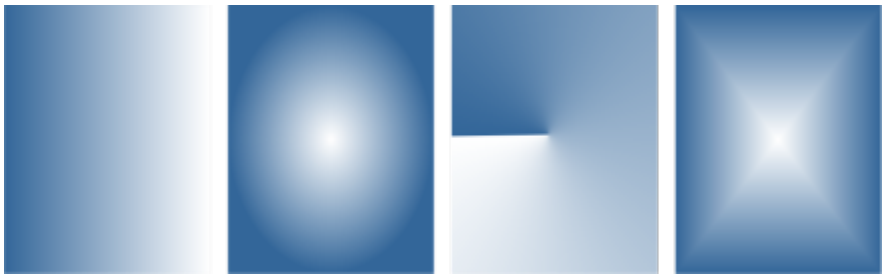
Você também pode escolher um preenchimento uniforme clicando

- o botão **Preenchimento uniforme** na seção **Preenchimento** da inspetor **Propriedades**
- na ferramenta **Preenchimento interativo** na caixa de ferramentas e, a seguir, clicando no botão **Preenchimento uniforme** na barra de propriedades.

Preenchimentos de gradação

O preenchimento de gradação é uma progressão suave de duas ou mais cores que adiciona profundidade a um objeto. Os preenchimentos de gradação também são conhecidos como preenchimentos degradê.

Há quatro tipos de preenchimentos de gradação: linear, elíptico, cônico e retangular. Um preenchimento de gradação linear flui em linha reta ao longo do objeto, um preenchimento de gradação cônico cria a ilusão de luz atingindo um cone, um preenchimento de gradação elíptico se irradia a partir do centro do objeto e um preenchimento de gradação retangular é dispersado em retângulos concêntricos a partir do centro do objeto.



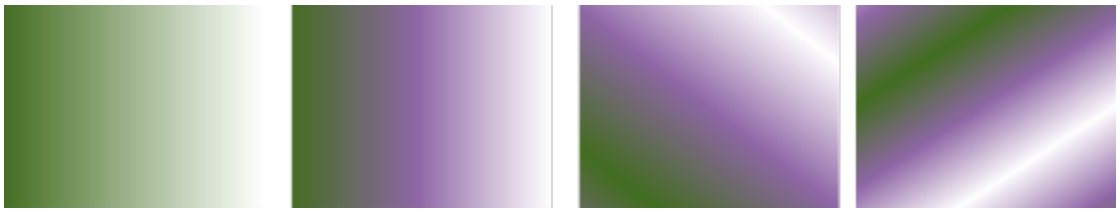
Há quatro tipos de preenchimentos de gradação (da esquerda para a direita): linear, elíptico, cônico e retangular.

O aplicativo fornece uma coleção de preenchimentos de gradação que você pode acessar. Você pode procurar os preenchimentos de gradação disponíveis, pesquisar por palavra-chave, marcar preenchimentos como favoritos e classificar preenchimentos. Você também pode fazer download de pacotes adicionais de preenchimento. Para obter mais informações, consulte "Localizar e exibir preenchimentos e transparências" na página 465.

Qualquer preenchimento de gradação pode ser modificado para se ajustar às suas necessidades e é possível criar seus próprios preenchimentos desde o início. Os preenchimentos de gradação podem conter duas ou mais cores, que podem ser posicionadas em qualquer local da progressão do preenchimento. Você pode especificar atributos de preenchimentos como a direção de mistura de cor do preenchimento, seu ângulo, ponto central ou ponto médio. Você ainda pode configurar a largura e altura do preenchimento como uma porcentagem da largura e altura do objeto. Além disso, você pode suavizar, inclinar, girar, repetir e espelhar um preenchimento.



Você pode editar propriedades do preenchimento pela inspetor Propriedades.



Da esquerda para a direita: Um objeto com preenchimento de gradação linear aplicado. Outra cor é adicionada ao preenchimento. O preenchimento é redimensionado para 50% da largura e altura do objeto e, em seguida, repetido e espelhado. Por último, o preenchimento é girado a 45 graus.

Depois de criar um preenchimento de gradação, é possível salvá-lo para uso futuro. Para obter mais informações, consulte "Salvar preenchimentos e transparências" na página 469.

Você pode ajustar a qualidade de impressão e de exibição do preenchimento de gradação especificando o número de etapas de gradação. Por padrão, a definição de etapas de gradação é bloqueada, para que a qualidade da impressão do preenchimento de gradação seja determinada pelo valor especificado nas definições de impressão e a qualidade de exibição seja determinada pelo valor padrão que você definir. Entretanto, é possível desbloquear as etapas de gradação ao configura e especificar um valor válido que se aplique à qualidade de impressão e de exibição do preenchimento. Para obter informações sobre as etapas do preenchimento de gradação para impressão, consulte "Ajustar trabalhos de impressão" na página 853.

Para aplicar um preenchimento de gradação

1 Selecione um objeto.

2 Clique na ferramenta **Preenchimento interativo** na caixa de ferramentas e, a seguir, clique no botão **Preenchimento de gradação** na barra de propriedades.

3 Abra o seletor **Preenchimento**, na barra de propriedades, e clique duas vezes em uma miniatura de preenchimento.

Para obter informações sobre como encontrar preenchimentos no seletor **Preenchimento**, consulte "Encontrar, filtrar e classificar preenchimentos e transparências" na página 466.

Você também pode aplicar um preenchimento clicando em uma miniatura dele no seletor **Preenchimento**. Essa ação aplica o preenchimento sem fechar o seletor **Preenchimento**.

Você pode adicionar uma cor a um preenchimento de gradação clicando na ferramenta **preenchimento interativo** na caixa de ferramentas, clicando no botão **Preenchimento de gradação** na barra de propriedades e arrastando uma cor da paleta de cores para uma alça vetorial interativa do objeto.

Para criar um preenchimento de gradação

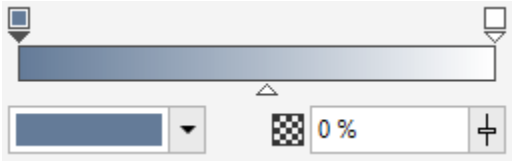
1 Selecione um objeto.

2 Clique na ferramenta **Preenchimento interativo** na caixa de ferramentas e, a seguir, clique no botão **Preenchimento de gradação** na barra de propriedades.

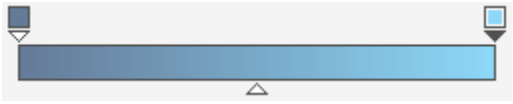
3 Clique em um dos botões a seguir para escolher um tipo de preenchimento de gradação:

- **Preenchimento de gradação linear**
- **Preenchimento de gradação elíptico**
- **Preenchimento de gradação cônico**
- **Preenchimento de gradação retangular**

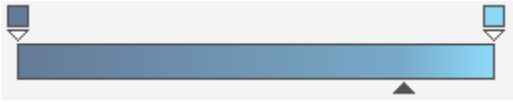
4 Clique no nó de início, abra o selecionador **Cor do Nó** na barra de propriedades e escolha uma cor.



5 Clique no nó final, abra o selecionador **Cor do Nó** na barra de propriedades e escolha uma cor.

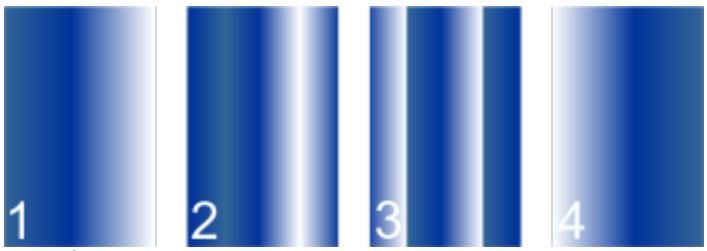


6 Mova o controle deslizante Ponto médio para definir o ponto médio entre as duas cores.

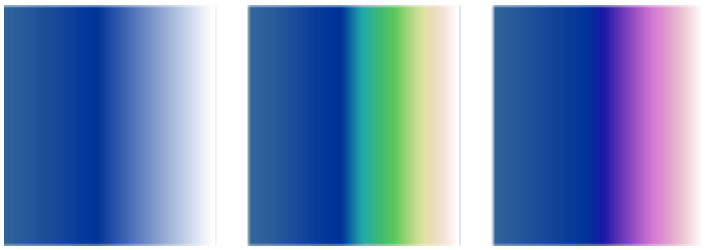
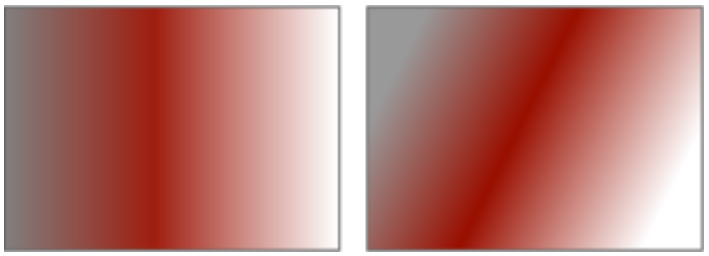


7 Na inspetor **Propriedades**, clique no botão **Salvar como novo** para salvar o preenchimento ou continue editando o preenchimento execute uma tarefa da seguinte tabela.

Para	Faça o seguinte
Alterar a transparência de uma cor	Selecione o nó correspondente e digite um valor na caixa **Transparência do nó**.
Adicionar uma cor intermediária	Clique duas vezes na faixa onde deseja adicionar o nó. Com o novo nó selecionado, abra o seletor **Cor do nó** e escolha uma cor.
Alterar a posição de uma cor intermediara	Arraste o nó correspondente para um novo local acima da faixa de cores ou digite um valor na caixa **Posição do nó** na inspetor **Propriedades**.
Excluir uma cor intermediária	Clique duas vezes no nó correspondente.
Reverter, espelhar, repetir ou reverter o preenchimento	Clique no botão **Organização** na barra de propriedades e clique em qualquer um dos botões a seguir: • **Preenchimento de gradação padrão** • **Repetir e espelhar** • **Repetir** Clique no botão **Reverter preenchimento** na barra de propriedades.



O efeito de repetição e espelhamento pode ser visto somente quando o preenchimento é menor do que o objeto. A ilustração a seguir mostra um preenchimento padrão (1), o mesmo preenchimento redimensionado e, em seguida, repetido e espelhado (2), o preenchimento redimensionado e repetido (3), e o preenchimento invertido (4).

Para	Faça o seguinte
Especificar a velocidade em que o preenchimento de gradação se mistura de uma cor para outra	Digite um valor na caixa **Aceleração** na barra de propriedades.
Criar transições de cor mais suaves entre nós de preenchimento de gradação	Clique no botão **Suavizar** .
Especificar a forma como as cores se misturam entre dois nós	Selecione os dois nós ou o ponto médio entre eles e, na área **Preenchimento** da janela do inspetor **Propriedades**, escolha uma opção de direção da mistura: • **Mistura de cores linear** — mistura cores ao longo de uma linha reta, começando na cor inicial e continuando pela roda de cores até a cor final. • **Mistura de cores em sentido horário** — mistura as cores ao longo de um caminho no sentido horário em torno da roda de cores. • **Mistura no sentido anti-horário de cores** — mistura as cores ao longo de um caminho no sentido anti-horário em torno da roda de cores.  *As seguintes opções de mistura de cores são ilustradas abaixo, da esquerda para a direita: Mistura de cor linear, mistura de cores no sentido horário, mistura de cores no sentido anti-horário.*
Configure a largura e altura do preenchimento como uma porcentagem da largura e altura do objeto.	Na inspetor **Propriedades**, clique no botão de seta no final da seção **Preenchimento** para exibir mais opções de preenchimento, e em seguida digite os valores nas caixas **W** e **H**.
Mover o centro do preenchimento para acima, abaixo, esquerda ou direita	Digite valores nas caixas **X** e **Y**.
Inclinar o preenchimento em um ângulo especificado	Digite um valor na caixa **Inclinar**.  *Neste exemplo, o preenchimento é inclinado a 15 graus.*

Para	Faça o seguinte
Girar a progressão de cores no sentido horário ou anti-horário	Digite um valor na caixa **Girar**.
Permitir que o preenchimento seja defasado ou esticado desproporcionalmente	Ative a caixa de seleção **Liberar escala e defasagem**.
Aplique o preenchimento selecionado à área de interseção de objetos combinados.	Ative a caixa de seleção **Enrolamento de preenchimento**. Para obter mais informações, consulte "Combinar objetos" na página 367.
Deixe a impressão de preenchimento acima das cores subjacentes.	Ative a caixa de seleção **Impressão sobreposta**.



Também é possível aplicar um preenchimento de gradação personalizado clicando na ferramenta **Preenchimento interativo**  , na caixa de ferramentas, e arrastando as cores da paleta de cores da janela de desenho para as alças vetoriais interativas do objeto. Você pode misturar cores selecionando uma das alças de vetor interativas, pressionando **Command** e clicando em uma cor na paleta de cores.

Para alterar a qualidade de impressão e de exibição do preenchimento de gradação

1. Selecione um objeto que tenha um preenchimento de gradação aplicado a ele.
2. Na inspetor **Propriedades**, clique no botão de seta ▼ no final da seção **Preenchimento** para exibir mais opções de preenchimento.
3. Desative a caixa de seleção **Etapas** para desbloquear as etapas de fonte e digite um valor na caixa **Etapas**.

   Números mais elevados criam uma transição mais suave entre as cores.



Quando a caixa **Etapas de gradação** estiver bloqueada, o número de etapas no preenchimento de gradação impresso é determinado pelo valor especificado na caixa de diálogo **Imprimir**. Para obter informações sobre as etapas do preenchimento de gradação para impressão, consulte "Ajustar trabalhos de impressão" na página 853.

Para definir a qualidade de exibição dos preenchimentos de gradação

1. Clicar no menu **CorelDRAW** ▸ **Preferências** ▸ **CorelDRAW**.
2. No painel esquerdo da caixa de diálogo que aparece, clique em **Exibir**.
3. Digite um valor na caixa **Visualizar etapas de gradação**.

Preenchimentos de padrão vetorial e de bitmap

Você pode preencher objetos com preenchimentos de padrão de vetores ou bitmap, assim como preenchimentos de duas cores. Um preenchimento de padrão de vetores é um gráfico vetorial mais complexo que composto de linhas e preenchimentos. Um preenchimento de padrão de vetores pode ter cor ou fundo transparente. Um preenchimento de padrão de bitmap é uma imagem bitmap cuja complexidade é determinada pelo seu tamanho, resolução e profundidade de bits. Para obter informações sobre preenchimentos de duas cores, consulte "Preenchimentos de padrão de duas cores" na página 438.

O CorelDRAW fornece uma coleção de padrões de vetor e bitmap que você pode acessar. Você pode procurar os preenchimentos de padrões disponíveis, pesquisar por palavra-chave, marcar preenchimentos como favoritos e classificar preenchimentos. Você também pode fazer download de pacotes adicionais de preenchimento. Para obter mais informações, consulte "Localizar e exibir preenchimentos e transparências" na página 465.



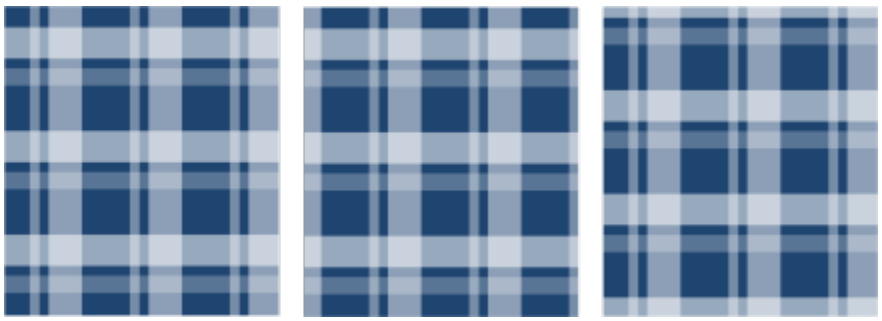
Exemplos de preenchimentos de padrão de vetores



Exemplos de preenchimentos de padrão de bitmap

Modificar preenchimentos de padrão

Você pode modificar preenchimentos de padrões para se ajustarem às suas necessidades. Por exemplo, você pode alterar o tamanho do preenchimento de padrão ou mover o centro do padrão para a esquerda ou direita, e para cima ou para baixo. O CorelDRAW também permite que você desloque os ladrilhos de um preenchimento.



Da esquerda para a direita: Preenchimento de padrão de vetor original. O centro do ladrilho de padrão é movido para a direita (meio). O centro do ladrilho é movido para baixo (direita).

É possível espelhar o preenchimento, de forma que ladrilhos alternados sejam o reflexo um do outro. Se desejar que um preenchimento de padrão mude de acordo com as ações executadas no objeto com preenchimento, você pode configurar o preenchimento para que se transforme com o objeto. Por exemplo, se ampliar o objeto, o padrão fica ampliado enquanto o número de ladrilhos permaneça o mesmo.

O brilho e o contraste dos padrões de bitmap podem ser ajustados. Você também pode criar uma mistura contínua radial ou linear entre os ladrilhos de padrão de bitmap, e também pode suavizar a transição de cores entre os ladrilhos, fazendo a correspondência de suas bordas. Você também pode ajustar os parâmetros de padrão, como brilho, luminância e contraste de cores do padrão.

Criar preenchimentos de padrão

Também é possível criar padrões próprios. Padrões de vetor e bitmap são constituídos de unidades menores chamadas ladrilhos. Dependendo do tamanho do objeto, o preenchimento de padrão pode consistir de um ou mais ladrilhos. O padrão é criado repetindo-se o ladrilho para preencher o objeto. Você pode criar um novo padrão selecionando uma área da área de trabalho para usar como ladrilho ou usando uma imagem importada como uma fonte de ladrilho.

Depois de criar um novo padrão, é possível salvá-lo para uso futuro. Para obter mais informações, consulte "Salvar preenchimentos e transparências" na página 469.

Para aplicar um preenchimento de padrão de vetores ou bitmap

1 Selecione um objeto.

2 Clique na ferramenta **Preenchimento interativo** na caixa de ferramentas e, a seguir, clique em um dos seguintes botões na barra de propriedades:

- **Preenchimentos de padrão vetorial**
- **Preenchimento de padrão de bitmap**

3 Abra o seletor **Preenchimento** e clique duas vezes em uma miniatura de padrão.

Para obter informações sobre como encontrar preenchimentos no seletor **Preenchimento**, consulte "Encontrar, filtrar e classificar preenchimentos e transparências" na página 466.

Você também pode aplicar um preenchimento clicando em uma miniatura dele no seletor **Preenchimento**. Essa ação aplica o preenchimento sem fechar o seletor **Preenchimento**.

Para criar um padrão de vetores ou bitmap a partir da área de trabalho

1 Selecione um objeto.

2 Clique na ferramenta **Preenchimento interativo** na caixa de ferramentas e, a seguir, clique em um dos seguintes botões na barra de propriedades:

- **Preenchimentos de padrão vetorial**
- **Preenchimento de padrão de bitmap**

3 Na área **Preenchimento** da inspetor **Propriedades**, clique no botão **Nova fonte** abaixo do seletor **Preenchimento** e escolha **Nova fonte do documento**.

4 Selecione uma área da área de trabalho que você deseja usar como um padrão.
A área pode incluir qualquer objeto ou parte de objeto que você tenha desenhado.

5 Clique em **Aceitar**.
Para salvar o padrão, clique no botão **Salvar como novo** .

Padrões de vetores podem ter fundo colorido ou transparente.

Você também pode clicar no botão **Nova origem a partir da área de trabalho** e selecionar uma área do documento para usar como origem de um ladrilho. Neste caso, as configurações atuais da área **Transformações** da inspetor **Propriedades** serão aplicadas ao novo padrão.

Para criar um padrão de vetores ou bitmap a partir de uma imagem importada

1 Selecione um objeto.
2 Clique na ferramenta **Preenchimento interativo** na caixa de ferramentas e, a seguir, clique em um dos seguintes botões na barra de propriedades:
   - **Preenchimentos de padrão vetorial**
   - **Preenchimento de padrão de bitmap**
3 Na área de **Preenchimento** da inspetor **Propriedades**, clique no botão **Nova fonte** abaixo do seletor **Preenchimento** e escolha **Nova fonte do arquivo**.
4 Na caixa de diálogo **Importar**, localize a imagem a ser usada e clique duas vezes no nome do arquivo.

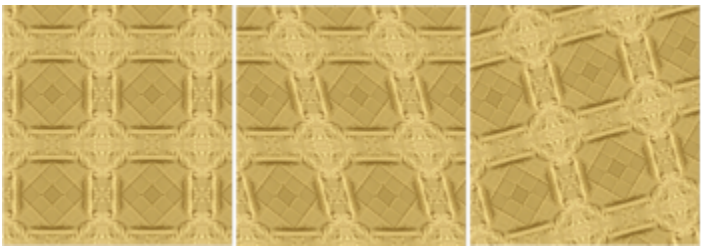
Para modificar um preenchimento de padrão de vetores ou bitmap

1 Selecione um objeto.
2 Clique na ferramenta **Preenchimento interativo** na caixa de ferramentas e, a seguir, clique em um dos seguintes botões na barra de propriedades:
   - **Preenchimentos de padrão vetorial**
   - **Preenchimento de padrão de bitmap**
3 Na área **Preenchimento** da inspetor **Propriedades**, clique no botão de seta na parte inferior para exibir mais opções de preenchimento de padrão.
4 Execute uma tarefa da tabela a seguir.

Para	Faça o seguinte
Organizar os ladrilhos de forma que ladrilhos alternados sejam o reflexo um do outro	Clique no botão **Espelhar ladrilhos horizontalmente** ou no botão **Espelhar ladrilhos verticalmente**.



Esta ilustração mostra um preenchimento de padrão (à esquerda) que é espelhado na horizontal (meio) e na vertical (à direita).

Para	Faça o seguinte
Definir a largura e a altura dos ladrilhos de padrão	Digite valores nas caixas **Largura do preenchimento** e **Altura do preenchimento**.
	 *Esta ilustração mostra o efeito da alteração do tamanho de um ladrilho de padrão maior para menor.*
Mover o centro do preenchimento de padrão acima, abaixo, esquerda ou direita	Digite valores nas caixas **X** e **Y**.
Incline ou gire o padrão em um ângulo especificado	Digite um valor na caixa **Inclinar** ou na caixa **Girar**.
	 *O preenchimento de padrão nesta ilustração é inclinado a 15 graus (meio) e girado a 15 graus (direita).*
Especificar um deslocamento de linha ou coluna como uma percentagem da altura ou largura do ladrilho	Clique no botão **Deslocamento da linha** ou **Deslocamento da coluna** e digite um valor na caixa **% do ladrilho**.
	 *Esta ilustração mostra um deslocamento de coluna em 50% (meio) e um deslocamento de linha em 50% (à direita).*
Aplicar transformações de objetos ao preenchimento de padrão	Ative a caixa de seleção **Transformar com o objeto**.
Aplique o preenchimento selecionado à área de interseção de objetos combinados.	Ative a caixa de seleção **Enrolamento de preenchimento**. Para obter mais informações, consulte "Combinar objetos" na página 367.

Para	Faça o seguinte
Ajustar propriedades adicionais de um preenchimento de padrão de bitmap	Consulte "Para ajustar transições de cores, brilho e contraste de um preenchimento de padrão de bitmap" na página 438.

É possível inclinar ou girar ladrilhos clicando na ferramenta **Preenchimento interativo**, na caixa de ferramentas, selecionando um objeto e arrastando as alças de inclinação ou de rotação para alterar a aparência do padrão.

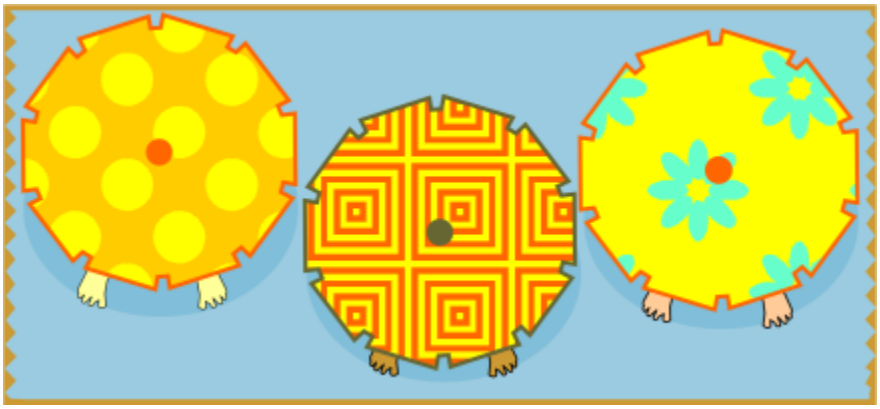
Para ajustar transições de cores, brilho e contraste de um preenchimento de padrão de bitmap

1. Selecione um objeto.
2. Clique na ferramenta **Preenchimento interativo** na caixa de ferramentas e, a seguir, clique em um dos seguintes botões na barra de propriedades:
   - **Preenchimentos de padrão vetorial**
   - **Preenchimento de padrão de bitmap**
3. Na área **Preenchimento** da inspetor **Propriedades**, clique no botão de seta na parte inferior para exibir mais opções de preenchimento de padrão.
4. Execute uma tarefa da tabela a seguir.

Para	Faça o seguinte
Criar uma mistura contínua radial ou linear	Clique no botão **Mistura radial** ou clique no botão **Mistura linear** e mova o controle deslizante.
Suavize a transição de cor das bordas do ladrilho do padrão com sua borda oposta	Ative a caixa de seleção **Correspondência de bordas** e digite um valor na caixa.
Aumentar ou diminuir o brilho do padrão	Ative a caixa de seleção **Brilho** e digite um valor na caixa.
Aumentar ou diminuir o contraste de tons de cinza do padrão	Ative a caixa de seleção **Luminância** e digite um valor na caixa.
Aumentar ou diminuir o contraste de cores do padrão	Ative a caixa de seleção **Cor** e digite um valor na caixa.

Preenchimentos de padrão de duas cores

Um preenchimento de padrão de duas cores é formado apenas pelas duas cores escolhidas. Além de especificar as cores, você pode espelhar os ladrilhos de preenchimento na vertical ou horizontal, e pode definir o tamanho deles. Você também pode inclinar e girar o preenchimento e ainda mover seu centro.



Exemplos de preenchimentos de padrão de duas cores



Um preenchimento de duas cores aplicado a um objeto (à esquerda). Em seguida, o preenchimento é redimensionado (meio) e girado (à direita).

Você pode criar seu próprio preenchimento de padrão a partir de objetos na janela de desenho, usando o comando **Objeto** ▸ **Criar** ▸ **Preenchimento de padrão**.

Para aplicar um preenchimento de padrão de duas cores

1 Selecione um objeto.

2 Clique na ferramenta **Preenchimento interativo** na caixa de ferramentas e, a seguir, clique no botão **Preenchimento de padrão de duas cores** na barra de propriedades.

3 Escolha um preenchimento do seletor **Primeira cor ou padrão de preenchimento**.

4 Abra o seletor **Cor de frente** e clique em uma cor.

5 Abra o seletor **Cor de fundo** e clique em uma cor.

Você pode usar a inspetor **Propriedades** para editar os atributos do preenchimento de duas cores, clicando no botão de seta na parte inferior da seção **Preenchimento** e realizando uma tarefa da tabela a seguir.

Para	Faça o seguinte
Organizar os ladrilhos de forma que ladrilhos alternados sejam o reflexo um do outro	Clique no botão **Espelhar ladrilhos horizontalmente** ou no botão **Espelhar ladrilhos verticalmente** .
Definir a largura e a altura dos ladrilhos de padrão	Digite valores nas caixas **Largura do preenchimento** e **Altura do preenchimento**.

Para	Faça o seguinte
Mover o centro do preenchimento de padrão acima, abaixo, esquerda ou direita	Digite valores nas caixas **X** e **Y**.
Girar o padrão em um ângulo especificado	Digite um valor na caixa **Girar**.
Incline o padrão em um ângulo especificado	Digite um valor na caixa **Inclinar**.
Especificar um deslocamento de linha ou coluna como uma percentagem da altura ou largura do ladrilho	Clique no botão **Deslocamento da linha** ou **Deslocamento da coluna** e digite um valor na caixa **% do ladrilho**.
Aplicar alterações de objetos ao preenchimento padrão	Ative a caixa de seleção **Transformar com o objeto**. Todas as transformações aplicadas ao objeto, como redimensionar e girar, também serão aplicadas ao preenchimento.
Aplique o preenchimento selecionado à área de interseção de objetos combinados.	Ative a caixa de seleção **Enrolamento de preenchimento**. Para obter mais informações, consulte "Combinar objetos" na página 367.

Também é possível misturar cores em um preenchimento de padrão de duas cores pressionando **Command** e clicando em uma cor da paleta de cores.

Você pode também arrastar cores da paleta de cores para as alças interativas para alterar as cores do preenchimento. É possível misturar cores pressionando **Command** enquanto arrasta uma cor para as alças interativas.

Para criar um preenchimento de padrão de duas cores

1. Clique em **Objeto** ▸ **Criar** ▸ **Preenchimento de padrão**.
2. Na caixa de diálogo **Criar padrão**, ative a opção **Duas cores** e clique em **OK**.
3. Na janela de desenho, selecione o padrão ou a área que você deseja usar para o preenchimento e clique duas vezes na seleção.
4. Na caixa de diálogo que aparece, escolha uma resolução e depois clique em **OK**.
   O novo preenchimento de padrão de duas cores pode ser acessado pelo seletor **Preenchimento**.

Preenchimentos de textura

Um preenchimento de textura é um preenchimento gerado aleatoriamente que pode ser utilizado para conferir aos objetos uma aparência natural. Você pode usar preenchimentos de textura existentes, como água, minerais e nuvens. É possível alterar as cores de um preenchimento de textura. Os preenchimentos de textura só podem conter cores RGB, entretanto, outros modelos e paletas de cores podem ser usados como referência para seleção de cores. Para mais informações sobre modelos de cores, consulte "Modelos de cores" na página 409.

É possível alterar o tamanho do ladrilho de preenchimentos de textura. Aumentar a resolução de um ladrilho de textura aumenta a precisão do preenchimento. Você também pode especificar exatamente onde esses preenchimentos começam definindo a origem do ladrilho. O CorelDRAW também permite que você desloque os ladrilhos de um preenchimento. Quando você ajusta a posição horizontal ou vertical do primeiro ladrilho em relação ao topo do objeto, seus ajustes afetam o restante do preenchimento.

É possível girar ou inclinar o preenchimento, ajustar o tamanho dos ladrilhos e alterar o centro da textura.

Se desejar que um preenchimento de textura mude de acordo com as ações executadas no objeto com preenchimento, você pode configurar o preenchimento para que se transforme com o objeto. Por exemplo, se ampliar o objeto preenchido, a textura fica ampliada enquanto o número de ladrilhos permaneça o mesmo.

Preenchimentos de textura podem melhorar um desenho. No entanto, eles aumentam o tamanho do arquivo e o tempo necessário para imprimi-lo, portanto use-os com moderação.



Exemplos de preenchimentos de textura

Para aplicar um preenchimento de textura

1 Selecione um objeto.

2 Clique na ferramenta **Preenchimento interativo** na caixa de ferramentas e, a seguir, clique no botão **Preenchimento de textura** na barra de propriedades.

3 Selecione uma biblioteca de texturas na caixa de listagem **Biblioteca de texturas**.

4 Escolha uma textura no seletor **Preenchimento**.
Para editar a textura, clique no botão **Editar preenchimento**. Na caixa de diálogo **Editar preenchimento**, execute uma ação da tabela a seguir.

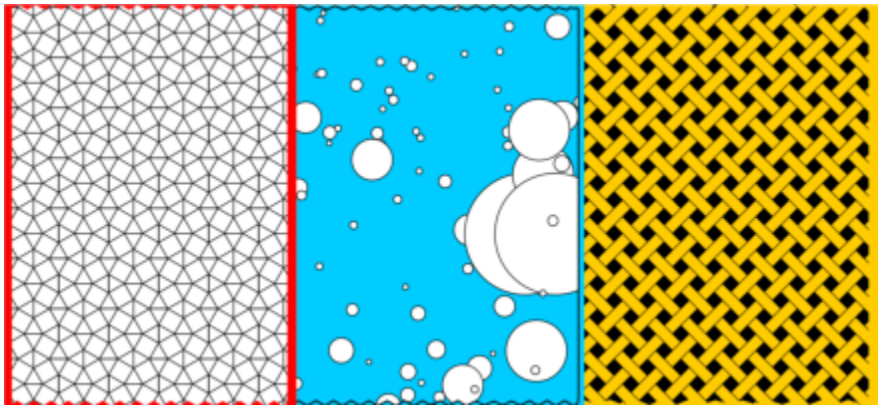
Para	Faça o seguinte
Organizar os ladrilhos de forma que ladrilhos alternados sejam o reflexo um do outro	Clique em **Transformações** e no botão **Espelhar ladrilhos horizontalmente** ou **Espelhar ladrilhos verticalmente**.
Alterar o tamanho do preenchimento	Clique em **Transformações** e digite valores nas caixas **Largura do preenchimento** e **Altura do preenchimento**.
Mover o centro do preenchimento para acima, abaixo, esquerda ou direita	Clique em **Transformações** e digite valores nas caixas **X** e **Y**.
Girar o preenchimento em um ângulo especificado	Clique em **Transformações** e digite um valor na caixa **Girar**.
Inclinar o preenchimento em um ângulo especificado	Clique em **Transformações** e digite um valor na caixa **Inclinar**.

Para	Faça o seguinte
Especificar um deslocamento de linha ou coluna como uma percentagem da largura ou altura do ladrilho	Clique em **Transformações** e no botão **Deslocamento de linha** ou **Deslocamento de coluna** . Digite um valor na caixa **% do ladrilho**.
Aplicar alterações de objetos ao preenchimento de textura	Clique em **Transformações**, e ative a caixa de seleção **Transformar com o objeto**.
Especificar a resolução de bitmap do preenchimento de textura	Clique em **Resolução e tamanho de textura** e digite um valor na caixa **Resolução de bitmap**.
Aplique o preenchimento selecionado à área de interseção de objetos combinados.	Ative a caixa de seleção **Enrolamento de preenchimento**. Para obter mais informações, consulte "Combinar objetos" na página 367.

Preenchimentos PostScript

Você pode aplicar preenchimentos de textura PostScript a objetos. Um preenchimento de textura PostScript é criado com a linguagem PostScript. Algumas texturas são bastante complexas e imprimir objetos grandes que contenham preenchimentos de textura PostScript ou para atualizá-los na tela pode levar algum tempo. Dependendo do modo de exibição em uso, as letras "PS" podem aparecer em vez do preenchimento. Para obter mais informações sobre a exibição de preenchimentos PostScript, consulte "Visualizações" na página 77.

Ao aplicar um preenchimento de textura PostScript, você pode alterar diversas propriedades, como tamanho, largura da linha e quantidade de cinza que aparece no primeiro plano e no fundo da textura.



Exemplos de preenchimentos de PostScript

Para aplicar um preenchimento de PostScript

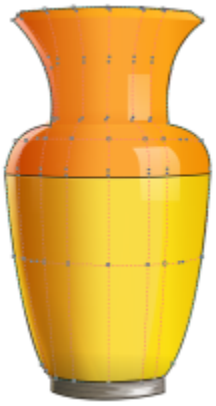
1. Selecione um objeto.
2. Clique na ferramenta **Preenchimento interativo** na caixa de ferramentas e, a seguir, clique no botão **Preenchimento PostScript** na barra de propriedades.
3. Escolha um preenchimento na caixa de listagem **Preenchimento de texturas PostScript**.

   Se deseja alterar as propriedades de preenchimento, clique no botão **Editar preenchimento** e especifique as configurações que deseja.

Preenchimentos de malha

Quando se preenche um objeto com um preenchimento de malha, é possível criar efeitos exclusivos. Por exemplo, criam-se transições de cor suaves em qualquer direção sem precisar criar misturas ou contornos. Quando você aplica um preenchimento de malha, pode especificar o número de colunas e linhas da grade e também os pontos de interseção contidos na grade.

Após criar um objeto de malha, você pode editar a grade de preenchimento da malha adicionando e removendo nós ou interseções. É possível também pode remover a malha.



Um preenchimento de malha aplicado ao vaso.



A ferramenta Malha pode ser utilizada para criar transições de cores suaves.

Um preenchimento de malha pode ser aplicado somente a objetos fechados ou a um único caminho. Para aplicar um preenchimento de malha a um objeto complexo, é preciso primeiro criar um objeto com preenchimento de malha e combiná-lo com o objeto complexo para formar um objeto PowerClip. Para obter mais informações sobre como trabalhar com objetos PowerClip, consulte "Objetos PowerClip" na página 276.

Você pode adicionar cor a uma amostra de preenchimento de malha e aos nós de interseção individuais. Também pode optar por combinar cores, obtendo uma aparência mais misturada.



Esquerda: adição de uma cor a um preenchimento de malha. Direita: Mover um nó de interseção em um preenchimento de malha permite ajustar a progressão de cores.

Além disso, você pode suavizar a cor em um preenchimento de malha para reduzir a aparência de bordas abruptas. Também é possível revelar objetos sob uma área selecionada aplicando transparência ao preenchimento de malha.



Os preenchimentos de malha foram usados nesta ilustração por Ariel Garaza Díaz, com base na fotografia de Rikk Flohr.

É possível definir as propriedades padrão de todos os novos preenchimentos de malha especificando o número de linhas e colunas na grade da malha.

Para aplicar uma malha a um objeto

1 Selecione um objeto.

2 Na caixa de ferramentas, clique na ferramenta **Preenchimento de malha** .

3 Digite o número de colunas na parte superior da caixa **Tamanho da grade** da barra de propriedades.

4 Digite o número de linhas na parte inferior da caixa **Tamanho da grade** da barra de propriedades e pressione **Retorno**.

5 Ajuste os nós da grade no objeto.

Você também pode

Adicionar um nó ou uma interseção	Clique uma vez dentro da grade e clique no botão **Adicionar interseção** na barra de propriedades. Também é possível adicionar um nó ou uma interseção clicando duas vezes em uma grade.
Remover um nó ou uma interseção	Clique em um nó e no botão **Excluir nós** na barra de propriedades.
Modelar o preenchimento de malha	Arraste um nó para um novo local.
Remover o preenchimento de malha	Clique **Limpar malha** na barra de propriedades.

Se o objeto de malha tiver cor, o ajuste dos nós de interseção da malha afetará a mistura das cores.

Também é possível selecionar com marca ou selecionar com marca à mão livre nós para modelar uma área inteira da malha. Para selecionar nós com marca, escolha **Retangular** na caixa de listagem **Modo de seleção** na barra de propriedades e arraste os nós que deseja selecionar. Para selecionar nós à mão livre, escolha **Mão livre** na caixa de listagem **Modo de seleção** e arraste os nós que deseja selecionar. Mantenha pressionada a tecla **Option** enquanto arrasta para alternar entre os modos de seleção Retangular e Mão livre.

Você pode adicionar uma interseção ou um nó clicando duas vezes em um espaço ou uma linha simples clicando duas vezes nela.

Para preencher uma malha com cor

1 Selecione um objeto com preenchimento de malha.
2 Na caixa de ferramentas, clique na ferramenta **Preenchimento de malha**.
3 Arraste uma cor da paleta para um fragmento no objeto.

Você também pode

Colorir um nó em um preenchimento de malha	Clique em um nó e em uma cor na paleta. Você também pode arrastar uma cor da paleta para um nó.
Misturar uma cor em um preenchimento de malha	Selecione parte da malha. pressione **Command** e clique em uma cor na paleta de cores.

Também é possível selecionar com marca ou selecionar com marca à mão livre nós para aplicar uma cor a uma área inteira da malha. Para selecionar nós com marca, escolha **Retangular** na caixa de listagem **Modo de seleção** na barra de propriedades e arraste os nós que deseja selecionar. Para selecionar nós à mão livre, escolha **Mão livre** na caixa de listagem **Modo de seleção** na barra de propriedades e arraste os nós que deseja selecionar. Mantenha pressionada a tecla **Option** enquanto arrasta para alternar entre os modos de seleção Retangular e Mão livre.

Para suavizar transições de cores em um preenchimento de malha

1 Selecione um objeto com preenchimento de malha.
2 Na caixa de ferramentas, clique na ferramenta **Preenchimento de malha** .
3 Certifique-se de que o botão **Suavizar cor de malha** , na barra de propriedades, esteja ativado.

Para aplicar transparência a um preenchimento de malha

1 Selecione um objeto com preenchimento de malha.
2 Na caixa de ferramentas, clique na ferramenta **Preenchimento de malha** .
3 Clique em um nó para selecionar parte da malha.
4 Na barra de propriedades, digite um valor no controle deslizante da caixa **Transparência**.
Valores mais elevados aumentam a Transparência da área selecionada.

Para definir as propriedades padrão de preenchimentos de malha

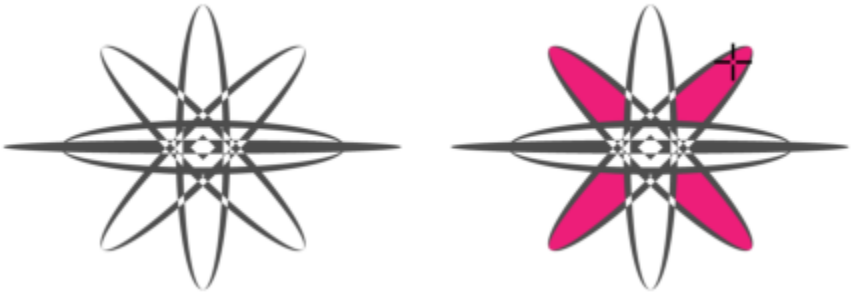
1 Clique no menu **CorelDRAW** ▸ **Preferências** ▸ **Ferramentas**.
2 No painel esquerdo da caixa de diálogo que aparece, clicar em **Preenchimento de malha**.
3 Digite valores nas caixas **Número de colunas** e **Número de linhas**.

Aplicar preenchimentos a áreas

Você pode aplicar preenchimentos a qualquer área fechada usando a ferramenta **Preenchimento inteligente**. Ao contrário das outras ferramentas de preenchimento, que preenchem apenas objetos, a ferramenta **Preenchimento inteligente** detecta as bordas de uma área e cria um caminho fechado para que a área seja preenchida. Por exemplo, se você desenhar uma linha à mão livre que passe sobre si própria para criar loops, a ferramenta **Preenchimento inteligente** poderá detectar as bordas dos loops e preenchê-los.

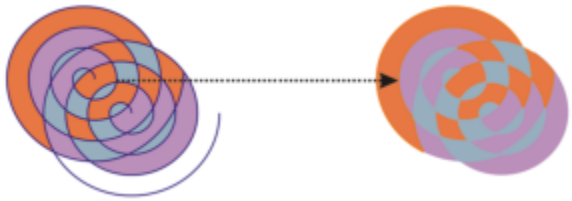


No exemplo acima, o objeto espiral original é duplicado e deslocado, resultando em áreas fechadas que podem ser preenchidas usando a ferramenta Preenchimento inteligente.



Usar a ferramenta Preenchimento inteligente para preencher áreas fechadas

Como a ferramenta **Preenchimento inteligente** cria um caminho em torno da área, ela essencialmente cria um novo objeto que pode ser preenchido, movido, copiado ou editado. Isso significa que a ferramenta pode ser usada de uma de duas maneiras: para preencher uma área ou para criar um novo objeto a partir de uma área.



Embora sua principal utilização seja o preenchimento de áreas, a ferramenta Preenchimento inteligente também pode ser utilizada para criar novos objetos. No exemplo acima, os objetos originais, as duas espirais (esquerda), são excluídos (direita), mas o preenchimento é mantido pois cada área preenchida é, na verdade, um objeto.

Você pode aplicar o contorno e o preenchimento padrão à área, usar a barra de propriedades para especificar uma cor específica de preenchimento e contorno ou criar um contorno sem preenchimento.

Quando se utiliza a ferramenta **Preenchimento inteligente** em áreas que já possuam preenchimentos aplicados, lembre-se do seguinte:

- Um objeto com transparência aplicada é considerado completamente transparente — os caminhos sob qualquer área do objeto são detectados, mesmo se a área aparecer opaca.
- Os preenchimentos PostScript são considerados transparentes — os caminhos sob qualquer área de um preenchimento PostScript são detectados.
- Todos os outros preenchimentos que não sejam PostScript são considerados opacos — os caminhos sob esses preenchimentos não são detectados.

Para aplicar um preenchimento em uma área fechada

1 Na caixa de ferramentas, clique na ferramenta **Preenchimento inteligente** .

2 Na barra de propriedades, escolha uma das seguintes opções na caixa de listagem: **Preenchimento Preferências**
   - **Usar padrão** — permite a aplicação de configurações de preenchimento padrão
   - **Especificar** — permite preencher a área com uma cor sólida escolhida no seletor **Cor de preenchimento** na barra de propriedades
   - **Sem preenchimento** — não aplica preenchimento à área

3 Na caixa de listagem **Contorno**, escolha uma das seguintes opções:
   - **Usar padrão** — permite a aplicação de configurações de contorno padrão
   - **Especificar** — permite a escolha da largura da linha na caixa **Espessura do contorno** e a cor da linha no seletor **Cor do contorno**
   - **Nenhum contorno** — não aplica contorno à área

4 Clique na área fechada que você deseja preencher.

Um novo objeto é criado na área fechada e as opções de preenchimento e do contorno selecionado na barra de propriedades são aplicadas a ele. O novo objeto aparece por cima dos objetos existentes na camada.

Se clicar do lado de fora da uma área fechada, um novo objeto e criado com base em todos os objetos na página, e as opções de preenchimento e de contorno selecionadas na barra de propriedades serão aplicadas a ele.

A espessura do contorno é centralizada no caminho do objeto. Como a ferramenta **Preenchimento inteligente** detecta caminhos, não contornos, contornos espessos aparecem parcialmente cobertos pelo novo objeto. Você pode encobrir os contornos originais alterando a ordem de empilhamento dos objetos. Para obter informações sobre como alterar a ordem de empilhamento de objetos, consulte "Para mover um objeto na ordem de empilhamento" na página 359.

Trabalhar com preenchimentos

Existem diversas tarefas comuns a todos os tipos de preenchimentos. É possível escolher uma cor de preenchimento padrão para que cada objeto adicionado a um desenho tenha o mesmo preenchimento. É possível também remover um preenchimento, copiá-lo para outro objeto ou usá-lo para preencher a área circundada por uma curva aberta.

Se deseja aplicar o mesmo preenchimento a outros objetos ou modificar simultaneamente os atributos de preenchimento de vários objetos em um desenho, você pode salvar as configurações de preenchimento como um estilo.Você pode pesquisar objetos com base no preenchimento e substituir o preenchimento existente por um novo. Para obter mais informações, consulte "Localizar e substituir cores" na página 417.

Para escolher uma cor de preenchimento padrão

1 Clique em uma área em branco na página de desenho para desmarcar todos os objetos.

2 Na barra de status, clique duas vezes no ícone **Preenchimento** .

3 Na caixa de diálogo **Editar preenchimento**, escolha um tipo e uma cor de preenchimento e clique em **OK**.

4 Na caixa de diálogo **Alterar padrões de documentos**, ativar as caixas de verificação para os tipos de objetos aos que deseja alterar o preenchimento de padrão.

É possível também alterar a cor de preenchimento padrão ao editar o conjunto de estilos padrão na inspetor **Estilos de objeto**. Para obter mais informações, consulte "Gerenciar e aplicar propriedades de objeto padrão" na página 721.

Para remover um preenchimento

1 Selecione um objeto.

2 Clique na ferramenta **Preenchimento interativo** na caixa de ferramentas e, a seguir, clique no botão **Sem preenchimento** na barra de propriedades.

Não é possível remover preenchimentos de malha seguindo este procedimento. Para remover um preenchimento de malha de um objeto, selecione o objeto usando a ferramenta **Preenchimento de malha** e clique em **Limpar malha** na barra de propriedades.

Para copiar um preenchimento para outro objeto

1 Clique na ferramenta **Preenchimento interativo** .

2 Selecione o objeto para o qual você deseja copiar um preenchimento.

3 Clique no botão **Copiar preenchimento** na barra de propriedades e clique no objeto de onde deseja copiar o preenchimento.

Você também pode usar a ferramenta **Atributo do conta-gotas** para copiar um preenchimento. Para obter mais informações, consulte "Para copiar as propriedades de preenchimento, contorno ou texto de um objeto para outro" na página 339.

É possível criar uma amostra de cor de um objeto existente e aplicá-la a outro objeto como um preenchimento uniforme. Para obter mais informações, consulte "Para extrair amostra de uma cor" na página 415.

Para mostrar preenchimentos em curvas abertas

1 Clique em **Layout** ▸ **Documento Preferências**.

2 No painel esquerdo da caixa de diálogo que aparece, clique em **Geral**.

3 Ative a caixa de seleção **Preencher curvas abertas**.

Transparência de objeto

Ao aplicar uma transparência a um objeto, você torna os objetos atrás dele parcialmente visíveis. Para aplicar transparências, você pode usar os mesmos tipos de preenchimentos que aplica aos objetos, ou seja, uniforme, gradação, hachura, textura e padrão.



Exemplos de tipos diferentes de transparências, incluindo uniforme, gradação e padrão.



A transparência é aplicada em camada sobre o preenchimento de malha para criar profundidade e destaques.

CorelDRAW também permite especificar como a cor do objeto transparente será combinada com a cor do objeto atrás dele usando modelos de mesclagem.

Esta seção contém os seguintes tópicos:

- "Transparência uniforme" (página 452)
- "Transparência de gradação" (página 453)
- "Transparência de padrão" (página 456)
- "Transparência de textura" (página 459)
- "Copiar, congelar e remover transparências" (página 459)
- "Modos de mesclagem" (página 460)

Transparência uniforme

A transparência uniforma modifica de forma igual os valores de transparência de todos os pixels do objeto ou da área editável.



A transparência uniforme foi aplicada ao objeto de texto.

Para aplicar uma transparência uniforme

1 Selecione um objeto.

2 Clique em **Objeto** ▸ **Propriedades**.

3 Na área **Transparência** da inspetor **Propriedades**, clique no botão **Transparência uniforme** .

4 Digite um valor na caixa **Transparência** para aumentar ou diminuir a transparência.

Valores mais altos aumentam a transparência.

Clique em uma cor na paleta de cores para aplicá-la à transparência.

Para aplicar a transparência apenas ao preenchimento ou ao contorno do objeto, clique no botão **Preenchimento** ou **Contorno**

Você também pode clicar na ferramenta **Transparência** na caixa de ferramentas e usar controles na barra de propriedades.

Transparência de gradação

Transparência de gradação faz o objeto diminuir de um valor de transparência para outro. A transparência de gradação pode ser linear, elíptica, cônica ou retangular.



Da esquerda para a direita: Objeto original com transparência linear, elíptica, cônica e retangular aplicada.

O aplicativo fornece uma coleção de transparências de gradação que você pode acessar. Você pode procurar as transparências disponíveis, pesquisar por palavra-chave, marcar transparências como favoritas e classificá-las. Você também pode fazer download de pacotes adicionais de preenchimento, que serão usados como transparências. Para obter mais informações, consulte "Localizar e exibir preenchimentos e transparências" na página 465.

Para criar uma transparência de gradação, adicione e remova nós e especifique um valor de transparência para cada nó. Também é possível reverter, espelhar, redimensionar ou inclinar uma transparência de gradação ou aplicar outras transformações.

Depois de criar uma transparência de gradação, é possível salvá-la para uso futuro ou compartilhá-la. Para obter mais informações, consulte "Salvar preenchimentos e transparências" na página 469.

Para aplicar uma transparência de gradação

1. Selecione um objeto.
2. Clique em **Objeto** ▸ **Propriedades**.
3. Na área **Transparência** do inspetor **Propriedades**, clique no botão **Transparência gradiente** para exibir as opções de transparência gradiente.
4. Abra o seletor **Transparência** e clique duas vezes em uma miniatura.

Você também pode

Aplicar a transparência apenas ao preenchimento ou ao contorno do objeto	Clique no botão **Preenchimento** ou **Contorno** na área **Transparência** do inspetor **Propriedades**.

Você também pode

Modificar a transparência	Clique no botão **Editar transparência** no inspetor **Propriedades** e especifique as configurações desejadas.

Você também pode clicar na ferramenta **Transparência** na caixa de ferramentas e usar controles na barra de propriedades para aplicar uma transparência gradiente.

Para obter informações sobre como encontrar transparências no seletor **Transparência**, consulte "Encontrar, filtrar e classificar preenchimentos e transparências" na página 466.

Para criar uma transparência de gradação

1 Selecione um objeto.

2 Clique em **Objeto** ▸ **Propriedades**.

3 Na área **Transparência** do inspetor **Propriedades**, clique no botão **Transparência gradiente** para exibir as opções de transparência gradiente.

4 Clique em um dos botões a seguir para escolher um tipo de transparência gradiente:

- **Transparência de gradação linear**
- **Transparência de gradação elíptica**
- **Transparência de gradação cônica**
- **Transparência de gradação retangular**

5 Clique no primeiro nó abaixo da faixa de tons de cinza e digite um valor na caixa **Opacidade**.

6 Clique no último nó abaixo da faixa de tons de cinza e digite um valor na caixa **Opacidade**.

7 Mova o controle deslizante Ponto médio acima da faixa de tons de cinza para definir o ponto médio da transparência.

Para salvar a transparência, clique em no botão **Salvar como novo** na área **Transparência** da inspetor **Propriedades**.

Você também pode

Alterar a transparência do ponto médio	Selecione o nó de ponto médio e digite um valor na caixa **Opacidade**.
Adicionar uma transparência intermediária	Clique duas vezes na faixa de tons de cinza onde deseja adicionar um nó. Com o novo nó selecionado, digite um valor na caixa **Opacidade**.
Alterar a posição de uma transparência intermediária	Arraste o nó correspondente para um novo local abaixo da faixa de tons de cinza ou digite um valor na caixa **Posição**.
Excluir uma transparência intermediária	Clique na ferramenta **Transparência** e clique dua vezes no nó nas alças vetoriais interativas que aparecem no objeto.

Você também pode

Permitir que a transparência seja defasada ou esticado desproporcionalmente	Ative a caixa de seleção **Liberar escala e defasagem**.
Espelhar, repetir ou reverter a transparência	Clique no botão **Editar transparência** e depois em um dos botões a seguir: • **Repetir e espelhar** • **Repetir** • **Reverter transparência**
Especificar o número de etapas usadas para exibir ou imprimir a transparência de gradação	Clique no botão **Editar transparência**, ative a caixa de seleção **Etapas** e, em seguida, digite um valor na caixa **Etapas**.
Especificar a velocidade em que a transparência de gradação se mistura de um nível de opacidade para outro	Clique no botão **Editar transparência**, depois digite um valor na caixa **Aceleração**.
Criar transições de cor mais suaves entre nós de preenchimento de gradação	Clique no botão **Editar transparência** e ative a caixa de seleção **Suavizar transição**.
Configurar a largura e altura da transparência como uma porcentagem da largura e altura do objeto	Clique no botão **Editar transparência**, depois digite valores nas caixas **Largura da transparência** e **Altura da transparência**.
Mover o centro da transparência para acima, abaixo, esquerda ou direita	Clique no botão **Editar transparência**, depois digite valores nas caixas **X** e **Y**.
Inclinar a transparência em um ângulo especificado	Clique no botão **Editar transparência**, depois digite um valor na caixa **Inclinar**.
Girar a transparência em um ângulo especificado	Clique no botão **Editar transparência**, depois digite um valor na caixa **Girar**.

Para aplicar a transparência apenas ao preenchimento ou ao contorno do objeto, clique no botão **Preenchimento** ou **Contorno**

Também é possível clicar na ferramenta **Transparência** na caixa de ferramentas. Para ajustar a transparência, use os controles na barra de propriedades ou alças vetoriais interativa que aparecem no objeto.

Também é possível arrastar cores, que são convertidas em tons de cinza, na paleta de cores nos nós de transparência. Como alternativa, se a ferramenta **Transparência** for selecionada, é possível arrastar as cores nas alças vetoriais interativas do objeto.

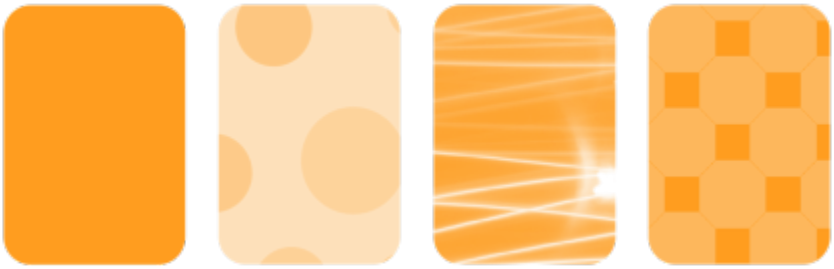
Transparência de padrão

Há três tipos de transparência de padrão: padrão vetorial, padrão de bitmap e padrão de duas cores.

Transparências de padrão vetorial — são figuras composta de linhas e preenchimentos, em vez de pontos de cor como os bitmaps. Esses gráficos vetoriais são mais suaves e mais complexos do que as imagens de bitmap e são mais fáceis de manipular.

Transparências de padrão de bitmap — são figuras coloridas compostas de padrões de claro e escuro ou de pixels com cores diferentes em uma matriz retangular.

Transparências de padrão de duas cores — são figuras simples compostas de pixels "ligados" e "desligados". Os únicos tons incluídos na figura são os dois que você atribuiu.



Da esquerda para a direita: Objeto original com um padrão vetorial, padrão de bitmap e padrão de transparência de duas cores aplicados.

Você pode escolher transparências de padrão em uma biblioteca pessoal ou compartilhada. Você pode procurar os padrões de transparências disponíveis, pesquisar por palavra-chave, marcar padrões como favoritos e classificá-los. Você também pode fazer download de pacotes adicionais de preenchimento, que serão usados como padrões de transparências. Para obter mais informações, consulte "Localizar e exibir preenchimentos e transparências" na página 465.

Você pode modificar transparências de padrões para se ajustarem às suas necessidades. Por exemplo, você pode criar padrões contínuos e ajustar seus parâmetros, como a configuração de pixel na borda do ladrilho e o brilho, luminância e contraste de cor.

Também é possível criar padrões próprios. Por exemplo, pode-se criar padrões a partir de objetos desenhados ou de imagens importadas. Padrões de vetor e bitmap são constituídos de unidades menores chamadas ladrilhos. Dependendo do tamanho do objeto, a transparência pode consistir de um ou mais ladrilhos. O padrão é criado repetindo-se o ladrilho para preencher o objeto.

Depois de modificar ou criar uma transparência de padrão, é possível salvá-la para uso futuro. Para obter mais informações, consulte "Salvar preenchimentos e transparências" na página 469.

Para aplicar uma transparência de padrão de vetores ou bitmap

1 Selecione um objeto.

2 Clique em **Objeto** ▸ **Propriedades**.

3 Na área **Transparência** do inspetor **Propriedades**, clique em um dos seguintes botões:

- **Transparência de padrão vetorial**
- **Transparência de padrão de bitmap**

4 Abra o seletor **Transparência** e clique duas vezes em uma miniatura.

Para obter informações sobre como encontrar transparências no seletor **Transparência**, consulte "Encontrar, filtrar e classificar preenchimentos e transparências" na página 466.

Para aplicar a transparência apenas ao preenchimento ou ao contorno do objeto, clique no botão **Preenchimento** ou **Contorno**.

Você também pode clicar na ferramenta **Transparência** na caixa de ferramentas e usar controles na barra de propriedades.

Para modificar uma transparência de bitmap ou vetor

1. Selecione um objeto.
2. Clique em **Objeto** ▸ **Propriedades**.
3. Na área **Transparência** do inspetor **Propriedades**, clique em um dos seguintes botões:
   - **Transparência de padrão vetorial**
   - **Transparência de padrão de bitmap**
4. Clique no botão **Editar transparência**.
5. Realizar uma tarefa a partir da seguinte tabela.

Para	Faça o seguinte
Organizar os ladrilhos de forma que ladrilhos alternados sejam o reflexo um do outro	Clique no botão **Espelhar ladrilhos horizontalmente** ou no botão **Espelhar ladrilhos verticalmente**.
Criar uma mistura contínua radial ou linear	Clique no botão **Mistura radial** ou clique no botão **Mistura linear** e mova o controle deslizante. Esta configuração se aplica apenas a transparência de padrão de bitmap.
Suavize a transição de cor das bordas do ladrilho do padrão com sua borda oposta	Ative a caixa de seleção **Correspondência de bordas** e digite um valor na caixa. Esta configuração se aplica apenas a transparência de padrão de bitmap.
Aumentar ou diminuir o brilho do padrão	Ative a caixa de seleção **Brilho** e digite um valor na caixa. Esta configuração se aplica apenas a transparência de padrão de bitmap.
Aumentar ou diminuir o contraste de tons de cinza do padrão.	Ative a caixa de seleção **Luminância** e digite um valor na caixa. Esta configuração se aplica apenas a transparência de padrão de bitmap.

Para	Faça o seguinte
Aumentar ou diminuir o contraste de cores do padrão	Ative a caixa de seleção **Cor** e digite um valor na caixa. Esta configuração se aplica apenas a transparência de padrão de bitmap.
Configurar a largura e altura da transparência como uma porcentagem da largura e altura do objeto	Digite valores nas caixas **Largura da transparência** e **Altura da transparência**.
Mover o centro da transparência para acima, abaixo, esquerda ou direita	Digite valores nas caixas **X** e **Y**.
Girar a transparência em um ângulo especificado	Digite um valor na caixa **Girar**.
Inclinar a transparência em um ângulo especificado	Digite um valor na caixa **Inclinar**.
Especificar um deslocamento de linha ou coluna como uma percentagem da altura ou largura do ladrilho	Clique no botão **Deslocamento da linha**  ou **Deslocamento da coluna**  e digite um valor na caixa **% do ladrilho**.
Aplicar alterações de objetos à transparência	Ative a caixa de seleção **Transformar com o objeto**.



Para salvar a transparência editada, clique no botão **Salvar como novo** .

Você também pode clicar na ferramenta **Transparência**  na caixa de ferramentas e usar controles na barra de propriedades.

É possível inclinar ou girar ladrilhos clicando na ferramenta **Transparência**  na caixa de ferramentas, selecionando um objeto e arrastando as alças de inclinação ou de rotação para alterar a aparência do padrão.

Para aplicar uma transparência de padrão de duas cores

1. Selecione um objeto.
2. Clique em **Objeto** ▸ **Propriedades**.
3. Na área **Transparência** do inspetor **Propriedades**, clique no botão  **Transparência de padrão de duas cores**.
4. Escolha um padrão no seletor **Transparência**.
5. Digite valores nas caixas **Transparência do primeiro plano** e **Transparência do fundo**.



Para aplicar a transparência apenas ao preenchimento ou ao contorno do objeto, clique no botão **Preenchimento**  ou **Contorno**  .

Para modificar o padrão, clique no botão **Editar transparência**  e especifique as configurações que deseja.

Você também pode clicar na ferramenta **Transparência**  na caixa de ferramentas e usar controles na barra de propriedades.

Transparência de textura

É possível usar texturas para criar efeitos de transparência. Você pode utilizar texturas existentes, como água, minerais e nuvens, ou editar uma textura para criar seu próprio preenchimento de textura.



Uma transparência de textura é aplicada ao objeto preenchido com luz verde.

Ao editar uma textura, você pode modificar seus parâmetros, como suavidade, densidade, brilho e cores. Os parâmetros variam para cada textura. Também é possível aplicar outras transformações, como espelhamento, redimensionamento ou deslocamento de ladrilhos de textura. Depois de editar uma textura, é possível salvá-lo para uso futuro.

Para aplicar uma transparência de textura

1. Selecione um objeto.
2. Clique em **Objeto** ▸ **Propriedades**.
3. Na área **Transparência** da janela do inspetor **Propriedades**, clique na seta desdobrável no botão **Transparência de padrão de duas cores** e no botão **Transparência de textura** para exibir as opções de transparência de textura.
4. Escolha uma coleção de texturas na lista **Biblioteca de texturas**.
5. Escolha uma textura no seletor **Transparência**.

Para aplicar a transparência apenas ao preenchimento ou ao contorno do objeto, clique no botão **Preenchimento** ou **Contorno**

Para modificar a textura, clique no botão **Editar transparência** e especifique as configurações que deseja.

Você também pode clicar na ferramenta **Transparência** na caixa de ferramentas e usar controles na barra de propriedades.

Copiar, congelar e remover transparências

É possível copiar uma transparência de um objeto para outro. Se deseja aplicar a mesma transparência a outros objetos ou modificar simultaneamente os atributos de transparência de vários objetos em um desenho, você pode salvar as configurações de transparência como um estilo.

Quando se posiciona uma transparência sobre um objeto, é possível congelá-la, fazendo com que a visualização do objeto se mova junto com a transparência.

Você pode também separar a transparência de um objeto.



Quando a transparência é congelada, a visualização do objeto se move com a transparência.

Para copiar uma transparência em outro objeto

1 Na caixa de ferramentas, clique na ferramenta **Transparência**.

2 Selecione o objeto para o qual você deseja copiar a transparência.

3 Clique no botão **Copiar transparência** na barra de propriedades.

4 Clique no objeto do qual você deseja copiar a transparência.

Para congelar o conteúdo de uma transparência

1 Na caixa de ferramentas, clique na ferramenta **Transparência**.

2 Selecione um objeto a que tenha sido aplicada uma transparência.

3 Clique no botão **Congelar transparência** na barra de propriedades.

A visualização do objeto atrás da transparência se move com ele, mas o objeto real permanece inalterado.

Para remover uma transparência

1 Selecione um objeto a que tenha sido aplicada uma transparência.

2 Na área **Transparência** do inspetor **Propriedades**, clique no botão **Sem transparência**.

Modos de mesclagem

Você pode aplicar um modo de mesclagem a uma transparência para determinar como a cor de uma transparência se combinará com a cor dos objetos que por trás da transparência. Os seguintes modos de mesclagem, disponíveis para transparências, podem ser aplicados também para sombreamentos.

Modo de mesclagem	Descrição
Normal	Aplica a cor da transparência por cima da cor da base
Adicionar	Soma os valores da cor da transparência e da cor da base

Modo de mesclagem	Descrição
Subtrair	Soma os valores da cor da transparência e da cor da base e depois subtrai 255.
Diferença	Subtrai a cor da transparência da cor base e multiplica por 255. Se o valor da cor da transparência for 0 o resultado sempre será 255.
Multiplicar	Multiplica a cor base pela cor da transparência e, em seguida, divide por 255. Isso tem um efeito escurecedor, a menos que você esteja aplicando cor ao branco. A multiplicação de preto por qualquer cor produz preto. A multiplicação de branco por qualquer cor deixa a cor inalterada.
Dividir	Divide a cor da base pela cor de transparência ou divide a cor da transparência pela cor da base, dependendo de que cor tenha o valor mais alto.
Se mais claro	Substitui todos os pixels da cor da base que tenham uma cor mais escura pela cor da transparência. Os pixels da cor da base mais claros que a cor da transparência não são afetados.
Se mais escuro	Substitui todos os pixels da cor da base que tenham uma cor mais clara pela cor da transparência. Os pixels da cor da base mais escuros que a cor da transparência não são afetados.
Texturizar	Converte a cor da transparência em tons de cinza e multiplica o valor dos tons de cinza pela cor da base.
Cor	Usa os valores de matiz e saturação da cor de origem e o valor de iluminação da cor de base para criar um resultado. Esse modo de mesclagem é o oposto do modo de mesclagem Iluminação.
Matiz	Utiliza o matiz da cor da transparência, bem como a saturação e a iluminação da cor da base. Quando se adiciona cor a uma imagem em tons de cinza, não há alteração porque as cores são dessaturadas.
Saturação	Utiliza a iluminação e o matiz da cor da base e a saturação da cor da transparência.
Iluminação	Utiliza o matiz e a saturação da cor da base e a iluminação da cor da transparência.
Inverter	Utiliza a cor complementar da cor da transparência. Se o valor da cor da transparência for 127, não haverá alteração, pois o valor da cor ficará no centro da roda de cores.

Modo de mesclagem	Descrição
AND lógico	Converte as cores da transparência e da base em valores binários e aplica a expressão algébrica booleana AND a esses valores.
OR lógico	Converte as cores da transparência e da base em valores binários e, em seguida, aplica a expressão algébrica booleana OR a esses valores.
XOR lógico	Converte as cores da transparência e da base em valores binários e, em seguida, aplica a expressão algébrica booleana XOR a esses valores.
Atrás	Aplica a cor de origem às áreas da imagem que são transparentes. O efeito é como se você estivesse olhando através das áreas limpas e sem prata em um negativo de 35 mm.
Tela	Inverte os valores da cor de origem e de base, multiplica-os e inverte o resultado. A cor resultante é sempre mais clara que a cor de base.
Sobrepor	Multiplica ou projeta a cor de origem de acordo com o valor da cor de base.
Luz suave	Aplica uma luz suave e difusa à cor de base.
Luz forte	Aplica uma luz forte e direta à cor de base.
Clarear cor	Simula a técnica fotográfica chamada clareamento, que clareia áreas da imagem diminuindo a exposição.
Escurecer cor	Simula a técnica fotográfica chamada escurecimento, que escurece áreas da imagem aumentando a exposição.
Exclusão	Exclui a cor da transparência da cor da base. Esse modo é semelhante ao modo Diferença.
Vermelho	Aplica a cor da transparência ao canal vermelho dos objetos RGB.
Verde	Aplica a cor da transparência ao canal verde dos objetos RGB.
Azul	Aplica a cor da transparência ao canal azul dos objetos RGB.

Para aplicar um modo de mesclagem a uma transparência

1 Selecione um objeto.

2 No inspetor **Propriedades**, escolha um modo de mesclagem na caixa de listagem **Modo de mesclagem** na área **Transparência**.

Você também pode clicar na ferramenta **Transparência**  e escolher um modo de mesclagem na caixa de listagem **Modo de mesclagem** na barra de propriedades.



Localizar, gerenciar e salvar preenchimentos e transparências

Ao trabalhar com padrões de vetores, padrões de bitmaps ou preenchimentos e transparências de gradação, você pode acessar sua biblioteca pessoal local, além das pastas locais e compartilhadas, para procurar, pesquisar e salvar padrões de preenchimentos e transparências.

Esta seção contém os seguintes tópicos:

- "Localizar e exibir preenchimentos e transparências" (página 465)
- "Gerenciar preenchimentos e transparências" (página 467)
- "Salvar preenchimentos e transparências" (página 469)

Localizar e exibir preenchimentos e transparências

CorelDRAW permite que você use, procure e pesquise padrões de vetor, padrões de bitmap e preenchimentos gradientes que estejam disponíveis localmente no seu computador, em dispositivos de mídia portáteis e em pastas de rede. Qualquer um desses preenchimentos também pode ser usado como padrões de transparência.

Para começar, o Corel fornece preenchimentos locais que estão listados em **Todo o conteúdo** nos seletores **Preenchimento** e **Transparência**. Estes preenchimentos são armazenados na sua pasta **Documentos/Corel/Corel Content/Fills/Corel/Corel Content/Fills**Ao copiar uma pasta que contém muitos preenchimentos em seu computador, pode levar algum tempo para que a pasta seja indexada. Para visualizar, procurar e pesquisar preenchimentos em uma pasta imediatamente, você pode precisar reindexar a pasta.

Para encontrar preenchimentos e transparências mais facilmente, você pode filtrá-los com base em categorias, como abstrato, animais, floral, natureza, e muito mais. Você também pode classificar os preenchimentos e transparências locais por nome e a data em que foram criados ou modificados.



O seletor Preenchimento permite pesquisar, procurar e gerenciar preenchimentos locais e compartilhadas.

Preenchimentos e transparências aparecem como imagens em miniatura. Você pode ajustar o tamanho das miniaturas para visualização mais fácil e rápida dos preenchimentos e transparências. Além disso, você pode redimensionar o seletor **Preenchimento** ou **Transparência** para exibir mais miniaturas de uma vez.

Encontrar, filtrar e classificar preenchimentos e transparências

1 Selecione um objeto.

2 Clique em **Objeto** ▸ **Propriedades**.

3 Na inspetor **Propriedades**, clique em um dos botões a seguir na seção **Preenchimento** ou **Transparência**:

- **Preenchimento de gradação** ou **Transparência de gradação**
- **Preenchimento de padrão vetorial** ou **Transparência de padrão vetorial**
- **Preenchimento de padrão de bitmap** ou **Transparência de padrão de bitmap**

4 Abra o seletor **Preenchimento** ou **Transparência**.

5 Na caixa de listagem **Escolher origem de conteúdo**, escolha o pacote local, a pasta, o local de rede ou a lista que você deseja pesquisar ou procurar. Os itens sob **Todo o conteúdo** exibem os pacotes de preenchimento fornecidos pela Corel e qualquer pacote de preenchimento adicionado por você.

Para pesquisar, digite uma palavra-chave na caixa **Pesquisar** e pressione **Retornar**Este procedimento se aplica apenas aos padrões de vetores, padrões de bitmap e preenchimentos de gradação e transparências.

Para fazer o download e adicionar um novo pacote de preenchimento e transparência

1 Abra o seletor **Preenchimento** ou o seletor **Transparência** na seção **Preenchimento** ou **Transparência** da inspetor **Propriedades**.

2 Abra a caixa de listagem **Escolher origem de conteúdo** e clique em **Adicionar novo**.

3 Clique em **Obter mais**.

4 Na caixa de diálogo **Obter mais**, clique no pacote de preenchimento que deseja.

5 Siga um dos procedimentos abaixo:

- Clique em **Comprar** e siga as instruções exibidas na tela para adquirir o item.
- Clique em **Download** se o item estiver incluído em seu produto ou sua assinatura.

Para adicionar um alias para um local que contém preenchimentos e transparências

1 Abra o seletor **Preenchimento** ou o seletor **Transparência** na seção **Preenchimento** ou **Transparência** da inspetor **Propriedades**.

2 Abra a caixa de listagem **Escolher origem de conteúdo** e clique em **Adicionar novo**.

3 Clique em **Criar alias**.

4 Procure a pasta ou local desejado.

5 Clique em **Abrir**.

Para visualizar o nome do arquivo de um preenchimento ou transparência

- No seletor **Preenchimento** ou seletor **Transparência**, pressione Control e clique em uma miniatura e, a seguir, clique em **Propriedades**.

Para ajustar o tamanho das miniaturas de preenchimento ou transparência

- No seletor **Preenchimento** ou **Transparência**, mova o controle deslizante de **Tamanho da miniatura**.

Para redimensionar o seletor Preenchimento ou Transparência

- Arraste o canto inferior direito do seletor **Preenchimento** ou **Transparência**.
  Para aumentar a largura do seletor, arraste seu lado direito, e para aumentar sua altura, arrastando seu o lado inferior.

Gerenciar preenchimentos e transparências

Os seletores **Preenchimento** e **Transparência** permitem gerenciar a lista de seus pacotes e aliases locais (links para pastas locais, locais de rede e dispositivos de armazenamento secundários). Por exemplo, você pode renomear pacotes ou aliases locais e remover aliases da lista. Se um alias não funcionar mais porque a pasta do preenchimento foi movida, você pode procurar um novo local para restaurar o link.

Para encontrar preenchimentos e transparências com facilidade, marque-os como favoritos. Além disso, você pode exibir e alterar as propriedades de um preenchimento ou transparência. Por exemplo, você pode alterar seu nome e idioma, adicionar novas palavras-chave e excluir palavras-chave existentes. Quando não precisar mais de um preenchimento ou transparência, basta excluí-los.

Para atualizar a lista de pacotes de preenchimento nos seletores Preenchimento e Transparência

1 Abra o seletor **Preenchimento** ou o seletor **Transparência** da barra de propriedades ou da seção **Preenchimento** ou **Transparência** da inspetor **Propriedades**.

2 Escolha um pacote de preenchimento da caixa de listagem **Escolher fonte de conteúdo** em **Todo o conteúdo**.

3 Clique no botão **Opções** e execute uma tarefa da tabela a seguir.

Para	Faça o seguinte
Renomear um pacote de preenchimento	Clique em **Renomear** e, na caixa de diálogo **Renomear** , digite um nome na caixa **Nome**.
Abrir o pacote de preenchimento no Finder	Clique em **Abrir local da pasta**.
Excluir um pacote de preenchimento	Clique em **Abrir local da pasta**. Selecione a pasta que contém o pacote no Finder, pressione Control e clique nele e, a seguir, clique em **Mover para a lixeira**. Esta ação exclui o pacote de preenchimento e o remove da lista nos seletores **Preenchimento** e **Transparência**.

Para atualizar a lista de aliases nos seletores Preenchimento e Transparência

1 Abra o seletor **Preenchimento** ou o seletor **Transparência** da barra de propriedades ou da seção **Preenchimento** ou **Transparência** da inspetor **Propriedades**.

2 Escolha um alias na caixa de listagem **Escolher origem de conteúdo**.

3 Clique no botão **Opções** e execute uma tarefa da tabela a seguir.

Para	Faça o seguinte
Procurar uma pasta que foi movida ou renomeada	Clique em **Procurar** e navegue até a pasta que contém os preenchimentos.
Renomear o alias	Clique em **Renomear** e, na caixa de diálogo **Renomear** , digite um nome na caixa **Nome**.
Remover o alias da lista	Clique em **Remover**.
Abra a pasta no o Finder	Clique em **Abrir local da pasta**.

Para gerenciar preenchimentos e transparências

1 Selecione um objeto.

2 Clique em **Objeto** ▸ **Propriedades**.

3 Na inspetor **Propriedades**, clique em um dos botões a seguir na seção **Preenchimento** ou **Transparência:**

- **Preenchimento de gradação** ou **Transparência de gradação**
- **Preenchimento de padrão vetorial** ou **Transparência de padrão vetorial**
- **Preenchimento de padrão de bitmap** ou **Transparência de padrão de bitmap**

4 Abra o seletor **Preenchimento** ou **Transparência**.

5 Execute uma ação da tabela a seguir.

Para	Faça o seguinte
Marcar um preenchimento ou padrão como um favorito	Pressione Control e clique em uma miniatura e, em seguida, clique em **Favorito**.
Alterar o nome de um preenchimento ou padrão em sua biblioteca local ou as palavras-chave associadas a ele	Pressione Control e clique em uma miniatura e, em seguida, clique em **Propriedades**. Na caixa de diálogo **Propriedades**, escolha uma destas ações: • Escolha um idioma na caixa de listagem **Idioma**. • Digite um novo nome na caixa **Título** . • Escolha uma categoria na caixa de listagem **Categoria** para categorizar o preenchimento ou padrão. • Adicione ou exclua palavras-chave na caixa **Palavras-chave**
	Pressione Control e clique em uma miniatura e, em seguida, clique em **Excluir**.

Este procedimento se aplica apenas aos padrões de vetores, padrões de bitmap e preenchimentos de gradação e transparências.

Salvar preenchimentos e transparências

Após criar ou modificar um padrão de preenchimento ou transparência, é possível salvá-lo e adicionar metadados, como nomes e palavras-chave no idioma de sua escolha. Preenchimentos e padrões são salvos em um formato de arquivo especial com uma extensão **.fill**, que preserva as informações sobre as transformações aplicadas ao preenchimento ou padrão.

Para salvar um preenchimento ou transparência personalizados

1 Na seção **Preenchimento ou Transparência da** inspetor Propriedades, clique no botão **Salvar como novo** .

Esse botão está disponível para preenchimentos e transparências de padrão de gradação, padrão de vetor e bitmap, mas não para preenchimentos e transparências de padrão de duas cores, textura e PostScript. Para obter informações sobre como salvar um preenchimento de padrão de duas cores, consulte "Para criar um preenchimento de padrão de duas cores" na página 440.

2 Na caixa de diálogo exibida, escolha um idioma na caixa de listagem, digite um nome para o preenchimento ou padrão e digite qualquer palavra-chave que deseje associar a ele.

Preenchimentos e padrões em sua biblioteca pessoal são salvos por padrão na sua pasta **Documentos/Corel/Corel Content/Fills/Corel/Corel Content/Fills**



Gerenciamento de cores

O gerenciamento de cores ajuda a garantir que as cores tenham aparência consistente ao trabalhar com arquivos de várias origens e enviar esses arquivos para diferentes dispositivos.

Esta seção contém os seguintes tópicos:

- "Sobre o gerenciamento de cores" (página 471)
- "Como começar com gerenciamento de cores" (página 476)
- "Instalar, carregar e incorporar perfis de cores" (página 479)
- "Atribuir perfis de cores" (página 480)
- "Converter cores em outros perfis de cores" (página 481)
- "configurações de conversão de cores" (página 481)
- "Prova digital" (página 482)
- "Predefinições de gerenciamento de cores" (página 485)
- "Critérios de gerenciamento de cores" (página 486)
- "Gerenciar cores ao abrir documentos" (página 487)
- "Gerenciar cores ao importar e colar arquivos" (página 488)
- "Gerenciar cores para impressão" (página 488)
- "Usar fluxo de trabalho CMYK seguro" (página 489)
- "Gerenciar cores para exibição on-line" (página 489)

Sobre o gerenciamento de cores

Esta seção fornece respostas às seguintes perguntas comuns sobre o gerenciamento de cores:

- "Por que as cores não correspondem?" (página 472)
- "O que é gerenciamento de cores?" (página 472)
- "Por que preciso do gerenciamento de cores?" (página 473)
- "Como começo a usar o gerenciamento de cores?" (página 473)
- "Meu monitor está exibindo as cores corretas?" (página 473)
- "Devo atribuir um perfil de cores ou converter cores em um perfil de cores?" (página 474)
- "O que é uma finalidade de renderização?" (página 474)

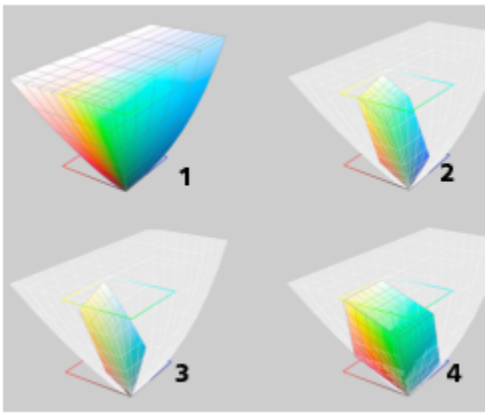
Por que as cores não correspondem?

São usadas ferramentas diferentes durante o processo de criação e compartilhamento de um documento. Por exemplo, você pode iniciar com um arquivo criado em outro aplicativo ou importar uma imagem capturada por uma câmera digital ou um scanner. Após concluir o documento, é possível imprimi-lo ou enviá-lo por e-mail a um colega para revisão. Cada ferramenta usada em seu fluxo de trabalho tem uma maneira diferente de interpretar as cores. Além disso, cada ferramenta tem sua gama de cores disponíveis, chamado de espaço de cores, que é um conjunto de números que definem como cada cor é representada.



Exemplo de um fluxo de trabalho de documento

Em outras palavras, cada ferramenta usa uma linguagem única ao definir e interpretar cores. Considere uma cor no espaço de cores de sua câmera digital: uma cor RGB azul vivo com os valores Vermelho = 0, Verde = 0 e Azul = 255. Essa cor pode aparecer como uma cor diferente no espaço de cores de seu monitor. Além disso, o espaço de cores de sua impressora pode não conter uma correspondência para essa cor. Como resultado, quando o documento passa pelo fluxo de trabalho, essa cor azul vívida se perde na conversão e não é reproduzida com precisão. Um sistema de gerenciamento de cores foi desenvolvido para melhorar a comunicação de cores no fluxo de trabalho, de forma que a cor da saída corresponda à cor pretendida.



As cores são definidas por seu espaço de cores. 1. Espaços de cores Lab. 2. Espaço de cores sRGB, exibido contra o espaço de cores Lab. 3. Espaço de cores U.S. Web Coated (SWOP) v2 4. Espaço de cores RGB de ProPhoto.

O que é 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.

Por que preciso do gerenciamento de cores?

Se o documento exigir uma representação precisa de cores, é recomendável saber mais sobre gerenciamento de cores. A complexidade do fluxo de trabalho e o destino final dos documentos também são considerações importantes. Se os documentos se destinam apenas à exibição on-line, o gerenciamento de cores pode não ser tão importante. No entanto, se você planeja abrir documentos em outro aplicativo ou se estiver criando documentos para impressão ou vários tipos de saída, é essencial um gerenciamento de cores adequado.

O gerenciamento de cores permite:

- Reproduzir cores de forma consistente em todo o fluxo de trabalho, especialmente ao abrir documentos criados em outros aplicativos.
- Reproduzir cores de forma consistente ao compartilhar arquivos com outras pessoas.
- Visualizar (ou "prova digital") cores antes que sejam enviadas ao destino final, como uma impressora comercial, uma impressora de mesa ou a Web.
- Reduz a necessidade de ajustar e corrigir documentos ao enviá-los a destinos diferentes.

Um sistema de gerenciamento de cores não oferece correspondência idêntica de cores, mas melhora muito a precisão das cores.

Como começo a usar o gerenciamento de cores?

A seguir, algumas sugestões para adicionar gerenciamento de cores ao seu fluxo de trabalho:

- Verifique se seu monitor está exibindo as cores corretas. Para obter mais informações, consulte "Meu monitor está exibindo as cores corretas?" na página 473.
- Instale perfis de cores para todos os dispositivos de entrada ou saída que planeja usar. Para obter mais informações, consulte "Instalar, carregar e incorporar perfis de cores" na página 479.
- Familiarize-se com os recursos de gerenciamento de cores do CorelDRAW. As configurações padrão de gerenciamento de cores produzem bons resultados de cor, mas você pode alterá-las para que elas se adaptem ao seu fluxo de trabalho específico. Para obter mais informações, consulte "Como começar com gerenciamento de cores" na página 476.
- Faça provas digitais dos documentos para visualizar os resultados finais na tela. Para obter mais informações, consulte "Prova digital" na página 482.
- Incorpore perfis de cores ao salvar e exportar arquivos. Dessa forma, você ajuda a garantir a consistência das cores quando os arquivos forem exibidos, modificados ou reproduzidos. Para obter mais informações, consulte "Instalar, carregar e incorporar perfis de cores" na página 479.

Meu monitor está exibindo as cores corretas?

Calibrar e criar um perfil para o monitor são etapas essenciais para garantir a precisão das cores. Ao calibra um monitor, configure-o para exibir as cores de acordo com um padrão estabelecido de precisão. Após a calibragem, é possível criar um perfil de cores do monitor que descreva como ele interpreta as cores. Esse perfil de cores personalizado geralmente é instalado no sistema operacional pelo software de criação de perfil, de forma que ele possa ser compartilhado com outros dispositivos e aplicativos. Calibragem e criação de perfis funcionam em conjunto para obter a precisão de cores: se um monitor estiver calibrado incorretamente, seu perfil de cores não será útil.

Calibragem e criação de perfis são tarefas complexas e geralmente requerem dispositivos de calibragem de terceiros, como colorímetros e softwares especializados. Além disso, uma calibragem inadequada pode atrapalhar mais que ajudar. Obtenha mais informações sobre calibragem e perfis de cores personalizados de monitores pesquisando técnicas e produtos de gerenciamento de cores. Consulte também a documentação fornecida com seu sistema operacional ou monitor.

A forma como você percebe a cor o monitor exibe também é importante para a gerenciar a consistência das cores. Sua percepção é influenciada pelo ambiente no qual está visualizando os documentos. A seguir, algumas formas de criar um ambiente de exibição adequado:

- Assegure que a sala tenha um fluxo de luz uniforme. Por exemplo, se a sala for iluminada por luz solar, use uma cortina ou persiana, ou, se possível, trabalhe em uma sala sem janelas.
- Configure o plano de fundo do monitor com uma cor neutra, como cinza, ou aplique uma imagem em tons de cinza. Evite usar papéis de parede e protetores de tela coloridos.
- Não use roupas brilhantes que possam entrar em conflito com a exibição de cores no monitor. Por exemplo, usar uma camisa branca reflete no monitor e altera sua percepção das cores.

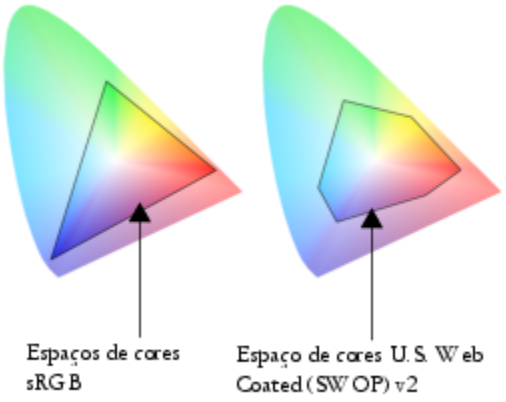
Devo atribuir um perfil de cores ou converter cores em um perfil de cores?

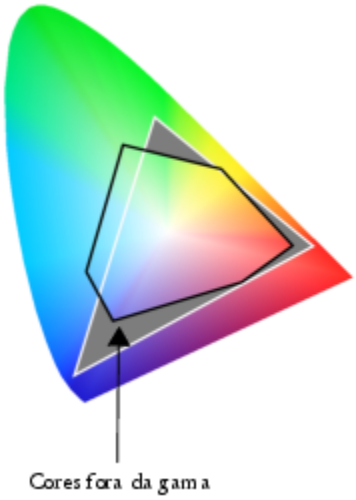
Quando se atribui um perfil de cor, os valores, ou números, das cores no documento não se alteram. Em vez disso, o aplicativo usa o perfil de cores para interpretar as cores do documento. No entanto, quando se cores em outro perfil de cores, os valores das cores no documento mudam.

A melhor prática é escolher um espaço de cores adequado ao criar um documento e usar o mesmo perfil de cores durante todo o fluxo de trabalho. Evite atribuir perfis de cores e converter cores em outros perfis de cores enquanto trabalhar em um documento. Para obter mais informações, consulte "Atribuir perfis de cores" na página 480 e "Converter cores em outros perfis de cores" na página 481.

O que é uma finalidade de renderização?

Um sistema de gerenciamento de cores pode converter com eficácia as cores do documento para vários dispositivos. Porém, ao converter cores de um espaço de cores para outro, um sistema de gerenciamento de cores pode não conseguir corresponder determinadas cores. Essa falha na conversão ocorre porque algumas cores na origem podem não se enquadrar no intervalo (ou gama) do espaço de cores de destino. Por exemplo, as cores vermelho e azul claras que você vê no monitor geralmente estão fora da gama de cores que sua impressora pode produzir. Essas cores "fora da gama" podem alterar drasticamente a aparência do documento, dependendo de como forem interpretados pelo sistema de gerenciamento de cores. Cada sistema de gerenciamento de cores possui quatro métodos para interpretar cores fora da gama e mapeá-las para a gama do espaço de cores de destino. Esses métodos são conhecidos como "finalidades de renderização". A escolha de uma finalidade de renderização dependa do conteúdo gráfico do documento.





Muitas cores em um documento sRGB podem estar fora de gama para o espaço de cores U.S. Web Coated (SWOP) v2. As cores fora da gama são mapeadas para a gama de acordo com a finalidade de renderização.

Estão disponíveis as seguintes finalidades de renderização:

- A finalidade de renderização **Colorimétrico relativo** é adequada para logotipos ou outros elementos gráficos que contenham apenas algumas cores fora da gama. Ele corresponde as cores de origem fora da gama às as cores mais próximas na gama no destino. Esta finalidade de renderização altera o ponto branco. Se você imprimir em papel branco, a brancura do papel é usada para reproduzir as áreas brancas do documento. Portanto, esta finalidade de renderização é uma boa opção se o documento será impresso.
- A finalidade de renderização **Colorimétrico absoluto** é adequada para logotipos ou outros elementos gráficos que exijam cores muito precisas. Se nenhuma correspondência for encontrada para as cores de origem, é usada a correspondência mais próxima possível. As finalidades de renderização **Colorimétrico absoluto** e **Colorimétrico relativo** são semelhantes, mas a finalidade de renderização **Colorimétrico absoluto** preserva o ponto branco durante a conversão e não faz ajustes para a brancura do papel. Esta finalidade de renderização é usada principalmente para provas.
- A finalidade de renderização **Perceptivo** é adequada para fotografias e bitmaps que contenham muitas cores fora da gama. A aparência geral da cor é preservada alterando de todas as cores, incluindo as cores no gama, para se adequar à faixa de cores no destino. Esta finalidade de renderização mantém os relacionamentos entre as cores para produzir os melhores resultados.
- A finalidade de renderização **Saturação** produz cores sólidas mais concentradas em elementos gráficos comerciais, como tabelas e gráficos. As cores podem ser menos precisas que as produzidas por outras finalidades de renderização.



O número de cores fora da gama (indicado pela sobreposição verde) pode influenciar a escolha de uma finalidade de renderização. Esquerda: A finalidade da renderização Colorimétrico relativo é adequada para esta foto, que contém apenas algumas cores fora da gama. Direita: A finalidade da renderização Perceptivo é uma boa opção para esta foto, que contém muitas cores fora da gama.

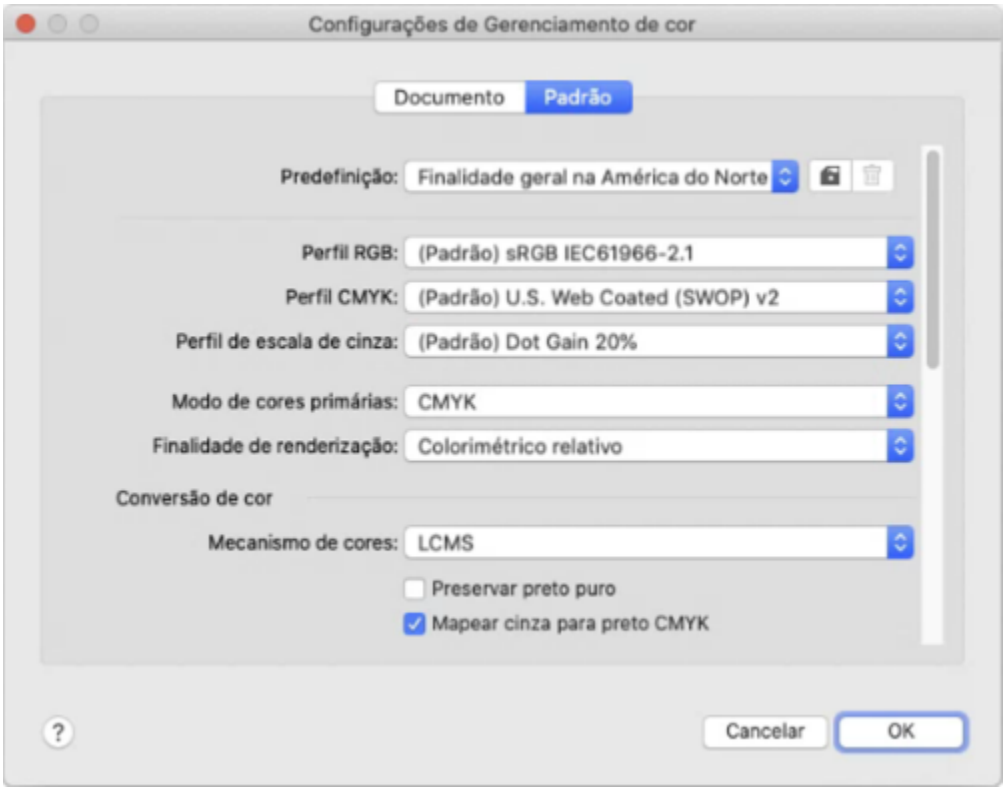
Como começar com gerenciamento de cores

O CorelDRAWtem dois tipos de configurações de gerenciamento de cores: configurações padrão para gerenciamento de cores e configurações de cores do documento. As configurações padrão para gerenciamento de cores controlam as cores de novos documentos e de todos os documentos que não contenham perfis de cores (também conhecidos como "documentos não identificados"). Documentos criados em versões anteriores do CorelDRAW são tratados como não identificados. As configurações de cores do documento afetam apenas as cores do documento ativo.

Configurações padrão para gerenciamento de cores

As configurações padrão para gerenciamento de cores são essenciais para produzir cores consistentes.

- **Predefinições** — Se você for novato em gerenciamento de cores e na criação de designs para uma saída específica, escolha uma predefinição para ajudá-lo a começar com as configurações corretas de gerenciamento de cores, como perfis de cores padrão e configurações de conversão de cores. Exemplos são a predefinição **Pré-impressão na América do Norte**, adequada para projetos impressos por prestadores de serviços de impressão norte-americanos, e a predefinição **Web na Europa**, adequada para projetos de Internet criados na Europa. Para obter mais informações sobre predefinições para gerenciamento de cores, consulte "Predefinições de gerenciamento de cores" na página 485.
- **Perfis de cores padrão** — definem as cores RGB, CMYK e tons de cinza em documentos novos e não identificados. É possível alterar essas configurações para que todos os novos documentos usem os perfis de cor especificados. Em alguns aplicativos, os perfis de cores padrão são chamados de "perfis de espaço de trabalho".
- **Modo de cor primário** — determina a paleta de cores do documento exibida quando se abre ou inicia um documento, assim como o modo de cor padrão de um documento exportado como um bitmap. O modo de cor primário é definido para todos os documentos novos e não identificados, mas é possível alterar essa configuração para o documento ativo na guia **Documento** da caixa de diálogo **Configurações de gerenciamento de cores**. Observe que o modo de cor primário não limita as cores em um documento do CorelDRAW a um único modo de cor.
- **Finalidade da renderização** — permite escolher um método para mapear cores fora da gama em documentos novos e não identificados. Se a finalidade de renderização padrão não for adequada para o documento ativo, é possível alterá-la na guia **Documento** da caixa de diálogo **Configurações de gerenciamento de cores**. Para obter informações sobre como escolher a finalidade de renderização para seus projetos, consulte "O que é uma finalidade de renderização?" na página 474.
- **Conversão de cor** — controla a correspondência entre as cores ao converter cores de um perfil de cores para outro. Por exemplo, você pode alterar o mecanismo de cores ou especificar opções para converter cores preto puro em documentos RGB, CMYK, Lab ou em tons de cinza. Para obter mais informações, consulte "configurações de conversão de cores" na página 481.
- **Critérios de abertura** — gerencia cores em arquivos que você abre. Para obter mais informações sobre critérios de gerenciamento de cores, consulte "Critérios de gerenciamento de cores" na página 486.
- **Critérios de importar e colar**— gerenciam as cores em arquivos que são importados ou colados em um documento ativo. Para obter mais informações sobre critérios de gerenciamento de cores, consulte "Critérios de gerenciamento de cores" na página 486.
- **Definição de cores exatas** — permite exibir cores exata usando seus valores de cores Lab, CMYK ou RGB. Esses valores de cores alternativos também são usados quando cores exatas são convertidas em cores compostas.

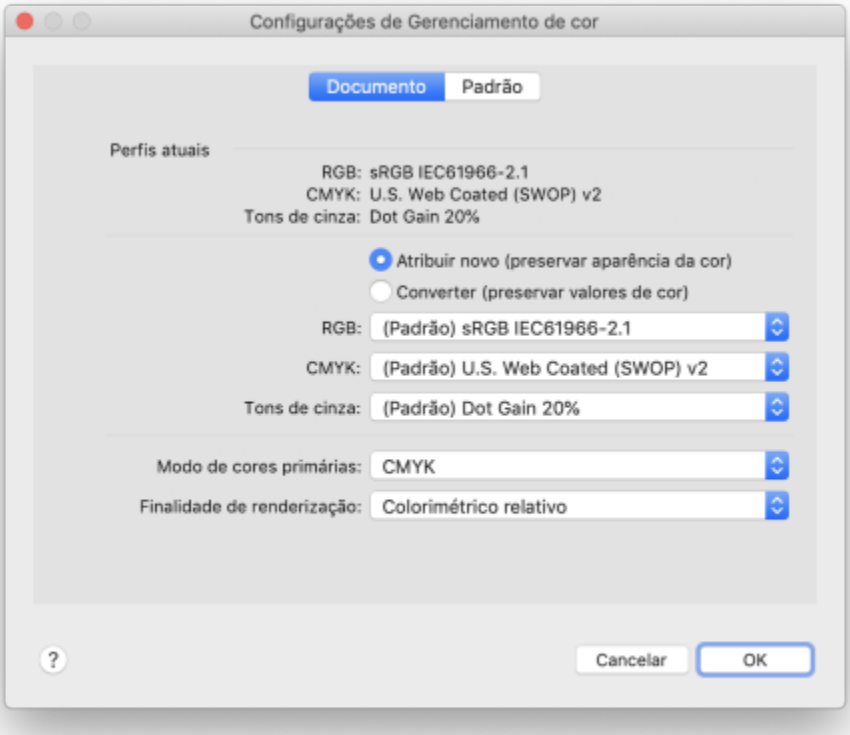


Guia Padrão da caixa de diálogo Configurações de gerenciamento de cores.

Configurações de cores do documento

Você pode exibir e editar as configurações de cores do documento ativo sem afetar documentos novos e não identificados. Os perfis de cores atribuídos a um documento ativo determinam o espaço de cores do documento para cores RGB, CMYK e em tons de cinza.

É possível também atribuir perfis de cores diferentes ao documento ativo. Para obter informações sobre como atribuir perfis de cores, consulte "Atribuir perfis de cores" na página 480.. Para informações sobre como converter cores do documento em outros perfis de cores, consulte "Converter cores em outros perfis de cores" na página 481.



Guia Documento da caixa de diálogo Configurações de gerenciamento de cores.

Além disso, você pode alterar o modo de cor primário e a finalidade de renderização do documento ativo.

Para acessar as configurações padrão de gerenciamento de cores

1 Clique em **CorelDRAW** menu ▸ **Preferências** ▸ **Gerenciamento de cores**.
2 Clique na guia **Padrão**.

Para alterar os perfis de cores padrão

1 Clique em **CorelDRAW** menu ▸ **Preferências** ▸ **Gerenciamento de cores**.
2 Clique na guia **Padrão**.
3 Escolha um perfil de cor nas seguintes caixas de listagem:
- **Perfil RGB** — descreve as cores RGB em documentos novos e não identificados
- **Perfil CMYK** — descreve as cores CMYK em documentos novos e não identificados
- **Perfil tons de cinza** — descreve as cores em tons de cinza em documentos novos e não identificados

Você também pode

Alterar o modo de cor primário	Escolha um modo de cores na caixa de listagem **Modo de cores primárias**.

Você também pode

	Alterar o modo de cor primário na guia **Padrão** da caixa de diálogo **Configurações de gerenciamento de cores** não afeta o documento ativo.
Alterar a finalidade de renderização	Escolha uma finalidade de renderização na caixa de listagem **Finalidade da renderização**.

Para acessar as configurações de cores do documento

1 Clique em **CorelDRAW** menu ▸ **Preferências** ▸ **Gerenciamento de cores**.

2 Clique na guia **Documento**.

Instalar, carregar e incorporar perfis de cores

Para garantir a precisão das cores, um sistema de gerenciamento de cores precisa de perfis compatíveis com ICC para monitores, dispositivos de entrada, monitores externos, dispositivos de saída e documentos.

- Perfis de cores de monitor — definem o espaço de cores que o monitor usa para exibir as cores do documento. CorelDRAWO usa o perfil primário do monitor que é atribuído pelo sistema operacional. O perfil do monitor é muito importante para a precisão das cores. Para obter mais informações, consulte "Meu monitor está exibindo as cores corretas?" na página 473.
- Perfis de cores de dispositivos de entrada — usados por dispositivos de entrada, como scanners e câmeras digitais. Esses perfis de cores definem como as cores podem ser capturadas por dispositivos de entrada específicos.
- Perfis de cores de exibição — incluem perfis de monitor não associados ao seu monitor no sistema operacional. Esses perfis de cores são especialmente úteis para prova digitais de documentos para monitores não conectados ao computador.
- Perfis de cores de dispositivo de saída — definem o espaço de cores de dispositivos de saída, como impressoras de mesa e impressoras comerciais. O sistema de gerenciamento de cores usa esses perfis para mapear com precisão as cores do documento para as cores do dispositivo de saída.
- Perfis de cores do documento — definem as cores RGB, CMYK e em tons de cinza de um documento. Documentos que contêm perfis de cores são conhecidos como "identificados".

Localizar perfis de cores

Muitos perfis de cores são instalados com o aplicativo ou podem ser gerados com software de criação de perfis. Fabricantes de monitores, scanners, câmeras digitais e impressoras também fornecem perfis de cores. Além disso, é possível acessar perfis de cores em sites como:

- http://www.color.org/findprofile.xalter — Este site do International Color Consortium (ICC) pode ajudá-lo a encontrar os perfis de cores padrão comumente usados.
- http://www.eci.org/doku.php?id=en:downloads — Este site da European Color Initiative (ECI) oferece perfis ISO padrão, além de perfis específicos para a Europa.
- http://www.tftcentral.co.uk/articles/icc_profiles.htm — Este site oferece perfis ICC para muitos tipos diferentes de monitores LCD (Monitor de cristal líquido) para ajudá-lo a exibir cores consistentes. No entanto, se a precisão das cores for essencial em seu fluxo de trabalho, calibre e crie um perfil para seu monitor, em vez de confiar em perfis de monitor prontos. Para obter mais informações, consulte "Meu monitor está exibindo as cores corretas?" na página 473.

Instalar e carregar perfis de cores

Caso não possua o perfil de cores necessário, é possível instalá-lo ou carregá-lo no aplicativo. Instalar um perfil de cores o adiciona à pasta **Cor** do sistema operacional. Carregar um perfil de cores o adiciona à pasta **Cor** do aplicativo. O CorelDRAW Graphics Suite pode acessar perfis de cores de ambas as pastas **Cor**.

Incorporar perfis de cores

Quando se salva ou exporta um documento em um formato de arquivo que tenha suporte para perfis de cores, os perfis de cores são incorporados ao arquivo por padrão. Incorporar um perfil de cores o anexa ao documento para assegurar que as mesmas cores que foram usadas sejam compartilhadas com todos que exibirem ou imprimirem o documento.

Para carregar um perfil de cores

1. Clique em **CorelDRAW** menu ▸ **Preferências** ▸ **Gerenciamento de cores**.
2. Clique na guia **Padrão**.
3. Selecione **Carregar perfis de cores** nas caixas de listagem **Perfil RGB**, **Perfil CMYK** ou **Perfil tons de cinza**.
4. Na caixa de diálogo **Abrir**, navegue até um perfil de cores.



Após carregar um perfil de cores, também é possível acessá-lo na janela do inspetor **Prova de cor**, na caixa de diálogo **Imprimir** e na guia **Documento** da caixa de diálogo **Configurações de gerenciamento de cores**.

Observe que você pode carregar um perfil de cores de qualquer modo de cor de qualquer caixa de listagem: **Perfil RGB**, **Perfil CMYK** ou **Perfil tons de cinza**. No entanto, após carregar o perfil, somente é possível acessá-lo na caixa de listagem do respectivo modo de cor. Por exemplo, você pode carregar um perfil de cores RGB a partir da caixa de listagem **Perfil CMYK**, mas pode acessar o perfil apenas a partir da caixa de listagem **Perfil RGB**.



Também é possível carregar um perfil de cores na guia **Documento** da caixa de diálogo **Configurações de cores do documento**.

Para incorporar um perfil de cores

1. Clique em **Arquivo** e, em seguida, em um dos seguintes comandos:
   - **Salvar como**
   - **Exportar**
   - **Exportar para** ▸ **Web**
2. Na caixa de diálogo exibida, ative a caixa de seleção **Incorporar perfis de cores**.



Quando se salva ou exporta um arquivo no formato de arquivo CorelDRAW(CDR) ou PDF (Adobe Portable Document Format), é possível incorporar até três perfis de cores.

Incorporar um perfil de cores aumenta o tamanho do arquivo de um documento. Para evitar aumentar o tamanho do arquivo desnecessariamente, o CorelDRAW incorpora apenas perfis de cores usadas no documento. Por exemplo, se o documento contiver apenas objetos RGB, somente o perfil de cores RGB será incorporado.

Atribuir perfis de cores

Quando se abre ou importa um documento sem um perfil de cores, por padrão, o aplicativo atribui automaticamente um perfil de cores ao documento. Se o documento possuir um perfil de cores inadequado para o destino necessário, é possível atribuir um perfil de cores diferente ao documento. Por exemplo, se o documento será exibido na Web ou impresso em uma impressora de mesa, é preciso garantir que o perfil RGB do documento seja sRGB. Se o documento se destina à produção impressa, o perfil Adobe RGB (1998) é uma opção melhor, pois ele tem uma gama maior e produz bons resultados quando cores RGB são convertidas em um espaço de cores CMYK.

Quando se atribui um perfil de cores diferente a um documento, as cores podem parecer diferentes, embora seus valores não se alterem.



Esquerda: O perfil de cores SWOP 2006_Coated3v2.icc é atribuído ao documento ativo. Direita: Quando o perfil de cores Japan Color 2002 Newspaper é atribuído ao documento, as cores parecem muito menos saturadas.

Para atribuir perfis de cores a um documento

1 Clique em **CorelDRAW** menu ▸ **Preferências** ▸ **Gerenciamento de cores**.
2 Clique na guia **Documento**.
3 Ativar a opção **Atribuir novo (preserva os valores da cor)**.
4 Escolha os perfis de cores nas caixas de listagem **RGB**, **CMYK** e **Tons de cinza**.

Converter cores em outros perfis de cores

Quando se converte as cores de um documento de um perfil de cores para outro, os valores das cores no documento são alterados de acordo com a finalidade de renderização, mas a aparência das cores é preservada. A finalidade principal da conversão de cores é fazer com que a aparência das cores no espaço de cores de origem corresponda o máximo possível às cores do espaço de cores de destino.

Como várias conversões de cor deterioram a precisão, recomenda-se converter as cores apenas uma vez. Aguarde até que o documento esteja pronto e que você tenha certeza qual perfil de cores será usado para a saída final. Por exemplo, se você criou um documento no espaço de cores Adobe RGB (1998) e o documento será postado na Web, é possível converter as cores do documento no espaço de cores sRGB.

Você pode escolher o mecanismo de gerenciamento de cores usado para converter as cores. Para obter mais informações, consulte "configurações de conversão de cores" na página 481.

Para converter cores em outros perfis de cores

1 Clique em **CorelDRAW** menu ▸ **Preferências** ▸ **Gerenciamento de cores**.
2 Clique na guia **Documento**.
3 Ative a opção **Converter (preservar aparência das cores)**.
4 Escolha um perfil de cores nas caixas de listagem **RGB**, **CMYK** e **Tons de cinza**.
5 Escolha uma finalidade de renderização adequada na caixa de listagem **Finalidade da renderização**. Para obter informações sobre as finalidades de renderização disponíveis, consulte "O que é uma finalidade de renderização?" na página 474.

configurações de conversão de cores

Ao escolher perfis de cores, a correspondência de entre dispositivos é realizada da forma mais próxima possível pelo CMM (Módulo de gerenciamento de cores) do ICM (Microsoft Image Color Management), que é o CMM padrão. Os módulos de gerenciamento de cores também são conhecidos como "mecanismos de cores".

Além disso, você pode usar o Adobe CMM se ele estiver instalado em seu computador.

Controlar preto puro e cores em tons de cinza

É possível preservar a cor preto puro no espaço de cores de destino durante a conversão de cores. Por exemplo, se estiver convertendo um documento RGB em um espaço de cores CMYK, o preto puro RGB (R = 0, G = 0, B = 0) pode ser mapeado para cores preto puro CMYK (K = 100). Essa opção é recomendada para documentos em tons de cinza ou que contenham principalmente texto. Observe que preservar o preto puro durante a conversão de cores pode criar bordas sólidas de preto em efeitos e preenchimentos gradiente que contenham preto.

Por padrão, cores em tons de cinza são convertidas no canal CMYK preto (K). Esse processo assegura que todas as cores em tons de cinza sejam impressas como tons de preto e que as tintas ciano, magenta e amarela não sejam desperdiçadas durante a impressão.

Para escolher as configurações de conversão de cores

1. Clique em **CorelDRAW** menu ▸ **Preferências** ▸ **Gerenciamento de cores**.
2. Clique na guia **Padrão**.
3. Na área de **Conversão de cores**, escolha um mecanismo de cores na caixa de listagem **Mecanismo de cores**.

Você também pode	Faça o seguinte
Manter preto puro no espaço de cores de origem como preto puro no espaço de cores de destino	Ative a caixa de seleção **Preservar preto puro**.
Mapear as cores em tons de cinza em preto CMYK durante a conversão	Ative a caixa de seleção **Mapear cinza para preto CMYK**.

Prova digital

A prova digital proporciona uma visualização na tela de um documento com a aparência que ele terá quando for reproduzido por uma impressora específica ou exibido em um monitor específico. Ao contrário da técnica de "prova impressa", usada no fluxo de trabalho de impressão tradicional, a prova digital permite ver o resultado final sem colocar tinta no papel. É possível confirmar se o perfil de cores do documento é adequado para uma impressora ou monitor específico e evitar resultados indesejados.



Alto à esquerda: Um perfil de cores RGB está atribuído ao documento. Meio e direita: Atribuir um perfil CMYK específico permite a simulação na tela da saída impressa.

Para simular as cores de saída produzidas por um dispositivo, é necessário escolher o perfil de cores do dispositivo. Como os espaços de cores do documento e do dispositivo são diferentes, algumas cores do documento podem não ter correspondências na gama do espaço de cores do dispositivo. É possível ativar o aviso de gama, que permite visualizar na tela as cores que não podem ser reproduzidas com precisão

pelo dispositivo. Quando o aviso de gama está ativado, uma sobreposição destaca todas as cores fora da gama do dispositivo que você está simulando. É possível alterar a cor da sobreposição fora da gama, além de torná-la mais transparente para ver as cores subjacentes.



O aviso de gama destaca as cores que a impressora ou o monitor não pode reproduzir com precisão.

É possível alterar como cores fora da gama são trazidas para a gama do perfil de prova alterando a finalidade de renderização. Para obter mais informações, consulte "O que é uma finalidade de renderização?" na página 474.

Você pode preservar os valores de cores RGB, CMYK ou em tons de cinza do documento na prova digital. Por exemplo, se estiver fazendo a prova digital de um documento que será impresso em uma impressora comercial, é possível manter os valores de cores CMYK originais do documento na prova digital. Nesse caso, todas as cores serão atualizadas na tela, mas apenas os valores de cores RGB e em tons de cinza do documento serão alterados na prova digital. Preservar os valores de cores CMYK podem ajudá-lo a evitar conversões de cores indesejadas na saída final.

Caso precise com frequência de provas digitais de documentos para uma saída específica, você pode criar e salvar predefinições de provas personalizadas. É possível excluir as predefinições que não são mais necessárias a qualquer momento.

Salve as provas digitais exportando-as em formatos de arquivo JPEG, TIFF, PDF (Adobe Portable Document Format) ou do Corel PHOTO-PAINT (CPT). Também é possível imprimir as provas.

Por padrão, a prova digital está desativada ao iniciar um novo documento ou abrir um documento. No entanto, você pode assegurar que a prova digital esteja sempre ativada por padrão.

Para ativar e desativar provas digitais

- Clique em **Exibir** ▸ **Cores de prova**.

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.

Simular a saída da impressora pode fazer com que as cores na tela pareçam esmaecidas porque as todas cores são trazidas para um espaço de cores CMYK, que possui uma gama menor que um espaço de cores RGB.

Para especificar configurações de prova digital

1. Clique em **Janela** ▸ **Inspetores** ▸ **Prova de cores**.
2. Execute uma das tarefas a seguir.

Para	Faça o seguinte
Simular a saída de um dispositivo específico	Na caixa de listagem **Simular ambiente**, escolha o perfil de cores do dispositivo.
Manter valores de cores específicas inalterados	Ative a caixa de seleção **Preservar números**. Dependendo do perfil de cores na caixa **Simular ambiente**, a caixa de seleção permite preservar valores de cores CMYK, RGB ou em tons de cinza.
Alterar a finalidade de renderização	Escolha uma finalidade de renderização na caixa de listagem **Finalidade da renderização**.
Ativar o aviso de gama	Ative a caixa se seleção **Prova de cores**, depois na área **Aviso de gamut**, ative a caixa de seleção **Cores fora da gama**.
Alterar a cor da sobreposição fora da gama	Na área **Aviso de gama**, escolha uma cor do seletor de cores.
Alterar a transparência da sobreposição fora da gama	Na área **Aviso de gama**, digite um valor na caixa **Transparência**. O valor deve estar entre 1 e 100.
Salvar uma predefinição de prova personalizada	Escolha as configurações desejadas, clique no botão **Salvar** e digite um nome na caixa **Salvar predefinição como**. As configurações fora da gama não são incluídas na predefinição da prova.
Escolher uma predefinição de prova	Na caixa de listagem **Predefinição de prova**, escolha uma predefinição.
Excluir uma predefinição de prova	Clique no botão **Excluir**.

A precisão da simulação depende de fatores como a qualidade do monitor, o perfil de cores do monitor e do dispositivo de saída e a iluminação ambiente em sua área de trabalho.

Para exportar uma prova digital

1. Clique em **Janela** ▸ **Inspetores** ▸ **Prova de cores**.
2. Na janela do inspetor **Configurações da prova de cor**, clique no botão **Exportar prova digital**.
3. Digite um nome de arquivo na caixa **Nome do arquivo**.
4. Na caixa de listagem **Salvar como tipo**, escolha uma das seguintes opções:
   - **JPG - Bitmaps JPEG**
   - **PDF - Adobe Portable Document Format**
   - **TIF - Bitmap TIFF**

- CPT - Imagem do Corel PHOTO-PAINT

5 Escolha as configurações da caixa de diálogo exibida.

Para imprimir uma prova

1 Clique em **Janela** ▸ **Inspetores** ▸ **Prova de cores**.

2 Na janela do inspetor **Configurações da prova de cor**, clique no botão **Imprimir prova**.

Para ativar provas digitais por padrão

1 Clique em **CorelDRAW** menu ▸ **Preferências** ▸ **CorelDRAW**.

2 Na lista de categorias, clique em **Exibir**.

3 Ative a caixa de seleção **Fazer prova de cores** .

Predefinições de gerenciamento de cores

O aplicativo fornece predefinições para gerenciamento de cores, que são configurações de cores padrão aplicadas a documentos novos e não identificados. Você pode escolher uma predefinição de gerenciamento de cores adequada para a região geográfica em que o documento é criado ou para o local de sua saída final.

Também é possível criar suas próprias predefinições, o que permite reter suas seleções na guia **Padrão** da caixa de diálogo **Configurações de gerenciamento de cores** e reutilizá-las em outros documentos. Quando uma predefinição não for mais necessária, é possível excluí-la.

Para escolher uma predefinição de gerenciamento de cores para novos documentos

1 Clique em **CorelDRAW** menu ▸ **Preferências** ▸ **Gerenciamento de cores**.

2 Clique na guia **Padrão**.

3 Escolha uma das predefinições de gerenciamento de cores a seguir na caixa de listagem **Predefinições**:

- **Finalidade geral na América do Norte** — adequada para designs que serão usados em vários tipos de saída na América do Norte
- **Finalidade geral na Europa** — adequada para designs que serão usados em vários tipos de saída na Europa
- **Pré-impressão na Europa** — adequada para designs que serão impressos por prestadores de serviços de impressão na Europa
- **Web na Europa** — adequado para designs da Web criados na Europa
- **Finalidade geral no Japão** — adequado para designs que serão usados em vários tipos de saída no Japão
- **Pré-impressão no Japão** — adequada para designs que serão impressos por prestadores de serviços de impressão no Japão
- **Web no Japão** — adequada para designs da Web criados no Japão
- **Gerenciamento de cores mínimo** — preserva os valores de cores RGB, CMYK e em tons de cinza originais ao abrir, importar ou colar documentos
- **Pré-impressão na América do Norte** — adequada para designs que serão impressos por prestadores de serviços de impressão na América do Norte
- **Web na América do Norte** — adequada para designs da Web criados na América do Norte
- **Simular gerenciamento de cores desativado** — produz os resultados de conversão de cores da predefinição **Gerenciamento de cores desativado** disponível nas versões anteriores do CorelDRAW
- **Simular CorelDRAW Graphics Suite X4** — mostra as cores conforme elas são mostradas no CorelDRAW Graphics Suite X4

Para adicionar uma predefinição de gerenciamento de cores

1 Clique em **CorelDRAW** menu ▸ **Preferências** ▸ **Gerenciamento de cores**.

2 Clique na guia **Padrão**.

3 Altere quaisquer configurações de cores padrão.

4 Clique no botão **Salvar**  próximo à caixa de listagem **Predefinições**.

5 Na caixa de diálogo **Salvar estilo de gerenciamento de cores**, digite um nome na caixa **Salvar estilo como**.

Para excluir uma predefinição de gerenciamento de cores

1 Clique em **CorelDRAW** menu ▸ **Preferências** ▸ **Gerenciamento de cores**.

2 Clique na guia **Padrão**.

3 Escolha uma predefinição na caixa de listagem **Predefinições**.

4 Clique no botão **Excluir**  .

Critérios de gerenciamento de cores

Os critérios de gerenciamento de cores determinam como as cores são gerenciadas nos documentos que você abre e trabalha em um aplicativo. No CorelDRAW, é possível definir um critério de gerenciamento de cores para abrir documentos e outro para importar e colar arquivos e objetos no documento ativo.

O critério de gerenciamento de cores para abrir arquivos determina quais perfis de cores RGB, CMYK e em tons de cinza são usados em cada arquivo que se deseja abrir. Por padrão, o aplicativo utiliza os perfis de cores incorporados ao arquivo. Também é possível optar por atribuir os perfis de cores padrão ao arquivo ou converter as cores do arquivo nos perfis de cores padrão.

Por padrão, o critério de gerenciamento de cores para importar e colar arquivos converte as cores RGB e em tons de cinza dos arquivos nos perfis de cores do documento e atribui o perfil de cores CMYK do documento aos arquivos no modo CMYK. Também é possível optar por atribuir os perfis de cores do documento ao arquivo ou converter as cores do documento ativo nos perfis de cores incorporados ao arquivo.

Os arquivos que são abertos ou importados podem não possuir perfis de cores ou conter perfis de cores que não correspondem aos perfis de cores padrão. Por padrão, o aplicativo não avisa sobre perfis de cores ausentes ou sem correspondência, mas faz escolhas de gerenciamento de cores que produzem bons resultados. No entanto, você pode ativar as mensagens de aviso se desejar ter controle total sobre as cores em seus documentos.

Para definir um critério de gerenciamento de cores para abrir documentos

1 Clique em **CorelDRAW** menu ▸ **Preferências** ▸ **Gerenciamento de cores**.

2 Clique na guia **Padrão**.

3 Na área **Critérios de abertura**, escolha uma das seguintes opções da caixa de listagem **RGB**:

- **Usar perfil de cores incorporado** — preserva o perfil de cores RGB incorporado ao arquivo. Recomenda-se esta opção porque ela preserva a aparência e os valores das cores RGB originais do documento.
- **Atribuir perfil de cores padrão** — usa os perfis de cores padrão RGB para definir as cores do documento. Os valores das cores RGB são preservados, mas a aparência das cores RGB pode sofrer alteração.
- **Converter em perfil de cores padrão** — converte as cores no perfil de cores RGB padrão. A aparência das cores RGB nos documentos é preservada, mas os valores das cores podem sofrer alteração.

4 Na caixa de listagem **CMYK** na área **Critérios de abertura** escolha uma opção para gerenciar cores CMYK em documentos. As opções são as mesmas disponíveis para cores RGB.

5 Na caixa de listagem **Tons de cinza** na área **Critérios de abertura**, escolha uma opção para gerenciar as cores em tons de cinza nos documentos. As opções são as mesmas disponíveis para cores RGB.

Para definir um critério de gerenciamento de cores para importar e colar arquivos

1 Clique em **CorelDRAW** menu ▸ **Preferências** ▸ **Gerenciamento de cores**.

2 Clique na guia **Padrão**.

3 Na área **Critérios de importar e colar**, escolha uma das seguintes opções: da caixa de listagem **RGB**:

- **Converter em perfil de cores do documento** — converte as cores do arquivo RGB importado ou colado no perfil de cores RGB do documento ativo. Esta opção é usada quando o arquivo importado contém um perfil de cores que não corresponde ao perfil de cores do documento.
- **Atribuir perfil de cores do documento** — atribui o perfil de cores RGB do documento ao arquivo importado ou colado. Os valores das cores RGB do arquivo são preservados, mas a aparência das cores pode sofrer alteração.
- **Usar perfil de cores incorporado** — usa o perfil de cores RGB incorporado ao arquivo, preservando os valores e a aparência das cores RGB do arquivo importado ou colado. Ela converte as cores do documento no perfil de cores incorporado ao arquivo importado ou colado.

4 Na caixa de listagem **CMYK** na área **Critérios de importar e colar**, escolha uma opção para gerenciar cores CMYK em documentos importados e colados. As opções são as mesmas disponíveis para cores RGB.

5 Na caixa de listagem **Tons de cinza** na área **Critérios de importar e colar**, escolha uma opção para gerenciar as cores em tons de cinza em documentos importados e colados. As opções são as mesmas disponíveis para cores RGB.

Para ativar as mensagens de aviso para perfis de cores ausentes ou incompatíveis

1 Clique em **CorelDRAW** menu ▸ **Preferências** ▸ **Gerenciamento de cores**.

2 Clique na guia **Padrão**.

3 Ative qualquer uma das seguintes caixas de seleção nas áreas **Critérios de abertura** e **Critérios de importar e colar**:
- **Avisar sobre incompatibilidade de perfis de cores**
- **Avisar sobre ausência de perfil de cores**

Gerenciar cores ao abrir documentos

O critério padrão de gerenciamento de cores para abrir documentos preserva as cores em todos os documentos identificados que forem abertos e atribui os perfis de cores padrão a documentos não identificados.

Se um documento que for aberto não possuir um perfil de cores ou contiver perfis de cores incompatíveis com os perfis de cores padrão do aplicativo, o CorelDRAW faz escolhas de gerenciamento de cores com base no critério de gerenciamento de cores. Se você estiver familiarizado com o gerenciamento de cores, é possível exibir avisos sobre perfis de cores ausentes e incompatíveis e escolher diferentes opções de gerenciamento de cores. Para obter mais informações sobre como ativar os avisos, consulte "Para ativar as mensagens de aviso para perfis de cores ausentes ou incompatíveis" na página 487.

Abrir documentos com perfis de cores ausentes

O documento que você está abrindo pode dar suporte a um ou vários modos de cor e, portanto, não ter um ou mais perfis de cores. Por exemplo, um documento do CorelDRAW (CDR) ou PDF pode conter três tipos de objetos: RGB, CMYK e em tons de cinza, portanto, até três perfis de cores podem estar ausentes nesse documento.

As opções a seguir estão disponíveis ao abrir um documento com um perfil de cores ausente e se você tiver ativado os avisos para perfis de cores ausentes.

- **Atribuir perfil de cores** — permite atribuir um perfil de cores ao documento. Esta opção preserva os valores das cores, mas pode alterar a aparência das cores. Por exemplo, se o perfil de cores RGB estiver ausente no documento, o perfil de cores RGB padrão do aplicativo é atribuído por padrão. Os valores das cores RGB são preservados, mas as cores RGB podem não aparecer como originalmente definidas. Também é possível optar por atribuir um perfil de cores diferente do perfil de cores padrão do aplicativo. Essa opção é recomendada apenas se você conhecer o espaço de cores original do documento e tiver o perfil de cores associado instalado.
- **Converter em perfil de cores padrão** — Usada em conjunto com o controle **Atribuir perfil de cores**, esta opção converte cores do perfil de cores atribuído no perfil de cores padrão. As cores terão a aparência que teriam no espaço de cores atribuído, mas os valores das cores podem sofrer alteração.

Abrir documentos com perfis de cores incompatíveis

Quando um documento contém um perfil de cores incompatível com o perfil de cores padrão, você pode escolher uma das seguintes opções:

- **Usar perfil de cores incorporado** — Esta opção garante que os valores das cores sejam preservados e as cores sejam exibidas como se pretendia originalmente.

- **Ignorar perfil de cores incorporado e usar o perfil de cores padrão** — Atribuir o perfil de cores padrão preservará os valores de cores, mas pode alterar a aparência das cores.
- **Converter do perfil de cores incorporado no perfil de cores padrão** — Esta opção converte as cores do perfil de cores incorporado no perfil de cores padrão. A aparência das cores será preservada, mas os valores das cores podem sofrer alteração. Esta opção é recomendada se você já definiu as opções de gerenciamento de cores adequadas para seu fluxo de trabalho. Por exemplo, você pode estar criando gráficos para a Web e ter escolhido sRGB como o espaço de cores padrão do aplicativo. Ativar esta opção garante que o documento utilize o espaço de cores sRGB e que as cores do documento sejam consistentes e adequadas para a Web.

Abrir documentos com perfis de cores ausentes e incompatíveis

Documentos que dão suporte a vários modos de cor podem ter perfis de cores ausentes e conter perfis de cores incompatíveis ao mesmo tempo. Por exemplo, um documento que contenha objetos RGB, em tons de cinza e CMYK pode não ter um perfil RGB e ter um perfil de cores CMYK incompatível. Nesses casos, serão exibidas caixas de diálogo com avisos que incluem opções para perfis de cores ausentes e incompatíveis.

Gerenciar cores ao importar e colar arquivos

O critério de cores padrão para importar e colar arquivos converte as cores de arquivos importados e colados no perfil de cores do documento ativo. Se o perfil de cores do arquivo importado ou colado corresponder ao perfil de cores do documento ativo, não há conversão de cores. Para obter mais informações sobre critérios de gerenciamento de cores, consulte "Critérios de gerenciamento de cores" na página 486.

No entanto, é possível optar por exibir os avisos sobre perfis ausentes e incompatíveis e definir outras opções de gerenciamento de cores. Para obter mais informações sobre como exibir os avisos, consulte "Para ativar as mensagens de aviso para perfis de cores ausentes ou incompatíveis" na página 487.

Importar e colar arquivos com perfis de cores ausentes

Se houver perfis de cores ausentes em um arquivo, você pode optar por atribuir perfis de cores específicos ao arquivo e, em seguida, converter suas cores nos perfis de cores do documento. Os valores das cores do arquivo serão alterados.

Importar e colar arquivos com perfis de cores incompatíveis

Se um arquivo contém perfis de cores incompatíveis com o perfil de cores do documento, as seguintes opções estão disponíveis:

- **Ignorar perfil de cores incorporado e atribuir o perfil de cores do documento** — Os valores das cores são preservados, mas a aparência das cores pode sofrer alteração.
- **Converter do perfil de cores incorporado no perfil de cores do documento** (opção padrão) — As cores do arquivo importado são convertidas do espaço de cores incorporado no espaço de cores do documento. A aparência das cores é preservada, mas os valores das cores podem sofrer alteração.
- **Converter cores de documentos em perfil de cores incorporado** — As cores do documento são convertidas no perfil de cores incorporado ao arquivo importado. A aparência e os valores das cores do arquivo importado ou colado são preservados.

Importar e colar arquivos com perfis de cores ausentes e incompatíveis

Alguns arquivos podem ter perfis de cores ausentes e conter perfis de cores incompatíveis ao mesmo tempo. Nesses casos, serão exibidas caixas de diálogo que incluem opções para perfis de cores ausentes e incompatíveis.

Gerenciar cores para impressão

Por padrão, o CorelDRAW não converte cores quando um documento é enviado à impressora. A impressora recebe os valores das cores e interpreta as cores. Porém, se houver um perfil de cores associado à impressora no sistema operacional, o CorelDRAW detecta este perfil de cores e utiliza-o para converter as cores do documento no espaço de cores da impressora.

Se você possuir uma impressora PostScript, é possível permitir que o CorelDRAW ou a impressora PostScript execute as conversões de cores necessárias. Quando o CorelDRAW gerencia a conversão de cores, as cores do documento são convertidas do espaço de cores atribuído no espaço de cores da impressora PostScript. Observe que você deve desativar o gerenciamento de cores no driver da impressora. Caso

contrário, o aplicativo e a impressora gerenciam as cores durante a impressão e as cores do documento são corrigidas duas vezes, o que provoca alterações indesejadas nas cores.

Quando a impressora PostScript converte as cores do documento, o recurso de gerenciamento de cores deve estar ativado no driver da impressora. Apenas impressoras PostScript e mecanismos RIP que tenham suporte para conversões de cores na impressora podem ser usados neste método avançado. Embora aumente o tamanho do arquivo, este método tem a vantagem de garantir cores consistentes ao enviar o mesmo trabalho de impressão a diferentes prestadores de serviços de impressão.

Para obter mais informações sobre reprodução de cores para impressão, consulte "Imprimir cores com precisão" na página 853.

Também é possível gerenciar cores em arquivos PDF criados para impressão comercial. Para obter mais informações, consulte "Opções de gerenciamento de cores PDF" na página 924.

Usar fluxo de trabalho CMYK seguro

Em geral, é possível especificar valores de cores CMYK em seus projetos. Para garantir um reprodução de cores confiável, você pode obter esses valores de cores CMYK de um livro de amostras de cores. Preservar os valores de cores CMYK durante todo o processo de impressão ajudar a evitar conversões de cores indesejadas e a garantir que as cores sejam reproduzidas da forma como aparecem no design original. Um fluxo de trabalho que preserva os valores de cores CMYK é conhecido como um fluxo de trabalho CMYK "seguro".

CorelDRAW suporta um fluxo de trabalho CMYK seguro. Por padrão, os valores de cores CMYK são preservados em qualquer documento aberto, importado ou colado. Além disso, os valores de cores CMYK são preservados por padrão ao imprimir documentos.

Em alguns casos é recomendável ignorar o fluxo de trabalho CMYK seguro e preservar a aparência de cores CMYK ao abrir, importar ou colar documentos. Essa opção é útil quando se deseja ver as cores originais de um design na tela ou exibir uma cópia impressa em uma impressora de mesa. Para preservar a aparência de cores CMYK, defina critérios de gerenciamento de cores que convertam cores CMYK em documentos que sejam abertos, importados ou colados. Além disso, ao imprimir em uma impressora PostScript, você pode converter cores CMYK no perfil de cores da impressora desativando a caixa de seleção **Preservar números CMYK** na página **Cor** da caixa de diálogo **Imprimir**.

Gerenciar cores para exibição on-line

Gerenciar cores para exibição on-line pode ser ainda mas complexo do que gerenciar cores para impressão. Os documentos e imagens na Web são exibidos em uma grande variedade de monitores, que geralmente estão descalibrados. Além disso, a maioria dos navegadores da Web não têm suporte para gerenciamento de cores e ignoram os perfis de cores incorporados aos arquivos.

Quando desenvolver documentos para uso exclusivo na Web, recomenda-se usar o perfil de cores sRGB como o perfil de cores RGB do documento e escolher cores RGB. Se um documento contiver um perfil de cores diferente, você deve converter as cores do documento em sRGB antes de salvá-lo para uso na Web.

Ao criar um arquivo PDF para exibição on-line, é possível incorporar perfis de cores ao arquivo para reproduzir as cores de forma consistente no Adobe Reader e no Adobe Acrobat. Para obter mais informações, consulte "Para especificar opções de gerenciamento de cores para exportar arquivos PDF" na página 924.

Ao iniciar um novo documento destinado à exibição on-line, você pode escolher uma predefinição que o ajude a obter bons resultados de cores. Para obter mais informações, consulte "Para iniciar um desenho" na página 67. Além disso, o CorelDRAW oferece predefinições de gerenciamento de cores para documentos da Web. Para obter informações sobre como escolher uma predefinição de gerenciamento de cores, consulte "Para escolher uma predefinição de gerenciamento de cores para novos documentos" na página 485.

Efeitos especiais

Efeitos vetoriais e de bitmap..... 493
Categorias de efeitos especiais.....507
Lentes..... 557
Mosaicos.....561
Adicionar efeitos 3D..... 569
Adicionar movimento e foco..... 599

CorelDRAW® 2024

Efeitos vetoriais e de bitmap

CorelDRAW inclui uma ampla gama de efeitos que você pode aplicar a objetos, grupos de objetos ou áreas de imagem. Os efeitos são aplicados de maneira não destrutiva, para que você possa adicioná-los, editar, remover, mostrar ou ocultá-los e reverter para o objeto ou imagem original a qualquer momento.

Esta seção inclui os seguintes tópicos:

- "Efeitos bitmap" (página 493)
- "Efeitos vetoriais" (página 498)
- "Aplicar efeitos de bitmap" (página 500)

Efeitos bitmap

Os efeitos de bitmap são baseados em pixels. Você pode aplicar efeitos de bitmap aos objetos de vetor e bitmap. Na interface do usuário do aplicativo (UI), os efeitos de bitmap são listados na parte superior do menu **Efeitos**.





Exemplos de efeitos de bitmap aplicados a um objeto de bitmap. Superior (da esquerda para a direita) Imagem original, efeito Relevo, efeito artístico Cubista, efeito criativo Mosaico, efeito pixelizar Distorção; inferior (da esquerda para a direita) efeito Adicionar ruído, efeito Desfocar zoom, efeito de transformação de cor Solarizar, efeito de contorno Detectar borda, efeito Aguçar



Exemplos de efeitos de bitmap aplicados a um objeto de vetor

Os efeitos de bitmap são organizados nas seguintes categorias.

Categoria	Aplicar a	Descrição
Efeitos 3D	Objetos de vetor e bitmap	Permite criar a ilusão de profundidade. Os efeitos incluem "Rotação 3D" na página 507, "Efeito Chanfradura (Corel PHOTO-PAINT)" na página 508, "Cilindro" na página 508, "Relevo" na página 508, "Vidro (Corel PHOTO-PAINT)" na página 509, "Enrolar página" na página 509, "Dilatar/Encolher" na página 510, "Esfera" na página 510, "Ressalto (Corel PHOTO-PAINT)" na página 511 e "Ziguezague" na página 511.
Ajustar	Objetos de bitmap	Permite ajustar a cor e o tom dos bitmaps. Para obter mais informações sobre os efeitos nesta categoria, consulte "Ajustar cor e tom" na página 806, "Filtro Curva

Categoria	Aplicar a	Descrição
		de tom" na página 814, e "Transformar cores e tons" na página 816.
Pinceladas artísticas	Objetos de vetor e bitmap	Permite aplicar técnicas de pintura à mão. Os efeitos incluem "Carvão" na página 511, "Crayon Conté" na página 512, "Crayon" na página 512, "Cubista" na página 513, "Salpico" na página 513, "Impressionista" na página 513, "Faca da paleta" na página 514, "Pastéis" na página 514, "Caneta e tinta" na página 515, "Pontilhista" na página 515, "Raspagem" na página 515, "Bloco de esboço" na página 516, "Aquarela" na página 516, "Marcador d'água" na página 517 e "Papel ondulado" na página 517.
Desfocagem	Objetos de vetor e bitmap	Permite desfocar uma imagem para simular movimento, pontilhado ou alterações graduais. Os efeitos incluem "Ajustar desfocagem" na página 517, "Suavização direcional" na página 518, "Enevoar" na página 518, "Desfocagem gaussiana" na página 519, "Remoção de pontilhados" na página 519, "Passa-baixa" na página 520, "Desfocagem de movimento" na página 520, "Desfocagem radial" na página 521, "Desfocagem Bokeh (Corel PHOTO-PAINT)" na página 521, "Desfocagem inteligente" na página 521, "Suavizar" na página 522, "Atenuar" na página 522 e "Zoom" na página 523.
Câmera	Objetos de vetor e bitmap	Permite simular efeitos produzidos por várias lentes de câmera. Os efeitos incluem "Colorir" na página 523, "Difuso" na página 524, "Brilho na lente" na página 524, "Efeitos de iluminação" na página 525, "Filtro de foto" na página 525, "Tonalização sépia" na página 525, "Filtro puntiforme" na página 526 e "Máquina do tempo" na página 526, que permite voltar sua imagem no tempo para recriar alguns estilos fotográficos populares do passado.
Transformação de cor	Objetos de vetor e bitmap	Permite criar ilusões fotográficas com redução e substituições de cor. Os efeitos incluem "Planos de bits" na página 527,

Categoria	Aplicar a	Descrição
		"Meio-tom" na página 527, "Psicodélico" na página 528 e "Solarizar" na página 528.
Contorno	Objetos de vetor e bitmap	Permite destacar e acentuar as bordas de uma imagem. Os efeitos incluem "Detectar borda" na página 529, "Localizar bordas" na página 529, "Rastrear contorno" na página 530 e "Equalização local" na página 530.
Correção	Objetos de bitmap	Permitem remover pequenas imperfeições e aguçar imagens. Os efeitos incluem "Remover marcas de poeira e riscos de bitmaps" na página 798 e "Aguçar imagens" na página 798.
Criativo	Objetos de vetor e bitmap	Permite aplicar diversas texturas e formas a uma imagem. Os efeitos incluem "Estilo de arte" na página 531, "Cristalizar" na página 533, "Tecido" na página 533, "Quadro" na página 534, "Bloco de vidro" na página 534, "Mosaico" na página 534, "Dispersão" na página 535, "Vidro esfumaçado" na página 535, "Vitral" na página 536, "Vinheta" na página 536 e "Vórtice" na página 536.
Personalizar	Objetos de vetor e bitmap	Permite aplicar uma ampla variedade de efeitos à sua imagem. Por exemplo, é possível adicionar textura e padrões a uma imagem (Efeito mapa de relevo). Os efeitos incluem "Passa-banda" na página 537, "Mapa de lombadas" na página 537 e "Definido pelo usuário" na página 538.
Distorcer	Objetos de vetor e bitmap	Permite distorcer superfícies da imagem. Os efeitos incluem "Blocos" na página 538, "Deslocar" na página 539,"Textura de malha" na página 539 "Deslocamento" na página 540, "Colocar em pixels" na página 540, "Ondulação" na página 541, "Manchar" na página 541, "Espiralado" na página 541, "Ladrilho" na página 542, "Tinta úmida" na página 542, "Rodamoinho" na página 543 e "Vento" na página 543.

Categoria	Aplicar a	Descrição
Ruído	Objetos de vetor e bitmap	Permite modificar a granulosidade de uma imagem. Os efeitos incluem "Ajustar ruído" na página 545, "Adicionar ruído" na página 543, "Ruído estéreo 3D" na página 544, "Máximo" na página 544, "Média" na página 545, "Mínimo" na página 545, "Remover moiré" na página 546 e "Remover ruído" na página 546.
Aguçar	Objetos de vetor e bitmap	Permite adicionar um efeito de nitidez para focar e aprimorar as bordas. Os efeitos incluem "Desfocagem com ajuste" na página 547, "Aguçamento direcional" na página 547, "Passa-alta" na página 547, "Aguçar" na página 548 e "Desfocar máscara" na página 548.
Textura	Objetos de vetor e bitmap	Permite adicionar textura a uma imagem simulando uma variedade de superfícies, como paralelepípedo, pele de elefante, plástico e escultura em relevo. Os efeitos incluem "Parede de tijolos" na página 549, "Bolhas" na página 549, "Tela" na página 549, "Calçamento" na página 550, "Pele de elefante" na página 550, "Gravação" na página 551, "Plástico" na página 551, "Parede rebocada" na página 551, "Escultura em relevo" na página 552, "Porta de tela" na página 552, "Pedra" na página 553 e "Pintura base" na página 553.
Transformar	Objetos de bitmap	Permite transformar a cor e o tom de uma imagem. Os efeitos incluem Desentrelaçar, Inverter cores e Posterizar. Para obter mais informações, consulte "Transformar cores e tons" na página 816.
Plug-ins	Objetos de vetor e bitmap	Permitem usar efeitos de um filtro de terceiros a bitmaps no CorelDRAW. Um plug-in instalado aparece na parte inferior do menu **Bitmaps**.

Para procurar os efeitos de bitmap disponíveis no aplicativo, consulte "Categorias de efeitos especiais" na página 507.

Para obter mais informações sobre como trabalhar com efeitos de bitmap, consulte "Aplicar efeitos de bitmap" na página 500.

Efeitos vetoriais

Existem dois tipos de efeitos vetoriais: efeitos, como chanfros, misturas, contornos e extrusões, que podem ser aplicados apenas a objetos vetoriais; e efeitos, como envelopes, sombreamentos, sombras internas, sombras de blocos, lentes, perspectiva e mosaicos, que podem ser aplicados aos objetos de vetor e bitmap.



Um efeito de vetor (sombreamento) é aplicado a um bitmap (à esquerda) e a um objeto de vetor (à direita).

A tabela a seguir fornece uma referência rápida dos efeitos vetoriais.

Efeito	Aplicar a	Descrição
Chanfrado	Objetos vetoriais	Permite adicionar profundidade 3D a um objeto gráfico ou de texto, fazendo com que suas bordas pareçam inclinadas (corte em ângulo) Para obter mais informações, consulte "Criar efeitos de chanfradura" na página 580.
Mistura	Objetos vetoriais	Permite criar uma progressão na forma e no tamanho de um objeto para outro. As misturas são usadas frequentemente para criar sombreamentos realísticos e destaques em objetos. Para obter mais informações, consulte "Misturar objetos" na página 592.
Sombra de bloqueio	Objetos de vetor e bitmap	Permite adicionar sombras sólidas a objetos e texto Para obter mais informações, consulte "Adicionar sombras de bloqueio" na página 588.
Contorno	Objetos vetoriais	Permite criar efeitos 3D e contornos cortáveis para saída em dispositivos como

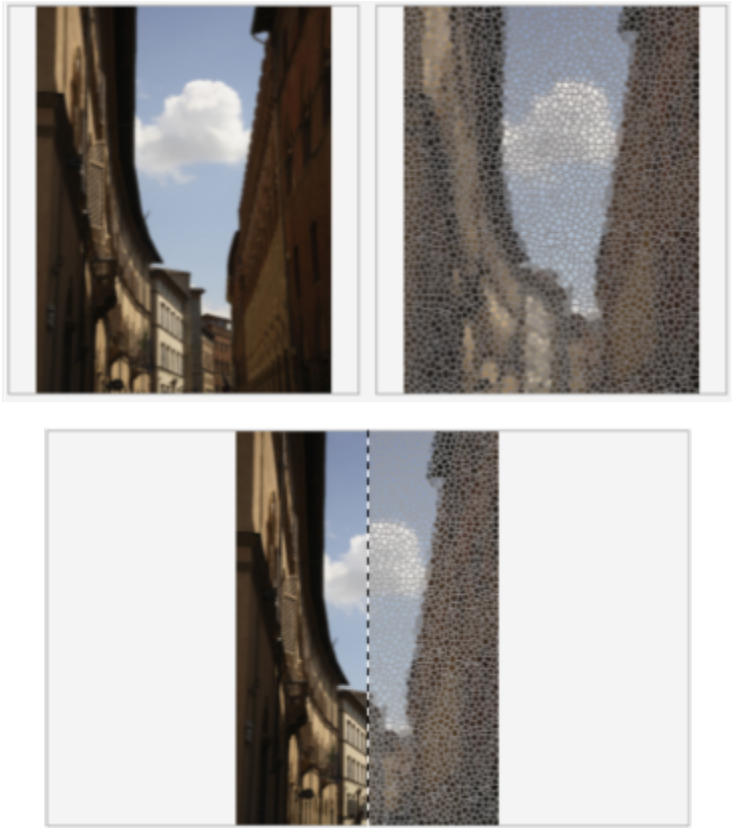
Efeito	Aplicar a	Descrição
		plotadoras, máquinas de gravação e cortadores de vinil Para obter mais informações, consulte "Contornar objetos" na página 569.
Sombreamento e sombra interna	Objetos de vetor e bitmap	Permite adicionar sombras sólidas a objetos e texto Para obter mais informações, consulte "Adicionar sombreamentos e sombras internas" na página 583.
Envelope	Objetos de vetor e bitmap	Permite moldar objetos Para obter mais informações, consulte "Modelar objetos usando envelopes" na página 255.
Extrusão	Objetos vetoriais	Permite fazer com que os objetos apareçam tridimensionais Para obter mais informações, consulte "Criar extrusões" na página 576.
Impacto	n/a	Permite adicionar perspectiva ou focalizar um elemento de design Para obter mais informações, consulte "Efeitos de impacto" na página 599.
Lente	Objetos de vetor e bitmap	Permite alterar a aparência de uma área de objeto abaixo da lente, não as propriedades e atributos reais dos objetos Para obter mais informações, consulte "Aplicar lentes" na página 557.
Perspectiva	Objetos de vetor e bitmap	Permite criar a ilusão de distância e profundidade Para obter mais informações, consulte "Aplicar perspectiva" na página 573.
PhotoCocktail™	Objetos de vetor e bitmap	Permite transformar suas fotos e arte vetorial em mosaicos compostos por imagens Para obter mais informações, consulte "Mosaicos em bitmap (efeito PhotoCocktail)" na página 565.

Efeito	Aplicar a	Descrição
Pointillizer™	Objetos de vetor e bitmap	Permite criar mosaicos vetoriais a partir de objetos vetoriais ou de bitmap Para obter mais informações, consulte "Mosaicos vetoriais (efeito Pointillizer)" na página 561.

Aplicar efeitos de bitmap

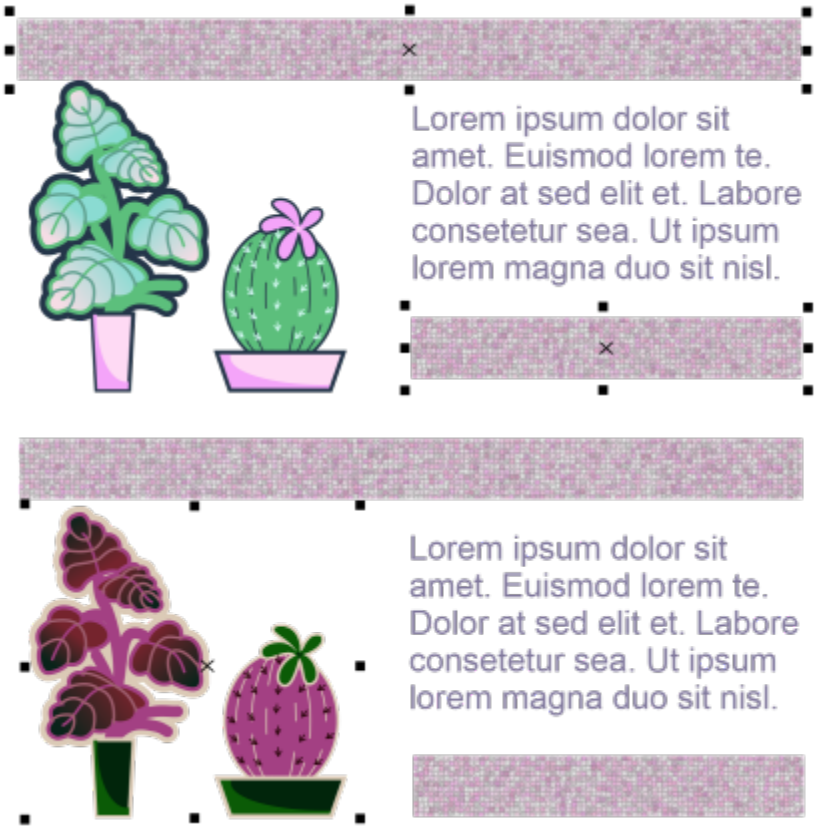
Você pode escolher efeitos de bitmap usando os menus **Efeitos** e a guia **FX** do inspetor **Propriedades**. Para procurar efeitos que estão disponíveis no aplicativo, consulte "Categorias de efeitos especiais" na página 507.

Antes de aplicar um efeito, você pode personalizá-lo. O aplicativo mostra uma prévia da imagem na janela do desenho conforme você modifica as configurações do efeito.



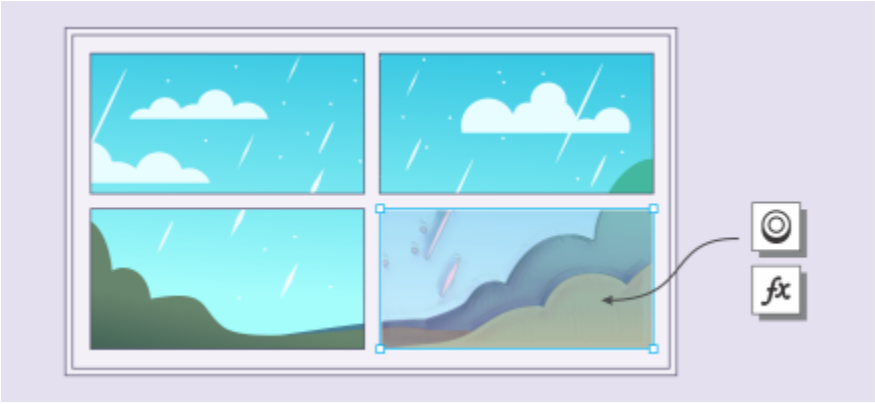
As visualizações antes e depois das visualizações completas (superior) e divididas (inferior) são particularmente úteis para acompanhar as edições e entender como configurações diferentes afetam a imagem.

Você pode aplicar um efeito de bitmap a um ou mais objetos, um grupo de objetos ou uma área de imagem.



Um efeito de bitmap é aplicado a dois objetos selecionados (em cima) e a um grupo de objetos (em baixo).

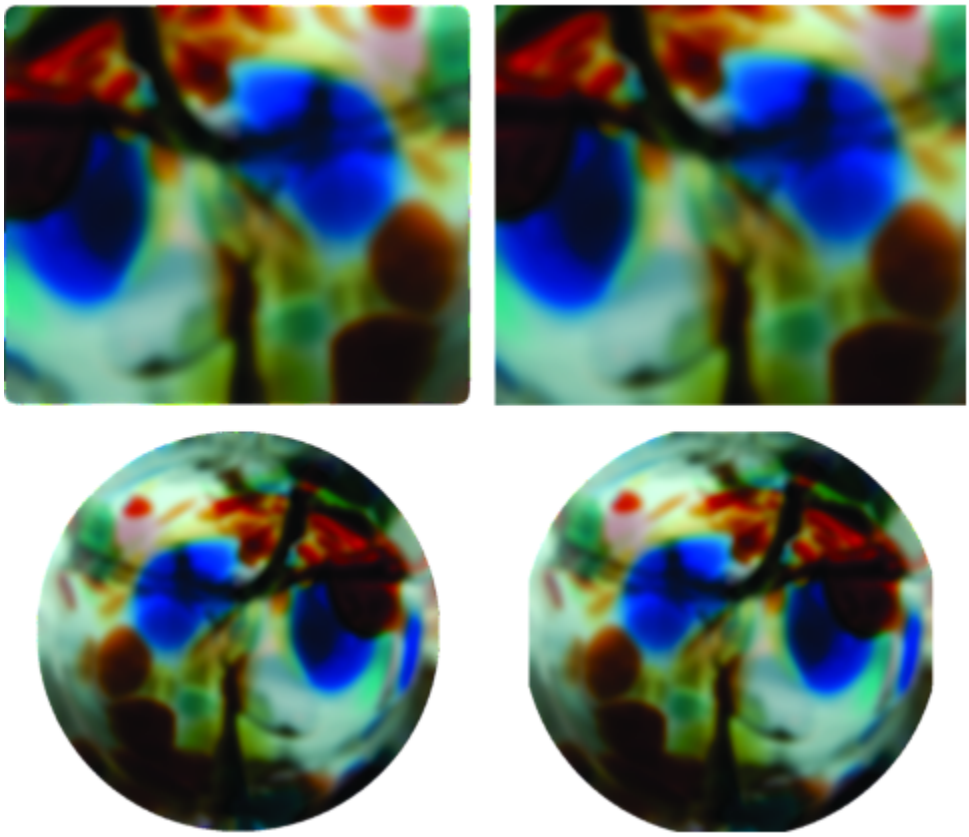
Para aplicar um efeito de bitmap a uma área da imagem, escolha uma ferramenta de desenho, desenhe uma forma fechada para selecionar a área desejada, converta a forma em uma lente e aplique um efeito à lente. Para obter mais informações sobre o uso de lentes, consulte "Lentes" na página 557.



Um efeito de bitmap é aplicado a uma área da imagem. A lente define os limites da área da imagem na qual o efeito é aplicado e protege a área do efeito.

Depois de aplicar um efeito de bitmap, ele aparece do inspetor **Propriedades**. A guia **FX** do inspetor **Propriedades** é o hub para edição não destrutiva, permitindo ajustes rápidos e experimentação ilimitada. Você pode mostrar e ocultar efeitos especiais, editar efeitos aplicados e aplicar vários efeitos especiais ao mesmo objeto. Além disso, você pode alterar a ordem dos efeitos especiais aplicados e excluir um efeito especial. Os efeitos são cumulativos; sempre que você aplica um efeito, ele é empilhado em cima do efeito anterior. Na guia **FX**, os efeitos aparecem na ordem em que você os aplica, com o efeito adicionado mais recentemente no topo da lista. Você também pode achatar os efeitos para aplicar as alterações permanentemente.

Quando você aplica um efeito de bitmap a um bitmap, CorelDRAW adiciona automaticamente uma borda ao redor do bitmap de modo que o efeito compreenda toda a imagem. Desabilitar a opção de inflar automaticamente corta o efeito nas bordas da imagem. Por exemplo, se você aplicar o efeito Desfocagem Gaussiana a um retângulo, os cantos serão cortados.



Desfocagem Gaussiana Desfocagem gaussianos com Inflar automaticamente (esquerda); Desfocagem Gaussiana sem Inflar automaticamente (direita)

Se você quiser usar uma borda de tamanho personalizado, desative a inflação automática e especifique manualmente as dimensões do bitmap inflado.

CorelDRAW permite rastrear, gravar e automatizar operações de efeitos especiais. Para obter mais informações, consulte "Usar scripts para automatizar tarefas" na página 975.

Adicionar filtros plug-in ao CorelDRAW fornece recursos e efeitos adicionais que você utiliza para editar imagens. Você pode adicionar filtros plug-in e removê-los quando não precisar mais deles.

Para aplicar um efeito de bitmap a um objeto

1 Selecione um objeto de vetor ou bitmap.

2 Clique em **Efeitos**, escolha uma categoria de efeito e clique em efeito.

3 Ajuste todas as configurações na guia **FX** em **Propriedades** inspetor.

Alguns efeitos suportam apenas imagens RGB. Se uma imagem estiver em um modo de cor que não é suportado, o aplicativo converterá a imagem no modo RGB (24 bits).

Para procurar os efeitos de bitmap disponíveis no aplicativo, consulte "Categorias de efeitos especiais" na página 507.

Por padrão, conforme você modifica as configurações de efeito, o aplicativo mostra uma representação da imagem ajustada na janela de desenho.

Você pode copiar efeitos aplicados a um objeto. Para obter mais informações, consulte "Para copiar efeitos de um objeto para outro" na página 339.

Você pode alterar a visibilidade dos efeitos aplicados a um objeto. Para obter mais informações, consulte "Para trabalhar com efeitos de bitmap" na página 503.

Você também pode aplicar um efeito a um objeto selecionado, seguindo um destes procedimentos:

- Clique na guia **FX** no inspetor **Propriedades** (**Janela** ▸ **Inspetores** ▸ **Propriedades**), clique no botão **Adicionar efeito** , escolha uma categoria de efeito e clique em um efeito.
- Clique no botão **Adicionar efeito** no inspetor **Objetos** (**Janela** ▸ **Inspetores** ▸ **Objetos**), escolha uma categoria de efeito e clique em um efeito.

Para aplicar um efeito de bitmap a uma área da imagem

1. Na caixa de ferramentas, clique em uma ferramenta de desenho, retângulo ou elipse.
2. Na janela do documento, desenhe uma forma fechada para selecionar uma área.
3. Clique em **Efeitos** ▸ **Lentes**, e escolha **Efeitos bitmap** na caixa de listagem no inspetor **Lentes**.
4. Clique em **Efeitos**, escolha uma categoria de efeito e clique em efeito.
   O efeito é aplicado ao conteúdo em todas as camadas que estão abaixo da lente.

Você pode ajustar a forma de uma lente usando qualquer uma das ferramentas **Editar forma** e **Curva**. Para obter mais informações sobre como moldar objetos, consulte "Modelar objetos" na página 223.

Emplume as bordas de uma lente para que ela se misture perfeitamente à sua composição. Para obter mais informações sobre difusão, consulte "Enevoar bordas de objetos" na página 330.

Você pode aplicar vários efeitos a uma lente. Clique no botão **Adicionar efeito** na guia **FX** no inspetor **Propriedades**, e escolha um efeito no menu. Repita esta etapa para cada efeito que você deseja adicionar. Na guia **FX**, os efeitos aparecem na ordem em que você os aplica, com o efeito adicionado mais recentemente no topo da lista.

Por padrão, cada novo objeto que você cria com uma ferramenta de desenho, retângulo ou elipse tem um contorno preto. Você pode remover o contorno se não precisar dele. Para obter mais informações, consulte "Para remover o contorno de um objeto" na página 166.

Quando você converte um objeto de vetor em uma lente, um ícone de lente é exibido do inspetor **Objetos** à direita do objeto.

Para trabalhar com efeitos de bitmap

1. Selecione um objeto de vetor ou bitmap que tenha um efeito de bitmap aplicado.
2. Abra o inspetor **Propriedades** (**Janela** ▸ **Inspetores** ▸ **Propriedades**), clique na guia **FX**, e execute uma tarefa da seguinte tabela.

Para	Faça o seguinte
Mostre ou oculte um efeito	Clique no ícone **Mostrar/Ocultar** para o efeito que deseja mostrar ou ocultar.
Aplicar efeitos adicionais	Clique no botão **Adicionar efeito** e selecione um efeito do menu.
Alterar a ordem dos efeitos aplicados	Clique em um efeito e arraste-o para uma nova posição na lista. Quando você altera a ordem dos efeitos aplicados, a posição dos controles de efeito na guia **FX** do Inspetor de encaixe **Propriedades** muda para refletir a nova ordem dos efeitos aplicados na lista.
Excluir um efeito	Selecione um efeito e clique no botão **Excluir**.



Clique no ícone **Mostrar/Ocultar** na guia **FX** do inspetor **Propriedades** altera a visibilidade de efeitos individuais, enquanto clicar no ícone **Mostrar/Ocultar efeitos** do inspetor **Objetos** altera a visibilidade de todos os efeitos aplicados a um objeto e substitui as configurações de visibilidade dos efeitos individuais que você pode ter definido na guia **FX** do inspetor **Propriedades**.



Você também pode mostrar ou ocultar um efeito ativando ou desativando a caixa de seleção **Mostrar efeito** à direita do botão **Redefinir**.

Você também pode ocultar e mostrar efeitos clicando no ícone de alternância **Mostrar/Ocultar efeitos** do inspetor **Objetos** (**Janela** ▸ **Inspetores** ▸ **Objetos**). Para ocultar ou mostrar os efeitos de vários objetos, selecione os objetos e clique no ícone de alternância **Mostrar/Ocultar efeitos**.

Para achatar efeitos

- Clique em **Efeitos** ▸ **Efeitos de achatamento**.

Para inflar um bitmap manualmente

1. Selecione um bitmap.
2. Clique em **Bitmaps** ▸ **Inflar bitmap** ▸ **Inflar bitmap manualmente**.
3. 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 proporcionalmente o bitmap, ative a caixa de seleção **Manter proporção**.



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

Para escolher definições padrão de inflação de bitmap

1. Clique em **Layout** ▸ **Documento Preferências**.
2. Clicar em **Geral**.
3. Ative ou desative a caixa de seleção **Inflação automática de bitmaps para efeitos**.

Para adicionar um filtro plug-in

1. Clicar no menu **CorelDRAW** ▸ **Preferências** ▸ **CorelDRAW**.
2. Clicar em **Plug-ins**.
3. Clique em **Adicionar**.
4. Escolha uma pasta que contém um plug-in.
5. Reinicie o aplicativo.

   O plug-in aparece no menu **Bitmaps** ▸ **Plug-ins**.



Para remover um filtro plug-in, clique em uma pasta de plug-in na lista **Pastas de plug-in** e clique em **Remover**.

Categorias de efeitos especiais

Neste capítulo, você encontrará descrições dos efeitos especiais que estão disponíveis no aplicativo, bem como imagens de amostra que ilustram cada efeito. Os efeitos especiais são organizados nas seguintes categorias:

- "3-D" (página 507)
- "Pinceladas artísticas" (página 511)
- "Desfocagem" (página 517)
- "Câmera" (página 523)
- "Transformação de cor" (página 527)
- "Contorno" (página 529)
- "Correção" (página 530)
- "Criativo" (página 531)
- "Personalizar" (página 537)
- "Distorcer" (página 538)
- "Ruído" (página 543)
- "Aguçar" (página 547)
- "Textura" (página 549)
- "Transformar" (página 553)

Para obter informações sobre aplicação de efeitos especiais, consulte "Efeitos vetoriais e de bitmap" na página 493.

3-D

Você aplica efeitos especiais tridimensionais a uma imagem para criar a ilusão de profundidade.

Rotação 3D

O efeito **Rotação 3D** (**Efeitos** ▸ **Efeitos 3D** ▸ **Rotação 3D**) permite girar uma imagem ajustando um modelo interativo tridimensional. Clique e arraste o modelo tridimensional interativo na área **Girar 3D** na guia **FX** no inspetor de encaixes **Propriedades** para ajustar e posicionar a imagem. Marque a caixa de seleção **Melhor ajuste** para garantir que a imagem permaneça dentro dos limites da janela da imagem.



Original



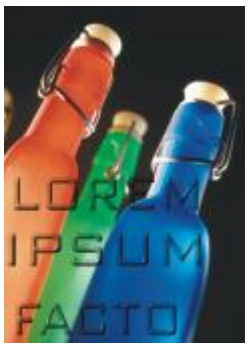
Rotação 3D

Efeito Chanfradura (Corel PHOTO-PAINT)

O efeito **Chanfradura** (**Efeitos** ▸ **Efeitos 3D** ▸ **Efeito Chanfradura**) permite criar a aparência de uma superfície elevada,.



Original



Chanfrado

Cilindro

O efeito **Cilindro** (**Efeitos** ▸ **Efeitos 3D** ▸ **Cilindro**) forma uma imagem em um cilindro.



Original



Cilindro

Relevo

O efeito **Relevo** (**Efeitos** ▸ **Efeitos 3D** ▸ **Relevo**)transforma a imagem em um relevo, com detalhes aparecendo como sulcos e protuberâncias em uma superfície plana. Você pode controlar a cor ou a profundidade do relevo, bem como a direção da fonte de luz. O

efeito funciona melhor em imagens com contraste de médio a alto. **Profundidade** define a profundidade dos sulcos e recuos no relevo. **Nível** define a intensidade do efeito. O botão **Direção** permite especificar a direção da fonte de luz. **Cor original** eleva a imagem usando suas cores originais. **Cinza** eleva a imagem em cinza com realces moderados, em relevo. **Preto** eleva a imagem em preto com alto contraste e realces em relevo. **Outros** elava a imagem usando uma cor que você escolher entre o seletor de cores **Outras**.



Original



Relevo

Vidro (Corel PHOTO-PAINT)

O efeito **Vidro** coloca uma superfície tridimensional tipo vidro sobre uma área editável. Você pode especificar a largura do relevo, a área que é inclinada para produzir o efeito tridimensional, a agudeza das bordas do relevo e o ângulo de incidência da luz sobre as bordas. Você pode também especificar o brilho, a direção e o ângulo da luz que incide sobre a chanfradura. O efeito **Vidro** permite aplicar estilos predefinidos e criar estilos predefinidos personalizados.



Original



Vidro

Enrolar página

O efeito **Enrolar página** (**Efeitos** ▸ **Efeitos 3D** ▸ **Enrolar página**) faz um dos cantos de uma imagem se enrolar em si mesmo. Você pode especificar um canto e definir a orientação, a transparência e o tamanho do enrolamento. Você também pode escolher uma cor para o enrolamento e para o fundo exposto quando a imagem é enrolada para fora do papel. Clique em uma miniatura para especificar a posição da página enrolada. Escolha uma direção vertical ou horizontal para a página enrolada. A opção **Opaco** cria uma rolagem usando uma cor sólida, a opção **Transparente** exibe a imagem subjacente por meio da rolagem. O seletor de cores **Enrolar** permite que você escolha a cor da rolagem. Com o seleto de cores **Fundo**, você escolhe uma cor para o fundo exposto quando a imagem é enrolada para fora do papel. Os controles deslizantes **Largura%** e **Altura%** permitem que você defina o tamanho da rolagem.



Original



Enrolar página

Dilatar/Encolher

O efeito **Dilatar/Encolher** (**Efeitos** ▸ **Efeitos 3D** ▸ **Dilatar/Encolher**) deforma uma imagem dilatando-a em sua direção ou encolhendo-a para longe de você. Posiciona-se o efeito, definindo um ponto central.



Original



Dilatar/Encolher

Esfera

O efeito **Esfera** (**Efeitos** ▸ **Efeitos 3D** ▸ **Esfera**) deforma uma imagem em torno da parte interna ou externa de uma esfera. Você pode definir um ponto central ao redor do qual uma imagem é circundada e controlar o circundamento. Valores positivos expandem os pixels centrais em direção às bordas de uma imagem, resultando em uma forma convexa. Valores negativos comprimem os pixels na direção do centro de uma imagem, resultando em uma forma côncava.



Original



Esfera

Ressalto (Corel PHOTO-PAINT)

O efeito **Ressalto** (**Efeitos** ▸ **Efeitos 3D** ▸ **Ressalto**) eleva a área da imagem que fica ao longo das bordas de uma máscara. Você pode especificar a largura, a altura e a suavidade da borda elevada, além do brilho, nitidez, direção e ângulo das fontes de luz. O efeito **Ressalto** permite aplicar estilos predefinidos e criar estilos predefinidos personalizados.



Original



Ressalto

Ziguezague

O efeito **Ziguezague** (**Efeitos** ▸ **Efeitos 3D** ▸ **Ziguezague**) cria ondas de linhas retas e ângulos que torcem a imagem para fora a partir de um ponto central ajustável. Você pode escolher o tipo de ondas e especificar sua quantidade e intensidade.



Original



Ziguezague

Pinceladas artísticas

Os efeitos especiais de pinceladas artísticas dão às imagens uma aparência de pintura à mão. Você utiliza esses efeitos para transformar suas imagens em desenhos pastéis, pinturas com esponja e aquarelas, ou para criar fundos texturizados.

Carvão

O efeito **Carvão** (**Efeitos** ▸ **Pinceladas artísticas** ▸ **Carvão**) faz com que a imagem tenha a aparência de um desenho preto e branco a carvão.



Original



Carvão

Crayon Conté

O efeito **Crayon Conté** (**Efeitos** ▸ **Pinceladas artísticas** ▸ **Crayon Conté**) simula texturas produzidas com um crayon conté. Você pode selecionar várias cores e definir a pressão do crayon e a granulosidade da textura.



Original



Crayon Conté

Crayon

O efeito **Crayon** (**Efeitos** ▸ **Pinceladas artísticas** ▸ **Carvão**) faz com que a imagem tenha a aparência de um desenho em giz de cera. Você pode especificar a pressão do crayon e criar contornos escuros em torno dos elementos na imagem.



Original



Crayon

Cubista

O efeito **Cubista** (**Efeitos** ▸ **Pinceladas artísticas** ▸ **Cubista**) agrupa pixels de coloração semelhante em quadrados para produzir uma imagem que lembra uma pintura cubista. Você pode especificar o tamanho do quadrado, a quantidade de luz e a cor do papel.



Original



Cubista

Salpico

O efeito **Salpico** (**Efeitos** ▸ **Pinceladas artísticas** ▸ **Salpico**) faz com que os pixels da imagem pareçam salpicos de tinta. Você pode escolher a partir de uma variedade de pinceladas e especificar o tamanho da pincelada.



Original



Salpico

Impressionista

O efeito **Impressionista** (**Efeitos** ▸ **Pinceladas artísticas** ▸ **Impressionista**) faz com que a imagem tenha a aparência de uma pintura impressionista. Você pode personalizar os salpicos de cores ou as pinceladas e especificar a quantidade de luz na imagem.



Original



Impressionista

Faca da paleta

O efeito **Faca da paleta** (**Efeitos** ▸ **Pinceladas artísticas** ▸ **Faca da paleta**) cria a impressão de que a imagem foi criada espalhando tinta na tela com uma faca de paleta. Você pode especificar a quantidade de manchas e o tamanho e a direção das pinceladas.



Original



Faca da paleta

Pastéis

O efeito **Pastéis** (**Efeitos** ▸ **Pinceladas artísticas** ▸ **Pastéis**) faz com que a imagem tenha a aparência de um desenho em tom pastel. Você pode especificar a variação de cor e tamanho das pinceladas.



Original



Pastéis

Caneta e tinta

O efeito **Caneta e tinta** (**Efeitos** ▸ **Pinceladas artísticas** ▸ **Caneta e tinta**) faz com que uma imagem tenha a aparência de um desenho com caneta e tinta, criado com a técnica de hachuramento ou pontilhamento.



Original



Caneta e tinta

Pontilhista

O efeito **Pontilhista** (**Efeitos** ▸ **Pinceladas artísticas** ▸ **Pontilhista**) analisa as cores principais de uma imagem e as converte em pequenos pontos. Você pode especificar o tamanho dos pontos e a quantidade de luz na imagem.



Original



Pontilhista

Raspagem

O efeito **Raspagem** (**Efeitos** ▸ **Pinceladas artísticas** ▸ **Raspagem**) raspa a superfície preta para revelar o branco ou outra cor, fazendo com que a imagem se pareça com um desenho esboçado. Você pode especificar a densidade da tinta e o tamanho da pincelada.



Original



Raspagem

Bloco de esboço

O efeito **Bloco de esboço** (**Efeitos** ▸ **Pinceladas artísticas** ▸ **Bloco de esboço**) faz com que a imagem tenha a aparência de um desenho esboçado a lápis.



Original



Bloco de esboço

Aquarela

O efeito **Aquarela** (**Efeitos** ▸ **Pinceladas artísticas** ▸ **Aquarela**) faz com que a imagem tenha a aparência de uma pintura com aquarela. Você pode especificar o tamanho do pincel, o nível de granulação e o brilho da imagem. Você pode também controlar a intensidade das cores e determinar o grau no qual as cores se misturam.



Original



Aquarela

Marcador d'água

O efeito **Marcador d'água** efeito (**Efeitos** ▸ **Pinceladas artísticas** ▸ **Marcador d'água**) faz com que a imagem pareça um esboço abstrato criado com marcadores de cor. Você pode alterar as pinceladas selecionando diferentes modos de pintura. Você também pode especificar a variação de cor e tamanho das pinceladas.



Original



Marcador d'água

Papel ondulado

O efeito **Papel ondulado** (**Efeitos** ▸ **Pinceladas artísticas** ▸ **Papel ondulado**) faz uma imagem parecer uma pintura criada sobre papel texturizado ondulado. Você pode criar uma pintura em preto e branco ou preservar a cor original da imagem.



Original



Papel ondulado

Desfocagem

Os efeitos especiais de desfocagem alteram os pixels de uma imagem para atenuá-los, suavizar suas bordas, misturá-los ou criar efeitos de movimento.

Ajustar desfocagem

O efeito **Ajustar desfocagem** (**Efeitos** ▸ **Desfocagem** ▸ **Ajustar desfocagem**) permite aplicar à imagem um dos quatro efeitos de desfocagem, que são representados por miniaturas, a uma imagem. É possível ajustar o efeito de desfocagem e visualizar a imagem com o foco mais suave ou mais aguçado enquanto você a edita. O filtro **Ajustar desfocagem** permite melhorar a qualidade da imagem ou criar interessantes efeitos visuais.



Original



Ajustar desfocagem

Suavização direcional

O efeito **Suavização direcional** (**Efeitos** ▸ **Desfocagem** ▸ **Suavização direcional**) suaviza as regiões de alteração gradual em uma imagem enquanto preserva os detalhes da borda e a textura. Você pode utilizar esse filtro para desfocar de maneira sutil as bordas e superfícies de imagens sem distorcer o foco.



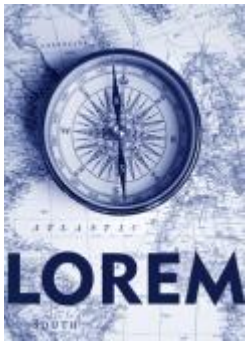
Original



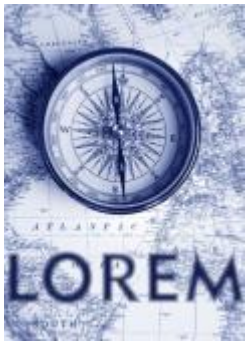
Suavização direcional

Enevoar

O efeito **Enevoar** (**Efeitos** ▸ **Desfocagem** ▸ **Enevoar**) aumenta gradualmente a transparência ao longo das bordas dos objetos, fazendo com que os objetos se misturem perfeitamente ao fundo. Você pode especificar a largura da seção enevoada do objeto e o gradiente de transparência que deseja utilizar. A transparência da borda pode mudar em incrementos uniformes do início ao final da seção do enevoamento (bordas **Lineares**) ou em pequenos incrementos no início da borda do enevoamento, em incrementos de transparência maiores no meio e em pequenos incrementos de transparência no final (bordas **Curvas**).



Original



Enevoar

Desfocagem gaussiana

O efeito **Desfocagem gaussiana** (**Efeitos** ▸ **Desfocagem** ▸ **Desfocagem gaussiana**) produz um efeito nublado, desfocando uma imagem de acordo com uma distribuição gaussiana, que distribui as informações de pixel para fora usando curvas em forma de sino. O efeito pode melhorar a qualidade de bitmaps com bordas agudas. Mova o controle deslizante **Raio** para ajustar a intensidade do efeito. O efeito **Desfocagem gaussiana** tem suporte para todos os modos de cor, exceto as cores da paleta e preto e branco.



Original



Desfocagem gaussiana

Remoção de pontilhados

O efeito **Remoção de pontilhados** (**Efeitos** ▸ **Desfocagem** ▸ **Remoção de pontilhados**) espalha cores em uma imagem, criando um efeito de desfocagem suave com um mínimo de distorção. É mais eficaz para remover as bordas pontilhadas que podem aparecer em uma linha artística ou em imagens de alto contraste. O efeito **Remoção de pontilhados** também é um tipo de lente predefinido.



Original



Remoção de pontilhados

Passa-baixa

O efeito **Passa-baixa** (**Efeitos** ▸ **Desfocagem** ▸ **Passa-baixa**) remove as bordas aguçadas e detalhes de uma imagem, deixando degradês suaves e áreas de baixa frequência. Quanto maior as configurações especificadas mais detalhes da imagem são apagadas.



Original



Passa-baixa

Desfocagem de movimento

O efeito **Desfocagem de movimento** (**Efeitos** ▸ **Desfocagem** ▸ **Desfocagem de movimento**) cria a ilusão de movimento em uma imagem. É possível especificar a direção do movimento.



Original



Desfocagem de movimento

Desfocagem radial

O efeito **Desfocagem radial** (**Efeitos** ▸ **Desfocagem** ▸ **Desfocagem radial**) cria um efeito de desfocagem em uma imagem, que gira ou se irradia de um ponto central especificado para fora.



Original



Desfocagem radial

Desfocagem Bokeh (Corel PHOTO-PAINT)

O efeito **Desfocagem Bokeh** (**Efeitos** ▸ **Desfocagem** ▸ **Desfocagem Bokeh**) permite controlar a quantidade de desfocagem aplicada do lado de fora de uma área editável e ajustar a transição entre a área em foco e a área desfocada. Para obter mais informações, consulte Corel PHOTO-PAINT Ajuda.



Original



Desfocagem Bokeh

Desfocagem inteligente

O efeito **Desfocagem inteligente** (**Efeitos** ▸ **Desfocagem** ▸ **Desfocagem inteligente**) remove artefatos indesejados e ruídos das imagens.



Original



Desfocagem inteligente

Suavizar

O efeito **Suavizar** (**Efeitos** ▸ **Desfocagem** ▸ **Suavizar**) atenua as diferenças entre pixels adjacentes para suavizar a imagem sem perda de detalhes. É especialmente útil na remoção da simulação que é criada na conversão de uma imagem do modo de cores da paleta para o modo de cor RGB. O efeito **Suavizar** produz um efeito mais pronunciado do que o efeito **Atenuar**. O efeito **Suavizar** também é um tipo de lente predefinida.



Original



Suavizar

Atenuar

O efeito **Atenuar** (**Efeitos** ▸ **Desfocagem** ▸ **Atenuar**) suaviza e atenua as bordas abruptas da imagem sem perder detalhes importantes dela. A diferença entre os efeitos **Suavizar** e **Atenuar** é sutil, mas aparente quando as imagens são visualizadas em alta resolução. O efeito **Atenuar** também é um tipo de lente predefinido.



Original



Atenuar

Zoom

O efeito **Zoom** (**Efeitos** ▸ **Desfocagem** ▸ **Zoom**) desfoca os pixels da imagem de um ponto central para fora. Os pixels mais próximos ao ponto central são os menos desfocados.



Original



Zoom

Câmera

Os efeitos especiais de câmera permitem simular os efeitos produzidos pelos filtros de máquinas fotográficas, como os filtros puntiforme e difuso. Você pode também adicionar efeitos de iluminação, como o brilho solar ou pontos de luz.

Colorir

O efeito **Colorir** (**Efeitos** ▸ **Câmera** ▸ **Colorir**) permite substituir todas as cores em uma imagem com uma única cor (ou matiz) para criar uma imagem de dois tons. Você pode, então, ajustar a saturação ou vivacidade da cor. Uma cor com 100% de saturação não contém branco. Uma cor com 0% de saturação corresponde a um tom de cinza. Com esse efeito, você pode criar várias imagens com de uma única cor. Por exemplo, um matiz castanho pode criar um efeito sépia, simulando a cor de fotografias antigas.



Original



Colorir

Difuso

O efeito **Difuso** (**Efeitos** ▸ **Câmera** ▸ **Difuso**) suaviza a imagem, distribuindo os pixels para preencher os espaços em branco e remover o ruído. O resultado simula o foco suave de um filtro de difusão de um fotógrafo. Esse efeito pode ser suavizado ou desfocado.



Original



Difuso

Brilho na lente

O efeito **Brilho na lente** (**Efeitos** ▸ **Câmera** ▸ **Brilho na lente**) produz anéis de luz na imagem RGB, simulando o brilho que aparece em uma fotografia quando a máquina fotográfica é direcionada para uma luz brilhante direta.



Original



Brilho na lente

Efeitos de iluminação

O efeito **Efeitos de iluminação** (**Efeitos** ▸ **Câmera** ▸ **Efeitos de iluminação**) permite adicionar fontes de luz a uma imagem RGB ou em tons de cinza para criar a ilusão de pontos de luz, holofotes ou luz solar. Também é possível aplicar uma textura para criar relevos. Você pode utilizar um estilo de textura ou de luz predefinido ou personalizar um estilo predefinido e salvá-lo na lista de predefinições.



Original



Efeitos de iluminação

Filtro de foto

O efeito **Filtro de foto** (**Efeitos** ▸ **Câmera** ▸ **Filtro de foto**) permite simular o efeito de colocar um filtro colorido na frente da lente de uma câmera. É possível escolher a cor do filtro e, em seguida, ajustar a densidade e a luminosidade da cor.



Original



Filtro de foto

Tonalização sépia

O efeito **Tonalização sépia** (**Efeitos** ▸ **Câmera** ▸ **Tonalização sépia**) simula a aparência criada quando você tira uma foto com filme sépia. Imagens em tom sépia são semelhantes a fotos em preto e branco (também conhecidas como fotos em tons de cinza), exceto que os tons são marrom ao invés de cinza.



Original



Tonalização sépia

Filtro puntiforme

O efeito **Filtro puntiforme** (**Efeitos** ▸ **Câmera** ▸ **Filtro puntiforme**) permite controlar a área de foco de uma imagem e anular a ênfase da área contornada, aplicando a desfocagem gaussiana para imitar o uso pelo fotógrafo de profundidade de campo. Você pode definir a posição e o raio da área em foco, controlar as bordas e o grau da desfocagem e reduzir a luz das áreas contornadas. Você pode utilizar um estilo predefinido ou personalizar um estilo predefinido e salvá-lo na lista de predefinições.



Original



Filtro puntiforme

Máquina do tempo

O efeito **Máquina do tempo** (**Efeitos** ▸ **Câmera** ▸ **Máquina do tempo**) permite voltar sua imagem no tempo para recriar alguns estilos fotográficos populares do passado. Você pode escolher entre sete estilos, que vão do ano 1839 até a década de 1960.





Original *Máquina do tempo*



O efeito Máquina do tempo recria estilos fotográficos do passado.

Transformação de cor

Os efeitos especiais de transformação de cor permitem criar efeitos impressionantes alterando a cor de uma imagem.

Planos de bits

O efeito **Planos de bits** (**Efeitos** ▸ **Transformação de cor** ▸ **Planos de bits**) reduz a imagem a componentes de cor RGB e exibe alterações de tom usando cores sólidas. Você pode ajustar os valores de tom de cada cor individualmente ou como um grupo.



Original



Planos de bits

Meio-tom

O efeito **Meio-tom** (**Efeitos** ▸ **Transformação de cor** ▸ **Meio-tom**) dá a uma imagem a aparência de um meio-tom de cor. Meio-tom colorido é a imagem que foi convertida de tons contínuos para uma série de pontos de vários tamanhos que representam os diferentes tons. Você pode especificar o tamanho do maior ponto e variar o padrão de cores. Mova o controle deslizante **Raio ponto máx.** para definir o raio máximo de um ponto de meio-tom. Os controles deslizantes **Ciano**, , **Magenta** , **Amarelo** e **Preto** especificam os ângulos das telas de cores ciano, magenta, amarelo e preto.



Original



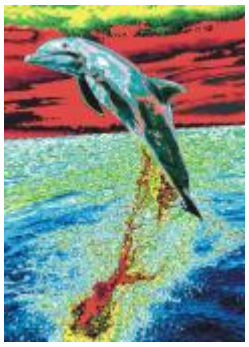
Meio-tom

Psicodélico

O efeito **Psicodélico** (**Efeitos** ▸ **Transformação de cor** ▸ **Psicodélico**) transforma as cores de uma imagem em cores vivas e vibrantes, como laranja, rosa-choque, ciano e verde-limão. O efeito **Psicodélico** também é um tipo de lente predefinida.



Original

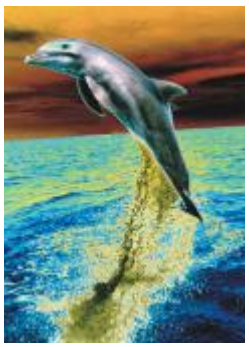


Psicodélico

Solarizar

O efeito **Solarizar** (**Efeitos** ▸ **Transformação de cor** ▸ **Solarizar**) transforma as cores de uma imagem invertendo os tons. O efeito **Solarizar** também é um tipo de lente predefinido.





Original *Solarizar*

Contorno

Os efeitos especiais de contorno detectam e acentuam as bordas dos objetos Você pode ajustar o nível de detecção da borda, o tipo de bordas detectadas e a cor das bordas detectadas.

Detectar borda

O efeito **Detectar borda** (**Efeitos** ▸ **Contorno** ▸ **Detectar borda**) detecta as bordas de uma imagem e as converte em linhas sobre um fundo de uma só cor. Para personalizar esse efeito, especifique a intensidade do contorno e da cor de fundo. O botão **Branco**, **Preta** ou **Outro** permite que você escolha branco, preto ou outra cor do segundo plano, respectivamente. O controle deslizante **Sensibilidade** ajusta a intensidade do efeito.



Original



Detectar borda

Localizar bordas

O efeito **Localizar bordas** (**Efeitos** ▸ **Contorno** ▸ **Localizar bordas**) localiza as bordas de uma imagem e permite convertê-las em linhas suaves e sólidas. Ao converter bordas em linhas suaves, você cria um contorno desfocado suave. A conversão de bordas em linhas sólidas cria um contorno externo aguçado. O filtro **Localizar bordas** é particularmente útil em imagens de alto contraste, como imagens que contêm texto.



Original



Localizar bordas

Rastrear contorno

O efeito **Rastrear contorno** (**Efeitos** ▸ **Contorno** ▸ **Rastrear contorno**) realça as bordas dos elementos da imagem, utilizando uma paleta de 16 cores. O rastreio do contorno permite especificar quais pixels da borda são destacados.



Original



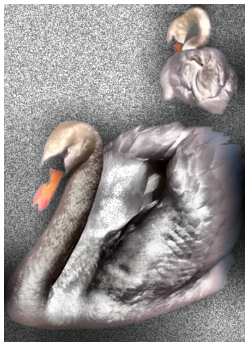
Rastrear contorno

Equalização local

O efeito **Equalização local** (**Efeitos** ▸ **Contorno** ▸ **Equalização local**) permite intensificar o contraste próximo às bordas das imagens, revelando detalhes tanto nas regiões claras como nas escuras. O filtro utiliza pixels vizinhos para criar um efeito estilizado.



Original



Equalização local

Correção

Os efeitos especiais de correção permitem remover marcas de poeira e risco das imagens e aguçar as imagens aumentando o contraste, melhorando as bordas das imagens ou reduzindo o sombreamento.

Poeira e risco

O efeito **Poeira e risco** (**Efeitos** ▸ **Correção** ▸ **Poeira e risco**) melhora a aparência de uma imagem com pequenas marcas de poeira e risco. O filtro funciona eliminando o contraste entre os pixels que ultrapassam o limite de contraste definido. Você pode definir um raio para determinar quantos pixels serão afetados pelas alterações. Para obter mais informações, consulte "Remover marcas de poeira e riscos de bitmaps" na página 798.

Ajustar nitidez

O efeito **Ajustar nitidez** (**Efeitos** ▸ **Correção** ▸ **Ajustar nitidez**) torna as imagens mais nítidas acentuando os detalhes das bordas, focalizando áreas desfocadas ou aumentando o contraste. O filtro permite escolher uma porcentagem de aguçamento a ser aplicada à imagem e definir um limite de pixels alterado pelo efeito. Para obter mais informações, consulte "Aguçar imagens" na página 798.



Você também pode aguçar imagens usando os efeitos individuais de **Nitidez**. Para obter mais informações, consulte "Aguçar" na página 547.

Criativo

Os efeitos especiais criativos usam uma variedade de formas e texturas para transformar uma imagem em arte abstrata. Eles usam cristais, tecido, vidro, quadros ou redemoinhos como base para criar algo novo.

Estilo de arte

Os efeitos **estilo de arte** (**Efeitos** ▸ **Creativo** ▸ **estilo de arte**) usam técnicas de rede neural para transferir o estilo de uma imagem para o conteúdo de outra. Com base na análise de uma variedade de imagens de estilo de origem, incluindo texturas, padrões, mosaicos coloridos e pinturas de artistas conhecidos, as predefinições de inteligência artificial utilizam o conteúdo semântico da imagem, aplicam uma transferência de estilo e criam um imagem estilizada que simula as texturas, cores, padrões visuais e estética da imagem de referência. Experimente as predefinições para apreciar melhor a coleção de estilos e mídias disponíveis no aplicativo. Você pode variar a intensidade de um efeito para ajustar sua força. Quanto maior a intensidade, mais pronunciado é o efeito. Você também pode controlar o nível de detalhe. Valores altos aprimoram as bordas e trazem mais detalhes da imagem, mas aumentam o tamanho do arquivo e o tempo de processamento. Escolha o nível de detalhe, dependendo da predefinição de estilo selecionada e da sua intenção artística.



Original



Acrílico liso



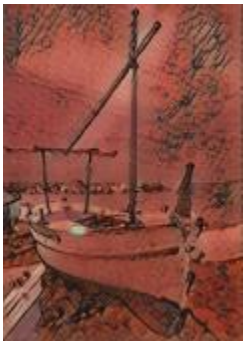
Granulado



Grafite



Rosa pastel



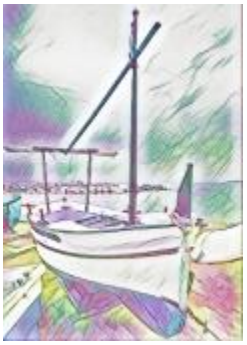
Siena



Mosaico pastel



Pós-impressionista



Pastéis suaves



Neon



Bordas em negrito



Acrílico saturado



Ondas



Pôr do sol



Lâmpada de lava



Blocos de madeira



Textura quente



Xilogravura

Cristalizar

O efeito **Cristalizar** (**Efeitos** ▸ **Criativo** ▸ **Cristalizar**) faz com que a imagem pareça ter sido criada com cristais. Você pode controlar o efeito especificando as dimensões dos cristais. Valores mais baixos produzem cristais menores, causando menos distorção. Valores mais altos produzem cristais maiores e criam um efeito mais abstrato.



Original



Cristalizar

Tecido

O efeito **Tecido** (**Efeitos** ▸ **Criativo** ▸ **Tecido**) faz com que uma imagem pareça ter sido criada com tecidos, como bordado, tapete, retalhos, fios, cordas, fitas e colagem de tecido. Você pode especificar o tamanho e o ângulo do tecido e o brilho do efeito.



Original



Tecido

Quadro

O efeito **Quadro** (**Efeitos** ▸ **Criativo** ▸ **Quadro**) permite emoldurar uma imagem com um quadro predefinido ou personalizado. Você pode alterar a cor, a opacidade, a orientação e o alinhamento de um quadro, além de salvar configurações personalizadas e estilos predefinidos. Você também pode atualizar, carregar e excluir configurações de quadro predefinidas. Para personalizar um quadro, clique na guia **Modificar**. **Opacidade** define a opacidade do quadro. **Desfocagem/Enevoar** desfoca ou enevoa a borda do quadro com o conteúdo. **Horizontal** e **Vertical** definem o tamanho horizontal e vertical do quadro. O botão **Rotação** permite que você especifique o grau em que deseja girar um quadro. **Girar na horizontal** e **Girar na vertical** espelham o quadro na horizontal e na vertical, respectivamente. **Alinhar** permite que você escolha um ponto central do quadro do bitmap. **Recentralizar** centraliza o quadro no bitmap. O botão **Salvar predefinição** permite salvar configurações de quadro personalizadas como uma predefinição.



Original



Quadro

Bloco de vidro

O efeito **Bloco de vidro** (**Efeitos** ▸ **Criativo** ▸ **Bloco de vidro**) faz com que a imagem pareça visualizada através de blocos espessos de vidro. Você pode controlar o efeito especificando as dimensões dos blocos de vidro.



Original



Bloco de vidro

Mosaico

O efeito **Mosaico** (**Efeitos** ▸ **Criativo** ▸ **Mosaico**) divide a imagem em peças elípticas diferentes para formar a aparência de um mosaico. Você pode especificar o tamanho das peças e a cor de fundo. Você também pode emoldurar o mosaico.



Original



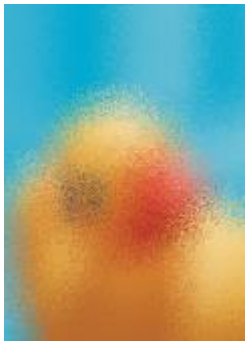
Mosaico

Dispersão

O efeito **Dispersão** (**Efeitos** ▸ **Criativo** ▸ **Dispersão**) distorce a imagem dispersando os pixels. Você pode especificar a direção da dispersão. O efeito **Dispersão** também é um tipo de lente predefinido.



Original



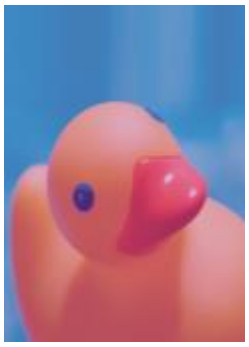
Dispersão

Vidro esfumaçado

O efeito vidro **Esfumaçado** (**Efeitos** ▸ **Criativo** ▸ **Vidro esfumaçado**) aplica um tingimento colorido transparente às imagens. Você pode especificar a cor do vidro esfumaçado, a opacidade do tingimento e o grau de desfocagem.



Original



Vidro esfumaçado

Vitral

O efeito **Vitral** (**Efeitos** ▸ **Criativo** ▸ **Vitral**) transforma imagens em arte final de vitral. Você pode ajustar o tamanho das peças de vidro e criar solda entre elas.



Original



Vitral

Vinheta

O efeito **Vinheta** (**Efeitos** ▸ **Criativo** ▸ **Vinheta**) permite adicionar uma moldura elíptica, circular, retangular ou quadrada em torno de uma imagem. Você pode especificar a cor e a taxa da descoloração do efeito. Mova o controle deslizante **Esmaecer** para definir a transição entre o quadro e o bitmap. Deslocamento é a distância do centro da imagem até a borda interna do quadro. Quanto maior o deslocamento (ou seja, quanto maior a distância do centro da imagem), mais fino será o quadro.



Original



Vinheta

Vórtice

O efeito **Vórtice** (**Efeitos** ▸ **Criativo** ▸ **Vórtice**) produz um rodamoinho em torno de um ponto central especificado em uma imagem. Você pode especificar a direção dos pixels interno e externo do rodamoinho.



Original



Vórtice

Personalizar

Os efeitos especiais personalizados oferecem uma ampla gama de efeitos para transformar uma imagem. Você pode criar uma pintura de mídia artística, sobrepor uma imagem com uma imagem personalizada ou utilizar diversos efeitos de desfocagem, aguçamento e detecção de borda.

Passa-banda

O efeito **Passa-banda** efeito (**Efeitos** ▸ **Personalizado** ▸ **Passa-banda**) ajusta as áreas nítidas e suaves nas imagens. As áreas nítidas são aquelas onde ocorrem alterações abruptas (por exemplo, cores, bordas, ruído). Áreas suaves são áreas onde ocorrem alterações graduais.



Original (à esquerda), efeito Passa-banda (à direita)

Mapa de lombadas

O efeito **Mapa de lombadas** (**Efeitos** ▸ **Personalizado** ▸ **Mapa de lombadas**) adiciona textura e padrões a uma imagem incorporando em sua superfície um relevo baseado nos valores dos pixels de uma imagem de mapa de lombadas. Os valores dos pixels da imagem de mapa de lombadas representam a elevação da superfície. Você utiliza um mapa de lombadas predefinido ou carrega uma imagem personalizada de mapa de lombadas. Você pode especificar a superfície e as propriedades de iluminação do efeito.



Original (à esquerda), efeito Mapa de lombadas (à direita)

Definido pelo usuário

Esses efeitos **Definidos pelo usuário** (**Efeitos** ▸ **Personalizado** ▸ **Definido pelo usuário**) permitem criar efeitos especiais de desfocagem, aguçamento ou detecção de borda, definindo um novo valor de cor para cada pixel com base nos valores de cor dos pixels adjacentes. Você pode definir numericamente o valor do pixel selecionado, digitando valores em uma grade. A caixa central da grade representa o pixel selecionado e as caixas que a contornam representam os pixels adjacentes. O número digitado na caixa central da grade é multiplicado pelo valor de cor original do pixel selecionado. O valor resultante (o novo valor de cor do pixel selecionado) pode ser posteriormente modificado, escolhendo-se o grau de influência dos valores dos pixels adjacentes sobre esse número, que podem ser adicionados ou subtraídos do valor do pixel selecionado. Por exemplo, se você digitar 0 em todas as caixas que contornam o pixel central, o valor do pixel não será influenciado pelos pixels adjacentes e sim pelo número digitado na caixa central. Todos os números digitados na grade são multiplicados pelos valores dos pixels correspondentes e adicionados para criar um novo valor para o pixel. O novo valor do pixel é dividido, então, por um valor de divisor que você escolhe. Se o divisor for igual ao número digitado na caixa central, um cancelará o outro e o novo valor do pixel dependerá apenas dos valores dos pixels adjacentes. O resultado de todas as operações numéricas na grade representa o valor da cor final (1 a 255) do pixel.



Original (à esquerda), efeito Definido pelo usuário (à direita)

Distorcer

Os efeitos especiais de distorção transformam a aparência das imagens sem acrescentar profundidade.

Blocos

O efeito **Blocos** (**Efeitos** ▸ **Distorcer** ▸ **Blocos**) quebra a imagem em blocos embaralhados. Você pode especificar o tamanho dos blocos, a distância entre os blocos e a cor do fundo (que é exposto quando o efeito é aplicado).



Original



Blocos

Deslocar

O efeito **Deslocar** (**Efeitos** ▸ **Distorcer** ▸ **Deslocar**) desloca uma imagem ativa conforme os valores de uma imagem secundária, conhecida como mapa de deslocamento. Os valores do mapa de deslocamento aparecem como formas, cores e padrões de dobra na imagem.



Original



Deslocar

Textura de malha

O efeito **Textura de malha** (**Efeitos** ▸ **Distorcer** ▸ **Textura de malha**) permite distorcer uma imagem reposicionando os nós em uma grade sobreposta. É possível aumentar o número de nós na grade aumentando o número de linhas de grade para um máximo de 10. Aumentar o número de nós na grada proporciona melhor controle sobre pequenos detalhes na imagem. Você pode utilizar qualquer dos estilos predefinidos de textura de malha e criar e salvar estilos personalizados.



Original



Textura de malha

Deslocamento

O efeito **Deslocamento** (**Efeitos** ▸ **Distorcer** ▸ **Deslocamento**) muda a posição da imagem, virando-a de acordo com os parâmetros especificados. Quando uma imagem é deslocada, aparecem áreas vazias na posição anterior da imagem. Você pode preencher as áreas vazias com ladrilhos, esticando a imagem ou aplicando cor.



Original



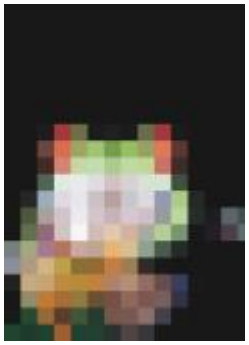
Deslocamento

Colocar em pixels

O efeito **Colocar em pixels** (**Efeitos** ▸ **Distorcer** ▸ **Colocar em pixels**) divide uma imagem em células quadradas, retangulares ou circulares. O efeito **Colocar em pixels** também é um tipo de lente predefinida.



Original



Colocar em pixels

Ondulação

O efeito **Ondulação** (**Efeitos** ▸ **Distorcer** ▸ **Ondulação**) distorce a imagem com uma ou mais ondas. Você pode especificar a força da onda principal para definir a deformação da imagem ou adicionar uma onda perpendicular extra para aumentar a distorção.



Original



Ondulação

Manchar

O efeito **Manchar** (**Efeitos** ▸ ▸ **Manchar**) mapeia a forma de uma imagem com a forma de um segmento de linha.



Original



Manchar

Espiralado

O efeito **Espiralado** (**Efeitos** ▸ **Distorcer** ▸ **Espiralado**) cria uma espiral pela imagem conforme a direção, o número de rotações completas e o ângulo especificado.



Original



Espiralado

Ladrilho

O efeito **Ladrilho** (**Efeitos** ▸ **Distorcer** ▸ **Ladrilho**) reduz as dimensões da imagem e a reproduz como uma série de ladrilhos em uma grade. Você pode utilizar esse efeito em conjunto com preenchimentos para criar um fundo ou um efeito de papel de parede para páginas da web.



Original



Ladrilho

Tinta úmida

O efeito **Tinta úmida** (**Efeitos** ▸ **Distorcer** ▸ **Tinta úmida**) cria a ilusão de tinta úmida nas imagens. Você pode especificar o tamanho dos escorrimentos e a gama de cores que são afetadas na imagem.



Original



Tinta úmida

Rodamoinho

O efeito **Rodamoinho** (**Efeitos** ▸ **Distorcer** ▸ **Rodamoinho**) aplica um padrão espiralado fluido através da imagem. Você utiliza um estilo de rodamoinho predefinido ou cria um estilo personalizado configurando o comprimento do espalhamento, o espaçamento, a torção e o detalhe dos riscos do efeito. Você pode também salvar estilos personalizados de rodamoinho.



Original



Rodamoinho

Vento

O efeito **Vento** (**Efeitos** ▸ **Distorcer** ▸ **Vento**) desfoca uma imagem em uma direção específica, criando o efeito de vento soprando pela imagem. Você pode especificar a força e a direção do vento e a transparência do efeito.



Original



Vento

Ruído

Na edição de bitmap o ruído é definido como os pixels aleatórios exibidos ao longo da imagem que lembram estática em telas de televisão. Os efeitos especiais de ruído permitem criar, controlar ou eliminar ruído.

Adicionar ruído

O efeito **Adicionar ruído** (**Efeitos** ▸ **Ruído** ▸ **Adicionar ruído**) cria um efeito granular que adiciona textura a uma imagem plana ou excessivamente misturada. Você pode especificar o tipo e a quantidade de ruído adicionado à imagem.



Original



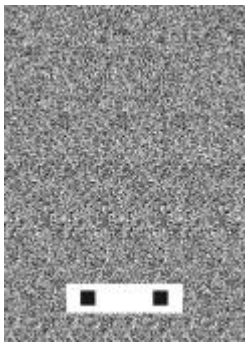
Adicionar ruído

Ruído estéreo 3D

O efeito **Ruído estéreo 3D** (**Efeitos** ▸ **Ruído** ▸ **Ruído estéreo 3D**) cria um padrão de ruído simulado, que dá à imagem a aparência de profundidade tridimensional quando vista de uma certa forma. Esse efeito é particularmente apropriado para imagens em tons de cinza e linhas artísticas de alto contraste. Esse efeito pode ser bem difícil de perceber.



Original



Ruído estéreo 3D

Máximo

O efeito **Máximo** (**Efeitos** ▸ **Ruído** ▸ **Máximo**) remove o ruído ajustando o valor de cor de um pixel com base nos valores de cor máximos de seus pixels vizinhos. Esse efeito também produz um leve efeito de desfocagem quando aplicado mais de uma vez.



Original



Máximo

Média

O efeito **Média** (**Efeitos** ▸ **Ruído** ▸ **Média**) remove o ruído e os detalhes ajustando o valor de cor de um pixel de acordo com o valor de cor médio dos pixels em volta.



Original



Média

Mínimo

O efeito Mínimo (**Efeitos** ▸ **Ruído** ▸ **Mínimo**) remove o ruído ajustando o valor de cor de um pixel com base nos valores de cor mínimos de seus pixels vizinhos.



Original



Mínimo

Ajustar ruído

O efeito **Ajustar ruído** (**Efeitos** ▸ **Ruído** ▸ **Ajustar ruído**) permite aplicar qualquer um dos nove efeitos de ruído. Cada efeito é representado por uma miniatura que permite visualizar a imagem à medida que você aplica um efeito.



Original



Ajustar ruído

Remover moiré

O efeito **Remover moiré** (**Efeitos** ▸ **Ruído** ▸ **Remover moiré**) permite remover moiré das imagens. Moiré é um padrão ondulado produzido quando telas de meio-tom de duas frequências diferentes são sobrepostas na mesma imagem.



Original



Remover moiré

Remover ruído

O efeito **Remover ruído** (**Efeitos** ▸ **Ruído** ▸ **Remover ruído**) permite remover o ruído de imagens digitalizadas. Ruído é o efeito pontilhado produzido pela digitalização ou captura de vídeo.



Original



Remover ruído

Aguçar

Você pode aguçar imagens para aumentar o contraste, destacar as bordas da imagem ou reduzir o sombreamento. O aguçamento é geralmente feito após o ajuste de cor e tom de uma imagem e depois da reamostragem ou do redimensionamento. Para obter mais informações sobre como aguçar imagens, consulte a Corel PHOTO-PAINT ajuda.

Desfocagem com ajuste

O efeito **Desfocagem com ajuste** (**Efeitos** ▸ **Aguçar** ▸ **Desfocagem com ajuste**) permite acentuar detalhes da borda analisando os valores dos pixels vizinhos. Esse filtro preserva a maioria dos detalhes da imagem, mas seu efeito é mais aparente em imagens de alta resolução.



Original



Desfocagem com ajuste

Aguçamento direcional

O efeito **Aguçamento direcional** (**Efeitos** ▸ **Aguçar** ▸ **Aguçamento direcional**) permite aperfeiçoar as bordas de uma imagem sem criar um efeito de granulosidade.



Original



Aguçamento direcional

Passa-alta

O efeito **Passa-alta** (**Efeitos** ▸ **Aguçar** ▸ **Passa-alta**) permite remover os detalhes da imagem e o sombreamento para dar a ela uma qualidade brilhante, enfatizando seus destaques e áreas luminosas. No entanto, também pode afetar a cor e o tom da imagem.



Original



Passa-alta

Aguçar

O efeito **Aguçar** (**Efeitos** ▸ **Aguçar** ▸ **Aguçar**) permite acentuar as bordas da imagem focalizando áreas embaçadas e aumentando o contraste entre pixels vizinhos. Mova o controle deslizante **Nível de borda(%)** para definir o grau em que cada detalhe da borda deve ser mais acentuado. **Limite** especifica a distância entre valores tonais adjacentes antes que o efeito seja aplicado. Isso é importante para evitar que áreas de suavização sejam desfocadas. Valores baixos produzem um efeito de aguçamento mais exagerado, porque menos áreas são excluídas. Valores mais altos de limite excluem áreas de menor contraste. Para evitar mudanças radicais de matiz, ative **Preservar cores**.



Original



Aguçar

Desfocar máscara

O efeito **Desfocar máscara** (**Efeitos** ▸ **Aguçar** ▸ **Desfocar máscara**) permite acentuar o detalhe da borda e focaliza áreas embaçadas na imagem sem remover as áreas de baixa frequência. **Porcentagem** define a intensidade do efeito de aguçar. **Raio** define a quantidade de pixels que são avaliados de uma vez. **Limite** define quantos pixels são afetados.





Original *Desfocar máscara*

Textura

Os efeitos especiais de textura permitem adicionar textura a uma imagem utilizando diversas formas e superfícies. Você utiliza tijolos, bolhas, tela, pele de elefante, plástico e pedra ou cria efeitos de gravação e de pintura base. Você também utiliza esses efeitos para fazer a imagem parecer ter sido pintada em uma parede rebocada ou como se ela estivesse sendo vista através de uma porta de tela.

Parede de tijolos

O efeito **Parede de tijolos** (**Efeitos** ▸ **Textura** ▸ **Parede de tijolos**) agrupa pixels em uma série de células encaixadas para dar à imagem a aparência de uma pintura sobre uma parede de tijolos. Você pode especificar o tamanho dos tijolos e a densidade do padrão de tijolos.



Original



Parede de tijolos

Bolhas

O efeito **Bolhas** (**Efeitos** ▸ **Textura** ▸ **Bolhas**) cria uma espuma de bolhas em uma imagem. Você pode especificar o tamanho das bolhas e a quantidade da imagem que é coberta.



Original



Bolhas

Tela

O efeito **Tela** (**Efeitos** ▸ **Textura** ▸ **Tela**) aplica uma superfície texturizada a uma imagem, permitindo utilizar outra imagem como uma tela. Você pode escolher um mapa de tela predefinido ou carregar qualquer imagem como mapa da tela. Para obter melhores resultados, escolha imagens com contraste entre alto e médio.



Original



Tela

Calçamento

O efeito **Calçamento** (**Efeitos** ▸ **Textura** ▸ **Calçamento**) faz com que a imagem pareça ter sido criada com pedras de calçamento. Você pode especificar o tamanho, o espaçamento e a granulosidade das pedras de calçamento.



Original



Calçamento

Pele de elefante

O efeito **Pele de elefante** (**Efeitos** ▸ **Textura** ▸ **Pele de elefante**) dá à imagem um efeito enrugado criando uma sobreposição de linhas onduladas. Você pode especificar a idade da pele do elefante (até 100 anos), bem como a cor da pele.





Original *Pele de elefante*

Gravação

O efeito **Gravação** (**Efeitos** ▸ **Textura** ▸ **Gravação**) transforma a imagem em uma gravação. Você pode controlar a profundidade da gravação, a quantidade de detalhes, a direção da luz incidente e a cor da superfície de metal.



Original



Gravação

Plástico

O efeito **Plástico** (**Efeitos** ▸ **Textura** ▸ **Plástico**) faz com que a imagem pareça ter sido criada com plástico. Você pode especificar a profundidade da imagem, além da cor e o ângulo da luz que brilha no plástico. Também é possível personalizar o ângulo da luz. **Destacar** define o brilho da acentuação da imagem. **Profundidade** define a profundidade do sombreamento do plástico. **Suavização** define a quantidade de detalhes da imagem. O botão **Direção da luz** permite que você defina a direção da luz. O seletor de cores permite que você escolha uma cor da luz.



Original



Plástico

Parede rebocada

O efeito **Parede rebocada** (**Efeitos** ▸ **Textura** ▸ **Parede rebocada**) redistribui os pixels de forma que a imagem pareça ter sido pintada em uma parede rebocada.



Original



Parede rebocada

Escultura em relevo

O efeito **Escultura em relevo** (**Efeitos** ▸ **Textura** ▸ **Escultura em relevo**) transforma a imagem em uma escultura em relevo. Você pode definir a suavidade do relevo, a quantidade de detalhes nele contidos, a direção da luz incidente e a cor da superfície.



Original



Escultura em relevo

Porta de tela

O efeito **Porta de tela** (**Efeitos** ▸ **Textura** ▸ **Porta de tela**) faz com que a imagem pareça visualizada através de uma porta de tela. Você pode especificar o detalhe e o brilho da malha, a suavidade dentro da imagem e se a imagem é colorida ou preto e branco.



Original



Porta de tela

Pedra

O efeito **Pedra** (**Efeitos** ▸ **Textura** ▸ **Pedra**) transforma a imagem em uma textura de pedra. Você pode especificar a quantidade de detalhes, a densidade do padrão e o ângulo da luz que atinge uma imagem. Pode-se aplicar um estilo de pedra predefinido ou criar e salvar um estilo de pedra personalizado como predefinido.



Original



Pedra

Pintura base

O efeito **Pintura base** (**Efeitos** ▸ **Textura** ▸ **Pintura base**) faz com que a imagem pareça uma pintura criada em uma tela e depois coberta de camadas de tinta. Você pode especificar o grau no qual a imagem original é pintada sobre a imagem e ajustar o brilho da imagem.



Original



Pintura base

Transformar

O efeito de transformação permite transformar a cor e o tom de uma imagem.

Desentrelaçar

O efeito **Desentrelaçar** é um efeito (**Efeitos** ▸ **Transformação** ▸ **Desentrelaçar**) que permite remover linhas das imagens. Para obter mais informações, consulte "Transformar cores e tons" na página 816.



Original



Desentrelaçar

Inverter cores

O efeito **Inverter cores** (**Efeitos** ▸ **Transformar** ▸ **Inverter cores**) permite inverter as cores de uma imagem. A inversão de uma imagem cria a aparência de um negativo fotográfico. Para obter mais informações, consulte "Transformar cores e tons" na página 816.



Original



Inverter cores

Posterizar

O efeito **Posterizar** (**Efeitos** ▸ **Transformar** ▸ **Posterizar**) permite reduzir o número de valores tonais em uma imagem a fim de remover as gradações e criar áreas maiores de uma cor chapada Para obter mais informações, consulte "Transformar cores e tons" na página 816.



Original



Posterizar

Limiar

O efeito **Limiar** (**Efeitos** ▸ **Transformar** ▸ **Limiar**) permite especificar um valor de brilho como um limite. Pixels com um valor de brilho superior ou inferior ao limiar são exibidos como branco ou preto. Para obter mais informações, consulte "Transformar cores e tons" na página 816.



Original



Limiar

CorelDRAW® 2024

Lentes

As lentes contêm efeitos criativos que permitem alterar a aparência dos objetos sem alterar de fato os objetos.

Esta seção contém os seguintes tópicos:

- "Aplicar lentes" (página 557)
- "Editar lentes" (página 559)

Aplicar 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. Você também pode alterar a aparência do texto artístico e dos bitmaps. Quando você aplica uma lente sobre um objeto de vetor, a própria lente se torna uma imagem de vetor. Da mesma forma, se a lente é colocada sobre um bitmap, ela também se torna um bitmap. Você pode usar uma lente para aplicar efeitos de bitmap nas áreas da imagem. Para obter mais informações, consulte "Para aplicar um efeito de bitmap a uma área da imagem" na página 503.

Após aplicar uma lente, é possível copiá-la e utilizá-la com outro objeto.



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

A seguir, os tipos de lente que se aplicam a objetos.

Lente	Descrição
Efeito bitmap	Permite aplicar efeitos especiais às áreas da imagem
Aumentar brilho	Permite aumentar o brilho e escurecer áreas do objeto e definir a taxa de brilho e escurecimento.
Adição de cor	Vamos simular um modelo aditivo de luz. As cores dos objetos sob a lente são adicionadas às cores da lente como se você estivesse misturando cores de luz. Você pode escolher a cor e a quantidade de cor que deseja adicionar.
Limite de cor	Permite exibir uma área do objeto somente com preto e a cor da lente aparecendo. Por exemplo, quando se coloca uma lente de limite de cor verde sobre um bitmap, todas as cores, exceto o verde e o preto, são filtradas na área da lente.
Mapa de cores personalizadas	Permite alterar todas as cores da área do objeto que está sob a lente para uma cor que vai de uma cor especificada à outra. Você pode escolher as cores inicial e final da faixa e a progressão entre as duas cores. A progressão pode seguir uma rota direta, para a frente ou inversa através do espectro de cores.
Olho de peixe	Permite distorcer, ampliar ou diminuir os objetos sob a lente, de acordo com o valor percentual especificado.
Mapa térmico	Permite criar o efeito de uma imagem infravermelha, imitando os níveis de calor das cores nas áreas dos objetos sob a lente.
Inverter	Permite trocar as cores sob a lente para suas cores CMYK complementares. Cores complementares são as cores que aparecem em lados opostos da roda de cores.
Aumentar	Permite ampliar uma área do objeto em uma quantidade especificada. A lente de aumento substitui o preenchimento original do objeto, para que o objeto pareça ser transparente.
Densidade neutra	Permite alterar as cores de áreas do objeto sob a lente para seus equivalentes em tons de cinza. As lentes de densidade neutra são particularmente eficientes para criar efeitos de tons sépia.
Transparência	Permite fazer com que um objeto pareça um pedaço de filme tingido ou de vidro colorido.
Aramado	Permite exibir a área do objeto sob a lente com a cor de preenchimento ou de contorno de sua escolha. Por exemplo, quando se define vermelho para o contorno e azul para o

Lente	Descrição
	preenchimento, todas as áreas atrás da lente parecem ter contornos vermelhos e preenchimentos azuis.

Para aplicar uma lente

1 Selecione um objeto.

2 Clique em **Efeitos** ▸ **Lente**.

3 Escolha um tipo de lente na caixa de listagem no inspetor **Lente**.

4 Especifique as configurações desejadas.



Não é possível aplicar o efeito da lente diretamente a grupos vinculados como objetos contornados, objetos chanfrados, objetos com extrusão, sombreamentos, texto de parágrafo ou objetos criados com a ferramenta **Mídia artística**.

Para copiar uma lente

1 Selecione o objeto para o qual você deseja copiar as lentes.

2 Clique em **Objeto** ▸ **Copiar efeito** ▸ **Lente de**.

3 Clique no objeto do qual você deseja copiar as lentes.

Editar lentes

Depois de criar uma lente, você pode editá-la. Por exemplo, você pode ajustar o formato de uma lente usando qualquer uma das ferramentas **Editar forma** e **Curva**. Para obter mais informações sobre como moldar objetos, consulte "Modelar objetos" na página 223. Você também pode ajustar as configurações das lentes de **efeito de bitmap**. Para obter mais informações, consulte "Para trabalhar com efeitos de bitmap" na página 503.

Você pode especificar como uma lente afeta a área abaixo dela. Por exemplo, é possível alterar o ponto de vista de uma lente, indicado por um X na janela de desenho, para exibir qualquer parte de um desenho. O ponto de vista representa o ponto central do que está sendo visto através da lente. Você pode posicionar a lente em qualquer lugar da janela de desenho, mas ela sempre mostra a área em torno de seu marcador de ponto de vista. Por exemplo, é possível utilizar o marcador de ponto de vista na lente Aumentar para ampliar parte de um mapa.

Também é possível exibir a lente somente quando ela se sobrepõe a outros objetos ou ao fundo. Como resultado, o efeito da lente não é visto onde a lente cobre o espaço (espaço branco) da janela de desenho.

Congelar a exibição atual de uma lente permite mover a lente sem alterar o que é exibido através dela. Além disso, as alterações feitas nas áreas sob a lente não têm efeito sobre a exibição.

Você pode suavizar as bordas dos objetos da lente para combiná-los perfeitamente com o fundo. Para obter mais informações, consulte "Enevoar bordas de objetos" na página 330.

Para editar propriedades da lente

1 Selecione um objeto de lente.

2 No inspetor **Lentes** (**Efeitos** ▸ **Lentes**), execute uma tarefa da tabela a seguir.

Para	Faça o seguinte
Definir o ponto de vista de uma lente	Ative a caixa **Ponto de vista**. Digite valores nas caixas x e y para especificar as coordenadas do ponto central que são vistas pelas lentes e pressione **Return**.
Exiba uma lente apenas onde ela se sobrepõe a objetos ou ao fundo	Ative a caixa de seleção **Remover face**.
Congele a visão atual de uma lente	Ative a caixa de seleção **Congelado**.



A caixa de seleção **Remover face** não está disponível para as lentes Olho de peixe e Aumentar.

Quando um objeto de lente é colocado no modo de Foco, o objeto e a lente são trazidos para o foco juntos. Uma vez no modo de Foco, você poderá selecionar e editar o objeto se a lente estiver congelada. Quando a lente não está congelada, apenas a forma da lente pode ser editada. Para obter mais informações sobre o modo de Foco, consulte "Editar objetos no modo de Foco" na página 319.

Mosaicos

Os efeitos Pointillizer e PhotoCocktail permitem que você crie mosaicos a partir de objetos e imagens.

Esta seção contém os seguintes tópicos:

- "Mosaicos vetoriais (efeito Pointillizer)" (página 561)
- "Mosaicos em bitmap (efeito PhotoCocktail)" (página 565)

Mosaicos vetoriais (efeito Pointillizer)

O efeito Pointillizer permite que você crie mosaicos vetoriais de alta qualidade a partir de qualquer quantidade de objetos vetoriais ou bitmaps selecionados. Independentemente de você estar buscando criar padrões de meio-tom precisos ou efeitos artísticos que se assemelhem à arte do pontilhismo, este efeito fornecerá a inspiração e as ferramentas necessárias para criar designs incríveis.



Mosaico vetorial criado com o Pointillizer

Os mosaicos vetoriais criados com o Pointillizer são ideais para envelopamento de veículos e projetos de decoração de janela. Você pode ajustar seus projetos à perfeição usando uma matriz de controles.

Para criar um mosaico vetorial

1 Selecione um objeto vetorial ou bitmap.
Também é possível selecionar vários objetos ou grupos de objetos.

2 Clique em **Efeitos** ▸ **Pointillizer**.

3 Na janela do inspetor **Pointillizer**, ajuste as configurações desejadas.

4 Clique em **Aplicar**.
Se desejar cancelar o processo de renderização, pressione **Esc**.

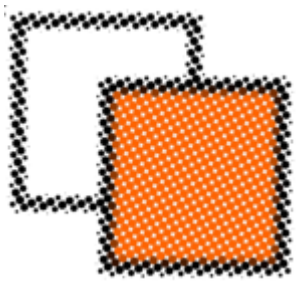
Para ajustar um mosaico vetorial

Use qualquer um dos controles na janela do inspetor **Pointillizer** para personalizar e ajustar seu mosaico vetorial.

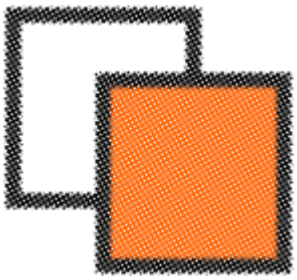
Densidade: Este controle permite ajustar o número de ladrilhos por polegada quadrada.



Valor de densidade igual a 5

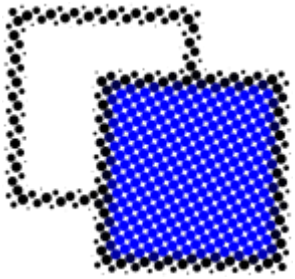


Valor de densidade igual a 10

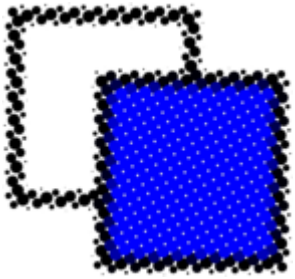


Valor de densidade igual a 18

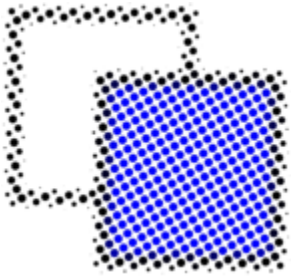
Escala: Esse controle permite ajustar o tamanho de todos os ladrilhos, aumentando ou diminuindo suas dimensões. Valores maiores do que o valor padrão 1 aumentam o tamanho do ladrilho; valores inferiores a 1 diminuem o tamanho do ladrilho.



Valor de escala igual a 1

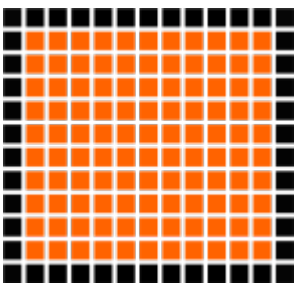


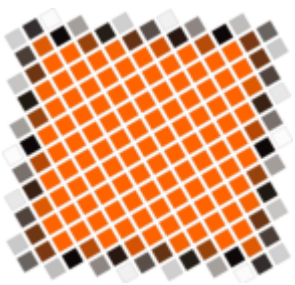
Valor de escala igual a 1. 2



Valor de escala igual a 0,8

Ângulo da tela: Use esse controle para girar cada fileira de ladrilhos sobre o eixo horizontal conforme o ângulo especificado. Valores positivos fazem as linhas girarem no sentido anti-horário.







Ângulo da tela igual a 0º

Ângulo da tela igual a 30º

Ângulo da tela igual a -30º

Manter a fonte original: Quando você marca a caixa de seleção **Manter original**, o gráfico de origem é preservado, e o mosaico vetorial (saída) é colocado acima. Desmarque a caixa de seleção para que o gráfico de origem seja excluído automaticamente após a criação do mosaico.

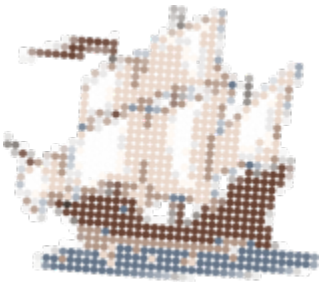
Limitar cores: Marque esta caixa de seleção para controlar o número de cores que são utilizadas para renderizar o mosaico. Para especificar o número máximo de cores na saída, digite um valor na caixa **Número**.



Origem (original)



Com a caixa de seleção Limitar cores desmarcada



Limitando as cores a, no máximo, 8

Opções de rastreamento

Escolha entre uma série de algoritmos de rastreamento para personalizar o mosaico.

O **Método** permite que você escolha uma técnica para interpretar o gráfico de origem. Três métodos de rastreamento estão disponíveis: Uniforme (branco fosco), Modulação de Tamanho 1 (opacidade) e Modulação de Tamanho 2 (luminosidade).

- O método **Uniforme (branco fosco)** utiliza ladrilhos do mesmo tamanho para gerar o mosaico. As transparências são niveladas contra um fundo branco.
- O método **Modulação de Tamanho 1 (opacidade)** interpreta a origem como uma série de ladrilhos que variam de tamanho com base nos valores de opacidade coletados como amostra. Quanto mais opacas (menos transparentes) são as áreas, maiores são os ladrilhos.
- O método **Modulação de Tamanho 2 (luminosidade)** interpreta o gráfico de origem com base em seus valores de brilho. Quanto mais claras são as áreas na origem, menores serão os ladrilhos renderizados; áreas mais escuras são renderizadas como ladrilhos maiores.



Origem



Uniforme (branco fosco)

Modulação de Tamanho 1 (opacidade)

Modulação de Tamanho 2 (luminosidade)

A opção **Mesclar adjacente** permite especificar o número máximo de ladrilhos de cores semelhantes a serem combinados em um único ladrilho. Essa configuração terá efeito apenas se houver espaço suficiente disponível.



Original

Número máximo igual a 1

Número máximo igual a 5

A opção **Soldar sobreposição adjacente** permite soldar ladrilhos sobrepostos. Marque esta caixa de seleção para renderizar a saída em grupos de cor; desmarque esta caixa de seleção para preservar mais detalhes.



Original

Solda habilitada

Solda desabilitada

Forma

A caixa de listagem **Forma** permite que você escolha uma das formas de ladrilho predefinidas, como círculo ou quadrado. Para utilizar uma forma de ladrilho personalizada, faça o seguinte:

1. Escolha **Personalizar** na caixa de listagem **Forma**.
2. Clique em **Selecionar** na parte inferior da área de **Pré-visualização**.
3. Clique em uma curva fechada na janela de desenho.
   A área de pré-visualização mostra a forma de ladrilho selecionada.



Ladrilhos circulares



Ladrilhos quadrados



Ladrilhos personalizados

Mosaicos em bitmap (efeito PhotoCocktail)

O efeito **PhotoCocktail** permite que você transforme suas fotos e artes vetoriais em mosaicos exclusivos compostos por imagens selecionadas.



Transformando arte em mosaicos compostos por imagens (Elementos de arte criada por Ariel Garaza Díaz)

Você pode personalizar seu mosaico ajustando a quantidade de ladrilhos e o limite dentro do qual suas fotos e artes vetoriais se misturarão com os ladrilhos do mosaico. Você pode criar o mosaico como um bitmap único ou como um conjunto de ladrilhos de bitmap que sejam fáceis de se editar. Existem vários métodos disponíveis para ajudar você a controlar a qualidade do mosaico.

Para criar um mosaico a partir de bitmap ou objetos vetoriais

1. Selecione a imagem de referência (bitmap, objeto vetorial ou grupo de objetos) que você deseja recriar como mosaico.
2. Clique em **Efeitos** ▸ **PhotoCocktail**.
3. Na inspetor **PhotoCocktail**, clique em **Procurar** na área da **Biblioteca** e navegue até a biblioteca de imagens, que é a pasta que contém as imagens a serem usadas como ladrilhos. Clique em **Selecionar pasta**.

   O PhotoCocktail indexa as imagens e mostra como muitas delas podem ser usadas como ladrilhos. O controle **Caminho** mostra a localização da biblioteca de imagens selecionada.
4. Escolha quaisquer configurações desejadas.
5. Clique em **Aplicar**.

Configurações de PhotoCocktail

Controles adicionais estão disponíveis na janela do inspetor **PhotoCocktail** para ajudar a personalizar o efeito.

Reference

Manter a fonte original: ative essa caixa de seleção se quiser manter a imagem de referência ou os objetos depois de aplicar o efeito. Desative a caixa de seleção para excluir a imagem de referência e deixar apenas o mosaico.

Grade

Colunas: permite que você especifique quantas colunas de ladrilhos serão incluídas no mosaico. Quanto maior a quantidade, mais detalhado será o mosaico.

Linhas: mostra a quantidade de linhas que serão incluídas no mosaico. A quantidade é calculada automaticamente com base no valor da caixa **Colunas**.



Esquerda: mosaico com baixa densidade de grade (menos colunas e linhas). Direita: mosaico com alta densidade de grade

Otimização

é possível recriar a imagem de referência com mais precisão aplicando um efeito de mistura. O efeito de mistura permite que você sobreponha a imagem de referência nos ladrilhos do mosaico.

Mistura: permite que você especifique o limite dentro do qual as cores de referência serão misturadas às cores dos ladrilhos. Valores mais altos aumentam a semelhança entre o mosaico e a imagem de referência.



Esquerda: sem mistura. Direita: grande quantidade de mistura aplicada

Duplicações

Você pode usar os ladrilhos duplicados no mosaico final.

Duplicações: ative essa caixa de seleção para repetir os ladrilhos no mosaico final. Você pode especificar a quantidade mínima que ladrilhos que ficarão ao redor dos ladrilhos duplicados na caixa **Ladrilhos**.

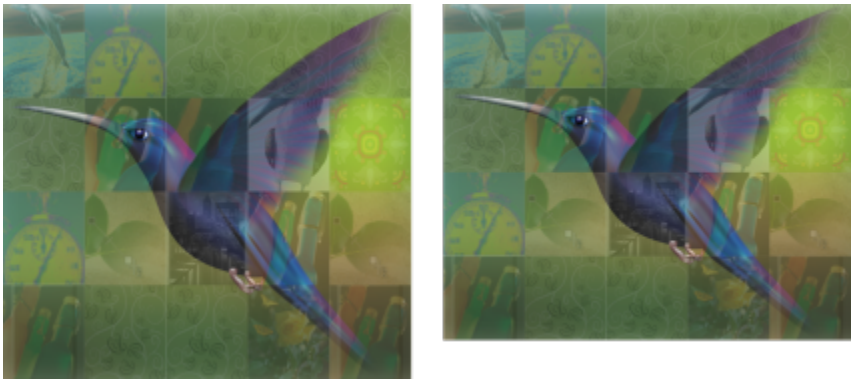
Saída

Os controles de saída permitem que você defina a composição e a qualidade do mosaico final.

Composição: essa caixa de listagem permite que você escolha uma das seguintes opções:

- **Bitmap único** cria o mosaico como uma única imagem renderizada, com o efeito de mistura incorporado à imagem.
- **Pilha de Bitmap** produz uma única imagem convertida com o efeito de mistura depositado em camadas sobre um único objeto.
- **Matriz de bitmaps** cria um grupo de ladrilhos de bitmaps, com o efeito de mistura depositado em camadas sobre um único objeto.

Bordas: essa caixa de listagem permite que você escolha um método para tratar ladrilhos incompletos ao redor das bordas. Por exemplo, ladrilhos incompletos ao redor das bordas podem ser removidos do mosaico final, ou a saída pode ser alongada para corresponder à imagem de referência. Ao alongar a saída, os ladrilhos de mosaico serão gerados em formato retangular, e não quadrado.



Esquerda: os ladrilhos são alongados para corresponderem às dimensões da imagem de referência. Direita: os ladrilhos parciais ao longo da borda inferior são removidos.

Prioridade: essa caixa de listagem permite que você escolha um dos seguintes métodos para ajustar a qualidade do resultado:

- O método **Corresponder ao DPI do documento** automaticamente gera um mosaico que tem o mesmo DPI (pontos por polegada) que o documento ativo.
- O método **Personalizar DPI** permite que você especifique o dpi do mosaico final na caixa DPI.

- O método **Personalizar dimensões do ladrilho** permite que você especifique a largura de cada ladrilho na primeira caixa Ladrilho. A altura do ladrilho é calculada automaticamente. As dimensões são mostradas em pixels.
- O método **Personalizar dimensões de saída** permite que você especifique a largura do mosaico final na primeira caixa Arte. A altura é calculada automaticamente. As dimensões máximas de um mosaico são de 15.000 x 15.000 pixels.

O DPI do mosaico é influenciado pela densidade da grade e pelas dimensões do mosaico.

O tamanho do ladrilho é um bom indicador da qualidade de saída. Quanto maior o tamanho do ladrilho, melhor a qualidade. Ao dividir o tamanho do mosaico em pixels pela densidade da grade, você obtém o tamanho do ladrilho em pixels.



Adicionar efeitos 3D

É possível criar a ilusão de profundidade tridimensional (3D) em objetos adicionando efeitos de contorno, perspectiva, extrusão, chanfradura ou sombreamento.

Esta seção contém os seguintes tópicos:

- "Contornar objetos" (página 569)
- "Aplicar perspectiva" (página 573)
- "Criar extrusões" (página 576)
- "Criar efeitos de chanfradura" (página 580)
- "Adicionar sombreamentos e sombras internas" (página 583)
- "Adicionar sombras de bloqueio" (página 588)
- "Misturar objetos" (página 592)

Contornar objetos

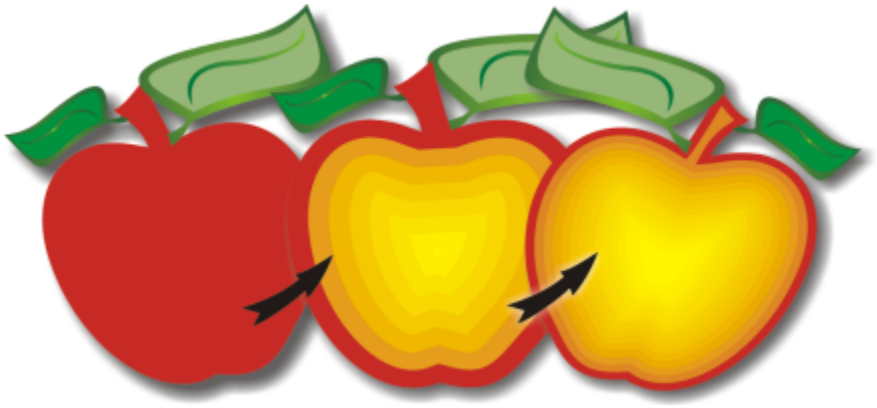
É possível contornar um objeto para criar uma série de linhas concêntricas que avançam para dentro ou fora do objeto. CorelDRAW também permite ajustar o número de linhas de contorno e a distância entre elas.

Além de criar efeitos 3D interessantes, além do sombreamento em ilustrações complexas, é possível usar esse recurso para criar contornos recortáveis e enviá-los para dispositivos como plotadoras, máquinas de gravação e cortadoras de vinil.

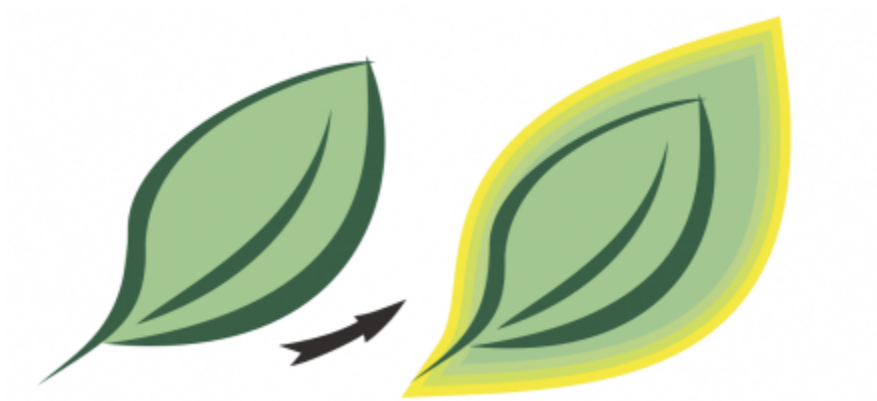
Após contornar um objeto, você pode copiar ou clone suas definições de contorno para outro objeto. Você pode também alterar as cores do preenchimento entre as linhas de contorno e dos próprios contornos. É possível definir uma progressão de cores no efeito de contorno, onde uma cor se mistura com outra. A progressão de cor pode seguir um caminho reto, no sentido horário ou no sentido anti-horário pela gama de cores de sua preferência.

Você também pode escolher como os contornos dos cantos aparecem. Por exemplo, você pode usar cantos de pontas ou redondos ou pode chanfrar (desenquadrar) a forma dos contornos dos cantos.

Você pode separar um objeto de suas linhas de contorno.



Um contorno central foi aplicado ao objeto acima. O número de linhas de contorno pode ser alterado, assim como a distância entre as linhas.



Um contorno externo foi aplicado ao objeto acima. Observe que um contorno externo se projeta da borda externa do objeto.

Quando um objeto com efeito de contorno é colocado no modo de Foco, o objeto e o efeito são trazidos para o foco juntos. Uma vez no modo de Foco, você pode selecionar e editar o objeto e o efeito separadamente. Para obter mais informações sobre o modo de Foco, consulte "Editar objetos no modo de Foco" na página 319.

Para contornar um objeto

1 Na caixa de ferramentas, clique na ferramenta **Contorno**.

2 Clique em um objeto ou conjunto de objetos agrupados e arraste a alça de início em direção ao centro para criar um contorno interno ou afaste a alça de início do centro para criar um contorno externo.

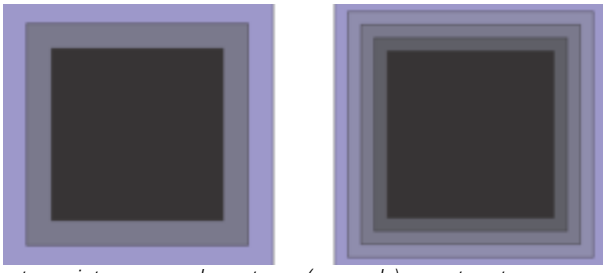
3 Mova o controle deslizante do objeto para criar o número de etapas do contorno.

Você também pode

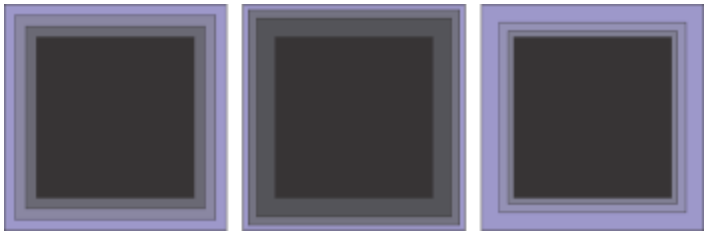
Adicionar linhas de contorno ao centro do objeto selecionado	Clique no botão **Para o centro**.

Você também pode

Especificar o número de linhas de contorno	Clique no botão **Contorno interno** ou **Contorno externo** na barra de propriedades e digite um valor na caixa **Etapas do contorno** na mesma barra.
Especificar a distância entre linhas de contorno	Digite um valor na caixa **Deslocamento de contorno** na barra de propriedades.
Acelerar a progressão da linha de contorno (altera os formatos do contorno)	Clique no botão **Aceleração de objeto e cor** na barra de propriedades e mova o controle deslizante do **objeto**.
Escolha a forma dos contornos dos cantos	Clique no botão **Contorno dos cantos** na barra de propriedades e escolha um dos seguintes comandos: • **Cantos com esquadria** (para cantos de contorno pontiagudos) • **Cantos arredondados** • **Cantos chanfrados**



Contorno interno com duas etapas (esquerda) e quatro etapas (direita)



Da esquerda para a direita: Contorno interno sem aceleração, com aceleração mais baixa, com aceleração mais alta

Você pode criar contornos clicando em **Efeitos** ▸ **Contorno** (o segundo comando **Contorno** no menu **Efeitos**) e especificando as configurações desejadas no inspetor **Contorno**.

Para copiar ou clonar um contorno

1 Selecione o objeto ao qual será aplicado um efeito de contorno.

2 Clique em **Objeto** e clique em uma das seguintes opções:

- **Copiar efeito** ▸ **Contorno de**

- **Clonar efeito** ▶ **Contorno de**

3 Selecione o objeto cujos efeitos de contorno você deseja copiar ou clonar.

Você pode também usar a ferramenta **Atributos de conta-gotas** para copiar um contorno. Para obter mais informações, consulte "Para copiar efeitos de um objeto para outro" na página 339.

Para definir a cor de preenchimento de um objeto de contorno

1 Na caixa de ferramentas, clique na ferramenta **Contorno**.

2 Selecione o objeto de contorno.

3 Abra o seletor **Preenchimento de cor** na barra de propriedades e clique em uma cor.

Se o objeto original tiver um preenchimento de gradação, aparecerá um segundo seletor de cores.

Você pode acelerar a progressão de cores de preenchimento clicando no botão **Aceleração de objetos e cores** na barra de propriedades e movendo um controle deslizante.

Altera-se a cor do centro do contorno arrastando-se uma cor da paleta de cores para a alça final de preenchimento.

Para especificar uma cor de contorno para o objeto de contorno

1 Na caixa de ferramentas, clique na ferramenta **Contorno**.

2 Selecione o objeto de contorno.

3 Abra o seletor **Cor do contorno** na barra de propriedades e clique em uma cor.

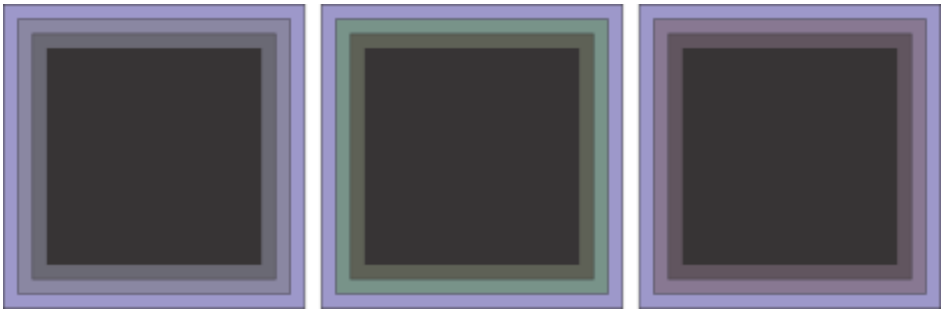
Para definir a progressão do preenchimento

1 Na caixa de ferramentas, clique na ferramenta **Contorno**.

2 Selecione o objeto de contorno.

3 Clique no botão **Cores do contorno** na barra de propriedades e clique em qualquer um dos botões a seguir:

- **Cores de contorno lineares**
- **Cores de contorno no sentido horário**
- **Cores de contorno no sentido anti-horário**



Progressão de preenchimento da esquerda para a direita: Linear, sentido horário,sentido anti-horário

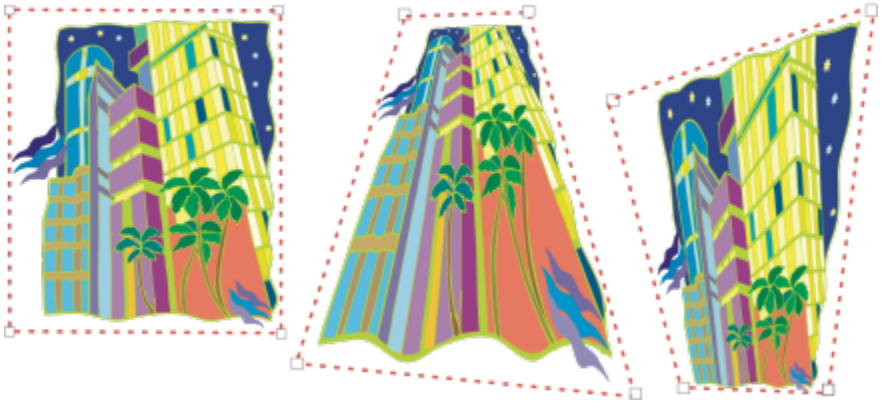
Para separar um objeto de suas linhas de contorno

1 Selecione um objeto contornado usando a ferramenta **Seleção** .

2 Clique em **Objeto** ▸ **Separar contorno**.

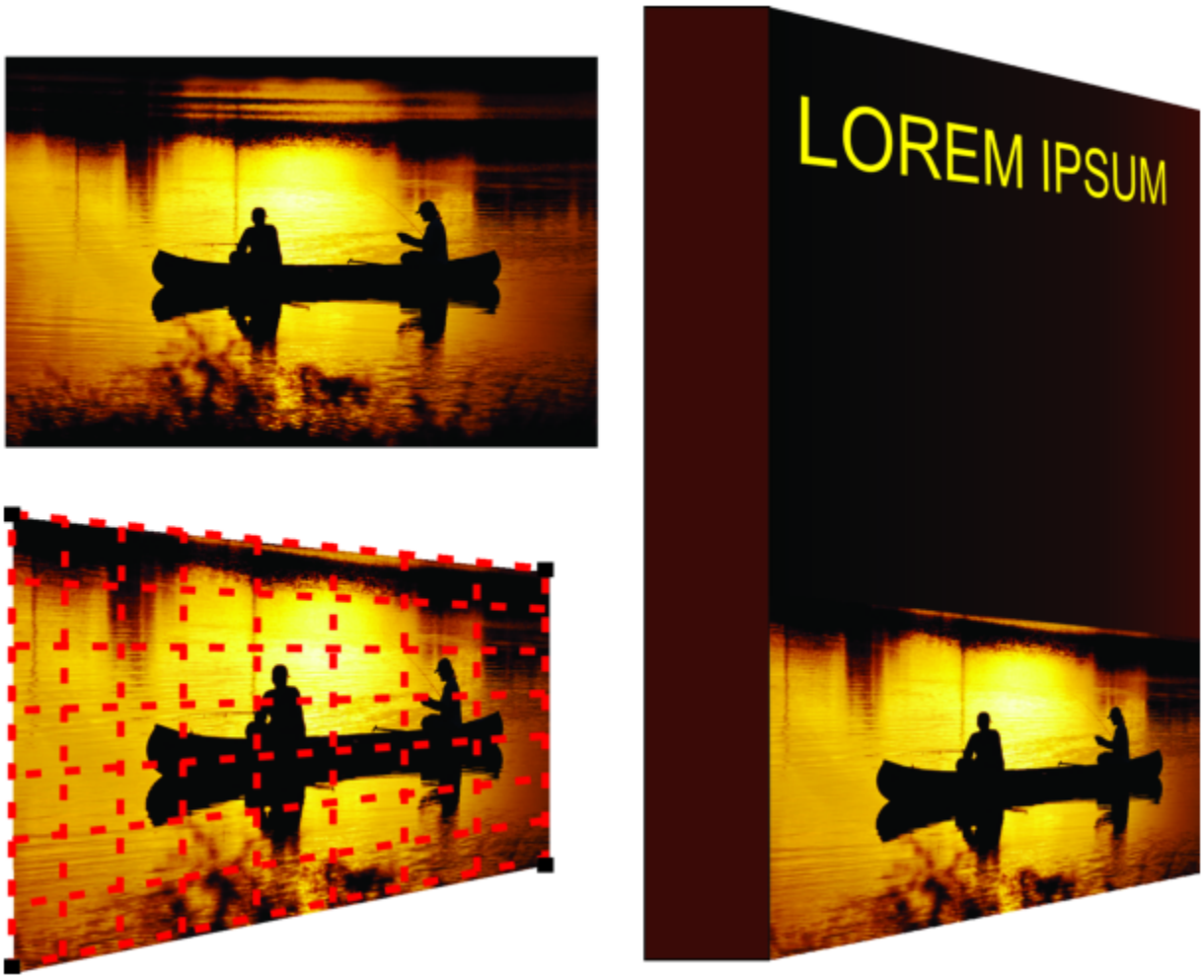
Aplicar perspectiva

Adicionar perspectiva aos objetos cria a ilusão de distância e profundidade. 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.



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

CorelDRAW permite que você use perspectiva com objetos de vetor e bitmap. Na janela de desenho, você adiciona perspectiva a um bitmap de maneira interativa.



A perspectiva de dois pontos (parte inferior esquerda) é aplicado a um bitmap (parte superior esquerda).

O efeito de perspectiva é aplicado de forma não destrutiva, para que você possa editá-lo ou removê-la e reverter para a imagem original a qualquer momento. Depois que você adiciona perspectiva aos bitmaps, pode transformá-los e manipulá-los como faria com qualquer outro objeto de vetor. Para obter informações sobre como transformar objetos, consulte "Transformar objetos" na página 322.

É possível adicionar efeitos de perspectiva a objetos e grupos de objetos.



A perspectiva é aplicada a um grupo de objetos de vetor e bitmap

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 ou símbolos.

Você pode ajustar a perspectiva movendo os nós na grade de perspectiva ou pontos de fuga. Ao mover um nó, você edita uma perspectiva de dois pontos; ao mover um ponto de fuga, você edita uma perspectiva de um ponto.

Após aplicar um efeito de perspectiva, é possível copiá-lo para outros objetos do desenho, ajustá-lo ou removê-lo do objeto.

Para aplicar uma perspectiva

Para	Faça o seguinte
Aplicar perspectiva de um ponto	Clique em **Objeto** ▸ **Adicionar perspectiva**. Pressione **Command**, e arraste um nó.
Aplicar uma perspectiva de dois pontos	Clique em **Objeto** ▸ **Adicionar perspectiva**. Arraste os nós na parte externa da grade para aplicar o efeito desejado.

Pressionar o comando limita o movimento do nó aos eixos horizontal ou vertical para criar um efeito de perspectiva de um ponto.

Pressione **Command** + **Shift** enquanto arrasta para aproximar ou afastar dois nós adjacentes simetricamente a partir de um ponto central. Isso é útil quando você deseja distorcer uma imagem de forma simétrica.

Para copiar o efeito de perspectiva de um objeto

1 Selecione o objeto ao qual será aplicado um efeito de perspectiva.

2 Clique em **Objeto** ▸ **Copiar efeito** ▸ **Perspectiva de**.

3 Selecione um objeto cujo efeito de perspectiva deseja copiar.

Você pode também usar a ferramenta **Atributos do conta-gotas** para copiar um efeito de perspectiva. Para obter mais informações, consulte "Para copiar efeitos de um objeto para outro" na página 339.

Para ajustar a perspectiva

1 Na caixa de ferramentas, clique na ferramenta **Forma**

2 Selecione um objeto com um efeito de perspectiva.

3 Arraste um nó para uma nova posição.

Pressionar **Command** limita o movimento do nó aos eixos horizontal ou vertical para criar um efeito de perspectiva de um ponto.

Dividir, cortar ou apagar partes de um objeto com perspectiva planifica o efeito de perspectiva, por isso, você não consegue mais editá-lo.

Você também pode ajustar uma perspectiva de um ponto quando arrasta um ponto de fuga.

Pressione **Command** + **Shift** enquanto arrasta para aproximar ou afastar nós adjacentes ao longo de um eixo horizontal ou vertical. Isso é útil quando você deseja obter um efeito de perspectiva simétrica.

Para remover o efeito de perspectiva de um objeto

1 Selecione um objeto com um efeito de perspectiva.

2 Clique em **Objeto** ▸ **Limpar perspectiva**.

Criar extrusões

É possível fazer com que os objetos pareçam tridimensionais criando extrusões. Você pode criar extrusões projetando pontos de um objeto e unindo-os para criar uma ilusão tridimensional. O CorelDRAW também permite aplicar um vetor de extrusão a um objeto em um grupo.

Após criar uma extrusão, você pode copiar ou clonar seus atributos para um objeto selecionado. Clonar e copiar transfere os atributos de extrusão de um objeto com extrusão para outro. As configurações de extrusão clonadas, no entanto, não podem ser editadas independentemente do mestre.

É possível alterar uma forma com extrusão girando-a e arredondando seus cantos.

O CorelDRAW também permite remover uma extrusão vetorial.

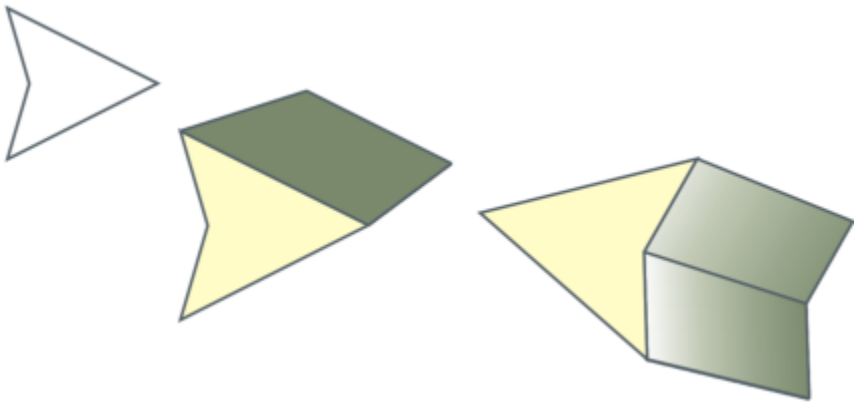
Chanfraduras

Outra forma pela qual você pode dar a um objeto uma aparência tridimensional é aplicar uma borda chanfrada a uma extrusão. Uma chanfradura cria a ilusão de que as bordas de um objeto estão recortadas em ângulo. É possível especificar os valores do ângulo e da profundidade da chanfradura para controlar o efeito.

Você pode criar um efeito de chanfradura sem a extrusão de um objeto. Para obter mais informações, consulte "Criar efeitos de chanfradura" na página 580.

Preenchimentos com extrusão

É possível aplicar preenchimentos a uma extrusão inteira ou somente às superfícies com extrusão. É possível cobrir cada superfície individualmente com o preenchimento ou distribuir o preenchimento para que ele cubra o objeto inteiro como uma colcha, sem quebras no padrão ou na textura.



Da direita para a esquerda: uma forma simples, a forma com um preenchimento com extrusão de cor sólida, a forma com um preenchimento gradiente com extrusão e uma rotação aplicados.

Iluminação

Você pode aprimorar as extrusões aplicando fontes de luz. É possível adicionar até três fontes de luz para projeção em direção ao objeto com extrusão, com intensidade variável. Quando não precisar mais de fontes de luz, você pode removê-las.

Pontos de fuga

É possível criar uma extrusão vetorial em que as linhas da extrusão convergem em um ponto de fuga. O ponto de fuga de uma extrusão vetorial pode ser copiado para outro objeto de modo que ambos os objetos pareçam rebaixados na direção do mesmo ponto.

É possível também atribuir a extrusões pontos de fuga diferentes.



Extrusões com pontos de fuga diferentes

Quando um objeto com efeito de extrusão é colocado no modo de Foco, o objeto e o efeito são trazidos para o foco juntos. Uma vez no modo de Foco, você pode selecionar e editar o objeto e o efeito separadamente. Para obter mais informações sobre o modo de Foco, consulte "Editar objetos no modo de Foco" na página 319.

Para criar uma extrusão

1 Selecione um objeto usando a ferramenta **Seleção** .

2 Na caixa de ferramentas, clique na ferramenta **Extrusão** .

3 Escolha uma predefinição na caixa de listagem **Predefinição** na barra de propriedades.

4 Escolha um tipo de extrusão na caixa de listagem **Tipo de extrusão** na barra de propriedades.

Também é possível editar uma extrusão usando o inspetor **Extrusão** (**Efeitos** ▸ **Extrusão**).

Para copiar ou clonar uma extrusão

1 Selecione o objeto ao qual você deseja aplicar extrusão.

2 Clique em **Objeto** e clique em uma das seguintes opções:

- **Copiar efeito** ▸ **Extrusão de**
- **Clonar efeito** ▸ **Extrusão de**

3 Clique no objeto cujas propriedades de extrusão deseja copiar.

Você também pode usar a ferramenta **Atributos do conta-gotas** para copiar uma extrusão. Para obter mais informações, consulte "Para copiar efeitos de um objeto para outro" na página 339.

Para alterar a forma de uma extrusão vetorial

Para	Faça o seguinte
Girar uma extrusão	Selecione um objeto com extrusão. Clique no botão **Rotação de extrusão** na barra de propriedades. Arraste a extrusão na direção desejada.
Alterar a direção de uma extrusão	Usando a ferramenta **Extrusão** , clique em uma extrusão. Clique no ponto de fuga e arraste para a direção desejada.
Alterar a profundidade de uma extrusão	Usando a ferramenta **Extrusão** , clique em uma extrusão. Arraste o controle deslizante entre as alças de vetor interativas.
Arredondar os cantos de um retângulo ou quadrado com extrusão	Na caixa de ferramentas, clique na ferramenta **Forma** . Arraste um nó do canto ao longo do contorno do retângulo ou quadrado.

Para remover uma extrusão vetorial

1 Selecione um objeto com extrusão.

2 Clique em **Efeitos** ▸ **Limpar extrusão**.

Também é possível remover uma extrusão vetorial clicando em **Limpar extrusão** na barra de propriedades.

Para aplicar um preenchimento a uma extrusão

1 Selecione um objeto com extrusão com a ferramenta **Extrusão**.

2 Clique no botão **Cor da extrusão** na barra de propriedades.

3 Clique em um dos botões a seguir:

- **Usar preenchimento de objeto** — aplica o preenchimento do objeto à extrusão
- **Usar cor sólida** — aplica uma cor sólida à extrusão
- **Usar sombreamento de cor** — aplica um preenchimento gradiente à extrusão

Para aplicar um preenchimento de textura ou de padrão sem quebras a um objeto, ative a caixa de seleção **Distribuir preenchimentos** antes de clicar no botão **Usar preenchimento de objeto**.

Para aplicar bordas chanfradas a uma extrusão

1 Na caixa de ferramentas, clique na ferramenta **Extrusão**.

2 Selecione um objeto com extrusão.

3 Clique no botão **Chanfraduras de extrusão** na barra de propriedades.

4 Ative a caixa de seleção **Usar chanfradura**.

5 Digite um valor na caixa **Profundidade da chanfradura**.

6 Digite um valor na caixa **Ângulo da chanfradura**.

Você pode também definir a profundidade e o ângulo da chanfradura utilizando a caixa **Exibição interativa de chanfradura**  abaixo da caixa de verificação **Usar chanfradura**.

Para mostrar apenas a chanfradura e ocultar a extrusão, ative a caixa de seleção **Mostrar apenas chanfradura**.

Para adicionar luz a uma extrusão

1 Selecione um objeto com extrusão.

2 Clique no botão **Iluminação de extrusão** na barra de propriedades.

3 Ative qualquer uma das três caixas de seleção numeradas.
As luzes aparecem como círculos numerados na janela de visualização.

4 Arraste os círculos numerados na janela **Visualização da intensidade da luz** para posicionar as luzes.

Você também pode

Ajustar a intensidade de uma fonte de luz	Mova o controle deslizante **Intensidade** próximo da caixa de seleção numerada.
Remover uma fonte de luz	Desative uma caixa de seleção numerada.

Para alterar o ponto de fuga de uma extrusão

Para	Faça o seguinte
Bloquear um ponto de fuga	Clique duas vezes em um objeto com extrusão. Selecione **PF bloqueado para objeto** ou **PF bloqueado para página** na caixa de listagem **Propriedades do ponto de fuga** na barra de propriedades.
Copiar um ponto de fuga	Clique duas vezes em um objeto com extrusão que contém o ponto de fuga a ser alterado. Selecione **Copiar PF** na caixa de listagem **Propriedades do ponto de fuga** na barra de propriedades. Selecione o objeto com extrusão que contém o ponto de fuga a ser copiado.
Definir um ponto de fuga para duas extrusões	Clique duas vezes em um objeto com extrusão. Selecione **Ponto de fuga compartilhado** na caixa de listagem **Propriedades do ponto de fuga** na barra de propriedades. Selecione o objeto com extrusão que contém o ponto de fuga a ser compartilhado.

Criar efeitos de chanfradura

Um efeito de chanfradura adiciona profundidade 3D a um objeto gráfico ou de texto fazendo suas bordas parecerem inclinadas (recortadas em ângulo). Os efeitos de chanfradura podem conter cores exatas e compostas (CMYK), sendo ideais para impressão.

É possível remover um efeito de chanfradura a qualquer momento.

Os efeitos de chanfradura podem ser aplicados apenas a objetos vetoriais e texto artístico, não a bitmaps.

Estilos de chanfradura

Você pode escolher dentre os seguintes estilos de chanfradura:

- **Borda suave** — cria superfícies chanfradas que aparecem sombreadas em algumas áreas
- **Relevo** — faz com que um objeto tenha aparência em relevo



Da esquerda para a direita: Logotipo sem efeito de chanfradura, com efeito de chanfradura de Bordas Suaves e com efeito de chanfradura em Relevo

Superfícies chanfradas

É possível controlar a intensidade do efeito de chanfradura especificando a largura da superfície chanfrada.

Luz e cor

Um objeto com um efeito de chanfradura parece estar iluminado por luz ambiente branca (envolvente) e estar sob um ponto de luz. A luz ambiente tem baixa intensidade e não pode ser alterada. O ponto de luz também é branco por padrão, mas é possível alterar sua cor, intensidade e posição. Alterar a cor do ponto de luz afetará a cor das superfícies chanfradas. Alterar a intensidade do ponto de luz clareará ou escurecerá as superfícies chanfradas. Alterar a posição do ponto de luz determinará qual superfície chanfrada aparecerá iluminada.

É possível alterar a posição do ponto de luz especificando sua direção e altitude. A direção determina onde a fonte de luz está localizada no plano do objeto (por exemplo, à direita ou à esquerda de um objeto). A altitude determina a altura em que o ponto de luz está localizado em relação ao plano do objeto. Por exemplo, você pode posicionar o ponto de luz alinhado com o horizonte (altitude de 0°) ou diretamente acima do objeto (altitude de 90°).

Além disso, é possível alterar a cor das superfícies chanfradas que estão na sombra especificando a cor de sombreamento.



Quando um objeto com efeito de chanfradura é colocado no modo de Foco, o objeto e o efeito são trazidos para o foco juntos. Uma vez no modo de Foco, você pode selecionar e editar o objeto e o efeito separadamente. Para obter mais informações sobre o modo de Foco, consulte "Editar objetos no modo de Foco" na página 319.

Para criar um efeito de chanfradura Borda suave

1. Selecione um objeto que esteja fechado e tenha um preenchimento aplicado a ele.
2. Clique em **Efeitos** ▸ **Chanfradura**.
3. No inspetor **Chanfradura**, habilite a opção de **Borda suave**.
4. Ative uma das seguintes opções de **Deslocamento de chanfradura**:
   - **Para o centro** — permite criar superfícies chanfradas que se encontram no meio do objeto.
   - **Distância** — permite especificar a largura das superfícies chanfradas. Digite um valor na caixa **Distância**.
5. Clique em **Aplicar**.

Você também pode

Alterar a cor das superfícies chanfradas no sombreamento	Escolher uma cor no seletor de cores **Sombra**. As superfícies chanfradas se alteram para um tom da cor de sombreamento especificada.
Escolher uma cor de ponto de luz	Escolha a cor no seletor de cores **Luz**.
Alterar a intensidade do ponto de luz	Mova o controle deslizante **Intensidade**.
Especificar a posição do ponto de luz	Mova um dos seguintes controles deslizantes: • **Direção** • **Altitude** Os valores de direção variam de 0° a 360°; os valores de altitude variam de 0° a 90°.

Efeitos de chanfradura podem ser aplicados apenas a texto artístico. Você pode converter o texto de parágrafo em um texto artístico selecionando o texto com a ferramenta **Seleção** e, a seguir, clicando em **Texto** ▸ **Converter em texto artístico**.

O valor de altitude mais baixo (0°) posiciona o ponto de luz no plano do objeto; o valor de altitude mais alto (90°) posiciona o ponto de luz diretamente acima do objeto.

O efeito de uma cor de sombreamento é mais notado quando o ponto de luz está localizado próximo ao plano do objeto (valor de altitude baixo).

Usando um determinado valor de altitude, você pode alterar a posição do ponto de luz por meio da alteração do valor da direção. Por exemplo, em uma altitude de 45°, os seguintes valores de direção alteram a posição de um ponto de luz, como indicado abaixo:

- 45° posiciona o ponto de luz na parte superior direita.
- 135° posiciona o ponto de luz na parte superior esquerda.
- 225° posiciona o ponto de luz na parte inferior esquerda.
- 315° posiciona o ponto de luz na parte inferior direita.

Para criar um efeito Relevo

1. Selecione um objeto que esteja fechado e tenha um preenchimento aplicado a ele.
2. Clique em **Efeitos** ▸ **Chanfradura**.
3. No inspetor **Chanfradura**, habilite a opção de **Relevo**.
4. Na caixa **Distância**, digite um valor baixo.
5. Para alterar a intensidade do ponto de luz, mova o controle deslizante **Intensidade**.
6. Para especificar a direção do ponto de luz, mova o controle deslizante **Direção**.
7. Clique em **Aplicar**.

Caso deseje criar um efeito de chanfradura mais pronunciado, digite um valor mais alto na caixa **Distância** e reaplique o efeito.

Você também pode

Escolher uma cor de sombreamento	Escolher uma cor no seletor de cores **Sombra**.
Escolher uma cor de ponto de luz	Escolha a cor no seletor de cores **Luz**.

Para obter o efeito de chanfradura Relevo, crie duas duplicatas do objeto. As duplicatas são deslocadas em direções opostas: uma em direção à fonte de luz e outra na direção oposta a ela. A cor da duplicata posicionada na direção do ponto de luz é uma mistura das cores do ponto de luz e do objeto e depende da intensidade da luz. A cor da duplicata posicionada longe do ponto de luz é uma mistura de 50% das cores do sombreamento e do objeto.

O controle deslizante **Altitude** fica desativado para o estilo de chanfradura Relevo.

Para remover um efeito de chanfradura

1. Selecione um objeto com um efeito de chanfradura aplicado.
2. Clique em **Objeto** ▸ **Limpar efeito**.

Adicionar sombreamentos e sombras internas

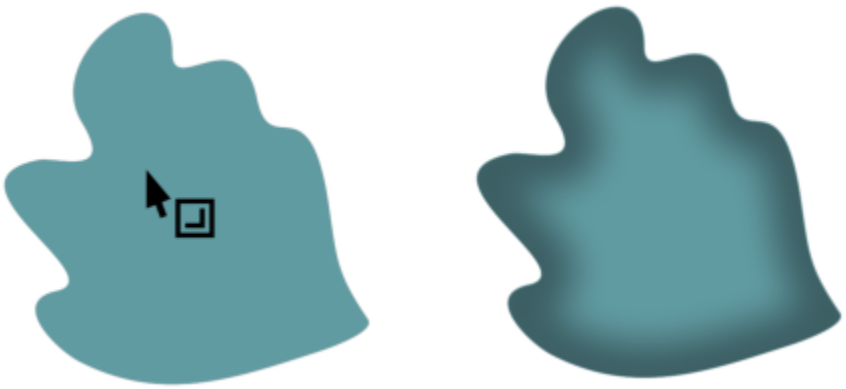
Sombreamentos e sombras internas simulam a luz que cai nos objetos, adicionando profundidade 3D para uma aparência mais realista. Sombreamentos aparecem atrás ou abaixo dos objetos; sombras internas aparecem dentro dos objetos.

Você pode adicionar sombreamentos s e sombras internas à maioria dos objetos ou grupos de objetos, incluindo texto e bitmaps.

Você pode adicionar sombreamentos e sombras internas interativamente ou usando predefinições. Depois de adicionar uma sombra você pode editá-la. Por exemplo, você pode ajustar atributos como cor, opacidade, deslocamento e difusão. Você pode editar sombras interativamente usando o controle vetorial ou usando os controles na barra de propriedades.



Um sombreamento aplicado a um objeto. O efeito enevoado suaviza as bordas de um sombreamento à direita.



Uma sombra interna aplicada a um objeto.



Alterando as configurações da sombra interna, você pode alterar a aparência do objeto. O mesmo objeto de texto com diferentes configurações de sombra interna.

Depois de criar uma sombra, você pode copiar ou clonar para um objeto selecionado. Quando se copia uma sombra, o objeto original e a cópia não têm conexão e podem ser editados de forma independente. Com a clonagem, os atributos de sombra do objeto principal são automaticamente aplicados a seu clone.

Ao separar uma sombra de seu objeto, você ganha mais controle sobre a própria sombra. Por exemplo, você pode editar a sombra como editaria uma transparência. Além disso, você pode separar uma sombra do objeto para aplicar uma sombra interna e um sombreamento a um objeto.

Assim como acontece com as transparências, é possível aplicar um modo de mesclagem a uma sombra para controlar o modo como a cor da sombra se mistura com a cor do objeto que está por baixo. Para obter mais informações sobre modos de mesclagem, consulte "Modos de mesclagem" na página 460.

Você pode remover sombreamentos e sombras internas.

Quando um objeto com efeito de sombra é colocado no modo de Foco, o objeto e o efeito são trazidos para o foco juntos. Uma vez no modo de Foco, você pode selecionar e editar o objeto e o efeito separadamente. Para obter mais informações sobre o modo de Foco, consulte "Editar objetos no modo de Foco" na página 319.

Sombreamentos e extrusões criados no CorelDRAW são ideais para saídas impressas, mas não são apropriados para serem enviados a dispositivos como cortadoras de vinil e plotadoras. Para esses projetos são necessários sombreamentos recortáveis. Para adicionar um sombreamento recortável a um objeto, use sombras de bloqueio. Para obter mais informações sobre sombras de bloqueio, consulte "Adicionar sombras de bloqueio" na página 588.

Você ainda pode adicionar um sombreamento recortável ao duplicar um objeto, preencher a duplicata com uma cor escura e posicionar a duplicata atrás do objeto original.

Você também pode usar extrusões para criar sombreamentos.

Para Adicionar sombreamento e uma sombra interna

1 Na caixa de ferramentas, clique na ferramenta **Sombra** .

2 Execute uma tarefa da tabela a seguir.

Para	Faça o seguinte
Adicione um sombreamento	Na barra de propriedades, clique na ferramenta **Sombreamento** . Arraste do centro do objeto para posicionar o sombreamento. Para adicionar um sombreamento de perspectiva, arraste a partir da bordas do objeto.
Adicione uma sombra interna	Na barra de propriedades, clique na ferramenta **Sombra interna** . Arraste a partir do centro ou da lateral do objeto até que a sombra interna esteja do tamanho desejado. Quanto mais perto da borda você arrasta a alça final, mais estreita a sombra interna se torna. Dica: Para deslocar a sombra interna, arraste além das bordas e da caixa delimitadora do objeto.



Um sombreamento plano (esquerda) e um sombreamento de perspectiva (direita)

Sombras não podem ser adicionadas a grupos vinculados, como objetos misturados, objetos contornados, objetos chanfrados, objetos com extrusão, objetos criados com a ferramenta **Mídia artística** , ou outras sombras.

Você não pode adicionar sombras a um bitmap moldado por um envelope ou a objetos que tenham efeitos de bitmap aplicados a eles.

Você pode aplicar apenas uma sombra a um objeto - um sombreamento ou uma sombra interna, não as duas. No entanto, você pode usar o agrupamento para aplicar as duas sombras ao mesmo objeto. Por exemplo, você pode aplicar uma sombra interna a um objeto, criar um grupo a partir desse objeto e aplicar um sombreamento ao grupo.

Para também pode adicionar uma sombra escolhendo uma predefinição na caixa de **listagem Predefinições** na barra de propriedades.



Parte superior: Diferentes predefinições de sombreamento aplicadas a um objeto.
Parte inferior: Diferentes predefinições de sombra interna aplicadas a um objeto.

Para editar um sombreamento e uma sombra interna

1 Na caixa de ferramentas, clique na ferramenta **Sombra**.

2 Clique em um objeto com uma sombra.

3 Use qualquer um dos seguintes controles na barra de propriedades para especificar os atributos de sombra:

- **Cor da sombra** — para escolher a cor de sombra
- **Modo de mesclagem** — para escolher como a cor da sombra combina com a cor do objeto subjacente. O modo de mesclagem padrão **Multiplicar** produz sombras com efeito natural.
- **Opacidade de sombra** — para ajustar a transparência da sombra
- **enevoamento da sombra** — para afiar ou suavizar as bordas da sombra
- **Direção de enevoamento** — para suavizar as bordas da sombra em direção ao interior da sombra, ao exterior da sombra ou nas duas direções. Sombras parecem mais realistas com o uso de enevoamento de desfocagem gaussiana, que é a opção padrão. As opções Interna e Média não estão disponíveis para sombras internas.
- **Bordas de enevoamento** — para escolher um tipo de penas. Este controle não está disponível para enevoamento de desfocagem gaussiana.
- **Largura da sombra interna** — para definir a largura de uma sombra interna que não é deslocada
- **Deslocamento da sombra** — para alterar a distância entre a sombra e a borda do objeto. Com sombreamentos, alterar o deslocamento faz o objeto parecer mais próximo ou mais distante do plano de fundo.

Você também pode

Editar um sombreamento em perspectiva

Use qualquer um dos seguintes controles:

- **Ângulo da sombra** — para definir a direção da sombra projetada
- **Alongamento de sombra** — para definir o comprimento da sombra projetada
- **Dissolução da sombra** — para ajustar o desbotamento da sombra projetada

Observação: Esses controles não estão disponíveis para sombras internas e sombreamentos planos.

Você também pode



Sombreamentos de perspectiva com diferentes valores de ângulo, alongamento e desbotamento

Salve as configurações personalizadas como uma predefinição	Clique no botão **Adicionar predefinição**, e digite um nome para a predefinição de sombra. As predefinições de sombra são salvas em sua pasta **Documentos/Corel/Conteúdo do Corel/CorelDRAW/Predefinições/Sombra** .
Excluir uma predefinição de sombra personalizada	Escolha uma predefinição da caixa **Listagem Predefinir**, e clique em **Excluir predefinição** .

Para copiar ou clonar um sombreamento ou uma sombra interna

1 Selecione o objeto para o qual deseja copiar ou clonar uma sombra.

2 Execute uma tarefa da tabela a seguir.

Para	Faça o seguinte
Copiar um sombreamento	Clique em **Objeto** ▸ **Copiar efeito** ▸ **Sombreamento de**, e clique no sombreamento de um objeto.
Copiar uma sombra interna	Clique em **Objeto** ▸ **Copiar efeito** ▸ **Sombra interna de** e clique na sombra interna de um objeto.
Clonar um sombreamento	Clique em **Objeto** ▸ **Clonar efeito** ▸ **Sombreamento de** e clique no sombreamento de um objeto.
Clonar uma sombra interna	Clique em **Objeto** ▸ **Clonar efeito** ▸ **Sombra interna de** e clique na sombra interna de um objeto.

Você também pode usar a ferramenta **Atributos do conta-gotas** para copiar um sombreamento ou uma sombra interna. Para obter mais informações, consulte "Para copiar efeitos de um objeto para outro" na página 339.

Você pode também copiar uma sombra de um objeto para outro clicando no botão **Copiar propriedades de sombra** na barra de propriedades.

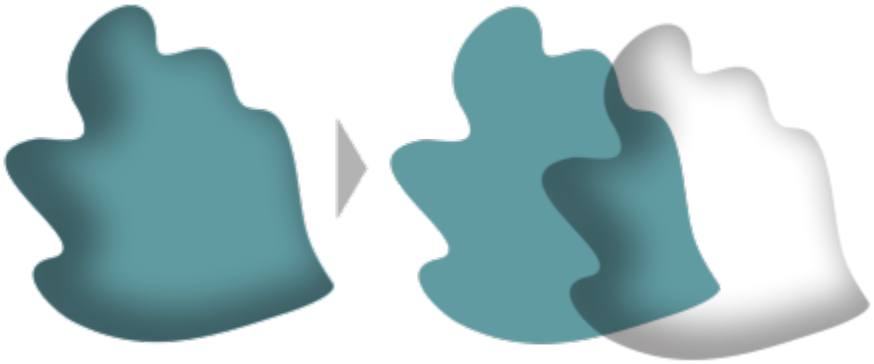
Para separar um sombreamento ou uma sombra interna de um objeto

1 Usando a ferramenta **Selecionar** , selecione o sombreamento ou a sombra interna de um objeto.

2 Siga um dos procedimentos abaixo:

- Clique em **Objeto** ▸ **Separar grupo de sombreamento**.
- Clique em **Objeto** ▸ **Separar grupo de sombra interna**.

3 Clique em um espaço em branco na janela de desenho para desmarcar o objeto e a sombra e arraste a sombra.



Separando uma sombra interna de um objeto

Você pode usar este procedimento para aplicar uma sombra interna e um sombreamento a um objeto. Por exemplo, você pode aplicar um sombreamento a um objeto, separar o sombreamento e aplicar uma sombra interna ao objeto.

Para Remover um sombreamento e uma sombra interna

1 Selecione a sombra de um objeto.

2 Clique em **Objeto** ▸ **Limpar sombra**.

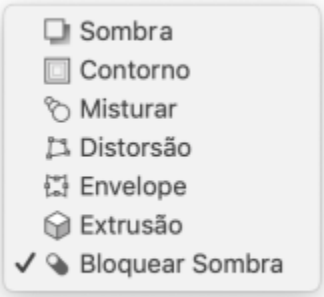
Você também pode remover uma sombra de um objeto selecionando a sombra e clicando em **Limpar sombra** na barra de propriedades.

Adicionar sombras de bloqueio

Com a ferramenta **Sombra de bloqueio** no CorelDRAW, você pode adicionar sombras sólidas a objetos e textos. Ao contrário dos sombreamentos e extrusões, as sombras de bloqueio são compostas por linhas simples, o que as torna ideais para a impressão de tela e criação de sinalização.



Texto com sombra de bloqueio



A ferramenta Sombra de bloqueio está localizada no menu desdobrável Ferramenta interativa.

É possível ajustar a profundidade e a direção de uma sombra de bloqueio, e você também pode mudar sua cor. Uma sombra de bloqueio pode conter orifícios, mas você pode removê-los para criar um objeto sólido de curva.

Por padrão, uma sombra de bloqueio é gerada a partir do contorno do objeto. Você também pode optar por ignorar o contorno e iniciar a sombra bloqueada pela borda do objeto. O efeito dessa opção é mais evidente quando um objeto tem um contorno espesso. Além disso, você pode expandir uma sombra de bloqueio que é gerada a partir do contorno do objeto.



Parte superior: Texto original. Na linha inferior, diferentes sombras de bloqueio são adicionadas ao texto. Canto inferior esquerdo: A sombra de bloqueio se estende a partir do contorno do objeto. Meio: A sombra de bloqueio ignora o contorno. Canto inferior direito: A sombra de bloqueio é expandida.

Se você pretende imprimir ou exportar seu documento, pode especificar as configurações da sombra de bloqueio conforme suas necessidades. Por exemplo, é possível definir uma sombra de bloqueio para imprimir sobreposição, ou seja, imprimir sobre objetos subjacentes. Além disso, as áreas sobrepostas entre o objeto e sua sombra de bloqueio podem ser removidas quando o documento é exportado ou impresso.

Você pode remover as sombras de bloqueio dos objetos a qualquer momento.

Quando um objeto com uma sombra de bloqueio é colocado no modo de Foco, o objeto e a sombra de bloqueio são trazidos para o foco juntos. Uma vez no modo de Foco, você pode selecionar e editar o objeto e a sombra de bloqueio separadamente. Para obter mais informações sobre o modo de Foco, consulte "Editar objetos no modo de Foco" na página 319.

Para adicionar uma sombra de bloqueio

1 Na caixa de ferramentas, clique na ferramenta **Sombra de bloqueio** .

2 Clique no objeto e arraste-o na direção que desejar até que a sombra de bloqueio fique do tamanho pretendido.

Você não podeadicionar uma sombra de bloqueio a um bitmap que foi moldado por um envelope.

Para editar uma sombra de bloqueio

1 Com a ferramenta **Sombra de bloqueio** , clique no objeto.

2 Realize qualquer uma das tarefas na tabela a seguir.

Para	Faça o seguinte
Ajustar a profundidade de uma sombra de bloqueio	Inserir um valor na caixa **Profundidade**. Dica: Para ajustar a profundidade, arraste a alças de vetor na janela de desenho.
Definir a direção de uma sombra de bloqueio	Inserir um valor na caixa **Direção**. Este valor especifica o ângulo da sombra de bloqueio em relação ao objeto. Dica: Você também pode alterar a direção de uma sombra de bloqueio arrastando a alça na janela de desenho.
Alterar a cor de uma sombra de bloqueio	Escolha uma cor do seletor **Cor da sombra de bloqueio** na barra de propriedades. Dica: Também é possível alterar a cor arrastando-a a partir da paleta de cores até a alça vetorial, na janela de desenho.



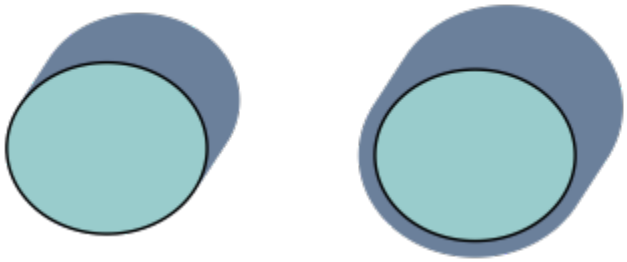
Ajustar a profundidade de uma sombra de bloqueio

Para	Faça o seguinte
Remover os orifícios de uma sombra de bloqueio	Clique no botão **Remover lacunas** na barra de propriedades para ativá-lo.



Parte superior: Uma sombra de bloqueio com lacunas. Parte inferior: A mesma sombra de bloqueio com as lacunas removidas.

Expanda uma sombra de bloqueio que é gerada a partir do contorno	Na barra de propriedades, clique no botão **Gerar a partir de contorno de objeto**, para ativá-lo. Digite um valor na caixa **Expandir sombra de bloqueio** na barra de propriedades.



A sombra de bloqueio à direita é expandida.

Ignore o contorno ao gerar uma sombra de bloqueio	Na barra de propriedades, clique no botão **Gerar a partir de contorno de objeto**, para desativá-lo.

Para configurar opções de impressão e exportação de sombras de bloqueio

1 Com a ferramenta **Sombra de bloqueio**, clique no objeto.

2 Realize qualquer uma das tarefas na tabela a seguir.

Para	Faça o seguinte
Configurar uma sombra de bloqueio para imprimir sobre objetos subjacentes	Clique no botão **Sobrepor impressão de sombra de bloqueio**.
Acerte áreas sobrepostas entre o objeto e sua sombra de bloqueio	Clique no botão **Simplificar**.

Para	Faça o seguinte
	 *A linha inferior mostra uma sombra de bloqueio que foi aparada para remover a área onde o texto e a sombra de bloqueio se sobrepõem.*

Para remover uma sombra de bloqueio

1 Com a ferramenta **Sombra de bloqueio**, clique na sombra de bloqueio.

2 Clique no botão **Limpar sombra de bloqueio** na barra de propriedades.

Misturar objetos

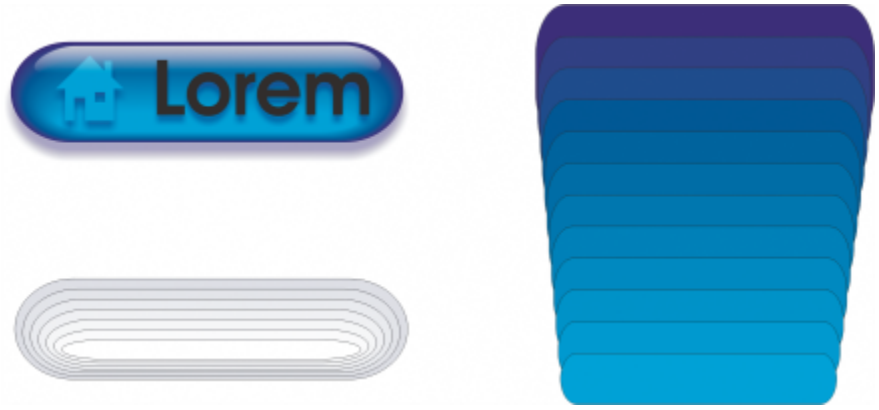
O CorelDRAW permite criar misturas, como misturas em linha reta, misturas ao longo de um caminho e misturas compostas. As misturas são usadas frequentemente para criar sombreamentos realísticos e destaques em objetos.



Os destaques e sombreamentos no objeto à direita foram criados usando misturas.

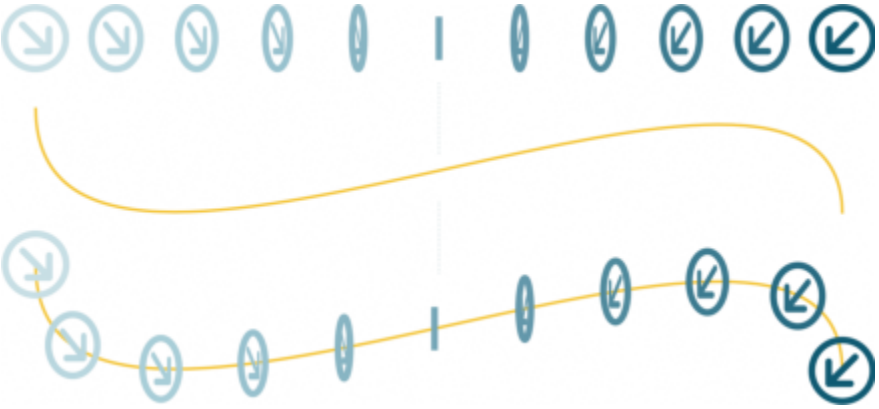
Uma mistura em linha reta mostra uma progressão na forma e no tamanho de um objeto para outro. As cores de preenchimento e de contorno dos objetos intermediários progridem em um caminho em linha reta através do espectro de cores. Os contornos de objetos intermediários exibem uma progressão gradual em espessura e forma.

depois de criar uma mistura, você pode copiar ou clonar suas configurações para outros objetos. Quando você copia uma mistura, o objeto assume todas as configurações relacionadas à mistura, exceto os atributos de contorno e preenchimento. Quando você clona uma mistura, as alterações na mistura original (também chamada mestre) são aplicadas ao clone.



Misturas de linha reta podem ser usadas para criar gráficos com uma aparência de vidro. O botão com efeito de ativação (esquerda) contém uma mistura de objetos sobrepostos misturados.

É possível ajustar objetos ao longo de parte ou de toda a forma de um caminho e adicionar um ou mais objetos a uma mistura, criando uma mistura composta.



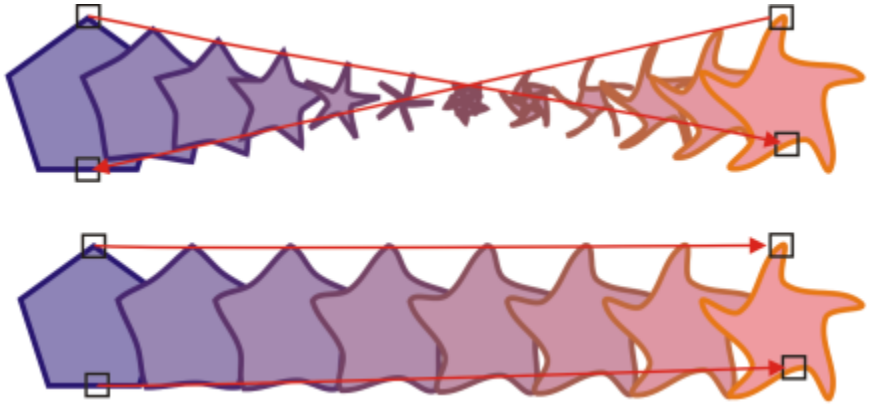
A mistura de linha reta (parte superior) é ajustada a um caminho curvo (parte inferior).

É possível alterar a aparência de uma mistura ajustando o número e o espaçamento de seus objetos intermediários, a progressão de cores da mistura, os nós em que a mistura é mapeada, o caminho da mistura e os objetos inicial e final. É possível fundir os componentes de uma mistura dividida ou composta para criar um objeto único.



Esta mistura composta consiste de três misturas.

É possível também dividir e remover uma mistura.



Ao se mapear nós, controla-se a aparência de uma mistura. Dois nós no polígono são mapeados para dois nós na forma de estrela, mostrando uma transição mais gradual (parte de baixo).

Quando objetos misturados são colocados no modo de Foco, os objetos e a mistura são trazidos para o foco juntos. Uma vez no modo de Foco, você pode selecionar e editar os objetos e a mistura separadamente. Para obter mais informações sobre o modo de Foco, consulte "Editar objetos no modo de Foco" na página 319.

Para misturar objetos

Para	Faça o seguinte
Misturar ao longo de uma linha reta	Na caixa de ferramentas clique na ferramenta **Mistura**. Selecione o primeiro objeto e arraste sobre o segundo objeto.
Misturar um objeto ao longo de um caminho à mão livre	Na caixa de ferramentas, clique na ferramenta **Mistura**. Selecione o primeiro objeto. Mantenha pressionada a tecla **Option**, e arraste uma linha para o segundo objeto.
Ajustar uma mistura ao caminho	Na caixa de ferramentas clique na ferramenta **Mistura**. Clique no botão **Propriedades do caminho** na barra de propriedades. Clique em **Novo caminho**. Com a seta curva, clique no caminho ao qual deseja ajustar a mistura.
Esticar a mistura sobre todo um caminho	Selecione uma mistura que já esteja ajustada a um caminho. Clique no botão **Mais opções de misturas** na barra de propriedades e clique em **Misturar por todo o caminho**.
Criar uma mistura composta	Utilizando a ferramenta **Mistura**, arraste um objeto para o objeto inicial ou final de outra mistura.

Também é possível misturar objetos usando o inspetor **Mistura** (**Efeitos** ▸ **Mistura**).

Para copiar ou clonar uma mistura

1 Selecione os dois objetos que deseja misturar.
2 Clique em **Objeto** e clique em uma das seguintes opções:
   - **Copiar efeito ▸ Mistura de**
   - **Clonar efeito ▸ Mistura de**
3 Selecione a mistura cujos atributos você deseja copiar ou clonar.

Não é possível copiar ou clonar uma mistura composta.

Você também pode usar a ferramenta **Atributos do conta-gotas** para copiar uma mistura. Para obter mais informações, consulte "Para copiar efeitos de um objeto para outro" na página 339.

Para definir o número de objetos intermediários em uma mistura

1 Selecione uma mistura.
2 Digite um valor na caixa **Misturar objetos** na barra de propriedades.
3 Pressione **Retornar**.

Você pode definir taxas de aceleração de objetos e de cores clicando no botão **Aceleração de objetos e cores** na barra de propriedades e movendo o controle deslizante correspondente.

Para definir a distância entre objetos em uma mistura ajustada a um caminho

1 Selecione uma mistura que esteja ajustada a um caminho.
2 Clique no botão **Espaçamento da mistura** na barra de propriedades.
3 Digite um valor na caixa **Misturar objetos** na barra de propriedades.
4 Pressione **Retornar**.

Se você tiver usado o comando **Misturar por todo o caminho**, o botão **Espaçamento da mistura** não ficará disponível.

Você pode definir taxas de aceleração de objetos e de cores clicando no botão **Aceleração de objetos e cores** na barra de propriedades e movendo o controle deslizante correspondente.

Para definir a progressão de cores em uma mistura

1 Selecione uma mistura.
2 Na barra de propriedades, clique em uma das seguintes opções:
   - **Direcionar mistura**

- Mistura no sentido horário
- Mistura no sentido anti-horário

Não é possível criar progressões de cor utilizando objetos misturados preenchidos com bitmaps, textura, padrão ou PostScript.

Você pode definir a velocidade da transformação das cores dos objetos do primeiro ao último objeto clicando no botão **Aceleração de objetos e cores** na barra de propriedades e movendo os controles deslizantes correspondentes.

Para mapear os nós de uma mistura

1 Selecione uma mistura.
2 Clique no botão **Mais opções de mistura** na barra de propriedades e clique em **Mapear nós**.
3 Clique em um nó no objeto inicial e no objeto final.

Para trabalhar com os objetos iniciais ou finais de uma mistura

Para	Faça o seguinte
Selecionar o objeto inicial ou final	Selecione uma mistura, clique no botão **Iniciar e finalizar objetos** na barra de propriedades e clique em **Mostrar início** ou **Mostrar final**.
Alterar os objetos inicial ou final de uma mistura	Selecione uma mistura, clique no botão **Iniciar e finalizar objetos** na barra de propriedades e clique em **Novo início** ou **Novo final**. Clique em um objeto fora da mistura que deseja utilizar como início ou fim da mistura.
Fundir o objeto inicial ou final em uma mistura dividida ou composta	Mantenha pressionada a tecla **Command** e clique no objeto do meio de uma mistura e no objeto de início ou de fim. Clique no botão **Mais opções de mistura** na barra de propriedades. Se tiver selecionado o objeto inicial, clique no botão **Início da fusão**. Se tiver selecionado o objeto final, clique no botão **Fim da fusão**.

Você pode reverter a direção da mistura clicando em **Objeto** ▶ **Ordenar** ▶ **Ordem inversa**.

Para alterar o caminho da mistura

1 Selecione uma mistura.
2 Clique no botão **Propriedades do caminho** na barra de propriedades e clique em **Novo caminho**.
3 Clique no caminho que deseja utilizar para a mistura.

Você também pode

Separar uma mistura de um caminho	Clique no botão **Propriedades do caminho** na barra de propriedades e clique em **Separar do caminho**.
Alterar o caminho de uma mistura à mão livre selecionada	Clique no caminho da mistura com a ferramenta **Forma** e arraste um nó do caminho.

Para selecionar o caminho da mistura, clique no botão **Propriedades do caminho** e clique em **Mostrar caminho**.

Para dividir uma mistura

1 Selecione uma mistura.
2 Clique no botão **Mais opções de mistura** na barra de propriedades.
3 Clique no botão **Dividir**.
4 Clique no objeto intermediário no ponto em que deseja dividir a mistura.

Você não pode dividir uma mistura no objeto intermediário imediatamente adjacente ao objeto inicial ou final.

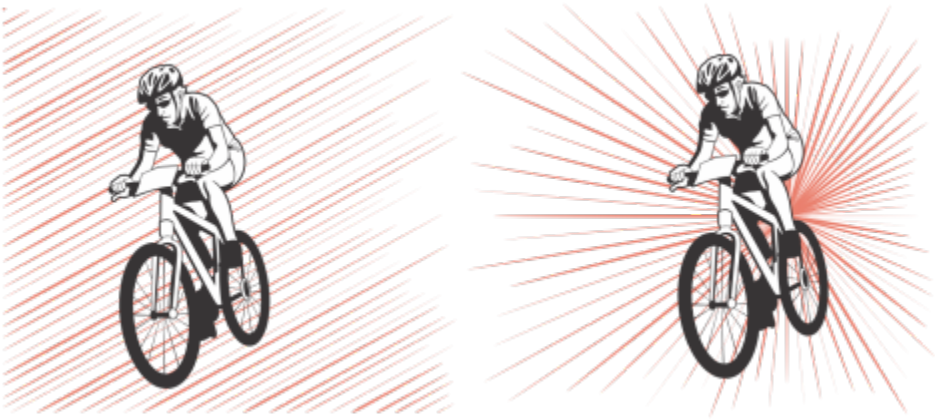
Para remover uma mistura

1 Selecione uma mistura.
2 Clique em **Efeitos** ▸ **Limpar mistura**.

Você também pode remover uma mistura selecionada clicando em **Limpar mistura** na barra de propriedades.

Adicionar movimento e foco

A ferramenta Impacto permite que você crie efeitos gráficos em um estilo inspirado nas histórias em quadrinhos e nas ilustrações contemporâneas. Esses efeitos são perfeitos para adicionar impacto, movimento ou foco aos designs e às ilustrações.

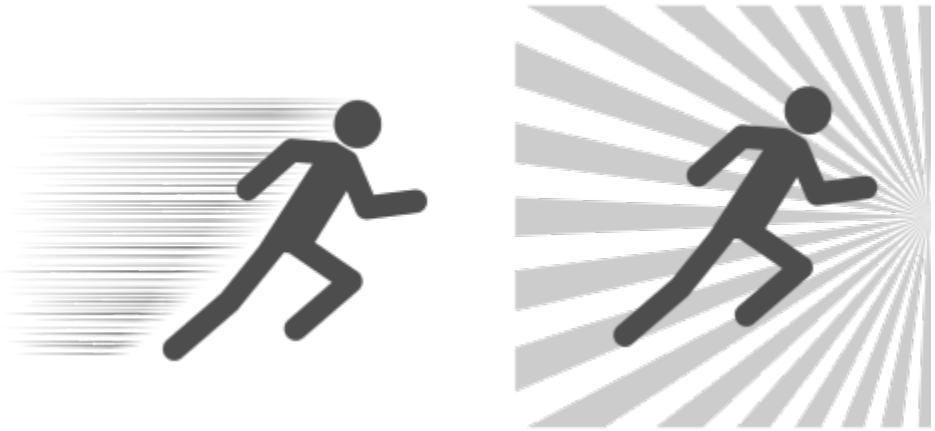


Efeitos criados com o uso da ferramenta Impacto

Esta seção contém o tópico "Efeitos de impacto" na página 599.

Efeitos de impacto

Existem dois estilos de efeito de impacto disponíveis: Radial e Paralelo. Os efeitos radiais podem ser usados para adicionar perspectiva ou focar um elemento de design. Efeitos paralelos podem ser usados para adicionar energia ou para significar movimentação.



Efeitos de impacto: paralelo (esquerda) e radial (direita)

É possível moldar o efeito de impacto adicionando limites internos e externos. Para personalizar o efeito, você pode girar as linhas do efeito e alterar a largura e o espaçamento da linha, além do formato de cada traço. Você também pode randomizar as configurações de linha para obter um visual mais natural. Por exemplo, as linhas podem começar e terminar de forma randomizada dentro dos limites de um efeito.

Os efeitos são objeto vetoriais e podem ser editados com outras ferramentas no CorelDRAW. Por exemplo, você pode distorcer ou remodelar as linhas do efeito, além de altear a cor do efeito.

Para adicionar um efeito de impacto

1 Clique na ferramenta **Impacto** na caixa de ferramentas.

2 Na barra de propriedades, escolha **Radial** ou **Paralelo** na caixa **Estilo de efeitos**.

3 Arraste na janela de desenho.

Para redimensionar o efeito, arraste o nó azul ao longo de sua extremidade.

4 Ajuste quaisquer configurações na barra de propriedades.

Para obter informações sobre como adicionar limites, consulte "Para adicionar e remover limites de efeitos" na página 600.

Para obter informações sobre as configurações de espaçamento de linha, consulte "Para ajustar configurações adicionais" na página 602.

Para adicionar e remover limites de efeitos

Você pode restringir o efeito a limites internos e externos usando outros objetos como formas de referência. Os objetos de referência não estão conectados ao efeito e podem ser movidos, ocultados ou excluídos, sem que a aparência do efeito seja afetada.

1 Selecione o efeito.

2 Posicione o efeito atrás dos objetos de referência, exatamente onde você quer que o efeito seja exibido.

Para colocar o efeito atrás dos objetos, você pode usar um comando apropriado do menu **Objeto** ▸ **Ordem** (por exemplo, **Para trás da camada**).

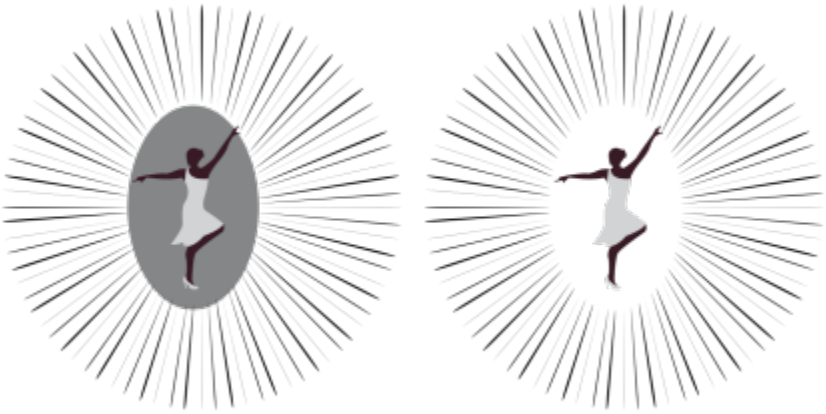
3 Realizar uma tarefa a partir da seguinte tabela.

Para	Faça o seguinte
Adicionar um limite interno	Clique no botão **Limite interno** na barra de propriedades e clique no objeto de referência na janela de desenho. Esta ação molda a borda interna do efeito, criando um espaço com o formato do objeto selecionado.

Para	Faça o seguinte
	É possível excluir o objeto de referência quando ele não for mais necessário.
Remover o limite interno	Clique no botão **Remover limite interno** . O espaço será removido do efeito, mas o objeto de referência usado como limite interno não será excluído.
Adicionar um limite externo	Clique no botão **Limite externo** e clique no objeto de referência na janela de desenho. Esta ação restringe o efeito para dentro da caixa delimitadora do objeto de referência. É possível excluir o objeto de referência quando ele não for mais necessário.
Remover o limite externo	Clique no botão **Remover limite externo** para restaurar o efeito à sua forma original. Esta ação restaura o efeito à sua forma original, mas não exclui o objeto de referência que foi usado para definir o limite externo.

Os seguintes objetos não podem ser usados para definir limites: símbolos, objetos em molduras de texto, objetos agrupados, o próprio impacto e outros efeitos de impacto.

Remodelar objetos de referência depois de usá-los como limites de efeito não faz com que os limites sejam remodelados. Se for necessário remodelar os limites, eles terão que ser removidos e, depois, inseridos novamente.



Neste exemplo, uma elipse cinza é usada para definir o limite interno do efeito (à esquerda). Depois, a elipse é excluída (à direita).

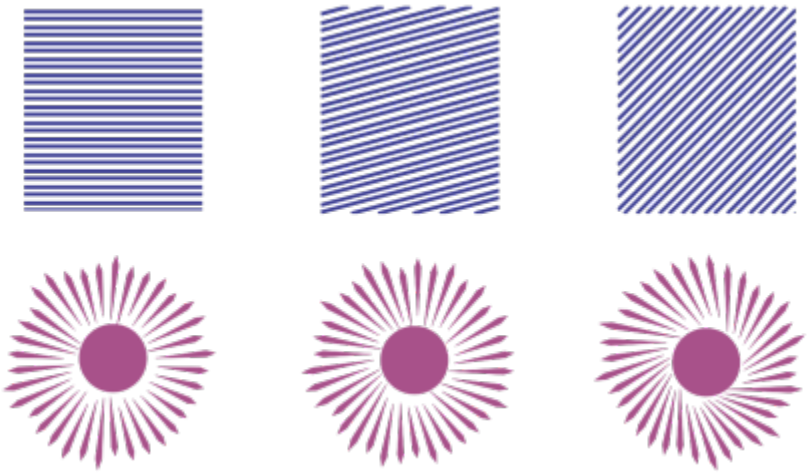


Neste exemplo, o retângulo vermelho é usado para definir o limite externo do efeito (à esquerda). Depois, o limite externo é removido, e o efeito é restaurado à sua forma original (à direita).

Para ajustar configurações adicionais

Os controles da barra de propriedades permitem que você personalize as linhas e o espaçamento da linha no efeito.

Ângulo de rotação: Digite um valor para especificar o ângulo das linhas no efeito (estilo paralelo) ou para girar as linhas ao redor da borda interna (estilo radial). Observe que a rotação poderá ser aplicada a efeitos radiais somente se houver um limite interno em relação ao qual as linhas serão giradas.



Da esquerda para a direita: efeitos paralelo e radial sem rotação, com 15º de rotação e com 45º de rotação

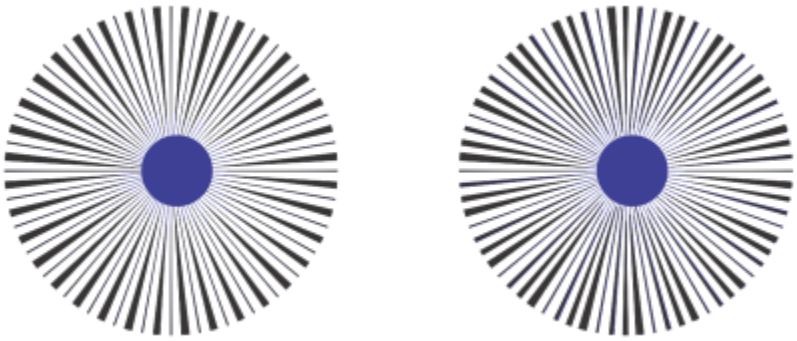
Pontos iniciais e finais: esse botão permite que você inicie e termine linhas de forma aleatória dentro dos limites do efeito. Clique no botão e ative qualquer uma das seguintes caixas de seleção: **Pontos iniciais aleatórios** e **Pontos finais aleatórios**. Quando essas caixas de seleção estão desativadas, todas as linhas do efeito começam e terminam nas bordas dos limites.



Da esquerda para a direita: antes e depois de randomizar o ponto inicial e o ponto final de um efeito

Largura da linha: insira valores nas caixas **Mín** e **Máx** para definir a largura mínima e a largura máxima das linhas do efeito. O valor mínimo não pode ultrapassar o valor máximo.

Etapas de largura: defina o número de etapas entre a largura mínima e a largura máxima. Quando o valor for 0, existirão somente dois tipos de linhas no efeito: linha de largura máxima e linha de largura mínima. Números maiores do que 0 adicionam linhas de largura crescente entre a linha mais fina e a linha mais grossa. Por exemplo, o valor 2 adiciona duas linhas entre cada linha mais fina e cada linha mais grossa.



Esquerda: etapa de largura com valor 0. Direita: etapa de largura com valor 2.
Duas linhas são adicionadas entre a linha mais grossa e a linha mais fina no efeito.

Randomizar ordem da largura : clique nesse botão para randomizar a ordem das linhas no efeito. As linhas não aparecerão mais em uma sequência repetida, da mais fina para a mais grossa.

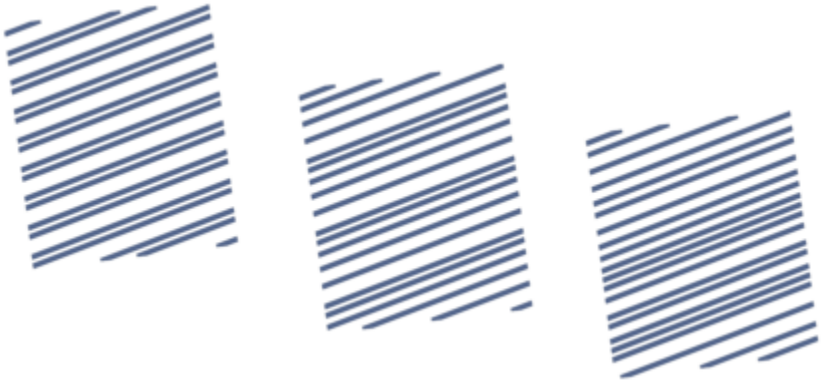


Da esquerda para a direita: antes e depois de randomizar a ordem das linhas.

Espaçamento de linha: insira valores nas caixas **Mín** e **Máx** para definir a quantidade mínima e a quantidade máxima de espaço entre as linhas no efeito. O valor mínimo não pode ultrapassar o valor máximo.

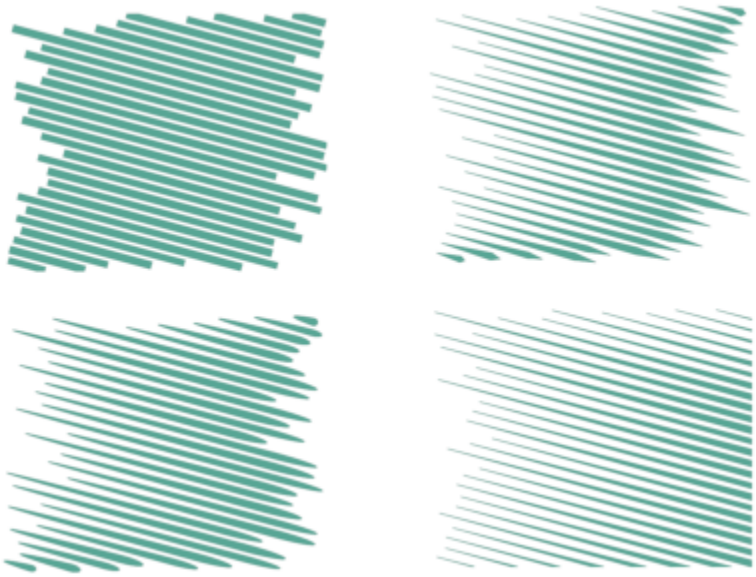
Etapas de espaçamento: defina o número de etapas entre o espaçamento mínimo e o espaçamento máximo. Se o valor for 0, haverá somente dois tipos de espaçamento entre as linhas: máximo e mínimo. Valores a partir de 1 criarão tipos adicionais de espaçamento de linha.

Randomizar ordem de espaçamento: ative essa caixa de seleção para randomizar a ordem do espaçamento adicional entre o espaçamento de linha máximo e o mínimo.



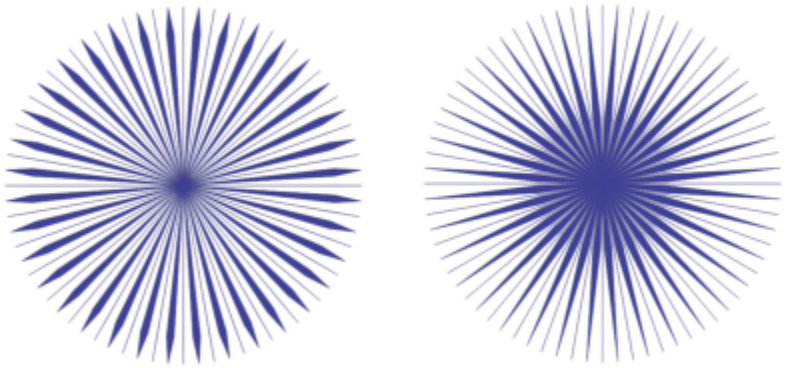
Esquerda: o efeito inclui dois tipos alternados de espaçamento de linha, o máximo e o mínimo. Meio: mais variações de espaçamento de linha (etapas de espaçamento) são adicionadas. Direita: variações de espaçamento de linha aparecem em ordem aleatória.

Estilo de linha: essa caixa de listagem permite que você escolha um formato de linha.



O mesmo efeito de impacto com quatro estilos de linha diferentes aplicados

Ponto mais largo: disponível para quatro estilos de linha que têm larguras variadas, essa caixa permite que você defina a posição do ponto de linha mais largo. Quanto maior o valor, mais próximos os pontos mais largos estarão dos pontos finais das linhas.



Da esquerda para a direita: um valor alto e um valor baixo da configuração do ponto mais largo

Para editar um efeito de impacto como um objeto vetorial

Você pode redimensionar, transformar e mover um efeito da mesma forma como você redimensionaria, transformaria e movimentaria qualquer outro objeto no CorelDRAW. Também é possível usar a ferramenta **Forma** para editar linhas individuais no efeito. Além disso, é possível alterar a cor da linha e do contorno dos efeitos.

1 Selecione o efeito usando a ferramenta **Seleção** .

2 Execute uma tarefa na tabela a seguir.

Para	Faça o seguinte
Transformar um efeito	Arraste as alças de seleção na caixa delimitadora para dimensionar, alongar e espelhar o efeito.

Para	Faça o seguinte
	Clique no efeito novamente para exibir um novo conjunto de alças e arraste uma alça para girar ou inclinar o efeito.
Editar linhas usando a ferramenta **Forma**	Clique em **Objeto** ▸ **Separar forma do impacto**. Em seguida, desagrupe linhas pressionando **Objeto** ▸ **Agrupar** ▸ **Desagrupar**. Clique na ferramenta **Forma**  e adicione, remova e manipule os nós para editar as linhas.
Alterar a cor do efeito	Para alterar a cor da linha, clique em uma cor na paleta de cores na tela. Para adicionar uma cor de contorno às linhas do efeito, pressione Control e clique em uma cor na paleta de cores na tela.



Cada vez que você ajustar uma configuração na barra da ferramenta **Impacto**, o efeito será redesenhado e algumas das alterações feitas com as ferramentas de edição de vetor serão perdidas. É por isso que recomendamos que você somente faça alterações adicionais após terminar de ajustar as configurações do efeito de impacto.

Os efeitos de impacto não podem ser incluídos no modo de Foco. Para obter mais informações sobre o modo de Foco, consulte "Editar objetos no modo de Foco" na página 319.

Texto

Adicionar e manipular texto..... 609
Formatar texto..... 635
Trabalhar com texto em diferentes idiomas..... 667
Gerenciar fontes..... 673
Ferramentas de edição de texto..... 685



Adicionar e manipular texto

O CorelDRAW fornece várias maneiras de adicionar e manipular o texto (também conhecido como tipo'). Você pode criar dois tipos de objetos de texto: texto artístico e texto de parágrafo. O Texto artístico é útil para adicionar uma única palavra ou uma linha de texto curta. O texto de parágrafo é adequado para criar documentos com muito texto, tais como boletins informativos ou brochuras.

Você pode alterar a posição e a aparência do texto. Por exemplo, você pode ajustar o texto em um caminho, circundar o texto em torno de objetos ou girar o texto. Você também pode formatar a aparência dos caracteres e parágrafos. Para mais informações, consulte "Formatar texto" na página 635.

Esta seção contém os seguintes tópicos:

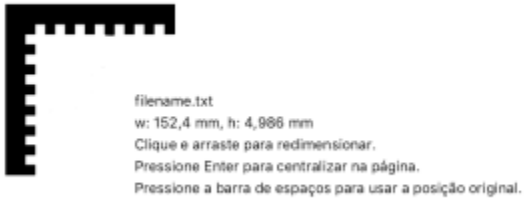
- "Importar e colar texto" (página 609)
- "Texto artístico" (página 611)
- "Texto de parágrafo" (página 611)
- "Adicionar colunas a molduras de texto" (página 615)
- "Combinar e vincular molduras de texto de parágrafo" (página 616)
- "Alinhar o texto usando a grade da linha de base" (página 619)
- "Selecionar texto" (página 620)
- "Localizar, editar e converter texto" (página 620)
- "Deslocar, girar, espelhar e virar o texto" (página 623)
- "Mover texto" (página 625)
- "Circundar texto" (página 625)
- "Ajustar o texto a um caminho" (página 626)
- "Caracteres especiais, símbolos e glifos" (página 629)
- "Incorporar gráficos" (página 633)
- "Texto herdado" (página 634)

Importar e colar texto

Você pode importar o texto em um documento novo ou existente. Isso permite que você crie o texto em um processador de texto e, a seguir, o adicione a um documento CorelDRAW. O CorelDRAW tem suporte para os seguintes formatos de arquivo:

- Texto ANSI (TXT)
- Arquivos do Microsoft Word Document (DOC)
- Microsoft Word Open XML Document (DOCX) files
- Arquivos Rich Text Format (RTF)

Ao importar ou colar o texto, você pode escolher manter ou descartar as fontes e a formatação. Manter as fontes garante que o texto importado ou colado retenha sua fonte original. Manter a formatação mantém informações, como marcadores e colunas. Caso opte por descartar as fontes e a formatação, as propriedades do texto selecionado são aplicadas ao texto importado ou colado. Se nenhum texto for selecionado, as propriedades padrão de fonte e formatação são aplicadas ao texto importado ou colado. Para mais informações sobre importação de arquivos, consulte "Importar arquivos" na página 909. Para mais informações sobre como colar, consulte "Para colar um objeto em um desenho" na página 326.



O cursor de importação de texto permite que você posicione o texto na página de desenhos.

Você pode importar o texto em uma moldura de texto selecionado ou, se não selecionar uma moldura de texto, o texto importado será automaticamente inserido em uma nova moldura de texto na janela do documento. Por padrão, o tamanho das molduras de texto permanece estático, independentemente da quantidade de texto adicionada a elas. Qualquer texto que não se ajustar à moldura é ocultado, e a moldura é exibida na cor vermelha até que você a aumente ou a vincule a outra moldura de texto. Você pode ajustar o tamanho do texto a fim de que este caiba perfeitamente na moldura. Para obter mais informações, consulte "Combinar e vincular molduras de texto de parágrafo" na página 616.

Para importar o texto em um documento

1 Usar a ferramenta **Texto** A e posicionar o cursor na moldura de texto para onde você deseja importar o texto.

Se não tiver uma moldura de texto no documento, pule a etapa 1 e siga para a etapa 2.

2 Clique em **Arquivo** ▸ **Posicionar**.

3 Escolha a unidade e a pasta em que o arquivo está armazenado.

4 Clique no nome do arquivo.

5 Clique em **Posicionar**.

6 Escolha uma das seguintes opções:

- **Manter fontes e formatação**
- **Manter somente formatação**
- **Descartar fontes e formatação**

Para aplicar preto CMYK ao texto preto importado, ative a caixa de seleção **Forçar preto CMYK**. Essa caixa de seleção fica disponível quando você escolhe uma opção que mantém a formatação do texto.

7 Siga um dos procedimentos abaixo:

- Posicione o cursor de importação na página de desenho e clique.
- Clique e arraste a página de desenho para definir o tamanho da moldura de texto.
- Pressione a **Barra de espaço** para colocar o texto importado no local padrão.

Para colar o texto em um documento

1 Copiar ou recortar texto.

2 Clique em **Editar** ▸ **Colar**.

3 Escolha uma das seguintes opções:

- Manter fontes e formatação
- Manter somente formatação
- Descartar fontes e formatação

Para aplicar preto CMYK ao texto preto importado, ative a caixa de seleção **Forçar preto CMYK**. Essa caixa de seleção fica disponível quando você escolhe uma opção que mantém a formatação do texto.

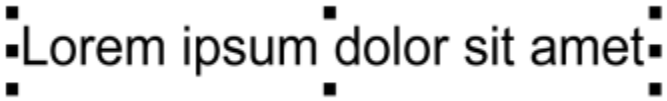
Se você escolher manter fontes, e o texto que você importou solicitar uma fonte que não está instalada no computador, o sistema de correspondência de fontes PANOSE substituirá a fonte. Para obter mais informações, consulte "Substituir fontes" na página 674.

Você também pode definir opções de hifenização para o texto importado. Para mais informações sobre as opções de hifenização, consulte "Hifenizar texto" na página 663.

Para usar as mesmas opções de formatação sempre que importar ou colar texto, ative a caixa de seleção **Não mostrar este aviso novamente**. Para reativa o aviso, clique no menu **CorelDRAW** ▸ **Preferências** ▸ **CorelDRAW**, clique em **Avisos** no painel esquerdo da caixa de diálogo exibida e ative a caixa de diálogo **Colar e importar texto**.

Texto artístico

O texto artístico é útil para adicionar palavras curtas ou linhas curtas de texto, como títulos, a um documento. Você pode aplicar uma ampla gama de efeitos ao texto artístico, como sombreamentos ou um contorno.



O texto artístico é exibido em uma caixa delimitadora na janela do documento

Você pode adicionar o texto artístico em um caminho aberto ou fechado ou ajustar o existente a um caminho. Para obter mais informações, consulte "Ajustar o texto a um caminho" na página 626.

Além disso, você também pode atribuir hyperlinks ao texto. Para obter mais informações, consulte "Para atribuir um hyperlink a objetos e texto" na página 904.

Para adicionar texto artístico

- Usando a ferramenta **Texto** A, clique em qualquer parte da página de desenho e digite.

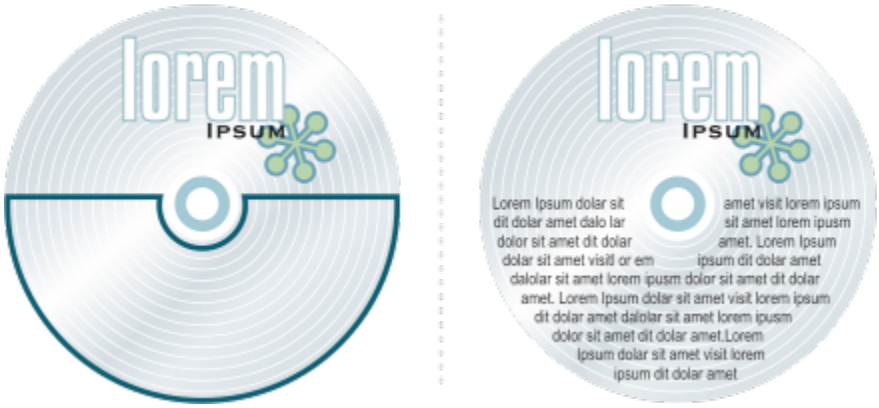
Você pode converter o texto artístico em um texto de parágrafo selecionando o texto artístico com a ferramenta **Seleção** e , a seguir, clicando em **Texto** ▸ **Converter em texto de parágrafo**.

Texto de parágrafo

Você adiciona texto de parágrafo a um documento usando as molduras de texto. O texto de parágrafo, também conhecido como "texto em bloco", normalmente é usado para corpos maiores de texto que tenham requisitos maiores de formatação. Por exemplo, você pode usar o texto de parágrafo ao criar brochuras, boletins informativos, catálogos ou outros documentos com muito texto.

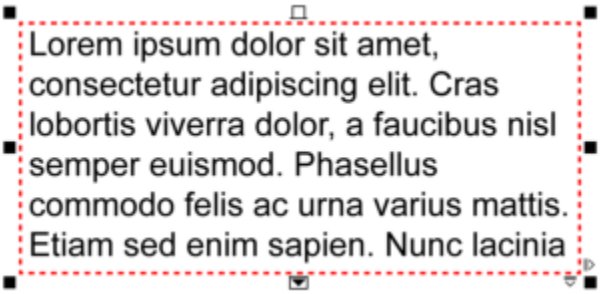
Você pode inserir uma moldura de texto diretamente na janela de desenhos. Você pode colocar o texto dentro de um objeto gráfico, o que aumenta o número de formas diferentes que você pode usar como molduras de texto. Você pode criar uma moldura de texto a partir de um objeto fechado e digitar o texto dentro desta. Você pode separar a moldura a partir do objeto a qualquer momento, a fim de que você possa modificá-lo de maneira independente. Você pode converter uma moldura de texto em um objeto.

Se desejar ver o layout do documento antes de adicionar o conteúdo final, você pode preencher as molduras do texto com texto de espaço reservado temporário. Você também pode usar o texto de espaço reservado personalizado.



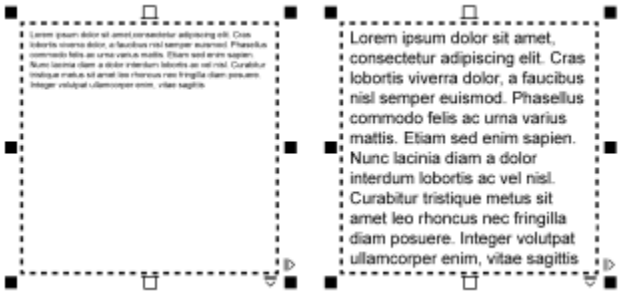
Texto de parágrafo colocado dentro de um objeto. Torne o objeto invisível removendo seu contorno.

Por padrão, as molduras de texto possuem um tamanho fixo, independentemente da quantidade de texto adicionada a elas. Você pode aumentar ou diminuir o tamanho da moldura a fim de que o texto se ajuste à moldura. Se você adicionar mais texto do que o permitido pela moldura, o texto continua além da borda inferior direita da moldura do texto, mas permanece escondido. A cor da moldura torna-se vermelha para avisá-lo de que há texto adicional. Você pode corrigir o texto excedente manualmente aumentando o tamanho da moldura, ajustando o tamanho do texto, ajustando a largura da coluna ou vinculando a moldura a outra moldura de texto. Para obter mais informações, consulte "Combinar e vincular molduras de texto de parágrafo" na página 616.



A moldura de texto se torna vermelha para indicar que há texto adicional.

Você também pode escolher ajustar o tamanho em pontos de texto automaticamente a fim que este se ajuste completamente à moldura. Se o texto for excedente, o CorelDRAW reduzirá automaticamente o tamanho em ponto. Se o texto for pequeno, o aplicativo o expandirá para preencher a moldura.



O tamanho em ponto do texto na moldura (à esquerda) foi automaticamente ajustado a fim de que este se ajustasse completamente à moldura (à direita).

Você também pode alterar a formatação das molduras de texto de parágrafo selecionadas e de qualquer moldura a que estejam vinculados. Para obter informações, consulte "Para especificar as preferências de formatação para molduras de texto" na página 618. Você também pode alinhar o texto em uma moldura de texto usando a grade da linha de base. Para obter mais informações, consulte "Alinhar o texto usando a grade da linha de base" na página 619.

Além disso, você também pode atribuir hyperlinks ao texto de parágrafo. Para obter mais informações, consulte "Para atribuir um hyperlink a objetos e texto" na página 904. Você também pode alterar a orientação do texto para texto asiático. Para obter mais informações, consulte "Para escolher uma orientação de texto para texto asiático" na página 668.

Para adicionar texto de parágrafo

1 Clique na ferramenta **Texto** A.

2 Arraste na janela de desenho para dimensionar a moldura de texto de parágrafo.

3 Digite dentro da moldura de texto.

Você também pode

Definir a largura da coluna da moldura de texto para ajustar automaticamente o texto	Clique em **Janela** ▸ **Inspetores** ▸ **Propriedades**. No inspetor **Propriedades**, clique no botão **Moldura** para exibir as opções relacionadas a molduras. Na área **Moldura**, clique no botão **Colunas**. Ative a opção **Ajustar largura da moldura automaticamente**.
Aplique uma cor de fundo a uma moldura de texto	Abra o seletor **Cor do fundo** na área **Moldura** do inspetor **Propriedades** e clique em uma cor.

Um quadro de texto vermelho indica excesso de texto. Você pode corrigir o texto excedente manualmente aumentando o tamanho da moldura, ajustando o tamanho do texto ou vinculando a moldura a outra moldura de texto. Para mais informações, consulte "Combinar e vincular molduras de texto de parágrafo" na página 616. Você também fixar o excesso automaticamente clicando em **Texto** ▸ **Moldura de texto de parágrafo** ▸ **Ajustar texto à moldura**.

Você pode usar a ferramenta **Seleção** para ajustar o tamanho de uma moldura de texto de parágrafo. Clique na moldura de texto e arraste uma das alças de seleção.

Para criar uma moldura a partir de um objeto

1 Siga um dos procedimentos abaixo:
- Com a ferramenta **Seleção**  , clique no objeto no qual você deseja inserir uma moldura de texto.
- Com uma ferramenta de desenho, desenha uma forma fechada.

2 Selecione o objeto e clique em **Texto** ▸ **Moldura de texto de parágrafo** ▸ **Criar moldura de texto vazia**.

Você também pode

Criar uma moldura de texto a partir de um objeto usando a ferramenta **Texto**	Clique na ferramenta **Texto**  . Mova o ponteiro sobre o contorno do objeto e clique no objeto quando o ponteiro se alterar para um ponteiro **Inserir no ponteiro do objeto**  . Digite dentro da moldura de texto.
Crie uma moldura de texto a partir de um objeto no menu contextual	Pressionando Control no objeto, clique em **Tipo de moldura** ▸ **Criar uma moldura de texto vazia**.

Para converter uma moldura de texto em um objeto

- Pressionando Control na moldura do texto, selecione **Tipo de moldura** e clique em **Remover moldura**.



Se a moldura contiver conteúdo, este será excluído quando a moldura for revertida para um objeto regular.

Para separar uma moldura de texto de um objeto

1 Clique na ferramenta **Selecionar**  .

2 Selecione o objeto que inclui a moldura de texto.

3 Clique em **Objeto** ▸ **Separar texto de parágrafo dentro de um caminho**.

A moldura do texto e o objeto podem ser movidos ou editados separadamente.



Quando você separa uma moldura de texto de alguns objetos, como elipses ou estrelas, o texto não mantém a forma do objeto. Como alternativa, o texto é contido em uma moldura de texto retangular padrão.

Para inserir o texto de espaço reservado

1 Selecione uma moldura de texto vazia.

2 Clique em **Texto** ▸ **Moldura de texto de parágrafo** ▸ **Inserir texto de espaço reservado**.



É possível personalizar o texto de espaço reservado criando um texto em um processador ou aplicativo de texto e salvando o documento como espaço reservado .rtf. Você precisa armazenar o arquivo na pasta **Usuários** a seguir: **Documents/Corel/Corel Content**. Na próxima vez que iniciar o aplicativo, o texto de espaço reservado personalizado será inserido na moldura do texto. No entanto, se você salvar o arquivo usando um nome de arquivo incorreto ou na pasta errada, o texto de espaço reservado padrão "Lorem ipsum" será inserido na moldura do texto.

Você pode inserir um texto de espaço reservado em várias molduras clicando na ferramenta **Seleção** , selecionando as molduras de texto enquanto mantém pressionada a tecla **Shift** e, a seguir, selecionando **Texto** ▸ **Moldura de texto de parágrafo** ▸ **Inserir texto de espaço reservado**.

Você também pode selecionar a moldura de texto vazia, pressionar Control e clicar, e selecionar **Inserir texto de espaço reservado**.

Ao inserir um texto de espaço reservado na primeira moldura em molduras vinculadas, o texto do espaço reservado preenche todas as molduras.

É possível desfazer a inserção de texto doe espaço reservado clicando em **Editar** ▸ **Desfazer inserção de texto de espaço reservado**.

Para ajustar o texto de modo que preencha a moldura de texto

1 Selecione uma moldura de texto.

2 Clique em **Texto** ▸ **Moldura de texto de parágrafo** ▸ **Ajustar texto à moldura**.

Se escolher ajustar o texto em uma moldura que esteja vinculada a outras molduras, o aplicativo ajusta o tamanho do texto em todas as molduras de texto vinculadas. Para obter mais informações sobre como vincular molduras de texto, consulte "Combinar e vincular molduras de texto de parágrafo" na página 616.

Adicionar colunas a molduras de texto

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).



O texto na moldura (à esquerda) foi distribuído em duas colunas (à direita).

Para adicionar colunas a uma moldura de texto

1 Selecione uma moldura de texto de parágrafo.

2 Clique em **Janela** ▸ **Inspetores** ▸ **Propriedades**.

3 No inspetor **Propriedades**, clique no botão **Moldura** para exibir as opções relacionadas a molduras.

4 Digite um valor na caixa **Número de colunas**.

Para redimensionar as colunas da moldura do texto

1 Clique na ferramenta **Texto** e selecione uma moldura de texto com colunas.

2 Realizar uma tarefa a partir da seguinte tabela.

Para	Faça o seguinte
Ajuste manualmente a coluna e a largura do espaço entre colunas	Clique na ferramenta **Texto** A. Arraste a alça de seleção do lateral da coluna.
Defina a coluna e largura de espaço entre coluna específicas	No inspetor **Propriedades**, clique no botão **Moldura** para exibir as opções relacionadas a molduras. Clique no botão **Colunas**, depois digite valores nas caixas **Largura** e **Espaço entre colunas**.
Criar automaticamente colunas de largura igual	No inspetor **Propriedades**, clique no botão **Moldura** para exibir as opções relacionadas a molduras. Clique no botão **Colunas**, e ative a caixa de seleção **Largura igual de colunas**.

Para alterar o fluxo de texto bidirecional nas colunas

1 Selecione uma moldura de texto de parágrafo.
2 Clique em **Janela** ▸ **Inspetores** ▸ **Propriedades**.
3 No inspetor **Propriedades**, clique no botão **Moldura** para exibir as opções relacionadas a molduras.
4 Clique no botão **Colunas**.
5 Ative a caixa de verificação **Colunas da direita para a esquerda**.

A opção **Colunas da direita para a esquerda** está disponível somente para idiomas bidirecionais, como hebreu e arábico. O teclado adequado também deve ser instalado.

Combinar e vincular molduras de texto de parágrafo

Você pode combinar molduras de texto. Também é possível separar molduras de texto em subcomponentes — colunas, parágrafos, marcadores, linhas, palavras e caracteres. Toda vez que você separa uma moldura de texto, os subcomponentes são colocados em molduras de texto separadas.

Vincular molduras de texto dirige o texto excedente de uma moldura de texto para a outra. Se você redimensionar uma moldura vinculada ou alterar o tamanho do texto, a quantidade de texto na próxima moldura é ajustada automaticamente. Você pode vincular molduras de texto antes ou depois de digitar o texto.

Não é possível vincular texto artístico. No entanto, é possível vincular uma moldura de parágrafo a um objeto fechado ou aberto. Quando se vincula uma moldura a um objeto aberto, como uma linha, o texto flui ao longo do caminho da linha. A vinculação de uma moldura de texto a um objeto fechado, como um retângulo, insere uma moldura de texto de parágrafo e direciona o fluxo do texto para dentro do objeto. Se o texto exceder o caminho aberto ou fechado, você poderá vinculá-lo a uma outra moldura de texto ou objeto. Você também pode vincular molduras e objetos existentes nas páginas ou criar uma moldura vinculada no mesmo local em outra página.

Após vincular as molduras de texto, você pode redirecionar o fluxo de uma moldura de texto ou objeto para outro. Quando você seleciona a moldura ou objeto de texto, uma seta azul indica a direção do fluxo de texto. Você pode ocultar ou exibir tais setas.



É possível fazer o texto fluir entre molduras e objetos de texto vinculando o texto.

Você pode remover vínculos entre várias molduras e entre molduras e objetos. Quando se tem somente duas molduras de texto de parágrafo vinculadas e se deseja remover o vínculo, o texto excedente permanece na segunda moldura. Excluir uma moldura que faz parte de uma série de molduras vinculadas redireciona o fluxo de texto para a próxima moldura ou objeto.

Por padrão, a formatação de parágrafo, como colunas, capitulações e marcadores, é aplicada somente às molduras de texto selecionadas. No entanto, é possível alterar as configurações para que a formatação seja aplicada a todas as molduras de texto vinculadas ou a todas as molduras de texto selecionadas e vinculadas subsequentemente. Por exemplo, se você aplicar colunas ao texto em uma moldura de texto, poderá escolher se também deseja aplicar as colunas ao texto em todas as molduras de texto vinculadas.

Para combinar ou separar molduras de texto de parágrafo

1 Selecione uma moldura de texto.

Se estiver combinando molduras de texto, mantenha pressionada a tecla **Shift** e utilize a ferramenta **Seleção** para selecionar as molduras de texto subsequentes.

2 Clique em **Objeto** e clique em uma das seguintes opções:

- **Combinar**
- **Separar**

Molduras de texto com envelopes, texto ajustado a um caminho e molduras vinculadas não podem ser combinados.

Se você selecionar primeiro uma moldura de texto com colunas, a moldura de texto combinada terá colunas.

Para vincular molduras de texto de parágrafo e objetos

1 Selecione a moldura de texto inicial usando a ferramenta **Texto** .

2 Clique na guia **Fluxo de texto** na base da moldura de texto ou objeto.

Se todo o texto não couber na moldura de texto, a guia conterá uma seta e a moldura de texto fica vermelha.

3 Quando o ponteiro for alterado para um ponteiro **Vincular a** , faça o seguinte:

- Para vincular a uma moldura ou objeto na mesma página, clique na moldura do texto ou objeto no qual você deseja continuar o fluxo de texto.
- Para vincular a uma moldura existente ou objeto em uma página diferente, clique na guia correspondente **Página** no navegador do documento e, a seguir, clique na moldura do texto ou objeto.
- Para criar uma nova moldura vinculada em outra página, clique na guia correspondente **Página** no navegador do documento e passe o ponteiro sobre a área da página de desenho que corresponde à posição da primeira moldura. Quando for exibida uma exibição da

moldura, clique para criar a moldura vinculada. A nova moldura possui o mesmo tamanho e posição que a moldura original. Se você clicar em outro lugar na página, a moldura do texto criada é do tamanho de toda a página.

Se uma moldura de texto é vinculada, a guia **Fluxo de texto** é alterada e uma seta azul indica a direção do fluxo de texto. Se o texto vinculado estiver em outra página, serão exibidos o número da página e uma linha azul tracejada. Para ocultar ou exibir esses indicadores, consulte "Para especificar as preferências de formatação para molduras de texto" na página 618.

Para vincular as molduras de texto com sucesso, você deve certificar-se de que o dimensionamento automático das molduras está desativado. Para mais informações, consulte "Para adicionar texto de parágrafo" na página 613.

Para redirecionar o fluxo de texto para uma moldura de texto ou um objeto diferente

1. Usando a ferramenta **Seleção**, clique na guia **Fluxo de texto** na parte inferior da moldura ou do objeto que contém o fluxo de texto que você deseja modificar.
2. Selecione a nova moldura de texto ou objeto no qual deseja que o fluxo de texto continue.

Para remover vínculos entre molduras ou objetos de texto

1. Usando a ferramenta **Seleção**, selecione as molduras ou objetos vinculados.
2. Clique em **Texto** ▸ **Moldura de texto de parágrafo** ▸ **Desvincular**.

Você pode desconectar as molduras vinculadas em diferentes páginas somente se estas estiverem em páginas lado a lado.

Você também pode remover os links clicando em uma moldura de texto e, a seguir, clicando em **Organizar** ▸ **Quebrar texto**.

Para especificar as preferências de formatação para molduras de texto

1. Clicar no menu **CorelDRAW** ▸ **Preferências** ▸ **CorelDRAW**.
2. No painel esquerdo da caixa de diálogo que aparece, clicar em **Texto** e clicar em **Texto de parágrafo**.
   Para ocultar ou exibir os indicadores de fluxo de texto, desative ou ative a caixa de seleção **Mostrar vínculo de molduras de texto**.
3. Na área **Ao editar, aplicar formatação de molduras de parágrafo a**, ative uma das seguintes opções:
   - **Todas as molduras vinculadas** — aplica a formatação de parágrafo às molduras de texto selecionadas e a todas as molduras de texto vinculadas a elas
   - **Apenas as molduras selecionadas** — aplica a formatação de parágrafo apenas às molduras selecionadas
   - **Molduras selecionadas e subsequentes** — aplica a formatação de parágrafo às molduras de texto selecionadas e a todas as molduras de texto vinculadas posteriormente a elas.

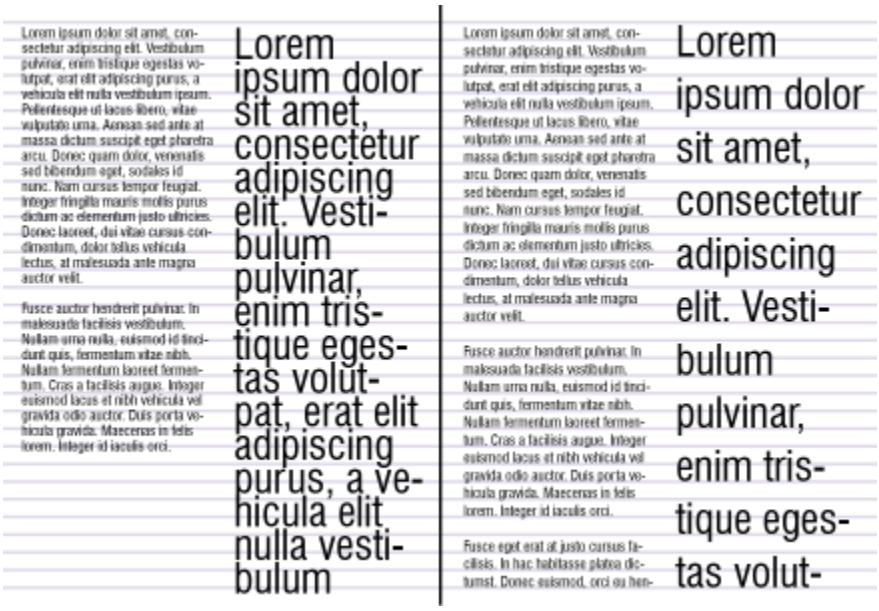
Você também pode

Exibir e ocultar molduras de texto	Ative a caixa de listagem **Mostrar molduras de texto**.
Ative a expansão ou a redução automática de molduras para ajustar o texto	Ative a caixa de seleção **Expandir e diminuir molduras de texto de parágrafo para ajustar o texto**.

Alinhar o texto usando a grade da 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.

Todos os objetos podem ser alinhados à grade da linha de base. E somente molduras de texto podem se alinhar à grade da linha de base. O alinhamento é ativado ou desativado para todos os objetos (é uma configuração da grade). O alinhamento é ativado ou desativado para as molduras individuais (é uma configuração de moldura de texto). Para obter informações sobre como exibir ou ocultar a grade da linha de base, ative ou desative o alinhamento, altere a cor da grade e configure o espaçamento de linhas; consulte "Grade da linha de base" na página 763.



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

Quando você alinha o texto de parágrafo à grade da linha de base, o espaçamento de linha é ajustado automaticamente a fim de que as linhas do texto se posicionem na grade de linha de base. Quando o texto está alinhado à grade da linha de base, o espaçamento de linhas é controlado pela grade, em vez de pelas propriedades do texto que foram definidas anteriormente. Para mais informações sobre espaçamento de linhas, consulte "Ajustar o espaçamento entre linhas e parágrafos" na página 651.

Você pode definir uma ou mais molduras de texto para alinhar a grade da linha de base. Quando essa opção for ativada, o texto na moldura de texto é alinhado com a grade da linha de base, e a maior parte da moldura de texto se sobrepõe com a página de desenhos. Se a moldura do texto for movida completamente para fora da página de desenho, o texto não será mais alinhado à grade da linha de base.

Se você alinhar uma moldura de texto à grade da linha de base e, a seguir, vinculá-la a outra moldura, ambas as molduras serão alinhadas à grade da linha de base. Se você alinhar uma das diversas molduras já vinculadas à grade da linha de base, somente as molduras selecionadas estarão alinhadas. Para obter mais informações sobre como vincular molduras de texto, consulte "Combinar e vincular molduras de texto de parágrafo" na página 616.

Para alinhar um texto de parágrafo à grade da linha de base

1. Clique em **Exibir** ▸ **Grade** ▸ **Grade da linha de base**.
2. Selecione uma moldura de texto.
3. Clique em **Texto** ▸ **Alinhar à grade da linha de base**.

Você também pode pressionar Control e clicar na moldura do texto e selecionar **Alinhar à grade da linha de base**.

Você pode alinhar várias molduras selecionadas ao mesmo tempo.

Selecionar texto

O CorelDRAW permite que você selecione o texto para editar caracteres específicos ou modificá-los como um objeto. Por exemplo, você pode selecionar caracteres específicos para alterar a fonte ou selecionar um objeto de texto, como uma moldura de texto, a fim de que você possa movê-los

Para selecionar um objeto de texto

Para	Faça o seguinte
Selecione o texto artístico	Clique no texto artístico usando a ferramenta **Seleção** .
Selecione uma moldura de texto	Clique na moldura de texto usando a ferramenta **Seleção** .

Você pode usar a ferramenta **Seleção** para selecionar vários objetos de texto. Mantenha pressionada a tecla **Shift** e clique em cada objeto de texto.

Para selecionar o texto para edição

Para	Faça o seguinte
Selecione caracteres específicos de textos artísticos e de parágrafo para edição	Usando a ferramenta **Texto** A, arraste o mouse pelo texto.
Selecione uma moldura de texto para edição	Clique na moldura de texto usando a ferramenta **Texto** A.

Localizar, editar e converter texto

É possível localizar texto em um documento e substituí-lo automaticamente. É possível também localizar e substituir as propriedades de objetos de texto. Você também pode localizar caracteres especiais, como travessão ou hífen opcional. Você pode editar texto diretamente na janela de desenho ou em uma caixa de diálogo.

Opções adicionais de formatação estão disponíveis para texto de parágrafo. Para aplicar essas opções de formatação ao texto artístico, primeiramente, você precisa converter o texto artístico em texto de parágrafo. Da mesma forma, você pode aplicar efeitos especiais a texto de parágrafo convertendo-o em texto artístico. Converter o texto pode resultar na perda de qualquer formatação.

Também é possível converter tanto texto de parágrafo quanto texto artístico em curvas. Ao transformar caracteres em linhas ou objetos curvos, você pode adicionar, excluir ou mover os nós de caracteres individuais para alterar sua forma. Para mais informações, consulte "Objetos de curva" na página 224.

Quando se converte texto em curvas, a aparência do texto será preservada, incluindo fonte, estilo, posição de caracteres e rotação, espaçamento e todas as outras configurações e efeitos de texto. Qualquer objeto de texto vinculado também é convertido para curvas. Se você converter texto de parágrafo em uma moldura de texto de tamanho fixo em curvas, todo o texto que exceder a moldura é excluído.

Para localizar texto

1. Clique em **Editar** ▸ **Localizar e substituir**.
2. No inspetor **Localizar e substituir**, escolha **Localizar e substituir texto** na caixa de listagem na parte superior do inspetor.
3. Digite o texto que deseja localizar na caixa **Localizar**.
   Para localizar o texto especificado com distinção entre letras maiúsculas e minúsculas, ative a caixa de seleção **Coincidir maiúsculas/minúsculas**.
   Se desejar localizar apenas palavras inteiras, ative a caixa de seleção **Localizar palavras inteiras somente**.
4. Clique em **Localizar Próxima**.



Você também pode localizar caracteres especiais clicando na seta à direita da caixa **Localizar**, escolhendo um caractere especial e clicando em **Localizar próxima**.

Você também pode expandir o intervalo de pesquisa para encontrar texto em todas as páginas do documento, em um intervalo de páginas ou em páginas específicas. Por outro lado, você pode limitar a pesquisa apenas aos objetos selecionados no momento. Para obter mais informações, consulte "Para ajustar o intervalo de pesquisa" na página 371.

Para localizar e substituir texto

1. Clique em **Editar** ▸ **Localizar e substituir**.
2. No inspetor **Localizar e substituir**, escolha **Localizar e substituir texto** na caixa de listagem na parte superior do inspetor.
3. Ative a opção **Substituir**.
4. Digite o texto que deseja localizar na caixa **Localizar**.
   Para localizar o texto especificado com distinção entre letras maiúsculas e minúsculas, ative a caixa de seleção **Coincidir maiúsculas/minúsculas**.
   Se desejar localizar apenas palavras inteiras, ative a caixa de seleção **Localizar palavras inteiras somente**.
5. Digite o texto de substituição na caixa **Substituir**.
6. Clique em um dos botões a seguir:
   - **Localizar próxima** > para percorrer as ocorrências do texto especificado na caixa **Localizar**
   - **Substituir** — substitui a ocorrência selecionada do texto especificado na caixa **Localizar**. Se nenhuma ocorrência estiver selecionada, **Substituir** localizará a próxima ocorrência.
   - **Substituir tudo** — substitui todas as ocorrências do texto especificado na caixa **Localizar**



Você também pode expandir o intervalo de pesquisa para encontrar texto em todas as páginas do documento, em um intervalo de páginas ou em páginas específicas. Por outro lado, você pode limitar a pesquisa apenas aos objetos selecionados no momento. Para obter mais informações, consulte "Para ajustar o intervalo de pesquisa" na página 371.

Para localizar e substituir propriedades de texto

1. Clique em **Editar** ▸ **Localizar e substituir**.
2. No inspetor **Localizar e substituir**, escolha **Substituir objetos** na caixa de listagem na parte superior do inspetor.
3. Ative a opção **Propriedades do texto**.
4. Na área **Localizar**, ative um dos seguintes itens:
   - Ative a caixa de seleção **Fonte** e escolha a fonte a localizar.

- Ative a caixa de seleção **Peso** e escolha o peso da fonte a localizar.
- Ative a caixa de seleção **Tamanho** e escolha o tamanho da fonte a localizar.

5 Na área **Substituir**, ative um dos seguintes itens:
- Ative a caixa de seleção **Fonte** e escolha uma fonte de substituição.
- Ative a caixa de seleção **Peso** e escolha um peso de texto de substituição.
- Ative a caixa de seleção **Tamanho** e escolha um tamanho de texto de substituição.

6 Clique em **Localizar** e escolha qualquer uma das seguintes opções:
- **Localizar próximo** > ou **Localizar anterior** < para percorrer os objetos de texto que atendem aos critérios de pesquisa.
- **Localizar todos** para selecionar todos os objetos de texto que satisfazem os critérios de pesquisa.
- **Substituir** para substituir as propriedades no objeto de texto selecionado.
- **Substituir todos** para substituir a cor de todos os objetos de texto que satisfazem os critérios de pesquisa.

Você também pode expandir o intervalo de pesquisa para encontrar texto em todas as páginas do documento, em um intervalo de páginas ou em páginas específicas. Por outro lado, você pode limitar a pesquisa apenas aos objetos selecionados no momento. Para obter mais informações, consulte "Para ajustar o intervalo de pesquisa" na página 371.

Para editar texto

1 Clique na ferramenta **Texto** A.

2 Realizar uma tarefa a partir da seguinte tabela.

Para	Faça o seguinte
Editar texto artístico	Clique no texto artístico.
Editar texto de parágrafo	Clique dentro da moldura de texto.

O texto convertido em curvas não pode ser editado.

Para converter texto

Para	Faça o seguinte
Converter texto de parágrafo em texto artístico	Usando a ferramenta **Seleção**, selecione o texto e clique em **Texto** ▸ **Converter em texto artístico**.
Converter texto artístico em texto de parágrafo	Usando a ferramenta **Seleção**, selecione o texto e clique em **Texto** ▸ **Converter em texto de parágrafo**.
Converter texto artístico ou de parágrafo em curvas	Com a ferramenta **Seleção**, selecione o texto e clique em **Objeto** ▸ **Converter em curvas**.

O texto de parágrafo não pode ser convertido em texto artístico quando estiver em uma moldura vinculada, tiver um texto excedente ou efeitos especiais aplicados a esta.

Você também pode converter texto em curvas, clicando na ferramenta **Seleção** , pressionando Control e clicando no texto e em **Converter para curvas**.

Deslocar, girar, espelhar e virar o texto

Você pode deslocar os caracteres de texto artístico e de parágrafo verticalmente ou horizontalmente ou girá-los para criar efeitos interessantes. Você pode endireitar os caracteres em sua posição original e retornar os caracteres deslocados verticalmente para a linha de base. Você também pode espelhar ou virar os caracteres do texto artístico e de parágrafo.

Para acertar a posição de um objeto de texto inteiro que é ajustado a um caminho, como um círculo ou uma linha à mão livre, consulte "Para ajustar a posição do texto ajustado a um caminho" na página 628.



Caracteres girados

Para deslocar ou girar um caractere

1 Selecione um ou mais caracteres usando a ferramenta **Texto** A.

2 No inspetor **Propriedades**, clique no botão **Caractere** A para exibir as opções relacionadas a caracteres.

Para exibir o inspetor **Propriedades**, clique em **Janela** ▸ **Inspetores** ▸ **Propriedades**.

3 Clique no botão seta ▼ localizada na parte inferior da área **Caractere** para exibir as opções adicionais.

4 Digite um valor em uma das caixas a seguir:

- **Deslocamento de caractere horizontal** — um número positivo move os caracteres para a direita e um número negativo move-os para a esquerda.
- **Deslocamento de caractere vertical** — um número positivo move os caracteres para cima e um número negativo move-os para baixo.
- **Ângulo do caractere** — um número positivo gira os caracteres em sentido anti-horário e um número negativo gira-os em sentido horário.

Você também pode usar a ferramenta **Forma** para mudar ou girar caracteres. Selecione o nó ou nós de caractere e, em seguida, digite valores na caixa **Deslocamento de caractere horizontal**, **Deslocamento de caractere vertical** ou **Ângulo do caractere** na barra de propriedades.

Para endireitar um caractere deslocado ou girado

1. Selecione um ou mais caracteres usando a ferramenta **Texto**.
2. Clique em **Texto** ▸ **Endireitar texto**.

Para retornar um caractere deslocado verticalmente à linha de base

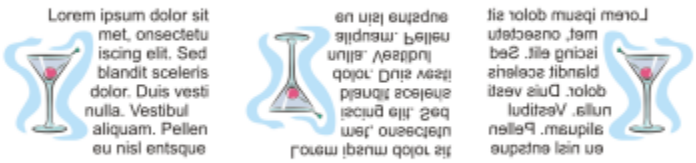
1. Na caixa de ferramentas, clique no menu desdobrável **Forma**.
2. Clique na ferramenta **Forma**.
3. Selecione o objeto de texto e selecione o nó à esquerda do caractere.
4. Clique em **Texto** ▸ **Alinhar à linha de base**.

Para espelhar o texto

1. Com a ferramenta **Seleção**, selecione um objeto de texto.
2. Na barra de ferramentas, clique em um dos seguintes botões.
   - **Espelhar horizontalmente** — vira os caracteres do texto da esquerda para a direita
   - **Espelhar verticalmente** — vira os caracteres do texto de cima para baixo

Também é possível espelhar um texto ao manter pressionada a tecla **Command** e arrastando uma alça de seleção para o lado oposto do objeto.

Você também pode espelhar o texto ajustado a um caminho. Para obter mais informações, consulte "Para espelhar texto ajustado a um caminho" na página 628.



Da esquerda para a direita: Texto no formato original, espelhado verticalmente e espelhado horizontalmente

Para virar texto arrastando diagonalmente

1. Usando a ferramenta **Texto**, selecione o texto artístico ou a moldura de texto de parágrafo.
2. Arraste uma alça de seleção do meio pelo texto até após a alça do canto do lado oposto.

Mover texto

O CorelDRAW oferece diferentes métodos para mover o texto. Se você selecionar o texto como um objeto, como um bloco de texto artístico ou uma moldura de texto, você pode movê-lo para uma nova posição, como faria com qualquer outro objeto.

Você também pode mover uma seleção do texto de parágrafo entre molduras de texto ou mover o texto artístico entre objetos de texto artístico. Também é possível mover o texto de parágrafo para um objeto de texto artístico ou texto artístico para uma moldura de texto de parágrafo.

Para mover um objeto de texto

1 Clique na ferramenta **Selecionar** .

2 Arraste um objeto de texto para uma nova posição na janela de desenho.

Para mover uma seleção de texto

1 Clique na ferramenta **Texto** .

2 Selecione o texto que deseja mover.

3 Realizar uma tarefa a partir da seguinte tabela.

Para	Faça o seguinte
Mover texto dentro do mesmo objeto de texto	Arraste o texto para uma nova posição no objeto de texto. O cursor do texto é exibido para indicar o ponto de inserção.
Mova o texto para outro objeto de texto.	Arraste o texto para outro objeto de texto. O cursor do texto é exibido para indicar o ponto de inserção.
Mover o texto selecionado para um novo objeto de texto	Mantenha pressionada a tecla Control, arraste o texto para uma nova posição e solte.
Mover um caractere individual à vontade na janela de desenho	Clique na ferramenta **Forma** , selecione o objeto de texto e arraste uma alça de seleção de caractere no canto inferior esquerdo do caractere.

Circundar texto

É possível alterar a forma do texto circundando texto de parágrafo em torno de um objeto, texto artístico ou uma moldura de texto. Você pode circundar texto usando estilos de circundamento de contorno ou quadrado. Os estilos de circundamento de contorno seguem a curva do objeto. Os estilos de circundamento de quadrado seguem a caixa delimitadora do objeto. Também é possível ajustar a quantidade de espaço entre o texto de parágrafo e o objeto ou o texto e remover qualquer estilo de circundamento aplicado anteriormente.



Texto circundado em torno de um objeto usando o estilo de circundamento de contorno (esquerda) e o estilo de circundamento de quadrado (direita)

Para circundar o texto de parágrafo em torno de um objeto, texto artístico ou moldura de texto

1 Selecione o objeto ou texto em torno do qual deseja circundar o texto.

2 Clique em **Janela** ▸ **Inspetores** ▸ **Propriedades**.

3 No inspetor **Propriedades**, clique no botão **Resumo** para exibir as opções de circundamento.

4 Escolha um estilo de circundamento na caixa de listagem **Circundar texto do parágrafo**.

Para alterar a quantidade de espaço entre o texto circundado e o objeto ou texto, altere o valor na caixa **Deslocamento do circundamento de texto**.

5 Clique na ferramenta **Texto** e arraste sobre o objeto ou texto para criar uma moldura de texto de parágrafo.

6 Digite o texto na moldura de texto.

Você pode circundar o texto de parágrafo existente em torno de um objeto selecionado aplicando um estilo de circundamento ao objeto e arrastando a moldura de texto sobre o objeto.

Para remover um estilo de circundamento

1 Selecione o texto circundado ou o objeto que ele circunda.

2 Clique em **Janela** ▸ **Inspetores** ▸ **Propriedades**.

3 No inspetor **Propriedades**, clique no botão **Resumo** para exibir as opções de circundamento.

4 Escolha **Nenhum** na caixa de listagem **Circundar texto**.

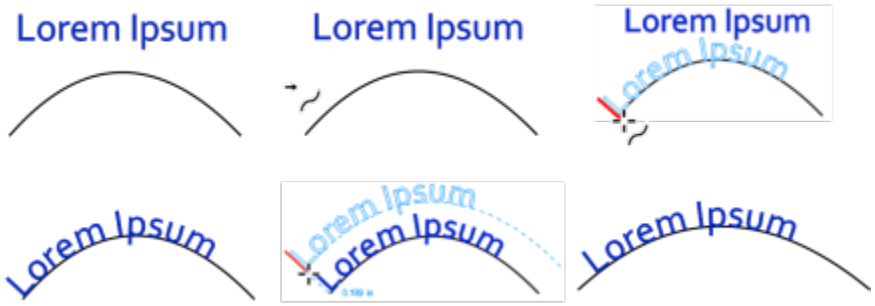
Ajustar o texto a um caminho

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 objeto. Entretanto, é possível separar o texto do objeto, se você não desejar mais que ele faça parte do caminho. Quando se separa o 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 Ajustar texto ao caminho (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)

Quando um texto ajustado a um caminho é colocado no modo de Foco, o objeto e o caminho são trazidos para o foco juntos. Uma vez no modo de Foco, você pode selecionar e editar o texto e o caminho separadamente. Para obter mais informações sobre o modo de Foco, consulte "Editar objetos no modo de Foco" na página 319.

Para adicionar texto ao longo de um caminho

1 Selecione o caminho usando a ferramenta **Seleção** .

2 Clique em **Texto** ▸ **Ajustar texto ao caminho**.
O cursor do texto é inserido no caminho. Se o caminho estiver aberto, esse cursor será inserido no início do caminho. Se o caminho estiver fechado, o cursor será inserido no centro do caminho.

3 Digite ao longo do caminho.

O texto não pode ser adicionado ao caminho de outro objeto de texto.

Você também pode ajustar o texto a um caminho clicando na ferramenta **Texto** A e apontando para um caminho. Quando o ponteiro mudar para o ponteiro **Ajustar texto ao caminho** , clique onde deseja que o texto comece e digite.

Para ajustar o texto a um caminho

1 Com a ferramenta **Seleção** , selecione um objeto de texto.

2 Clique em **Texto** ▸ **Ajustar texto ao caminho**.
O ponteiro é alterado para o ponteiro **Ajustar texto ao caminho** . É possível visualizar o local onde o texto será ajustado por meio da movimentação do ponteiro sobre o caminho.

3 Clique em um caminho.
Se o texto for ajustado a um caminho fechado, ele ficará centralizado no caminho. Se o texto for ajustado a um caminho aberto, ele fluirá a partir do ponto de inserção.

O texto artístico pode ser ajustado a caminhos abertos ou fechados. O texto de parágrafo pode ser ajustado apenas a caminhos abertos.

O texto não pode ser ajustado ao caminho de outro objeto de texto.

Para ajustar a posição do texto ajustado a um caminho

1 Selecione o texto ajustado a um caminho usando a ferramenta **Seleção** .

2 Na barra de propriedades, escolha uma configuração em uma das seguintes caixas de listagem:
- **Orientação do texto** — especifica como o texto se curva para seguir o caminho
- **Distância do caminho** — a distância entre o texto e o caminho
- **Deslocamento** — a posição horizontal do texto ao longo do caminho

Você também pode

Use o espaçamento das graduações para aumentar a distância entre o caminho e o texto em incrementos especificados	Selecione o texto. Na barra de propriedades, clique em **Alinhamento das graduações**, ative a opção **Alinhamento das graduações ativado** e digite um valor na caixa **Espaçamento das graduações**. Quando você move o texto do caminho, ele move de acordo com o incremento especificado na caixa **Espaçamento das graduações**. Quando o texto é movido, a distância do caminho é exibida abaixo do texto original.
Alterar a posição horizontal do texto ajustado	Usando a ferramenta **Forma** , selecione o texto e arraste os nós dos caracteres que deseja reposicionar.
Mover texto ajustado ao longo ou fora do caminho	Usando a ferramenta **Seleção** , arraste o glifo vermelho que aparece ao lado do texto. À medida que você arrasta o glifo ao longo do caminho, é exibida uma visualização do texto. Quando se arrasta o glifo para fora do caminho, a distância entre a visualização do texto e o caminho é exibida.

Para espelhar texto ajustado a um caminho

1 Clique no texto ajustado a um caminho usando a ferramenta **Seleção** .

2 Na barra de propriedades, clique em um dos seguintes botões:
- **Espelhar texto horizontalmente** — vira os caracteres do texto da esquerda para a direita
- **Espelhar texto verticalmente** — vira os caracteres do texto de cima para baixo

Você pode aplicar uma rotação de 180 graus ao texto ajustado a um caminho clicando nos botões **Espelhar texto horizontalmente** e **Espelhar texto verticalmente**.

Também pode espelhar texto artístico e molduras de texto de parágrafo. Para obter mais informações, consulte "Para espelhar o texto" na página 624.

Para separar texto de um caminho

1 Selecione o caminho e o texto ajustado usando a ferramenta **Seleção** .

2 Clique em **Objeto** ▸ **Separar texto**.

Para endireitar texto

1 Selecione o caminho e o texto ajustado usando a ferramenta **Seleção** .

2 Clique em **Objeto** ▸ **Separar texto**.

3 Usando a ferramenta **Seleção**, selecione o texto.

4 Clique em **Texto** ▸ **Endireitar texto**.

Caracteres especiais, símbolos e glifos

Ao usar o inspetor **Glifos**, é possível localizar e inserir caracteres especiais, símbolos e glifos (variações de caracteres individuais ou combinações de caracteres) de fontes OpenType.

Filtrar

Todos os caracteres, símbolos e glifos incluídos em uma fonte são exibidos por padrão, mas é possível filtrar subconjuntos de caracteres para exibir apenas os caracteres que deseja. Por exemplo, você pode exibir apenas símbolos monetários e números ou apenas caracteres e símbolos cirílicos.

Caracteres incluídos em uma fonte são organizados nas categorias a seguir:

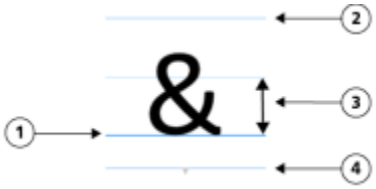
- **Comum** — inclui setas, moedas, símbolos matemáticos, números, marcas de pontuação e separadores, além de símbolos CJK e marcas de pontuação (usados em scripts asiáticos)
- **Scripts** — inclui os scripts que a fonte selecionada tem suporte, como scripts em latim, grego, cirílico, hiragana e katakana, han, árabe ou hebraico
- **OpenType** — inclui os recursos OpenType fornecidos pela fonte selecionada, como ligaduras padrão, ligaduras discricionárias, fração, formas anotação alternativas e mais. Para mais informações sobre recursos OpenType, consulte "Funções OpenType" na página 643.

Fontes OpenType

O inspetor **Glifos** é ideal para visualizar e aplicar os recursos OpenType fornecidos por fontes OpenType. A visualização padrão mostra uma lista de caracteres em que os glifos para caracteres individuais aparecem agrupados. Como alternativa, é possível exibir uma lista maior que mostra os glifos disponíveis em uma visão geral.

Visualizar a posição de caracteres

Cada caractere selecionado aparece com relação a um conjunto de linhas azuis que permitem visualizar sua posição em relação à linha de base do texto.



1) Linha de base do texto

2) Ascender linha

3) Fonte x-altura

4) Descender linha

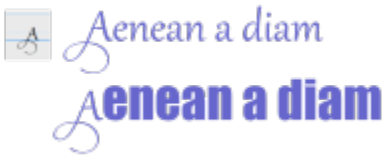
Caracteres especiais usados mais recentemente

É possível usar a lista de caracteres especiais usados recentemente para copiar caracteres usados com frequência. A lista retém os atributos de fonte de caracteres usados mais recentemente e qualquer recurso OpenType que foi aplicado. Você pode gerenciar a lista removendo caracteres que não precisa mais.

Glifos sem números Unicode

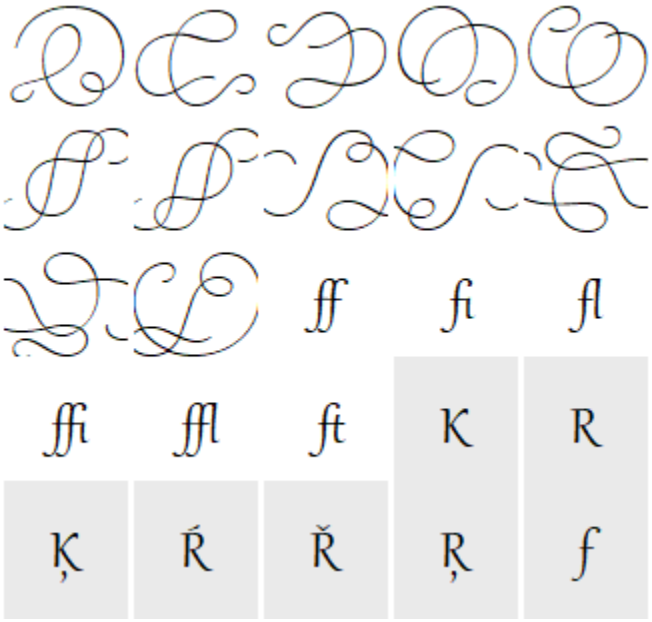
Os glifos que não possuem mapeamento Unicode podem ser acessados apenas em circunstâncias específicas e com conjuntos específicos de recursos OpenType. Esses glifos não podem ser inseridos pressionando teclas, mas você ainda pode adicioná-los ao documento no inspetor **Glifos**.

Glifos sem números Unicode são inseridos como glifos, não caracteres; portanto, você não pode alterar a fonte deles. Por exemplo, se você alterar a fonte do texto que contém um glifo sem mapeamento Unicode de Gabriola para Impact, o glifo permanecerá um glifo de Gabriola, conforme mostrado no exemplo a seguir.



Esquerda: Um glifo sem um número Unicode. Parte superior: Texto que começa com este glifo. Parte inferior: A fonte é alterada, mas o glifo permanece o mesmo.

É fácil distinguir glifos sem o mapeamento Unicode de outros glifos porque eles são exibidos contra um fundo cinza no inspetor **Glifos**.



Para adicionar um caractere especial, símbolo ou glifo

1 Clique em **Texto** ▸ **Glifos**.

2 No inspetor **Glifos**, escolha uma fonte na caixa **Lista de fontes**.

3 Arraste um caractere da lista **Caractere e glifo** para a janela de desenho.
Se não puder localizar o caractere que deseja, abra a caixa de listagem **Filtro de caracteres** e ative a caixa de seleção **Fonte inteira**.

Você também pode

Arrastar um caractere	Usando a ferramenta **Seleção** , arraste um caractere para a janela do documento.
Copiar um caractere	Clique duas vezes na lista **Caractere e glifo** e clique em **Copiar**.
Visualizar informações sobre um caractere selecionado	Clique no botão de seta no final da lista **Caractere e glifo** para visualizar qualquer um dos atributos a seguir que sejam aplicáveis: nome do caractere, ID, número de Unicode, atalho de teclado para inserir o caractere, o nome do recurso OpenType e o idioma para glifos que podem ser exibidos adequadamente apenas em um idioma específico.
Aplicar mais zoom e menos zoom	Mova o controle deslizante **Zoom**. Para aumentar e reduzir o zoom de incrementos predefinidos, clique nos botões de zoom à direita e à esquerda do controle deslizante **Zoom**.

Inserir caracteres espaciais, símbolos e glifos

1 Clique em **Texto** ▸ **Glifos**.

2 No inspetor **Glifos**, escolha uma fonte na caixa **Lista de fontes**.

3 Abra a caixa de listagem **Filtro de caracteres** e ative as caixas de verificação para os subconjuntos de caracteres que deseja exibir.

4 Clique em **Fechar**.

Para visualizar glifos de recursos OpenType

1 Clique em **Texto** ▸ **Glifos**.

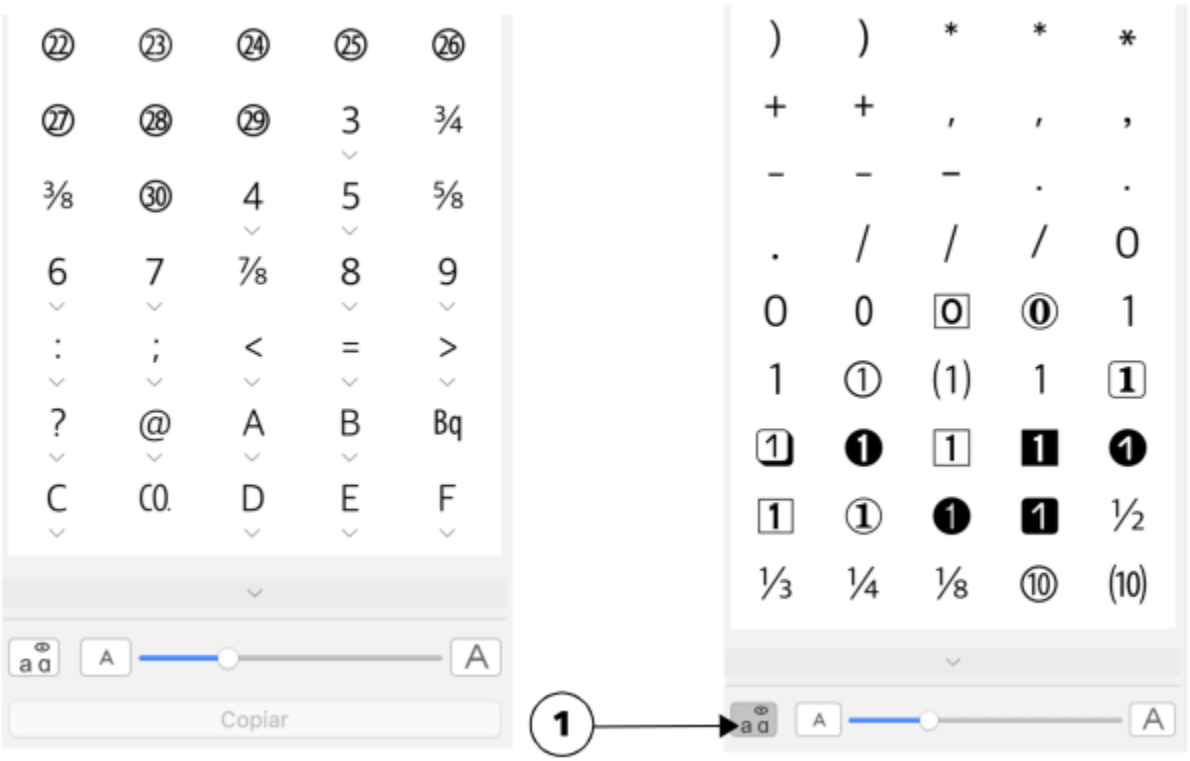
2 No inspetor **Glifos**, escolha uma fonte Open Type na caixa **Lista de fontes**.

3 Abra a caixa de listagem **Filtro de caracteres** e, na área **OpenType**, ative qualquer caixa de seleção para os recursos OpenType disponíveis.

4 Siga um dos procedimentos abaixo:

- Para exibir uma lista que inclui glifos agrupados, certifique-se de que o botão **Mostrar todos os glifos** não apareça pressionado.

  Para visualizar todos os glifos em um grupo, clique em um caractere e, em seguida, clique no indicador de recurso OpenType. Clique em um glifo para exibi-lo na lista **Caractere e glifo**.
- Para exibir uma lista que inclui todos os glifos disponíveis, clique no botão **Mostrar todos os glifos**.



Esquerda: Os indicadores de recurso OpenType abaixo de caracteres individuais mostram que mais glifos estão disponíveis.
Direita: Onde o botão Mostrar todos os glifos (1) é pressionado, é possível ver glifos disponíveis em uma visão geral.



Visualizar glifos agrupados

O botão **Mostrar todos os glifos** não está disponível para fontes que não têm suporte para recursos OpenType.

Alguns glifos fornecidos por recursos OpenType variam dependendo do contexto em que aparecem e não podem ser mostrados no inspetor **Glifos**. É possível visualizar e inserir esses glifos na janela do documento usando o indicador de recurso OpenType na tela. Para mais informações, consulte "Para ativar o indicador de recursos OpenType na tela" na página 648.

Para usar a lista de caracteres especiais usados mais recentemente

1 Clique em **Texto** ▸ **Glifos**.

2 Na lista de caracteres especiais usados mais recentemente (glifos), execute uma tarefa na tabela a seguir.

Para	Faça o seguinte
Copie um caractere da lista.	Pressione Control e clique no caractere e em **Copiar**.
Remover caracteres da lista	Pressione Control e clique em um caractere e em **Remover** ou **Remover tudo**.

Incorporar gráficos

Você pode incorporar um objeto gráfico ou bitmap em um texto. O objeto gráfico ou bitmap é tratado como um caractere de texto. Como resultado, você pode aplicar opções de formatação de acordo com o tipo de texto no qual se incorpora o objeto gráfico. Você também pode remover um objeto incorporado do texto, após o quê o objeto retorna ao seu estado original.

Para incorporar um objeto gráfico ao texto

1 Selecione um objeto gráfico.

2 Clique em **Editar** e clique em uma das seguintes opções:

- **Recortar**
- **Copiar**

3 Com a ferramenta **Texto** A, clique onde deseja incorporar o objeto gráfico.

4 Clique em **Editar** ▸ **Colar**.

Para remover do texto um objeto incorporado

1 Usando a ferramenta **Seleção** A, selecione o objeto incorporado.

2 Clique em **Editar** ▸ **Recortar**.

3 Clique na ferramenta **Seleção** e clique fora do objeto de texto.

4 Clique em **Editar** ▸ **Colar**.

Texto herdado

Se um documento contiver texto e tiver sido criado em uma versão anterior do CorelDRAW, como o CorelDRAW X5, você deve atualizar o texto herdado antes de poder usar os novos recursos como opções de OpenType e alinhar o texto com a grade de linha de base. Para mais informações, consulte "Funções OpenType" na página 643 e "Alinhar o texto usando a grade da linha de base" na página 619.

Para atualizar o texto herdado

1 Abra o documento com o texto herdado.

A barra de ferramentas **Atualizar** é exibida na parte superior da janela de desenho.

2 Clique em **Atualizar**.

Para desfazer a atualização, clique em **Desfazer** na barra de ferramentas **Atualizar**. No entanto, quando fizer as alterações no texto atualizado, essa opção não estará mais disponível.

Quando o texto herdado é atualizado, seu fluxo e layout podem mudar.

Você também pode atualizar o texto herdado clicando no botão **Atualizar** na **área Caractere** do inspetor **Propriedades**.

Formatar texto

O CorelDRAW oferece várias ferramentas e controles para a formatação de caracteres individuais, parágrafos inteiros e textos em molduras.

Esta seção contém os seguintes tópicos:

- "Escolher tipos e fontes" (página 635)
- "Formatar caracteres" (página 638)
- "Alterar a cor do texto" (página 639)
- "Aplicar kern a uma faixa de caracteres" (página 641)
- "Alteração do uso de caixa alta/baixa do texto" (página 642)
- "Funções OpenType" (página 643)
- "Fontes variáveis" (página 648)
- "Ajustar o espaçamento entre caracteres e palavras" (página 650)
- "Ajustar o espaçamento entre linhas e parágrafos" (página 651)
- "Criar listas numeradas e com marcadores" (página 653)
- "Capitulação" (página 657)
- "Alterar a posição e o ângulo de um caractere" (página 658)
- "Alinhar texto" (página 659)
- "Adicionar tabulações e recuos" (página 661)
- "Estilos de texto" (página 663)
- "Hifenizar texto" (página 663)
- "Códigos de formatação" (página 665)
- "Caracteres não imprimíveis" (página 665)

Escolher tipos e fontes

O texto é um elemento importante no design e layout dos documentos. No CorelDRAW, você pode escolher o tipo que melhor se adapta ao seu projeto. Você pode especificar o tamanho e o estilo da fonte. Além disso, pode usar uma fonte OpenType para criar um estilo exclusivo e distinto. Para obter mais informações, consulte "Funções OpenType" na página 643. A unidade de medida padrão para textos é em pontos. No entanto, é possível alterar a unidade de medida do desenho ativo e de todos os desenhos subsequentes. Para obter informações sobre como visualizar fontes, consulte "Visualizar fontes" na página 675.

Fontes X Tipos

"Fonte" e "Tipo" são dois termos geralmente usados intercambiavelmente, mas eles não têm o mesmo significado. Uma fonte é um conjunto de caracteres que inclui letras, número e símbolos de uma variação de tipo, como negrito ou itálico. Um tipo, também conhecido

como família da fonte, é constituído de várias fontes que compartilham as mesmas características de design. Em outras palavras, uma fonte é o mecanismo que permite que você renderize os caracteres na tela ou impressos; enquanto o tipo, que inclui a distinção de estilo e visual dos caracteres, refere-se ao design e estilo do tipo.

A tabela a seguir lista alguns exemplos de tipos e fontes.

Tipo (família da fonte)	Fonte
Helvetica	Helvetica Negrito-Itálico
Times New Roman	Normal
Verdana	Verdana Negrito-Itálico

Escolher um tipo

Os tipos vêm em formas e tamanhos diferentes e possuem características e qualidades expressivas. A escolha do tipo correto é uma consideração importante do design, porque pode definir o tom do projeto. Além disso, pode ajudar ou prejudicar uma comunicação eficaz. Por exemplo, se você criar um pôster com um tipo difícil de ler ou definir o tom errado, sua mensagem poderá não atingir com eficiência o público desejado.



O tipo aplicado à palavra "Menu" à esquerda é mais adequado para o menu de um restaurante fino do que o tipo à direita.

Veja abaixo algumas dicas básicas para a escolha do tipo correto:

- Escolha o tipo que se adapta melhor ao tom do seu design.
- Escolha o tipo mais apropriado para o resultado final do seu design (por ex.: Web ou material impresso).
- Use menos tipos no documento. A regra geral é não ultrapassar três ou quatro tipos em um documento.
- Verifique se os caracteres do tipo são fáceis de ler e de reconhecer.
- Escolha um tipo apropriado para a faixa etária do público-alvo.
- Verifique se o tipo dos títulos está evidente e se parece bom quando exibido em tamanho maior.
- Verifique se o tipo do texto do corpo melhora a legibilidade.
- Escolha um tipo com suporte a vários idiomas se você estiver trabalhando com documentos multilíngues.

Para alterar a fonte

1. Usando a ferramenta **Texto** A, selecione um caractere ou um bloco de texto.

   Se o inspetor **Propriedades** não estiver aberta, clique em **Janela** ▸ **Inspetores** ▸ **Propriedades**.
2. No inspetor **Propriedades**, clique no botão **Caractere** A para exibir as opções relacionadas a caracteres.
3. Na área **Caractere** do inspetor **Propriedades**, execute uma ou mais tarefas da tabela a seguir.

Para	Faça o seguinte
Escolher um tipo	Escolha um tipo na caixa de listagem **Fonte**.

Para	Faça o seguinte
	Para obter informações sobre como encontrar fontes mais facilmente, consulte "Filtrar fontes" na página 677 e "Pesquisar fontes" na página 678.
Definir tamanho da fonte	Digite um valor na caixa **Tamanho da fonte**.
Alterar o estilo de fonte	Escolha um estilo na caixa de listagem **Estilo da fonte**.



Também é possível alterar a fonte e o tamanho da fonte na barra de propriedades.

Você também pode alterar o estilo da fonte do texto selecionado, clicando no botão **Negrito** B, **Itálico** I ou **Sublinhado** U na barra de propriedades.

Para redimensionar texto

1 Usando a ferramenta **Texto** A, selecione um caractere ou um bloco de texto.

2 Na barra de propriedades, escolha um tamanho na caixa de listagem **Tamanho da fonte**.

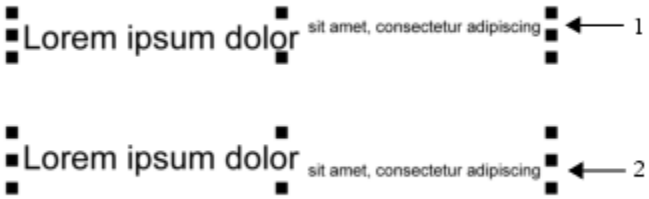
Você também pode

Redimensionar texto artístico usando a ferramenta **Seleção**	Clique na ferramenta **Seleção** e arraste uma das alças do canto.
Redimensionar texto do parágrafo usando a ferramenta **Seleção**	Clique na ferramenta **Seleção**, pressione **Option** e arraste uma das alças do canto.
Aumentar o tamanho do texto	Pressione **Num Lock** para ativar o teclado numérico e utilize a ferramenta **Texto** A para selecionar o texto. Em seguida, mantenha pressionada a tecla **Command** e pressione **8** no teclado numérico.
Diminuir o tamanho do texto	Usando a ferramenta **Texto** A, selecione o texto. Em seguida, mantenha pressionada a tecla **Command** e pressione **2** no teclado numérico.
Definir um incremento para redimensionar o texto	Clicar no menu **CorelDRAW** ▸ **Preferências** ▸ **CorelDRAW**. No painel esquerdo da caixa de diálogo que aparece, clique em **Texto** e digite um valor na caixa **Incremento de texto do teclado** na página **Exibir**.
Alterar a unidade de medida padrão	Clicar no menu **CorelDRAW** ▸ **Preferências** ▸ **CorelDRAW**. No painel esquerdo da caixa de diálogo que aparece, clique em **Texto** e escolha uma unidade na caixa de listagem **Unidades de texto padrão** na página **Exibir**.

Você também pode redimensionar o texto na área **Caractere** do inspetor **Propriedades** escolhendo um tamanho na caixa de listagem **Tamanho da fonte**.

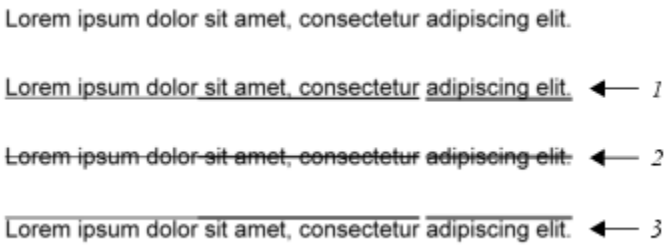
Formatar caracteres

Você pode alterar a posição e a aparência dos caracteres exibindo-os como subscrito ou sobrescrito, o que é útil em desenhos com notações científicas. Se você selecionar uma fonte OpenType com suporte a subscrito e sobrescrito, será possível aplicar a função OpenType. No entanto, se você selecionar uma fonte, incluindo uma fonte OpenType, sem suporte a subscrito e sobrescrito, será possível aplicar uma versão reduzida do caractere, produzida pelo CorelDRAW através da alteração das características do caractere padrão da fonte. Para obter mais informações, consulte "Funções OpenType" na página 643.



Texto artístico com sobrescrito (1) e subscrito (2) aplicado

Você também pode adicionar sublinhados, linhas riscadas e tachados a caracteres selecionados.



Texto artístico com sublinhado (1), riscado (2) e tachado (3) aplicado ao texto usando as linhas de estilo único e duplo.

Se desejar reutilizar a formatação do texto selecionado, você poderá usar os estilos ou copiar os atributos do texto e aplicá-los a outra seleção de texto. Para obter mais informações, consulte "Copiar propriedades de objetos, transformações e efeitos" na página 338.

Para inserir texto sobrescrito ou subscrito

1. Usando a ferramenta **Texto** A, selecione um caractere ou um bloco de texto.
   Se o inspetor **Propriedades** não estiver aberta, clique em **Janela** ▸ **Inspetores** ▸ **Propriedades**.
2. No inspetor **Propriedades**, clique no botão A **Caractere** para exibir as opções relacionadas a caracteres e clique na seta para mais opções.
3. Na área **Caractere** do inspetor **Propriedades**, clique no botão **Posição** e selecione uma das opções a seguir:
   - **Nenhum** — desativa todos os recursos da lista

- **Sobrescrito (automático)** — aplica o recurso OpenType se a fonte for compatível com ele ou aplica uma versão sintetizada se a fonte não for compatível com sobrescrito
- **Subscrito (automático)** — aplica o recurso OpenType se a fonte for compatível com ele ou aplica uma versão sintetizada se a fonte não for compatível com subscrito
- **Sobrescrito (sintetizado)** — aplica uma versão sintetizada do recurso sobrescrito, similar ao encontrado nas versões anteriores do CorelDRAW
- **Subscrito (sintetizado)** — aplica uma versão sintetizada do recurso subscrito, similar ao encontrado nas versões anteriores do CorelDRAW



Algumas fontes OpenType podem parecer que dão suporte a recursos que não têm suporte. Por exemplo, as opções Sobrescrito e Subscrito podem aparecer como disponíveis, mas não estão. Se você aplicar uma dessas fontes OpenType, o CorelDRAW não pode fornecer uma versão sintetizada de Sobrescrito e Subscrito.

Para sublinhar, sobrelinhar ou riscar texto

1 Usando a ferramenta **Texto** A, selecione um caractere ou um bloco de texto.

Se o inspetor **Propriedades** não estiver aberta, clique em **Janela** ▸ **Inspetores** ▸ **Propriedades**.

2 No inspetor **Propriedades**, clique no botão **Caractere** A para exibir as opções relacionadas a caracteres.

3 Na área **Caractere** do inspetor **Propriedades**, clique no botão de seta ▼ localizado na seção inferior da área **Caractere** para exibir as opções de caractere adicionais.

4 Realizar uma ou mais tarefas a partir da seguinte tabela.

Para	Faça o seguinte
Texto sublinhado	Clique no botão **Sublinhado** U e escolha um estilo na caixa de listagem.
Aplicar uma linha no texto selecionado	Escolha um estilo na caixa de listagem **Caractere riscado**.
Aplicar uma linha acima do texto selecionado	Escolha um estilo na caixa de listagem **Caractere tachado**.

Alterar a cor do texto

Você pode alterar rapidamente a cor do preenchimento e do contorno do texto. Você pode alterar o preenchimento, o contorno e a cor de fundo do texto. Você pode alterar a cor dos caracteres individuais, de um bloco de texto ou de todos os caracteres em um objeto.



Da esquerda para a direita: A cor de fundo é aplicada a um texto artístico, a um parágrafo de texto e a caracteres selecionados

Para alterar rapidamente a cor de um objeto de texto

1 Usando a ferramenta **Seleção** , clique em um objeto para selecioná-lo.

2 Execute uma tarefa da tabela a seguir.

Para	Faça o seguinte
Para preencher caracteres em um objeto de texto com uma só cor	Clique em qualquer amostra de cor na paleta de cores padrão ou arraste uma amostra de cor para o objeto de texto.
Para aplicar uma cor de contorno a todos os caracteres em um objeto de texto	Pressione Control e clique em qualquer amostra de cor na paleta de cores padrão ou arraste uma amostra de cor para a borda de um caractere no objeto de texto.

Para alterar a cor de uma seleção de texto

1 Usando a ferramenta **Texto** , selecione um caractere ou um bloco de texto.

Se o inspetor **Propriedades** não estiver aberta, clique em **Janela** ▸ **Inspetores** ▸ **Propriedades**.

2 No inspetor **Propriedades**, clique no botão **Caractere** para exibir as opções relacionadas a caracteres.

3 Na área **Caractere** do inspetor **Propriedades**, execute uma ou mais tarefas da tabela a seguir.

Para	Faça o seguinte
Escolher um arquivo	Na área de cor do texto, escolha um tipo de preenchimento na caixa de listagem **Tipo de preenchimento**, abra o seletor **Preenchimento** e, em seguida, clique em uma cor ou preenchimento.
Modificar configurações de preenchimento	Na área de cor do texto, clique no botão **Configurações de preenchimento** e modifique as configurações na caixa de diálogo.

Para	Faça o seguinte
Escolher um preenchimento do fundo	Na área de cor de fundo do texto, escolha um tipo de preenchimento na caixa de listagem **Tipo de preenchimento de fundo**, abra o seletor **Preenchimento** e, em seguida, clique em uma cor ou preenchimento.
Modificar configurações de preenchimento do fundo	Na área de cor do texto de fundo, clique no botão **Configurações de preenchimento** e modifique as configurações na caixa de diálogo.
Alterar a unidade de medida padrão	Na área de cor do contorno do texto, clique na caixa de listagem **Largura do contorno** e escolha uma opção na lista.
Escolher a cor do contorno	Na área da cor do contorno, clique na seleção **Cor do contorno** e em uma cor.
Modificar configurações do contorno	Na área de cor do contorno do texto, clique no botão **Configurações do contorno** e modifique as configurações na caixa de diálogo .

Aplicar kern a uma faixa de caracteres

É possível aplicar kerning a pares de caracteres selecionados. Kerning é o reposicionamento de dois caracteres para equilibrar o espaço óptico entre eles. Por exemplo, o kerning é utilizado com frequência para diminuir o espaço em pares de caracteres como AW, WA, VA ou TA. Esses pares de caracteres são conhecidos como "pares de kerning". O kerning aumenta a legibilidade e faz as letras parecerem equilibradas e proporcionais, especialmente em tamanhos de fonte maiores.



Redução de kerning entre dois caracteres

Para aplicar kerning ao texto

1. Usando a ferramenta **Texto** A, selecione os caracteres aos quais deseja aplicar kerning. Os caracteres selecionados aparecem destacados.
   Se o inspetor **Propriedades** não estiver aberta, clique em **Janela** ▸ **Inspetores** ▸ **Propriedades**.
2. No inspetor **Propriedades**, clique no botão **Caractere** A para exibir as opções relacionadas a caracteres.

3 Na área **Caractere** do inspetor **Propriedades**, digite um valor na caixa **Kerning da faixa**.

Valores negativos diminuem o espaçamento entre caracteres; valores positivos aumentam o espaçamento entre caracteres.

Alteração do uso de caixa alta/baixa do texto

Você pode controlar 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.

É possível converter texto automaticamente para minúsculas ou maiúsculas sem excluir nem redigitar letras. Por exemplo, você pode criar rapidamente uma etiqueta ou cabeçalho no documento convertendo-o para caixa alta (letras maiúsculas).



(De cima para baixo) As seguintes opções de caixa alta e baixa são aplicadas a um objeto de texto artístico: A primeira letra da frase em maiúscula, minúsculas, MAIÚSCULAS e Primeira Letra de Cada Palavra em Maiúscula e Inverter maiúsculas/minúsculas.

O CorelDRAW permite que você altere a caixa alta/baixa de textos artísticos ou de parágrafo. Por exemplo, você pode aplicar versalete em acrônimos para que eles possam se misturar visualmente ao texto. Se você aplicar maiúsculas padrão, o texto ficará muito evidente e impactará na legibilidade. No exemplo a seguir, o acrônimo "A.M." é mostrado tanto com maiúsculas quanto com versalete aplicados.

Maiúsculas padrão	Versalete
A aula começa às 9:00 A.M. na sala 132.	A aula começa às 9:00 A.M. na sala 132.

Com texto em maiúsculas, é possível ajustar o espaçamento entre caracteres maiúsculos para melhorar a legibilidade desde que a fonte suporte espaçamento entre letras maiúsculas.

Para alterar as maiúsculas/minúsculas do texto

1 Usando a ferramenta **Seleção** , clique em um objeto para selecioná-lo.

2 Clique em **Texto** ▸ **Mudar maiúsculas/minúsculas.**

3 Na caixa de diálogo **Mudar maiúsculas/minúsculas**, ative uma das seguintes opções:

- **A primeira letra da frase em maiúscula** — deixa a primeira letra da primeira palavra em maiúscula em texto artístico ou a primeira letra da primeira palavra em cada frase no texto do parágrafo
- **minúsculas** — substitui caracteres maiúsculos por equivalentes minúsculos
- **MAIÚSCULAS** — substitui caracteres minúsculos por equivalentes maiúsculos
- **Primeira letra de cada palavra em maiúscula** — coloca em maiúscula a primeira letra de cada palavra
- **Inverter maiúsculas/minúsculas** — inverte as maiúsculas por minúsculas e vice-versa

Para alterar caracteres em maiúscula e minúscula

1 Usando a ferramenta **Texto** A, selecione um caractere ou um bloco de texto.

Se o inspetor **Propriedades** não estiver aberta, clique em **Janela** ▸ **Inspetores** ▸ **Propriedades**.

2 No inspetor **Propriedades**, clique no botão **Caractere** A para exibir as opções relacionadas a caracteres.

3 Na área **Caractere** do inspetor **Propriedades**, clique no botão **Maiúsculas** e selecione uma das opções a seguir:

- **Nenhum** — desativa todos os recursos da lista
- **Todas maiúsculas** — substitui caracteres em minúscula pelos equivalentes em maiúscula
- **Intitulação de maiúsculas** — aplica a versão OpenType dos recursos se a fonte for compatível com ela
- **Versalete (automático)** — aplica a versão OpenType dos recursos se a fonte for compatível com ela
- **Tudo em versalete** — substitui os caracteres por uma versão reduzida dos caracteres em maiúscula
- **Versalete em maiúscula** — aplica a versão OpenType dos recursos se a fonte for compatível com ela
- **Versalete (sintetizado)** — aplica uma versão sintetizada do **Versalete**, similar ao encontrado nas versões anteriores do CorelDRAW

Se a fonte tiver suporte para espaçamento entre letras maiúsculas, você pode clicar no botão **Espaçamento entre maiúsculas** A para aumentar o espaçamento entre caracteres maiúsculos e melhorar a legibilidade.



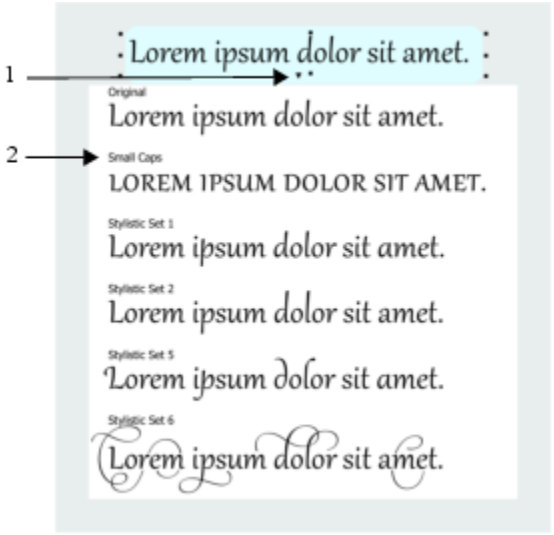
Se você escolher uma não-OpenType com suporte a estilos de Maiúsculas, o CorelDRAW oferecerá uma versão sintetizada dos estilos Versalete e Tudo em versalete.

Algumas fontes OpenType podem parecer que dão suporte a recursos que não têm suporte.

Funções OpenType

O CorelDRAW oferece suporte a fontes OpenType para que você possa aproveitar os recursos avançados de tipografia. As funções OpenType permitem que você escolha uma aparência alternativa para um caractere individual (também conhecido como glifo) ou para uma sequência de caracteres. Por exemplo, você pode escolher glifos alternados para números, frações ou conjuntos de ligaduras.

Você pode acessar comandos e opções OpenType na área Caractere do inspetor **Propriedades**. Você também pode permitir que o CorelDRAW avise você quais recursos OpenType podem ser aplicados ativando a opção OpenType interativo. Quando você seleciona um texto, uma seta indicadora aparecerá abaixo do texto se um recurso OpenType estiver disponível. Você pode clicar no indicador para acessar uma lista dos recursos OpenType mais populares.



Clique na seta do indicador de OpenType interativo (1) para expandir uma lista dos recursos OpenType mais populares disponíveis para o texto selecionado.

A especificação de fonte OpenType foi criada em conjunto pela Adobe e Microsoft. Com base em Unicode, as fontes OpenType estendem os recursos das tecnologias antigas de fontes. As vantagens mais evidentes do OpenType são:

- suporte a várias plataformas (Windows e macOS)
- conjuntos de caracteres estendidos que oferecem melhor suporte a idiomas e recursos tipográficos avançados
- coexistência com fontes Type 1 (PostScript) e TrueType
- suporte a um limite maior de glifos (64 k)

Funções OpenType

A tabela abaixo descreve as funções OpenType que podem ser aplicadas no CorelDRAW contanto que a função esteja incluída na fonte.

Além disso, o CorelDRAW também fornece versões sintetizadas de alguns recursos OpenType de Maiúsculas e Posição. Por exemplo, se uma fonte não for compatível com um recurso, como Versalete, o CorelDRAW cria a sua própria versão do glifo dimensionando a fonte.

Função OpenType	Descrição	Exemplo
Maiúsculas	Muda as maiúsculas/minúsculas do texto, o que é útil na utilização de títulos e acrônimos	LOREM Versalete
Posição	Exibe os caracteres como sobrescrito ou subscrito, o que é útil na utilização de notas de rodapé ou símbolos matemáticos. Se você selecionar uma fonte OpenType não compatível com subscrito ou sobrescrito, ou uma fonte não OpenType, será possível aplicar um glifo sintetizado.	Lorem Sobrescrito
Estilos de número	Inclui recursos para o controle da aparência dos números	Ver exemplos abaixo

Função OpenType	Descrição	Exemplo
Estilos de número — Alinhamento proporcional	Exibe números de diversas larguras, o que é melhor no caso de inserção de número no texto do corpo. No entanto, os números têm uma altura fixa, que geralmente corresponde à altura das letras em maiúsculas.	123
Estilos de número — Alinhamento tabular	Exibe números de largura, espaçamento e altura iguais, o que é útil para o alinhamento de textos e para a exibição de textos em uma tabela	123
Estilos de número — Estilo antigo proporcional	Exibe números com diversas larguras e alturas. O estilo se adequa melhor ao combinar números com maiúsculas e minúsculas misturadas.	123
Estilos de número — Estilo antigo tabular	Exibe números com larguras iguais mas alturas diferentes.	123
Fração	Exibe números separados por uma barra como frações. O número de frações disponíveis dependerá da fonte. Aplique este recurso somente aos números que devem ser exibidos como uma fração.	Ver exemplos abaixo
Fração — Numerador	Exibe um numerador, como 456/, como um glifo da fração. É útil na exibição de uma fração não padrão, como 456/789, como uma fração. Use o recurso Numerador junto com o recurso Denominador para exibir frações não padrão como frações.	99/100
Fração — Denominador	Exibe um denominador, como /789, como um glifo da fração. É útil na exibição de uma fração não padrão, como 456/789, como uma fração. Use o recurso Denominador junto com o recurso Numerador para exibir frações não padrão como frações.	99/100
Fração — Fração	Exibe frações padrão como glifos de fração	99/100

Função OpenType	Descrição	Exemplo
Fração — Fração alternativa	Exibe uma fração usando uma linha divisória horizontal em vez de uma inclinação ou barra	Indisponível
Ordinais	Exibe ordinais usando um número e um sufixo em sobrescrito. Por exemplo, você pode exibir "primeiro" como 1º ou "segunda" como 2ª. Aplique este recurso somente aos textos que devem ser exibidos como um ordinal.	1st
Zero cortado	Exibe zeros com uma barra diagonal, o que facilita sua distinção em relação à letra O. Este recurso é útil ao exibir números em relatórios financeiros.	Ø
Ornamentos	Substitui um caractere por um ornamento criado pelo criador da fonte para corresponder ao motivo da fonte	Indisponível
Alternativas estilísticas	Aplica um design alternativo aos caracteres	rrr
Conjuntos estilísticos	Aplicar um design alternativo a uma seleção de texto	Lor Lor
Variantes de caractere ornamentado	Insere caracteres decorativos de tipo caligráfico	K K
Alternativas contextuais	Permite que você ajuste o texto aplicando um design alternativo a um único caractere ou a uma sequência de caracteres com base nos caracteres ao redor. Por exemplo, você pode aplicar este recurso a um texto baseado em scripts para que ele flua mais naturalmente.	Indisponível

Função OpenType	Descrição	Exemplo
Formulários que diferenciam maiúsculas e minúsculas	Alterna a posição das marcas de pontuação de forma que elas se alinhem com o texto em maiúscula ou com os números de alinhamento	Indisponível
Ligaduras padrão	Substitui um par de letras (ou uma sequência de letras) por um glifo, que é chamado de ligadura. Diversas fontes OpenType incluem ligaduras padrão para fi, fl, ff, ffi e ffl. A finalidade é melhorar a legibilidade do texto.	
Ligaduras opcionais	Substitui uma combinação de letras não padrão por uma ligadura. As ligaduras opcionais foram criadas para serem decorativas e não são compatíveis com a maioria das fontes OpenType.	
Ligaduras contextuais	Insere um glifo que melhor se adequa aos caracteres ao redor. As ligaduras contextuais foram criadas para aumentar a legibilidade aprimorando o comportamento de união entre os caracteres de uma ligadura.	Indisponível
tachados históricas	Substitui um par de letras ou uma sequência de letras, com uma tachado baseada em utilizações históricas. As tachados históricas foram criadas para serem ornamentais e não são compatíveis com a maioria das fontes OpenType. As tachados históricas mais normalmente usadas são a letra s combinada com outro caractere, como sh si sl ss e st.	Indisponível
Formulários históricos	Substitui caracteres modernos por caracteres normalmente usados em documentos históricos. Os formulários históricos são úteis ao recriar textos históricos.	Indisponível

Para aplicar um recurso OpenType ao texto

1 Usando a ferramenta **Texto** A, selecione um único caractere ou uma sequência de caracteres.

Se o inspetor **Propriedades** não estiver aberta, clique em **Janela** ▸ **Inspetores** ▸ **Propriedades**.

2 No inspetor **Propriedades**, clique no botão **Caractere** A para exibir as opções relacionadas a caracteres.

3 Na área **Caractere** do inspetor **Propriedades**, clique em um botão de recurso OpenType e, caso aplicável, escolha um recurso na lista.

Algumas fontes OpenType podem parecer que dão suporte a recursos que não têm suporte.

Para ativar o indicador de recursos OpenType na tela

- Clique na ferramenta **Texto** e clique no botão **OpenType interativo** na barra de propriedades.

  Se um recurso OpenType estiver disponível para o texto selecionado, uma seta aparece abaixo do texto.

Você também pode

Exibir uma lista dos recursos OpenType mais populares na tela	Clique na seta para baixo abaixo do texto na janela do documento.
Aplicar um recurso OpenType a uma seleção de texto	Na lista de recursos OpenType, clique em um recurso.

Fontes variáveis

CorelDRAW suporta fontes OpenType variáveis. Uma fonte variável pode incluir uma família inteira de fontes em um único arquivo de fontes, dando acesso a uma gama de pesos, larguras e estilos.

Uma propriedade de uma fonte variável que varia é conhecida como um eixo de variação. Você pode alterar uma fonte variável ao longo de um ou mais eixos de variação, como largura, peso e inclinação; ou ao longo de eixos personalizados especificados pelo designer da fonte. As variações de design nomeadas ao longo de um eixo são conhecidas como instâncias. Instâncias nomeadas são semelhantes às predefinições. Por exemplo, a fonte variável Gingham muda ao longo de dois eixos: peso e largura. Essa fonte possui várias instâncias nomeadas que apresentam diferentes pesos e larguras, como Luz, Regular condensado por luz, Negrito, Negrito condensado, Luz condensada, Regular condensado, Negrito amplo e muito mais. No eixo de peso, Light e Negrito estão nas extremidades opostas do eixo; no eixo da largura, Condensado e Largo estão nas extremidades opostas.



Esta ilustração mostra várias instâncias da fonte variável Gingham.

Para obter uma variedade maior de variações de estilo, você pode ajustar as propriedades disponíveis (eixos) de uma instância de fonte variável. Se você deseja salvar uma variação de estilo para uso posterior, salve-a em um estilo de texto ou parágrafo. Para obter mais informações sobre como salvar propriedades do objeto em um estilo, consulte "Para criar um estilo a partir de um objeto" na página 716.

Fontes variáveis são identificadas por um ícone . Para encontrar fontes variáveis rapidamente, você pode usar um filtro. Para obter mais informações, consulte "Para filtrar fontes" na página 678.



As fontes variáveis podem ser identificadas por seu ícone.

Para preservar a aparência do texto formatado em uma fonte variável em diferentes dispositivos e editá-lo como um objeto de curva, você pode convertê-lo em curvas. Para obter mais informações, consulte "Localizar, editar e converter texto" na página 620.

Fontes variáveis são fontes OpenType versão 1.8 que usam mecanismos de variações de fonte OpenType.

Você pode usar fontes variáveis para formatar o texto para otimizar a legibilidade. Por exemplo, você pode formatar cabeçalhos de tamanhos diferentes em diferentes pesos ou texto denso de dados em larguras estreitas.

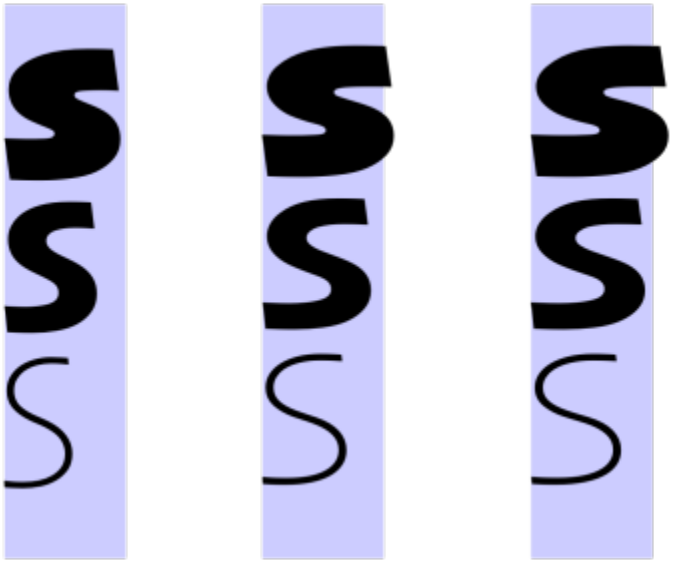
Quando usadas em páginas da Web, as fontes variáveis costumam ajudar a reduzir o tamanho dos dados da fonte, diminuindo o tempo de carregamento da página.

A variedade contínua de variações de estilo também pode ajudar no design responsivo.

Para ajustar propriedades de fonte variáveis

1 Com a ferramenta **Texto** A, selecione um caractere ou um bloco de texto que use uma fonte variável.

2 Clique no botão **Fontes variáveis** na barra de propriedades e ajuste as propriedades de fonte disponíveis.



Ajustando uma fonte variável ao longo de dois eixos: largura (da esquerda para a direita) e peso (de cima para baixo).

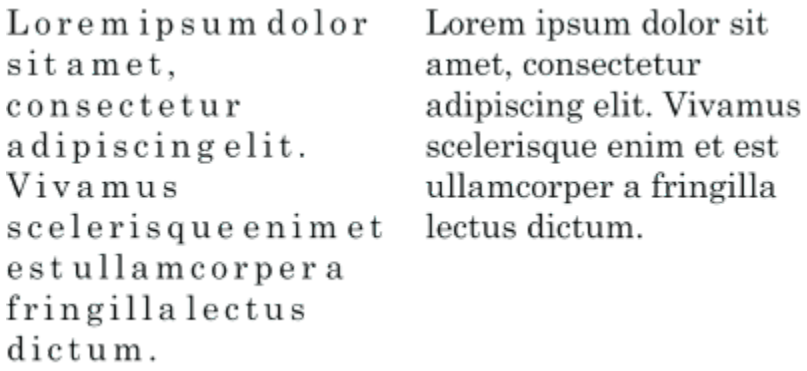
Você pode também acessar o botão **Fontes variáveis** no inspetor **Propriedades** e no inspetor **Texto**.

Ajustar o espaçamento entre caracteres e palavras

Você pode melhorar a legibilidade do texto ajustando o espaçamento entre os caracteres e as palavras. Quando as letras ou palavras estão muito juntas ou muito separadas, elas podem ficar difíceis de ler. O CorelDRAW oferece a você ferramentas diferentes para controlar o espaçamento de texto.

Espaçamento entre caracteres

Você pode alterar o espaçamento entre os caracteres (também conhecido como "espaçamento entre letras") em um bloco de texto. Por exemplo, a justificação total de um bloco de texto pode inserir um espaço exagerado entre os caracteres, o que cria um desequilíbrio visual. Para melhorar a legibilidade, você pode reduzir esse espaçamento de caractere.

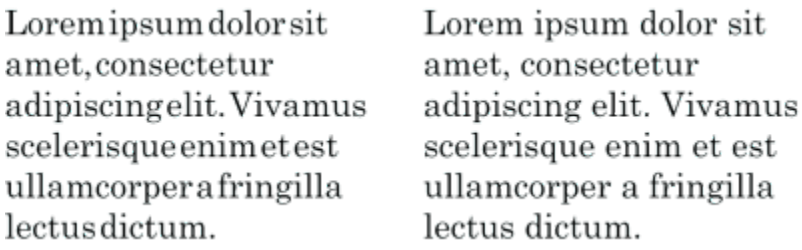


O espaçamento maior entre caracteres (esquerda) dificulta a leitura do texto. O espaçamento reduzido entre os caracteres (direita) melhora a legibilidade.

Se desejar alterar o espaçamento entre vários caracteres, será necessário ajustar o kerning. Para obter mais informações, consulte "Aplicar kern a uma faixa de caracteres" na página 641.

Espaçamento entre palavras

Você também pode ajustar o espaçamento entre as palavras.



Um espaçamento reduzido entre as palavras dificulta o discernimento das palavras individuais em um parágrafo (esquerda). Um espaçamento maior entre as palavras (direita) facilita a leitura do parágrafo.

Para ajustar o espaçamento de caractere

1 Siga um dos procedimentos abaixo:

- Usando a ferramenta **Texto** , posicione o cursor em um bloco de texto.

- Usando a ferramenta **Seleção** , clique em um objeto de texto artístico ou em uma moldura de texto.

Se o inspetor **Propriedades** não estiver aberta, clique em **Janela** ▸ **Inspetores** ▸ **Propriedades**.

2 No inspetor **Propriedades**, clique no botão **Parágrafo** para exibir as opções relacionadas a parágrafos.

3 Na área **Parágrafo** do inspetor **Propriedades**, digite um valor na caixa **Espaçamento entre caracteres**.
Se você não encontrar a caixa **Espaçamento de caracteres**, clique na seta para exibir mais opções relacionadas ao parágrafo.

Os valores de ajuste do espaçamento representam uma porcentagem do caractere de espaço. Os valores do **Caractere** variam entre -100 e 2.000%. Todos os outros valores variam entre 0 e 2.000%.

Você também pode alterar o espaçamento entre caracteres proporcionalmente clicando na ferramenta **Forma** , selecionando o objeto de texto e arrastando a seta **Espaçamento horizontal interativo** no canto inferior direito do objeto de texto.

Você pode aumentar o espaçamento entre caracteres em texto em maiúsculas usando espaçamento entre maiúsculas. Para obter mais informações, consulte "Para alterar caracteres em maiúscula e minúscula" na página 643.

Para ajustar o espaçamento de palavra

1 Siga um dos procedimentos abaixo:
- Usando a ferramenta **Texto** A, posicione o cursor em um bloco de texto.
- Usando a ferramenta **Seleção** , clique em um objeto de texto artístico ou em uma moldura de texto.

Se o inspetor **Propriedades** não estiver aberta, clique em **Janela** ▸ **Inspetores** ▸ **Propriedades**.

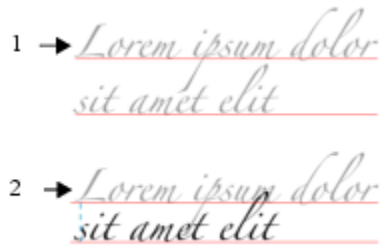
2 No inspetor **Propriedades**, clique no botão **Parágrafo** para exibir as opções relacionadas a parágrafos.

3 Na área **Parágrafo** do inspetor **Propriedades**, digite um valor na caixa **Espaçamento entre palavras**.
Se você não encontrar a caixa **Espaçamento de palavras**, clique na seta para exibir mais opções relacionadas ao parágrafo.

Você também pode alterar o espaçamento entre palavras proporcionalmente clicando na ferramenta **Forma** , mantendo a tecla **Shift** pressionada, selecionando o objeto de texto e arrastando a seta **Espaçamento horizontal interativo** no canto inferior direito do objeto de texto.

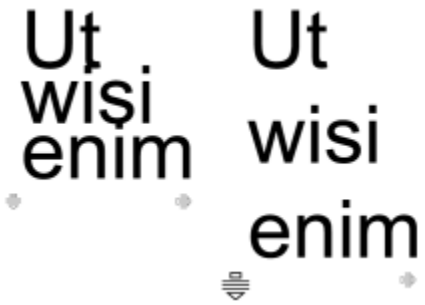
Ajustar o espaçamento entre linhas e parágrafos

Você pode ajustar o espaçamento de linhas do texto, algo que é também conhecido como "espacejamento" ou "espaço entre linhas".



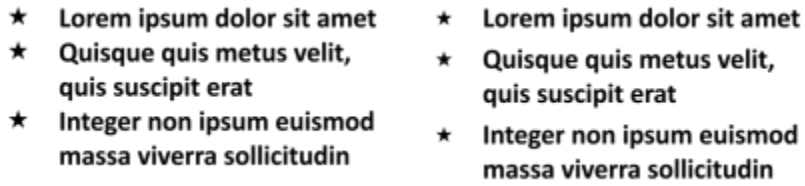
Um equilíbrio adequado do espaçamento entre as linhas (1) pode melhorar a legibilidade do texto. O espaçamento insuficiente entre as linhas pode reduzir a legibilidade fazendo com que as letras fiquem sobrepostas (2).

Em CorelDRAW, você também pode ajustar o espaçamento de linhas de um objeto de texto usando a ferramenta **Forma**.



Ajustar o espaçamento de linhas proporcionalmente usando a ferramenta Forma

Você pode alterar o espaçamento entre parágrafos, o que é útil para copiar textos. Se um parágrafo estiver posicionado na parte superior ou inferior de uma moldura, o espaçamento não se aplicará ao espaço entre o texto do parágrafo e a moldura.



O espaçamento entre as linhas na lista com marcadores (esquerda) foi aumentado ajustando o espaçamento antes e depois do parágrafo (direita).

Para ajustar o espaçamento entre linhas

1 Usando a ferramenta **Texto** A, selecione o texto do parágrafo.

Se o inspetor **Propriedades** não estiver aberta, clique em **Janela** ▸ **Inspetores** ▸ **Propriedades**.

2 No inspetor **Propriedades**, clique no botão **Parágrafo** para exibir as opções relacionadas a parágrafos.

3 Na área **Parágrafo** do inspetor **Propriedades**, escolha uma das seguintes unidades de medida na caixa de listagem **Unidades de espaçamento vertical**:

- **% da altura do caractere** — permite que você use um valor de porcentagem relativo à altura do caractere
- **Pontos** — permite que você use pontos
- **% do tamanho do corpo** — permite que você use um valor de porcentagem relativo ao tamanho do ponto do caractere

4 Digite um valor na caixa **Espaçamento de linha**.

Você também pode alterar o espaçamento entre linhas proporcionalmente clicando na ferramenta **Forma**, selecionando o objeto de texto e arrastando a seta **Espaçamento vertical interativo** no canto inferior esquerdo do objeto de texto.

Para ajustar o espaçamento entre parágrafos

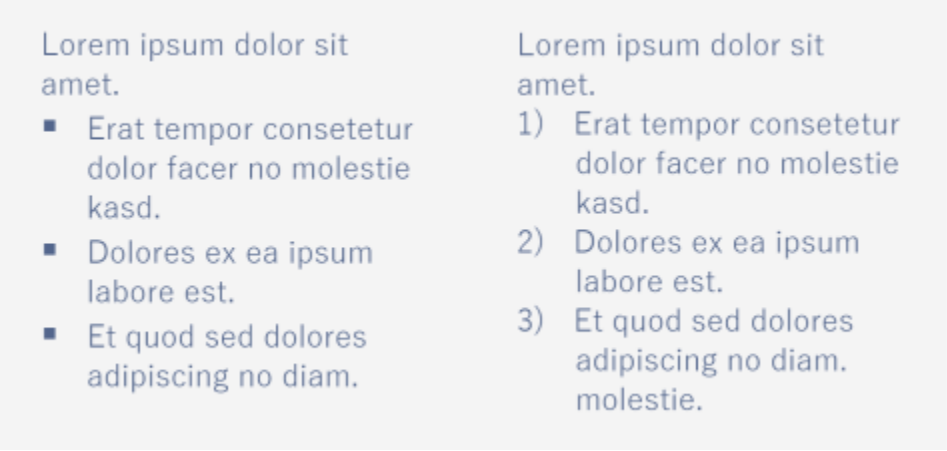
1. Usando a ferramenta **Texto**, selecione o texto do parágrafo.

   Se o inspetor **Propriedades** não estiver aberta, clique em **Janela** ▸ **Inspetores** ▸ **Propriedades**.
2. No inspetor **Propriedades**, clique no botão **Parágrafo** para exibir as opções relacionadas a parágrafos.
3. Na área **Parágrafo** do inspetor **Propriedades**, escolha uma unidade de medida para o espaçamento entre linhas na caixa de listagem **Unidades de espaçamento vertical**.
4. Digite um valor em uma das caixas a seguir:
   - **Espaçamento antes do parágrafo** — permite que você especifique a quantidade de espaço a ser inserido acima do texto do parágrafo
   - **Espaçamento depois do parágrafo** — permite que você especifique a quantidade de espaço a ser inserido abaixo do texto do parágrafo

Este procedimento também pode ser usado para ajustar o espaçamento entre itens de uma lista com marcadores.

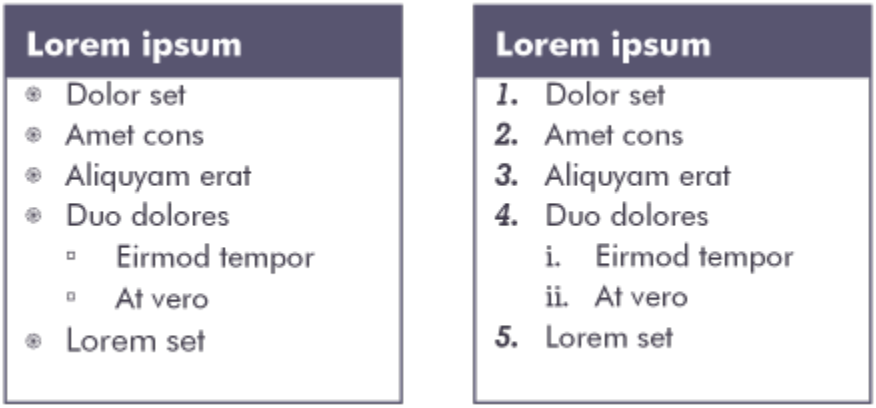
Criar listas numeradas e com marcadores

Você pode usar listas numeradas e com marcadores para formatar o texto do parágrafo e criar listas dentro de listas (listas de vários níveis).



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

Além disso, você pode personalizar listas e personalizar um ou mais níveis em listas multiníveis. CorelDRAW permite editar marcadores e números alterando seu tamanho, posição e distância do texto e do quadro de texto. Por padrão, o primeiro nível nas listas herda as propriedades da fonte do texto do parágrafo. No entanto, você pode alterar a fonte dos marcadores e números e escolher entre uma ampla variedade de glifos para usar como marcadores. Para personalizar a formatação dos números, você pode escolher entre vários estilos predefinidos e especificar um sufixo e um prefixo para os números.



Uma lista com marcadores personalizada (esquerda) e uma lista numerada (direita)

Para reutilizar listas personalizadas, você pode salvá-las como um estilo de parágrafo. Você pode remover a formatação de lista com marcadores e lista numerada a qualquer momento.

Você também pode alterar o espaçamento entre os itens em uma lista. Para obter mais informações, consulte "Para ajustar o espaçamento entre linhas" na página 652.

Para criar listas numeradas e com marcadores

1 Usando a ferramenta **Texto** A, arraste o texto do parágrafo que você deseja formatar como uma lista numerada ou com marcadores.

2 Clique em um dos seguintes botões na barra de propriedades:

- **Lista com marcadores**
- **Lista numerada**

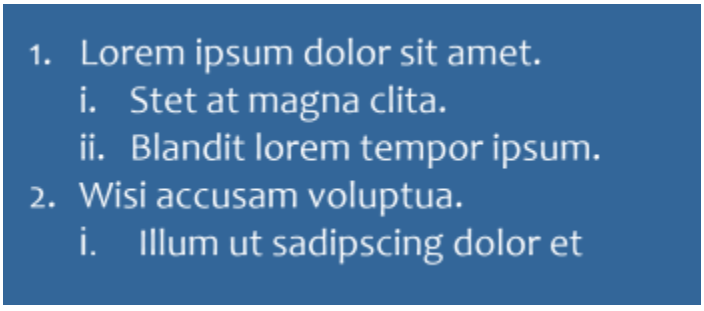
Você também pode

Crie uma lista multinível

Para recuar um item da lista, clique na ferramenta **Texto** A e clique no botão **Aumentar recuo** na barra de propriedades.

Para diminuir o recuo de uma lista, clique no botão **Diminuir recuo** .

Para alterar a indentação de vários itens da lista simultaneamente, arraste-os com a ferramenta **Texto** e clique em um botão de indentação.



Você também pode

Uma lista numerada multinível

Alterar a cor do marcador ou número em uma lista	Selecione o marcador ou o número com a ferramenta **Texto** A e clique em uma cor na paleta de cores.

Também é possível acessar os botões **Lista com marcadores** e **Lista numerada** na seção **Parágrafo**, no inspetor **Propriedades** e no inspetor **Texto**.

Também é possível iniciar uma lista com marcadores ou numerada do zero, criando um quadro de texto de parágrafo e clicando no botão **Lista com marcadores** ou **Lista numerada** na barra de propriedades.

Para Personalizar listas numeradas ou com marcadores

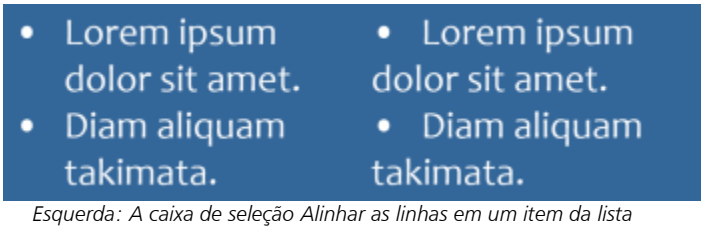
1 Usando a ferramenta **Texto** A, selecione a lista numerada ou com marcadores que você deseja personalizar.

2 Clique em ▸ **Marcadores e numeração** **Texto**.

A caixa de **Nível** na caixa de diálogo **Marcadores e numeração** mostra o nível da lista que você está prestes a editar. O nível mais alto de uma lista é 1. Para personalizar dois ou mais níveis de lista ao mesmo tempo, mantenha pressionado **Command**, e clique nos níveis na caixa de **Nível** para selecioná-los.

3 Execute uma tarefa da tabela a seguir.

Para	Faça o seguinte
Escolha uma fonte para os marcadores ou números	Desative a caixa de seleção **Usar fonte de parágrafo**, e escolha uma fonte na caixa de listagem **Fonte**.
Escolha o glifo a ser usado como marcador	Abra o seletor **Glifo** e clique em um glifo. • Lorem – Lorem ◊ Lorem • Ipsum – Ipsum ◊ Ipsum • Dolor – Dolor ◊ Dolor
Escolha a formatação numérica	Escolha um estilo de numeração predefinido na lista **Estilo**. Para adicionar um caractere antes do número, digite um prefixo na caixa **Prefixo**. Para adicionar um caractere após o número, digite um prefixo na caixa **Sufixo**. 1. Lorem I. Lorem 01.Lorem 2. Ipsum II. Ipsum 02.Ipsum 3. Dolor III.Dolor 03.Dolor

Para	Faça o seguinte
	Exemplos de estilos numéricos. Um prefixo e um sufixo foram adicionados aos números da terceira lista.
Defina o tamanho do marcador ou número	Especifique um valor na caixa **Tamanho**. **Observação:** Este controle não está disponível quando a caixa de seleção **Usar fonte do parágrafo** está ativada. Nesse caso, o marcador ou número corresponde à fonte e tamanho do texto do parágrafo.
Ajustar a posição do marcador ou número em relação à linha de base de texto	Especifique um valor na caixa **Deslocamento da linha de base**.  *Valores de deslocamento da linha de base em pontos da esquerda para a direita: 0, -3, 3*
Defina a distância entre o marcador ou o número e o texto	Especifique um valor na caixa **Glifo para lista de texto**.  *Alterando a distância entre os marcadores e o texto da lista*
Alinhar todas as linhas de um item da lista à primeira linha	Ative a caixa de seleção **Alinhar as linhas em um item da lista**.  *Esquerda: A caixa de seleção Alinhar as linhas em um item da lista está ativada. Direita: A mesma caixa de seleção está desabilitada.*
Defina a distância entre os marcadores ou números e o quadro de texto	Especifique um valor na caixa **Quadro de texto para lista**, a ser localizado no canto superior direito da caixa de diálogo.
Visualizar a lista na janela de desenho	Verifique se a caixa de seleção **Visualizar** está ativada.
Mudar o tipo de lista	Ative a opção **Marcadores** ou **Números**.

Marcadores ou números são inseridos no início de cada nova linha que é precedida por um retorno.

Você também pode criar uma lista personalizada a partir do texto do parágrafo que ainda não foi formatado como uma lista. Selecione o texto do parágrafo, ative a caixa de seleção **Lista** na caixa de diálogo **Marcadores e numeração** Marcadores e numeração e ative a opção **Marcadores** ou **Números**. Execute qualquer uma das etapas da tabela anterior.

Você pode ajustar o espaçamento entre os marcadores aumentando ou diminuindo o espaço antes e depois de um parágrafo. Para obter mais informações, consulte "Para ajustar o espaçamento entre parágrafos" na página 653.

Para salvar uma lista como um estilo de parágrafo

1. Usando a ferramenta **Texto**, arraste um item em uma lista numerada ou com marcadores para selecioná-lo.
2. Clique com a tecla Control, e clique **Estilos de objetos** ▸ **Novo estilo de forma** ▸ **Parágrafo**.
3. Na caixa de diálogo exibida, digite um nome de estilo na caixa **Novo estilo de nome**.

Para remover a formatação de lista com marcadores ou lista numerada

1. Usando a ferramenta **Texto** A, arraste uma lista numerada ou com marcadores para selecioná-la.
2. Clique em um dos seguintes botões na barra de propriedades:
   - **Lista com marcadores**
   - **Lista numerada** 1 2 3

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.



Você pode adicionar uma capitulação (esquerda) ou uma capitalização recuada com deslocamento (direita).

Você pode visualizar uma capitulação antes de adicioná-la a um desenho. As alterações realizadas são temporariamente aplicadas ao texto da janela de desenho para que você possa ver como a capitulação se parecerá quando for adicionada.

Para adicionar uma capitulação

1. Usando a ferramenta **Texto** A, selecione o texto do parágrafo.

   Se o inspetor **Propriedades** não estiver aberta, clique em **Janela** ▸ **Inspetores** ▸ **Propriedades**.

2 No inspetor **Propriedades**, clique no botão **Parágrafo** para exibir as opções relacionadas a parágrafos.

3 Na área **Parágrafo** do inspetor **Propriedades**, clique no botão **Opções** e selecione **Capitulação**.

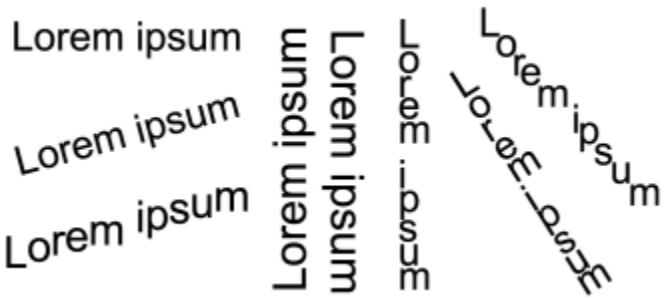
4 Na caixa de diálogo , ative a caixa de seleção **Usar capitulação** e realize uma tarefa a partir da tabela a seguir.

Para	Fazer
Especificar o número de linhas ao lado de uma capitulação	Digite um valor na caixa **Número de linhas descartadas**.
Defina a distância entre a capitulação e o corpo do texto	Digite um valor na caixa **Espaço após capitular**. Isso define o espaço à direta da capitulação.
Visualizar uma capitulação	Ative a caixa de seleção **Visualizar**.
Deslocar a capitulação do corpo do texto	Ative a caixa de seleção **Usar o estilo recuo deslocado para capitulação**.
Remover capitulação	Desative a caixa de seleção **Usar capitulação** ou clique no botão **Capitulação** na área **Parágrafo** do inspetor **Propriedades**.

Alterar a posição e o ângulo de um caractere

Você pode modificar a aparência do texto deslocando os caracteres verticalmente ou horizontalmente, o que muda a posição dos caracteres selecionados em relação aos caracteres ao redor.

Você também pode girar os caracteres especificando um ângulo de rotação.



Exemplos de texto girado

Para deslocar caracteres

1 Usando a ferramenta **Texto** , selecione um caractere ou um bloco de texto.

Se o inspetor **Propriedades** não estiver aberta, clique em **Janela** ▸ **Inspetores** ▸ **Propriedades**.

2 No inspetor **Propriedades**, clique no botão **Caractere** para exibir as opções relacionadas a caracteres.

3 Na área **Caractere** do inspetor **Propriedades**, clique no botão de seta localizado na parte inferior da área **Caractere** para exibir as outras opções.

4 Realizar uma ou mais tarefas a partir da seguinte tabela.

Para	Faça o seguinte
Deslocar caracteres horizontalmente	Digite um valor na caixa **Deslocamento horizontal de caractere**.
Deslocar caracteres verticalmente	Digite um valor na caixa **Deslocamento vertical de caractere**.

Para girar um caractere

1 Usando a ferramenta **Texto** A, selecione um caractere ou um bloco de texto.

Se a do inspetor **Propriedades** não estiver aberta, clique em **Janela** ▸ **Inspetores** ▸ **Propriedades**.

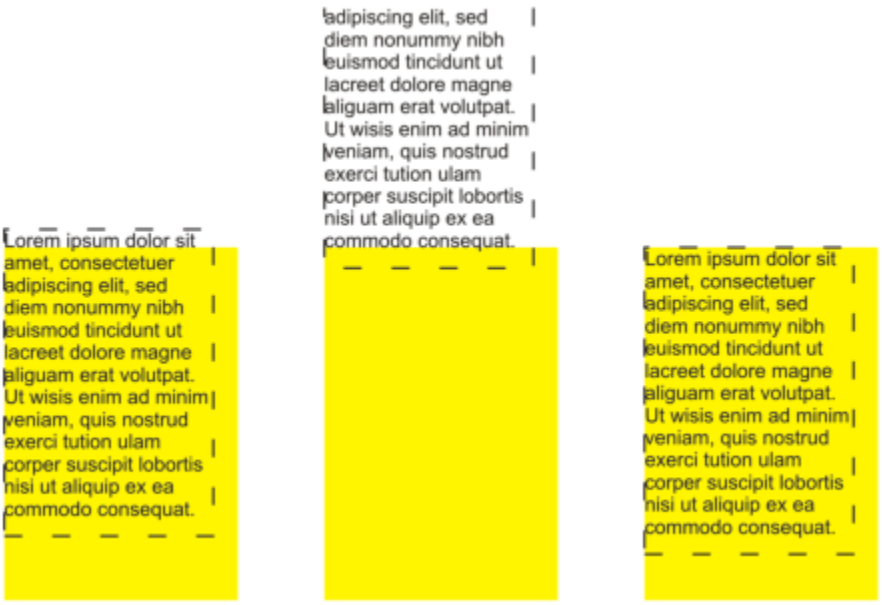
2 No inspetor **Propriedades**, clique no botão **Caractere** A para exibir as opções relacionadas a caracteres.

3 Na área **Caractere** do inspetor **Propriedades**, clique no botão de seta ▼ localizado na parte inferior da área **Caractere** para exibir as outras opções.

4 Digite um valor na caixa **Ângulo de caractere**.

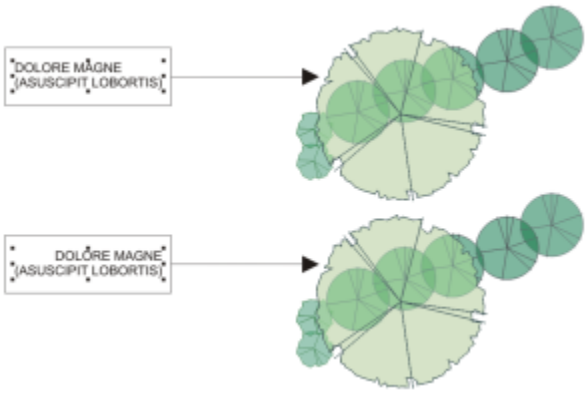
Alinhar texto

O CorelDRAW permite que você alinhe textos de vária maneiras. Você pode alinhar o texto do parágrafo horizontalmente e verticalmente em relação à moldura do texto. Você pode alinhar o texto do parágrafo à grade da linha de base. Para obter mais informações, consulte "Alinhar o texto usando a grade da linha de base" na página 619. Você também pode alinhar um texto a um objeto selecionado.



É possível alinhar um objeto de texto a outros objetos usando a linha de base da primeira linha, a linha de base da última linha ou a borda da moldura do texto.

O texto artístico pode ser alinhado horizontalmente, mas não verticalmente. Quando você alinha texto artístico, o objeto de texto inteiro é alinhado em relação à caixa delimitadora. Se os caracteres não tiverem sido deslocados horizontalmente, não aplicar alinhamento produz o mesmo resultado que aplicar alinhamento à esquerda.



O texto artístico é alinhado dentro da caixa delimitadora, indicada por oito alças de seleção (quadrados pretos). O texto na parte superior é alinhado à esquerda; o texto na parte inferior está alinhado à direita.

Para alinhar o texto horizontalmente

1 Siga um dos procedimentos abaixo:
- Usando a ferramenta **Texto** A, selecione o texto que deseja alinhar.
- Usando a ferramenta **Seleção**, clique em um objeto de texto artístico ou em uma moldura de texto cujo conteúdo deseja alinhar.

Se o inspetor **Propriedades** não estiver aberta, clique em **Janela** ▸ **Inspetores** ▸ **Propriedades**.

2 No inspetor **Propriedades**, clique no botão **Parágrafo** para exibir as opções relacionadas a parágrafos.

3 Na área **Parágrafo** do inspetor **Propriedades**, clique em um dos seguintes botões:
- **Sem alinhamento horizontal** — aplica a configuração de alinhamento padrão
- **Alinhar à esquerda** — alinha o texto com o lado esquerdo da moldura de texto ou com a caixa delimitadora do texto artístico
- **No centro** — centraliza o texto com a moldura do texto
- **Alinhar à direita** — alinha o texto com o lado direito da moldura de texto e com a caixa delimitadora do texto artístico
- **Justificação total** — alinha o texto, exceto a última linha, com as laterais direita e esquerda da moldura do texto
- **Forçar justificação** — alinha o texto, incluindo a última linha, com as laterais direita e esquerda da moldura do texto

Você também pode alinhar o texto horizontalmente clicando no botão **Alinhamento horizontal**, na barra de propriedades, e escolhendo um estilo de alinhamento na caixa de listagem. Essa barra exibe o ícone que corresponde ao estilo de alinhamento atual.

Você pode alinhar vários parágrafos em uma moldura de texto selecionando-os com a ferramenta **Texto** A e escolhendo um estilo de alinhamento.

Para alinhar verticalmente texto de parágrafo

1 Clique na moldura de texto usando a ferramenta **Seleção**.

Se o inspetor **Propriedades** não estiver aberta, clique em **Janela** ▸ **Inspetores** ▸ **Propriedades**.

2 No inspetor **Propriedades**, clique no botão **Moldura** para exibir as opções relacionadas a molduras.

3 Na área **Moldura** do inspetor **Propriedades**, escolha uma opção de alinhamento a partir da caixa de listagem de alinhamento **Vertical**.

Para alinhar texto com um objeto

1 Usando a ferramenta **Seleção**, mantenha a tecla **Shift** pressionada, clique no objeto de texto e, em seguida, no objeto.

2 Clique em **Objeto** ▸ **Alinhar e distribuir** ▸ **Alinhar e distribuir**.

3 Na área **Texto**, clique em um dos seguintes botões:
   - **Linha de base da primeira linha** — utiliza a linha de base da primeira linha do texto para alinhar os objetos
   - **Linha de base da última linha** — utiliza a linha de base da última linha do texto para alinhar os objetos
   - **Caixa delimitadora** — alinha o texto à sua caixa delimitadora
4 Na área **Alinhar objeto a**, clique no botão **Objetos ativos**.
5 Na área **Alinhar**, clique em um dos seguintes botões para usar a borda do objeto ou o centro dele para alinhá-lo.
   - **Alinhar à esquerda** — para alinhar a borda esquerda do objeto
   - **Alinhar horizontalmente ao centro** — para alinhar o centro do objeto pelo eixo vertical
   - **Alinhar à direita** — para alinhar a borda direita do objeto
   - **Alinhar o topo** — para alinhar as bordas superiores do objeto
   - **Alinhar verticalmente no centro** — para alinhar o centro do objeto pelo eixo horizontal
   - **Alinhar base** — para alinhas as bordas da base do objeto

   Para alinhar objetos a partir do contorno, clique no botão **Contorno**.

Se os objetos de texto forem selecionados um por vez, o último objeto selecionado será o ponto de referência para alinhar os outros. Se você selecionar com marca os objetos antes de alinhá-los, é utilizado o objeto posicionado no canto superior esquerdo da seleção.

Adicionar tabulações e recuos

Você pode modificar as paradas de tabulação mudando o alinhamento delas. Você também pode adicionar caracteres pontilhados, para que pontos ou outros caracteres automaticamente precedam paradas de tabulação. Além disso, você pode adicionar novas paradas de tabulação e remover paradas existentes.

O recuo altera o espaço entre uma moldura de texto e o texto que ela contém. Você pode adicionar e remover recuos sem excluir ou digitar novamente texto. É possível recuar um parágrafo inteiro, a primeira linha de um parágrafo ou todas as suas linhas, exceto a primeira (um recuo deslocado). Também pode-se recuar a partir do lado direito da moldura de texto.

Para modificar uma parada de tabulação

1 Clique em **Janela** ▸ **Inspetor** ▸ **Propriedades**.
2 No inspetor **Propriedades**, clique no botão **Parágrafo** para exibir as opções relacionadas a parágrafos.
3 Na área **Parágrafo** do inspetor **Propriedades**, clique no botão de seta localizado na parte inferior da área **Parágrafo** para exibir as outras opções.
4 Clique no botão **Configurações da guia**.
5 Na caixa de diálogo **Configurações da guia**, realize uma tarefa da tabela a seguir.

Para	Faça o seguinte
Altere o alinhamento das paradas de tabulação	Clique na célula da coluna **Alinhamento** e escolha uma opção de alinhamento na caixa de listagem.

Para	Faça o seguinte
Definir paradas de tabulação com caracteres de pontilhado	Clique na célula da coluna **Pontilhados** e escolha **Ativado** na caixa de listagem.
Excluir uma parada de tabulação	Clique na célula e em **Remover**.
Alterar o caractere de pontilhado padrão	Clique em **Preferências de pontilhado**, abra o seletor de **Caracteres** e clique em um caractere.
Alterar o espaçamento padrão de pontilhado	Clique em **Preferências de pontilhado** e digite um valor na caixa **Espaçamento**.



Você também pode adicionar, mover ou excluir paradas de tabulação na régua horizontal, no topo da janela de desenho. Clique para adicionar uma parada de tubulação, arraste um marcador de tubulação para movê-lo e arraste um marcador de tubulação para longe da régua para excluí-lo. Para obter informações sobre réguas, consulte "Réguas" na página 759.

Para adicionar uma parada de tabulação

1. Usando a ferramenta **Texto**  , selecione o texto do parágrafo.
2. Clique em **Janela** ▸ **Inspetores** ▸ **Propriedades**.
3. No inspetor **Propriedades**, clique no botão **Parágrafo**  para exibir as opções relacionadas a parágrafos.
4. Na área **Parágrafo** do inspetor **Propriedades**, clique no botão de seta  localizado na parte inferior da área **Parágrafo** para exibir as outras opções.
5. Clique no botão **Configurações da guia** .
6. Clique em **Adicionar**.
7. Clique na nova célula da coluna **Tabulações** e digite um valor.

Para recuar texto de parágrafo

1. Usando a ferramenta **Texto**  , selecione o texto do parágrafo.
2. Clique em **Janela** ▸ **Inspetores** ▸ **Propriedades**.
3. No inspetor **Propriedades**, clique no botão **Parágrafo**  para exibir as opções relacionadas a parágrafos.
4. Na área **Parágrafo** do inspetor **Propriedades**, digite valores nas seguintes caixas:
   - **Recuo da primeira linha**— recua a primeira linha do texto relativo ao lado esquerdo da moldura
   - **Recuo da linha esquerda** — cria um recuo deslocado em relação ao lado esquerdo do quadro de texto; todas as linhas, exceto a primeira linha, são recuadas
   - **Recuo da linha direita** — recua o texto em relação ao lado direito da moldura



É possível remover recuos digitando **0** nas caixas **Recuo da primeira linha**, **Recuo da linha esquerda** e **Recuo da linha direita**.

Você pode recuar um parágrafo inteiro digitando o mesmo valor nas caixas **Recuo da primeira linha** e **Recuo da linha esquerda**.

Estilos de texto

CorelDRAW fornece recursos de estilo avançados que permitem formatar o texto do documento com velocidade, facilidade e consistência. Um estilo é uma coleção de atributos de formatação que definem as propriedades do objeto, como as propriedades de textos de parágrafos e artísticos. Por exemplo, para definir o estilo de um caractere, você pode especificar o tipo da fonte, o estilo e tamanho da fonte, a cor de fundo, a posição do caractere, se é maiúscula ou minúscula, entre outros. Você pode criar estilos e conjuntos de estilos para textos. Você também pode alterar o estilo de texto padrão para que as mesmas propriedades sejam aplicadas a todos os novos textos artísticos ou de parágrafo. Por exemplo, é possível alterar o tipo e o tamanho da fonte ou alterar o texto para negrito ou itálico. Para obter mais informações, consulte "Estilos e conjuntos de estilos" na página 715.

Hifenizar texto

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.

Você pode inserir um hífen opcional em uma palavra para gerar uma separação de palavra específica no fim de uma linha. E também pode criar definições personalizadas que especifiquem a localização de hifens opcionais em palavras específicas sempre que digitar, colar ou importar as palavras no aplicativo.

Para hifenizar um texto de parágrafo automaticamente

1 Usando a ferramenta **Texto**  , selecione a moldura de texto ou texto do parágrafo.

Se o inspetor **Propriedades** não estiver aberta, clique em **Janela** ▸ **Inspetores** ▸ **Propriedades**.

2 No inspetor **Propriedades**, clique no botão **Parágrafo**  para exibir as opções relacionadas a parágrafos.

3 Na área **Parágrafo** do inspetor **Propriedades**, clique no botão **Opções**  e selecione **Configurações de hifenização**.

4 Na caixa de diálogo , ative a caixa de seleção **Hifenizar automaticamente o texto de parágrafo**.

5 Para alterar as configurações de hifenização, execute uma ou mais tarefas na tabela a seguir.

Para	Faça o seguinte
Hifenizar palavras com a inicial maiúscula	Ative a caixa de seleção **Hifenizar palavras com maiúsculas**.
Hifenizar palavras que contêm todas as letras maiúsculas	Ative a caixa de seleção **Hifenizar palavras usando Maiúsculas**.
Definir o tamanho mínimo da palavra para hifenização automática	Digite um valor na caixa **Comprimento mínimo de palavra**. Esse valor representa o número mínimo de caracteres que palavras hifenizadas devem conter.
Definir o número mínimo de caracteres para preceder um hífen	Digite um valor na caixa **Mínimo de caracteres antes**.
Definir o número mínimo de caracteres para seguir um hífen	Digite um valor na caixa **Mínimo de caracteres após**.
Definir a "zona de ativação"	Digite um valor na caixa **Distância da margem direita**. Esse valor representa o número de caracteres na zona de ativação. Uma

Para	Faça o seguinte
	palavra que não caiba nessa zona é hifenizada ou movida para a próxima linha.



A hifenização pode ser utilizada para qualquer idioma que tenha as ferramentas de edição de texto correspondentes instaladas no aplicativo. Para obter mais informações sobre módulos de idioma, consulte "Como trabalhar com idiomas" na página 690.

Se você não visualizar nenhuma palavra hifenada no parágrafo depois de aplicar a hifenização, é possível que você tenha que modificar as configurações de hifenização.

Para inserir um hífen opcional

1 Usando a ferramenta **Texto** A, clique em uma palavra em que você deseja colocar um hífen opcional.

2 Clique em **Texto** ▸ **Inserir código de formatação** ▸ **Hífen opcional**.

Para criar uma definição personalizada para hifenização opcional

1 Clique em **Texto** ▸ **Inserir código de formatação** ▸ **Hifens opcionais personalizados**.

2 Na caixa **Palavra**, digite a palavra para a qual você deseja criar uma definição de hifenização.
Quando você digita na caixa **Palavra**, o mesmo texto é digitado na caixa **Palavra hifenizada**.

3 Na caixa **Palavra hifenizada**, clique onde o hífen opcional deve ser inserido e pressione a tecla de **Hífen** (-).

4 Clique em **Adicionar definição**.

Você também pode

Criar uma definição de hífen personalizada para um teclado de idioma específico	Ative a caixa de seleção **Mostrar todos os idiomas** e escolha uma opção de idioma na caixa de listagem **Idioma**.
Inserir automaticamente hifens opcionais personalizados ao digitar	Ative a caixa de seleção **Ao digitar**.
Inserir automaticamente hifens opcionais personalizados ao digitar, colar ou importar texto	Ative a caixa de seleção **Ao colar e importar texto**.
Excluir uma definição de hífen opcional personalizada	Clique em **Remover definição**.



A definição de hifenização personalizada é definida somente para o idioma especificado na caixa de listagem **Idioma**. Você pode escolher outro idioma sem afetar o teclado.



É possível criar uma definição de hífen opcional personalizada selecionando uma palavra no documento. A palavra aparece na caixa **Palavra**. Após inserir o hífen opcional na caixa **Palavra hifenizada**, você poderá aplicá-lo clicando em **Aplicar à seleção**.

É possível localizar e substituir hifens opcionais. Para obter mais informações, consulte "Para localizar texto" na página 621 e "Para localizar e substituir texto" na página 621.

Códigos de formatação

Você pode inserir códigos de formatação, como travessões e espaços não separáveis. Os códigos de formatação também são conhecidos como "símbolos" em determinados programas. A tabela a seguir lista os códigos de formatação disponíveis e seus atalhos de teclado correspondentes.

Código de formatação	Atalho de teclado
Espaço não separável	Command + Shift + Espaço
Tabulação	Tabulação
Quebra de coluna ou quebra de moldura de texto	Command + Retornar
Travessão	Option + -
Traço	Option + Shift + -
Hífen não separável	Command + Shift + -

Você pode localizar e substituir códigos de formatação. Para obter mais informações, consulte "Para localizar texto" na página 621 e "Para localizar e substituir texto" na página 621.

Para inserir um código de formatação

1 Usando a ferramenta **Texto** A, clique para posicionar o cursor no local em que deseja inserir um caractere ou espaço.

2 Clique em **Texto** ▸ **Inserir código de formatação** e escolha um código de formatação do menu.



O menu **Inserir código de formatação** não está disponível quando a ferramenta **Texto** não está ativa.



É possível inserir um caractere não listado no menu **Inserir código de formatação** clicando em **Texto** ▸ **Glifos** e clicando no caractere no inspetor **Glifos**.

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.

Para exibir caracteres não imprimíveis

- Clique em **Texto** ▸ **Mostrar caracteres não imprimíveis**.

Trabalhar com texto em diferentes idiomas

No CorelDRAW, é possível trabalhar com texto em diferentes idiomas. Por exemplo, ao executar o CorelDRAW em um sistema operacional asiático, ou caso seu sistema operacional ofereça suporte a idiomas asiáticos, você poderá utilizar os recursos de formatação de texto asiático disponíveis no CorelDRAW.

Esta seção contém os seguintes tópicos:

- "Formatar textos asiáticos" (página 667)
- "Regras de quebra de linha para texto asiático" (página 668)
- "Suporte OpenType para textos asiáticos" (página 669)
- "Formatar texto multilíngue" (página 670)
- "Exibir corretamente o texto em qualquer idioma" (página 671)

Formatar textos asiáticos

A entrada de caracteres asiáticos é suportada no CorelDRAW somente ao utilizar um sistema operacional apropriado ou quando está instalado o suporte para o idioma em um sistema operacional não-asiático. Você pode escolher uma fonte e orientação de texto padrão (seja horizontal ou vertical) quando digitar texto. Ao digitar um texto artístico ou de parágrafo, , o programa usa um estilo padrão de texto artístico ou de texto de parágrafo.

Quando você insere texto asiático ou do Oriente Médio em texto latino existente, o aplicativo automaticamente encontra a fonte do texto latino correspondente se ela estiver disponível no idioma correspondente. No entanto, você pode desativar a opção de correspondência de fonte para que o texto inserido tenha a fonte padrão especificada para idiomas asiáticos ou do Oriente Médio. Para obter mais informações, consulte "Para desativar a correspondência de fontes em texto multilíngue" na página 670.

Para escolher uma fonte padrão para texto asiático.

1. Clique na ferramenta **Texto** A.
2. Pressione **Esc** para garantir que não há objetos selecionados.
3. Escolha um método de entrada do menu Entrada na barra de status.
4. Escolha uma fonte na caixa de listagem **Fonte** na barra de propriedades.
5. Escolha um estilo de fonte na caixa de listagem **Estilo de fonte**.

Para escolher uma orientação de texto para texto asiático

1 Ao usar a ferramenta **Seleção** , selecione a moldura que contém o texto cuja orientação você deseja alterar.

2 Clique em **Janela** ▸ **Inspetores** ▸ **Propriedades**.

3 Na inspetor **Propriedades** clique no botão **Moldura** para exibir os controles relacionados a molduras.

4 Escolha uma das opções de orientação a seguir a partir da caixa de listagem **Orientação do texto**:
- **Horizontal**
- **Vertical**

A orientação padrão para texto asiático é a horizontal.

Quando você altera a orientação do texto de horizontal para vertical, os sublinhados tornam-se linhas esquerdas e as sobrelinhas tornam-se linhas direitas.

A configuração da orientação do texto se aplica a todo o objeto de texto. Você não pode ter texto com orientações diferentes em um objeto de texto.

Se você tem suporte asiático para texto instalado com seu sistema operacional, também pode alterar a orientação de texto clicando nos botões **Orientação vertical de texto** ou **Orientação horizontal de texto** na barra de propriedades quando a ferramenta **Texto** estiver ativa.

Regras de quebra de linha para texto asiático

O CorelDRAW inclui regras de quebra de linha para utilização com texto asiático quando se tem um sistema operacional asiático. Na maioria dos idiomas asiáticos, uma linha de texto pode ser quebrada entre quaisquer dois caracteres, com algumas exceções. Alguns caracteres não podem aparecer no início de uma linha. Esses caracteres são chamados de “caracteres iniciais”. Outros caracteres — chamados de "caracteres seguintes" — não podem aparecem no fim de uma linha. A linha quebra após o caractere seguinte ou antes do caractere que precede o caractere seguinte. Outros ainda — chamados de "caracteres excedentes" — não se transferem para a outra linha; em vez disso, eles se estendem além da margem direita ou da margem inferior.

Para impor uma ou mais regras de quebra de linha, ativa-se qualquer uma das regras. Para personalizar as regras, adicionam-se ou removem-se caracteres. Também é possível redefinir as regras para o padrão.

Para desativar ou ativar regras de quebra de linha

1 Clique em **Texto** ▸ **Regras de quebra de linha**.

2 Na caixa de diálogo, ative qualquer uma das caixas de seleção a seguir:
- **Caracteres iniciais** — garante que não haja quebra de linha antes de algum caractere na lista.
- **Caracteres seguintes** — garante que não haja quebra de linha após algum caractere na lista.
- **Caracteres excedentes** — garante que os caracteres da lista possam se estender além da margem da linha

É necessário ter o suporte a texto asiático instalado no sistema operacional para exibir o item de menu **Regras de quebra de linha**.

Para adicionar ou remover caracteres de uma regra de quebra de linha

1 Clique em **Texto** ▸ **Regras de quebra de linha**.

2 Digite ou remova os caracteres na caixa apropriada.



É necessário ter o suporte a texto asiático instalado no sistema operacional para exibir o item de menu **Regras de quebra de linha**.

Para redefinir uma regra de quebra de linha para o padrão

1 Clique em **Texto** ▸ **Regras de quebra de linha**.

2 Clique no botão **Redefinir** ao lado de uma regra.



É necessário ter o suporte a texto asiático instalado no sistema operacional para exibir o item de menu **Regras de quebra de linha**.

Suporte OpenType para textos asiáticos

Você pode aplicar funções avançadas de tipografia OpenType para textos asiáticos. Os recursos OpenType podem ser acessados a partir da área **Caractere** na janela do inspetor**Texto** (**Texto** ▸ **Texto**). A tabela a seguir lista as funções OpenType que podem ser usadas com textos asiáticos, contanto que estejam incluídas na fonte.

Função OpenType	Descrição
Larguras asiáticas	Mudando o comprimento através do espaçamento e substituição dos glyphs A função de pontuação CJK centralizada coloca a pontuação na horizontal ou na vertical.
Formas asiáticas	Substitui os caracteres selecionados de maneira diferente. As formas não podem ser combinadas.
Metragem vertical Asiática	A função metragem alternativa vertical centraliza caracteres mais curtos verticalmente em relação aos caracteres de altura total. Essa função também se aplica a glifos latinos de largura completa. A função meia metragem alternativa vertical centraliza caracteres verticalmente em relação aos caracteres com metade do tamanho.
Alternativa Horizontal Kana	Substitui o glifo kana padrão por um glifo kana horizontal
Alternativa Kana vertical	Substitui o glifo kana padrão por um glifo kana vertical
Alternativas verticais e rotação	Substitui caracteres com formatos que se encaixam no texto vertical, girando-os em 90 graus

Função OpenType	Descrição
Formas alternativas de anotação	Aplica uma forma de anotação aos caracteres selecionados. Essa função OpenType se aplicam para ambos textos Latinos e Asiáticos.

Formatar texto multilíngue

Quando você insere texto asiático ou do Oriente Médio em texto latino existente, o aplicativo automaticamente encontra a fonte do texto latino correspondente se ela estiver disponível no idioma correspondente. No entanto, você pode desativar a opção de correspondência de fonte para que o texto inserido tenha a fonte padrão especificada para idiomas asiáticos ou do Oriente Médio.

O CorelDRAW inclui controles que permitem formatar texto em idiomas diferentes. Você pode limitar qualquer fonte, estilo e alterações de tamanho para textos latino, asiático ou do Oriente médio escolhendo o tipo de script somente. Por exemplo, se você deseja alterar o tamanho da fonte do texto em japonês em um documento que inclui texto em inglês e em japonês, pode escolher o tipo de script asiático e, a seguir, alterar o tamanho da fonte. Isso se aplica ao tamanho da nova fonte para o texto em japonês somente, o tamanho da fonte do texto em inglês não é afetado. Você também pode ativar o fluxo do texto da direita para a esquerda quando trabalhar com idiomas bidirecionais, como os idiomas do Oriente Médio. Além disso, você pode misturar texto latino com asiático ou do Oriente Médio em um objeto de texto e configurar o espaçamento entre as duas palavras.

Para desativar a correspondência de fontes em texto multilíngue

1. Clique em **Ferramentas** ▸ **Opções** ▸ **CorelDRAW**.
2. Clicar no menu **CorelDRAW** ▸ **Preferências** ▸ **CorelDRAW**.
3. Na caixa de diálogo **Opções**, clique em **Texto** no painel esquerdo e, em seguida, clique na guia **Exibição**.
4. Na caixa de diálogo **Preferências**, clique em **Texto** no painel esquerdo e, em seguida, clique na guia **Fontes**.
5. Desative a caixa de seleção **Corresponder fonte ao inserir texto em outro idioma**.

Para limitar as alterações nas propriedades de fonte de texto multilíngue

1. Usando a ferramenta **Texto** A, selecione o texto.

   Se a do inspetor **Propriedades** não estiver aberta, clique em **Janela** ▸ **Inspetores** ▸ **Propriedades**.
2. No inspetor **Propriedades**, clique no botão **Caractere** A para exibir as opções relacionadas a caracteres.
3. Na área **Caractere** da inspetor **Propriedades**, escolha uma das opções de idioma a seguir a partir da caixa de listagem **Script**:
   - **Todos os scripts**
   - **latino**
   - **asiático**
   - **Oriente Médio**
4. Altere qualquer propriedade de fonte.

A caixa de listagem **Script** somente está disponível quando usar um sistema operacional asiático ou do Oriente Médio ou quando o suporte do idioma está instalado no sistema operacional.

Para configurar o fluxo de direita para esquerda em um texto

1. Siga uma das etapas abaixo:
   - Usando a ferramenta **Texto** A, posicione o cursor em um bloco de texto.
   - Usando a ferramenta **Seleção**, clique em um objeto de texto artístico ou em uma moldura de texto.

Se a inspetor **Propriedades** não estiver aberta, clique em **Janela** ▸ **Inspetores** ▸ **Propriedades**.

2 No inspetor **Propriedades**, clique no botão **Parágrafo** para exibir as opções relacionadas a parágrafos.

3 Na área **Parágrafo** da inspetor **Propriedades**, selecione uma opção da caixa de listagem **Direção do texto**.

A opção **Direção do texto** está disponível e visível, somente quando usar um sistema operacional do Oriente médio ou quando o suporte ao idioma está instalado em um sistema operacional não Oriente médio.

Você também pode alterar a direção do fluxo do texto em colunas. Para obter mais informações, consulte "Para alterar o fluxo de texto bidirecional nas colunas" na página 616.

Para especificar o espaço entre palavras latinas e asiáticas

1 Ao usar a ferramenta **Texto** A, selecione o parágrafo que combina o texto latino e o asiático.

2 Na inspetor **Propriedades**, clique no botão **Parágrafo** para exibir as propriedades relacionadas a parágrafos.

3 Na área **Parágrafo** da inspetor **Propriedades**, digite valores na caixa **Espaço entre idiomas**.

O valor do espaçamento entre idiomas baseia-se na porcentagem de um espaço padrão. Por exemplo, dois espaços são representados com a digitação de um valor de 200.

Exibir corretamente o texto em qualquer idioma

No CorelDRAW, todo texto que for adicionado a um documento é codificado usando o conjunto de caracteres Unicode. Quando você abrir ou importar um desenho que contém texto, o CorelDRAW converte o sistema de codificação que foi usado no arquivo para o Unicode. Por exemplo, se você importar um documento mais antigo que inclui texto ANSI de 8 bits que usa uma página de código específica (por ex.: 949 ANSI/OEM — Coreano), o CorelDRAW converterá a página de código 949 para Unicode. Se a página de código não é especificada quando abrir um documento, o CorelDRAW usa uma página de código padrão para converter o texto. Portanto, isto pode causar algum texto para exibir 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.

As configurações de codificação não afetam a exibição de texto fora da janela de desenho, como palavras-chave, nomes de arquivo e entradas de texto na janela do inspetor **Objetos**. Para esses tipos de texto, use as configurações da página de código nas caixas de diálogo **Abrir** ou **Importar** para definir os caracteres adequados. Para obter informações sobre o uso de configurações da página de código, consulte "Iniciar e abrir desenhos" na página 66.

Para exibir o texto corretamente em qualquer idioma

1 Ao usar a ferramenta **Texto** A, selecione o objeto de texto que é exibido incorretamente.

2 Clique em **Texto** ▸ **Codificar**.

3 Na caixa de diálogo, escolha a opção **Outra codificação**.

4 Na lista **Outra codificação**, escolha uma codificação de configuração que torne o texto legível.

A janela de visualização exibe o texto com a configuração de codificação selecionada.

Alterar a codificação permite a você usar fontes Unicode, mesmo se seu texto original não usava fontes Unicode.

Gerenciar fontes

CorelDRAW permite o gerenciamento e visualização de fontes.

Esta seção contém os seguintes tópicos:

- "Alterar a fonte padrão" (página 673)
- "Substituir fontes" (página 674)
- "Visualizar fontes" (página 675)
- "Filtrar fontes" (página 677)
- "Pesquisar fontes" (página 678)
- "Adquirir mais fontes" (página 680)
- "Escolher fontes" (página 680)
- "Gerenciador de fontes do Corel" (página 682)
- "Referência: Fontes Type 1" (página 682)

Alterar a fonte padrão

Você pode alterar a fonte padrão que é usada em texto artístico, legenda, dimensão e de parágrafo.

Para alterar a fonte padrão

1. Clique na ferramenta **Texto** e, sem clicar em qualquer lugar na janela do documento, escolha uma fonte na caixa de listagem **Fonte** na barra de propriedades.
2. Na caixa de diálogo **Alterar padrões do documento**, habilite qualquer uma das seguintes caixas de seleção para alterar a fonte padrão para os tipos de texto correspondentes:
   - **Texto artístico**
   - **Legenda**
   - **Dimensão**
   - **Texto de parágrafo**

   Esta etapa altera a fonte padrão para o documento ativo.

Você também pode alterar a fonte padrão do inspetor **Estilos de objeto**. Para obter mais informações, consulte "Para editar as propriedades do objeto padrão" na página 721.

Substituir fontes

Você pode utilizar a correspondência de fontes PANOSE para ter acesso a uma lista de fontes que podem substituir fontes que forem usadas em um documento mas que não estejam localizadas no computador. Ao abrir um arquivo contendo fontes desinstaladas que podem ser encontradas em bibliotecas on-line, você pode optar por substituir automaticamente uma fonte ausente por uma fonte remota.

É possível definir opções de correspondência de fontes. Você pode usar a correspondência de fontes somente em texto ou em texto e estilos de texto. Também é possível desativar a correspondência de fontes. Ao substituir fontes sem a correspondência de fontes PANOSE, é possível aceitar a fonte substituta padrão ou escolher qualquer fonte disponível como substituta.

Você pode aplicar a substituição de forma temporária ou permanente.

Você cria uma lista de exceções para substituições de fontes. As exceções ignoram as substituições de fontes recomendadas pelo recurso de correspondência de fontes PANOSE. Uma lista de exceções pode ser útil ao compartilhar desenhos e documentos em plataformas, pois às vezes a mesma fonte é grafada de maneira diferente em cada plataforma.

Para definir opções de correspondência de fontes

1. Clicar no menu **CorelDRAW** ▸ **Preferências** ▸ **CorelDRAW**.
2. No painel esquerdo da caixa de diálogo que aparece, clique em **Texto**.
3. Clique em **Fontes**.
4. Clique em **Correspondência de fontes PANOSE**.
5. Na caixa de diálogo **Preferências da correspondência de fontes PANOSE**, ative uma das seguintes opções:
   - **Texto** — permite escolher substituições de fontes para o texto do documento e aplica as substituições de fontes padrão para os estilos de texto
   - **Texto e estilos** — permite escolher substituições de fontes para o texto do documento e para os estilos de texto
   - **Nunca mostrar** — aplica as substituições de fontes padrão para o texto do documento e para os estilos de texto

Para verificar as bibliotecas on-line em busca de fontes ausentes

1. Clicar no menu **CorelDRAW** ▸ **Preferências** ▸ **CorelDRAW**.
2. No painel esquerdo da caixa de diálogo que aparece, clique em **Texto**.
3. Clique em **Fontes**.
4. Ative a caixa de seleção **Habilitar fontes remotas**.

Para usar a correspondência de fontes PANOSE

1. Abrir ou importar um documento.

   Se o desenho possuir fontes inexistentes ou não suportadas, a caixa de diálogo **Substituir fontes inexistentes ou não suportadas** será aberta.

   O nome da fonte inexistente ou não suportada é exibido na lista **Fonte original**, e a substituição recomendada é exibida na lista **Fonte substituída**.
2. Ative a opção **Usar a correspondência PANOSE sugerida**.
3. Ative uma das opções a seguir:
   - **Permanente** - substitui permanentemente a fonte inexistente ou não suportada pela fonte substituta. Quando você salvar e reabrir o arquivo, a nova fonte será usada.
   - **Temporária** - substitui a fonte inexistente ou não suportada pela fonte substituta da sessão atual do documento

Substituir uma fonte inexistente ou não suportada

1 Abrir ou importar um documento.

Se o desenho possuir fontes inexistentes ou não suportadas, a caixa de diálogo **Substituir fontes inexistentes ou não suportadas** será aberta.

2 Escolha uma fonte inexistente na caixa de lista **Fonte original**.

3 Ative a opção **Substituir fonte por**.

4 Escolha uma fonte na caixa de listagem **Substituir fonte por**.

Para alterar a seleção de fontes disponíveis, é possível ativar uma das opções a seguir:

- **Mostrar fontes com a mesma página de código da fonte inexistente** — exibe apenas fontes que suportem a página de código do desenho ativo
- **Mostrar todas as fontes** — exibe todas as fontes disponíveis que você pode escolher

5 Ative uma das opções a seguir:

- **Permanente** - substitui permanentemente a fonte inexistente ou não suportada pela fonte substituta. Quando você salvar e reabrir o arquivo, a nova fonte será usada.
- **Temporária** - substitui a fonte inexistente ou não suportada pela fonte substituta da sessão atual do documento



Você pode salvar substituições de fontes ativando a caixa de seleção **Salvar esta exceção para futura correspondência de fontes**.

É possível substituir várias fontes inexistentes ou não suportadas por uma única fonte pressionando e segurando a tecla **Shift** e selecionando as fontes na lista **Fonte original** primeiro.

Para criar uma lista de exceções para substituições de fontes

1 Clicar no menu **CorelDRAW** ▸ **Preferências** ▸ **CorelDRAW**.

2 No painel esquerdo da caixa de diálogo que aparece, clique em **Texto**.

3 Clique em **Fontes**.

4 Clique em **Correspondência de fontes PANOSE**.

5 Na caixa de diálogo **Preferências da correspondência de fontes PANOSE**, clique em **Exceções**.

6 Na caixa de diálogo **Exceções da correspondência de fontes PANOSE**, digite o nome da fonte inexistente na caixa **Fonte inexistente**.

7 Escolha uma fonte já instalada em seu computador na caixa de listagem **Fonte substituída**.

8 Clique em **Adicionar exceção**.

Visualizar fontes

Você pode personalizar a lista de fontes a partir da caixa **Lista de fontes**, facilitando a localização das fontes. Por exemplo, você pode alterar o tamanho dos nomes das fontes exibidas na caixa **Lista de fontes**. Você pode exibir as fontes agrupadas por família ou em uma lista simples. Se você tiver fontes não latinas instaladas, será possível exibir seus nomes em Latim ou em seus respectivos idiomas de origem. Além disso, você pode escolher mostrar ou ocultar as fontes usadas recentemente na parte superior da lista de fontes, especificando, ainda, o número de fontes usadas recentemente a exibir.

Por padrão, os nomes de fontes utilizam as fontes correspondentes, mas você pode exibir todos esses nomes com uma fonte só.

CorelDRAW permite visualizar as fontes na área **Visualização**, na parte inferior da caixa de listagem Fonte ou na janela de desenho. Você também pode visualizar todos os estilos disponíveis de uma fonte, como negrito e itálico.

É possível redimensionar a área da **Lista de fontes** ajustando sua altura e largura, ou ocultando a área de visualização.

Para personalizar a lista de fontes

1 Clique na ferramenta **Texto** na caixa de ferramentas e abra a caixa **Lista de fontes** na barra de propriedades.

2 Para alterar o tamanho do nome das fontes, mova o controle deslizante **Redimensionar**.

3 Clique no botão **Opções de fonte** e realize uma tarefa da tabela a seguir.

Para	Faça o seguinte
Mostrar os nomes de fontes não latinas em latim ou em seus idiomas de origem	Clique em **Mostrar nomes latinos** para ativar ou desativar o comando. Esta opção é útil quando você está trabalhando com fontes cirílicas, arábicas e asiáticas.
Exiba os nomes de fontes usando uma só fonte	Clique em **Usar fonte para exibir o nome da fonte** para desativar o comando.
Exibir ou ocultar fontes usadas recentemente	Clique em **Mostrar fontes usadas recentemente** para ativar ou desativar o comando.
Especificar o número de fontes recentemente usadas a serem exibidas	Clique em **Lista de fontes Preferências** e, na página **Fontes** da caixa de diálogo que aparece, digite um valor na caixa **Número das fontes mais recentemente usadas exibidas**. Pode-se exibir no máximo as 20 fontes mais recentemente usadas.
Exibir ou ocultar fontes remotas na lista fonte	Clique em **Lista de fontes Preferências** e, na página **Fontes** da caixa de diálogo que aárece, marque ou desmarque a caixa de seleção **Habilitar fontes remotas**. Por padrão, as fontes remotas são exibidas na caixa **Lista de fontes**. As fontes remotas são indicadas por um ícone à direita do nome da fonte na caixa **Lista de fontes**.

Para visualizar uma fonte

1 Clique na ferramenta **Texto** , na caixa de ferramentas.

Se desejar visualizar uma fonte na janela do desenho, selecione o texto que deseja.

2 Na barra de propriedades, abra a caixa **Lista de fontes**.

O nome da fonte é exibido na fonte em questão.

Para visualizar o texto selecionado com uma fonte específica aplicada, aponte para o nome da fonte na caixa **Lista de fontes**.

Os nomes das fontes de símbolo são exibidos na fonte padrão da interface do usuário, com exemplos das fontes de símbolo aparecendo à direita do nome correspondente e na área de visualização.

Para redimensionar a área da Lista de fontes

1 Clique na ferramenta **Texto** na caixa de ferramentas e abra a caixa **Lista de fontes** na barra de propriedades.

2 Execute um dos procedimentos a seguir:

- Para ocultar a área de visualização, clique no botão **Ocultar visualização**  .
- Para ajustar a largura da caixa **Lista de fontes**, aponte para a área de arraste vertical (borda direita) e arraste quando a seta de duas pontas aparecer.
- Para ajustar a altura, aponte para a área de arraste horizontal (acima do controle deslizante **Redimensionar**), e arraste quando a seta de duas pontas aparecer.

Filtrar fontes

A filtragem ajuda você a exibir somente as fontes que atendem a requisitos específicos. Por exemplo, você pode exibir somente as fontes utilizadas no documento ou somente fontes de símbolo. Você pode filtrar fontes com base na tecnologia da fonte, no peso, largura, estilo, idioma(s) com suporte, recursos OpenType e muito mais. E pode, ainda, aplicar um ou mais filtros ao mesmo tempo.

A tabela a seguir lista as categorias de filtro e os filtros de fontes disponíveis.

Categoria de filtro de fonte	Descrição
Fontes de documentos	Permite que você exiba apenas as fontes usadas no documento
Fontes remotas	Permite exibir fontes remotas Por padrão, as fontes remotas são exibidas na caixa **Lista de fontes**. Você pode optar por não exibi-las ativando a caixa de seleção **Ocultar fontes remotas**.
Status da fonte	Permite filtrar fontes com base em seu status, tal como Instalada, Não instalada e Fontes de sistema protegidas.
Direitos incorporados	Permite que você filtre fontes com base em permissões de incorporação, como se as fontes podem ser incorporadas, instaladas e visualizadas. Os filtros disponíveis são: Editável, Instalável, Sem incorporação e Visualizar e Imprimir. Para obter informações sobre as permissões de incorporação, consulte "Visualizar fontes" na página 675. Se as fontes com uma permissão específica não estiverem disponíveis, o filtro correspondente não aparecerá. Por exemplo, se todas as suas fontes puderem ser incorporadas a um documento, o filtro **Sem incorporação** não aparecerá.
Tecnologia de fonte	Permite filtrar fontes com base na tecnologia de fonte, como OpenType - TrueType, OpenType - PostScript, TrueType, Type1 e fontes variáveis (variações de fonte OpenType) Se uma tecnologia de fonte não estiver disponível no computador, ela não aparecerá na lista de filtros.

Categoria de filtro de fonte	Descrição
Espessura	Permite exibir fontes com base em sua espessura, por exemplo, Leve, Normal ou Negrito
Largura	Permite exibir fontes com base em sua largura, por exemplo, Condensada, Normal ou Expandida
Estilo	Permite exibir fontes com base em seu estilo, por exemplo, Decorativo, Exibição, Monoespaçado, Sans Serif, Script, Serif e Símbolo
Variação de caractere	Permite filtrar fontes com base em seu idioma ou script. Entre os filtros deste grupo estão o Arábico, Chinês simplificado, Chinês tradicional, Cirílico, Devanágari, Grego, Hebraico, Japonês, Coreano, Latino e Turco
OpenType	Permite exibir as fontes com recursos específicos OpenType, como espaçamento entre maiúsculas, formas que diferenciam maiúsculas e minúsculas e muito mais.

Para filtrar fontes

1 Clique na ferramenta **Texto**  na caixa de ferramentas.

2 Abra a caixa Lista de **Fontes** na barra de propriedades e clique no botão **Mostrar filtros**  .

3 Ative qualquer uma das caixas de seleção de filtro.

Você também pode

Limpar todos os filtros	Clique em **Limpar filtros**.
Feche a lista de filtros	Clique no botão **Ocultar filtros**  .



Você só pode filtrar as fontes instaladas no seu computador.



Você também pode filtrar fontes a partir da caixa de listagem **Fonte** nas janelas do inspetor **Propriedades**, **Texto** **Amostrador de fonte** e **Glifos**.

Pesquisar fontes

Você pode usar as palavras-chave para procurar por fontes locais a partir da caixa **Lista de fontes**. Essas palavras-chave incluem nomes, tecnologia da fonte e outros metadados incluídos nas fontes.

Quando você começa a digitar o nome de uma fonte ou outra palavra-chave, uma lista relevante de fontes é exibida. Esta lista é automaticamente atualizada, à medida que você digita. Para refinar sua pesquisa, você pode digitar duas ou mais palavras-chave. Por exemplo, para encontrar todas as fontes Arial disponíveis com espessura em negrito, digite **Arial negrito** na caixa **Lista de fontes**.

Para pesquisar fontes usando palavras-chave

1 Clique na ferramenta **Texto** A na caixa de ferramentas.

2 Abra a caixa **Lista de fontes** na barra de propriedades e insira uma palavra-chave, como o nome da fonte ou sua tecnologia.

3 Para refinar sua pesquisa, pressione a barra de espaço após inserir a primeira palavra-chave e insira outra palavra-chave.



A tabela a seguir lista as palavras-chave de pesquisa que podem ser usadas, organizadas por categorias.

Categoria	Palavras-chave
Fontes de documentos	Fontes de documentos
Tecnologia de fonte	OpenType - TrueType, OpenType - PostScript, TrueType, Type1
Espessura	Fina, Extraleve, Leve, Normal, Média, Seminegrito, Negrito, Extranegrito, Preta
Largura	Ultra-condensada, Extra-condensada, Condensada, Semicondensada, Normal, Semiexpandida, Expandida, Extra-expandida, Ultra-expandida
Estilo	Decorativo, Exibição, Monoespaçado, Sans Serif, Script, Serif, Símbolo
Variação de caractere	Arábico, Armênio, Chinês simplificado, Chinês tradicional, Cóptico, Cirílico, Devanágari, Dhivehi, Georgiano, Grego, Guazarate, Hebraico, Hiragana, Japonês, Kannada, Katakana, Coreano, Latino, Russo, Sírio, Tâmil, Telugo, Tailandês, Turco, Vietnamita
Fabricante	Ale/Paul, Bitstream, Cultivated/Mind, DynaComware, Font Fabric, Fontlab, Fontographer, ITC, Linotype, Mark Simonson, Monotype, Typodermic, RW++
Direitos incorporados	Editável, Instalável, Não incorporada, Visualizar e imprimir, Restrita
OpenType	Todas versalete, Alternar formatos de anotação, Alternar larguras medianas, Alternar medidas medianas verticais, Alternar medidas verticais, Frações alternativas, Espaçamento de maiúsculas, Formatos que diferenciam maiúsculas e minúsculas, Pontuação CJK centralizada, Alternativas contextuais de variantes de caractere, Ligaduras contextuais, Denominadores, Ligaduras opcionais, Formatos inteligentes, Frações, Larguras medianas, Formatos históricos, Ligaduras históricas, Formatos Hojo Kanji, Opções de

Categoria

Palavras-chave

Kana horizontais, Formatos JIS2004, Formatos JIS78, Formatos JIS83, Formatos JIS90, Kerning, Figuras de alinhamento, Formatos localizados, NLC Kanji, Numeradores, Ordinais, Ornamentos, Kana proporcional, Alinhamento proporcional, Estilo antigo proporcional, Larguras proporcionais, Larguras quartas, Scientific Inferiors, Formatos simplificados, Zero cortado, Versaletes, Versaletes a partir de maiúsculas, Ligaduras padrão, Alternativas estilísticas, Conjuntos estilísticos, Subscrito, Sobrescrito, Variantes de caractere ornamentado, Tabular, Estilo antigo tabular, Larguras terças, Letra de título, Formatos tradicionais, Formatos de nome tradicionais, Rotações e opções verticais

Adquirir mais fontes

Você pode baixar fontes adicionais na caixa **Lista de fontes** no CorelDRAW e no Corel Font Manager. Essas fontes geralmente são agrupadas em pacotes de fontes. Alguns pacotes de fontes são gratuitos, enquanto outros estão disponíveis para compra. Você pode acessar informações sobre os pacotes de fontes e as fontes que eles incluem, bem como ver amostras de fontes.

É possível alterar a localização padrão na qual as fontes são salvas. Para obter mais informações, consulte "Alterar os locais de conteúdo" na página 123.

Para adquirir um pacote de fontes

1 Clique na ferramenta **Texto** na caixa de ferramentas.

2 Abra a caixa **Lista de fontes** na barra de propriedades.

3 Clique no botão **Obter mais**.

4 Na caixa de diálogo **Obter mais**, clique em um pacote de fontes.

5 Siga um dos procedimentos abaixo:

- Clique em **Comprar** e siga as instruções exibidas na tela para adquirir o pacote de fontes.
- Clique em **Download** se o pacote de fontes for gratuito.

O pacote de fontes baixado pode ser acessado na caixa **Lista de fontes**. Ele também aparece na lista **Filtros** em **Minhas coleções**.

Se ocorrer um erro durante o download, um ícone de erro será exibido no canto superior esquerdo da caixa **Lista de fontes**.

Para tentar fazer o download novamente, clique em **CorelDRAW** menu ▸ **Preferências** ▸ **CorelDRAW**, clique em **Texto** no painel esquerdo da caixa de diálogo que aparece e clique em **Fontes**, e no botão **Atualizar fontes remotas**.

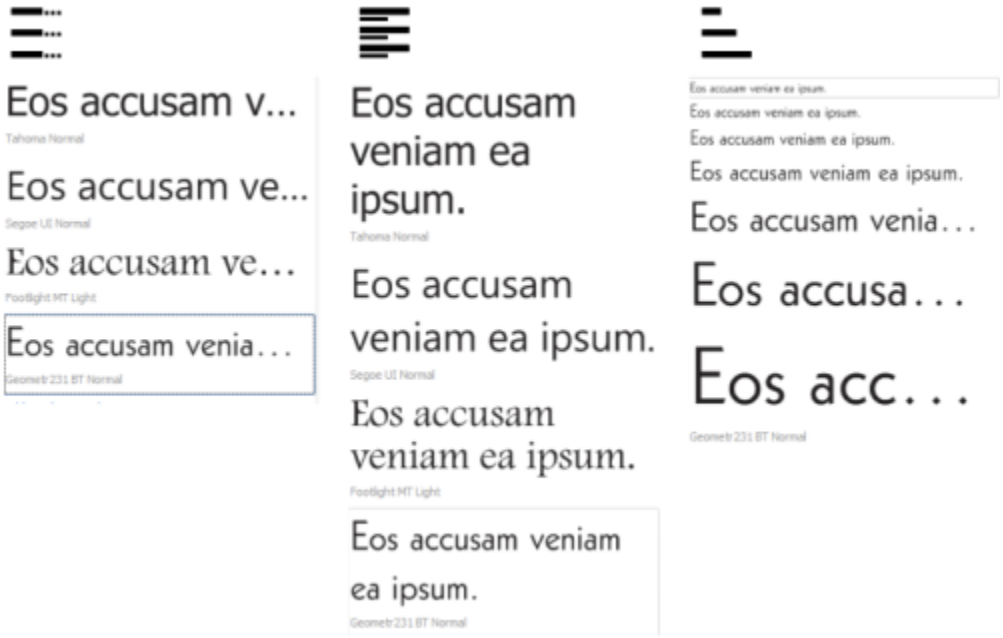
Se não houver conexão com a Internet, um ícone off-line será exibido no canto superior esquerdo da caixa **Lista de fontes**.

Escolher fontes

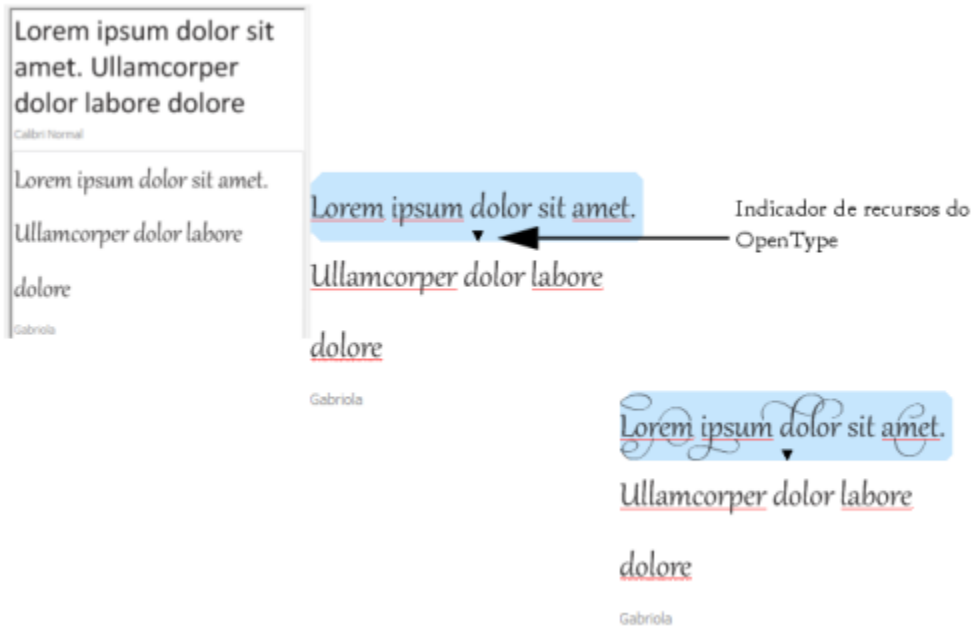
A Amostra de fonte permite visualizar o mesmo texto de amostra em diferentes fontes e tamanhos para ajudá-lo a escolher as fontes para seu projeto.

Você pode visualizar amostas 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.



Visualizações da esquerda para a direita: Linha única, Diversas linhas e Cascata



Com amostras de texto usando fontes OpenType, você pode selecionar o texto para exibir o indicador de recursos do OpenType e aplicar um recurso. Neste exemplo, um conjunto estilístico foi aplicado ao texto selecionado.

Para visualizar uma amostra de texto em contexto, você pode colá-la onde desejar na janela do desenho.

Para visualizar fontes com o Amostra de fontes

1 Clique em **Janela** ▸ **Inspetores** ▸ **Amostra de fontes**.

2 Para alterar a fonte de uma amostra, clique nela e escolha uma fonte na caixa **Lista de fontes**.
Se quiser alterar o texto em todas as amostras, digite o novo texto na caixa **Visualizar fonte**.

3 Para escolher uma opção de visualização, clique em qualquer um dos botões a seguir:
   - **Linha única** — mostra as amostras como linhas únicas de texto
   - **Várias linhas** — mostra as amostras como texto de várias linhas
   - **Cascata** — mostra a amostra selecionada como linhas únicas de texto em tamanhos crescentes
4 Para alterar o tamanho de texto de amostra, mova o controle deslizante **Zoom**.
   Se desejar alterar o tamanho do texto em incrementos predefinidos, clique nos botões de **Zoom** ao lado do controle deslizante **Zoom**.

Você também pode

Adicionar uma amostra de texto	Clique em **Adicionar item** e selecione uma fonte na caixa de listagem **Fonte**.
Colar uma amostra de texto em um documento	Clique em uma amostra de texto e clique em **Importar**. Usando a ferramenta **Texto** A, pressionando Control onde deseja posicionar a amostra de texto e clique em **Colar**. Também é possível arrastar uma amostra de texto para a janela do documento.
Excluir uma amostra de texto	Clique em uma amostra de texto e clique em **Remover item**.
Colar texto em uma amostra de texto	Clique em uma amostra de texto e, em seguida, pressione **Command+V**.
Alterar a ordem das amostras de texto	Arraste uma amostra de texto para uma nova posição na lista.

Gerenciador de fontes do Corel

O Gerenciador de fontes do Corel é um aplicativo independente de gerenciamento de fontes incluído com o CorelDRAW Graphics Suite. O Gerenciador de fontes do Corel permite que você gerencie, organize e explore com facilidade suas coleções tipográficas e de fontes, fornecendo-lhe as ferramentas certas para controlar todos os aspectos do seu fluxo de trabalho tipográfico. Você pode encontrar e pré-visualizar fontes, instalar e desinstalar fontes e excluir fontes que já não precisa. Para obter mais informações, consulte a Ajuda do Gerenciador de fontes do Corel.

Para iniciar o Gerenciador de fontes do Corel

- Clica no ícone Localizar na janela de encaixe e clicar em **Aplicativos** na barra lateral Localizar. Clique em **CorelDRAW Graphics Suite**, depois faça clique duplo no ícone **Gerenciador de fonte**.

Para acessar a ajuda do Gerenciador de fontes do Corel

- No Gerenciador de fontes do Corel, clique em **Ajuda** ▸ **Ajuda do Gerenciador de fontes do Corel**.

Referência: Fontes Type 1

Fontes Type 1, como PostScript, PS1, T1, Adobe Type 1, Multiple Master e MM são consideradas desatualizados no setor de fontes. Elas foram substituídas por formatos mais recentes, como TrueType e OpenType, que oferecem vantagens como melhor suporte para conjuntos

de glifos maiores, melhor escalabilidade e recursos tipográficos mais avançados. Muitos navegadores e sistemas operacionais móveis não usam mais fontes Type 1. Prevê-se que a maioria dos sistemas operacionais fará a transição para as tecnologias de fontes mais recentes, eliminando assim o formato Type 1. Ao abrir ou importar documentos com fontes Type 1, o aplicativo avisa sobre possíveis problemas futuros de compatibilidade. Para evitar problemas de texto, recomenda-se usar fontes TrueType (TTF) ou OpenType (OTF). Você pode aproveitar a correspondência de fontes PANOSE para substituir automaticamente fontes ausentes por outras similares, preservando a consistência visual do seu projeto, ou ajustar manualmente os mapeamentos para escolher substitutos diferentes. Para informações sobre fontes de substituição, consulte "Escolher fontes" na página 680.



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.

Esta seção contém os seguintes tópicos:

- "Correção rápida" (página 685)
- "Revisor ortográfico e Grammatik" (página 687)
- "Thesaurus" (página 689)
- "Como trabalhar com idiomas" (página 690)
- "Personalizar as ferramentas de edição de texto" (página 691)
- "Estilos de verificação" (página 692)
- "Listas de palavras" (página 692)
- "Verificar estatísticas" (página 695)

As ferramentas de edição de texto estão instaladas com a suíte, mas nem todas as ferramentas de edição de texto estão disponíveis para todos os idiomas. Para obter informações sobre idiomas suportados, consulte "Referência: Ferramentas de edição de texto" na página 695.

Correção rápida

A Correção rápida™ corrige automaticamente palavras grafadas incorretamente e erros de uso de maiúsculas e minúsculas. É possível personalizar a Correção rápida especificando que tipos erros devem ser corrigidos automaticamente.

No CorelDRAW, as aspas aplicadas ao texto variam de acordo com o idioma selecionado. É possível personalizar adicionalmente as aspas para idiomas diferentes usando a Correção rápida. Por exemplo, o estilo de aspas duplas, simples ou retas pode ser alterado para um idioma.

A adição de palavras à Correção rápida permite substituir palavras e abreviações que são digitadas frequentemente de forma errada. Na próxima vez que você digitar incorretamente a palavra, a Correção rápida vai corrigi-la automaticamente. É possível utilizar este recurso para criar atalhos para as palavras e frases usadas com mais frequência. Por exemplo, você pode armazenar a expressão "para sua informação" com a abreviação "PSI" para que sempre que digitar "PSI" seguido de um espaço, a abreviação seja substituída pela expressão por extenso.

A Correção rápida pode adicionar correções feitas com o revisor ortográfico à lista de palavras para que a palavra seja automaticamente corrigida da próxima vez que você grafá-la incorretamente.

Além disso, você pode desfazer uma correção da Correção rápida.

Para personalizar a Correção rápida

1 Clique em **Texto** ▸ **Ferramentas de edição de texto** ▸ **Correção rápida**.
2 Ative qualquer uma das seguintes caixas de seleção:
- **Primeira letra das frases em maiúscula**
- **Corrigir duas maiúsculas iniciais consecutivas**
- **Primeira letra dos nomes dos dias em maiúscula**
- **Criar hyperlinks automaticamente ao digitar endereços da Web**



A opção **Corrigir duas maiúsculas iniciais consecutivas** não faz uma alteração quando a letra maiúscula é seguida de um espaço ou ponto ou quando a palavra contém outras letras maiúsculas.

Você pode alterar as maiúsculas/minúsculas do texto em vez de ativar a caixa de seleção **Primeira letra das frases em maiúscula**. Para obter mais informações, consulte "Para alterar caracteres em maiúscula e minúscula" na página 643.

Para personalizar aspas para diferentes idiomas

1 Clique em **Texto** ▸ **Ferramentas de edição de texto** ▸ **Correção rápida**.
2 Escolha um idioma na caixa de listagem **Idioma**.
3 Execute uma tarefa da tabela a seguir.

Para	Faça o seguinte
Alterar aspas retas para aspas tipográficas ("curvas")	Ative a caixa de seleção **Mudar aspas retas para tipográficas**.
Inserir aspas retas quando as aspas vêm após um número	Ative a caixa de seleção **Usar aspas retas após números**.
Alterar a aparência de aspas simples	Selecione um estilo de aspas nas caixas de listagem **Abrir** e **Fechar** localizadas abaixo de **Aspas simples** ou digite um caractere em cada uma das caixas.
Alterar a aparência de aspas duplas	Selecione um estilo de aspas nas caixas de listagem **Abrir** e **Fechar** localizadas abaixo de **Aspas duplas** ou digite um caractere em cada uma das caixas.



Aspas retas às vezes são usadas para representar pés (') e polegadas (").

Para adicionar palavras à Correção rápida

1 Clique em **Texto** ▸ **Ferramentas de edição de texto** ▸ **Correção rápida**.
2 Na área **Texto de substituição** ative a caixa de seleção **Substituir texto durante a digitação**.
3 Digite o texto a ser substituído na caixa **Substituir**.
4 Digite o texto de substituição na caixa **Por**.
5 Clique em **Adicionar**.

É possível utilizar este recurso para criar atalhos para as palavras e frases usadas com mais frequência. Digite a abreviação na caixa **Substituir** e a palavra ou a frase na caixa **Por**.

Para adicionar correções de grafia à Correção rápida

1 Clicar no menu **CorelDRAW** ▸ **Preferências** ▸ **CorelDRAW**.
2 Clique em **Texto** no painel esquerdo e em **Ortografia** no painel direito.
3 Ative a caixa de seleção **Adicionar correções à Correção rápida**.

Para desfazer uma correção da Correção rápida

- Clique em **Editar** ▸ **Desfazer Correção rápida**.

Revisor ortográfico e Grammatik

Com a utilização do revisor ortográfico e do Grammatik, você pode rever a ortografia e a gramática em um desenho inteiro, em partes de um desenho ou somente no texto selecionado. Também é possível verificar a ortografia ou a gramática de datas, horários, símbolos de moedas, textos, ou procurar uma palavra em um idioma diferente.

Você pode rever o desenho após editar manualmente o texto.

O revisor ortográfico e o Grammatick substituem palavras ou frases de duas formas: é possível escolher uma palavra ou definir uma substituição automática para uma palavra. A opção de substituição automática é útil para palavras grafadas incorretamente com frequência. As palavras para substituição automática são armazenadas em um arquivo com a lista das palavras do usuário. Para obter mais informações sobre arquivos de listas de palavras do usuário, consulte "Listas de palavras" na página 692.

É possível ignorar uma vez um erro ortográfico, mas marcar as ocorrências subsequentes do problema, ou ignorar o erro em toda a sessão de revisão.

Para verificar a ortografia ou gramática em um desenho inteiro

1 Clique em **Texto** ▸ **Ferramentas de edição de texto** e clique em uma das seguintes opções:
   - **Revisor ortográfico**
   - **Grammatik**
2 Escolha um **Documento** na caixa de listagem **Verificar**.

   Para verificar a ortografia ou a gramática em um idioma diferente, clique em **Opções** ▸ **Idioma** e selecione um idioma.

   Por padrão, o comando **Início automático** está ativado para o Revisor ortográfico e o Grammatik. Se o comando **Início automático** for desativado (**Opções** ▸ **Início automático**), será necessário clicar no botão **Iniciar** na caixa de diálogo **Ferramentas de edição de texto** para verificar um desenho.

Para revisar a ortografia ou gramática em parte de um desenho

1 Clique na ferramenta **Texto** A e clique em uma moldura de texto.
2 Clique em **Texto** ▸ **Ferramentas de edição de texto** e clique em uma das seguintes opções:
   - **Revisor ortográfico**
   - **Grammatik**
3 Na caixa de listagem **Verificar**, escolha uma das seguintes opções:
   - **Parágrafo**
   - **Texto selecionado**

- Sentença
- Palavra

Para verificar a ortografia ou a gramática em um idioma diferente, clique em **Opções** ▸ **Idioma** e selecione um idioma.

Por padrão, o comando **Início automático** está ativado para o Revisor ortográfico e o Grammatik. Se o comando **Início automático** for desativado (**Opções** ▸ **Início automático**), será necessário clicar no botão **Iniciar** na caixa de diálogo **Ferramentas de edição de texto** para verificar um desenho.



As opções disponíveis na caixa de listagem **Verificar** variam de acordo com o tipo de desenho que estiver verificando.

Para revisar a ortografia ou gramática do texto selecionado

1 Selecione o texto a ser revisado.

2 Clique em **Texto** ▸ **Ferramentas de edição de texto** e clique em uma das seguintes opções:
- Revisor ortográfico
- Grammatik

Para verificar a ortografia ou a gramática em um idioma diferente, clique em **Opções** ▸ **Idioma** e selecione um idioma.

Por padrão, o comando **Início automático** está ativado para o Revisor ortográfico e o Grammatik. Se o comando **Início automático** for desativado (**Opções** ▸ **Início automático**), será necessário clicar no botão **Iniciar** na caixa de diálogo **Ferramentas de edição de texto** para verificar um desenho.

Para editar texto manualmente

1 Clique em **Texto** ▸ **Ferramentas de edição de texto** e clique em uma das seguintes opções:
- Revisor ortográfico
- Grammatik

2 Quando a revisão ortográfica ou gramatical parar em uma palavra ou frase, clique na caixa **Substituir com** e edite o texto.

Para substituir uma palavra ou frase

1 Clique em **Texto** ▸ **Ferramentas de edição de texto** e clique em uma das seguintes opções:
- Revisor ortográfico
- Grammatik

2 Quando o revisor ortográfico ou o gramatical parar, escolha uma palavra ou frase na lista **Substituições**.

3 Clique em **Substituir**.



Se o revisor ortográfico não oferecer palavras para substituição, edite o texto manualmente na caixa **Substituir por**.

Para definir substituições automáticas de texto

1 Clique em **Texto** ▸ **Ferramentas de edição de texto** e clique em uma das seguintes opções:
- Revisor ortográfico
- Grammatik

2 Quando o revisor ortográfico ou gramatical parar em uma palavra, clique em **Substituição automática**.

Para ignorar um erro ortográfico ou gramatical

1 Clique em **Texto** ▸ **Ferramentas de edição de texto** e clique em uma das seguintes opções:

- Revisor ortográfico
- Grammatik

2 Quando o revisor ortográfico ou gramatical parar, clique em um dos seguintes comandos:
   - **Ignorar uma vez** — para ignorar um erro uma vez
   - **Ignorar todas** — para ignorar todas as ocorrências de um erro



Você também pode ignorar todas as ocorrências de uma palavra em todas as sessões de revisão adicionando-a a uma lista de palavras do usuário. Para obter mais informações sobre arquivos de listas de palavras do usuário, consulte "Listas de palavras" na página 692.

Thesaurus

Você pode utilizar o Thesaurus para refinar seu estilo de redação. O Thesaurus permite que você procure opções como sinônimos, antônimos e palavras relacionadas.

É possível substituir uma palavra utilizando o Thesaurus. Quando você procura uma palavra, o Thesaurus oferece uma definição breve e uma lista das opções de pesquisa selecionadas. O Thesaurus não especifica formas de palavras para verbos que aparecem iguais tanto no presente quanto no passado, e para palavras usadas em várias classes gramaticais. O Thesaurus permite escolher a forma correta da palavra para inserir ou substituir em um documento. O Thesaurus também mantém uma lista histórica das palavras procuradas. Toda vez que você inicia o Thesaurus, ele começa uma nova lista histórica.

Também é possível inserir palavras no thesaurus.

Aviso legal: O arquivo do thesaurus expandido e o dicionário contêm palavras que podem ser ofensivas para algumas pessoas. Essas palavras são incluídas no arquivo para permitir pesquisas relacionais. Não é nossa intenção ofender ou promover o uso desses termos.

Para substituir uma palavra

1 Selecione uma palavra.

2 Clique em **Texto** ▸ **Ferramentas de edição de texto** ▸ **Thesaurus**.

3 Na lista de opções de busca, clique duas vezes em uma definição para acessar a lista de sinônimos, antônimos e palavras relacionadas.

4 Clique em uma palavra e clique em **Substituir.**

Você também pode

Procurar palavras sugeridas pelo Thesaurus.	Clique duas vezes em uma palavra. As definições da palavra aparecem no painel inferior.
Procurar qualquer palavra	Digite uma palavra na caixa de listagem na seção superior da página do **Thesaurus** e pressione **Return**.
Procurar palavras verificadas recentemente	Escolha uma palavra na caixa de listagem no topo da página **Thesaurus** .

Em alguns casos, o Thesaurus pede que você selecione a forma correta da palavra a ser inserida. Essa solicitação é exibida quando a palavra que você deseja substituir é grafada da mesma maneira em tempos verbais distintos (por exemplo, "lemos") ou quando pode desempenhar mais de uma função (por exemplo, "mato", que pode ser usada tanto como substantivo quanto como verbo).

Clique nas setas para cima e para baixo para rolar para cima e para baixo pela lista de palavras.

Para inserir uma palavra

1. No desenho, clique no local onde deseja inserir a palavra.
2. Clique em **Texto** ▸ **Ferramentas de edição de texto** ▸ **Thesaurus**.
3. Digite uma palavra na caixa na seção superior da página do **Thesaurus** e pressione **Return**.
4. Escolha uma palavra na caixa de listagem.
5. Clique em **Inserir**.

Em alguns casos, o Thesaurus pede que você selecione a forma correta da palavra a ser inserida. Essa solicitação é exibida quando a palavra que você deseja substituir é grafada da mesma maneira em tempos verbais distintos (por exemplo, "lemos") ou quando pode desempenhar mais de uma função (por exemplo, "mato", que pode ser usada tanto como substantivo quanto como verbo).

Como trabalhar com idiomas

Um desenho pode conter texto que alterna entre diferentes idiomas. Por exemplo, se o idioma padrão do sistema operacional de seu computador for o inglês e houver um módulo do idioma francês instalado, você poderá usar as ferramentas de edição de texto para verificar a ortografia ou a gramática do texto em francês e em inglês.Quando você executa o revisor ortográfico, o Grammatik ou o Thesaurus, o CorelDRAW revê palavras, frases e sentenças de acordo com o idioma atribuído. Isso evita que palavras estrangeiras sejam marcadas como palavras grafadas incorretamente. É possível utilizar as ferramentas de edição de texto da mesma forma como se para texto todo estivesse em um único idioma. É possível verificar a ortografia ou a gramática de datas, horários, símbolos de moedas, textos, ou procurar uma palavra em um idioma diferente.

Se módulos de vários idiomas estiverem disponíveis, é possível selecionar na lista e definir um idioma padrão para as Ferramentas de edição de texto.

Você pode verificar as convenções de formatação de outro idioma. Por exemplo, o revisor ortográfico pode formatar todas as datas de um desenho conforme as convenções francesas (como "12 avril 2005").

Muitos dos idiomas suportam hifenização. A hifenização permite reduzir o desalinhamento do texto ao longo da margem direita dividindo palavras que caem no final de uma linha em vez de forçar toda a palavra para a linha seguinte.

Você também pode especificar quais aspas usar para diferentes idiomas. Para obter mais informações, consulte "Para personalizar aspas para diferentes idiomas" na página 686.

Para atribuir um idioma ao texto

1. Selecione o texto.
2. Clique em **Texto** ▸ **Ferramentas de edição de texto** ▸ **Idioma**.
3. Na caixa de diálogo **Idioma do texto**, escolha um idioma na lista.



Você pode atribuir um idioma a palavras, sentenças ou parágrafos selecionados.

Para usar as ferramentas de edição de texto para o idioma selecionado na caixa de diálogo **Idioma do texto**, o módulo desse idioma deverá estar instalado.



Você pode verificar o idioma atribuído ao texto, selecionando o texto e verificando o código de idioma com três letras que aparece na barra de status.

Personalizar as ferramentas de edição de texto

Você pode personalizar a maneira como a ortografia é verificada em um desenho. Por exemplo, você pode escolher como o revisor ortográfico será iniciado e se ele vai procurar palavras incorretas, uso irregular de maiúsculas e minúsculas, palavras duplicadas ou palavras com números.

Você personaliza a maneira como o Grammatik verifica a gramática em um desenho. Por exemplo, é possível personalizar o Grammatik para ser iniciado automaticamente, para perguntar antes de substituir palavras automaticamente e para mostrar sugestões de ortografia para palavras incorretas.

É possível personalizar o Thesaurus para procurar palavras ou fechar automaticamente. O Thesaurus também pode ser personalizado para fazer sugestões ortográficas para palavras incorretas e exibir vários tipos de listas de palavras, como sinônimos, antônimos e palavras relacionadas.

Para definir as opções do revisor ortográfico

1 Clique em **Texto** ▸ **Ferramentas de edição de texto** ▸ **Revisor ortográfico**.

2 Clique em **Opções** e em uma das seguintes opções:
- **Início automático**
- **Emitir bipe para erro de ortografia**
- **Verificar novamente todo o texto**
- **Verificar palavras com números**
- **Verificar palavras duplicadas**
- **Verificar iniciais irregulares**
- **Avisar antes de substituir automaticamente**
- **Mostrar sugestões fonéticas**



As opções selecionadas são exibidas na próxima vez que o revisor ortográfico é aberto.

Para definir as opções do Grammatik

1 Clique em **Texto** ▸ **Ferramentas de edição de texto** ▸ **Grammatik**.

2 Clique em **Opções** e em uma das seguintes opções:
- **Início automático**
- **Avisar antes de substituir automaticamente**
- **Sugerir substituições de ortografia**



As opções selecionadas são aplicadas na próxima vez que o Grammatik é aberto.

Para definir as opções do Thesaurus

1 Clique em **Texto** ▸ **Ferramentas de edição de texto** ▸ **Thesaurus**.

2 Clique em **Opções** e em uma das seguintes opções:

- **Procura automática**
- **Fechamento automático**
- **Assistente de ortografia**
- **Sinônimo**
- **Antônimo**



As opções selecionadas são aplicadas na próxima vez que o Thesaurus é aberto.

Estilos de verificação

Um estilo de verificação consiste em regras predefinidas de estilo de redação. A utilização de um estilo de verificação permite que você verifique um determinado tipo de redação em um desenho. Por exemplo, você escolhe o estilo de verificação de propaganda para verificar materiais de propaganda e marketing.

Para selecionar um estilo de verificação

1 Clique em **Texto** ▸ **Ferramentas de edição de texto** ▸ **Grammatik**.

2 Clique em **Opções** ▸ **Verificar estilos** e escolha uma das seguintes opções:

- **Ortografia avançada**
- **Verificação rápida**
- **Muito formal**
- **Memorando ou carta formal**
- **Memorando ou carta informal**
- **Técnica ou científica**
- **Documentação ou discurso**
- **Redação de aluno**
- **Propaganda**
- **Ficção**
- **Grammar As-You-Go**



Um estilo de verificação permanece em vigor até você escolha outro estilo.

Listas de palavras

Uma lista de palavras é uma lista de palavras ou frases pesquisadas quando você revisa o texto utilizando as ferramentas de edição de texto. Ferramentas de edição de texto escaneiam dois tipos de listas de palavras: listas de palavras do usuário e listas de palavras principais. Cada idioma traz uma lista de palavras padrão. Você pode personalizar listas de palavras do usuário adicionando, excluindo ou substituindo

palavras. As principais listas de palavras são listas de palavras específicas utilizadas pelo revisor ortográfico em um determinado idioma, área ou empresa.

É possível adicionar uma lista de palavras do usuário para ajudar a revisar um texto. Você pode ter até 10 listas de palavras do usuário ativas simultaneamente. Por exemplo, se você quiser que o revisor ortográfico utilize listas de palavras do usuário em inglês americano e inglês canadense, adicione ambas as listas. Se você trabalha com medicina, é possível selecionar uma lista de palavras da área médica de qualquer fornecedor, que funcione com as ferramentas de edição de texto. Cada idioma suportado pelo revisor ortográfico possui uma lista de palavras principal padrão. As listas de palavras do usuário ativas são pesquisadas primeiro. Se uma palavra ou frase não é encontrada lá, as listas de palavras principais ativas são pesquisadas. Também é possível remover listas de palavras.

É possível adicionar uma palavra à lista de palavras do usuário para que a palavra não seja sinalizada como um erro. Também é possível adicionar palavras substitutas a uma lista de palavras do usuário, permitindo que você escolha a substituição quando o revisor ortográfico ou o Grammatik parar em uma palavra.

Você pode editar ou excluir palavras de uma lista de palavras do usuário a qualquer momento.

Para adicionar uma lista de palavras do usuário

1. Clique em **Texto** ▸ **Ferramentas de edição de texto** e clique em uma das seguintes opções:
   - **Revisor ortográfico**
   - **Grammatik**
2. Clique em **Opções** ▸ **Listas de palavras do usuário**.
3. Clique em **Adicionar lista**.
4. Escolha uma lista palavras do usuário na caixa de diálogo exibida.
5. Clique em **Abrir**.



A extensão do nome de arquivo de uma lista de palavras do usuário é **.uwl**.

Quando você verifica um desenho, as listas de palavras do usuário são percorridas na ordem em que são exibidas na caixa de diálogo **Listas de palavras do usuário**.

Para remover uma lista de palavras do usuário

1. Clique em **Texto** ▸ **Ferramentas de edição de texto** ▸ **Revisor ortográfico**.
2. Clique em **Opções** ▸ **Listas de palavras do usuário**.
3. Escolha uma lista de palavras do usuário.
4. Clique em **Remover lista**.



Não é possível remover uma lista de palavras do idioma padrão.

Para adicionar uma palavra a uma lista de palavras do usuário

1. Clique em **Texto** ▸ **Ferramentas de edição de texto** e clique em uma das seguintes opções:
   - **Revisor ortográfico**
   - **Grammatik**
2. Clique em **Opções** ▸ **Listas de palavras do usuário**.
3. Na caixa de diálogo **Listas de palavras do usuário**, escolha uma nova lista de palavras do usuário.
4. Digite uma palavra na caixa **Palavra/frase**.
   Para adicionar uma palavra de substituição, digite-a na caixa **Substituir por**.

5 Clique em **Adicionar entrada**.

6 Clique em **Fechar**.



No revisor ortográfico, as palavras substitutas aparecem na caixa **Substituições**.



Clique em **Adicionar** nas páginas **Revisor ortográfico** ou **Grammatik** para adicionar uma palavra à lista de palavras do usuário atual.

Também é possível adicionar frases curtas a uma lista de palavras do usuário.

Para editar uma palavra ou frase em uma lista de palavras do usuário

1 Clique em **Texto** ▸ **Ferramentas de edição de texto** e clique em uma das seguintes opções:
- **Revisor ortográfico**
- **Grammatik**

2 Clique em **Opções** ▸ **Listas de palavras do usuário**.

3 Escolha a lista de palavras do usuário que contém a palavra ou frase a ser editada.

4 Escolha a palavra ou frase que você deseja editar.

5 Edite a palavra ou expressão na caixa **Substituir por**.

6 Clique em **Substituir entrada**.



Se a lista de palavras a ser editada não aparecer na caixa de diálogo **Listas de palavras do usuário**, clique em **Adicionar lista** para abrir a lista.

Para excluir uma palavra ou frase em uma lista de palavras do usuário

1 Clique em **Texto** ▸ **Ferramentas de edição de texto** e clique em uma das seguintes opções:
- **Revisor ortográfico**
- **Grammatik**

2 Clique em **Opções** ▸ **Listas de palavras do usuário**.

3 Escolha a lista de palavras que você deseja editar.

4 Escolha a palavra ou frase que você deseja excluir.

5 Clique em **Excluir entrada**.

Para selecionar, adicionar ou remover uma lista de palavras principal

1 Clique em **Texto** ▸ **Ferramentas de edição de texto** e clique em **Revisor ortográfico**.

2 Clique em **Opções** ▸ **Listas de palavras principais**.

3 Execute uma tarefa da tabela a seguir.

Para	Faça o seguinte
Escolha uma lista de palavras principal	Ative a caixa de seleção que corresponde à lista de palavras principal que deseja usar.

Para	Faça o seguinte
Adicione uma lista de palavras principal	Clique em **Adicionar lista**. Escolha uma lista palavras principal na caixa de diálogo exibida. Clique em **Abrir**.
Remover uma lista de palavras principal	Escolha uma lista de palavras principal. Clique em **Remover lista**.

Verificar estatísticas

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.

Para contar elementos de texto

1 Siga um dos procedimentos abaixo:
- Para contar elementos de texto para um desenho inteiro, clique em um espaço em branco na janela de desenho.
- Para contar elementos de texto para o texto selecionado, selecione um bloco de texto.

2 Clique em **Texto** ▸ **Estatísticas de texto**.

Você também pode

Exibir informações sobre estilos usados	Ative a caixa de listagem **Mostrar estatísticas de estilo**.

Referência: Ferramentas de edição de texto

Idiomas e opções de pesquisa suportadas

A tabela a seguir lista os idiomas e as opções de Thesaurus que eles suportam.

Idioma	Sinônimo	Antônimo	Palavras relacionadas	Informações relacionadas	Referências cruzadas	Hipérnimos	Hipônimos	Frases
Dinamarquês	●							
Holandês	●	●	●		●	●	●	●
Inglês (EUA)	●							
Inglês (RU)	●							

| | | |

Idiomas e ferramentas de edição de texto disponíveis

A tabela a seguir lista os idiomas, os códigos e as ferramentas de edição de texto em que estão disponíveis.

Idioma	Código	Revisor ortográfico	Grammatik	Thesaurus	Dicionário	Hifenização
Africânder	AF	Sim	Não	Não	Não	Sim
Catalão	CA	Sim	Não	Não	Não	Sim
Tcheco	CZ	Sim	Não	Não	Não	Sim
Dinamarquês	DK	Sim	Não	Sim	Não	Sim
Holandês	NL	Sim	Sim	Sim	Não	Sim
Inglês (EUA)	EUA	Sim	Sim	Sim	Sim	Sim
Inglês (RU)	RU	Sim	Sim	Sim	Sim	Sim
Inglês (Canadá)	CE	Sim	Sim	Sim	Não	Sim
Inglês (Austrália)	OZ	Sim	Sim	Sim	Não	Sim
Finlandês	SU	Sim	Não	Não	Não	Sim
Francês (Canadá)	CF	Sim	Sim	Sim	Não	Sim
Francês (França)	FR	Sim	Sim	Sim	Não	Sim
Galego	GA	Sim	Não	Não	Não	Sim
Alemão (Alemanha)	DE	Sim	Sim	Sim	Não	Sim
Alemão (Suíço)	SD	Sim	Sim	Sim	Não	Sim
Grego	GR	Sim	Não	Não	Não	Sim
Islandês	IS	Sim	Não	Não	Não	Não
Italiano	IT	Sim	Não	Sim	Não	Sim

Norueguês	NO	Sim	Não	Sim	Não	Não
Polonês	PL	Sim	Não	Não	Não	Sim
Português (Brasil)	BR	Sim	Não	Sim	Não	Sim
Português (Portugal)	PO	Sim	Não	Sim	Não	Sim
Russo	RU	Sim	Não	Não	Não	Sim
Eslovaco	SL	Sim	Não	Não	Não	Sim
Soto	ST	Sim	Não	Não	Não	Sim
Espanhol (América)	EA	Sim	Sim	Sim	Não	Sim
Espanhol (Espanha)	ES	Sim	Sim	Sim	Não	Sim
Sueco	SV	Sim	Não	Sim	Não	Sim
Tsuana	TN	Sim	Não	Não	Não	Sim
Turco	TR	Sim	Não	Não	Não	Não
Chosa	XH	Sim	Não	Não	Não	Sim
Zulu	ZU	Sim	Não	Não	Não	Sim

Grammatik

O Grammatik usa a notação a seguir para identificar categorias gramaticais ou funções sintáticas.

Notação no Grammatik	Termo gramatical	Explicação
3v	verbo na terceira pessoa do presente	As sentenças a seguir usam a forma de terceira pessoa (singular) do tempo verbal presente: "Ele espera." "Ela penteia os cabelos." "Isso funciona?"

Notação no Grammatik	Termo gramatical	Explicação
<>	pontuação	A pontuação esclarece o significado de uma frase ou sentença. Exemplos: • ponto final (.) • vírgula (,) • interrogação (?)
abrev	abreviação	Uma abreviação é uma versão curta de uma palavra. Por exemplo, "etc." é uma abreviação de “etcetera”.
adj	adjetivo	Um adjetivo modifica um substantivo. Exemplo: um "bom" livro.
adv	advérbio	Um advérbio modifica um verbo ou um adjetivo. Exemplos: • ir "rapidamente" • um livro "muito" bom
aux	verbo auxiliar	Um verbo auxiliar é uma das formas de verbos como "estar", "ter" ou "ir". Por exemplo: • “está” vindo • “tem” vindo aqui • “vai” falar com ela
vb	verbo base	Um verbo base é a forma de um verbo no infinitivo.
c/s	comparativo/superlativo	Comparativo e superlativo são formas de adjetivos ou advérbios que indicam um grau de comparação. Exemplos: • mais feliz • riquíssimo
cj	conjunção	Uma conjunção une palavras, frases ou orações. Exemplos: • o livro “e” a caneta • Quero ir embora “porque” está tarde.
det	determinador	Um determinante é um tipo de adjetivo. Exemplos: • a • um • o • alguns • esses • qualquer

Notação no Grammatik	Termo gramatical	Explicação
objeto direto	objeto direto	O objeto direto recebe uma ação. Exemplo: Roberto abriu “a caixa”.
ij	interjeição	Uma interjeição é uma exclamação. Exemplos: • Oi! • Oh! • Ei!
objeto indireto	objeto indireto	Um objeto indireto indica “para quem” ou “por quem” a ação expressa acontece. Exemplos: • Beto deu "a ela" uma maçã. • Mandei “a ele” um cartão postal.
inf	infinitivo dividido	Um infinitivo dividido (em inglês) é um verbo em sua forma infinitiva (to be, to run) que é dividido por modificadores entremeados (referente ao idioma inglês). Por exemplo, no infinitivo dividido "to boldly go", o advérbio "boldly" divide o infinitivo "to go".
oração principal	oração principal	Uma oração principal possui significado completo sem qualquer outro componente de sentença. Exemplos: • Vamos fazer um piquenique hoje, a não ser que chova. (Oração principal: “Vamos fazer um piquenique hoje”) • Quando não estão na escola, as crianças brincam. (Oração principal: “as crianças brincam”)
mod	modal	Um verbo modal é um tipo de verbo auxiliar. Exemplos: • querer (queria) • ter que • poder • dever • poder (ter permissão)
num	número	Um número expressa uma quantidade. Exemplos: • “três” meninos • “497” dias • “62” por cento
frasal	preposição frasal	Uma preposição frasal é uma preposição que pertence a uma locução verbal, mas

Notação no Grammatik	Termo gramatical	Explicação
		que é separada dela. Exemplo: colocou o livro "de lado".
sp	substantivo plural	Um substantivo plural é a forma plural de um substantivo. Exemplos: • livros • crianças
poss	pronome possessivo	Um pronome possessivo indica posse. Ele é usado como um adjetivo para modificar outro substantivo. Exemplos: • pata “de” cachorro • carros “dos” alunos • filho “do” João
ptp	particípio passado	Um particípio passado é uma forma pretérita do verbo. Exemplo: a nota foi "escrita" em tinta.
frase prp	frase preposicional	Uma frase preposicional é composta por uma preposição e seu objeto, além de modificadores. As frase preposicionais funcionam como adjetivos, advérbios ou substantivos. Exemplo: Nós viemos "para a segunda apresentação".
pt-pres	particípio presente	Um particípio presente é uma forma verbal que pode funcionar como parte de uma locução verbal ou como um adjetivo. Ele geralmente é criado pela adição de “-indo”, “-endo” e “-ando” ao verbo base. Exemplos: • Ele está "escrevendo" um livro. • Ela está “dormindo” na cama. • Os advogados estão “encerrando” seus argumentos.
prn	pronome	Um pronome ocupa o lugar de um substantivo. Exemplos: • eu • você • ele • meu • si • esses • quem • qual
vp	tempo pretérito	O tempo pretérito expressa ações que já aconteceram. Exemplos: • Ele "escreveu" o livro.

Notação no Grammatik	Termo gramatical	Explicação
		• Ela "foi" para a loja.
oração relativa	oração relativa	Uma oração relativa é um tipo de oração subordinada que atua como adjetivo, descrevendo um substantivo ou pronome que a precede. Uma oração relativa normalmente começa com um pronome relativo, como "quem", "cujo" ou "que". Exemplo: Os funcionários “que trabalharam com diligência” foram recompensados.
prn-rel	pronome relativo	Um pronome relativo introduz uma oração subordinada e a vincula a uma oração independente. Exemplos: O ruído "que" assustou vocês foi feito pelo rapaz "que" mora ao lado.
ss	substantivo singular	Um substantivo singular é o nome de uma pessoa, lugar, coisa ou ideia. Exemplos: • João • Canadá • caneta • saúde
sujeito	sujeito	O sujeito de uma oração executa uma ação. Um sujeito pode ser representado por uma ou várias palavras. Exemplos: • “João” correu. • “Os gatos” miaram. • “Todas as crianças e suas mães” cochilaram.
oração subordinada	oração subordinada	Uma oração subordinada, que também é denominada oração dependente, não pode existir isolada. Ela depende de uma outra oração para completar seu significado. Exemplo: Faremos a reunião hoje, “pois todos estão aqui”.
oração “that”	oração “that”	Uma oração "that" é uma oração subordinada especial que começa com "that" (referente ao idioma inglês). Exemplo: We were sure “that you would pay us”.
verbo ou locução verbal	verbo ou locução verbal	Um verbo ou locução verbal demonstram uma ação. Os verbos podem conter uma ou várias palavras, mas o Grammatik usa “locução verbal” quando o verbo é composto por mais de uma palavra. Exemplos:

Notação no Grammatik	Termo gramatical	Explicação
		• João "correu". • “Pode haver” problemas.
wh-clause	wh-clause	Uma oração wh- é uma oração subordinada especializada iniciada por "when", "how", "why" ou "where" (referente ao idioma inglês). Uma oração wh- pode atuar como substantivo, advérbio ou adjetivo. Exemplos: • We knew “where she would go”. • I will tell you “when I go”.

Modelos e estilos

Modelos....707
Estilos e conjuntos de estilos....715
Estilos de cor....725

Modelos

Um modelo é uma coleção de estilos e configurações de layout de página que definem o layout e a aparência de um desenho. Os modelos também são chamados de "gabaritos".



Use um modelo para desenhar projetos reutilizáveis.

Você pode usar os modelos predefinidos fornecidos com CorelDRAW, e pode criar e usar modelos personalizados.

Esta seção inclui os seguintes tópicos:

- "Usar modelos" (página 707)
- "Encontrar modelos" (página 708)
- "Gerenciar modelos" (página 711)
- "Criar modelos" (página 712)
- "Editar modelos" (página 712)

Usar modelos

Quando se cria um documento a partir de um modelo usando o comando **Arquivo** ▸ **Novo do modelo**, CorelDRAW formata a página segundo as configurações de layout de página do modelo e carrega todos os objetos e estilos do modelo no novo documento. Com este método, é possível buscar e navegar pelos modelos.

Se você quiser usar apenas os estilos de um modelo, é possível criar um documento em branco usando o comando **Arquivo** ▸ **Abrir**.

Também é possível importar estilos de um modelo para um documento a qualquer momento.

Para iniciar um documento a partir de um modelo

1 Clique em **Arquivo** ▸ **Novo do modelo**.
2 Clique em um dos botões a seguir:
- **Modelos on-line da Corel** – mostra modelos na biblioteca on-line da Corel
- **Modelos locais** – mostra modelos locais e de rede

3 Busque ou navegue para os modelos.
4 Escolha um modelo clicando em uma miniatura no painel de visualização.
5 Clique em **Abrir**.

Para informações sobre a pesquisa por modelos, veja "Para encontrar, filtrar e classificar modelos" na página 709.

Você também pode iniciar um desenho a partir de um modelo clicando em **Arquivo** ▸ **Novo** e, em seguida, clicar na guia **Modelos** e escolher um modelo.

Também é possível iniciar um documento a partir de um modelo clicando em **Arquivo** ▸ **Abrir**, localizando o modelo, clicando nele duas vezes e habilitando a opção **Novo do modelo** na caixa de diálogo **Abrir**. Se você quiser usar apenas os estilos dos modelos, desative a caixa de marcação **Com conteúdo**.

Para importar estilos de um modelo para um documento

1 Clique em **Janela** ▸ **Inspetores** ▸ **Estilos de objetos**.
2 No inspetor **Estilos de objetos**, abra o menu desdobrável **Importar, exportar ou salvar padrão**, e clique no botão **Importar folha de estilos**.
3 Localize a pasta na qual o modelo está armazenado.
4 Clique no modelo que contém os estilos que você deseja carregar.
5 Clique em **Posicionar**.
6 Na caixa de diálogo **Importar estilos** , ative as caixas de seleção das configurações que deseja importar para o documento.

Apenas os estilos de modelos são importados. As configurações de layout de página e objetos salvos com o modelo são ignorados. Os atributos de objetos existentes são mantidos.

Encontrar modelos

O CorelDRAW oferece uma maneira fácil de localizar modelos.

É possível pesquisar por nome de arquivo, título ou palavras-chave associadas com um modelo. Por exemplo, se você digitar "certificado" no campo de texto, o aplicativo filtra automaticamente todos os arquivos que não correspondem e você vê apenas arquivos que contêm a palavra "certificado" no nome de arquivo ou palavras-chave. A pesquisa pode ser cancelada a qualquer momento.

Você pode restringir a pesquisa usando a origem do modelo (por exemplo, somente modelos criados por você) e a categoria (por exemplo, brochuras, folhetos ou papéis timbrados). Também é possível ver a lista de seus modelos favoritos ou vistos recentemente e é possível classificar os modelos pelo nome e data em que foram criados ou alterados.

Você pode navegar e pesquisar toda a biblioteca local (modelos locais incluídos no CorelDRAW e fornecidos por designers de terceiros, bem como modelos que você criou) ou a biblioteca on-line (modelos on-line fornecidos pela CorelDRAW) ou um pacote, pasta ou lista por vez dentro dessas bibliotecas.

Adicionar modelos

Para começar, a Corel fornece modelos da biblioteca on-line da Corel e modelos locais (armazenados na pasta **Documentos\Corel\Corel Conteúdo\Modelos**) que aparece por padrão na guia **Modelos** da caixa de diálogo Criar um novo documento. Se você quiser ampliar sua coleção de modelos, pode fazer download de pacotes de modelos adicionais a partir da caixa de diálogo **Obter mais**.

Para acessar modelos salvos em pastas locais fora da pasta **Documents\Corel\Corel Content\Templates**, é possível criar vínculos, conhecidos como aliases, nessas pastas. Além disso, os aliases podem ser usados para acessar modelos salvos em locais de rede compartilhados, bem como em dispositivos de armazenamento secundários, como unidades flash USB e discos rígidos portáteis.

Quando você copia uma pasta que contém muitos modelos em seu computador, pode levar algum tempo para o Sistema operacional indexar a pasta. Para visualizar, procurar e pesquisar modelos em uma pasta imediatamente, você pode precisar reindexar a pasta.

Exibir modelos e informações sobre modelos

É possível aumentar o tamanho de miniaturas para reconhecer mais fácil e rapidamente um modelo em particular e é possível diminuir o tamanho das miniaturas para exibir mais resultados de pesquisa de uma vez. Ao selecionar um modelo na área de exibição, aparecem mais informações sobre a categoria, estilo, paginação e opções de dobra do modelo.

Para encontrar, filtrar e classificar modelos

1. Clique em **Arquivo** ▸ **Novo do modelo**.
2. Clique no botão **Opções** ▸ **Escolher origem do conteúdo** e escolha uma opção.

   Caso queira pesquisar ou procurar todos os modelos fornecidos pelo Corel e quaisquer modelos adicionados por você, escolha **Todas as pastas**.
3. Execute uma tarefa da tabela a seguir.

Você também pode

Encontrar modelos	Digitar uma palavra na caixa de **Pesquisa** e pressionar **Retornar**. Modelos que corresponderem ao termo da pesquisa aparecem na janela de pré-visualização. **Dica:** Para limpar a pesquisa, clique no botão **Limpar pesquisa**.
Filtrar modelos	Na caixa de listagem **Filtrar modelos com base em categorias**, escolha uma categoria.
Classificar modelos	Na caixa de listagem **Classificar modelos por nome ou data**, escolha uma das seguintes opções: • **Favoritos** — mostra seus modelos favoritos. Os modelos da sua lista de **Favoritos** são classificados por nome. Para informações sobre como marcar modelos como favoritos, consulte "Para marcar, renomear e excluir modelos" na página 711. • **Recentes** — mostra os modelos utilizados mais recentemente. Os modelos da sua lista de **Recentes** são classificados por nome. • **Nome** — classifica modelos por nome de arquivo, em ordem alfabética

Você também pode

	• **Data de criação** — classifica modelos pela data de criação, começando pelo último modelo criado • **Data de modificação** — classifica modelos pela data em que foram modificados, começando pelo último modelo modificado.
Procure ou pesquise todos os itens em sua biblioteca	Na caixa de listagem **Filtrar modelos com base em categorias**, escolha **Todas as categorias**. Clique no botão **Opções** e clique em **Procurar recursivamente**.
Reindexar uma pasta	Clique no botão **Opções** e clique em **Reindexar pasta**.

Ao escolher **Meus modelos** como a origem do conteúdo, é possível procurar em todos os modelos localizados na raiz da pasta pessoal **Documents\Corel\Corel Content\Templates**.

Para fazer o download e adicionar um novo pacote de modelos

1. Clique em **Arquivo** ▸ **Novo do modelo**.
2. Clique no botão **Obter mais**.
3. Na caixa de diálogo **Obter mais**, clique no pacote de modelos que deseja.
4. Siga um dos procedimentos abaixo:
   - Clique em **Comprar agora** e siga as instruções exibidas na tela para adquirir o item.
   - Clique em **Download** se o item estiver incluído em seu produto ou sua assinatura.

Para adicionar um alias em um local que contém modelos

1. Clique em **Arquivo** ▸ **Novo do modelo**.
2. Clique no botão **Opções** ▸ **Escolher origem do conteúdo** ▸ **Adicionar novo**.
3. Clique em **Criar alias**.
4. Na caixa diálogo **Localizar bibliotecas de modelos**, procure a pasta ou local desejado.
5. Clique em **Selecionar pasta**.

Para exibir modelos e informações sobre modelos

1. Clique em **Arquivo** ▸ **Novo do modelo**.
2. Realizar uma ou mais tarefas a partir da seguinte tabela.

Para	Faça o seguinte
Aumente ou diminua o tamanho das miniaturas	Mova o controle deslizante **Tamanho da miniatura**
Exibir detalhes do modelo	Clique em uma miniatura no painel esquerdo. Os detalhes do modelo aparecerão no painel direito. Para ocultar o painel direito onde são exibidos detalhes do modelo, desative a caixa de seleção **Exibir detalhes do modelo**.

Gerenciar modelos

É possível gerenciar a lista de seus pacotes de modelos locais (links para pastas locais, locais de rede e dispositivos de armazenamento secundários). Por exemplo, você pode renomear pacotes ou aliases locais e remover aliases da lista. Se um alias não funcionar mais porque a pasta do modelos foi movida, você pode procurar um novo local para restaurar o link.

Para encontrar modelos que gosta, marque-os como favoritos. Além disso, você pode exibir e alterar as propriedades de um modelo. Por exemplo, você pode alterar seu título e idioma, adicionar novas palavras-chave e excluir palavras-chave existentes. Você pode alterar a categoria do modelo, ou pode atribuir uma categoria personalizada a um modelo. Quando não precisar mais de um modelo, você pode excluí-lo.

Para atualizar a lista de pacotes de modelos e aliases

1. Clique em **Arquivo** ▸ **Novo do modelo**.
2. Clique no botão **Opções** ▸ **Escolher origem do conteúdo** e escolha uma opção.
3. Clique no botão **Opções** e execute uma tarefa da tabela a seguir.

Para	Faça o seguinte
Renomear um pacote de modelos ou alias	Clique em **Renomear** e, na caixa de diálogo **Renomear** , digite um nome na caixa **Nome**.
Procurar uma pasta que foi movida ou renomeada	Clique em **Procurar** e navegue até a pasta que contém os modelos.
Remover o alias da lista	Clique em **Remover**.
Abra o pacote de modelos ou alias em Finder	Clique em **Abrir local da pasta**.

Para marcar, renomear e excluir modelos

1. Clique em **Arquivo** ▸ **Novo do modelo**.
2. Execute uma ação da tabela a seguir.

Para	Faça o seguinte
Marque um modelo como favorito	Pressione Control e clique em uma miniatura e, em seguida, clique em **Favorito**.
Altere o nome de um modelo na sua biblioteca local ou as palavras-chave associadas a ele	Pressione Control e clique em uma miniatura e, em seguida, clique em **Propriedades**. Na caixa de diálogo **Propriedades**, escolha uma destas ações: • Escolha um idioma na caixa de listagem **Idioma**. • Digite um novo nome na caixa **Título** . • Adicione ou exclua palavras-chave da caixa **Palavras-chave**. • Escolha uma categoria na caixa de listagem **Categoria** para categorizar o modelo.

Para	Faça o seguinte
	• Para atribuir uma categoria personalizada, escolha **Nova categoria** da caixa de listagem **Categoria** e digite o nome da categoria na caixa.
Excluir um modelo de sua biblioteca local	Pressione Control e clique em uma miniatura e, em seguida, clique em **Excluir**.

Criar modelos

Se o modelo atual não atender às suas necessidades, você pode criar seus próprios modelos, com base nos documentos que você usa com frequência. Por exemplo, se você organizar regularmente um boletim informativo, pode salvar os estilos e as configurações de layout de página em um modelo.

Quando se salva um modelo, o CorelDRAW permite adicionar informações de referência, como paginação, dobras e categoria. Embora a inclusão de informações sobre o modelo seja opcional, ela facilita a organização e a localização dos modelos depois.

É possível alterar a localização padrão na qual os modelos são salvos. Para obter mais informações, consulte "Alterar os locais de conteúdo" na página 123.

Para criar um modelo

1. Clique em **Arquivo** ▸ **Salvar como modelo**.
2. Digite um nome na caixa de listagem **Salvar como**.
3. Localize a pasta na qual deseja salvar o modelo.
4. Clique em **Salvar**.
5. Na caixa de diálogo **Propriedades do modelo**, especifique as opções desejadas.
   - **Título** — Atribua um nome ao seu modelo. Esse nome aparecerá junto à miniatura no painel **Modelos**.
   - **Palavras-chave** — Digite palavras-chave que deseja associar ao modelo É possível usar essas palavras para pesquisar o modelo na guia **Modelos** da caixa de diálogo **Criar novo documento**.
   - **Lados** — Escolha uma opção de paginação.
   - **Dobras** — Escolha uma dobra na lista.
   - **Categoria** — Escolha uma categoria para atribuir ao modelo. Para atribuir uma categoria personalizada, escolha **Nova categoria** da caixa de listagem **Categoria** e digite o nome da categoria na caixa.



Se você clicar em **Cancelar**, a caixa de diálogo **Propriedades do modelo** será fechada e o modelo não será salvo.



Se não desejar adicionar informações de referência, clique em **Salvar** sem especificar nenhuma das opções.

Editar modelos

Você pode editar um modelo fazendo alterações em estilos, configurações de layout de página ou objetos. Por exemplo, se gostar de um modelo, mas desejar torná-lo mais versátil, você pode adicionar estilos criados ou tirados de outro modelo. Para informações sobre a edição de estilos, veja "Edição dos estilos e conjuntos de estilos" na página 719. Para informações sobre opções de configuração de layouts de página, veja "Layout de página" na página 737.

Para editar um modelo

1 Clique em **Arquivo** ▸ **Abrir**.

2 Localize a pasta na qual o modelo está armazenado.

3 Clique duas vezes em um nome de arquivo de modelo.

4 Na caixa de diálogo **Abrir**, ative a opção **Abrir para edição**.

Estilos e conjuntos de estilos

CorelDRAW fornece recursos avançados de estilo que permitem que você formate seus documentos com velocidade, facilidade e consistência. Você pode criar e aplicar estilos e conjuntos de estilos a diferentes tipos de objetos: objetos gráficos, textos artísticos e de parágrafos, legendas e objetos de dimensão e qualquer objeto criado com as ferramentas Mídia artística.

Os estilos e conjuntos de estilos são grupos de atributos que determinam a aparência dos objetos. Quando você aplica um estilo ou conjunto de estilo a um objeto, todos os atributos definidos neste estilo são aplicados a esse objeto em uma etapa. É assim que você pode formatar simultaneamente muitos objetos diferentes e reduzir de maneira significativa o tempo de produção e configuração. Além disso, ao editar um estilo ou conjunto de estilos, todos os objetos definidos por aquele estilo são automaticamente atualizados.

Você também pode exportar estilos e conjuntos de estilos, como folhas de estilos, para usar em outros documentos ou importá-los de folhas de estilo salvas anteriormente.



Os estilos simplificam a tarefa de formatação de objetos economizando tempo e garantindo uma visualização consistente.

Esta seção inclui os seguintes tópicos:

- "Criação dos estilos e conjuntos de estilos" (página 716)
- "Aplicar estilos e conjuntos de estilos" (página 718)
- "Edição dos estilos e conjuntos de estilos" (página 719)
- "Gerenciar e aplicar propriedades de objeto padrão" (página 721)

- "Exportação e importação de folhas de estilo" (página 723)
- "Localizar objetos que usam um estilo ou conjunto de estilos específico" (página 723)
- "Quebrar vínculo entre os objetos e estilos ou conjuntos de estilo" (página 723)

Criação dos estilos e conjuntos de estilos

Um estilo é um grupo de atributos de formatação que definem uma propriedade do objeto, como contorno ou preenchimento. Por exemplo, para definir um estilo de contorno, você pode especificar os atributos, como a largura do contorno, a cor e o tipo de linha. Para definir o estilo de um caractere, você pode especificar o tipo da fonte, o estilo e tamanho da fonte, a cor de fundo, a posição do caractere, se é maiúscula ou minúscula, entre outros. CorelDRAW permite criar e aplicar estilos de quadro de contorno, preenchimento, parágrafo, caractere e texto.

CorelDRAW permite que você agrupe estilos em conjuntos de estilos. Um conjunto de estilo é uma coleção de estilos que ajudam você a definir a aparência de um objeto. Por exemplo, você pode criar um conjunto de estilos contendo um estilo de preenchimento e contorno que podem ser aplicados a objetos gráficos como, por exemplo, retângulos, elipses e curvas.

Há duas opções para criar estilos. Você pode criar um estilo ou conjunto de estilos com base na formatação de um objeto que você gosta ou pode criar um estilo ou conjunto de estilos a partir do esboço configurando atributos do objeto no inspetor **Estilos de objeto**.

No CorelDRAW, os estilos podem conter outros estilos. O estilo que contém o outro estilo é chamado de primário, e o estilo que está contido no outro estilo é chamado de secundário. As propriedades são automaticamente herdadas do primário. No entanto, você pode substituir as propriedades herdadas por um secundário e estabelecer suas próprias propriedades específicas. Quando você modifica o estilo primário, o estilo secundário é atualizado automaticamente. Se você definir atributos secundários específicos, estes não estarão mais relacionados ao primário; então, se você modificar o primários, os atributos secundários não serão modificados. A relação primário-secundário também se aplica a conjuntos de estilo.

Você pode usar estilos primários e secundários em documentos quando você deseja que os objetos compartilhem algo, mas não todos os atributos, e você precisa fazer alterações globais regularmente. Por exemplo, se estiver trabalhando em um documento longo e deseja ter cabeçalhos e subtítulos com formatação semelhante, você pode criar um caractere primário para os cabeçalhos e um estilo de caractere secundário para os subtítulos. Os estilos primário e secundário podem compartilhar a mesma cor e tipo de fonte, mas diferem em tamanho. Se você escolher uma cor diferente ou tipo de fonte para o primário, os cabeçalhos e os subtítulos serão atualizados automaticamente. Os subtítulos, no entanto, ainda serão menores que os cabeçalhos.

Para criar um estilo a partir de um objeto

1 Pressione Control e clique em um objeto usando a ferramenta **Seleção** .

2 Selecione **Objeto Estilos**, escolha **Novo estilo a partir de** e aponte para um tipo de estilo.
Uma visualização mostra quais atributos do objeto serão incluídos no novo estilo.

3 Clique em um tipo de estilo.

4 Na caixa de diálogo **Novo estilo a partir de**, digite um nome na caixa **Novo nome de estilo**.

Se do inspetor **Estilos de objeto** não estiver aberta, ative do inspetor **Abrir estilos de objeto** na caixa de diálogo **Novo estilo a partir de**.

Você também pode criar um estilo a partir de um objeto pressionando Control e clicando na pasta **Estilos** do inspetor **Estilos do objeto**, selecionando **Novo do selecionado** e, a seguir, selecionando um tipo de estilo.

Para criar um conjunto de estilo a partir de um objeto

1 Pressione Control e clique em um objeto usando a ferramenta **Seleção** .

2 Escolha **Objeto** ▸ **Estilos** e aponte para **Novo conjunto de estilos de**.
Uma visualização mostra quais atributos do objeto serão incluídos no novo conjunto de estilos.

3 Clique em **Novo conjunto de estilos de**.

4 Na caixa de diálogo **Novo conjunto de estilos de**, digite um nome na caixa **Novo nome de conjunto de estilos**.

Se do inspetor **Estilos de objeto** não estiver aberta, ative do inspetor **Abrir estilos de objeto** na caixa de diálogo **Novo conjunto de estilos de**.

Você também pode criar um conjunto de estilos a partir de um objeto selecionado (ou vários objetos selecionados) clicando em **Da seleção** no inspetor **Estilos de objeto**. O novo conjunto de estilos é adicionado em **Conjuntos de estilos** no inspetor **Estilos de objeto**. Se o objeto selecionado usar estilos que correspondam a um conjunto de estilos existente, nenhum novo conjunto de estilos será adicionado. O CorelDRAW seleciona o conjunto de estilos correspondente no inspetor **Estilos de objeto**.

Você também pode criar um conjunto de estilos a partir de um objeto arrastando-o para a pasta **Conjuntos de estilos** do inspetor **Estilos do objeto** . Se você arrastar o objeto sobre um conjunto de estilos existente na pasta **Conjuntos de estilos**, os atributos do objeto substituirão os atributos do conjunto de estilos, e todos os objetos aos quais o conjunto de estilos foi aplicado serão atualizados automaticamente.

Para definir um estilo

1 Clique em **Janela** ▸ **Inspetores** ▸ **Estilos de objeto**.

2 No inspetor **Estilos de objeto**, clique no botão **Novo estilo** e selecione um tipo de estilo.
O estilo é exibido na pasta **Estilos** com um nome atribuído pelo aplicativo, como, por exemplo, "Preenchimento 1".

3 Especifique os atributos de estilo desejados.

Você também pode

Renomear um estilo	Pressione Control e clique em um estilo, clique em **Renomear**, digite um novo nome e pressione **Return**.
Excluir um estilo	Siga um dos procedimentos abaixo: • Selecione um estilo na pasta **Estilos** e clique no botão **Excluir estilo** . • Pressione Control e clique em um estilo e, em seguida, clique em **Excluir**.
Duplique um estilo	Pressione Control e clique em um estilo e, em seguida, clique em **Duplicar**.
Criar um estilo secundário	Siga um dos procedimentos abaixo: • Selecione um estilo na pasta **Estilos** e clique no botão **Novo estilo secundário** . • Control e clique em um estilo e clique em **Novo estilo secundário**.

Para definir um conjunto de estilos

1 Clique em **Janela** ▸ **Inspetores** ▸ **Estilos de objeto**.

2 No inspetor **Estilos do objeto** Inspetores, clique no botão **Novo conjunto de estilo** para criar um conjunto de estilo vazio ao qual você pode adicionar estilos.

O conjunto de estilos aparece na pasta **Conjuntos de estilos** com um nome atribuído pelo aplicativo, por exemplo, "Conjunto de estilos 1".

3 Siga um dos procedimentos abaixo:

- Clique no botão **Adicionar ou remover estilo** ao lado do conjunto de estilos e selecione os tipos de estilo que deseja adicionar ao conjunto de estilos. Em seguida, defina as propriedades de cada estilo.
- Na pasta **Estilos**, arraste os estilos existentes para o novo conjunto de estilos.

Você também pode

Renomear um conjunto de estilo	Pressione Control e clique em um conjunto de estilos na pasta **Conjuntos de estilos**, clique em **Renomear**, digite um novo nome e pressione **Return**.
Excluir um conjunto de estilo	Siga um dos procedimentos abaixo: • Selecione um conjunto de estilos na pasta **Conjuntos de estilos** e clique no botão **Excluir conjunto de estilos**. • Pressione Control e clique em um conjunto de estilos e, em seguida, clique em **Excluir**.
Duplique um conjunto de estilo	Pressione Control e clique em um conjunto de estilos e, em seguida, clique em **Duplicar**.
Criar um conjunto de estilo secundário	Siga um dos procedimentos abaixo: • Selecione um conjunto de estilos na pasta **Conjuntos de estilos** e clique no botão **Novo conjunto de estilos secundário**. • pressionando Control em um conjunto de estilos e, em seguida, clique em **Novo conjunto de estilos secundário**.

Aplicar estilos e conjuntos de estilos

Quando você aplica um estilo ou um conjunto de estilos a um objeto, o objeto assume apenas os atributos definidos pelo estilo ou conjunto de estilos. Por exemplo, se você aplicar um estilo de contorno, o contorno do objeto será alterado enquanto seus outros atributos permanecem os mesmos.

Você pode aplicar estilos e conjuntos de estilos usando o inspetor **Estilos de objeto** e o inspetor **Propriedades**.

No inspetor **Propriedades**,os atributos definidos por um estilo aparecem com um indicador de fonte verde e com uma linha vertical no meio . (O indicador de fonte é o pequeno quadrado ao lado do nome do atributo.) Se não houver estilo aplicado, o indicador de fonte aparecerá em branco . Se houver uma substituição do estilo aplicado, a cor do indicador de origem será laranja com uma linha horizontal no meio .



Os estilos simplificam a tarefa de formatação de objetos economizando tempo e garantindo uma visualização consistente.

Para aplicar um estilo ou um conjunto de estilos a um objeto

1 Com a ferramenta **Seleção** , selecione um objeto.

2 Clique em **Janela** ▸ **Inspetores** ▸ **Estilos de objeto**.

3 No inspetor **Estilos de objeto**, selecione um estilo ou um conjunto de estilos e clique em **Aplicar à seleção**.

Para visualizar o estilo ou conjunto de estilos antes de aplicá-lo, aponte para ele no inspetor **Estilos de objeto**.

Você também pode aplicar um estilo clicando em um indicador de fonte ao lado de uma propriedade do objeto (contorno, preenchimento, caractere, parágrafo ou quadro) o inspetor **Propriedades** e escolhendo um estilo na lista de estilos.

Também é possível aplicar um estilo ou conjunto de estilos a um objeto selecionado usando quaisquer um dos seguintes métodos:

- No inspetor **Estilos de objeto**, clique duas vezes em um estilo ou conjunto de estilos.
- pressionando a tela Control no objeto, escolha **Estilos**, escolha **Aplicar estilo**, e, em seguida, escolha um estilo ou conjunto de estilos da lista.
- No inspetor **Estilos de objeto**, pressionando a tecla Control em um estilos ou conjunto de estilos, e escolha **Aplicar estilo** ou **Aplicar conjunto de estilos**.
- No inspetor **Estilos de objeto**, selecione um estilo ou um conjunto de estilos e arraste-o para o objeto.

Edição dos estilos e conjuntos de estilos

É possível editar um estilo ou conjunto de estilos alterando seus atributos no inspetor **Estilos de objeto** ou alterando os atributos de um objeto vinculado ao estilo ou conjunto de estilos e aplicando essas alterações ao estilo ou conjunto de estilos.

Você também pode editar um estilo ou conjunto de estilos copiando atributos de um objeto para o estilo ou conjunto de estilos.

Você pode substituir os atributos de estilo. Quando você substitui um atributo, ele não está mais relacionado à definição de estilo, e as alterações no estilo não afetam o objeto até você remover a substituição.

Para editar um estilo

1 Clique em **Janela** ▸ **Inspetores** ▸ **Estilos de objeto**.

2 No inspetor **Estilos do objeto**, abra a pasta **Estilos** e selecione um estilo.

3 Na área propriedades de estilo do inspetor **Estilos de objeto**, modifique os atributos que desejar.

Para editar um conjunto de estilo

1 Clique em **Janela** ▸ **Inspetores** ▸ **Estilos de objeto**.

2 No inspetor **Estilos de objeto**, abra a pasta **Conjuntos de estilos** e selecione um conjunto de estilos.

3 Clique no botão **Adicionar ou remover estilo** ao lado do conjunto de estilos e clique no tipo de estilo que deseja adicionar ou remover do conjunto de estilos.

As marcas de seleção aparecem ao lado dos tipos de estilo incluídos no conjunto de estilos.

Na área de propriedades do estilo do inspetor **Estilos de objeto**, você pode editar os estilos que estão incluídos no conjunto de estilos.

Para editar um estilo ou um conjunto de estilos editando um objeto

1 Com a ferramenta **Seleção**, selecione um objeto que possua um estilo ou conjunto de estilos aplicado.

2 Clique em **Objeto** ▸ **Propriedades**.

3 No inspetor **Propriedades**, edite as propriedades do objeto.

4 Na janela do documento, pressionando Control no objeto, selecione **Estilos do objeto** no menu contextual e selecione **Aplicar a estilo**.

Os novos atributos do objeto substituem os atributos dos estilos ou conjuntos de estilos associados a este objeto.

Para editar um estilo ou conjunto de estilos copiando propriedades de um objeto

1 Clique em **Janela** ▸ **Inspetores** ▸ **Estilos de objeto**.

2 Arraste um objeto da janela do documento sobre o nome de um estilo ou conjunto de estilo na encaixe **Estilos do objeto**.

Você também pode copiar as propriedades de um objeto para um estilo ou conjunto de estilos pressionando Control no estilo ou conjunto de estilos definido no inspetor **Estilos de objeto**, escolhendo **Copiar propriedades de** e clicando em um objeto na janela do documento.

Para substituir um atributo de estilo

1 Com a ferramenta **Seleção**, selecione um objeto que possua um estilo aplicado.

2 Clique em **Objeto** ▸ **Propriedades**.

3 No inspetor **Propriedades**, edite um atributo do objeto definido por um estilo.

O indicador de origem próximo ao atributo muda de verde com uma linha vertical para laranja com uma linha horizontal, mostrando que o atributo do objeto não é mais definido pelo estilo.

Para remover uma substituição de estilo, faça o seguinte:

- Clique no indicador de origem laranja e selecione **Reverter**.
- Na janela do documento, Pressione Control e clique no objeto usando a ferramenta **Seleção**, selecione **Estilos do objeto** no menu contextual e selecione **Reverter estilo**.

Gerenciar e aplicar propriedades de objeto padrão

As propriedades do objeto padrão em CorelDRAW controlam a aparência dos objetos de texto e gráficos no documento ativo. Por exemplo, quando você instala o CorelDRAW pela primeira vez, cada novo objeto gráfico possui um contorno preto e nenhum preenchimento por padrão.

Usando o inspetor **Estilos de objetos** ou a caixa de diálogo **Alterar padrões de documento**, você pode modificar as propriedades padrão dos seguintes tipos de objeto:

- **Mídia artística** - pinceladas criadas com a ferramenta Mídia artística
- **Texto artístico** - uma única palavra ou linhas curtas de texto inseridas sem molduras de texto
- **Legenda** - linhas de legenda e texto
- **Dimensão** - linhas de dimensão e texto
- **Gráfico** - linhas, retângulos, elipses, polígonos, formas comuns e grades desenhadas com a ferramenta **Papel gráfico**
- **Pincelada com efeito de pintura** - pinceladas desenhadas com a ferramenta **Pincel com efeito de pintura**
- **Texto de parágrafo** - texto do bloco inserido nas molduras de texto
- **QR Code** - objetos de código de barras que representam informações em duas dimensões



A caixa de diálogo **Alterar padrões do documento** é exibida sempre que você escolhe um controle que permite alterar as propriedades de preenchimento, contorno ou texto quando não há objetos selecionados na janela de desenho. Se você não deseja alterar nenhuma propriedade padrão do objeto, clique em **Cancelar**.

Quando você modifica os padrões, CorelDRAW automaticamente salva as alterações no documento atual. Se desejar usar as configurações personalizadas nos documentos subsequentes que você criar, você pode defini-las como o novo padrão do documento.

Você pode especificar quais estilos de objeto, conjuntos de estilo, estilos de cor ou propriedades padrão do objeto no desenho ativo são definidos como padrão no novo documento.

Você pode aplicar as propriedades padrão do objeto a objetos editados ou importados.

Para editar as propriedades do objeto padrão

1. Clique em **Janela** ▸ **Inspetores** ▸ **Estilos de objeto**.
2. No inspetor **Estilos de objeto**, abra a pasta **Propriedades do objeto padrão** e escolha um dos seguintes tipos de objeto:
   - **Mídia artística**
   - **Texto artístico**
   - **Legenda**
   - **Dimensão**
   - **Gráfico**
   - **Pincelada com efeito de pintura**
   - **Texto de parágrafo**
   - **QR Code**
3. Modifique os atributos desejados no inspetor **Estilos de objeto**.

   Qualquer alteração que fizer será aplicada a todos os novos objetos no documento ativo e é automaticamente salva no documento.

Você também pode

Desfazer alterações revertendo as propriedades padrão selecionadas para as configurações padrão de fábrica para novos documentos	Siga um dos procedimentos abaixo: • Clique no botão **Reverter para um novo padrão de documento** ao lado  do tipo de objeto.

Você também pode	• Pressione Control e clique no tipo de objeto e selecione **Reverter para um novo padrão de documento**.
Desfazer alterações nas propriedades padrão do objeto para todos os tipos de objeto, revertendo para as configurações padrão de fábrica para novos documentos	Siga um dos procedimentos abaixo: • Clique no botão **Reverter para um novo padrão de documento**  ao lado da pasta **Propriedades padrão do objeto**. • Pressione Control e clique na pasta **Propriedades padrão do objeto** e clique em **Reverter todas para o novo documento padrão**.
Defina as propriedades do objeto selecionadas como as configurações padrão para novos documentos	Siga um dos procedimentos abaixo: • Clique no botão **Definir como um novo padrão de documento**  ao lado do tipo de objeto. • Pressione Control e clique no tipo de objeto e clique em **Definir como um novo padrão de documento**.



Você também pode editar as propriedades padrão do objeto desmarcando todos os objetos na janela do documento, clicando em uma cor ou estilo de cor em uma paleta ou escolhendo um controle que permita que você altere as propriedades de preenchimento, contorno ou de texto e, a seguir, ativando as caixas de seleção respectivas na caixa de diálogo **Alterar padrão do documento**.

Você também pode modificar as propriedades padrão do objeto enquanto edita qualquer objeto na janela do documento. Pressione Control e clique em **Propriedades padrão do objeto** do inspetor **Estilos do objeto** e selecione **Atualizar propriedades padrão ao editar objetos.** Qualquer alteração que fizer a um objeto se tornará a configuração padrão para novos objetos.

Para definir as configurações de estilo atuais como os padrões do documento novo

1 Clique em **Janela** ▸ **Inspetores** ▸ **Estilos de objeto**.

2 No inspetor **Estilos de objetos**, clique no botão **Importar, exportar ou salvar padrões**  e depois em **Definir como padrões para o novo documento**.

3 Ative as caixas de seleção para as configurações que você gostaria de salvar como as configurações padrão para documentos novos.



Você também pode salvar as configurações como as configurações padrão para documentos novos usando a caixa de diálogo **Opções**. Para mais informações, consulte "Salvar e restaurar padrões" na página 971.

Para aplicar as propriedades padrão do objeto a um objeto editado ou importado

1 Com a ferramenta **Seleção**  , selecione um objeto.

2 Clique em **Janela** ▸ **Inspetores** ▸ **Estilos de objeto**.

3 No inspetor **Estilos de objeto**, abra a pasta **Propriedades padrão do objeto** e clique duas vezes no tipo de objeto relevante a partir da seguinte lista:

- **Mídia artística**
- **Texto artístico**
- **Legenda**
- **Dimensão**
- **Gráfico**
- **Pincelada com efeito de pintura**

- Texto de parágrafo
- QR Code

Exportação e importação de folhas de estilo

Você pode disponibilizar estilos e conjuntos estilos para que sejam usados em outros documentos através de sua exportação para um arquivo (.cdss) da CorelDRAW folha de estilo. Uma folha de estilo contém todos os estilos de objeto, conjuntos de estilo e propriedades padrão do objeto no documento ativo. Você também pode usar estilos e conjuntos de estilos a partir de documentos, importando a folha de estilo na qual foram salvos.

Para exportar uma folha de estilo

1. Clique em **Janela** ▸ **Inspetores** ▸ **Estilos de objeto**.
2. No inspetor **Estilos de objetos**, clique no botão **Importar, exportar ou salvar padrões** e depois em **Exportar folha de estilos**.
3. Na caixa de diálogo **Exportar folha de estilo**, escolha a pasta onde deseja salvar a folha de estilo.
4. Digite um nome de arquivo na caixa **Nome do arquivo**.
5. Clique em **Exportar**.
6. Ative as caixas de seleção para as configurações que você gostaria de exportar do documento.

Para importar uma folha de estilo

1. Clique em **Janela** ▸ **Inspetores** ▸ **Estilos de objeto**.
2. No inspetor **Estilos de objetos**, clique no botão **Importar, exportar ou salvar padrões** e depois em **Exportar folha de estilos**.
3. Na caixa de diálogo **Importar folha de estilo**, selecione a pasta onde gostaria que a folha de estilo fosse armazenada.
4. Selecione o nome do arquivo e clique em **Importar**.
5. Ative as caixas de seleção para as configurações que você gostaria de importar do documento.

Você também pode importar estilos e conjuntos de estilos a partir de um arquivo CorelDRAW existente selecionando o arquivo na caixa de diálogo **Importar folha de estilo** e clicando no botão **Importar**.

Localizar objetos que usam um estilo ou conjunto de estilos específico

CorelDRAW permite encontrar objetos com um estilo ou conjunto de estilos específico no desenho ativo. Por exemplo, você pode encontrar todos os objetos de texto que usam um estilo de cabeçalho específico.

Para localizar objetos que usam um estilo ou conjunto de estilos específico

1. Clique em **Janela** ▸ **Inspetores** ▸ **Estilos de objeto**.
2. No inspetor **Estilos do objeto**, abra a pasta de estilos ou conjuntos de estilos que contenha um estilo ou conjunto de estilo específico.
3. Pressione Control e clique no estilo ou conjunto de estilos e selecione **Selecionar objetos usando estilo**.

Quebrar vínculo entre os objetos e estilos ou conjuntos de estilo

Você pode quebrar o link entre um objeto e o estilo ou conjunto de estilo neste aplicado. Quando você quebra o link, o objeto mantém sua aparência atual. As alterações subsequentes ao estilo ou conjunto de estilo não afetam os atributos do objeto.

Para quebra o vínculo entre um objeto e um estilo ou conjunto de estilo

- Na janela do documento, pressione Control e clique em um objeto usando a ferramenta **Seleção** , selecione **Estilos do objeto** no menu contextual e clique em **Quebrar vínculo com estilo**.



Se o comando **Quebrar vínculo para estilo** não estiver disponível, nenhum estilo ou conjunto de estilos foi aplicado ao seu objeto.



Também é possível quebrar o vínculo entre um objeto e um estilo ao clicar no indicador de origem ao lado da propriedade de estilo (contorno, preenchimento, parágrafo, caractere ou moldura) no inspetor **Propriedades** e selecionar **Sem estilo**.



Estilos de cor

Um estilo de cores é uma cor que você salva e aplica aos objetos em um documento. A qualquer momento que você atualizar um estilo de cores, você também atualizará todos os objetos que usam esse estilo de cores. Os estilos de cores permitem aplicar cores personalizadas com facilidade e consistência.

Esta seção contém os seguintes tópicos:

- "Criar e aplicar estilos de cor" (página 725)
- "Editar estilo de cor" (página 728)
- "Visualizar estilos de cores" (página 732)
- "Exportar e importar estilos de cores" (página 733)
- "Quebre o vínculo entre um estilo de cor e um objeto" (página 733)

Criar e aplicar estilos de cor

Você pode criar um estilo de cores desde o princípio ou a partir das cores de um objeto existente. Quando você cria um estilo de cores, o novo estilo de cores é salvo no documento ativo e na paleta Estilos de cores.

Após criar um estilo de cor, você pode aplicá-lo a objetos no documento. CorelDRAW permite que você acesse estilos de cores disponíveis por meio de vários controles: a janela do inspetor **Estilos de cores**, a janela do inspetor **Estilos de objetos**, a janela do inspetor **Propriedades** , a paleta de Estilos de cores e a paleta de documentos. (Um estilo de cores é adicionado automaticamente a paleta de documentos quando o aplica a um objeto.)

Os estilos de cores podem ser combinados em grupos chamados harmonizações. Uma harmonização lhe permite vincular estilos de cores nas relações baseadas em matiz e modificá-las como definido. Ao editar os estilos de cores em uma harmonização, você pode rapidamente criar uma variedade de esquemas de cores deslocando as cores juntas ou pode alterar a composição das cores da sua arte-final em uma etapa.

O CorelDRAW permite criar um tipo especial de harmonização de cores chamado gradiente. Um gradiente consiste em um estilo de cores principal e um número de tons daquele estilo de cor. Para a maioria dos modelos e paletas de cor disponíveis, os estilos de cores derivados compartilham o mesmo matiz que o estilo de cor principal, mas têm níveis diferentes de saturação e brilho. Com as paletas PANTONE MATCHING SYSTEM e Cores exatas personalizadas, o estilo de cores principal e os estilos de cores derivadas são vinculados uns aos outros, mas têm níveis de tingimento diferentes.

Você pode criar uma harmonização desde o princípio ou a partir das cores de um objeto existente.

O CorelDRAW também permite selecionar todos os estilos de cores que não são usados no documento ou mesclar estilos de cores indesejados em outros. Isso permite também converter estilos de cores para diferentes modos de cor ou para cores exatas para preparar o documento para produção impressa.

Para criar um estilo ou harmonização de cores de um objeto selecionado

1 Selecione um objeto usando a ferramenta **Selecionar** .

2 Clique em **Janela** ▸ **Inspetores** ▸ **Estilos de cores**.

3 Na inspetor **Estilos de cores**, clique no botão **Novo estilo de cores** e escolha **Novo de selecionado.**

4 Na caixa de diálogo **Criar estilos de cores**, ative uma das seguintes opções na área **Criar estilos de cores**:
- **Preencher objetos** — criar um estilo de cores da cor do preenchimento do objeto
- **Preencher objetos** — criar um estilo de cores da cor do preenchimento do objeto
- **O preenchimento e o contorno** — cria estilos de cores do preenchimento e contorno de cores do objeto

5 Para agrupar os novos estilos de cores baseados nas matizes de saturação e valores similares, ativar a caixa de seleção **Grupo de estilos de cores em harmonizações** e especificar o número de harmonizações na caixa.

Para converter os estilos de cores para um modo diferente de cores, ative a caixa de seleção **Converter todos os estilos de cores para** e escolha o modo de cor da caixa de listagem.

Também é possível criar estilos de cores ou harmonizações de cores de um objeto selecionado usando quaisquer um dos seguintes métodos:

- Arrastar o objeto selecionado para a parte superior da área cinza na inspetor **Estilos de cores** para criar estilos de cores independentes ou arrastar o objeto selecionado para parte inferior da área cinza para criar estilos de cores agrupados em harmonizações. A seguir, especifique as configurações desejadas na caixa de diálogo **Criar estilos de cores**.
- Pressione Control e clique no objeto na janela de documentos e escolha **Estilos de cores** ▸ **Novo de Selecionado**. A seguir, especifique as configurações desejadas na caixa de diálogo **Criar estilos de cores**.

Para criar um estilo de cor

1 Clique em **Janela** ▸ **Inspetores** ▸ **Estilos de cores**.

2 Arrastar uma amostra de qualquer paleta aberta para a parte superior da área cinza na inspetor **Estilos de cores**.

Você pode criar um estilo de cores ao clicar no botão **Novo estilo de cores** , e escolher **Novo estilo de cores** e escolher uma cor no **Editor de cores**. O **Editor de cores** fornece uma variedade de opções para escolher a cor certa: Ferramenta **Conta-gotas**, exibição de cores, controles deslizantes e paletas.

Se deseja criar estilos de cores de todas as cores no seu documento, execute pelo menos um dos procedimentos a seguir:

- Na inspetor **Estilos de cores**, clique no botão **Novo estilo de cores** e escolha **Novo de documento.**
- Na janela do documento, pressione Control e clique em um objeto usando a ferramenta **Selecionar** e escolha **Estilos de cores** ▸ **Novo de documento**.

Para criar uma harmonização de cores

1 Clique em **Janela** ▸ **Inspetores** ▸ **Estilos de cores**.

2 Na inspetor **Estilos de cores**, clique no botão **Nova harmonização de cores** e escolha **Nova harmonização de cores.**

Um ícone da pasta para a harmonização de cores aparece na parte inferior da área cinza.

3 Arrastar qualquer amostra de cor ou amostra de estilo de cores para a pasta de harmonização.

É possível também duplicar uma harmonização selecionando sua pasta na inspetor **Estilos de cores** , clicando no botão **Nova harmonização de cores** e escolhendo **Duplicar harmonização**.

Você pode redimensionar a área **Harmonizações de cores** para que seja possível visualizar harmonizações de cores sem rolar a tela apontando a área selecionada e, quando o cursor mudar para uma seta bidirecional, arrastar a borda do quadro.

Para criar um gradiente

1 Clique em **Janela** ▸ **Inspetores** ▸ **Estilos de cores**.

2 Na janela do inspetor **Estilos de core**, selecionar um estilo como a cor principal para o gradiente.

3 Clique no botão **Nova harmonização de cores** e escolher **Novo gradiente**.

4 Na caixa de diálogo **Novo gradiente**, especificar o número de tons na caixa **Número de cores** .

5 Ajuste o controle deslizante **Similaridade de tom**.

Mova o controle deslizante para a esquerda para criar tons bem diferentes; mova o controle deslizante para a direita para criar tons bastante semelhantes.

6 Ative uma das opções a seguir:

- **Tons mais claros** — cria tons que são mais claros que a cor primária
- **Tons mais escuros** — cria tons que são mais escuros que a cor primária
- **Ambos** — cria um número igual de tons claros e escuros

Para aplicar um estilo de cor

1 Clique em **Janela** ▸ **Inspetores** ▸ **Estilos de cores**.

2 Selecione um objeto usando a ferramenta **Selecionar** .

3 Na inspetor **estilos de cores**, siga um dos procedimentos abaixo:

- Clique duas vezes em um estilo de cores para aplicar um preenchimento.
- Pressione Control e clique em um estilo de cores para aplicar um contorno.

Você também pode

Excluir um estilo de cor	Selecione um estilo de cor e clique no botão **Excluir** .
Mesclar estilos de cores selecionados com o último estilo de cores selecionado	Clique no botão **Mesclar** .
Amostra de estilos de cores	Selecione dois estilos de cores na janela inspetor **Estilos de cores** e clique no botão **Amostra de estilos de cores** . O estilo de cores de preenchimento torna-se o contorno do objeto e o estilo de cores do contorno torna-se o preenchimento do objeto.
Selecionar os estilos de cores que não são usados no documento	Clique no botão **Selecionar não usado** .

É possível também aplicar um estilo de cores para um objeto selecionado usando qualquer um dos seguintes métodos:

- Na paleta **Estilos de cor** ou na paleta **Documento**, clique em um estilo de cores para aplicar um preenchimento ou pressionando Control em um estilo de cores para aplicar um contorno. Para abrir uma paleta **Estilos de cor**, clique em **Janela** ▸ **Paletas de cores** ▸ **Paleta de estilos de cores**. Para abrir a paleta **Documento**, clique em **Janela** ▸ **Paletas de cores** ▸ **Paleta do documento**.
- Arraste um estilos de cor de uma paleta ou a inspetor **Estilos de cor** para o objeto.
- Na seção **Contorno** ou **Preenchimento** da inspetor **Propriedades**, clique no indicador de fonte ao lado do seletor de cores e escolha a partir de uma lista de estilos de cores criados anteriormente.
- Também é possível usar a inspetor **Estilos de Objeto** para aplicar um estilo de cor, se o estilo do objeto atribuído a um objeto contiver um atributo de cor, como um preenchimento ou contorno. Na área de propriedades do estilo da inspetor **Estilos de objeto**, clique no indicador de fonte ao lado do seletor de cores e escolha a partir de uma lista de estilos de cores salvos anteriormente.

Editar estilo de cor

É possível editar um estilo de cor individual ou um estilo de cor em uma harmonia.

Quando editar uma harmonização de cores, você pode editar todos os estilos de cores simultaneamente preservando a relação entre eles, ou pode modificar estilos de cores individuais dentro da harmonização.

Quando você altera o matiz de um estilo de cores principal em um gradiente, todos os tons derivados são atualizados com base no novo matiz e nos valores originais de saturação e brilho.

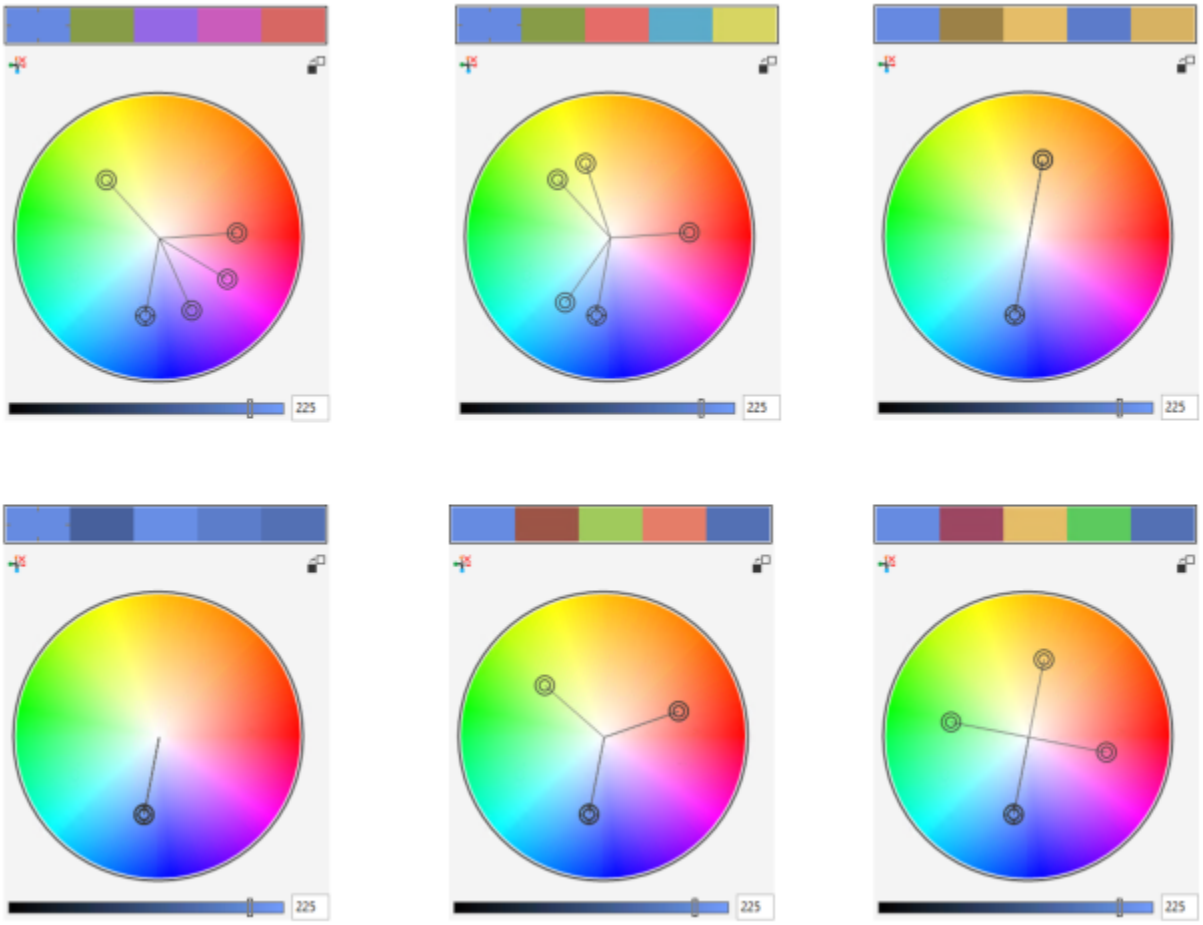
Regras de harmonização

É possível aplicar uma regra a uma harmonização de cores para dividir todas as cores de acordo com lógica pré-determinada e criar vários esquemas de cores (combinações). A cor selecionada na harmonia de cores é considerada a cor básica e é usada como referência para posicionar as cores remanescentes no círculo cromático.

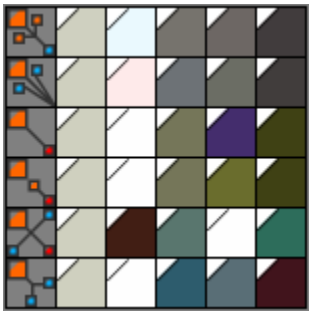
Também é possível usar uma regra de harmonização para criar uma harmonia de cores desde o desativado. A harmonia de cores resultante contém cinco cores que são criadas aleatoriamente com base na regra escolhida e sua cor básica é a cor selecionada na lista amostra de harmonização.

Estão disponíveis as seguintes regras de harmonização.

- **Análoga** — inclui cores que estão próximas umas das outras no círculo cromático, criando esquemas de cores claros e suaves
- **Análoga - Acentuada** — semelhante à regra Análoga, mas uma cor complementar (contrastante) além das cores adjacentes
- **Complementar** (também conhecida como "contraste") — equilibra a cor básica com a cor oposta no círculo cromático. Cores quentes e frias são criadas para esquemas de cores vibrantes e enérgicos.
- **Monocromática** — inclui variações de uma única cor, criando esquemas de cores suaves
- **Tétrade** — com base em um par de cores e seus complementos no círculo cromático. Esta regra normalmente cria harmonias de cor escura e requer planejamento cuidadoso ao ser usada.
- **Tríade** — equilibra a cor básica com cores que estão situadas no oposto do círculo cromático, formando um triângulo. Esta regra de harmonização normalmente cria esquemas de cores de contraste suave.



Exemplos de harmonias de cores criadas do zero usando as seguintes regras de harmonização:
(Superior) Análogo - Acentuado, Análogo, Complementar; (inferior) Monocromático, Tríade, Tétrade



Os ícones nas pastas de harmonização mostram que as harmonias de cores são baseadas em diferentes regras de harmonização. De cima para baixo: Análoga - Acentuada, Análoga, Complementar, Monocromática, Tétrade e Tríade.

Editar harmonizações de cores

É possível editar harmonias de cores de várias maneiras: removendo uma regra de harmonização aplicada anteriormente, substituindo a cor básica pela cor oposta no círculo cromático, movendo cores para braços diferentes no círculo cromático e arrastando a harmonia de cores no círculo cromático.

Você pode selecionar cores de diversas harmonias de cores e editá-las simultaneamente. Este recurso permite editar diversas harmonias de cores baseadas na regra ao mesmo tempo sem remover as regras.

Além disso, é possível converter um estilo de cores para o modo de cor de escala de cinza na inspetor **Estilo de cores**.

Para editar um estilo de cor

1 Clique em **Janela** ▸ **Inspetores** ▸ **Estilos de cores**.

2 Na inspetor **Estilo de cores**, selecione um estilo de cor individual ou um estilo de cor em uma harmonia.

3 No **Editor de cores** ou **Editor de harmonização**, edite o estilo de cores ao usar qualquer um dos controles disponíveis: Ferramenta **Conta-gotas**, exibição de cores, controles deslizantes e paletas.

Você também pode

Renomear um estilo de cor	Selecione o estilo de cor na inspetor **Estilos de cores** e digite um novo nome na caixa de nome da parte superior da inspetor.
Converter um estilo de cores em um modo de cor diferente	Clique no botão **Converter**  e escolha um modo cor do menu desdobrável.
Converter um estilo de cores em uma cor exata	Clique no botão **Converter**  , e escolha **Converter para exato**.

Para editar uma harmonização de cores

1 Clique em **Janela** ▸ **Inspetores** ▸ **Estilos de cores**.

2 Na inspetor **Estilos de cores**, clique em uma pasta de harmonização.

3 Execute um dos procedimentos a seguir:

- No **Editor de harmonização**, clique em um anel seletor e arraste-o para editar os estilos de cores na harmonização. Para restringir o movimento do anel seletor, pressione enquanto arrasta o anel seletor para preservar a saturação original ou pressione **Shift** para preservar a tonalidade inicial.
- No **Editor de cores**, escolher uma cor usando qualquer um dos controles disponíveis: Ferramenta Conta-gotas, exibição de cores, controles deslizantes e paletas.

4 No **Editor de harmonização**, mova o controle deslizante de **Brilho** para alterar o tingimento da cor.

Se deseja especificar o tingimento exato, digite um valor na caixa **Brilho**.



Para editar um estilo de cores individual na harmonização, selecionar o estilo clicando na sua amostra na pasta de harmonização ou clicando no seu anel seletor ou amostra respectivo no **Editor de harmonização**.

Você pode redimensionar a área **Harmonizações de cores** para que seja possível visualizar harmonizações de cores sem rolar a tela apontando a área selecionada e, quando o cursor mudar para uma seta bidirecional, arrastar a borda do quadro.

É possível reorganizar as harmonizações de cores arrastando uma amostra de cor.

Para aplicar uma regra à uma harmonização de cores

1 Clique em **Janela** ▸ **Inspetores** ▸ **Estilos de cores**.

2 Na inspetor **Estilos de cores**, clique em uma pasta de harmonização.

3 Escolha uma regra na caixa de listagem **Regra de harmonização**.

Você também pode

Criar uma harmonia de cores com base na regra desde o princípio	Certifique-se de que nenhum estilo de cor esteja selecionado e escolha uma regra na caixa de listagem **Regra de harmonização**.

Você também pode

Distribuir as cores igualmente ao alterar uma regra de harmonização	Certifique-se de que o botão **Distribuir cores** esteja ativado e escolha uma regra de harmonização na caixa de listagem **Regra de harmonização**. As cores serão distribuídas igualmente ao longo dos braços do círculo cromático, o que pode resultar em mudanças radicais de cores. Quando o botão **Distribuir cores** estiver desativado, relacionamentos de cores entre a harmonia de cores são mantidos.

É possível escolher **Padronizado** na caixa de listagem **Regra de harmonização** para remover uma regra aplicada anteriormente ou iniciar uma nova pasta de harmonização.

Para editar uma harmonização de cores

1 Clique em **Janela** ▸ **Inspetores** ▸ **Estilos de cores**.

2 Na inspetor **Estilos de cores**, clique em um estilo de cores em uma harmonia de cores.

3 No editor Harmonização, executa uma das tarefas a seguir.

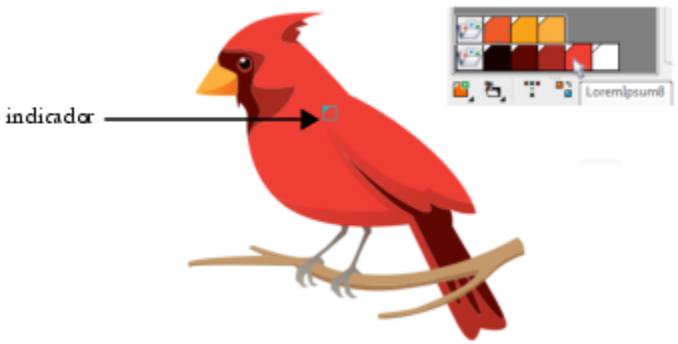
Para	Faça o seguinte
Para remover uma regra de uma harmonização de cores	Clique no botão **Remover regra de harmonização**.
Alterar para a cor oposta no círculo cromático	Clique no botão **Alternar para cor oposta**.
Mover uma cor para outro braço	Pressione **Option**, arraste um arco seletor para outro braço. Este recurso está disponível para harmonias de cores que são baseadas na regra de harmonização Complementar, Tétrade ou Tríade, bem como harmonias de cores personalizadas.
Editar diversas harmonias de cores simultaneamente	Clique nos estilos de cores que deseja ao pressionar **Shift**, e arraste um arco seletor no editor Harmonização.
Converter um estilo de cores para o modo de cor escala de cinza	Clique no botão **Converter** e em **Converter para escala de cinza**.

É possível também converter um estilo de cores ou uma harmonia de cores para um modo de cor de escala de cinza na inspetor **Criar estilos de cores** quando estiver criando um estilo de cores ou uma harmonia de cores a partir de um objeto selecionado. Para obter informações sobre como acessar a inspetor **Criar estilos de cores**, consulte "Para criar um estilo ou harmonização de cores de um objeto selecionado" na página 726.

Visualizar estilos de cores

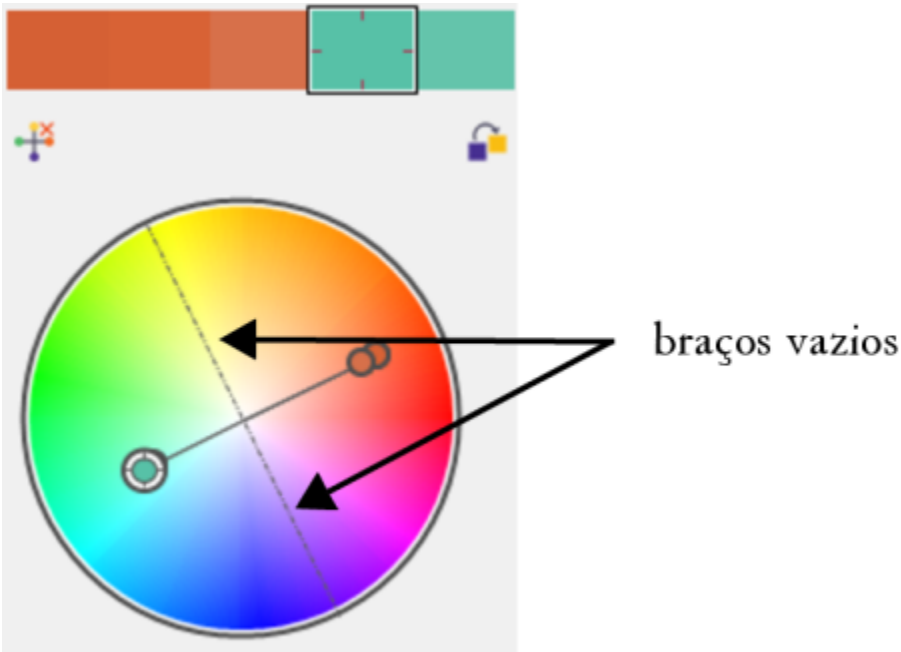
Várias opções de visualização estão disponíveis na inspetor **Estilos de cores** para ajudá-lo a trabalhar com estilos de cores com mais facilidade.

A visualização Dica mostra quais objetos estão associados a estilos de cores. Ao apontar para um estilo de cores na inspetor **Estilos de cores**, um indicador marca o objeto que usa o estilo de cores na janela de documento.



A visualização Dica ajuda a identificar objetos que usam estilos de cores específicos.

Além disso, você pode visualizar amostras maiores e braços vazios nas harmonias de cores do editor Harmonização.



Dois dos braços nesta harmonia de cores, com ase na regra de harmonização Tétrade, não contêm nenhuma cor, mas são exibidos para ajudar com tarefas de edição.

Para usar a visualização Dica

1 Clique em **Janela** ▸ **Inspetores** ▸ **Estilos de cores**.

2 Na inspetor **Estilo de cores**, clique no botão**Opções de exibição** e em **Exibir dica**.

3 Aponte para um estilo de cores que tenha sido aplicado a um objeto.

Um pequeno indicador aparece no centro do objeto que usa o estilo de cores.

Para mostrar amostras de cores maiores

1 Clique em **Janela** ▸ **Inspetores** ▸ **Estilos de cores**.

2 Na janela do inspetor **Estilos de cores**, clique no botão **Opções de exibição** e em **Usar amostras grandes**.

Para mostrar braços vazios em uma harmonia de cores

1 Clique em **Janela** ▸ **Inspetores** ▸ **Estilos de cores**.

2 Na janela do inspetor **Estilos de cores**, clique no botão **Opções de exibição** e clique em **Mostrar braços vazios**.

Exportar e importar estilos de cores

É possível reutilizar estilos de cores adicionando-os as paletas personalizadas, salvando-as como padrões de documentos novos ou exportando-os para uma folha de estilo. Também pode importar estilos de cores de outros documentos. Para obter mais informações, consulte "Criar e editar paletas de cores" na página 420, "Gerenciar e aplicar propriedades de objeto padrão" na página 721 e "Exportação e importação de folhas de estilo" na página 723.

Quebre o vínculo entre um estilo de cor e um objeto

Quando você quebra o vínculo entre um estilo de cor e um objeto, o objeto não deriva mais suas propriedades de cor do estilo de cor; você pode atualizar o estilo de cor sem modificar o objeto.

Para quebrar o vínculo entre um estilo de cor e um objeto

- pressionando Control em um objeto usando a ferramenta **Seleção** e escolha **Estilos de cor** ▸ **Quebrar vínculo para estilos de cores**.

Você também pode quebrar o vínculo para estilos de cores na inspetor **Propriedades**. Clique no indicador de fonte ao lado do seletor de cores nas seções **Contorno** ou **Preenchimento** da inspetor **Propriedades**, e escolha **Quebrar vínculo para estilos de cores**.

Páginas e layout

Páginas..... 737
Ferramentas de layout..... 759
Tabelas..... 769

Páginas

O CorelDRAW permite que você especifique o tamanho, a orientação, a unidade de escala e o plano do fundo da página de desenho. Você pode optar por exibir uma página ou várias páginas por vez. Você pode adicionar páginas a desenhos ou duplicar páginas existentes. O CorelDRAW oferece opções para alterar a largura e a altura das páginas. Você também pode reposicionar páginas na tela e reordenar as páginas de um documento. Para redimensionar ou mover uma página para um local diferente na exibição de várias páginas, você deve selecioná-la. Para excluir uma página, é necessário ativá-la. Você pode especificar nomes personalizados para páginas e pesquisar páginas no inspetor **Páginas**. Se uma página contiver um design que você gostaria de compartilhar com um cliente, você poderá exportá-la como um arquivo separado.

Esta seção contém os seguintes tópicos:

- "Layout de página" (página 737)
- "Fundo da página" (página 740)
- "Visualizações de página" (página 741)
- "Adicionar, duplicar e excluir páginas" (página 746)
- "Selecionar e ativar páginas" (página 748)
- "Redimensionar páginas" (página 750)
- "Páginas de posição e ordem" (página 753)
- "Renomear páginas" (página 754)
- "Localizar páginas" (página 754)
- "Exportar páginas" (página 755)
- "Inserir números de páginas" (página 755)

Layout de página

Você pode começar a trabalhar em um desenho especificando configurações para o tamanho, a orientação e o estilo de 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.

Tamanho da página

Há duas opções para especificar um tamanho de página: escolher um predefinido e criar seu próprio tamanho de página. Faça sua escolha entre vários tamanhos de página predefinidos, desde papel ofício e envelopes até pôsteres e páginas da Web. Se um tamanho de página

predefinido não atender às suas necessidades, você pode criar um tamanho de página personalizado, especificando as dimensões do desenho.

É possível salvar tamanhos de página personalizados como predefinições para uso posterior e excluir tamanhos de página personalizados predefinidos que não sejam mais necessários.

Orientação da página

A orientação da página pode ser paisagem ou retrato. Na orientação paisagem, a largura do desenho é maior que a altura; na orientação paisagem, a altura do desenho é maior que a largura. Qualquer página que você adicionar ao desenho assume a orientação atual; no entanto, você pode alterar a orientação de páginas individuais a qualquer momento.

Estilos de layout

Quando o estilo de layout padrão (Página inteira) é usado, cada página do documento é considerada uma página individual e é impressa em uma folha. É possível escolher estilos de layout para publicações de várias páginas, como folhetos e brochuras. Os estilos de layout de várias páginas — Livro, Folheto impresso, Cartão expositor, Duas dobras horizontais, Duas dobras verticais e Brochura de três dobras — dividem o tamanho da página em duas ou mais partes iguais. Cada parte é considerada como uma página separada. A vantagem de se trabalhar com partes separadas é a possibilidade de editar cada página na orientação vertical e em ordem sequencial na janela de desenho, independentemente do layout exigido para imprimir o documento. Quando você está pronto para imprimir, o aplicativo organiza automaticamente as páginas na ordem necessária para a impressão e encadernação.

Estilos de etiquetas

É possível escolher mais de 800 formatos de etiqueta predefinidos de diferentes fabricantes de etiquetas. Pode-se visualizar as dimensões das etiquetas e ver como ficarão na página impressa. Caso o CorelDRAW não forneça um estilo de etiqueta que atenda às suas exigências, você pode alterar um estilo existente ou criar e salvar o seu próprio estilo.

Definir o tamanho e a orientação da página

1. Clique em **Layout** ▸ **Tamanho da página**.
2. Ative a opção **Tamanho da página**.
3. Execute uma tarefa da tabela a seguir.

Para	Faça o seguinte
Escolha um tamanho de página predefinido	Escolha um tamanho de página na caixa de listagem **Tamanho**.
Ajustar o tamanho e a orientação da página de acordo com as configurações da impressora	Clique no botão **Obter tamanho de papel da impressora**.
Especificar um tamanho de página personalizado	Digite valores nas caixas **Largura** e **Altura**.
Definir a orientação da página	Clique no botão **Paisagem** ou **Retrato**.
Definir o tamanho e a orientação de uma página individual de um documento de várias páginas	Verifique se a página que você deseja alterar aparece na janela de desenho, selecione um tamanho de papel e a orientação da página e ative a caixa de seleção **Aplicar tamanho somente à página atual**.
Exibir a borda da página	Ative a caixa de seleção **Mostrar borda da página**.
Adicionar uma moldura à página	Clique em **Adicionar moldura à página**.

Para	Faça o seguinte
Escolher uma resolução de renderização para o documento	Escolha uma resolução na caixa de listagem **Resolução de renderização**.
Definir um limite de sangramento	Ative a caixa de seleção **Mostrar área de sangramento** e digite um valor na caixa **Sangramento**.



Você pode mudar a orientação da página clicando em **Layout** ▸ **Alterar a orientação da página**.

Para alterar a orientação da página na exibição de várias páginas (**Exibir** ▸ **Visualização de várias páginas**) Control e clique no rótulo do nome da página e em **Alternar a orientação da página**.

Para adicionar ou excluir tamanhos de página personalizados predefinidos

1. Clique em **Layout** ▸ **Tamanho da página**.
2. Execute uma tarefa da tabela a seguir.

Para	Faça o seguinte
Adicionar um tamanho de página personalizado predefinido	Especifique um tamanho de página personalizado nas caixas **Largura** e **Altura**, clique no botão **Salvar**, e digitar um nome para a página personalizada na caixa **Salvar tipo de página personalizado como**. O tamanho da página personalizado predefinido aparece na caixa de listagem **Tamanho**.
Excluir um tamanho de página predefinido	Escolha um tamanho da página da caixa de listagem **Tamanho da página** e clique no botão **Excluir**.



Com a ferramenta **Selecionar** ativa e nenhum objeto selecionado, também é possível adicionar ou excluir tamanhos de página personalizados predefinidos clicando em **Editar esta lista** na parte inferior da caixa de listagem **Tamanho da página** na barra de propriedades.

Para escolher um estilo de layout

1. Clique em **Layout** ▸ **Layout da página**.
2. Escolha um estilo de layout na caixa de listagem **Layout**.

   Cada estilo de layout é acompanhado de uma curta descrição e uma ilustração.

Para usar um estilo de etiqueta

1. Clique em **Layout** ▸ **Tamanho da página**.
2. Ative a opção **Predefinições da etiqueta**.
3. Clique duas vezes em um nome de fabricante na lista e depois escolha um estilo de etiqueta.

Se deseja personalizar o estilo da etiqueta, clique em **Personalizar** e ajuste o tamanho, as margens, as colunas e o número de etiquetas que aparecerá em cada folha.

Se quiser salvar um estilo de etiqueta personalizado que tenha criado, clique no botão **Adicionar** +. Na caixa de diálogo **Salvar configurações**, digite um nome para o estilo novo da etiqueta na caixa **Salvar como**.



Caso um desenho contenha várias páginas, não será possível usar estilos de etiqueta.



Para obter os melhores resultados, escolha o tamanho de papel **Carta** e a orientação **Retrato** antes de aplicar um estilo de etiqueta.

Para salvar o layout da página atual como o padrão

1. Clique em **Layout** ▸ **Documento Preferências**.
2. Clique em **Salvar como Padrão**.
3. Ative as caixas de seleção **Tamanho da página** e **Layout**.

Fundo da página

É possível escolher a cor e o tipo de fundo de um desenho. Por exemplo, você pode usar uma cor sólida para obter um fundo uniforme. ou, se desejar um fundo mais elaborado ou dinâmico, usar um bitmap. Alguns exemplos de bitmaps incluem desenhos de textura, fotografias e clipart.

Por padrão, o bitmap escolhido como fundo será incorporado ao desenho. Esta opção é recomendável. No entanto, é também possível vincular o bitmap ao desenho para que, se a imagem de origem for editada mais tarde, o desenho reflita automaticamente a alteração. Se enviar um desenho com uma imagem vinculada para outra pessoa, você deve enviar também a imagem vinculada.

É possível tornar um bitmap de fundo imprimível e exportável, ou economizar recursos do computador exportando e imprimindo um desenho sem o bitmap de fundo.

Quando não precisar mais de um fundo, você poderá removê-lo.

Para usar uma cor sólida como fundo

1. Clique em **Layout** ▸ **Fundo da página**.
2. Ative a opção **Sólido**.
3. Abra o seletor Cor e clique em uma cor.



Ao exportar arquivos em um formato de bitmap, a cor de fundo é usada para suavização de serrilhado das bordas. Se os bitmaps tiverem formato irregular e forem colocados sobre um fundo que não seja branco, é recomendável selecionar uma cor de fundo de página compatível. Por exemplo, se estiver planejando colocar o bitmap exportado sobre um fundo azul, você pode desejar escolher uma cor azul semelhante para o fundo da página.

Para utilizar um bitmap como fundo

1. Clique em **Layout** ▸ **Fundo da página**.
2. Ative a opção **Bitmap**.
3. Clique em **Procurar**.
4. Localize a pasta na qual o arquivo está armazenado.

5 Clique duas vezes no nome do arquivo.

6 Ative uma das opções a seguir:

- **Vinculado** — vincula o bitmap ao desenho de forma que as alterações feitas no arquivo original sejam refletidas no fundo de bitmap
- **Incorporado** — incorpora o bitmap ao desenho, de forma que as mudanças feitas no arquivo de origem não sejam refletidas no fundo de bitmap

Para que o fundo seja impresso e exportado com o desenho, ative a caixa de seleção **Imprimir e exportar fundo**.

7 Ative uma das opções a seguir:

- **Tamanho padrão** — permite usar o tamanho atual do bitmap
- **Tamanho personalizado** — permite que você especifique as dimensões do bitmap digitando valores nas caixas **H** e **V**.

Para especificar valores de altura e largura não proporcionais, desative a caixa de seleção **Manter proporção**.



Se o bitmap for menor do que a página de desenho, ele será disposto lado a lado na página de desenho. Se ele for maior do que a página de desenho, ele será cortado para que se ajuste à página de desenho.

Um bitmap de fundo não é um objeto e não pode ser editado.

Para remover um fundo

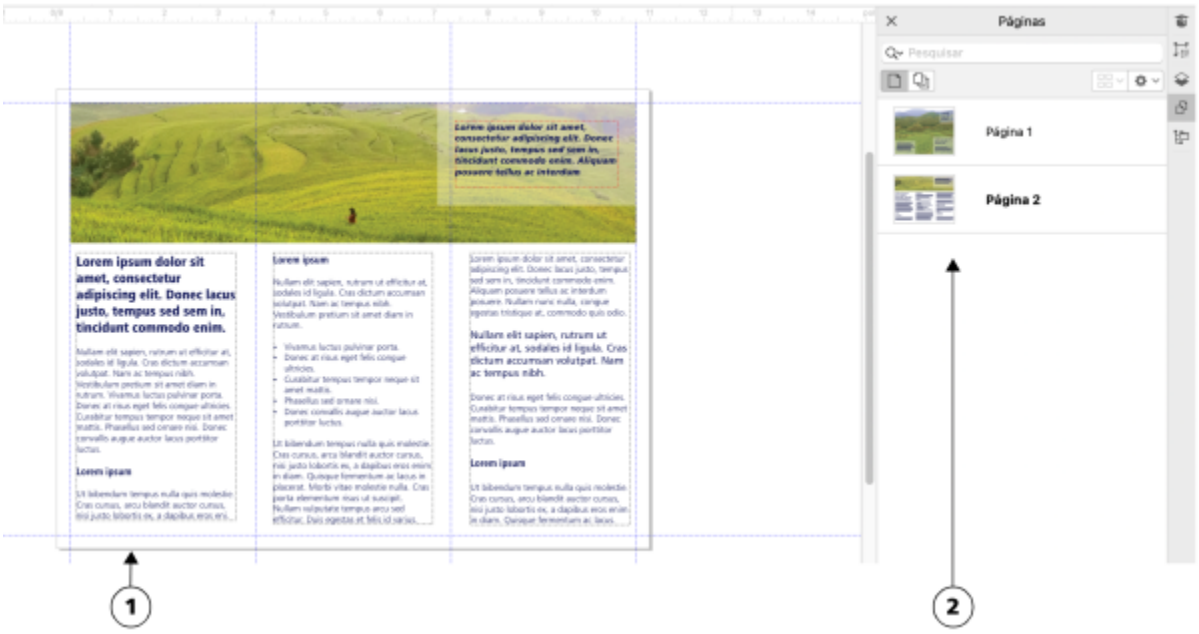
1 Clique em **Layout** ▸ **Fundo da página**.

2 Ative o botão **Sem fundo**.

Visualizações de página

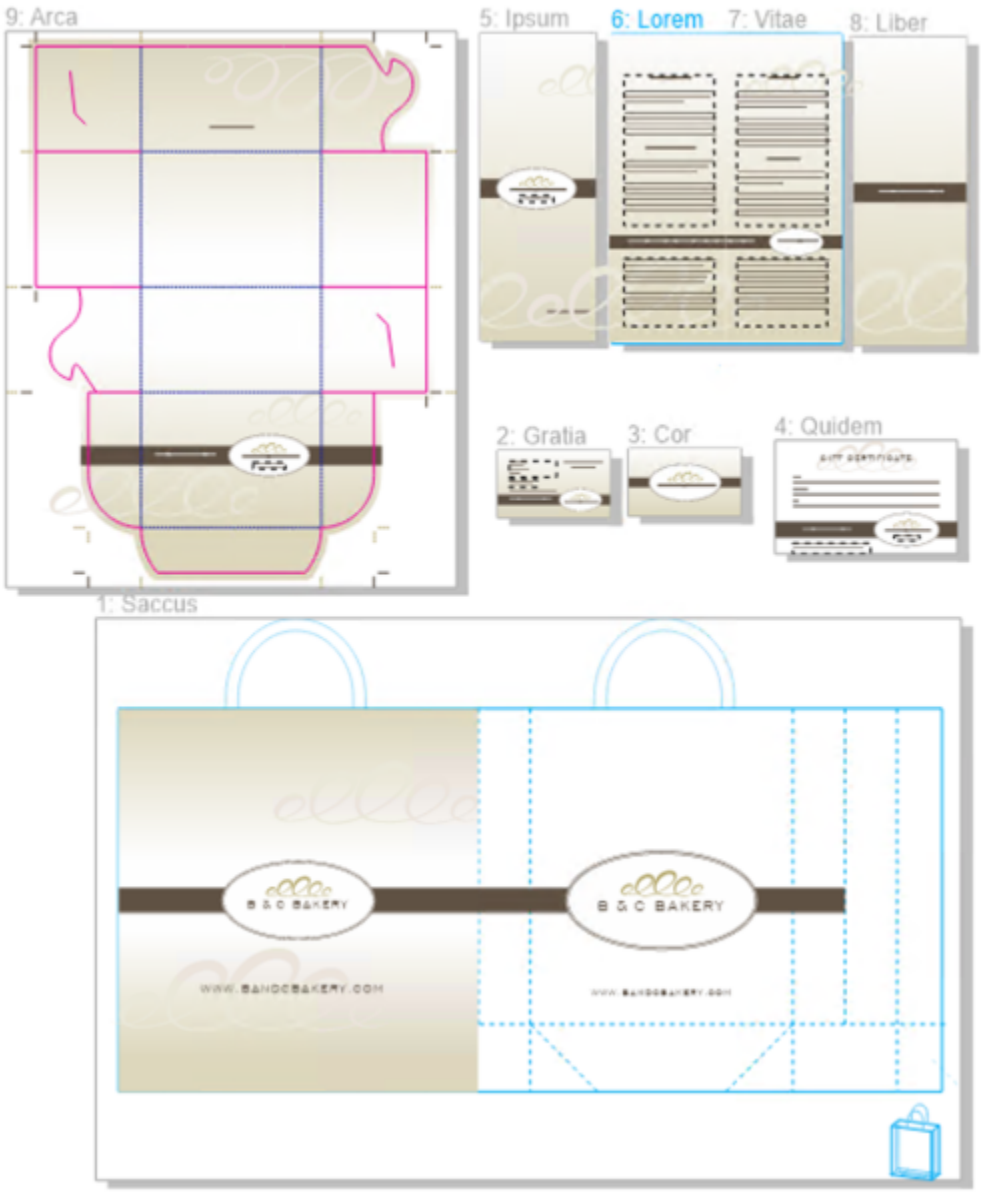
O CorelDRAW oferece diferentes modos de visualização de páginas em documentos. Você pode exibir uma página ou várias páginas por vez. Você pode escolher um modo de exibição de página ao criar um novo documento. Para obter mais informações, consulte "Para iniciar um desenho" na página 67. Também é possível definir o modo de exibição de página padrão para novos documentos. Você pode alternar entre os modos de exibição de página a qualquer momento.

Por padrão, os documentos são exibidos em visualização de página única.



Na exibição de página única, apenas uma página é exibida por vez; para navegar entre as páginas, clique na guia de página correta (1) no navegador de documentos (2) no inspetor Páginas.

Na visualização de várias páginas, você visualiza todas as páginas do documento de uma só vez sem precisar clicar constantemente para frente e para trás entre as guias. O CorelDRAW fornece opções para exibir páginas em ordem de documento ou modo de formato livre. Ao projetar e revisar provas de materiais impressos, como folhetos, livros e revistas, em que as páginas têm uma sequência fixa, você pode optar por organizar as páginas em uma coluna, linha ou grade. O modo personalizado, que permite um layout de formato livre e não sequencial, é ótimo para trabalhar com documentos nos quais os diferentes ativos de um projeto são colocados em páginas separadas.



Os ativos de marca e de marketing para uma empresa de panificação foram organizados em páginas diferentes em um documento: (página 1) sacola; (página 2 e 3) cartão de visita; (página 4) certificado de presente; (página 5, 6-7 e 8) menu; (9) embalagem

Em todos os modos, você pode criar designs, bem como adicionar, excluir, duplicar e redimensionar páginas interativamente na janela de desenho. A única diferença entre os modos é que, no modo personalizado, você pode reorganizar as páginas e movê-las para qualquer lugar na tela, enquanto no layout de grade, coluna ou linha, as páginas têm posições fixas e não podem ser movidas na janela de desenho.



Crie páginas de qualquer tamanho e mova-as livremente na janela de desenho (superior) ou mostre as páginas sequencialmente (inferior).

No layout de grade, coluna ou linha, você reorganiza as páginas usando o inspetor **Páginas** ou o navegador de documentos. Para obter mais informações, consulte "Para reordenar páginas" na página 753.

Na visualização de várias páginas, você pode aplicar zoom e panorâmica para alterar o nível de ampliação ou mover para uma página diferente, respectivamente. Para obter mais informações sobre como aplicar zoom e panorâmica, consulte "Zoom, enquadrar e rolar" na página 72.

Tanto na exibição de página única quanto de várias páginas, você pode usar o inspetor **Páginas** para adicionar, excluir, renomear, reordenar e navegar rapidamente pelas páginas. O CorelDRAW permite alterar o tamanho dos itens no inspetor **Páginas**, bem como exibi-los como miniaturas ou em uma lista.

Quando você está criando livros, revistas ou outros documentos frente e verso, também pode exibir páginas de documentos em páginas espelhadas (também conhecidas como páginas opostas).

Para alternar entre os modos de visualização de página

- Clique em **Exibir** ▸ **Visualização de várias páginas**.
  Uma marca de seleção ao lado do comando **Visualização de várias páginas** indica que o alinhamento está ativado.

Você também pode alternar entre os modos de visualização da página clicando nos botões **Visualização de uma página** ou **Visualização de várias páginas** no inspetor **Páginas** (**Janela** ▸ **Inspetores** ▸ **Páginas**).

Para definir o modo de visualização de página padrão para novos documentos

1. Clique em **Layout** ▸ **Preferências de documento**.
2. Na caixa de diálogo **Preferências**, clique em **Geral**.
3. Clique no modo de **Visualização de página** desejado, clique em **Salvar como padrão** e clique em **OK**.

Para organizar páginas na visualização de várias páginas

- No inspetor **Páginas** (**Janelas** ▸ **Inspetores** ▸ **Páginas**), clique no botão **Configurações de visualização de várias páginas** e execute uma tarefa na tabela a seguir.

Para	Faça o seguinte
Mostrar as páginas na ordem dos documentos	Escolha uma das seguintes opções de **Layout**: • **Grade** – para organizar as páginas em uma grade • **Vertical** – para organizar as páginas em uma única coluna • **Horizontal** – para organizar as páginas em uma linha **Dicas**: • Para especificar o número de colunas no layout de **Grade**, digite um número na caixa **Colunas**. • Para especificar o espaçamento entre páginas, digite um valor na caixa **Espaçamento**. • Para reordenar as páginas no layout de **Grade**, **Vertical** e **Horizontal** layout, no inspetor **Páginas**, arraste uma página para um novo local na lista de páginas. Para obter mais informações sobre a ordenação de páginas, consulte "Para reordenar páginas" na página 753.
Mostrar páginas no modo de formato livre	Clique em **Personalizar**.

Para ajustar todas as páginas na exibição, clique na ferramenta **Zoom** na caixa de ferramentas e clique no botão **Aplicar zoom em todas as páginas** na barra de propriedades.

Para aplicar zoom às páginas selecionadas, clique na ferramenta **Selecionar** na caixa de ferramentas, mantenha a tecla **Shift** pressionada, clique no rótulo do nome da página que deseja selecionar e clique nas outras páginas que deseja adicionar à seleção. Na barra de ferramentas, clique na caixa de listagem **Zoom** e clique em **Zoom para a seleção**.

Para ativar e aplicar zoom a uma página, clique duas vezes na miniatura no inspetor **Páginas** (**Janela** ▸ **Inspetores** ▸ **Páginas**).

Para modificar a exibição de itens no inspetor Páginas

- No inspetor **Páginas** (**Janela** ▸ **Inspetores** ▸ **Páginas**), execute uma tarefa da seguinte tabela.

Para	Faça o seguinte
Alternar a visualização em miniatura entre a visualização em lista e a visualização em grade	Clique no botão de lista ou grade de **Visualização de miniaturas**.
Alterar o tamanho de itens	Arraste o controle deslizante de **Redimensionar lista** até que os itens tenham o tamanho desejado.

Para exibir páginas opostas

1. Clique em **Layout** ▸ **Layout da página**.
2. Ative a caixa de seleção **Páginas lado a lado**.
3. Escolha uma das seguintes configurações na caixa de listagem **Iniciar em**:
   - **Lado esquerdo** — inicia o documento em uma página à esquerda.
   - **Lado direito** — inicia o documento em uma página à direita.



Não é possível exibir páginas lado a lado se o documento utilizar um estilo de layout Cartão expositor ou Duas dobras verticais ou ele tiver várias orientações de página. A opção **Lado esquerdo** fica disponível somente nos estilos de layout Página inteira e Livro.

Na visualização de várias páginas, as páginas opostas são exibidas no layout **Vertical** por padrão, e o lado da página inicial é refletido na disposição da página.

Ao ativar a caixa de seleção **Páginas lado a lado**, o conteúdo das páginas lado a lado é mesclado em uma página. A estrutura de camadas para a página mesclada se baseia na página à esquerda. As camadas da página à direita são inseridas acima das camadas na página à esquerda. Essa regra também se aplica ao reordenar as páginas. Se a caixa de seleção **Páginas lado a lado** for desativada, as camadas e o conteúdo serão redistribuídos por páginas separadas. Os objetos que atravessam as duas páginas são atribuídos a uma página dependendo de onde o centro do objeto estiver.

Recomenda-se que você evite trocar entre páginas individuais e páginas lado a lado dentro do mesmo documento.

Adicionar, duplicar e excluir páginas

O CorelDRAW permite adicionar páginas a um desenho ou duplicar páginas existentes. Ao duplicar uma página, é possível optar por copiar somente a estrutura de camadas da página ou as camadas e todos os objetos que elas contêm. Para obter mais informações sobre camadas, consulte "Camadas" na página 381. Você também pode duplicar e exportar uma página para um novo documento.

Para adicionar uma página

1. No inspetor **Páginas** (**Janela** ▸ **Inspetores** ▸ **Páginas**), Control e clique no nome de uma página, e clique em **Inserir página**.
2. Na área **Páginas**, digite o número de páginas que deseja adicionar na caixa **Número de páginas**.
3. Para colocar a nova página antes ou depois da página atual, ative uma das seguintes opções:
   - **Antes**
   - **Após**

   Se desejar inserir uma página antes ou após uma página que não seja a atual, digite o número dela na caixa **Página existente**.

Você também pode

Especificar o tamanho da página	Escolha um tamanho de página na caixa de listagem **Tamanho**.

Você também pode

Especificar um tamanho de página personalizado	Digite valores nas caixas **Largura** e **Altura**.
Definir a orientação da página	Clique no botão **Paisagem** ou **Retrato**.



Para inserir rapidamente uma página antes ou depois de uma página, Control e clique no nome da página no inspetor **Páginas** e clique em **Inserir página depois** ou **Inserir página antes**.

Você também pode adicionar uma página clicando no botão **Nova página**  no inspetor **Páginas**. A página é adicionada após a última página do documento e se torna a página ativa.

Para inserir uma página antes ou depois de uma página na visualização de várias páginas (**Exibir** ▸ **Visualização de várias páginas**) Control e clique no rótulo da página e clique em **Inserir página depois** ou **Inserir página antes**.

Você também pode inserir uma página antes ou depois da página atual clicando no botão **Adicionar página**  no navegador do documento.

Também é possível adicionar uma página Control e clicando em uma guia de página no navegador do documento e, em seguida, clicando em **Inserir página após** ou **Inserir página antes**.

Você também pode adicionar uma página clicando em **Layout** ▸ **Inserir Página** e especificando as opções desejadas.

Para duplicar uma página

1. No inspetor **Páginas** (**Janela** ▸ **Inspetores** ▸ **Páginas**), Control e clique no nome de uma página, e clique em **Duplicar página**.
2. Na área **Inserir nova página** da caixa de diálogo **Duplicar página**, escolha uma das seguintes opções:
   - **Antes da página selecionada**
   - **Depois da página selecionada**
3. Na parte inferior da caixa de diálogo, escolha uma das seguintes opções:
   - **Copiar somente camada(s)** — permite duplicar a estrutura da camada sem copiar o conteúdo das camadas
   - **Copiar camada(s) e seu conteúdo** — permite duplicar as camadas e todo conteúdo



Também é possível duplicar uma página ativa clicando em **Layout** ▸ **Duplicar página** e especificando as opções desejadas na caixa de diálogo **Duplicar página**.

Também é possível duplicar uma página Control e clicando em uma guia de página no navegador do documento e, em seguida, clicando na caixa de diálogo **Duplicar página**.

Também é possível duplicar uma página na visualização de várias páginas (**Exibir** ▸ **Visualização de várias páginas**) Control e clicando no rótulo do nome da página e especificando as opções desejadas na caixa de diálogo **Duplicar página**.

Também é possível duplicar uma página clicando com o em Control e clicando no nome de uma página no inspetor **Objetos**, escolhendo **Duplicar página** e especificando as opções desejadas na caixa de diálogo **Duplicar página**.

Para duplicar e exportar uma página para um novo documento

1. No inspetor **Páginas** (**Janela** ▸ **Inspetores** ▸ **Páginas**), Control e clique no nome de uma página, e clique em **Duplicar página**.
2. Na área **Inserir nova página** da caixa de diálogo **Duplicar página**, escolha a opção **Para um novo documento**.
   Um novo documento é aberto com o mesmo nome da página duplicada.

Também é possível duplicar e adicionar a página ativa a um novo documento clicando em **Layout** ▸ **Duplicar página** e escolhendo a opção **Para um novo documento** na caixa de diálogo **Duplicar página**.

Também é possível duplicar e adicionar uma página a um novo documento Control e clicando em uma guia de página no navegador do documento e escolhendo a opção **Para um novo documento** na caixa de diálogo **Duplicar página**.

Também é possível duplicar e adicionar uma página a um novo documento na visualização de várias páginas (**Exibir** ▸ **Visualização de várias páginas**) Control e clicando no rótulo do nome da página e escolhendo a opção **Para um novo documento** na caixa de diálogo **Duplicar página**.

Também é possível duplicar e adicionar uma página a um novo documento Control e clicando em um nome de página no inspetor **Objetos**, escolhendo **Duplicar página** e escolhendo a opção **Para um novo documento** na caixa de diálogo **Duplicar página**.

Para excluir uma página

- No inspetor **Páginas** (**Janela** ▸ **Inspetores** ▸ **Páginas**), execute uma tarefa da seguinte tabela.

Para excluir	Faça o seguinte
Uma página	Control e clique no nome de uma página, e clique em **Excluir**.
Várias páginas não consecutivas	Mantenha pressionada a tecla Command, clique nas páginas que deseja excluir, Control e clique em qualquer uma das páginas selecionadas no inspetor, e clique em **Excluir**.
Várias páginas consecutivas	Clique na primeira página no intervalo de páginas que deseja excluir, mantenha pressionada a tecla **Shift**, clique na última página do intervalo, clique com o em Control e clique nas páginas selecionadas no inspetor, e clique em **Excluir**.

Também é possível excluir uma página na visualização de várias páginas (**Exibir** ▸ **Visualização de várias páginas**) Control e clicando no rótulo do nome da página, e clicando em **Excluir página**.

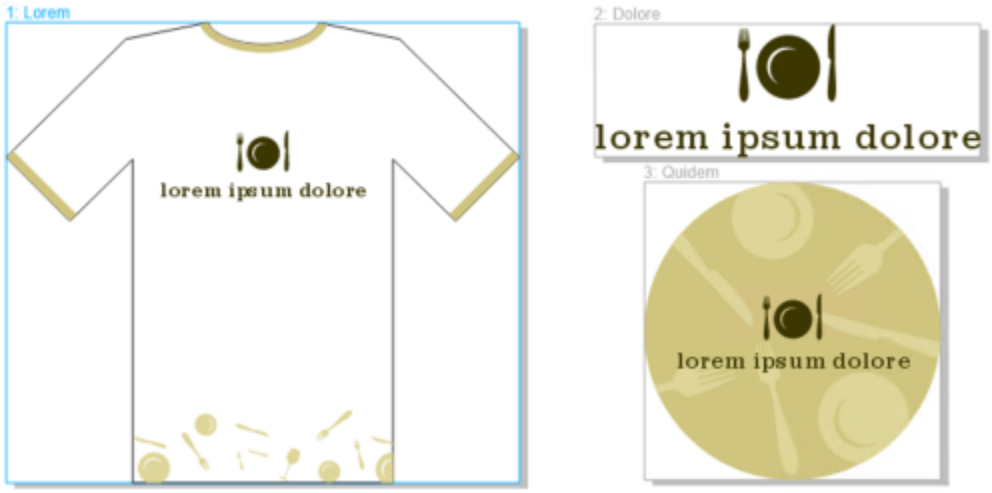
Também é possível excluir uma página selecionando-a e clicando no botão **Excluir** , no inspetor **Páginas**.

Você também pode excluir uma página ativa clicando em **Layout** ▸ **Excluir página** e digitando o número da página que deseja excluir. Para excluir um intervalo de páginas, ative a caixa de seleção **Até a página** e digite o número da última página a ser excluída na caixa **Até a página**.

Também é possível adicionar uma página clicando com o em Control e clicando em uma guia de página no navegador do documento e clicando em **Excluir página**.

Selecionar e ativar páginas

É possível selecionar várias páginas, mas apenas uma fica ativa. Você seleciona e ativa páginas na janela de desenho, inspetor **Páginas** e no navegador de documentos. Você pode redimensionar a página desde que selecione o rótulo do nome da página com a ferramenta **Selecionar**. No layout **Personalizar** da visualização de várias páginas, é possível reposicionar uma página na janela de desenho selecionando-se o rótulo do nome da página com a ferramenta **Selecionar**. Para obter mais informações sobre modos de visualização de várias páginas, consulte "Para organizar páginas na visualização de várias páginas" na página 745. Selecionar uma página do inspetor **Páginas** ou uma guia no navegador de documentos permite excluir, duplicar ou mover uma página para uma posição diferente na ordem do documento.



Um contorno de cor ao redor de uma página na exibição de várias páginas indica que a página está ativa. A cor do contorno depende do tema da sua IU.



As alças de controle ao redor de uma página na visualização de várias páginas indicam que a página está selecionada.

Para selecionar uma página

- Execute uma tarefa da tabela a seguir.

Para selecionar uma página em	Faça o seguinte
Visualização de uma página	Clique no nome da página no inspetor **Páginas** (**Janela** ▸ **Inspetores** ▸ **Páginas**).
Visualização de várias páginas	Clique na ferramenta **Selecionar** e clique no rótulo do nome da página na janela de desenho.

Você também pode selecionar uma página clicando em uma guia de página no navegador de documentos.

Para selecionar várias páginas na visualização de várias páginas, clique na ferramenta **Selecionar** na caixa de ferramentas, mantenha pressionada a tecla **Shift**, clique no rótulo do nome da página que deseja selecionar e clique nas outras páginas que deseja adicionar à seleção.

Também é possível selecionar várias páginas não consecutivas no inspetor **Páginas** (**Janela** ▸ **Inspetores** ▸ **Páginas**) pressionando a tecla **Command** e clicando nas páginas desejadas.

Também é possível selecionar várias páginas consecutivas no inspetor **Páginas** clicando na primeira página no intervalo de páginas que deseja selecionar, mantendo pressionada a tecla **Shift** e clicando na última página do intervalo.

Para tornar uma página ativa

- Siga um dos procedimentos abaixo:
  - Com qualquer ferramenta, clique em qualquer lugar de uma página.
  - Clique em uma página no inspetor **Objetos** (**Objeto** ▸ **Objetos**).
  - Clique no nome da página no inspetor **Páginas** (**Janela** ▸ **Inspetores** ▸ **Páginas**)).
  - Na visualização de uma única página, clique em uma guia de página.
  - Na visualização de várias páginas, selecione uma página.
  - Na exibição de várias páginas, clique duas vezes em uma miniatura de página no inspetor **Páginas** (**Janela** ▸ **Inspetores** ▸ **Páginas**).

Por padrão, as ferramentas **Zoom**, **Panorâmica** e **Conta-gotas** não ativam páginas.

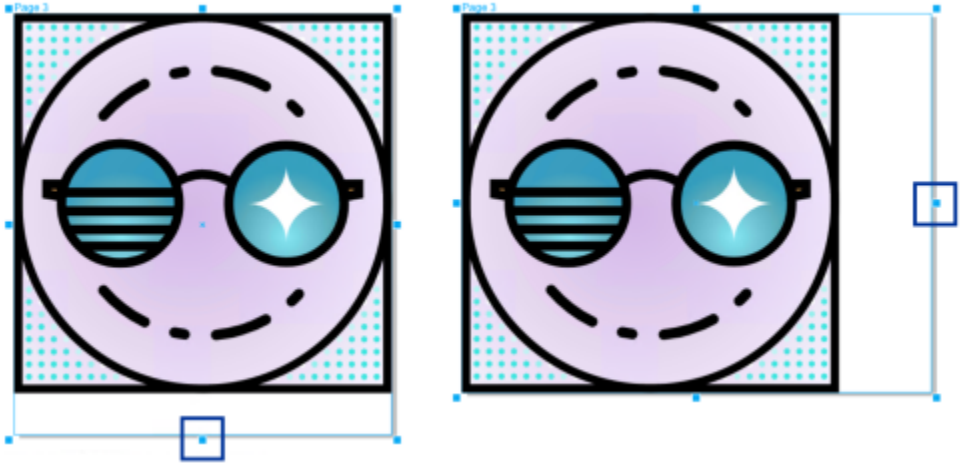
Todos os novos objetos criados na visualização de várias páginas, incluindo objetos que abrangem duas páginas ou objetos que se estendem além da borda da página, são adicionados à página ativa.

Quando uma página está ativa, seu nome é realçado e aparece em negrito no inspetor **Objetos**.

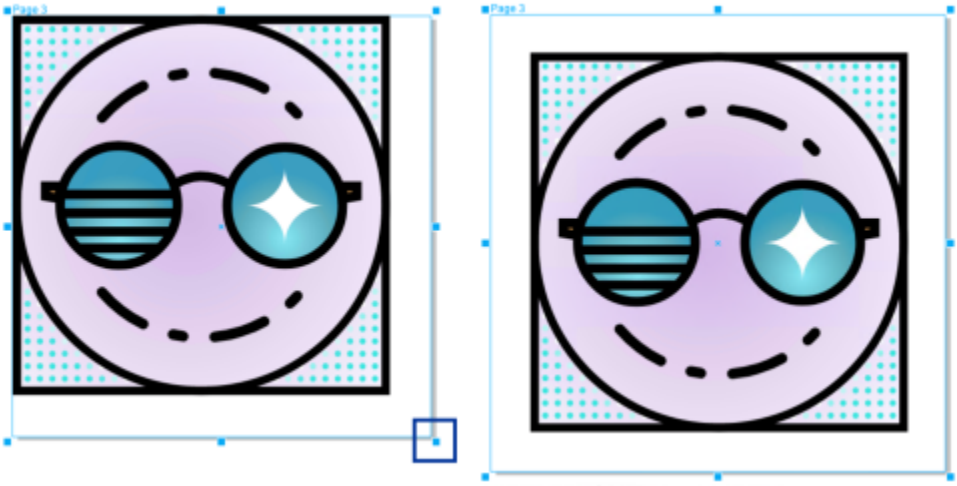
Se você alternar as páginas clicando em uma guia de página quando o modo de Foco estiver ativo, você sairá do modo de Foco. Você pode retornar ao objeto em Foco pressionando **Command** + **Z**. Para obter mais informações sobre o modo de Foco, consulte "Editar objetos no modo de Foco" na página 319.

Redimensionar páginas

O CorelDRAW oferece várias maneiras de alterar a largura e a altura de uma página. Ao trabalhar na visualização de uma página, você pode redimensionar uma página especificando novas dimensões ou escolhendo uma predefinição diferente. Ao trabalhar na visualização de várias páginas, você também pode redimensionar páginas interativamente na janela de desenho enquanto redimensiona os retângulos. Para redimensionar uma página ao longo de um único eixo, arraste a alça do meio. Para redimensionar uma página ao longo de dois eixos e manter as proporções da página, arraste uma alça de canto. A proporção de largura e altura é restrita por padrão.



Arrastar a alça do meio superior ou inferior permite dimensionar uma página verticalmente (à esquerda). Arrastar a alça do meio esquerda ou direita permite dimensionar uma página horizontalmente (à direita).



Arrastar a alça do canto permite dimensionar a página em ambas as direções mantendo as proporções da página (à esquerda). Mantenha pressionada a tecla Shift enquanto arrasta a alça para dimensionar a página uniformemente a partir do centro (à direita).

O tamanho máximo de página é de 1.800 por 1.800 polegadas. Na visualização de várias páginas, as dimensões de todas as páginas combinadas não podem exceder o tamanho máximo da janela de visualização.

Você também pode redimensionar páginas para acomodar o conteúdo em camadas locais sem precisar alterar manualmente a largura e a altura da página usando o botão **Ajustar página automaticamente** na barra de propriedades. Como opção, você pode definir a distância entre as bordas da página e a arte final.



Para remover o excesso de preenchimento ao redor de um objeto em uma página (à esquerda), a página é redimensionada para os limites do objeto com uma margem de 1 polegada (ao meio) e sem margem (à direita).

Para especificar a largura e a altura de uma página

1 Selecione uma página.

Para redimensionar apenas a página ativa, clique no botão **Página atual** na barra de propriedades. Para redimensionar todas as páginas, clique no botão **Todas as páginas** na barra de propriedades.

2 Insira os valores nas caixas **Dimensões da página**, na barra de propriedades, e pressione **Return**.

O tamanho máximo de página é de 1.800 por 1.800 polegadas.

Você também pode especificar as dimensões da página com precisão selecionando uma página e escolhendo uma predefinição na caixa de lista **Predefinições** na barra de propriedades.

Para redimensionar uma página interativamente

1 Na exibição de várias páginas (**Exibir** ▸ **Visualização de várias páginas**), selecione uma página clicando no rótulo do nome da página na janela de desenho com a ferramenta **Escolher** .

Para redimensionar apenas a página ativa, clique no botão **Página atual** na barra de propriedades. Para redimensionar todas as páginas, clique no botão **Todas as páginas** na barra de propriedades.

2 Siga um dos procedimentos abaixo:

- Para redimensionar uma página ao longo do eixo vertical, arraste a alça do meio superior ou inferior.
- Para redimensionar uma página ao longo do eixo horizontal, arraste a alça do meio esquerda ou direita.
- Para redimensionar uma página ao longo dos eixos vertical e horizontal, mantendo as proporções da página, arraste uma alça de canto.
- Para redimensionar uma página uniformemente a partir do centro, mantenha pressionada a tecla **Shift** enquanto arrasta uma alça.

Por padrão, as páginas opostas são redimensionadas uniformemente a partir do centro.

Você também pode redimensionar várias páginas selecionando as páginas e arrastando as alças de controle na janela de desenho.

Para ajustar automaticamente uma página

1 Selecione a página que deseja redimensionar.

2 Clique no botão **Ajustar página automaticamente** na barra de propriedades.

Para especificar a distância entre as bordas da página e a arte final, insira um valor na caixa **Margem**.

3 Clique em **Ajustar página automaticamente**.

O conteúdo nas camadas principais é ignorado.

O botão **Ajustar página automaticamente** fica desativado se não houver objetos nas camadas locais.

Páginas de posição e ordem

Você pode posicionar as páginas arrastando-as para um novo local na janela de desenho. Essa opção está disponível somente no layout **Personalizado** da visualização de várias páginas. Para obter mais informações sobre os modos de visualização de várias páginas, consulte "Para organizar páginas na visualização de várias páginas" na página 745. Mover páginas na janela de desenho não afeta a ordem das páginas no documento.

Você pode reordenar páginas em um documento, incluindo páginas lado a lado. Observe, no entanto, que mover apenas uma das páginas opostas em uma página espelhada pode alterar a estrutura do documento e afetar até mesmo a aparência das páginas que você não está tentando mover.

Para posicionar uma página

1 Na visualização de várias páginas (**Exibir** ▸ **Visualização de várias páginas**), clique no botão **Configurações de visualização de várias páginas** no inspetor Páginas (**Janela** ▸ **Inspetores** ▸ **Páginas**) e clique em **Personalizado**.

2 Clique na ferramenta **Selecionar** na caixa de ferramentas.

3 Na janela de desenho, clique no rótulo do nome da página que deseja mover e , quando o ponteiro mudar para um cursor de posição, arraste a página para uma nova posição.

A posição das páginas é mantida de uma sessão para a próxima.

Ao mover uma página na exibição de várias páginas, você pode encaixá-la em outra página da mesma forma que faz com que os objetos se encaixem nos elementos da página. Para ativar o alinhamento de páginas a elementos de página (bordas, pontos médios de borda e centro da página), clique em **Exibir** ▸ **Alinhar** ▸ **Página**.

Para reordenar páginas

- Siga um dos procedimentos abaixo:
  - No inspetor **Páginas** (**Janela** ▸ **Inspetores** ▸ **Páginas**), arraste uma página para um novo local na lista de páginas.
  - No navegador de documentos, arraste uma guia de página para um novo local.

Por padrão, os itens no inspetor **Páginas** são exibidos em uma lista. Se preferir trabalhar com miniaturas grandes, clique no botão de **Redimensionar lista** e arraste o controle deslizante para a direita até que as miniaturas tenham o tamanho desejado.

Para mover uma página lado a lado

1. No inspetor **Páginas** (**Janela** ▸ **Inspetores** ▸ **Páginas**), clique no botão **Preferências**, e, em seguida, clique em **Mostrar páginas espelhadas** para desativar o comando.
2. Arraste uma página lado a lado para um novo local na lista de páginas.

Você também pode mover uma página lado a lado arrastando sua guia de página para um novo local no navegador de documentos.

Para mover ambas as páginas lado a lado de uma só vez, você deve primeiro ativar o comando **Mostrar páginas espelhadas**.

Renomear páginas

Você pode especificar nomes personalizados para as páginas.

Para renomear uma página

- No inspetor **Páginas** (**Janela** ▸ **Inspetores** ▸ **Páginas**), clique duas vezes no nome da página e digite um novo nome.

Você também pode renomear uma página ativa clicando em **Layout** ▸ **Renomear Página** e digitando um nome na caixa **Nome da página**.

Você também pode renomear uma página ativa Control e clique na página no inspetor **Páginas**, clicando em **Renomear** e digitando um nome.

Também é possível renomear uma página na exibição de várias páginas (**Exibir** ▸ **Visualização de várias páginas**) Control e clique no rótulo do nome da página, clicando em **Renomear página** e digitando um nome.

Também é possível renomear uma página no inspetor **Objetos** (**Objeto** ▸ **Objetos**) clicando duas vezes no nome da página e digitando um novo nome.

Localizar páginas

Você pode pesquisar páginas por nome no inspetor **Páginas** ou, se souber o número de uma página, poderá pular rapidamente para ela.

Para localizar uma página

- No inspetor **Páginas** (**Janela** ▸ **Inspetores** ▸ **Páginas**), digite o nome de uma página na caixa **Pesquisar**.

Para ir para uma página

1. Clique em **Layout** ▸ **Ir para a página**.
2. Digite um número de página e clique em **OK**.

Exportar páginas

Se uma página contiver um design que você gostaria de compartilhar com um cliente, você poderá exportá-la rapidamente para formatos comumente usados, como PDF, JPEG, PNG, SVG, EPS, TIFF, GIF, BMP, CGM, PSD, WEBP, CDR, AI, DWG e DXF, usando o inspetor **Exportar**. Para obter mais informações sobre a exportação de páginas, consulte "Exportar objetos e páginas" na página 913.

Você também pode duplicar uma página e exportá-la para um novo documento. Para obter mais informações, consulte "Para duplicar e exportar uma página para um novo documento" na página 747.

Inserir números de páginas

Você pode inserir números de páginas na página atual, em todas as páginas, em todas as páginas ímpares ou em todas as páginas pares. Quando você insere números de páginas em várias páginas, uma nova camada principal é automaticamente criada, e o número de página é colocado nesta. A camada principal pode ser uma camada principal de todas as páginas, uma camada principal de página ímpar ou uma camada principal de página par. Para obter mais informações sobre as camadas principais, consulte "Criar camadas" na página 381.

Os números de páginas são automaticamente atualizados quando você adiciona ou exclui as páginas em seu documento.

Você também pode inserir um número de página dentro do texto ou do parágrafo artístico. Se o texto estiver localizado em uma camada local, o número de página é inserido somente na página atual. Se o texto estiver localizado em uma camada principal, o número de página se torna parte da camada principal e é exibido em todas as páginas em que a camada principal é visível. Para obter mais informações sobre texto de parágrafo e artístico, consulte "Adicionar e manipular texto" na página 609.

Se os números de página estiverem em uma camada principal, você pode ocultar o número de página em uma página específica.

Você pode alterar as configurações do número de página padrão antes ou depois de inserir os números de página em seu documento. Por exemplo, é possível iniciar a contagem de páginas em um número específico diferente de 1. Isso é especialmente útil se você desejar criar vários arquivos CorelDRAW que serão colocados juntos como uma publicação.

Você também pode especificar se deseja começar a numerar as páginas a partir da primeira ou em outra página. Por exemplo, se você escolher iniciar a numeração na página 3, a página 3 exibe o número 1. Se você inserir uma nova página entre a 1ª e a 2ª, esta se tornará a nova página 2, enquanto a página 2 anterior se torna a página 3 — a página em que é exibida a primeira página.

Você também pode escolher entre uma variedade de estilos de números de páginas usados com frequência.

Quando você salva em CorelDRAW X5 ou em uma versão mais recente, os números de página são mantidos como texto artístico editável. No entanto, se você adicionar ou excluir uma página, a contagem de páginas não será atualizada.

Manipular números de página como objetos

Os números de páginas são objetos de texto artísticos (a menos que você os insira no texto de parágrafo) que podem ser modificados e manipulados como qualquer outro objeto de texto artístico. Por exemplo, você pode redimensionar, dimensionar ou girar um número de página, alterar sua cor ou aplicar efeitos, tais como preenchimento de textura ou sombreamento.

Quando o número de página estiver em uma camada principal, aplicar transformações nesta afeta todos os números de páginas.

A tabela a seguir lista várias maneiras de manipular os números de páginas como objetos.

Você pode	Para obter mais informações, consulte
Redimensionar e dimensionar um número de página	"Transformar objetos" na página 322
Girar um número de página	"Transformar objetos" na página 322

Você pode	Para obter mais informações, consulte
Espelhar um número de página	"Transformar objetos" na página 322
Alterar a cor de um número de página	"Escolher cores" na página 412
Aplicar textura a um número de página	"Preenchimentos de textura" na página 440
Aplicar um sombreamento a um número de página	"Adicionar sombreamentos e sombras internas" na página 583

Para inserir um número de página

- Clique em **Layout** ▸ **Inserir número de página** e selecione uma das seguintes opções:
  - **Em uma camada ativa** — permite que você insira um número de página na camada que está atualmente selecionada no inspetor **Objetos**. Se a camada ativa for uma camada principal, os números de página são inseridos em todas as páginas do documento em que a camada principal estiver visível. Se a camada ativa estiver localizada em uma camada local, o número de página é inserido somente na página atual.
  - **Em todas as páginas** — permite que você insira os números de página em todas as páginas. O número de página é inserido em uma nova camada principal em todas as páginas.
  - **Em todas as páginas ímpares** — permite que você insira os números de página em todas as páginas ímpares. O número de página é inserido em uma nova camada principal em todas as páginas ímpares.
  - **Em todas as páginas pares** — permite que você insira os números de página em todas as páginas pares. O número de página é inserido em uma nova camada principal em todas as páginas pares.

  Por padrão, o número de página está centralizado na parte inferior da página.



No inspetor **Objetos**, o número de página é exibido como um objeto de texto artístico com o nome "Número de página".

Você pode inserir números de página em páginas ímpares somente se a página atual for uma página ímpar. E você pode inserir números de página em páginas pares somente se a página atual for uma página par.



Você pode mover o número de página em qualquer lugar na página selecionando-o com a ferramenta **Selecionar** e arrastando-o para um novo local. Se mover o número de página para fora da página de desenho, este se transforma em um sinal de número genérico (#). Se, a seguir, colocá-lo em outra página, este exibe o número correto da página.

Você também pode inserir um número de página em um objeto de texto existente. Ao usar a ferramenta **Texto**, digite o texto de parágrafo ou artístico. Com o cursor no objeto de texto, clique em **Layout** ▸ **Inserir número de página** ▸ **Em camada ativa**. O número de página é adicionado como parte do texto existente e este não será exibido como um objeto separado no inspetor **Objetos** .

Para ocultar o número de página em uma única página

1. Selecionar a página no inspetor **Objetos**.

   Se o inspetor **Objetos** não estiver aberta, clique em **Objeto** ▸ **Objetos**.
2. Na exibição de **Páginas, camadas e objetos**, selecione a página.
3. Clique no botão **Preferências** e, em seguida, clique em **Mostrar camadas principais nas páginas**.

4 Sob a página selecionada, aponte para a camada principal que contém a numeração da página e clique no ícone **Mostrar ou Ocultar**  .

O aplicativo oculta o número de página da página atual, mas a página ainda está inclusa na contagem de páginas. Todas as outras páginas continuam a exibir os seus números de página.

Para modificar as configurações do número de página

1 Clique em **Layout** ▸ **Configurações do número de página**.

2 Na caixa de diálogo **Configurações do número de página**, selecione qualquer uma das seguintes opções.

- **Começar no número** — permite que você comece a contagem de páginas em um número específico
- **Começar na página** — permite que você especifique a página na qual quer começar a numeração das páginas
- **Estilo** — permite que você selecione estilos de número de página usados com frequência



Ferramentas de layout

É possível personalizar e exibir as grades e linhas-guia da página para ajudar a organizar objetos e posicioná-los exatamente no local desejado. Por exemplo, ao criar um boletim informativo, você pode definir as dimensões das páginas e criar linhas-guia para posicionar as colunas e o texto do título. Ao definir o layout de um anúncio, você pode alinhar os gráficos e o texto com linhas-guia e organizar os elementos gráficos dentro de uma grade. As réguas podem ajudar a posicionar grades, linhas-guia e objetos ao longo de uma escala, utilizando unidades escolhidas por você. Além disso, você pode adicionar e excluir páginas.

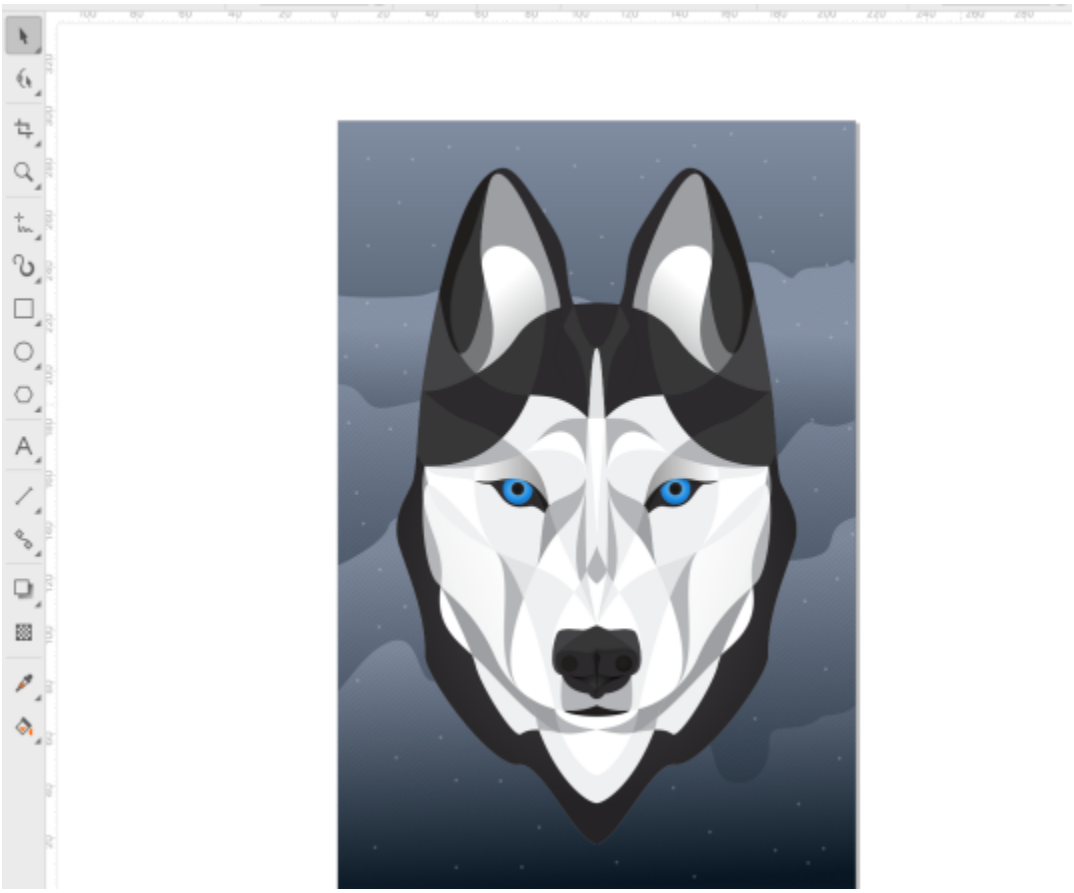
As ferramentas e configurações de layout de página são totalmente personalizáveis e podem ser utilizadas como padrões para outros desenhos.

Esta seção contém os seguintes tópicos:

- "Réguas" (página 759)
- "Grade de documento e grade de pixels" (página 761)
- "Grade da linha de base" (página 763)
- "Definir linhas-guia" (página 764)
- "Modificar linhas-guia" (página 766)
- "Escala de desenho" (página 767)

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. Para obter informações sobre deslocamento, consulte "Posicionar objetos" na página 341.

Para ocultar ou exibir as réguas

- Clique em **Exibir** ▸ **Réguas**.

  Uma marca de seleção ao lado do comando **Réguas** indica que as réguas estão sendo exibidas.

Para personalizar configurações da régua

1. Clique em **Layout** ▸ **Preferências de documento**.
2. Clique em **Réguas**.
3. Na área **Unidades**, escolha uma unidade de medida na caixa de listagem **Horizontal**.

   Para utilizar uma unidade de medida diferente para a régua vertical, desative a caixa de seleção **As mesmas unidades para as réguas horizontal e vertical** e escolha uma unidade de medida na caixa de listagem **Vertical**.
4. Na área **Origem**, digite valores nas seguintes caixas:
   - **Horizontal**
   - **Vertical**
5. Digite um valor na caixa **Quantidade** na área **Divisões de graduação**.

Se você alterar a unidade de medida das réguas, a unidade de medida de distâncias de deslocamento também será alterada automaticamente, a menos que você desative primeiro a caixa de seleção **As mesmas unidades para distância de deslocamento** na área **Deslocamento**.

Para acessar diretamente as configurações da régua, clique duas vezes nela.

Para especificar configurações de deslocamento, digite valores nas caixas **Deslocamento, Superdeslocamento** e **Microdeslocamento**, na área **Deslocamento**.

Grade de documento e grade de pixels

A grade do documento é uma série de linhas de interseção que não são impressas e que podem ser exibidas na janela de desenho. Use a grade do documento para alinhar e posicionar objetos com precisão.

Também é possível personalizar a aparência da grade do documento alterando sua exibição e seu espaçamento. A exibição da grade permite exibir a grade do documento como linhas ou pontos. O espaçamento permite definir a distância entre as linhas da grade. As opções de espaçamento se baseiam na unidade de medida da régua. Por exemplo, se a unidade de medida da régua estiver definida como polegadas, as opções de espaçamento se baseiam em polegadas.

Se a unidade de medida da régua estiver definida como pixels ou se você ativou a visualização Pixel, a cor e a opacidade da grade de pixels podem ser especificadas. A grade de pixels é uma série de linhas de interseção que mostram pixels individuais em um documento. Para obter mais informações sobre a visualização Pixel, consulte "Modos de exibição" na página 76. Por padrão, o canto inferior esquerdo da página do documento fica alinhado com a grade de pixels para ajudar a criar objetos de pixels perfeitos para a Web.

Também é possível alinhar os objetos pela grade do documento ou pela grade de pixels de forma que, ao movê-los, eles se alinhem com as linhas da grade.



O efeito quadriculado deste gráfico foi criado mediante a utilização de uma grade do documento.

Para mostrar ou ocultar a grade do documento

- Clique em **Exibir** ▸ **Grade** ▸ **Grade do documento**.

  Uma marca de seleção ao lado do comando **Grade do documento** indica que a grade do documento está sendo exibida.

Para definir a exibição e espaçamento da grade de documento

1. Clique em **Layout** ▸ **Preferências de documento**.
2. No painel esquerdo da caixa de diálogo que aparece, clique em **Grade**.

3 Ative a caixa de seleção **Mostrar grade como** e ative uma das seguintes opções:
   - **Linhas**
   - **Pontos**
4 Na área **Grade do documento**, digite um valor na caixa **Horizontal**.
   Se desejar alterar os intervalos de espaçamento da grade ou o número de linhas exibidas por unidade de medida, escolha uma opção na caixa de listagem. As opções se baseiam na unidade de medida usada para a régua.
5 Digite um valor na caixa **Vertical**.



A unidade de medida utilizada para o espaçamento da grade é a mesma utilizada para as réguas. Para obter informações sobre configurações de régua, consulte "Para personalizar configurações da régua" na página 760.

Para alterar as configurações da grade de pixels

1 Clique em **Layout** ▸ **Preferências de documento**.
2 Clique em **Grade**.
3 Na área **Grade de pixels**, abra o seletor **Cor** e clique em uma cor.
4 Mova o controle deslizante **Opacidade** para a direita para aumentar a opacidade da grade.

Você também pode

Ativar ou desativar alinhamento de objeto aos pixels	Ativar ou desativar a caixa de seleção **Alinhar por pixels**.
Mostrar ou ocultar a grade de pixels (quando ampliada em 800% ou mais)	Ativar ou desativar a caixa de seleção **Mostrar grade ampliada em 800% ou mais**. Para ver o efeito, altere para visualização em pixels (**Exibição** ▸ **Pixels**) e ampliar para 800% ou mais.
Alinhe o centro da página com a grade de pixels (útil para salvar arquivos em versões anteriores do CorelDRAW)	Desativar a caixa de seleção **Alinhar página com grade de pixel**. A configuração **Alinhar página com grade de pixels** alinha o canto inferior esquerdo da página com a grade de pixels para ajudar a criar desenhos em pixels perfeitos na exportação. Desative esta caixa de seleção somente quando pretender salvar o arquivo em uma versão anterior do CorelDRAW.

Para que os objetos se alinhem pela grade do documento

1 Clique em **Exibir** ▸ **Alinhar a** ▸ **Grade do documento**.
2 Mova os objetos usando a ferramenta **Selecionar** .

Para que os objetos se alinhem à grade de pixels

1 Clique em **Exibir** ▸ **Alinhar a** ▸ **Pixels**.
2 Mova os objetos usando a ferramenta **Selecionar** .

Esta opção só fica disponível quando a exibição de pixels está ativada. Para obter mais informações, consulte "Modos de exibição" na página 76.

Grade da linha de base

As guias da grade da linha de base são executadas na página de desenho e seguem o padrão de um caderno pautado. Você pode exibir ou mostrar a grade da linha de base, ativar ou desativar o alinhamento, alterar a cor da grade e definir o espaçamento da linha. Por padrão, o espaçamento de linhas é 14 pt. Todos os objetos podem se alinhar pela grade da linha de base. Somente as molduras dos textos podem se alinhar pela grade da linha de base. Para obter mais informações, consulte "Alinhar o texto usando a grade da linha de base" na página 619.

Para mostrar ou ocultar a grade da linha de base

- Clique em **Exibir** ▸ **Grade** ▸ **Grade da linha de base**.

  Uma marca de seleção ao lado do comando **Grade da linha de base** indica que a grade da linha de base está sendo exibida.

Para o espaçamento e a cor da grade da linha de base

1. Clique em **Layout** ▸ **Preferências de documento**.
2. No painel esquerdo da caixa de diálogo que aparece, clique em **Grade**.
3. Execute uma tarefa da seguinte tabela.

Para	Faça o seguinte
Configurar espaçamento	Na área **Grade da linha de base**, digite um valor na caixa **Espaçamento**.
Configurar distância da parte superior	Digite um valor na caixa **Começar da parte superior**. Configurar o valor em 0 faz com que a primeira linha da grade da linha de base se sobreponha à borda superior da página de desenho.
Definir cor	Abra o seletor **Cor** e selecione em uma cor.

Para ativar ou desativar o alinhamento da grade da linha de base

- Clique em **Exibir** ▸ **Alinhar a** ▸ **Grade da linha de base**.

  Uma marca de seleção ao lado do comando **Alinhar a grade da linha de base** indica que o alinhamento está ativado.

Também é possível clicar em **Layout** ▸ **Preferências de documento**, clicar em **Grade** e ativar ou desativar a caixa de seleção **Alinhar pela grade** na área **Grade da linha de base**.

Definir linhas-guia

As linhas-guia são linhas que podem ser colocadas em qualquer lugar da janela de desenho para ajudar a posicionar os objetos. Em alguns aplicativos, as linhas-guia são conhecidas como guias.

Há três tipos de linhas-guia: horizontal, vertical e anguladas. Por padrão, o aplicativo exibe as linhas-guia que você adiciona à janela de desenho, mas você pode ocultá-las a qualquer momento. Você também pode utilizar objetos como linhas-guia.

É possível definir linhas-guia para páginas individuais ou para o documento inteiro. Para obter mais informações sobre linhas-guia locais e principais, consulte "Camadas locais e camadas principais" na página 382.

É possível adicionar uma linha-guia onde quer que seja necessário, mas também adicionar linhas-guia predefinidas. Existem dois tipos de linhas-guia predefinidas: Predefinições da Corel e predefinições do usuário. Exemplos de predefinições do Corel incluem linhas-guia exibidas a margens de 1 polegada e linhas-guia exibidas nas bordas da coluna do boletim. Predefinições definidas pelo usuário são linhas-guia em locais especificados por você. Por exemplo, é possível adicionar linhas-guia predefinidas que exibam as margens na distância especificada ou que definam um layout de coluna ou uma grade. É possível remover linhas-guia a qualquer momento.

Você pode alinhar os objetos à grade para que, quando um objeto for movido para perto de uma linha-guia, ele só possa ser centralizado na linha-guia ou alinhado em qualquer um de seus lados.

As linhas-guia utilizam a unidade de medida especificada para as réguas. Para obter informações sobre as configurações da régua, consulte "Para personalizar configurações da régua" na página 760. Por padrão, todas as linhas-guia são mostradas na escala de desenho especificada na caixa de diálogo Editar escala. Você pode optar por não exibir as coordenadas da linha-guia em escala, mas mostrar a posição real de uma linha-guia na página.



As linhas-guia podem ser colocadas na janela de desenho para ajudar a posicionar os objetos.

Para mostrar ou ocultar as linhas-guia

- Clique em **Exibir** ▸ **Linhas-guia**.

  Uma marca de seleção ao lado do comando **Linhas-guia** indica que as linhas-guia estão sendo exibidas.



Também é possível mostrar ou ocultar as linhas-guia clicando em **Janela** ▸ **Inspetores** ▸ **Linhas-guia** e clicando no botão **Mostrar ou ocultar linhas-guia**.

Também é possível acessar opções de linhas-guia adicionais clicando em **Layout** ▸ **Preferências de documento**, e então clicar em **Linhas-guia** no painel esquerdo da caixa de diálogo que aparece.

Para adicionar uma linha-guia horizontal ou vertical

1 Clique em **Janela** ▸ **Inspetores** ▸ **Linhas-guia**.

2 Escolha uma das opções a seguir na caixa de listagem **Tipo de linha-guia**:
   - **Horizontal**
   - **Vertical**
3 Especifique o local da linha-guia na caixa **x** ou **y**.
4 Clique em **Adicionar**.



Também é possível adicionar uma linha-guia arrastando a partir da régua horizontal ou vertical na janela de desenho.

Para adicionar uma linha-guia angulada

1 Clique em **Janela** ▸ **Inspetores** ▸ **Linhas-guia**.
2 Escolha **Angulado** na caixa de listagem **Tipo de linha-guia**
3 Especifique o local da linha-guia nas caixas **x** e **y**.
4 Digite um valor na caixa **Ângulo de rotação**.
5 Clique em **Adicionar**.



Você também pode adicionar uma linha-guia angulada arrastando o mouse a partir da régua horizontal ou vertical na janela de desenho e digitando um valor na caixa **Ângulo de rotação** na barra de propriedades.

Para utilizar um objeto como linha-guia

1 Na inspetor **Objetos**, clique na camada **Guias** da página desejada.
   Se a janela do inspetor **Objetos** não estiver aberta, clique em **Objeto** ▸ **Objetos**.
2 Desenhe e posicione o objeto desejado para utilizá-lo como linha-guia.



O objeto aparece como uma guia personalizada na inspetor **Linhas-guia**.

As guias personalizadas não podem ser editadas na inspetor **Linhas-guia**.

Para definir linhas-guia para o documento inteiro

1 Na inspetor **Objetos**, clique em **Guias (todas as páginas)** na **Página principal**.
   Se a janela do inspetor **Objetos** não estiver aberta, clique em **Objeto** ▸ **Objetos**.
2 Na janela de desenho, adicione as linhas-guia desejadas.



As linhas-guia definidas na camada **Linhas-guia** da **Página principal** são exibidas em todas as páginas do documento. Essas linhas-guia serão exibidas juntamente com aquelas definidas para as páginas individuais.

Para adicionar linhas-guia predefinidas

1 Clique em **Layout** ▸ **Preferências de documento**.
2 No painel esquerdo da caixa de diálogo que aparece, clique **Linhas-guia**.
3 Clique em Predefinições.
4 Escolha uma das opções a seguir na caixa de listagem **Tipo predefinido**:
   - **Predefinições da Corel**

- **Predefinições definidas do usuário**

5 Especifique as configurações de linha-guia ativando as caixas de seleção correspondentes.
Se você ativar a opção **Predefinições definidas do usuário**, especifique valores na área **Margens, Colunas** ou **Grade**.

Para remover uma linha-guia

1 Clique em **Janela** ▸ **Inspetores** ▸ **Linhas-guia**.
2 Escolha uma linha-guia na lista.
É possível escolher diversas linhas-guia pressionando **Command** enquanto clica.
3 Clique no botão **Excluir** .

Também é possível remover linhas-guia individuais arrastando-as para fora da janela do documento ou clicando em uma linha-guia com a ferramenta **Selecionar** e pressionando **Excluir**.

Para excluir uma linha-guia predefinida, clique em **Layout** ▸ **Preferências de documento**. No painel esquerdo da caixa de diálogo que aparece, clique **Linhas-guia** e depois clique em **Predefinições**. Desative a caixa de seleção ao lado da linha-guia predefinida que deseja excluir.

Para que os objetos se alinhem às linhas-guia

1 Clique em **Exibir** ▸ **Alinhar a** ▸ **Linhas-guia**.
2 Arraste objetos para uma linha-guia.

Para alinhar o centro de um objeto por uma linha-guia, selecione o objeto e arraste-o sobre a linha-guia até que seu centro de rotação esteja alinhado à linha-guia.

Você também pode ajustar objetos e áreas editáveis para alinhar pelas linhas-guia clicando em **Janela** ▸ **Inspetores** ▸ **Linhas-guia** e clicando no botão **Alinhar pelas linhas-guia** ou pressionando **Shift** + **Command** + **G**.

Para exibir a posição real de uma linha-guia na página

1 Clique em **Janela** ▸ **Inspetores** ▸ **Linhas-guia**.
2 Clique no botão **Preferências** e clique em **Mostrar em escala** para desativar o comando.

A coordenada da linha-guia não corresponde mais ao valor na barra de propriedades e nas réguas. Por exemplo, se a escala do desenho for 1:100, uma linha-guia posicionada a 100 mm na escala aparecerá a 1.000 mm quando o comando **Mostrar em escala** estiver desativado.

Modificar linhas-guia

Depois de adicionar uma linha-guia, você pode selecioná-la, movê-la, girá-la ou travá-la no lugar. Você também pode alterar o estilo da linha e a cor das linhas-guia.

Para selecionar uma linha-guia

Para	Faça o seguinte
Selecione uma única linha-guia	Clique na linha-guia com a ferramenta **Seleção** .
Selecione todas as linhas-guia em uma página	Clique em **Editar** ▸ **Selecionar tudo** ▸ **Linhas-guia**. As linhas-guia locais e principais são selecionadas.

Para deslocar ou girar uma linha-guia

1. Clique em **Janela** ▸ **Inspetores** ▸ **Linhas-guia**.
2. Selecione a linha-guia.
3. Execute uma das tarefas a seguir.

Para	Faça o seguinte
Mover uma linha-guia	Especifique o local da linha-guia nas caixas **x** e **y** e clique em **Modificar**. Também é possível arrastar uma linha-guia para uma nova posição na janela de desenho.
Girar uma linha-guia	Escolha **Angulado** na caixa de listagem **Tipo de linha-guia**, digite um valor na caixa **Ângulo de rotação** e clique em **Modificar**. Também é possível usar a ferramenta **Seleção** para clicar na linha-guia duas vezes e, em seguida, girá-la quando as alças de inclinação aparecerem.

Para bloquear ou desbloquear uma linha-guia

- Pressione Control e clique na linha-guia e em **Bloquear** ou **Desbloquear**.

Também é possível clicar em **Janela** ▸ **Inspetores** ▸ **Linhas-guia** e no botão **Bloquear linha-guia**.

Para configurar o estilo de linha e a cor de uma linha-guia

1. Clique em **Janela** ▸ **Inspetores** ▸ **Linhas-guia**.
2. Abra o seletor **Cor da linha-guia** e escolha uma cor de linha-guia.
3. Abra o seletor **Estilo de linha-guia** e escolha um estilo de linha.

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. Uma escala de desenho predefinida permite definir uma escala típica, como 1:2 ou 1:10. Uma escala de desenho personalizada permite configurar qualquer distância na página para corresponder a uma distância real. Por exemplo, é possível definir uma escala mais precisa, que inclui números decimais, como 4,5 para 10,6.

Escalas de desenho são especialmente úteis quando você está criando um desenho técnico ou arquitetônico com linhas de dimensão. Para obter informações sobre as linhas de dimensão, consulte "Linhas de conexão e legendas" na página 170.

Para escolher uma escala de desenho

1. Clique em **Layout** ▸ **Preferências de documento**.
2. Na caixa de diálogo **Preferências**, clique em **Réguas** no painel esquerdo.
3. Clique em **Editar escala** no painel esquerdo.
4. Na caixa de diálogo **Escala de desenho**, escolha uma escala de desenho na caixa de listagem **Escalas típicas**.

   Para criar uma escala de desenho personalizada, escolha **Personalizado** na caixa de lista **Escalas típicas** e especifique as configurações desejadas.



O botão **Editar escala** não aparecerá se a unidade de medida da régua for pixels.

Se a escala de desenho estiver definida com uma proporção que não seja 1:1, as unidades da régua vertical serão iguais às da régua horizontal.



Tabelas

Uma tabela fornece um layout estruturado que permite apresentar textos ou imagens em um desenho. Você pode desenhar uma tabela ou criar uma tabela a partir de um texto de parágrafo. A aparência de uma tabela pode ser facilmente alterada, modificando-se as propriedades e a formatação da tabela. Além disso, por serem objetos, as tabelas podem ser manipuladas de variadas maneiras. Também é possível importar tabelas de um arquivo de texto ou planilha.

Esta seção contém os seguintes tópicos:

- "Adicionar tabelas" (página 769)
- "Selecionar, mover e navegar pelos componentes da tabela" (página 771)
- "Inserir e excluir linhas e colunas da tabela" (página 773)
- "Redimensionar células, linhas e colunas da tabela" (página 775)
- "Formatar tabelas e células" (página 776)
- "Texto em tabelas" (página 779)
- "Converter tabelas em texto" (página 780)
- "Mesclar e dividir tabelas e células" (página 781)
- "Manipular tabelas como objetos" (página 782)
- "Adicionar imagens, gráficos e planos de fundo a tabelas" (página 783)
- "Importar tabelas" (página 783)

Adicionar tabelas

O CorelDRAW permite adicionar uma tabela a um desenho para criar um layout estruturado para texto e imagens. Você pode desenhar uma tabela ou criar uma tabela a partir de um texto existente.



Nesse exemplo, uma tabela foi usada para organizar o conteúdo.

Para adicionar uma tabela a um desenho

1 Clique na ferramenta **Tabela** .

2 Digite valores nas caixas de **Filas e colunas** na barra de propriedades.
O valor digitado na parte superior especifica o número de linhas; o valor digitado na parte inferior especifica o número de colunas.

3 Arraste no sentido diagonal para desenhar a tabela.

Também é possível criar uma tabela clicando em **Tabela** ▸ **Criar nova tabela**, e digitando os valores nas caixas **Número de linhas**, **Número de colunas**, **Altura** e **Largura**.

Para criar uma tabela a partir de texto

1 Clique na ferramenta **Selecionar** .

2 Selecione o texto que deseja converter em tabela.

3 Clique em **Tabela** ▸ **Converter texto em tabela**.

4 Na área **Criar colunas com base no seguinte separador**, escolha uma das seguintes opções:

- **Vírgulas** — cria colunas onde aparecem vírgulas e fileiras onde aparecem marcadores de parágrafo
- **Tabulações** — cria colunas onde aparecem tabulações e fileiras onde aparecem marcadores de parágrafo
- **Parágrafos** — cria colunas onde aparecem marcadores de parágrafo
- **Definido pelo usuário** — cria uma coluna onde aparece um marcador especificado e uma fileira onde aparece um marcador de parágrafo

Se você ativar a opção **Definido pelo usuário**, é necessário digitar um caractere na caixa **Definido pelo usuário**.

Se você não digitar um caractere na caixa **Definido pelo usuário**, somente uma coluna será criada e cada parágrafo de texto criará uma fileira da tabela.

Você também pode converter uma tabela em texto. Para obter mais informações, consulte "Para converter uma tabela em texto" na página 780.

Selecionar, mover e navegar pelos componentes da tabela

Para inserir fileiras ou colunas, alterar as propriedades da borda da tabela, adicionar uma cor de preenchimento de fundo ou editar outras propriedades da tabela é necessário selecionar uma tabela, ou fileiras, colunas ou células de uma tabela. É possível mover fileiras e colunas selecionadas para um novo local da tabela. Também é possível copiar ou recortar uma fileira ou coluna de uma tabela e colar em outra tabela. Além disso, você pode movimentar-se de uma célula para outra da tabela ao editar o texto de células da tabela e definir a direção em que a tecla **Tab** permite a movimentação pela tabela.

Para selecionar uma tabela, fileira ou coluna

1 Clique na ferramenta **Tabela** e clique em uma tabela.

2 Execute uma das tarefas a seguir.

Para	Faça o seguinte
Selecionar uma tabela	Clique em **Tabela** ▸ **Selecionar** ▸ **Tabela**.
Selecionar uma fileira	Clique em uma fileira e depois em **Tabela** ▸ **Selecionar** ▸ **Fileira**.
Selecionar uma coluna	Clique em uma coluna e depois em **Tabela** ▸ **Selecionar** ▸ **Coluna**.
Selecionar todo o conteúdo da tabela	Posicione o ponteiro da ferramenta **Tabela** sobre o canto superior esquerdo da tabela até aparecer uma seta diagonal e clique.
Utilizar um atalho do teclado para selecionar uma tabela	Com o ponteiro da ferramenta **Tabela** dentro de uma célula vazia, pressione **Command** + A + A.

Para	Faça o seguinte
Selecionar uma fileira interativamente	Posicione o ponteiro da ferramenta **Tabela** sobre a borda da tabela à esquerda da fileira que deseja selecionar. Quando aparecer uma seta horizontal , clique na borda para selecionar a fileira.
Selecione uma coluna interativamente	Posicione o ponteiro da ferramenta **Tabela** sobre a borda superior da coluna que deseja selecionar. Quando aparecer uma seta vertical , clique na borda para selecionar a coluna.

Para selecionar células da tabela

Para	Faça o seguinte
Selecionar uma célula da tabela	Clique na ferramenta **Tabela** , clique em uma tabela e, em seguida, em uma célula. Em seguida, clique em **Tabela** ▸ **Selecionar** ▸ **Célula**.
Selecionar células adjacentes da tabela	Usando a ferramenta de **Forma** , clique na primeira célula que deseja selecionar e arraste para as células adjacentes que quer selecionar.
Selecionar células não adjacentes da tabela	Com a ferramenta **Tabela**, clique em uma tabela. Então mantenha pressionada a tecla **Command** e clique em cada célula da tabela que você quer selecionar.

Também é possível selecionar uma célula inserindo o ponteiro da ferramenta **Tabela** em uma célula vazia e pressionando **Command** + A.

Para mover uma fileira ou coluna da tabela

1. Selecione a fileira ou a coluna que deseja mover.
2. Arraste a fileira ou coluna para outro local da tabela.

Para mover uma linha da tabela para outra tabela

1. Selecione a fileira da tabela que deseja mover.
2. Clique em **Editar** ▸ **Recortar**.
3. Selecione uma fileira da outra tabela.
4. Clique em **Editar** ▸ **Colar**.
5. Escolha uma das seguintes opções:
   - **Substituir a fileira selecionada**
   - **Inserir acima da fileira selecionada**
   - **Inserir abaixo da fileira selecionada**

Para mover uma coluna da tabela para outra tabela

1 Selecione a coluna da tabela que deseja mover.
2 Clique em **Editar** ▸ **Recortar**.
3 Selecione uma coluna da outra tabela.
4 Clique em **Editar** ▸ **Colar**.
5 Escolha uma das seguintes opções:
- **Substituir a coluna selecionada**
- **Inserir à esquerda da coluna selecionada**
- **Inserir à direita da coluna selecionada**

Para ir para a próxima célula da tabela

- Com a ferramenta **Tabela** inserida em uma célula, pressione **Tab**.

  Na primeira vez em que você pressiona **Tab** em uma tabela, é necessário escolher uma opção de ordem de tabulação na caixa de listagem **Ordem de tabulação**.



Você pode usar a tecla **Tab** para ir para a próxima célula apenas se a opção **Mover para a próxima célula** estiver habilitada na caixa de diálogo **Opções da tecla Tab**.

Para alterar a direção de navegação da tecla Tab

1 Clique no menu **CorelDRAW** ▸ **Preferências** ▸ **Ferramentas**.
2 No painel esquerdo da caixa de diálogo que aparece, clique **Tabela**.
3 Ative a opção **Mover para a próxima célula**.
4 Na caixa de listagem **Ordem de tabulação**, escolha uma das seguintes opções:
- **Da esquerda para a direita, de cima para baixo**
- **Da direita para a esquerda, de cima para baixo**



A tecla **Tab** pode ser programada para inserir um caractere de tabulação no texto da tabela ativando-se a opção **Inserir um caractere de tabulação na célula atual**.

Inserir e excluir linhas e colunas da tabela

É possível inserir e excluir as fileiras e colunas de uma tabela.

Para inserir uma linha na tabela

1 Selecione uma fileira da tabela.
2 Realizar uma tarefa a partir da seguinte tabela.

Para	Faça o seguinte
Inserir uma fileira acima da fileira selecionada	Clique em **Tabela** ▸ **Inserir** ▸ **Fileira acima**.

Para	Faça o seguinte
Inserir uma fileira abaixo da fileira selecionada	Clique em **Tabela** ▸ **Inserir** ▸ **Fileira abaixo**.
Inserir várias fileiras acima da fileira selecionada	Clique em **Tabela** ▸ **Inserir** ▸ **Inserir linhas**, digite um valor na caixa **Número de linhas** e habilite a opção **Acima da seleção**.
Inserir várias fileiras abaixo da fileira selecionada	Clique em **Tabela** ▸ **Inserir** ▸ **Inserir linhas**, digite um valor na caixa **Número de linhas** e habilite a opção **Abaixo da seleção**.



Ao utilizar o comando **Linha acima** ou o comando **Linha abaixo** do menu **Tabela** ▸ **Inserir**, o número de fileiras que são inseridas depende do número de linhas selecionadas. Por exemplo, se você tiver selecionado duas fileiras, serão inseridas duas fileiras na tabela.

Para inserir uma coluna na tabela

1 Selecione uma coluna.

2 Execute uma tarefa da tabela a seguir.

Para	Faça o seguinte
Inserir uma coluna à esquerda da coluna selecionada	Clique em **Tabela** ▸ **Inserir** ▸ **Coluna esquerda**.
Inserir uma coluna à direita da coluna selecionada	Clique em **Tabela** ▸ **Inserir** ▸ **Coluna direita**.
Inserir várias colunas à esquerda da coluna selecionada	Clique em **Tabela** ▸ **Inserir** ▸ **Inserir colunas**, digite um valor na caixa **Número de colunas** e ative a opção **À esquerda da seleção**.
Inserir várias colunas à direita da coluna selecionada	Clique em **Tabela** ▸ **Inserir** ▸ **Inserir colunas**, digite um valor na caixa **Número de colunas** e ative a opção **À direita da seleção**.



Ao utilizar o comando **Coluna esquerda** ou o comando **Coluna direita** do menu **Tabela** ▸ **Inserir**, o número de colunas que são inseridas depende do número de colunas selecionadas. Por exemplo, se você tiver selecionado duas colunas, serão inseridas duas colunas na tabela.

Para excluir uma linha ou coluna da tabela

1 Selecione a fileira ou a coluna que deseja excluir.

2 Execute uma tarefa da tabela a seguir.

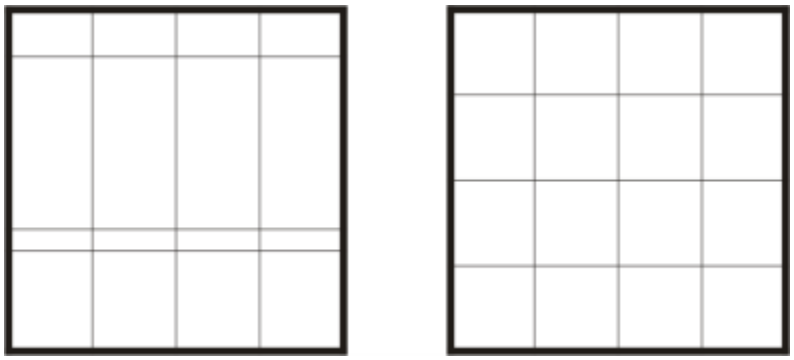
Para	Faça o seguinte
Excluir uma fileira	Clique em **Tabela** ▸ **Excluir** ▸ **Fileira**.

Para	Faça o seguinte
Excluir uma coluna	Clique em **Tabela** ▸ **Excluir** ▸ **Coluna**.

Se você selecionar uma fileira mas escolher a opção de excluir uma coluna, ou se selecionar uma coluna mas escolher a opção de excluir uma fileira, toda a tabela é excluída.

Redimensionar células, linhas e colunas da tabela

Você pode redimensionar células, fileiras e colunas da tabela. Além disso, caso tenha alterado anteriormente os tamanhos de algumas fileiras ou colunas, é possível redistribuir todas as fileiras ou colunas para que elas fiquem com o mesmo tamanho.



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).

Para redimensionar uma célula, linha ou coluna da tabela

1 Clique na ferramenta **Tabela** e depois clique na tabela.

2 Selecione a célula, fileira ou coluna que você deseja redimensionar.

3 Na barra de propriedades, digite valores nas caixas **Largura e altura da célula da tabela**.

Para distribuir linhas e colunas da tabela

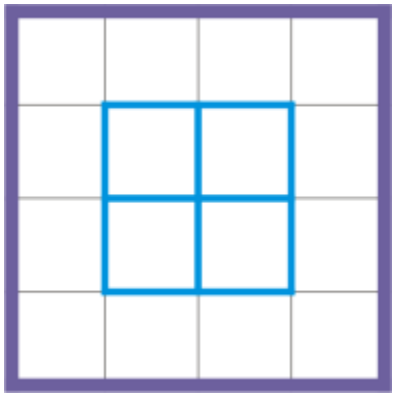
1 Selecione as células da tabela que você deseja distribuir.

2 Execute uma tarefa da tabela a seguir.

Para	Faça o seguinte
Igualar a altura de todas as fileiras selecionadas	Clique em **Tabela** ▸ **Distribuir** ▸ **Fileiras uniformemente**.
Igualar a largura de todas as colunas selecionadas	Clique em **Tabela** ▸ **Distribuir** ▸ **Colunas uniformemente**.

Formatar tabelas e células

A aparência de uma tabela pode ser alterada, modificando-se a borda da tabela e das células. Por exemplo, você pode alterar a largura ou a cor da borda da tabela.

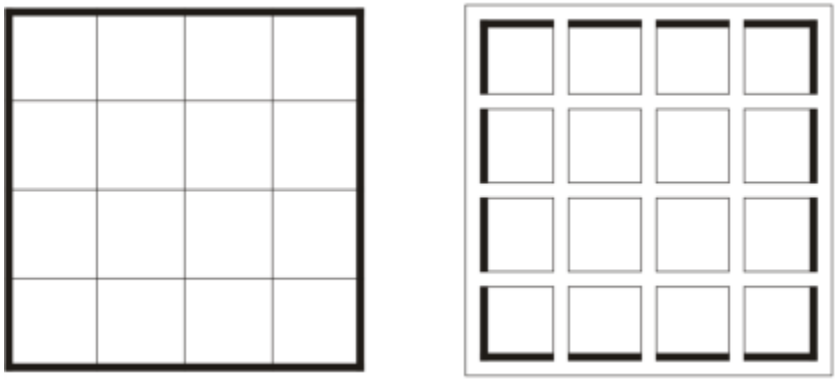


É possível modificar as bordas da tabela e das células da tabela.

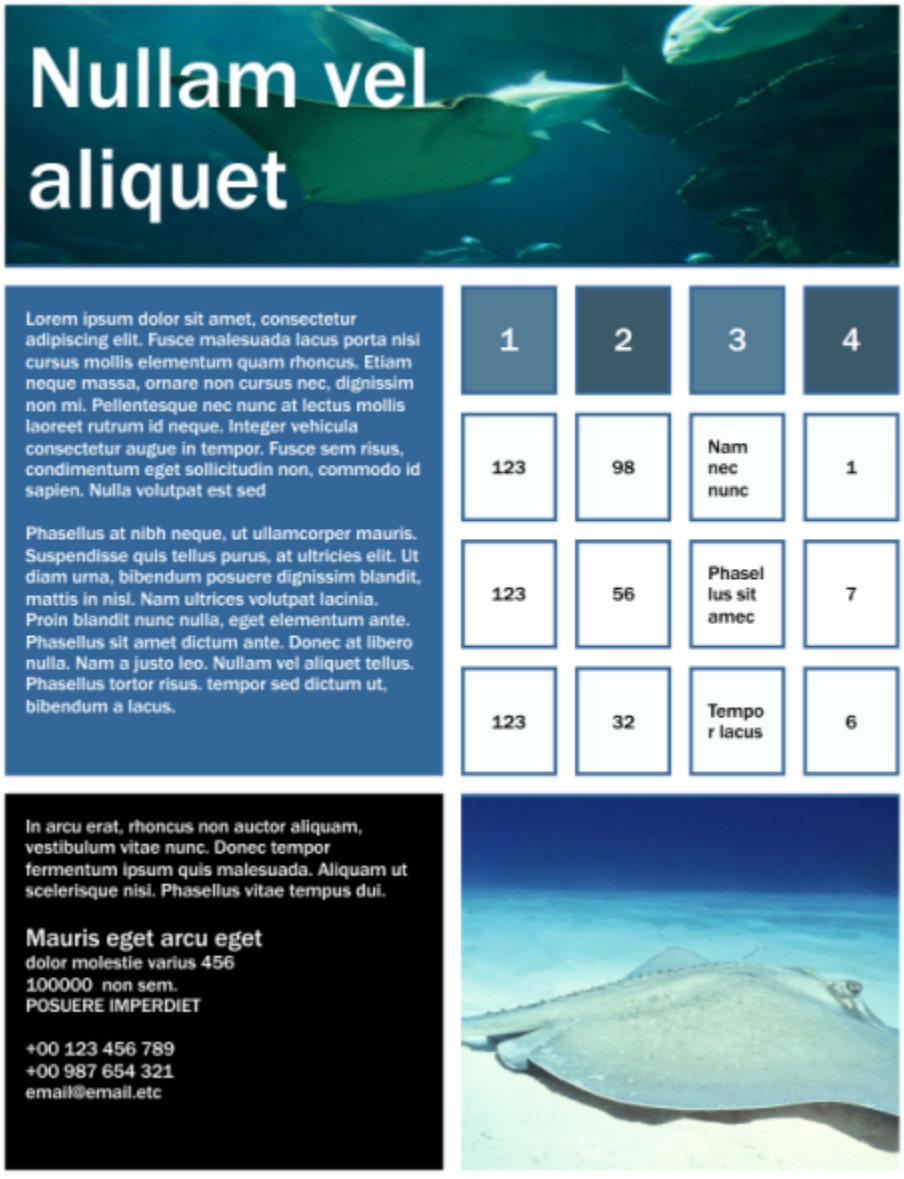


Bordas de células e da tabela finas (esquerda) tornam-se mais grossas (direita).

Além disso, você pode alterar as margens das células e o espaçamento das bordas das células da tabela. As margens das células permitem aumentar o espaço entre as bordas das células e o texto que elas contêm. Por padrão, as bordas das células das tabelas são sobrepostas formando uma grade. Porém, é possível aumentar o espaçamento das bordas das células para afastar uma borda da outra. O resultado é que as células não formam uma grade, mas aparecerão como caixas individuais (também conhecido como "bordas separadas").



Modifique uma tabela existente (à esquerda) aplicando bordas separadas (à direita).



Margens separadas aplicadas a uma tabela.

Para modificar as bordas da tabela e das células

1 Selecione a tabela ou a área da tabela a ser modificada.
Uma área de tabela pode incluir uma célula, um grupo de células, fileiras, colunas ou a tabela inteira.

2 Clique no botão **Seleção de Borda** na barra de propriedades e escolha as bordas que deseja modificar.

3 Execute uma tarefa da tabela a seguir.

Para	Faça o seguinte
Modificar a espessura da borda	Escolha uma largura de borda na caixa de listagem **Largura de contorno** na barra de propriedades.

Para	Faça o seguinte
Modificar a cor da borda	Clique no seletor de **Cores de contorno** na barra de propriedades e depois clique em uma cor da paleta de cores.
Modificar o estilo de linha da borda e largura do contorno	Na área **Contorno** do inspetor **Propriedades**, escolha um estilo de linha no seletor **Estilo de linha** e digite um valor na caixa **Largura do contorno**. Se o inspetor **Propriedades** não estiver aberta, clique em **Janela** ▸ **Inspetores** ▸ **Propriedades**.

Para modificar as margens de células da tabela

1. Clique na ferramenta **Tabela** e depois clique na tabela.
2. Selecione as células a serem modificadas.
3. Clique em **Margens** na barra de propriedades.
4. Digite um valor na caixa **Margem superior**.
   Por padrão, o valor na caixa margem superior se aplica a todas as margens, para que as margens criadas sejam iguais.
   Se desejar aplicar valores diferentes às margens, clique no botão **Bloquear margens** para desbloquear as caixas das margens e digite os valores nas caixas **Margem superior**, **Margem inferior**, **Margem esquerda** e **Margem direita**.
5. Pressione **Retornar**.

Para modificar o espaçamento da borda das células da tabela

1. Clique na ferramenta **Tabela** e depois clique na tabela.
2. Clique em **Opções** na barra de propriedades.
3. Ative a caixa de seleção **Bordas de célula separadas**.
4. Digite um valor na caixa **Espaçamento horizontal da célula**.
   Por padrão, o espaçamento vertical das células é igual ao espaçamento horizontal.
   Se não desejar que o espaçamento das células seja igual, clique no botão **Bloquear espaçamento de célula** para desbloquear a caixa **Espaçamento vertical da célula** e digite os valores nas caixas **Espaçamento horizontal da célula** e **Espaçamento vertical da célula**.
5. Pressione **Retornar**.

Texto em tabelas

É possível adicionar facilmente texto às células da tabela e também modificar esse texto como faria com o texto de qualquer outro parágrafo. Por exemplo, você pode alterar a fonte, adicionar marcadores ou acrescentar recuos ao texto da tabela. As propriedades do texto de uma única célula da tabela ou de várias células podem ser alteradas simultaneamente. Além disso, podem ser adicionadas paradas de tabulação a células da tabela para que o texto se distancie das margens das células.

Ao digitar texto em uma nova tabela, você pode optar por ajustar automaticamente o tamanho das células da tabela.

Para digitar texto em uma célula da tabela

1. Clique na ferramenta **Tabela**.
2. Clique em uma célula.
3. Digite um texto na célula.

Também é possível selecionar o texto em uma célula pressionando **Command** + **A**.

Para alterar as propriedades de texto em células da tabela

1 Com a ferramenta **Tabela**  , clique em uma tabela.

2 Mantenha pressionada a tecla **Command** e clique nas células da tabela que contêm o texto a ser formatado.

3 Clique em **Texto** ▸ **Texto** e especifique as configurações que você quer no inspetor de **Texto**.

Para obter mais informações sobre formatação de texto, consulte "Formatar texto" na página 635.

Para alterar simultaneamente as propriedades do texto de uma fileira, coluna ou tabela inteira, primeiro selecione o componente da tabela ou a tabela. Para obter mais informações, consulte "Para selecionar uma tabela, fileira ou coluna" na página 771.

Para inserir uma parada de tabulação em uma célula da tabela

- Com a ferramenta de ponteiro da **Tabela** inserida em uma célula, clique em **Texto** ▸ **Inserir código de formatação** ▸ **Tab**.

Outra maneira de inserir uma parada de tabulação é pressionar a tecla **Tab**. Para usar esse método, é preciso configurar para que a tecla **Tab** insira paradas de tabulação. Para obter informações sobre como alterar as opções da tecla **Tab**, consulte "Para alterar a direção de navegação da tecla Tab" na página 773.

Para redimensionar as células da tabela automaticamente ao digitar

1 Clique na ferramenta **Seleção**  e, em seguida, na tabela.

2 Clique em **Opções** na barra de propriedades, e ative a caixa de seleção **Redimensionar células automaticamente ao digitar**.

Esta opção pode ser aplicada a novas tabelas que ainda não possuam texto ou outro conteúdo.

Se uma tabela já contiver texto, apenas as células em que for adicionado novo texto serão redimensionadas.

Converter tabelas em texto

Se não desejar mais que o texto da tabela apareça em uma tabela, converta o texto da tabela em texto de parágrafo. Para obter mais informações sobre conversão de texto em tabela, consulte "Para criar uma tabela a partir de texto" na página 771.

Para converter uma tabela em texto

1 Clique na ferramenta **Tabela**  e depois clique na tabela.

2 Clique em **Tabela** ▸ **Converter tabela em texto**.

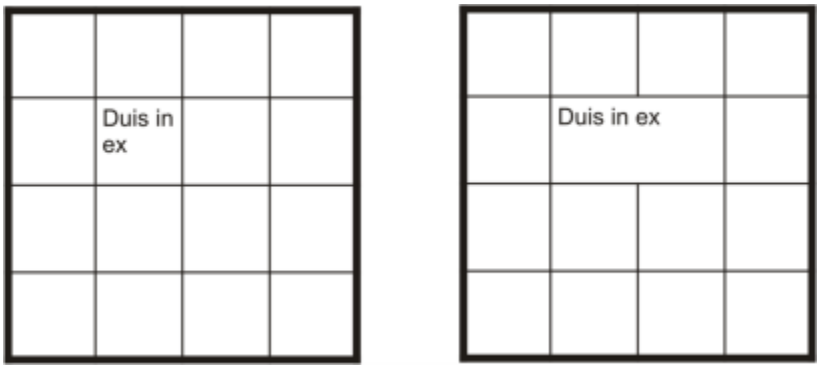
3 Na área **Separar texto da célula com**, escolha uma das seguintes opções:
- **Vírgulas** — substitui cada coluna por uma vírgula e cada fileira por um marcador de parágrafo
- **Tabulações** — substitui cada coluna por uma tabulação e cada fileira por um marcador de parágrafo
- **Parágrafos** — substitui cada coluna por um marcador de parágrafo
- **Definido pelo usuário** — substitui cada coluna por um caractere especificado e cada fileira por um marcador de parágrafo

Se você ativar a opção **Definido pelo usuário**, é necessário digitar um caractere na caixa **Definido pelo usuário**.

Se nenhum caractere for digitado na caixa **Definido pelo usuário**, cada fileira da tabela será convertida em um parágrafo e as colunas da tabela serão ignoradas.

Mesclar e dividir tabelas e 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.

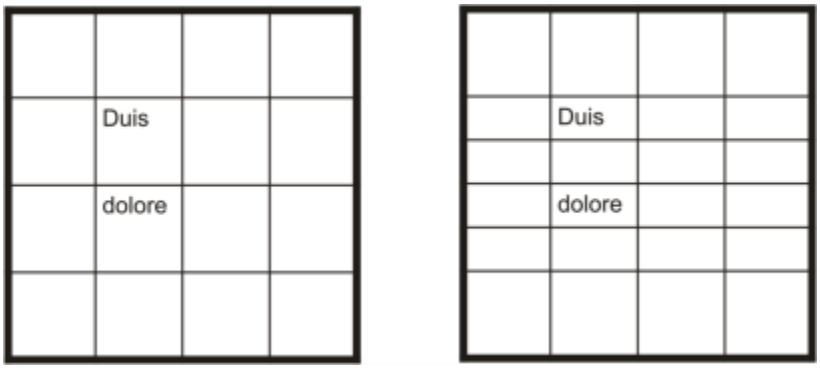


Você pode alterar a aparência de uma tabela (à esquerda) mesclando células adjacentes da tabela (à direita).



As duas células na parte de baixo da tabela (esquerda) foram mescladas em uma única célula (direita).

Também é possível dividir células, fileiras ou colunas da tabela. A divisão permite criar novas células, fileiras ou colunas sem alterar o tamanho da tabela.



Insira fileiras adicionais em uma tabela (à esquerda) dividindo células da tabela (à direita).

Para mesclar células de uma tabela

1 Selecione as células a serem mescladas.
As células selecionadas devem ser contíguas.

2 Clique em **Tabela** ▸ **Mesclar células**.

Para separar células de uma tabela

1 Selecione as células a serem separadas.

2 Clique em **Tabela** ▸ **Separar células**.

Para dividir células, fileiras ou colunas da tabela

1 Clique na ferramenta **Tabela** .

2 Selecione a célula, fileira ou coluna a ser dividida.

3 Execute uma tarefa da tabela a seguir.

Para	Faça o seguinte
Dividir horizontalmente uma seleção	Clique em **Tabela** ▸ **Separar em linhas,** e digite um valor na caixa **Número de linhas**.
Dividir verticalmente uma seleção	Clique em **Tabela** ▸ **Separar em coluna,** e digite um valor na caixa **Número de colunas**.

Manipular tabelas como objetos

As tabelas podem ser manipuladas como qualquer outro objeto.

A tabela a seguir lista as diversas maneiras de manipular uma tabela como objeto.

Você pode	Para obter mais informações, consulte
Redimensionar e dimensionar uma tabela	"Transformar objetos" na página 322

Você pode	Para obter mais informações, consulte
Girar uma tabela	"Transformar objetos" na página 322
Espelhar uma tabela	"Transformar objetos" na página 322
Bloquear uma tabela	"Bloquear objetos" na página 369
Converter uma tabela em bitmap	"Converter gráficos vetoriais em bitmaps" na página 787
Quebrar uma tabela em partes	"Para converter objetos em objetos de curva" na página 224



As tabelas não podem ser incluídas no modo de Foco. Para obter mais informações sobre o modo de Foco, consulte "Editar objetos no modo de Foco" na página 319.

Adicionar imagens, gráficos e planos de fundo a tabelas

Se você quiser de organizar imagens de bitmap ou gráficos vetoriais em um layout estruturado, é possível adicioná-los a tabelas. Você também pode alterar a aparência de uma tabela adicionando uma cor de fundo.

Para inserir uma imagem ou um gráfico em uma célula de tabela

1 Copiar uma imagem ou um gráfico.
2 Clique na ferramenta **Tabela** e selecione a célula na qual deseja inserir a imagem ou gráfico.
3 Clique em **Editar** ▸ **Colar**.



Também é possível inserir um gráfico ou imagem mantendo o botão do mouse pressionado sobre a imagem, arrastando a imagem para uma célula, soltando o botão direito do mouse e clicando em **Colocar na célula**.

Para adicionar uma cor de plano de fundo a uma tabela

1 Clique na ferramenta **Tabela**  e depois clique na tabela.
2 Clique no seletor de cores **Fundo** e depois em uma cor da paleta.



Você também pode modificar a cor de fundo de células, fileiras ou colunas específicas selecionando as células, clicando no seletor de cores de **Fundo** na barra de propriedades e, em seguida, em uma cor da paleta.

Importar tabelas

O CorelDRAW permite criar tabelas importando conteúdo de planilhas do Quattro Pro™ (.qpw) e do Microsoft Excel (.xls). Também pode importar tabelas criadas em aplicativos de processamento de texto, tais como o WordPerfect® e o Microsoft Word.

Para importar uma tabela do Quattro Pro ou Excel

1 Clique em **Arquivo** ▸ **Posicionar**.
2 Escolha a unidade e a pasta em que a planilha está armazenada.
3 Clique em um arquivo para selecioná-lo.
4 Clique em **Posicionar**.
5 A partir da caixa de lista **Importar tabelas como**, escolha **Tabelas**.
6 Escolha uma das seguintes opções:
   - **Manter fontes e formatação** — importa todas as fontes e formatação aplicadas ao texto
   - **Manter somente formatação** — importa toda a formatação aplicada ao texto
   - **Descartar fontes e formatação** — ignora todas as fontes e formatação aplicadas ao texto

Para importar uma tabela de um documento de processamento de texto

1 Clique em **Arquivo** ▸ **Posicionar**.
2 Escolha a unidade e a pasta em que o arquivo de texto está armazenado.
3 Clique no arquivo.
4 Clique em **Posicionar**.
5 A partir da caixa de lista **Importar tabelas como**, escolha **Tabelas**.
6 Escolha uma das seguintes opções:
   - **Manter fontes e formatação** — importa todas as fontes e formatação aplicadas ao texto
   - **Manter somente formatação** — importa toda a formatação aplicada ao texto
   - **Descartar fontes e formatação** — ignora todas as fontes e formatação aplicadas ao texto

Bitmaps

Trabalhar com bitmaps..... 787
Modos de cor de bitmaps..... 819
Rastrear..... 825
Arquivos de câmera RAW..... 837



Trabalhar com bitmaps

É possível converter um gráfico vetorial em um bitmap. É possível importar e cortar bitmaps.

É possível também adicionar perspectiva, moldar bitmaps com envelopes, aplicar máscaras de cor, marcas-d'água e efeitos especiais, e alterar a cor e o tom das imagens.Para mais informações sobre a aplicação de perspectiva em bitmaps, consulte "Aplicar perspectiva" na página 573. Para mais informações sobre como moldar bitmaps com envelopes, consulte "Modelar objetos usando envelopes" na página 255. Para mais informações sobre como aplicar efeitos em bitmaps, consulte "Efeitos bitmap" na página 493.

Esta seção contém os seguintes tópicos:

- "Converter gráficos vetoriais em bitmaps" (página 787)
- "Posicionar bitmaps" (página 789)
- "Cortar bitmaps" (página 789)
- "Dimensões e resolução de bitmap" (página 789)
- "Endireitar bitmaps" (página 793)
- "Corrigir distorções de perspectiva" (página 796)
- "Remover artefatos e ruídos de imagens JPEG" (página 797)
- "Remover marcas de poeira e riscos de bitmaps" (página 798)
- "Aguçar imagens" (página 798)
- "Alterar e mascarar cores em bitmaps" (página 800)
- "Lab. de ajuste de imagem" (página 801)
- "Ajustar cor e tom" (página 806)
- "Filtro Curva de tom" (página 814)
- "Transformar cores e tons" (página 816)

Converter gráficos vetoriais em bitmaps

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. Para obter mais informações sobre modos de cor, consulte "Alterar o modo de cor de bitmaps" na página 819.

É possível também especificar configurações de controles como simulação, suavização de serrilhado, impressão sobreposta em preto e transparência do fundo.

Quando se exporta um arquivo em um formato de arquivo bitmap, por exemplo, TIFF, JPEG, CPT ou PSD, as mesmas opções de conversão de bitmap ficam disponíveis. Para obter mais informações sobre exportação, consulte "Exportar arquivos" na página 911.

Para converter um gráfico vetorial em um bitmap

1 Selecione um objeto.

2 Clique em **Bitmaps** ▸ **Converter em bitmap**.

3 Escolha uma resolução na caixa de listagem **Resolução**.

4 Escolha um modo de cor na caixa de listagem **Modo de cor**.

5 Ative qualquer uma das seguintes caixas de seleção:

- **Simulado** — simula um número maior de cores do que as que estão disponíveis. Esta opção está disponível para imagens de 256 cores ou menos.
- **Impressão sobreposta de preto sempre** — sobrepõe o preto sempre que esta for a cor superior. Ativar esta opção evita a aparição de espaços entre objetos pretos e objetos subjacentes ao imprimir bitmaps.
- **Suavização de serrilhado** — suaviza as bordas do bitmap
- **Fundo transparente** — torna o fundo do bitmap transparente



É possível alterar o limiar de preto para a opção **Impressão sobreposta de preto sempre**. Para mais informações sobre a configuração do limiar de preto, consulte "Para definir o limiar de impressão sobreposta de preto" na página 884.

Se você exportar um arquivo vetorial em um formato bitmap, como GIF, será solicitado a definir as opções de conversão em bitmap descritas no procedimento acima antes de exportar o arquivo.



Tornar transparente o fundo de um bitmap permite ver as imagens ou um fundo que, do contrário, ficariam obscurecidos pelo fundo do bitmap.

Para converter um gráfico vetorial em um bitmap ao exportar

1 Clique em **Arquivo** ▸ **Exportar**.

2 Escolha a pasta em que deseja salvar o arquivo.

3 Escolha um formato de arquivo bitmap na caixa de listagem **Formato de arquivo** e digite um nome do arquivo na caixa de listagem **Salvar como**.

4 Defina as opções desejadas e clique em **Exportar**.

5 Na caixa de diálogo **Converter em bitmap**, digite os valores em um dos seguintes pares de caixas:

- **Largura** e **Altura** — permite especificar as dimensões da imagem
- **Largura %** e **Altura %** — permite redimensionar a imagem para uma porcentagem de seu tamanho original

6 Para especificar a resolução, digite um valor na caixa **Resolução**.

7 Escolha um modo de cor na caixa de listagem **Modo de cor**.

8 Ative qualquer uma das seguintes caixas de seleção:

- **Simulado** — simula um número maior de cores do que as que estão disponíveis. Esta opção está disponível para imagens de 256 cores ou menos.
- **Impressão sobreposta de preto sempre** — sobrepõe o preto sempre que esta for a cor superior. Ativar esta opção ao imprimir bitmaps evita a aparição de espaços entre objetos pretos e objetos subjacentes.

9 Ative uma das opções a seguir:

- **Suavização de serrilhado** — suaviza as bordas do bitmap
- **Manter camadas** — preserva as camadas
- **Fundo transparente** — torna o fundo do bitmap transparente

É possível alterar o limiar de preto para a opção **Impressão sobreposta de preto sempre**. Para mais informações sobre a configuração do limiar de preto, consulte "Para definir o limiar de impressão sobreposta de preto" na página 884.

Nem todas as opções na caixa de diálogo **Converter em bitmap** estão disponíveis para todos os formatos de arquivo bitmap.

Tornar transparente o fundo de um bitmap permite ver as imagens ou um fundo que, do contrário, ficariam obscurecidos pelo fundo do bitmap.

Posicionar bitmaps

É possível importar ou colocar um bitmap em um desenho diretamente ou vinculando-o a um arquivo externo. No caso da vinculação a um arquivo externo, as edições feitas no arquivo original são atualizadas automaticamente no arquivo importado. Após posicionar um bitmap, a barra de status fornece informações sobre seu modo de cor, tamanho e resolução. Para mais informações sobre como importar bitmaps, consulte "Importar arquivos" na página 909. Para mais informações sobre como gerenciar bitmaps vinculados externamente, consulte "Marcadores e hyperlinks" na página 904.

Cortar bitmaps

Cortar remove áreas indesejadas de um bitmap. Para cortar um bitmap em um formato retangular, você pode usar a ferramenta **Cortar**. Para mais informações, consulte "Para cortar um objeto ou uma foto importada" na página 265. Para cortar um bitmap em um formato irregular, você pode usar a ferramenta **Forma** e o comando **Cortar bitmap**.

Para cortar um bitmap

1. Na caixa de ferramentas, clique na ferramenta **Forma** .
2. Selecione um bitmap.
3. Arraste os nós de canto para redimensionar o bitmap.
   Para adicionar um nó, clique duas vezes no limite do nó (linha pontilhada) com a ferramenta **Forma** onde deseja que o nó apareça.
4. Clique em **Bitmaps** ▸ **Cortar bitmap**.

Não é possível cortar um bitmap composto de mais de um objeto.

Também é possível cortar rapidamente um bitmap em uma forma retangular utilizando a ferramenta **Cortar** . Para mais informações sobre a ferramenta **Cortar**, consulte "Para cortar um objeto ou uma foto importada" na página 265.

Você também pode cortar um bitmap selecionado após arrastar os nós de canto clicando na ferramenta **Seleção** e, em seguida, no botão **Cortar bitmap** na barra de propriedades.

Dimensões e resolução de bitmap

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



Você pode alterar a resolução e o tamanho de um bitmap ao mesmo tempo. Da esquerda para a direita: imagem com amostragem para baixo, imagem original, imagem com amostragem para cima.

Dimensões de bitmaps

É possível alterar as dimensões físicas de um bitmap aumentando ou diminuindo sua altura e sua largura. Ao escolher uma unidade de medida, você pode achar úteis as seguintes dicas:

- Se você planeja imprimir a imagem, defina a largura e a altura em polegadas, centímetros, pontos ou paicas na configuração de pontos por polegada (dpi) específica da sua impressora.
- Se você planeja usar a imagem na web, escolha pixels.

Resolução de bitmap

Resolução é a quantidade de detalhes que um arquivo de imagem contém, ou que um dispositivo de entrada, saída ou exibição é capaz de produzir. A resolução é medida em dpi (pontos por polegada) ou ppi (pixels por polegada). Resoluções baixas podem resultar em uma aparência granulada, enquanto resoluções elevadas podem produzir imagens de qualidade maior, mas resultam em arquivos com tamanho maior. O tamanho e a resolução de uma imagem afetam sua qualidade de impressão. Escolha as dimensões e a resolução da imagem que correspondem à sua intenção de impressão. Se você planeja imprimir sua arte-final na impressora de mesa ou usá-la na web, lembre-se das seguintes considerações para garantir que a imagem final fique como pretendido.

- 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.

O tamanho de um bitmap na tela depende da altura e largura em pixels do bitmap, do nível de zoom e das configurações do monitor. Como resultado, o tamanho do bitmap deve aparecer diferente na tela e na impressão.

Reamostrar bitmaps

Reamostrar é alterando a quantidade de detalhes da imagem à medida que você altera a resolução e as dimensões de pixel de um bitmap. Você pode diminuir ou aumentar o tamanho das imagens.

Baixar a resolução diminui o número total de pixels em uma imagem. Em geral, os melhores resultados são obtidos quando a amostragem para baixo é feita após correções de cor e tom, mas antes do aguçamento.



Baixar a resolução de um bitmap

Aumentar a resolução adiciona mais pixels a uma imagem. CorelDRAW permite ampliar imagens sem perder qualidade e detalhes. Você pode escolher entre vários modos de aumento da resolução para atender às suas necessidades. O método **Bicúbico** adiciona novos pixels entre os pixels existentes e os interpola com base nas cores dos pixels vizinhos. Este método produz gradações tonais suaves. O método **Vizinho mais próximo** substitui cada pixel pelo pixel mais próximo na imagem ampliada, resultando em vários pixels da mesma cor. Esse método preserva detalhes nítidos; no entanto, ele também pode produzir bordas irregulares em vez de linhas e curvas suaves. Além disso, o aplicativo usa técnicas avançadas de aprendizado de máquina para melhorar as imagens, preservando bordas limpas, nitidez e detalhes finos. Com base na análise de um grande número de imagens e fotografias artísticas, os dois métodos de inteligência artificial, **Ilustração** e **Fotorrealista**, usam algoritmos de redes neurais para reduzir o ruído e a pixelização e manter a cor. Com suas técnicas de desfocagem e aguçamento de nível baixo que criam efeitos semelhantes a desenhos, o método **Ilustração** é ótimo para imagens como logotipos, desenhos, ilustrações e pinturas criadas no software de design gráfico. O método **Fotorrealista** funciona bem para redimensionar fotos.



(esquerda) Foto original; (direita) A foto é redimensionada três vezes em relação ao seu tamanho original.

Dependendo da configuração do hardware do sistema, o aumento da resolução de uma imagem com os métodos **Ilustração** e **Fotorrealista** pode levar de alguns segundos a vários minutos. Quando o tempo estimado para concluir a operação exceder 3 segundos, uma barra de progresso aparecerá para mostrar o tempo restante. O tempo estimado não leva em consideração nenhum processo ou aplicativo que você possa iniciar após iniciar o aumento da resolução e que pode afetar o desempenho. Você pode cancelar o processo de aumento de resolução a qualquer momento.

O aumento da resolução aumenta também o tamanho do arquivo de uma imagem; a redução da resolução diminui. A reamostragem com uma resolução fixa permite manter a resolução da imagem por meio da adição ou subtração de pixels e variando o tamanho do arquivo. A reamostragem com uma resolução variável mantém o tamanho da imagem em polegadas, milímetros ou centímetros inalterado e altera o tamanho do pixel, resultando em uma resolução menor ou maior do que aquela da imagem original.

Para alterar as dimensões de um bitmap

1 Selecione um bitmap.

2 Clique em **Bitmaps** ▸ **Reamostrar**.

3 Escolha uma unidade de medida na caixa de listagem ao lado das caixas **Largura** e **Altura**.

4 Execute uma tarefa da tabela a seguir.

Para	Faça o seguinte
Baixar a resolução de um bitmap	Diminua as dimensões da imagem inserindo valores nas caixas **Largura** e **Altura** ou escolhendo um fator de escala menor que 100%. Na área **Modo**, escolha um método de redução de resolução para determinar como os pixels serão removidos. • **Bicúbico** - usa interpolação bicúbica que produz gradações tonais suaves • **Vizinho mais próximo** - preserva detalhes nítidos, mas pode produzir bordas irregulares em vez de linhas e curvas suaves
Aumentar a resolução de um bitmap	Aumente as dimensões da imagem inserindo valores nas caixas **Largura** e **Altura** ou escolhendo um fator de escala maior que 100%. Na área **Modo**, escolha um método de aumento de resolução para determinar como os pixels serão adicionados. • **Bicúbico** - usa interpolação bicúbica que produz gradações tonais suaves. Os novos pixels, adicionados entre os pixels existentes, são interpolados com base nas cores dos pixels vizinhos. • **Vizinho mais próximo** - substitui cada pixel pelo pixel mais próximo na imagem ampliada, resultando em vários pixels da mesma cor. Esse método preserva detalhes nítidos; no entanto, ele também pode produzir bordas irregulares em vez de linhas e curvas suaves. • **Ilustração** - utiliza técnicas de desfocagem e aguçamento de nível baixo que criam um efeito mais artístico. Esse método funciona bem com imagens como desenhos, logotipos e ilustrações criadas no software de design gráfico. • **Fotorrealista** - mantém bordas nítidas, áreas com cores contínuas, texturas e detalhes finos. Este método é ótimo para redimensionar fotos. Defina o nível de redução de ruído movendo o deslizante **Redução de ruído**. **Observação**: A opção de **Redução de ruído** está disponível apenas para os métodos **Ilustração** e **Fotorrealista**.

Você também pode

Manter a proporção entre largura e altura	Ative a caixa de seleção **Manter proporção**.
Altere as dimensões de um bitmap sem alterar a contagem de pixels (sem reamostragem)	Ative a caixa de seleção **Manter tamanho original do arquivo**.

Você também pode

	À medida que você altera a largura e a altura do bitmap, a resolução é ajustada automaticamente.

Notas:

- Essa opção pode ser útil se você desejar reduzir o tamanho de uma imagem para aumentar sua resolução.
- Quando esta caixa de seleção está ativada, a opção **pixels** na caixa de listagem **Unidade de medida** fica acinzentada porque o número total de pixels na imagem permanece constante.

Quando você altera as dimensões de um bitmap especificando valores na barra de propriedades ou arrastando as alças de seleção na janela de desenho, CorelDRAWajusta automaticamente a resolução sem alterar a quantidade de dados de pixel.

Por padrão, a unidade de processamento gráfico (GPU) do seu computador é usada para amostragem para cima.. No entanto, se a GPU do sistema não suportar CUDA ou OpenCL (1.2 ou superior) e for incompatível com CorelDRAW, você poderá configurar o aplicativo para usar a unidade central de processamento (CPU), clicando no menu **CorelDRAW** ▸ **Preferências** ▸ **Global**, **Geral** e desabilitando a opção **Reamostragem**. Para mais informações sobre requisitos do sistema CorelDRAW, consulte "Requisitos do sistema" na página 49.

Os métodos para aumentar resolução **Fotorrealismo** e **Ilustração** são suportados apenas na versão de 64 bits do CorelDRAW Graphics Suite.

Para alterar a resolução de um bitmap

1. Selecione um bitmap.
2. Clique em **Bitmaps** ▸ **Reamostrar**.
3. Na área **Resolução**, digite valores em qualquer das seguintes caixas:
   - **Horizontal**
   - **Vertical**

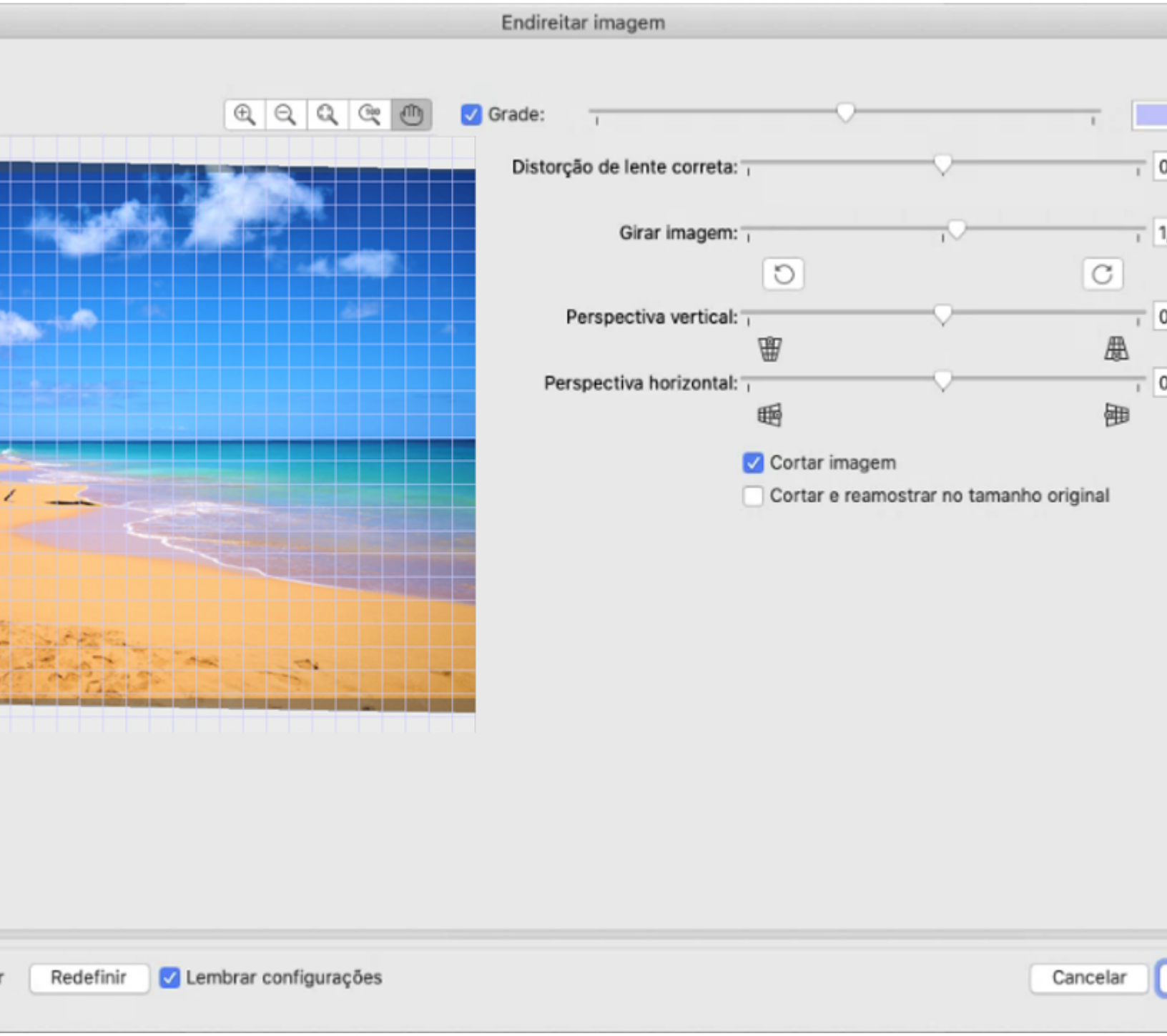
Você também pode

Manter a relação entre largura e altura do bitmap	Ative a caixa de seleção **Manter proporção**.
Manter o tamanho do arquivo	Ative a caixa de seleção **Manter tamanho original do arquivo**. À medida que você altera a resolução, a altura e a largura do bitmap são ajustadas automaticamente; no entanto, o número total de pixels no arquivo permanece constante.

Também é possível reamostrar um bitmap selecionado clicando no botão **Reamostrar**  na barra de propriedades.

Endireitar bitmaps

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.



Caixa de diálogo Endireitar imagem

Corrigir distorções de lente da câmera

Com fotos que contêm distorções de lente da câmera, é recomendado iniciar com correção da distorção de lente. É possível corrigir dois tipos de distorções de lente, que podem fazer com que linhas retas em fotos pareça curvas: barril e almofada de alfinetes. Distorções de barril fazem as fotos parecerem empurradas para fora do centro. Distorções de almofada de alfinetes fazem as fotos parecerem empurradas para dentro do centro.

Girar e visualizar

A caixa de diálogo **Endireitar imagem** permite girar uma imagem movendo um controle deslizante, digitando um ângulo de rotação ou utilizando as teclas de seta. É possível especificar um ângulo de rotação personalizado de -15 a 15 graus.

Para visualizar de forma dinâmica os ajustes que você está fazendo, utilize a janela de visualização. Para alterar a orientação da imagem antes de endireitá-la, comece girando a imagem 90 graus no sentido horário e 90 graus no sentido anti-horário.

Uma grade aparece na janela de visualização para ajudá-lo a endireitar a imagem. Você pode fazer ajustes mais precisos controlando o tamanho da célula da grade. Se desejar aumentar o contraste da grade com as cores da imagem, altere a cor da grade. Você também pode ocultar a grade se precisar visualizar o resultado final sem as linhas de grade. Além disso, você pode aplicar mais ou menos zoom e enquadrar a imagem na janela de visualização para avaliar melhor os resultados.

Cortar

Por padrão, a imagem endireitada é cortada para a área de corte que aparece na janela de visualização. A imagem final possui a mesma proporção da imagem original, mas em dimensões menores. Entretanto, é possível preservar a largura e a altura originais da imagem cortando e reamostrando a imagem.

Também é possível produzir uma imagem em ângulo desativando o corte e utilizando a ferramenta **Cortar** para cortar a imagem na janela de desenho.

Restaurar as configurações padrão

Por padrão, as últimas configurações usadas são preservadas. No entanto, você pode optar por reverter para as configurações padrão sempre que abrir uma imagem na caixa de diálogo **Endireitar imagem**.

Para endireitar uma imagem

1. Selecione uma imagem.
2. Clique em **Bitmaps** ▸ **Endireitar imagem**.
   Se a imagem tiver uma distorção de lente, mova o controle deslizante **Corrigir distorção de lente** para a esquerda para corrigir uma distorção de barril ou para a direita para corrigir uma distorção de almofada de alfinetes.
3. Mova o controle deslizante **Girar imagem** ou digite um valor entre **15** e **-15** na caixa **Girar imagem**.
4. Se for necessário, mova o controle deslizante **Grade** para ajustar o tamanho das células da grade.
5. Para cortar e endireitar a imagem, ative a caixa de seleção **Cortar imagem**.
   A imagem é cortada de forma a preservar a proporção da imagem original, o que significa que a imagem final é menor que a imagem original.

   Se desejar preservar a largura e a altura da imagem original, ative a caixa de seleção **Cortar e reamostrar no tamanho original**. A imagem final é reamostrada.

Você também pode

Alterar a cor da grade	Escolha uma cor no seletor de cores **Grade**.
Alinhar uma área de imagem a uma linha de grade	Utilizando a ferramenta **Enquadramento**  , arraste a imagem até que a área fique alinhada à linha de grade. A ferramenta **Enquadramento** pode ser utilizada somente depois de aplicar mais zoom à imagem.

Você também pode

Girar a imagem 90 graus em qualquer direção	Clique no botão **Girar no sentido anti-horário**  ou no botão **Girar no sentido horário**  .
Ocultar ou exibir uma grade	Ative ou desative a caixa de seleção **Grade**.
Ajustar o ângulo de rotação em incrementos de 0,1 grau	Clique na caixa **Girar imagem** e pressione a tecla de **Seta para cima** ou **Seta para baixo**.
Redefinir a imagem na orientação original	Clique em **Redefinir**.
Aplicar mais ou menos zoom	Utilizando a ferramenta **Mais zoom**  ou **Menos zoom**  , clique na janela de visualização.
Ajustar uma imagem na janela de visualização	Clique no botão **Zoom para ajustar**  .
Exibir uma imagem em seu tamanho real	Clique no botão **100%**  .
Restaure as configurações padrão sempre que abrir uma imagem	Desmarque a caixa de seleção **Lembrar configurações**.

Corrigir distorções de perspectiva

Você pode corrigir distorções de perspectiva em fotos que apresentem linhas retas e superfícies planas, como fotos arquitetônicas e de prédios.

As distorções de perspectiva geralmente ocorrem quando você tira fotos de objetos altos ou largos, e o sensor da câmera está em uma posição angulosa em relação os objetos. Como resultado, os objetos fotografados podem parecer inclinados ou formando um ângulo. Ajustar a perspectiva vertical ajuda a endireitar objetos inclinados, e ajustar a perspectiva horizontal contribui com objetos angulares. Algumas vezes, é possível que você tenha de ajustar ambas as perspectivas verticais e horizontais para ter melhores resultados.



Corrigir distorções de perspectiva

Para corrigir distorções de perspectiva em fotos

1 Selecione uma imagem.

2 Clique em **Bitmaps** ▸ **Endireitar imagem**.

3 Execute uma tarefa da tabela a seguir.

Para	Faça o seguinte
Corrigir a perspectiva vertical	Mova o controle deslizante **Perspectiva vertical**. Se o objeto da foto parecer estar inclinado para trás, mova o controle deslizante para a esquerda. Quando a foto é tirada do chão, edifícios altos geralmente parecem estar inclinados para trás.
Corrigir a perspectiva horizontal	Mova o controle deslizante **Perspectiva horizontal**. Se a foto foi tirada com a câmera à direita do objeto, mova o controle deslizante para a esquerda.
Recortar e reamostrar a imagem corrigida para seu tamanho original	Ative a caixa de seleção **Cortar imagem** e depois **Cortar e reamostrar para tamanho original**.

Remover artefatos e ruídos de imagens JPEG

Os artefatos de compactação JPEG, causados por diferentes processos envolvidos na captura ou salvamento de imagens, reduzem a qualidade da imagem e degradam a cor. CorelDRAW usa tecnologia avançada de aprendizado de máquina para ajudar a reduzir artefatos de compactação JPEG e restaurar detalhes em imagens.



(esquerda) Imagem com estriamento distintos e degradação de cores; (à direita) As técnicas de inteligência artificial reduzem o bloqueio e recuperam os detalhes e a cor da imagem.

Para remover artefatos de compactação JPEG

1 Selecione um bitmap.

2 Clique em **Bitmaps** ▸ **Remover artefatos JPEG**.

Remover marcas de poeira e riscos de bitmaps

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.

Remover marcas de poeira e riscos de um bitmap

1 Clique em **Efeitos** ▸ **Correção** ▸ **Poeira e risco**.

2 Mova os seguintes controles deslizantes:

- **Raio** — define a faixa de pixels utilizada para produzir o efeito. Para reter um detalhe da imagem, escolha a definição mas baixa possível.
- **Limiar** — define a quantidade de redução de ruído. Para reter um detalhe da imagem, escolha a definição mas alta possível.

Aguçar imagens

Você pode aguçar imagens para aumentar o contraste, destacar as bordas da imagem ou reduzir o sombreamento. Para aguçar uma imagem ou uma área editável de uma imagem, você pode usar filtros. O aguçamento é geralmente feito após o ajuste de cor e tom de uma imagem e depois da reamostragem ou do redimensionamento.



Você pode revelar mais detalhes da imagem aguçando-a.

Para aguçar uma imagem aplicando um filtro

1. Clique em **Efeitos** ▸ **Correção** ▸ **Ajustar aguçamento**.
2. Mova o controle deslizante **Porcentagem** para definir a quantidade de aguçamento que será aplicada cada vez que se clicar em um botão de miniatura.
3. Clique em um dos botões de miniatura a seguir:
   - **Desfocar máscara** — permite acentuar o detalhe da borda e focaliza áreas embaçadas na imagem sem remover as áreas de baixa frequência.
   - **Desfocagem com ajuste** — permite acentuar detalhes da borda analisando os valores dos pixels vizinhos. Esse filtro preserva a maioria dos detalhes da imagem, mas seu efeito é mais aparente em imagens de alta resolução.
   - **Aguçar** — permite acentuar as bordas da imagem focalizando áreas embaçadas e aumentando o contraste entre pixels vizinhos. Mova o controle deslizante **Fundo** para definir o limiar do efeito. Os valores inferiores aumentam o número de pixels alterados pelo efeito de aguçamento.
   - **Aguçamento direcional** — permite aperfeiçoar as bordas de uma imagem sem criar um efeito de granulosidade.

Você também pode

Remover sombreamento	Clique em **Efeitos** ▸ **Aguçar** ▸ **Passa-alta**. O filtro Passa-alta remove detalhes e sombreamento da imagem para dar à imagem uma qualidade de brilho, acentuando as áreas destacadas e luminosas. No entanto, também pode afetar a cor e o tom da imagem.

O filtro **Desfocar máscara** produz os melhores resultados na maioria das fotografias.

A maioria dos filtros de aguçamento tem suporte para todos os modos de cor, exceto o RGB de 48 bits, tons de cinza de 16 bits, cores da paleta e preto e branco. O filtro **Aguçar** tem suporte para todos os modos de cor, exceto as cores da paleta e preto e branco.

Para acessar individualmente cada filtro de aguçamento, clique em **Efeitos** ▸ **Aguçar** e depois em um filtro.

Utilize esse procedimento para aguçar uma área editável de uma imagem.

Alterar e mascarar cores em bitmaps

CorelDRAW permite alterar cores em imagens monocromáticas, aplicar telas de meio-tom PostScript para otimizar bitmaps coloridos e em preto e branco para impressão, ocultar e mostrar cores, além de mascarar cores. Bitmaps monocromáticos têm duas cores: preto e branco. É possível substituir os pixels pretos e brancos por qualquer cor de uma paleta de cores.

Para imprimir em uma impressora PostScript, você pode otimizar a impressão colorida ou em preto e branco aplicando uma tela de meio-tom a uma imagem. As telas de meio-tom dividem uma imagem em pequenos pontos ou linhas para garantir uma impressão mais nítida, tons contínuos e efeitos especiais. No entanto, só é possível ver o efeito da tela no bitmap após imprimi-lo em uma impressora PostScript. Para mais informações sobre alterações em telas de meio-tom, consulte "Para personalizar uma tela de meio-tom" na página 882.

Você pode ocultar e exibir cores selecionadas aplicando sobre elas uma máscara. Ocultar cores em um bitmap permite que os objetos ou fundos apareçam através da imagem. Ocultar uma cor também pode alterar a forma aparente de um bitmap. Por exemplo, se um bitmap mostrar uma pessoa com um fundo preto, você pode ocultar o fundo para que o bitmap pareça assumir a forma da pessoa em vez de uma forma retangular. Além disso, ocultar cores em bitmaps pode aumentar a velocidade em que os objetos são renderizados na tela. Você também pode exibir determinadas cores em um bitmap para alterar a aparência da imagem ou ver onde uma cor específica foi aplicada. É possível mascarar até 10 cores em um bitmap.

As máscaras de cores também permitem alterar cores selecionadas sem alterar as outras cores de uma imagem. Também é possível salvar uma máscara de cor de bitmap em um arquivo e abrir o arquivo para uso futuro.

Para colorir um bitmap monocromático

1. Selecione um bitmap usando a ferramenta **Seleção** .
2. Control do mouse em uma cor na paleta de cores para alterar a cor dos pixels em primeiro plano (pretos).
3. Clique em uma cor na paleta de cores para alterar a cor dos pixels em segundo plano (branco).

Para aplicar uma tela a um bitmap

1. Selecione um bitmap usando a ferramenta **Seleção** .
2. Na caixa de ferramentas, clique na ferramenta **Preenchimento interativo** .
3. Na barra de propriedades, clique no botão **Preenchimento uniforme** e, em seguida, no botão **Editar preenchimento** .
4. Na caixa de diálogo **Editar preenchimento**, ative a opção **Paletas de cores**.
5. Escolha uma paleta de cores na caixa de listagem **Paleta**.
6. Clique em **Opções PostScript**.
7. Na caixa de diálogo **Opções PostScript**, escolha uma opção (diferente do **padrão**) na **lista Tipo** para definir o formato do ponto ou tipo de linha.
8. Digite um valor na caixa **Frequência** para definir o número de pontos ou linhas que aparecerão em cada polegada da tela.
9. Digite um valor na caixa **Ângulo** para definir o ângulo dos pontos ou linhas que aparecerão na tela.

Para ocultar ou exibir uma cor em um bitmap

1. Selecione o bitmap usando a ferramenta **Seleção** .
2. Clique em **Bitmaps** ▸ **Máscara de bitmap**.

3 No inspetor **Máscara de bitmap**, clique no botão **Seletor de cor** e clique em uma cor no bitmap.

4 Ative a caixa de seleção ao lado do canal a ser ocultado ou exibido.

5 Mova o controle deslizante de **Tolerância** para definir a tolerância de cor para a cor.

6 Ative uma das opções a seguir:

- **Ocultar selecionado**
- **Mostrar selecionado**

7 Clique em **Aplicar**.

Níveis de tolerância mais altos afetam um faixa mais ampla de cores em torno da cor selecionada. Por exemplo, se você selecionar azul-bebê e aumentar a tolerância, o CorelDRAW oculta ou exibe cores como azul-pastel ou azul-elétrico.

Para abrir uma máscara de cor de bitmap

1 Clique em **Bitmaps** ▸ **Máscara de bitmap**.

2 Clique no botão **Abrir máscara**.

3 Escolha a pasta na qual o arquivo de máscara de cor está armazenado.

4 Clique duas vezes no arquivo.

Os arquivos que contêm uma máscara de cor de bitmap têm a extensão de nome de arquivo **.ini**.

Para alterar uma cor com máscara

1 Clique em **Bitmaps** ▸ **Máscara de bitmap**.

2 Escolha uma cor na lista de cores com máscara.

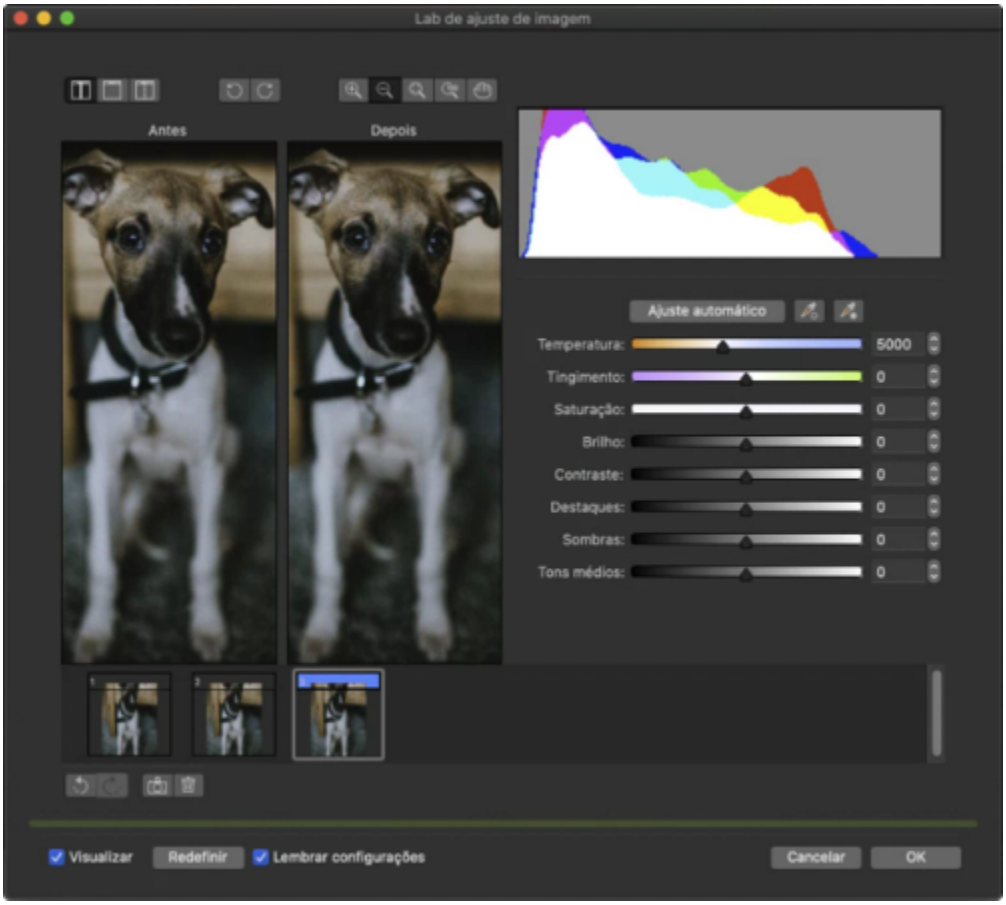
3 Clique no botão **Editar cor**.

4 Utilize os controles da caixa de diálogo **Selecionar cor** para editar a cor.

Você também pode alterar uma cor mascarada clicando no botão **Seletor de cores**, selecionando outra cor e clicando em **Aplicar**.

Lab. de ajuste de imagem

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



O Lab de ajuste de imagem consiste em controles automáticos e manuais organizados logicamente para a correção de imagens. Começando no canto superior direito e descendo, você pode selecionar apenas os controles necessários à correção de problemas específicos da sua imagem. O ideal é cortar e retocar as áreas da imagem antes de começar as correções de cor e tom.

Trabalhando no Lab de ajuste de imagem, você pode beneficiar-se com os seguintes recursos:

- **Criar instantâneo** — Você pode, a qualquer momento, capturar a versão corrigida de uma imagem em um "instantâneo". Miniaturas dos instantâneos aparecem em uma janela sob a imagem. Os instantâneos facilitam a comparação de diferentes versões corrigidas da imagem, para que você escolha a ideal.
- **Desfazer**, **Refazer** e **Redefinir** — A correção de imagens pode ser um processo de tentativa e erro; por isso, a possibilidade de desfazer e refazer correções é importante. O comando **Redefinir** permite limpar todas as correções para você poder recomeçar.
- **Lembrar configurações** — Ativada por padrão, esta caixa de seleção permite que você use as configurações atuais em outras imagens. Desative a caixa de seleção se quiser restaurar as configurações padrão sempre que abrir uma imagem no Lab de ajuste de imagem.

Utilizar controles automáticos

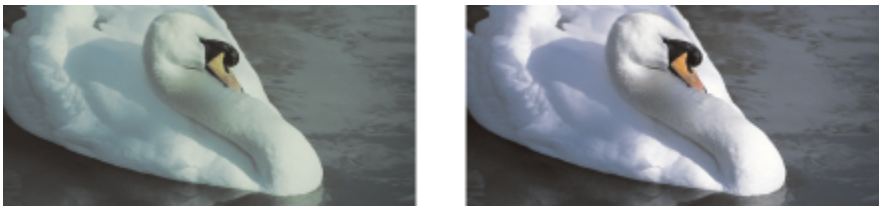
Você pode começar usando os controles automáticos de correção:

- **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.
- Ferramenta **Selecionar ponto branco** — ajusta automaticamente o contraste em uma imagem de acordo com o ponto branco definido por você. Por exemplo, é possível aumentar o brilho de uma imagem muito escura usando a ferramenta **Selecionar ponto branco**.
- **Ferramenta Selecionar ponto preto** — ajusta automaticamente o contraste em uma imagem de acordo com o ponto preto definido por você. Por exemplo, você pode escurecer uma imagem muito clara usando a ferramenta **Selecionar ponto preto**.

Utilizar controles de correção de cores

Após usar os controles automáticos, você pode corrigir os tons da cor na imagem. Os tons da cor normalmente são criados pelas condições de iluminação do ambiente em que a foto é capturada e podem ser influenciados pelo processador da câmera digital ou digitalizador.

- Controle deslizante **Temperatura** — permite corrigir os tons da cor "aquecendo" ou "esfriando" a cor de uma imagem para compensar as condições de iluminação no momento em que a foto foi tirada. Por exemplo, para corrigir uma tonalidade da cor amarela em uma foto capturada em ambiente fechado com iluminação incandescente esmaecida, você pode mover o controle deslizante até o final do azul para aumentar os valores da temperatura (baseados em graus Kelvin). Valores mais baixos correspondem a condições de pouca iluminação, como luz de velas ou luz de lâmpada incandescente; essas condições criam um matiz alaranjado. Valores mais altos correspondem a uma iluminação intensa, como a luz do sol; essas condições criam um matiz azulado.
- Controle deslizante **Tingimento** — permite corrigir tonalidades de cores ajustando a cor verde ou magenta em uma imagem. Para adicionar o verde, mova o controle deslizante para a direita; para adicionar o magenta, mova o controle deslizante para a esquerda. Mover o controle deslizante **Tingimento** após usar o controle deslizante **Temperatura** permite fazer um ajuste fino na imagem.
- Controle deslizante **Saturação** — permite ajustar a vivacidade das cores. Por exemplo, ao mover o controle deslizante para a direita, você pode aumentar a vivacidade do azul do céu em uma imagem. Ao mover o controle deslizante para a esquerda, você pode reduzir a vivacidade das cores. Pode-se criar o efeito de uma foto em preto e branco movendo o controle deslizante totalmente para a esquerda. Dessa forma, todas as cores são removidas da imagem.

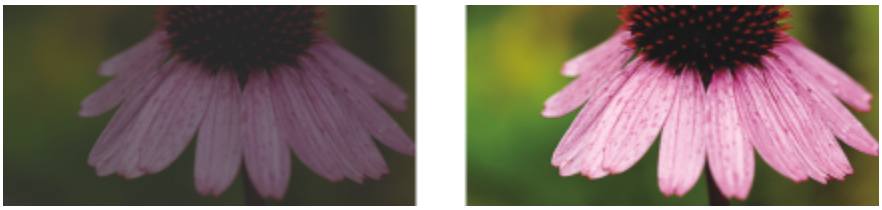


Correção de uma tonalidade de cor. A imagem à direita é a sua versão corrigida.

Ajustar o brilho e o contraste em toda a imagem

Você pode aumentar o brilho, escurecer ou melhorar o contraste em uma imagem inteira usando os seguintes controles:

- Controle deslizante **Brilho** — permite aumentar o brilho ou escurecer uma imagem inteira. Este controle pode corrigir problemas de exposição causados por excesso de iluminação (superexposição) ou pouca iluminação (subexposição) no momento em que a foto foi capturada. Caso deseje aumentar o brilho ou escurecer determinadas áreas da imagem, você pode usar os controles deslizantes **Destaques**, **Sombras** e **Tons médios**. Os ajustes feitos com o controle deslizante **Brilho** não são lineares, portanto, os valores de ponto preto e ponto branco correntes não são afetados.
- Controle deslizante **Contraste** — aumenta ou diminui a diferença de tonalidade entre as áreas escuras e claras de uma imagem. Mover o controle deslizante para a direita torna as áreas claras mais claras e as escuras mais escuras. Por exemplo, caso a imagem tenha um matiz acinzentado pesado, é possível aguçar os detalhes aumentando o contraste.



Ajustar o brilho e o contraste pode revelar mais detalhes da imagem.

Ajustar destaques, sombras e tons médios

Você pode aumentar o brilho ou escurecer determinadas áreas de uma imagem. Em muitos casos, a posição ou a intensidade da luz no momento em que a foto é capturada fazem com que algumas áreas apareçam muito escuras e outras muito claras.

- Controle deslizante **Destaques** — permite ajustar o brilho nas áreas mais claras da imagem. Por exemplo, se você tirou uma foto com flash e a intensidade da luz do flash deixou as imagens em segundo plano esmaecidas, mova o controle deslizante **Destaques** para a esquerda para escurecer as áreas esmaecidas da imagem. É possível usar o controle deslizante **Destaques** junto com os controles **Sombras** e **Tons médios** para equilibrar a luminosidade.

- Controle deslizante **Sombras** — permite ajustar o brilho nas áreas mais escuras da imagem. Por exemplo, se houver uma luz brilhante atrás do tema central de uma foto (luz de fundo) no momento em que a foto for capturada, o objeto poderá aparecer com sombras. É possível corrigir a foto movendo o controle deslizante **Sombras** para a direita, para clarear as áreas escuras e revelar mais detalhes. Pode-se usar o controle deslizante **Sombras** junto com os controles **Destaques** e **Tons médios** para equilibrar a luminosidade.
- Controle deslizante **Tons médios** — permite ajustar o brilho dos tons da faixa média em uma imagem. Após ajustar os destaques e as sombras, você pode usar o controle deslizante **Tons médios** para fazer o ajuste fino da imagem.

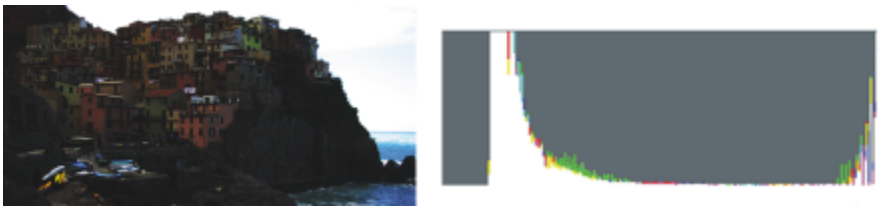


Os controles deslizantes Destaques e Sombras podem clarear ou escurecer determinadas áreas de uma imagem.

Usar o histograma

O histograma permite exibir a faixa tonal de uma imagem para avaliar e ajustar cores e tons. Por exemplo, um histograma pode ajudá-lo a detectar um detalhe em uma foto que esteja oculto devido à subexposição (uma foto capturada com pouca luz).

O histograma plota os valores de brilho dos pixels de uma imagem em uma escala de 0 (escuro) a 255 (claro). A parte esquerda do histograma representa as sombras, a parte do meio representa os tons médios e a parte direita representa os destaques. A altura dos cravejados indica o número de pixels em cada nível de brilho. Por exemplo, um número maior de pixels no lado esquerdo do histograma indica a presença de detalhes de imagem nas áreas escuras.



A foto da esquerda está superexposta. Direita: O histograma indica uma grande quantidade de detalhes da imagem nas áreas escuras da foto.

Exibir imagens no Lab. de ajuste de imagem

As ferramentas do Lab de ajuste de imagem permitem que você exiba as imagens de várias formas, de modo que possa avaliar os ajustes de cor e tom feitos. Por exemplo, você pode girar imagens, enquadrar uma nova área, aplicar mais ou menos zoom e escolher como será exibida a imagem corrigida na janela de visualização.

Utilizar outros filtros de ajuste

Apesar do Lab de ajuste de imagem permitir a correção da cor e do tom da maioria das imagens, às vezes é preciso usar um filtro de ajuste especializado. Com o uso dos potentes filtros de ajuste do aplicativo, você pode fazer ajustes precisos nas imagens. Por exemplo, você pode ajustar imagens usando uma curva de tom. Para obter mais informações sobre filtros de ajuste, consulte "Ajustar cor e tom" na página 806.

Para corrigir cor e tom rapidamente no Lab de ajuste de imagem

1. Clique em **Bitmaps** ▸ **Lab de ajuste de imagem**.
2. Clique em **Ajuste automático**.

   O **Ajuste automático** ajusta automaticamente a cor e o contraste ao definir o ponto branco e o ponto preto de uma imagem.

   Para controlar a configuração do ponto branco e do ponto preto com mais precisão, clique na ferramenta **Selecionar ponto branco** e na área mais clara da imagem. Em seguida, clique na ferramenta **Selecionar ponto preto** e na área mais escura da imagem.
3. Realizar uma ou mais tarefas a partir da seguinte tabela.

Para	Faça o seguinte
Corrigir a cor na imagem	Ajuste o controle deslizante **Temperatura** para aquecer ou esfriar as cores e depois faça um ajuste fino na correção da cor, ajustando o controle deslizante **Tingimento**.
Tornar as cores mais ou menos vivas	Mova o controle deslizante **Saturação** para a direita, de modo a aumentar a quantidade de cor na imagem; mova o controle para a esquerda, de modo a diminuir a quantidade de cor da imagem.
Aumentar o brilho ou escurecer uma imagem	Mova o controle deslizante **Brilho** para a direita, de modo a clarear a imagem; mova o controle para a esquerda, de modo a escurecer a imagem.
Melhorar a nitidez da imagem ajustando o tom	Mova o controle deslizante **Contraste** para a direita para tornar as áreas claras mais claras e as escuras mais escuras.
Aumentar o brilho ou escurecer áreas específicas	Mover o controle deslizante **Destaques** para aumentar o brilho ou escurecer as áreas mais claras da imagem. Depois, mover o controle deslizante **Sombras** para clarear ou escurecer as áreas mais escuras da imagem. Por fim, mover o controle deslizante **Tons médios** para fazer um ajuste fino dos tons na faixa média da imagem.



O Lab de ajuste de imagem não se encontra disponível para imagens CMYK. Em imagens CMYK, é possível acessar o filtro **Ajuste automático** e outros filtros de ajuste no menu **Efeitos**.



É possível capturar a versão atual de uma imagem clicando no botão **Criar instantâneo**. Miniaturas dos instantâneos aparecem em uma janela sob a imagem. Cada instantâneo é numerado de forma sequencial e pode ser excluído com um clique no botão **Fechar** no canto superior da barra de título do instantâneo.

Você pode desfazer ou refazer a última correção clicando no botão **Desfazer** ou **Refazer**. Para desfazer todas as correções, clique no botão **Redefinir para original**.

Para exibir imagens no Lab de ajuste de imagem

1 Clique em **Bitmaps** ▸ **Lab de ajuste de imagem**.

2 Execute uma tarefa da tabela a seguir.

Para	Faça o seguinte
Girar a imagem	Clique no botão **Girar para esquerda** ou **Girar para direita**.

Para	Faça o seguinte
Enquadrar outra área de uma imagem	Utilizando a ferramenta **Enquadramento**  , arraste a imagem até que a área a ser visualizada fique visível.
Aplicar mais zoom e menos zoom	Usando a ferramenta **Ampliar zoom**  ou **Diminuir zoom**  , clique na janela de visualização.
Ajustar uma imagem na janela de visualização	Clique no botão **Zoom para ajustar**  .
Exibir uma imagem em seu tamanho real	Clique no botão **100%**  .
Exibir a imagem corrigida em uma única janela de visualização	Clique no botão **Visualização em tela cheia**  .
Exibir a imagem corrigida em uma janela e a original em outra	Clique no botão **Antes e depois da visualização em tela cheia**  .
Exibir a imagem em uma janela com um divisor entre a versão original e a versão corrigida	Clique no botão **Antes e depois da visualização dividida**  . Mova o ponteiro sobre a linha tracejada do divisor e arraste-a para mover o divisor para outra área da imagem.

Ajustar cor e tom

CorelDRAW permite que você ajuste a cor e o tom dos bitmaps. Por exemplo, você pode substituir cores e ajustar o brilho, a luminosidade e a intensidade das cores.

Ao ajustar tom e cor, você pode recuperar detalhes perdidos em sombras ou destaques, remover tonalidades de cores, corrigir subexposição ou superexposição e, geralmente, aumentar a qualidade dos bitmaps. É possível também corrigir cores e tonalidades rapidamente usando o Lab de ajuste de imagem. Para obter mais informações, consulte "Lab. de ajuste de imagem" na página 801.

É possível ajustar automaticamente as cores e os tons de bitmaps utilizando o comando Ajuste automático ou os seguintes filtros.

Efeito	Descrição
Níveis	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 da bitmap.
Equalizar	Permite exibir a faixa tonal de uma imagem e redistribuir o equilíbrio de sombras, tons médios e destaques no canal composto ou nos canais de cor individuais de acordo com um modelo de histograma predefinido.

Efeito	Descrição
Amostra e 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. Por exemplo, você pode aumentar o contraste em um bitmap, escolhendo os tons mais escuros e mais claros e associá-los a preto e branco, respectivamente. Depois que você escolher cores de amostra das faixas escura, de tons médios e clara da imagem e atribuir uma cor de destino a cada exemplo de cor, os pixels com a mesma cor da amostra se ajustarão para exibir a respectiva cor de destino.
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. Para obter mais informações, consulte "Filtro Curva de tom" na página 814.
Luz	Permite ajustar o brilho de todas as cores e a diferença entre áreas claras e escuras.
Equilibrar cores	Permite adicionar ciano ou vermelho, magenta ou verde e amarelo ou azul aos tons selecionados de um bitmap. Por exemplo, para atenuar o azul em uma foto, desloque os valores de cor de vermelho de azul para amarelo.
Gama	Gama é um método de correção de tom que leva em consideração a percepção do olho humano de aproximar pixels. Por exemplo, se você colocar um círculo preenchido com cinza a 10% sobre um fundo preto e um círculo cinza idêntico sobre um fundo branco, o círculo envolto por preto parecerá mais claro do que o círculo envolto por branco, mesmo que os valores de brilho sejam idênticos. O efeito Gama permite revelar detalhes em uma imagem de baixo contraste sem afetar significativamente as sombras ou os destaques. Isso afeta os valores na imagem, mas ela é baseada em curva, para que as alterações sejam ponderadas nos tons médios.
Equilíbrio de branco	Permite obter cores precisas em suas fotos, corrigindo a projeção de tonalidades de cores em sua imagem. Os tons da cor normalmente são criados pelas condições de iluminação do ambiente em que a foto é capturada e podem ser influenciados pelo processador da câmera ou digitalizador.
Matiz/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. Matiz representa a cor dominante (vermelho, verde, azul, amarelo, e assim por diante), saturação é a quantidade ou a riqueza dessa

Efeito	Descrição
	cor, e iluminação representa a porcentagem de branco em uma imagem.
Preto e branco	Permite criar uma imagem preto e branco sem alterar o modo de cores. Permite também ajustar cores individuais para conversão, o que modifica a intensidade dos tons de cinza na imagem ao convertê-la. Além disso, é possível tingir a imagem modificando o matriz e a saturação. Por exemplo, você pode adicionar um tingimento a uma imagem para produzir o efeito Sépia.
Vibração	Permite aumentar a saturação de uma imagem RGB sem provocar aparagem ou "estouro" da imagem. A aparagem ocorre quando uma área de uma imagem é muito brilhante e os detalhes das cores nela se perdem, o que pode acontecer ao aumentar indiscriminadamente a saturação em uma imagem. O filtro Vibração ajusta a saturação proporcionalmente aumentando mais a saturação das cores menos saturadas do que a das cores saturadas. Esse filtro é útil para ajustar a saturação de imagens com uma pessoa na frente de um fundo detalhado. Por exemplo, ele permite aumentar a saturação dos detalhes do fundo sem afetar desfavoravelmente o tom de pele da pessoa na imagem.
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. Esse filtro também permite adicionar cores compostas ao componente de tons de cinza de uma imagem. Modificações de cor seletiva aumentam e diminuem a porcentagem de pixels cianos, magentas, amarelos e pretos que compõem cada cor primária do espectro de cores. Por exemplo, a diminuição da porcentagem de magenta no espectro de vermelhos resulta em uma mudança de cor em direção ao amarelo. Da mesma forma, o aumento da porcentagem de magenta no espectro de vermelhos causa uma mudança de cor em direção ao magenta e um aumento geral de vermelho. A extensão da modificação de cor depende do método de porcentagem de ajuste escolhido.
Substituir cores	Permite substituir uma ou mais cores em uma imagem, seleção ou objeto. Quando você seleciona a cor que deseja substituir, o aplicativo seleciona automaticamente um intervalo de cores semelhantes a serem substituídas. Você pode selecionar as cores originais e de substituição na imagem ou em um seletor de cores. Para adicionar ou remover cores da seleção, você pode ajustar o matiz e o intervalo de saturação. Você também pode selecionar e substituir uma única cor. Para evitar alterações abruptas de cor, você pode suavizar a transição entre pixels selecionados e não selecionados. Também é possível definir o matiz, a saturação e a iluminação para a nova cor.

Efeito	Descrição
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.

Por padrão, o aplicativo mostra uma visualização ao vivo da imagem na janela do documento conforme você altera as configurações na caixa de diálogo do filtro. No entanto, se você ampliar a imagem na janela do documento para obter uma visão mais detalhada de uma área específica, mas ainda desejar avaliar as alterações em toda a imagem, poderá visualizar a imagem na caixa de diálogo. Para obter mais informações sobre como visualizar imagens nas caixas de diálogo de efeitos de bitmap, consulte "Para aplicar um efeito de bitmap a uma área da imagem" na página 503.

Para ajustar a cor e o tom automaticamente

1 Selecione um bitmap.

2 Clique em **Efeitos** ▸ **Ajustar** ▸ **Ajuste automático**.

Para aplicar o efeito de amostra e destino

1 Selecione um bitmap.

2 Clique em **Efeitos** ▸ **Ajustar** ▸ **Amostra e destino**.

3 Escolha um canal de cor na caixa de listagem **Canal**.

Os canais de cores que aparecem na caixa de listagem **Canal** dependem do modo de cores do bitmap. Há um canal composto e um canal para cada componente de cores. Se você deseja ajustar todos os canais de cor, mesmo quando visualizar apenas um canal, marque a caixa de seleção **Ajustar todos os canais**.

4 Marque as caixas de seleção **Sombras**, **Tons médios** e **Destaques**.

5 Clique na ferramenta conta-gotas na área **Amostra** e clique na imagem para escolher uma área escura, uma área de tom médio e uma área clara, respectivamente.

6 Abra o seletor de **cor de destino** das sombras, tons médios ou destaques, e escolha uma nova cor.



As sombras, os tons médios e os destaques da imagem são ajustados pelo mapeamento de uma amostra de cor no bitmap para uma cor de destino.

Para aplicar o efeito de luz

1 Selecione um bitmap.

2 Clique em **Efeitos** ▸ **Ajustar** ▸ **Luz**.

3 Mova os controles deslizantes **Brilho**, **Contraste**, **Intensidade**, **Destaques**, **Sombras** ou **Tons médios** para ajustar cada aspecto da imagem, respetivamente.



O ajuste de brilho, contraste, intensidade, destaques, sombras ou tons médios permite melhorar a clareza e a qualidade da imagem.

Brilho desloca os valores dos pixels para cima ou para baixo na gama de tons, clareando ou escurecendo todas as cores igualmente.

Contraste ajusta a diferença entre cores claras e escuras.

Intensidade ilumina as áreas claras do desenho ou escurece as áreas escuras.

O contraste e a intensidade normalmente trabalham juntos, pois o aumento do contraste pode reduzir os detalhes de sombras e luzes, e o aumento da intensidade pode trazer isso de volta.

Destaques ajusta o brilho nas áreas mais claras.

Sombras ajusta o brilho nas áreas mais escuras.

Tons médios ajusta o brilho nos tons médios.

Para ajustar o equilíbrio de cores

1 Selecione um bitmap.

2 Clique em **Efeitos** ▸ **Ajustar** ▸ **Equilíbrio de cores** .

3 Execute uma tarefa da tabela a seguir.

Para	Faça o seguinte
Correção de cores de sombra, tons médios e destaques	Marque as caixas de seleção **Sombras**, **Tons médios**, e **Destaques**, respectivamente.
Mantenha o nível original de brilho da imagem	Marque a caixa de seleção **Preservar luminância**.
Adicionar ciano ou vermelho	Mova o controle deslizante **Ciano-Vermelho** para a esquerda ou direita, respectivamente.

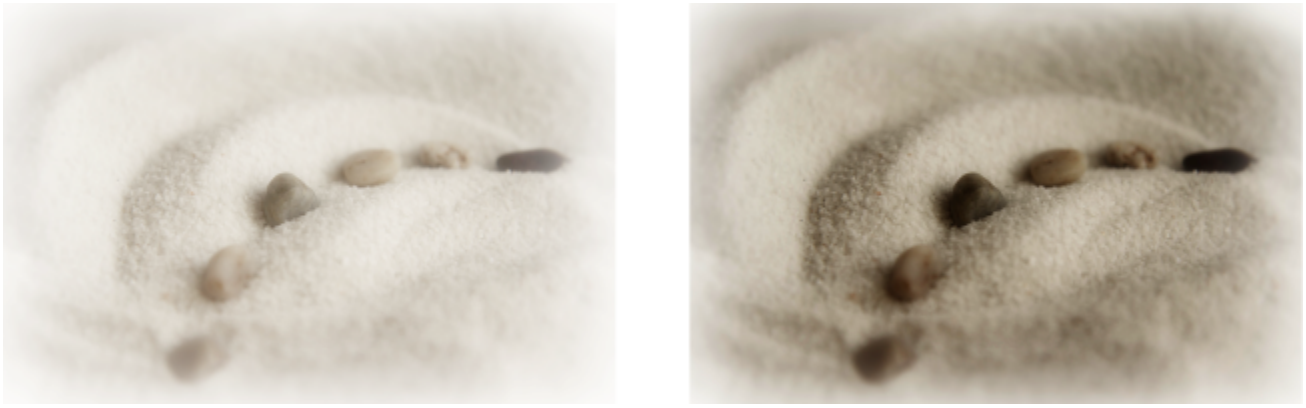
Para	Faça o seguinte
Adicionar magenta ou verde	Mova o controle deslizante **Magenta-Verde** para a esquerda ou direita, respectivamente.
Adicionar amarelo ou azul	Mova o controle deslizante **Amarelo-Azul** para a esquerda ou direita, respectivamente.



O efeito de equilíbrio de cores é usado para mudar as cores na imagem de azul para amarelo.

Para aplicar o efeito Gama

1. Selecione um bitmap.
2. Clique em **Efeitos** ▸ **Ajustar** ▸ **Gama**.
3. Mova o controle deslizante **Valor de gama**.
   Valores mais altos clareiam os tons médios; valores mais baixos os escurecem.



Ajustar os tons médios permite aumentar os detalhes em uma imagem de baixo contraste sem afetar as sombras ou os destaques.

Para ajustar matiz, saturação e iluminação

1. Selecione um bitmap.
2. Clique em **Efeitos** ▸ **Ajustar** ▸ **Matiz/Saturação/Iluminação**.
3. Execute uma tarefa da tabela a seguir.

Para	Faça o seguinte
Defina a matiz, a saturação e a iluminação para todos os canais	Ative a opção **Principal**, na área **Canais**.
Definir a matiz, saturação e iluminação de um canal	Ative a opção **Vermelho**, **Amarelo**, **Verde**, **Ciano**, **Azul**, **Magenta** ou **Cinza** na área **Canais**.
Definir a cor dominante em uma imagem	Mova o controle deslizante **Matiz** para redistribuir as cores em uma imagem.
Configurar a intensidade das cores	Mova o controle deslizante **Saturação**. Uma configuração de -100 resulta em uma imagem em escala de cinza. Uma configuração de 100 produz cores vibrantes e cores artificiais.
Definir a quantidade de branco (valores positivos) ou preto (valores negativos)	Mova o controle deslizante **Iluminação**.

As faixas de cores **Antes** e **Depois** ajudam a comparar as cores originais e as novas.



Use o efeito Matiz/Saturação/Iluminação para alterar as cores em uma imagem.

Para substituir cores

1. Selecione um bitmap.
2. Clique em **Efeitos** ▸ **Ajustar** ▸ **Substituir cores**.
3. Na área **Original**, clique na ferramenta conta-gotas e colete uma amostra de cor original da imagem ou escolha uma cor no seletor de cores.
   O controle **Faixa** mostra o intervalo de cores selecionadas.
   Na visualização de miniaturas, as cores selecionadas aparecem cobertas por uma sobreposição mais clara.
4. Na área **Novo**, clique na ferramenta conta-gotas e colete uma amostra de uma cor na tela ou escolha uma cor no seletor de cores.
5. Para suavizar a transição entre pixels selecionados e não selecionados, mova o controle deslizante **Suavizar**.

Você também pode

Ajuste o intervalo de matiz selecionado	Aponte para uma das bordas da faixa de cores no anel do **Intervalo de matiz** e, quando o cursor de mão aparecer, arraste para cima e para baixo. Para alterar todo o intervalo de matiz das cores

Você também pode

	selecionadas, clique na alça da faixa de cores no anel do **Intervalo de matiz** e arraste ao redor do anel. **Observação:** Quando a faixa de cores é pequena, apenas os pixels muito semelhantes à cor selecionada são selecionados e substituídos; quando a faixa de cores é maior, mais pixels são selecionados e substituídos.



Ajuste do intervalo de matiz selecionado

Ajuste a faixa de saturação dos tons de um matiz para que ela seja incluído na seleção	Aponte para a borda interna ou externa da faixa de cores no círculo da **Faixa de saturação** e arraste quando o ponteiro mudar para uma mão.
Substituir uma única cor	Ative a caixa de seleção **Única cor**. **Observação:** Esse recurso é útil para substituir a cor em áreas preenchidas com uma cor uniforme.
Defina matiz, saturação e iluminação da cor de saída	Mova os controles deslizantes de **Matiz**, **Saturação** e **Iluminação**, respectivamente.



O efeito Substituir cores foi aplicado para substituir todas as instâncias da cor azul por roxo.

Para visualizar a imagem na caixa de diálogo, clique no botão **Visualizar**. Para obter mais informações sobre a visualização de imagens enquanto ajusta as configurações, consulte "Para aplicar um efeito de bitmap a um objeto" na página 502.

Algumas versões do CorelDRAW permitem que você use apenas uma versão anterior desse filtro, conhecida como **Substituir cores (legado)**.

O filtro **Substituir cores (legado)** também permite editar ajustes de Substituir cores em imagens salvas na versão anterior do CorelDRAW.

Filtro Curva de tom

O filtro **Curva de tom** permite realizar correções de cor e tom ajustando os canais de cor individuais ou o canal composto (todos os canais combinados).

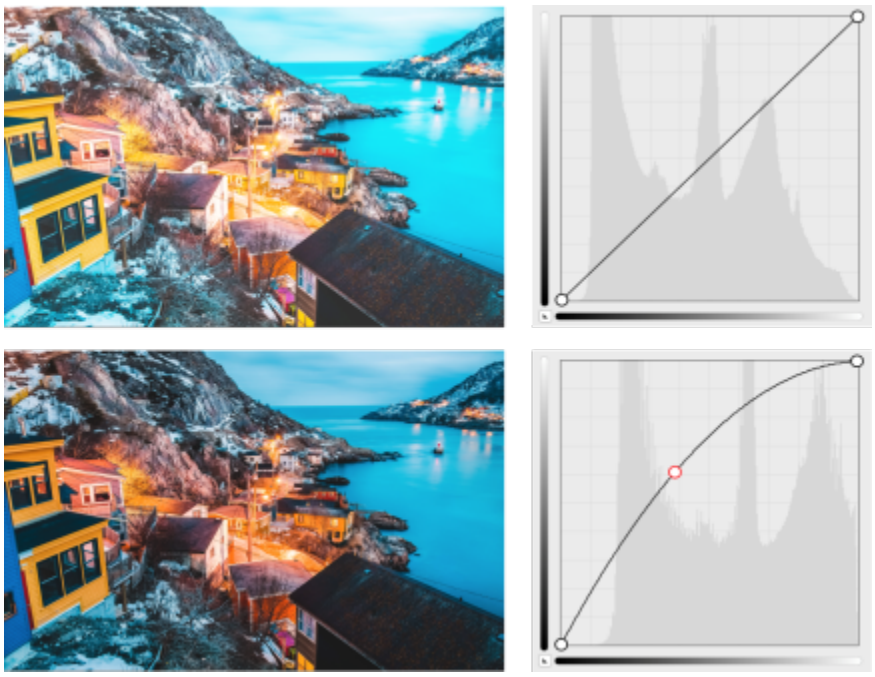
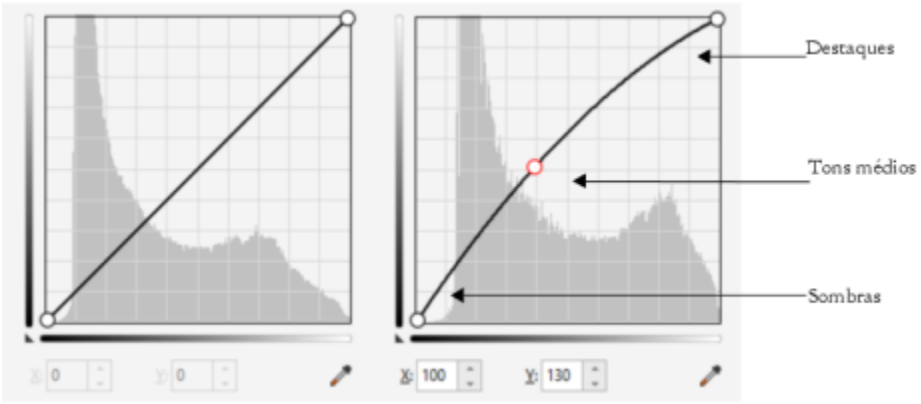


Imagem original (esquerda); a imagem com faixa tonal ajustada (direita)

Os valores dos pixels individuais são plotados ao longo de uma curva de tom que aparece em um gráfico e representa o equilíbrio entre sombras (parte inferior do gráfico), tons médios (meio do gráfico) e destaques (parte superior do gráfico).



A curva de tons mostra o equilíbrio entre as sombras, tons médios e destaques de uma imagem. (esquerda) A curva de tons de uma imagem antes dos ajustes de tom. (direita) Este exemplo mostra um pequeno ajuste na faixa tonal, no qual os valores de pixels de 100 são substituídos por valores de pixels de 130 para aumentar o brilho das áreas de tons médios.

O eixo x do gráfico representa os valores tonais da imagem original; o eixo y do gráfico representa os valores tonais ajustados. Mover a curva para cima e para a esquerda clareia a imagem e aumenta a cor em qualquer canal; mover a curva para baixo e para a direita escurece a imagem ou diminui a cor de determinado canal. Se você tiver uma imagem com matiz azulado, por exemplo, poderá diminuir o azul na imagem selecionando o canal **Azul** na caixa de listagem **Canal** e mover a curva para baixo e para a direita.

Para ajustar a cor e o tom de uma imagem, arraste a curva de tom de maneira interativa na janela de visualização, adicione um ou mais nós à curva de tom, selecione as áreas na janela de imagens ou aplique uma predefinição. Você pode ajustar vários pontos ao longo de uma curva, para clarear as sombras e escurecer os destaques.

Também é possível salvar ajustes da curva de tom como predefinições para usá-los em outras imagens. Os arquivos da curva de resposta são salvos com a extensão **.pst**.

Para aplicar o efeito de Curva de tom

1. Selecione um bitmap.
2. Clique em **Efeitos** ▸ **Ajustar** ▸ **Curva de tom**.
3. Escolha um canal de cor na caixa de listagem **Canal**.
4. Escolha um estilo de curva na caixa de listagem **Estilo**.
   - **Curva** - otimiza a distribuição dos valores
   - **Reto** - retém segmentos de linha reta entre os nós
   - **Mão livre** - permite que você desenhe uma curva à mão livre
   - **Gama** - permite que você avalie as correções para os tons médios
5. Clique e arraste a curva na janela de visualização para ajustar o bitmap de maneira interativa.

Você também pode

Visualizar as curvas de tom de todos os canais de uma vez	Marque a caixa de seleção **Mostrar todos os canais**.
Ajustar áreas específicas de uma imagem	Clique na ferramenta **Conta-gotas** e clique na imagem. Os pixels que você seleciona aparecem como nós na curva de tom.
Adicionar um nó à curva de tom	Clique onde deseja adicionar um nó na curva de tom.

Você também pode

Otimizar uma curva à mão livre	Clique no botão **Suavizar**. Mantenha pressionado o botão **Suavizar** para suavizar continuamente a curva de tom.
Redefinir a curva de tom para um canal selecionado	Clique em **Redefinir canal ativo**.
Redefinir a curva de tom para todos os canais	Clique em **Redefinir**.
Aplicar uma predefinição	Escolha uma predefinição na caixa **Predefinições**.
Salvar as configurações da curvas de tom como uma predefinição	Clique no botão **Salvar** + à direita da caixa **Predefinições** e localize a pasta onde você deseja salvar a predefinição.



Para inverter a curva de tons selecionada, clique em um dos botões **Espelhar curva**.



O histograma permite exibir a faixa tonal ajustada e avaliar os resultados. Para obter mais informações sobre histogramas, consulte "Usar o histograma" na página 804.

Transformar cores e tons

Você pode transformar a cor e o tom de uma imagem a fim de 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 cores** — permite inverter as cores de uma imagem. A inversão de uma imagem cria a aparência de um negativo fotográfico.



O efeito Inverter faz uma negativa de uma imagem ao converter todos os valores de cor para seus opostos: preto vira branco, azul vira amarelo, e assim por diante.

- **Posterizar** — permite reduzir o número de valores tonais de uma imagem. A posterização remove as gradações e cria áreas maiores de uma só cor.



O efeito Posterizar converte os intervalos de cor em uma imagem em blocos sólidos de cores.

- **Limiar** — permite especificar um valor de brilho como limiar.

Para transformar cores e tons

1 Selecione um bitmap.

2 Clique em **Efeitos** ▸ **Transformar** e clique em uma das seguintes opções:

- **Desentrelaçar** — para remover linhas das imagens digitalizadas ou entrelaçadas. **Linhas pares** remove linhas pares. **Linhas ímpares** remove linhas ímpares. **Duplicação** preenche as lacunas entre as linhas horizontais duplicando as cores dos pixels adjacentes. **Interpolação** preenche os espaços com cores criadas pela média dos pixels circundantes.
- **Inverter cores** — para inverter os valores de cor em uma imagem
- **Posterizar** — para reduzir o número de valores tonais de uma imagem. Mova o controle deslizante **Nível** para definir o nível em que a posterização começa. O nível 2 resulta em posterização drástica; o nível 32 não tem efeito sobre a maioria das imagens.
- **Limiar** — permite especificar um valor de brilho como limiar. Pixels com um valor de brilho superior ou inferior ao limiar são exibidos como branco ou preto, dependendo da opção de limiar especificada.

.

Modos de cor de bitmaps

Alterar uma imagem para outro modo de cor, como RGB, CMYK ou Tons de cinza, altera a estrutura de cores de um bitmap.

Esta seção contém os seguintes tópicos:

- "Alterar o modo de cor de bitmaps" (página 819)
- "Alterar bitmaps para preto e branco" (página 820)
- "Alterar bitmaps para tons duplos" (página 821)
- "Alterar bitmaps para o modo Cores da paleta" (página 822)

Alterar o modo de cor de bitmaps

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.

Mesmo que não se veja na tela a diferença de uma imagem no modo de cor CMYK para uma imagem no modo de cor RGB, elas são bastante diferentes. Com dimensões de imagem idênticas, uma imagem RGB tem um tamanho de arquivo menor que uma imagem CMYK e o espaço de cor, ou gama, RGB pode exibir mais cores. Portanto, as imagens destinadas à web ou a impressoras de mesa, que exigem fidelidade de cor, geralmente estão no modo RGB. Quando é necessária uma reprodução impressa precisa, como em uma prensa de impressão comercial, as imagens são geralmente criadas no modo CMYK. Imagens com cores da paleta tentam preservar a fidelidade de cores reduzindo ao mesmo tempo o tamanho do arquivo, o que as torna ideais para utilizações em tela.

Sempre que se converte uma imagem, podem se perder informações de cores. Por esse motivo, salve a imagem editada antes de convertê-la em um novo modo de cor. Para obter mais informações sobre modos de cor, consulte "Modelos de cores" na página 409.

O CorelDRAWoferece 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)

Para alterar o modo de cor de um bitmap

1 Clique em um bitmap.

2 Clique em **Bitmaps** ▸ **Modo** e clique em um modo de cor.



O modo atual do bitmap selecionado não está disponível no menu.

Alterar bitmaps para preto e branco

É possível transformar qualquer imagem em uma imagem preto e branco. Além das definições de conversão, como limiar, tipo de tela e intensidade, existem sete opções de conversão que afetam a aparência das imagens convertidas.

Conversão	
Linha artística	Produz uma imagem preto e branco com alto contraste. As cores com um valor de tom de cinza inferior ao valor de limiar definido serão transformadas em preto, enquanto as cores com um valor de tom de cinza superior ao valor de limiar serão transformadas em branco.
Ordenada	Organiza os níveis de cinza em padrões geométricos repetidos de pixels pretos e brancos. As cores sólidas são enfatizadas e as bordas da imagem são delineadas. Esta opção é mais adequada para cores uniformes.
Meio-tom	Cria diferentes tons de cinza variando o padrão dos pixels pretos e brancos de uma imagem. É possível escolher o tipo de tela, o ângulo do meio-tom, as linhas por unidade e a unidade de medida.
Distribuição por cardinalidade	Cria uma aparência texturizada, aplicando um cálculo e distribuindo o resultado para a tela.
Jarvis	Aplica o algoritmo de Jarvis à tela. Essa forma de difusão de erro é adequada para imagens fotográficas.
Stucki	Aplica o algoritmo de Stucki à tela. Essa forma de difusão de erro é adequada para imagens fotográficas.
Floyd-Steinberg	Aplica o algoritmo de Floyd-Steinberg à tela. Essa forma de difusão de erro é adequada para imagens fotográficas.

Para transformar um bitmap em uma imagem preto e branco

1 Clique em um bitmap.

2 Clique em **Bitmaps** ▸ **Modo** ▸ **Preto e branco (1 bit)**.

3 Escolha uma opção na caixa de listagem **Método de conversão**.

4 Mova o controle deslizante **Intensidade**.

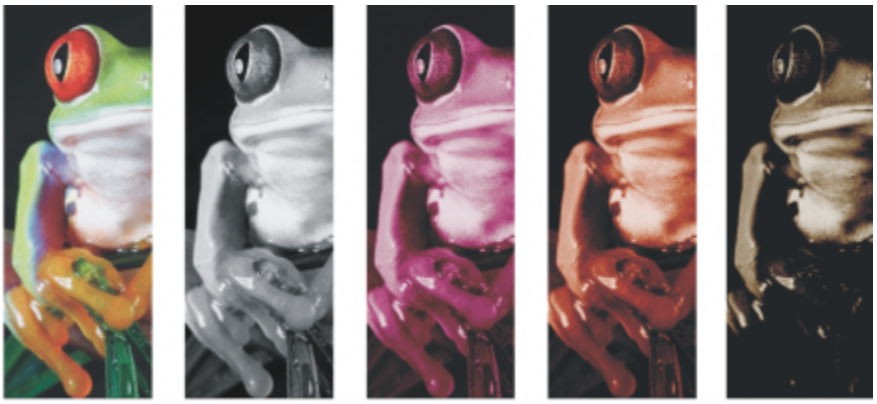
O controle deslizante **Intensidade** não está disponível para a opção de conversão **Meio-tom**.

Alterar bitmaps para tons duplos

Para converter uma imagem para tom duplo, você altera um bitmap para o modo de cor de tons de cinza e aprimora-o usando uma das quatro tintas adicionais, dando uma maior profundidade tonal à imagem.

As quatro variações do modo de cor a seguir correspondem ao número de tintas adicionais:

- **Tom único** — uma imagem em tons de cinza colorida com uma única tonalidade
- **Tom duplo**— uma imagem em tons de cinza colorida com dois tons. Na maioria das vezes, um tom é preto e o outro é colorido.
- **Tom triplo** — uma imagem em tons de cinza colorida com três tons. Na maioria das vezes, um tom é preto e os outros dois são coloridos.
- **Tom quádruplo** — uma imagem em tons de cinza colorida com quatro tons. Na maioria das vezes, um tom é preto e os outros três são coloridos.



As variações dos quatro modos de cor. Da esquerda para a direita: a imagem original, tom único, tom duplo, tom triplo e tom quádruplo.

Ajustar curvas de tons

Quando se converte uma imagem em um tom duplo, é exibida uma grade da curva de tom que representa as curvas de tons dinâmicas utilizadas ao longo da conversão. O plano horizontal, ou eixo x, exibe os 256 tons de cinza possíveis em uma imagem em tons de cinza (0 é preto; 255 é branco). O plano vertical, ou eixo y, indica a intensidade de uma cor (de 0 a 100%) aplicada aos valores correspondentes de tons de cinza. Por exemplo, um pixel de tons de cinza com um valor de cor de 25 será impresso com um tingimento de 25% da cor. Ajustando as curvas de tons, você controla a cor e a intensidade do tom adicionado a uma imagem.

Salvar e carregar tintas

Você pode salvar uma curva de tom duplo ajustada e as configurações de tintas e, depois, carregá-las para uso com outros bitmaps.

Especificar a maneira como as cores da impressão sobreposta são exibidas

Ao alterar uma imagem para um tom duplo, você pode especificar as cores que serão impressas em sobreposição quando a imagem for impressa. As cores de impressão sobreposta são usadas para preservar a integridade das cores quando as tintas se sobrepõem. Quando a imagem é exibida, cada cor é aplicada à tela em sequência, criando um efeito de camadas.

Ficam visíveis todas as instâncias em que as cores escolhidas para a conversão em tom duplo se sobrepõem. A cor produzida pela sobreposição é associada a cada instância. Você pode também escolher novas cores de impressão sobreposta para ver como elas se sobrepõem.

Tons duplos mantêm as informações de coloração quando são salvos nos formatos de arquivo EPS (Encapsulated PostScript), PDF (Portable Document Format) e CDR (CorelDRAW). Os outros formatos de arquivo não oferecem suporte a imagens em tons duplos.

Para alterar uma imagem para um tom duplo

1 Clique em um bitmap.
2 Clique em **Bitmaps** ▸ **Modo** ▸ **Tom duplo (8 bits)**.
3 Clique na guia **Curvas**.
4 Escolha um tipo de tom duplo na caixa de listagem **Tipo**.
5 Clicar em uma cor de tinta na janela **Tipo** e clicar em **Editar**.
6 Na caixa de diálogo **Selecionar cor**, escolha uma cor e clique em **OK**.
Para ajustar a curva de tom da cor, clique na curva de tom da tinta na grade para adicionar um nó e arraste o nó para ajustar a porcentagem de cor nesse ponto na curva.
7 Repita as etapas 5 e 6 para cada cor de tinta que deseja usar.

Você também pode

Exibir todas as curvas de tons de tinta na grade.	Ative a caixa de seleção **Mostrar tudo**.
Salvar as configurações de tinta	Clique em **Salvar**. Escolha o disco e a pasta onde deseja salvar o arquivo e digite um nome de arquivo na caixa **Nome do arquivo**.
Especificar como cores com impressão sobreposta são exibidas	Clique na guia **Impressão sobreposta** e ative a caixa de seleção **Usar impressão sobreposta**. Clique duas vezes na cor que deseja editar e escolha uma nova cor.

Para carregar cores de tinta predefinidas, clique em **Carregar**, localize o arquivo em que as configurações de tinta estão armazenadas e clique duas vezes no nome do arquivo.

Você pode aumentar e diminuir o zoom da imagem usando as ferramentas de zoom acima da janela de visualização e pode deslocar-se para outra área da imagem usando a ferramenta **Enquadramento**.

Alterar bitmaps para o modo Cores da paleta

O modo de cores da paleta, também chamado de modo de cores indexadas, às vezes é utilizado para imagens na Web. Quando você converte uma imagem no modo de cores da paleta, um valor de cor fixo é atribuído a cada pixel. Esses valores são armazenados em uma tabela de cores compacta ou paleta com até 256 cores. Consequentemente, a imagem do modo Cores da paleta contém menos dados do que uma imagem do modo de cor de 24 bits, além de ter um tamanho de arquivo menor. A conversão para modo Cores da paleta funciona melhor em imagens com uma faixa de cores limitada.

Escolher, editar e salvar uma paleta de cores

Quando você altera uma imagem para o modo de cores da paleta, pode utilizar uma paleta predefinida ou personalizar uma paleta de cores substituindo cores individuais.

Salvar configurações de conversão

Após escolher uma paleta de cores e definir a simulação e a sensibilidade da faixa para alterar uma imagem para o modo de cor Cores da paleta, você pode salvar as definições como uma predefinição de conversão que pode ser usada em outras imagens. É possível adicionar todas as predefinições de conversão desejadas.

A paleta de cores utilizada é denominada paleta de cores processada. Ela pode ser salva para utilização com outras imagens.

Para obter mais informações sobre as paletas de cores predefinidas disponíveis para o modo de cores de paleta, consulte "Tipos de paleta" na página 823. Para obter mais informações sobre a criação e a abertura de paletas de cores personalizadas, consulte "Criar e editar paletas de cores" na página 420.

Simulação

A alteração de imagens para o modo de cores da paleta permite utilizar a simulação para aperfeiçoar as informações sobre cores. A simulação coloca pixels com cores específicas ou valores relativos a outros pixels de uma cor específica. A relação de um pixel colorido com outro ajuda a criar a aparência de cores adicionais que não existem na paleta de cores.

Você pode usar dois tipos de simulação: simulação ordenada e difusão de erros. A simulação ordenada aproxima as misturas de cores utilizando padrões de pontos fixos; como resultado, as cores sólidas são enfatizadas e as bordas parecem mais delineadas. A difusão de erros dispersa os pixels irregularmente, tornando mais suaves as bordas e as cores. Jarvis, Stucki e Floyd-Steinberg são opções de conversão que oferecem difusão de erros.

A opção de simulação Ordenada é aplicada mais rapidamente do que as opções de difusão de erros (Jarvis, Stucki e Floyd-Steinberg), mas é menos precisa.

Especificar uma cor de sensibilidade da faixa

É possível alterar uma imagem para o modo de cores da paleta e especificar uma cor de foco e uma sensibilidade da faixa para a cor de foco, de forma que a cor de foco e as cores que estão dentro das configurações da faixa sejam incluídas na paleta de cores processada. Você pode também especificar o quanto a sensibilidade da faixa deve ser enfatizada. Como a paleta tem no máximo 256 cores, enfatizar uma cor de foco reduz o número de cores fora da sensibilidade da faixa.

Tipos de paleta

A tabela abaixo descreve os tipos de paleta disponíveis.

Tipo de paleta	Descrição
Cores uniformes	Fornece uma faixa de 256 cores com partes iguais de vermelho, verde e azul.
VGA padrão	Fornece a paleta VGA padrão de 16 cores.
Com ajuste	Fornece as cores originais à imagem e preserva as cores individuais (o espectro de cores inteiro) da imagem.
Otimizada	Cria uma paleta de cores baseada na maior porcentagem de cores da imagem. É possível também especificar uma cor de sensibilidade da faixa para a paleta de cores. Essa é a paleta de cores mais comum para imagens fotográficas.
Tons de cinza	Fornece 256 tons de cinza, indo do preto ao branco.
Sistema	Fornece a paleta predefinida de cores utilizadas pelo sistema operacional
Personalizar	Permite incluir cores para criar uma paleta de cores personalizada.

Para alterar uma imagem para o modo Cor da paleta

1 Clique em um bitmap.
2 Clique em **Bitmaps** ▸ **Modo** ▸ **Cores da paleta (8 bits)**.
3 Clique na guia **Opções**.
4 Escolha um tipo de paleta de cores na caixa de listagem **Paleta**.
5 Escolha uma opção na caixa de listagem **Simulação**.
6 Mova o controle deslizante de **Intensidade da Simulação**.

Para salvar as configurações da conversão como uma predefinição, clique no botão **Adicionar predefinição** e digite um nome na caixa **Salvar predefinição**.



Para obter uma melhor fidelidade de cor, escolha a paleta que deseja utilizar quando alterar uma imagem para um bitmap de cores da paleta ou quando exportar um GIF ou PNG. Por exemplo, a paleta de cores padrão fornece uma quantidade de cores maior que o necessário para uma imagem com faixa de cores limitada, mas você pode escolher uma paleta otimizada para garantir que a representação de cores seja precisa.



Para escolher uma paleta de cores personalizada, clique em **Abrir**, localize o arquivo de paleta de cores desejado e clique duas vezes no nome do arquivo.

Carregue configurações de conversão predefinidas escolhendo na caixa de listagem **Predefinir**.

Para criar uma paleta de cores personalizada

1 Clique em um bitmap.
2 Clique em **Bitmaps** ▸ **Modo** ▸ **Cores da paleta (8 bits)**.
3 Clique na guia **Paleta processada**.
4 Clique em uma cor e no botão **Editar**.
5 Na **Tabela de cores**, especifique a cor desejada e clique em **Editar cor**.
6 Edite a cor e clique em **OK**.
7 Clique no botão **Salvar paleta como** para salvar uma nova paleta.
8 Escolha a pasta em que deseja armazenar a paleta de cores.
9 Digite um nome de arquivo na caixa **Nome do arquivo** e clique em **Salvar**.

Para alterar um bitmap definindo a sensibilidade da faixa

1 Clique em um bitmap.
2 Clique em **Bitmaps** ▸ **Modo** ▸ **Cores da paleta (8 bits)**.
3 Clique na guia **Opções**.
4 Escolha **Otimizado** na caixa de listagem **Paleta**.
5 Ative a caixa de seleção **Sensibilidade da faixa de cor para**.
6 Clique na ferramenta **Conta-gotas** e clique em uma cor da imagem.
7 Clique na guia **Sensibilidade da faixa**.
8 Ajuste os controles deslizantes de sensibilidade da faixa.

Para visualizar a paleta de cores, clique na guia **Paleta processada**.

Rastrear

O CorelDRAW permite rastrear bitmaps para convertê-los em gráficos vetoriais totalmente editáveis e escaláveis. É possível rastrear arte final, fotos, esboços digitalizados ou logotipos e integrá-los facilmente aos seus trabalhos.

Para obter informações sobre a diferença entre gráficos vetoriais e bitmaps, consulte "Gráficos vetoriais e bitmaps" na página 65.

Esta seção contém os seguintes tópicos:

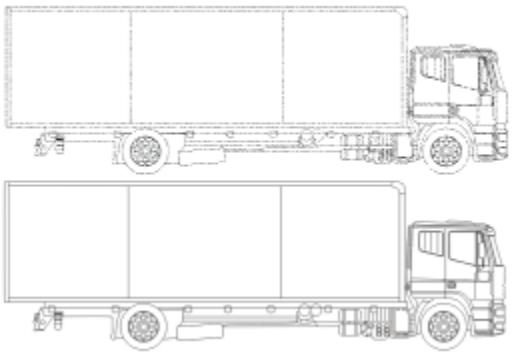
- "Rastrear bitmaps" (página 825)
- "Controles PowerTRACE" (página 828)
- "Visualizar resultados de rastreio" (página 830)
- "Resultados de rastreio de ajuste fino" (página 830)
- "Ajustar cores em resultados de rastreio" (página 833)
- "Opções padrão de rastreio" (página 835)
- "Dicas para rastrear bitmaps" (página 835)

Rastrear bitmaps

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.

Selecionar um método de rastreio

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).

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".

Escolher um estilo predefinido

Um estilo predefinido é um conjunto de configurações apropriadas ao tipo específico de bitmap que você deseja rastrear (por exemplo, linha artística ou uma imagem fotográfica de alta qualidade). Cada método de rastreio é acompanhado por estilos predefinidos específicos.

O método de Rastreio por Linha Central oferece dois estilos predefinidos: um para ilustrações técnicas e outro para desenhos de linha.



Ilustração técnica



Desenho de linha

O método de Rastreio por contorno oferece os estilos predefinidos a seguir, que são adequados para imagens de linha artística, logotipos, cliparts e fotos.



Linha artística



Logotipo



Logotipo detalhado



Clipart



Imagem de baixa qualidade



Imagem de alta qualidade

Ajustar resultados de rastreio

É possível ajustar os resultados de rastreio usando os controles da caixa de diálogo **PowerTRACE**. Para obter mais informações, consulte "Resultados de rastreio de ajuste fino" na página 830 e "Ajustar cores em resultados de rastreio" na página 833.

Para rastrear um bitmap usando o Rastreio rápido

1 Selecione um bitmap.

2 Clique em **Bitmaps** ▸ **Rastreio rápido**.

Também é possível rastrear um bitmap rapidamente clicando no botão **Rastrear bitmap**, na barra de propriedades, e clicando em **Rastreio rápido**.

As configurações usadas pelo Rastreio rápido podem ser alteradas. Para obter mais informações, consulte "Opções padrão de rastreio" na página 835.

Para rastrear um bitmap usando o método de Rastreio por linha central

1 Selecione um bitmap.

2 Clique em **Bitmaps** ▸ **Rastrear por linha central** e clique em uma das opções a seguir:

- **Ilustração técnica** — para rastrear ilustrações em branco e preto com linhas finas, claras
- **Desenho de linha** — para rastrear esboços e ilustrações em preto-e-branco com linhas grossas, evidentes

Se necessário, ajuste os resultados de rastreio usando os controles da caixa de diálogo .

Você também pode acessar o PowerTRACE a partir do botão **Rastrear bitmap** na barra de propriedades.

Para rastrear um bitmap utilizando o método de Rastreio do contorno

1 Selecione um bitmap.

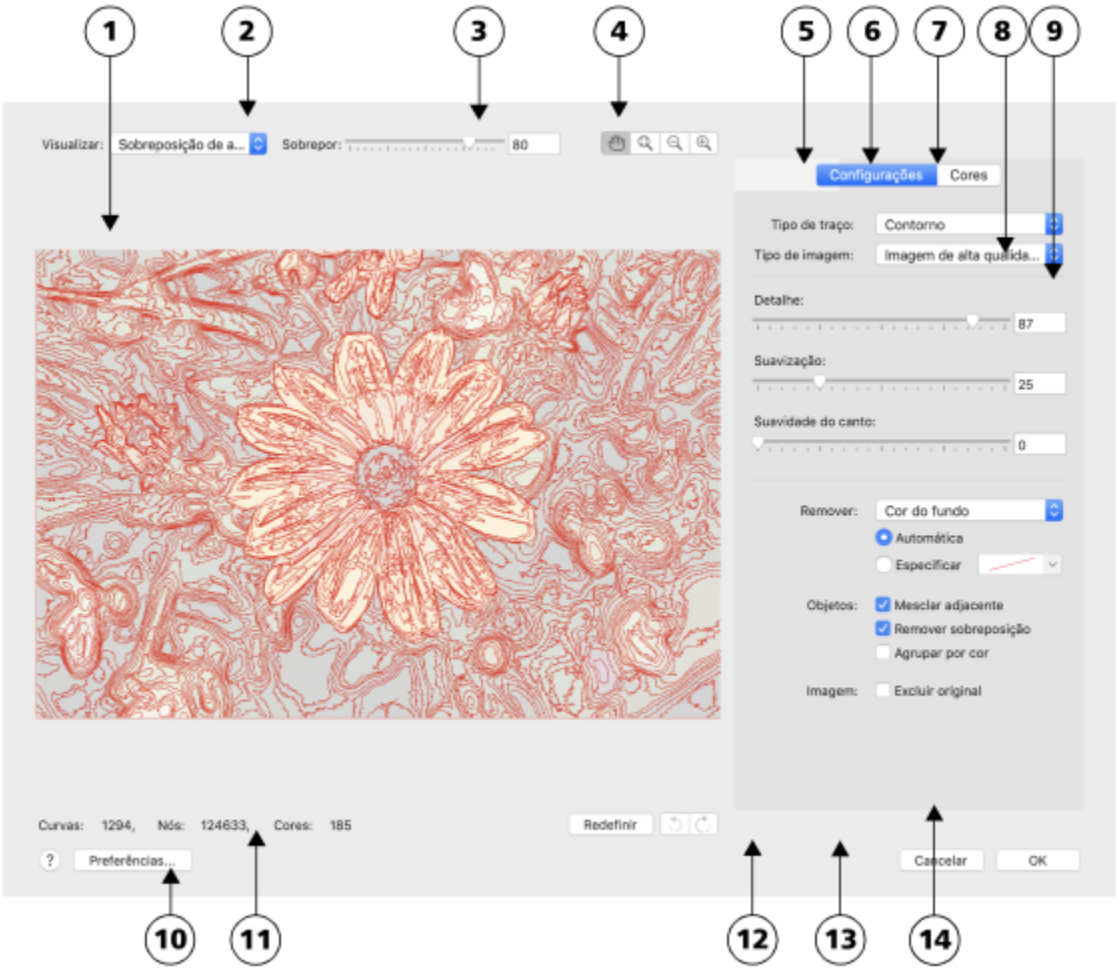
2 Clique em **Bitmaps** ▸ **Rastrear por contorno** e clique em uma das opções a seguir:

- **Linha artística** — permite rastrear esboços e ilustrações em preto e branco
- **Logotipo** — permite rastrear logotipos simples, com poucos detalhes e cores
- **Logotipo detalhado** — permite rastrear logotipos que contêm detalhes sutis e muitas cores
- **Clipart** — permite rastrear gráficos prontos para uso, que variam de acordo com a quantidade de detalhes e número de cores
- **Imagem de baixa qualidade** — permite rastrear fotos sem detalhes sutis ou nas quais os detalhes sutis podem ser ignorados
- **Imagem de alta qualidade** — permite rastrear fotos de alta qualidade, com alto nível de detalhamento

Se necessário, ajuste os resultados de rastreio usando os controles da caixa de diálogo .

Controles PowerTRACE

A caixa de diálogo **PowerTRACE** contém controles que ajudam a visualizar e editar os resultados de rastreio.



Os números circulados correspondem aos números na tabela a seguir, que descreve os principais controles do PowerTRACE.

Controle	Descrição
1. Janela Visualizar	Permite visualizar o resultado do rastreio e compará-lo ao bitmap de origem.
2. Caixa de listagem **Visualizar**	Permite selecionar uma das opções de visualização a seguir: • **Antes e depois** — permite exibir o bitmap de origem e o resultado de rastreio • **Visualização grande** — permite visualizar um resultado de rastreio em uma janela de visualização de painel simples • **Sobreposição de aramado** — permite exibir uma visualização de aramado (contorno) do resultado do rastreio sobre o bitmap original
3. Controle deslizante de **Sobreposição**	Controla a visibilidade do bitmap de origem abaixo do aramado quando a opção **Sobreposição de aramado** está selecionada
4. Ferramentas de zoom e enquadramento	Permitem aplicar mais ou menos zoom em uma imagem exibida na janela de visualização, enquadrar uma imagem exibida em um nível de zoom superior a 100% e ajustar uma imagem à janela de visualização.
5. Página **Configurações**	Contém controles para o ajuste de resultados de rastreio. Para obter mais informações sobre o ajuste de resultados de rastreio, consulte "Resultados de rastreio de ajuste fino" na página 830.
6. Página **Cores**	Contém controles para a modificação das cores dos resultados de rastreio. Para obter mais informações, consulte "Ajustar cores em resultados de rastreio" na página 833.
7. Páginas de **Ajustes**	Permite escolher entre várias opções de otimização de imagem que melhoram a qualidade do bitmap de origem e melhoram os resultados do rastreamento. Para obter mais informações, consulte "Dicas para rastrear bitmaps" na página 835.
8. Caixa de listagem **Tipo de rastreio**	Permite alterar o método de rastreio
9. Caixa de listagem **Tipo de imagem**	Permite selecionar um estilo predefinido adequado para a imagem a ser rastreada. Os estilos predefinidos disponíveis mudam, dependendo do método de rastreio selecionado.
10. Botão Preferências	Permite acessar a página de opções do PowerTRACE na caixa de diálogo **Opções** para configurar as opções de rastreio padrão. Para obter mais informações, consulte "Opções padrão de rastreio" na página 835.
11. Área **Detalhes do resultado rastreado**	Fornece informações sobre o andamento da operação de rastreio, além de detalhes como o número de objetos, nós e

Controle	Descrição
	cores no resultado rastreado. As informações são atualizadas dinamicamente conforme você ajusta as configurações na caixa de diálogo PowerTRACE.
12. Botão **Redefinir**	Permite restaurar as primeiras configurações utilizadas para rastrear o bitmap de origem.
13. Botões **Desfazer** e **Refazer**	Permitem desfazer e refazer a última ação executada
14. Estimativa de tempo	Exibe o tempo estimado para concluir a operação de rastreamento

Visualizar resultados de rastreio

Por padrão, o PowerTRACE exibe o bitmap de origem e o resultado do rastreio. Também é possível visualizar um resultado de rastreio em uma janela de visualização de painel simples ou exibir uma visualização aramado (contorno) do gráfico de rastreio sobre o bitmap de origem.

É possível aplicar mais ou menos zoom para obter uma melhor visualização do gráfico ou enquadrá-lo para visualizar áreas que fiquem fora da janela de visualização.

Para visualizar resultados de rastreio

- No PowerTRACE, escolha uma das seguintes opções na caixa de listagem **Visualizar**:
  - **Antes e depois** — exibe o bitmap de origem e os resultados do rastreio
  - **Visualização grande** — exibe a visualização dos resultados de rastreio no PowerTRACE
  - **Sobreposição de aramado** — exibe uma visualização aramado (contorno) do resultado do rastreio sobre o bitmap original. Para controlar a visibilidade do bitmap original sob o aramado, mova o controle deslizante **Sobreposição**.

Você também pode

Aplicar mais ou menos zoom	Utilizando a ferramenta **Mais zoom** ou **Menos zoom**, clique na janela de visualização.
Ajustar uma imagem na janela de visualização	Clique na ferramenta **Zoom para ajustar** .
Enquadrar um gráfico	Clique na ferramenta **Panorâmica** e arraste o gráfico.

Resultados de rastreio de ajuste fino

O PowerTRACE permite que você faça as correções a seguir para fazer o ajuste fino de seus resultados de rastreio.

Suavizar e ajustar detalhes

É possível ajustar a quantidade de detalhes no resultado do rastreio e suavizar linhas onduladas. Quando os detalhes são ajustados, o número de objetos do resultado de rastreio é alterado. Se você usou o método de rastreio por contorno para rastrear o bitmap, o ajuste

do resultado rastreado também altera o número de cores. A suavização altera o número de nós do resultado rastreado. Também é possível controlar a aparência dos cantos no resultado do rastreio por meio da configuração do limiar para suavidade de canto.



Rastreamento de contorno com um valor de detalhe baixo (esquerda); rastreamento de contorno com um valor de detalhe alto (direita)

Completar um rastreio

Por padrão, o bitmap de origem é preservado após um rastreio, e os objetos no resultado do rastreio são automaticamente agrupados. Você também pode optar por excluir automaticamente o bitmap de origem quando o rastreio for concluído.

Remover e preservar o fundo

Você pode optar por remover ou preservar o fundo no resultado do rastreio. Com o método de Rastreio por contorno também é possível especificar a cor do fundo a ser removida. Se a cor de fundo ao redor das bordas for removida, mas ainda restar outra cor de fundo em algumas áreas da imagem, você pode remover o fundo da imagem inteira.

Configurar outras opções de Rastreio por contorno

Por padrão, as áreas de objeto que ficam ocultas na visualização por objetos sobrepostos são removidas do resultado do rastreio. Você pode optar por manter as áreas de objeto subjacentes. Esse recurso é útil para resultados de rastreio produzidos para cortadoras de vinil e impressoras de tela.

Para reduzir o número de objetos no resultado do rastreio, é possível combinar objetos adjacentes da mesma cor. Também é possível agrupar objetos da mesma cor para que eles possam ser manipulados com mais facilidade no CorelDRAW.

Desfazer e refazer ações

É possível ajustar as configurações do PowerTRACE e fazer um novo rastreio de bitmap quantas vezes forem necessárias para obter resultados satisfatórios. Se cometer um erro, você pode desfazer ou refazer a ação ou reverter para os primeiros resultados de rastreio obtidos.

Para fazer ajuste fino de resultados de rastreio

1 Selecione um bitmap.

2 Siga um dos procedimentos abaixo:

- Clique em **Bitmaps** ▸ **Rastrear por linha central** e clique em um comando.
- Clique em **Bitmaps** ▸ **Rastrear por contorno** e clique em um comando.

3 Mova um dos seguintes controles deslizantes:

- **Detalhe** — permite controlar a quantidade de detalhes originais preservados no resultado de rastreio. Valores mais altos mantêm mais detalhes e resultam em um número maior de objetos e cores; valores mais baixos descartam alguns detalhes e resultam em menos objetos.

- **Suavização** — permite suavizar linhas onduladas e controlar o número de nós em um resultado de rastreio. Valores mais altos resultam em menos nós e produzem curvas que não seguem tão de perto as linhas do bitmap de origem. Valores mais baixos resultam em mais nós e produzem resultados de rastreio mais precisos.
- **Suavidade do canto** — esse controle deslizante funciona em conjunto com o controle deslizante **Suavização** e permite controlar a aparência dos cantos. Valores mais baixos conservam a aparência de cantos. Valores mas altos suavizam cantos.

Você também pode

Alterar o método de rastreio	Escolha um método na caixa de listagem **Tipo de rastreio** .
Alterar o estilo predefinido	Escolha um estilo predefinido na caixa de listagem **Tipo de imagem**.
Manter o bitmap de origem após um rastreio	Desative a caixa de seleção **Excluir original**.
Descartar ou preservar o fundo no resultado de rastreio	Ative ou desative a caixa de seleção **Remover fundo**.
Especifique a cor de fundo que você deseja remover (Rastreio por contorno)	Ative a opção **Especificar**, abra o seletor de cor, clique na ferramenta **Conta-gotas**  e em uma cor na janela de visualização. Para especificar uma cor adicional de fundo para ser removida, mantenha pressionada a tecla **Shift** e clique em uma cor na janela de visualização. A última cor especificada é exibida próximo à ferramenta **Conta-gotas**.
Remova uma cor de fundo da imagem inteira (Rastreio por contorno)	A partir da caixa de listagem **Remover**, escolha **Cor da imagem inteira**.
Conserve áreas de objeto ocultas por meio da sobreposição de objetos (Rastreio por contorno)	Na área **Objetos**, desative a caixa de seleção **Remover sobreposição**.
Agrupar objetos por cor (Rastreio por contorno)	Na área **Objetos**, ative a caixa de seleção **Agrupar por cor**. Esta caixa de seleção está disponível apenas quando a caixa de seleção **Remover sobreposição** estiver ativada.
Mesclar objetos adjacentes da mesma cor (Rastreio por contorno)	Na área **Objetos**, ative a caixa de seleção **Mesclar adjacente**.
Desfazer ou refazer uma ação	Clique no botão **Desfazer**  ou **Refazer**  .
Reverter para o primeiro resultado do rastreio	Clique em **Redefinir**.

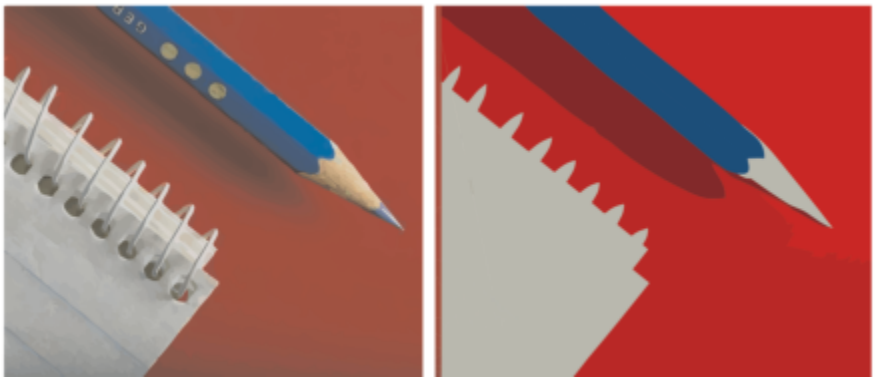


Você também pode acessar o PowerTRACE a partir do botão do menu desdobrável **Rastrear bitmap** na barra de propriedades.

Ajustar cores em resultados de rastreio

Quando o bitmap de origem é rastreado, o aplicativo gera uma paleta de cores para o resultado de rastreio. A paleta de cores usa o modo de cores do bitmap de origem (por exemplo, RGB ou CMYK). O número de cores na paleta de cores é determinado pelo número de cores no bitmap de origem e pelo estilo predefinido selecionado.

Você pode alterar o modo de cores de um resultado de rastreio e reduzir seu número de cores.



Elemento gráfico rastreado que contém 152 cores (à esquerda); elemento gráfico rastreado que contém 5 cores (à direita)

Classificar cores

Para editar a paleta de cores com mais facilidade, é possível classificar as cores por semelhança ou frequência. Classificar por semelhança organiza as cores com base em sua matiz e iluminação. Cores com matiz e iluminação semelhantes aparecem próximas umas às outras na paleta de cores. A classificação por frequência organiza as cores com base em quanto elas são utilizadas nos resultados de rastreio. As cores mais usadas são exibidas na parte superior da paleta de cores.

Selecionar cores

Você pode selecionar uma cor clicando nela na paleta de cores do resultado de rastreio ou clicando na cor na janela de visualização. Você também pode selecionar várias cores.

Editar, mesclar e excluir cores

Ao editar uma cor, você pode escolher uma cor em um modelo de cor diferente daquele das outras cores na paleta. Por exemplo, se você estiver editando uma cor em um resultado de rastreio RGB, pode transformá-la em uma cor secundária, criando uma paleta de cores misturadas. Esse recurso é útil para preparar resultados de rastreio para impressão comercial.

Também é possível mesclar e excluir cores usando o método de Rastreio por contorno.

Por padrão, quando duas ou mais cores são mescladas, é feita uma média de seus valores para produzir uma nova cor. As cores mescladas são substituídas pela nova cor. Entretanto, a configuração padrão pode ser alterada para substituir as cores a serem mescladas pela primeira cor selecionada. Para obter informações sobre como alterar a configuração padrão, consulte "Opções padrão de rastreio" na página 835.

Quando uma cor é excluída da paleta de cores, ela é substituída pela próxima cor da paleta.

Usar e criar paletas de cores

Se desejar que o resultado do rastreio contenha apenas cores de uma paleta de cores específica, você pode abrir a paleta de cores desejada no PowerTRACE. As cores do resultado do rastreio são substituídas pela sua correspondente mais próxima na paleta de cores.

Depois de editar a paleta de cores do gráfico rastreado, você pode salvá-la para criar uma paleta de cores personalizada para uso futuro.

Para ajustar as cores de um resultado de rastreio

1 Selecione um bitmap.

2 Siga um dos procedimentos abaixo:
   - Clique em **Bitmaps** ▸ **Rastrear por linha central** e clique em um comando.
   - Clique em **Bitmaps** ▸ **Rastrear por contorno** e clique em um comando.
3 Clique na guia **Cores** e execute uma das tarefas a seguir.

Para	Faça o seguinte
Alterar o modo de cores	Escolha um modo de cor na caixa de listagem **Modo de cor**.
Reduzir o número de cores em um resultado de rastreio (Rastreio por contorno)	Digite um valor na caixa **Número de cores** e clique fora da caixa.
Selecionar uma cor	Siga um dos procedimentos abaixo: • Clique em uma cor na paleta de cores. O botão de amostra da cor selecionada é exibido pressionado. • Clique na ferramenta **Conta-gotas**  e em uma cor da janela de visualização. É exibida uma marca ao redor da cor selecionada. Para selecionar uma cor adicional, mantenha pressionada a tecla **Shift** e clique em uma cor na janela de visualização. Para desmarcar uma cor, mantenha pressionada a tecla **Command** e clique em uma cor.
Selecionar uma faixa de cores adjacentes	Mantenha pressionada a tecla **Shift** e clique na primeira e na última amostra de cores da faixa que você está selecionando na paleta de cores.
Selecionar várias cores não adjacentes	Mantenha pressionada a tecla **Command** e clique nas amostras de cores não adjacentes na paleta de cores.
Editar uma cor	Selecione a cor que deseja editar, clique em **Editar** e modifique as configurações na caixa de diálogo **Selecionar cor**.
Mesclar cores (Rastreio por contorno)	Selecione as cores que você deseja mesclar e clique em **Mesclar**. Se desejar especificar como as cores devem ser mescladas, clique em **Opções** para acessar a caixa de diálogo **Opções** e ativar uma opção da área **Mesclar cores**.
Excluir uma cor de um resultado de rastreio (Rastreio por contorno)	Selecione uma cor e clique no botão **Excluir cor**  . A cor excluída é substituída pela próxima cor da paleta de cores.
Usar uma paleta de cores personalizada	Clique no botão **Abrir paleta de cores**  , localize a pasta onde a paleta está armazenada e clique no nome de um arquivo. Cada cor no gráfico rastreado é mapeada para uma cor semelhante na paleta personalizada.

Para	Faça o seguinte
Criar uma paleta de cores personalizada a partir da paleta de cores editada de um resultado de rastreio	Clique no botão **Salvar paleta de cores**  . Na caixa de diálogo , digite um nome na caixa **Salvar como**



O número de cores não pode ser reduzido e as cores não podem ser mescladas quando o método Rastreio por linha central é usado.



Para aumentar o número de cores em um resultado de rastreio, é preciso alterar o estilo predefinido ou aumentar a quantidade de detalhes. Para obter informações sobre a alteração do estilo predefinido e da quantidade de detalhes, consulte "Para fazer ajuste fino de resultados de rastreio" na página 831.

Opções padrão de rastreio

Você pode ativar qualquer uma das opções de rastreio a seguir.

- **Método de rastreio rápido** — Você pode alterar as configurações padrão do Rastreio rápido para qualquer estilo predefinido ou para as configurações usadas mais recentemente.
- **Mesclar cores** — Você pode selecionar se as cores são mescladas em um resultado de rastreio por meio da média de seus valores ou da substituição de cores a serem mescladas pela primeira cor selecionada.

Para definir as opções padrão de rastreio

1. Clicar no menu **CorelDRAW** ▸ **Preferências** ▸ **CorelDRAW**.
2. Clique em **PowerTRACE**.
3. Execute uma das tarefas a seguir.

Para	Faça o seguinte
Escolher um método de Rastreio rápido	Na caixa de listagem de **método Rastreio rápido**, selecione um estilo predefinido ou as configurações recém-usadas.
Selecionar como mesclar cores em um resultado de rastreio	Na área **Mesclar cores**, ative uma opção. A opção **Cores médias** substitui as cores a serem mescladas por uma cor de valor médio. A opção **Substituir com primeira cor selecionada** substitui as cores a serem mescladas pela primeira cor selecionada.

Também é possível acessar a página **PowerTRACE** clicando em **Opções Preferências**em PowerTRACE.

Dicas para rastrear bitmaps

As dicas a seguir podem ajudar a alcançar resultados de rastreio de alta qualidade.

- Use bitmaps de origem de alta qualidade.
- Se sua imagem tiver baixa resolução, tente ampliá-la. Clique na guia **Ajustes** na caixa de diálogo PowerTRACE e escolha o modo de aumentar resolução. Com base na análise de um grande número de imagens e fotografias artísticas, os dois métodos de inteligência artificial, **Ilustração** e **Fotorrealista**, usam algoritmos de redes neurais para reduzir o ruído e a pixelização e manter a cor. Com suas técnicas de desfocagem e aguçamento de nível baixo que criam efeitos semelhantes a desenhos, o método **Ilustração** é ótimo para imagens como logotipos, desenhos, ilustrações e pinturas criadas no software de design gráfico. O método **Fotorrealista** funciona bem

para redimensionar fotos. Para obter mais informações sobre como reamostrar imagens, consulte "Dimensões e resolução de bitmap" na página 789.Dependendo da configuração do hardware do sistema, o aumento da resolução de uma imagem com os métodos **Ilustração** e **Fotorrealista** pode levar de alguns segundos a vários minutos. CorelDRAW exibe um controle de progresso para indicar o tempo estimado para concluir a operação de rastreamento. O tempo estimado não leva em consideração nenhum processo ou aplicativo que você possa iniciar após iniciar o rastreamento e que pode afetar o desempenho.

- Se simulação ou compactação JPEG foram utilizadas no bitmap de origem, ele pode conter ruído adicional. Para remover artefatos e ruídos de um bitmap, clique na guia **Ajustes** na caixa de diálogo PowerTRACE e ative a caixa de seleção **Remover artefatos JPEG**.
- Para obter melhores resultados quando usar o método Rastreio por linha central, converta o bitmap para o modo de cor preto-e-branco antes de fazer o rastreio. Observe que, nesse caso, não é possível ajustar detalhes.
- Ao fazer o rastreio de ilustrações técnicas e esboços com linhas finas, você pode melhorar os resultados aplicando o efeito especial **Localizar bordas** ao bitmap de origem. Para isso, clique em **Efeitos** ▸ **Contorno** ▸ **Localizar bordas**.
- Para fazer o rastreio por contorno, reduza a profundidade de cor do bitmap por meio da alteração do modo de cor e ajuste a cor e o contraste.
- É possível ajustar os resultados de rastreio a qualquer momento, inclusive durante um rastreio, alterando as configurações no PowerTRACE.
- Você pode moldar um bitmap antes de rastreá-lo. Clique na ferramenta **Forma** na caixa de ferramentas, clique no bitmap, arraste qualquer um dos nós até que o bitmap tenha a forma desejada e, em seguida, rastreie o bitmap.
- Se detalhes importantes foram removidos dos resultados rastreados, tente escolher **Nenhum** na caixa de listagem **Remover** na página **Configurações** do PowerTRACE. Você também pode tentar escolher **Cor da imagem inteira** na caixa de listagem **Remover**, ativar a opção **Especificar** e provar a cor que deseja especificar como cor de fundo.
- Se a cor de fundo for removida ao redor das bordas, mas continuar nas áreas internas, selecione **Cor da imagem inteira** na caixa de listagem **Remover**.
- Se muitas cores ou detalhes forem perdidos, mova o controle deslizante **Detalhe** na página **Configurações**.
- Para preservar detalhes em bitmaps com detalhes bem definidos, linhas finas e nenhuma suavização de serrilhado aplicada, escolha **Linha artística** na caixa de listagem **Tipo de imagem**, na página **Configurações**.
- Tente aplicar os efeitos de **Estilo de arte** a um bitmap (**Efeitos de** ▸ **Estilo de arte** **Creativa**) antes de vetorizá-lo com o PowerTrace. Para mais informações sobre esses efeitos, consulte "Estilo de arte" na página 531.

Arquivos de câmera RAW

Você pode importar e processar arquivos de câmera RAW no CorelDRAW.

Esta seção contém os seguintes tópicos:

- "Usar arquivos de câmera RAW" (página 837)
- "Importar arquivos de câmera RAW em CorelDRAW" (página 838)
- "Ajustar a cor e o tom de arquivos de câmera RAW" (página 840)
- "Aguçar arquivos de câmera RAW e reduzir ruído" (página 843)
- "Visualizar arquivos de câmera RAW e obter informações da imagem" (página 844)

Você também pode baixar o AfterShot 3 HDR para editar e processar arquivos de câmera RAW. Para obter mais informações, consulte "AfterShot 3 HDR" na página 123.

Usar arquivos de câmera RAW

Arquivos de câmera RAW contêm dados de imagem capturados pelo sensor de imagem de uma câmera digital. Esses arquivos recebem esse nome porque, ao contrário de arquivos JPEG e TIFF, não sofreram quase nenhum processamento na câmera e precisam ser editados e preparados para impressão em um programa de edição de imagens.

Nos arquivos de câmera RAW, é possível controlar o processamento dos dados da imagem, em lugar utilizar os ajustes de cor e conversões que a câmera faz automaticamente. É possível ajustar o equilíbrio de branco, a faixa tonal, o contraste, a saturação de cores e a diferenciação em uma imagem RAW sem perda de qualidade da imagem. Além disso, você pode processar as imagens RAW novamente sempre que desejar para obter os resultados esperados. Nesse sentido, os arquivos de câmera RAW podem ser comparados a um filme exposto mas não revelado.

Para aproveitar os arquivos de câmera RAW, é necessário configurar sua câmera para salvar arquivos em seu próprio formato de arquivo RAW. O CorelDRAW permite importar arquivos de câmera RAW de modelos de câmera compatíveis. O Os modelos de câmera compatíveis incluem:

- Canon EOS-1D X, Canon EOS 650D, Canon 5D Mark III, Canon G1-X, Canon ID-X, Canon EOS 6D, Canon A3300, Canon EOS C500, Canon EOS SX50
- Casio EX-ZR100
- Fuji X-Pro1, Fuji X-S1, Fuji XS50, Fuji X20, Fuji X100S, Fuji SL1000, Fuji X-E1 e Fuji XF1
- Olympus XZ-10
- Pentax K-5 II (s)
- Samsung EX2F, Samsung NX300, Samsung NX1000, Samsung NX20

- Câmeras Sigma SD1, Sigma SD15, Sigma DP
- Sony RX100

Além disso, o formato de arquivo Digital negative (DNG) com perdas da Adobe e o formato 3f da Imacon Flexframe agora têm suporte.

Para obter mais informações sobre câmeras compatíveis, visite a Base de conhecimentos da Corel.

Importar arquivos de câmera RAW em CorelDRAW

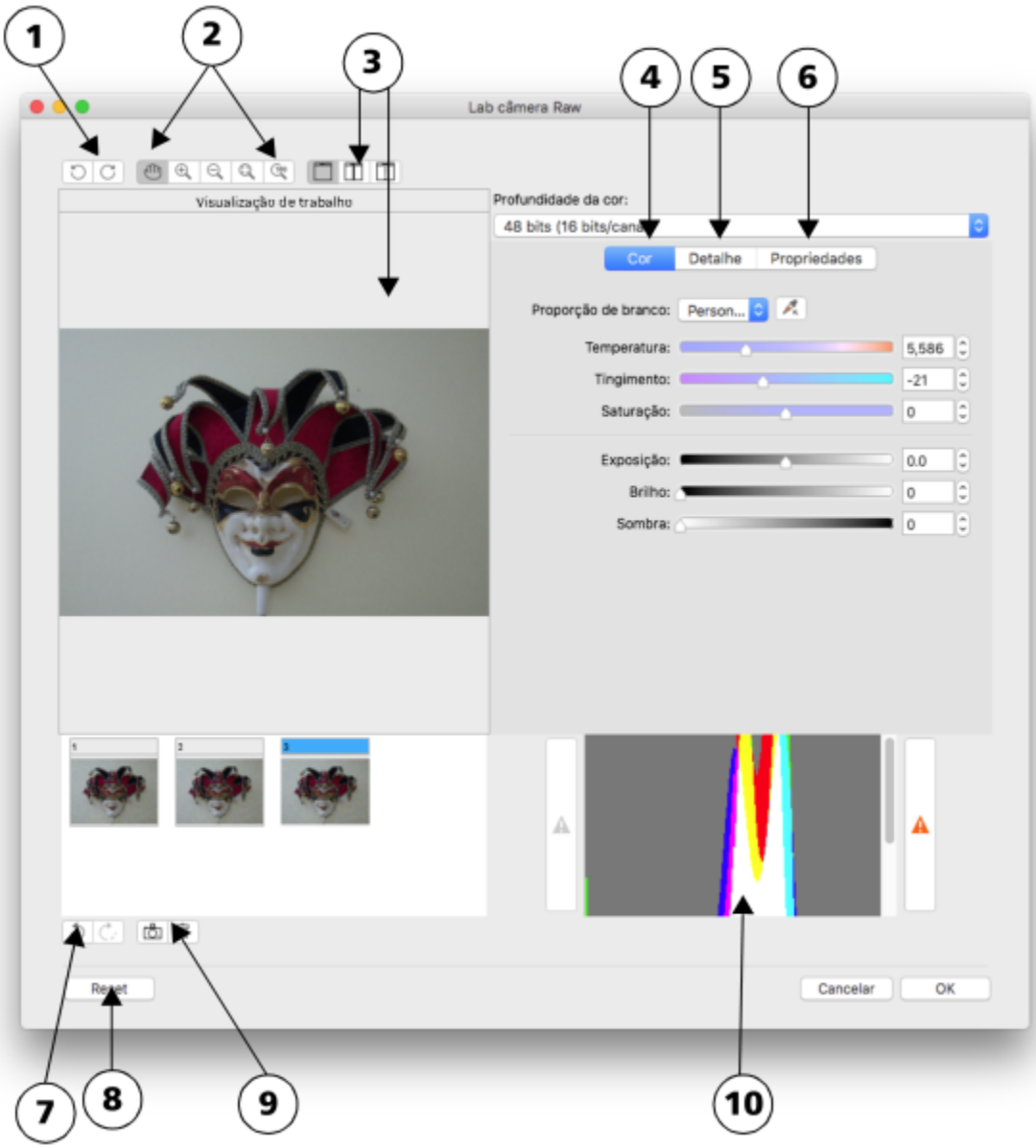
Ao abrir um ou vários arquivos de câmera RAW no CorelDRAW, eles são inicialmente exibidos no Lab de arquivos de câmera RAW. Os controles do Lab de arquivos de câmera RAW podem ser utilizados para ajustar a cor e o tom das imagens de câmera RAW. Se os ajustes feitos em um arquivo forem satisfatórios, é possível aplicar os mesmos ajustes aos demais arquivos.

Após o processamento dos arquivos de câmera RAW, é possível continuar a editá-los utilizando as ferramentas e efeitos disponíveis no CorelDRAW. Depois disso, os arquivos de câmera RAW podem ser salvos como arquivos TIFF ou JPEG ou em qualquer outro formato de arquivo com suporte pelo CorelDRAW.

Os arquivos de câmera RAW não podem ser salvos em um formato de arquivo de câmera RAW no CorelDRAW. As alterações feitas aos arquivos de câmera RAW no Lab de arquivos de câmera RAW serão perdidas se os arquivos não forem salvos em um formato com suporte.

Processar arquivos de câmera RAW

O Lab de arquivos de câmera RAW inclui controles organizados em uma ordem lógica para a correção de cores e outros ajustes às imagens de câmera RAW. É recomendável começar o trabalho pelo início da página **Cor** e ir descendo. Depois de corrigir a cor e o tom da imagem, você pode aguçá-la e remover o ruído utilizando os controles da página **Detalhes**. Para obter informações sobre as configurações da página **Cor**, consulte "Ajustar a cor e o tom de arquivos de câmera RAW" na página 840. Para obter informações sobre as configurações da página Detalhe, consulte "Aguçar arquivos de câmera RAW e reduzir ruído" na página 843.



Lab de câmera RAW: os números circulados correspondem aos números na tabela a seguir, que descreve os principais componentes do laboratório.

Componente	Descrição
1. Ferramentas de rotação	Permitem girar a imagem 90 graus nos sentidos horário e anti-horário
2. Ferramentas de zoom e enquadramento	Permitem aplicar mais ou menos zoom em uma imagem exibida na janela de visualização, enquadrar uma imagem exibida em um nível de zoom superior a 100% e ajustar uma imagem à janela de visualização

Componente	Descrição
3. Modos de visualização e janela Visualizar	Permitem visualizar os ajustes feitos a uma imagem de câmera RAW em uma janela simples ou dividida. É possível comparar a imagem original e a que contém os ajustes exibindo-as lado a lado.
4. Página **Cor**	Contém controles que permitem ajustar a cor e o tom de imagens de câmera RAW para remover a tonalidades de cor e revelar detalhes ocultos
5. Página **Detalhe**	Contém controles que permitem remover o ruído de imagens de câmera RAW
6. Página **Propriedades**	Contém controles que permitem exibir informações sobre uma imagem de câmera RAW, tais como tamanho, modo de cor e configurações da câmera
7. Botões **Desfazer** e **Refazer**	Permitem desfazer e refazer a última ação executada
8. Botão **Redefinir**	Permite limpar todas as correções para voltar à imagem de câmera RAW original
9. **Criar instantâneo**	Permite capturar a versão corrigida de uma imagem em um "instantâneo" a qualquer momento. Miniaturas dos instantâneos aparecem em uma janela sob a imagem.
10. Histograma	Permite visualizar a faixa tonal da imagem.

Para importar um arquivo de câmera RAW

1. Clique em **Arquivo** ▸ **Posicionar**.
2. Selecione o arquivo ou arquivos de câmera RAW que você deseja importar e clique em **Local**.
3. No **Lab câmera RAW**, ajuste a cor e o tom da imagem de câmera RAW. Você também pode aguçar a imagem e reduzir a quantidade de ruído se for necessário.

   Caso tenha selecionado vários arquivos de câmera RAW e deseje aplicar os mesmos ajustes a todos, ative a caixa de seleção **Aplicar a todos os arquivos restantes**.



Para girar a imagem, clique no botão **Girar para a esquerda**  ou **Girar para a direita**  .

Ajustar a cor e o tom de arquivos de câmera RAW

Você pode ajustar a cor e o tom de uma imagem utilizando as configurações a seguir.

Profundidade da cor

A profundidade da cor se refere ao número de cores que uma imagem pode conter. Uma das vantagens de utilizar arquivos de câmera RAW é que eles podem conter mais cores que fotos salvas como arquivos JPEG ou TIFF. Com esse número maior de cores, fica mais fácil reproduzir as cores com precisão, revelar detalhes nas sombras e ajustar os níveis de brilho.

O Lab de arquivos de câmera RAW permite processar os arquivos de câmera RAW como imagens de 48 ou 24 bits. As imagens de 48 bits oferecem uma representação de cores mais precisa e evitam a perda de qualidade da imagem durante os retoques. Observe que alguns efeitos especiais disponíveis no CorelDRAW não podem ser aplicados a imagens de 48 bits.

Equilíbrio de branco

O equilíbrio de branco é o processo de remoção de tonalidades de cor artificiais das imagens para que as cores apareçam na imagem como são na realidade. O equilíbrio de branco leva em consideração as condições de iluminação em que uma foto foi tirada e define o equilíbrio das cores de forma a produzir cores reais.

Por padrão, quando um arquivo de câmera RAW é ativado no CorelDRAW, ele reflete a configuração de equilíbrio de branco da câmera. Essa configuração aparece como a predefinição **Como capturado** na caixa de listagem **Equilíbrio de branco**. Se essa configuração não for satisfatória, é possível fazer com que o equilíbrio de branco seja ajustado automaticamente escolhendo a predefinição **Auto**. Você também pode aplicar uma das predefinições abaixo: **Luz do dia**, **Nublado**, **Sombra**, **Tungstênio**, **Fluorescente** ou **Flash**. Essas predefinições permitem simular diversas condições de iluminação.



Imagem de câmera RAW com equilíbrio de branco incorreto (esquerda); a mesma imagem com o equilíbrio de branco ajustado (direita)

Além disso, você pode utilizar a ferramenta **Conta-gotas** para ajustar o contraste de uma imagem automaticamente, de acordo com o ponto branco ou cinza amostrado na janela de visualização.

Se as opções de **Equilíbrio de branco** não produzirem os resultados desejados, você pode utilizar os seguintes controles para remover tonalidades de cor:

- Controle deslizante **Temperatura** — permite corrigir as tonalidades de cor ajustando a temperatura de cor de uma imagem para compensar as condições de iluminação existentes no momento em que a foto foi tirada. Por exemplo, para corrigir o tom amarelado comum em fotos tiradas dentro de casa com iluminação incandescente, mova o controle deslizante para a esquerda. Da mesma forma, para corrigir o tom azulado causado por condições de iluminação intensas, mova o controle deslizante para a direita.
- Controle deslizante **Tingimento** — permite corrigir tonalidades de cores ajustando a cor verde ou magenta em uma imagem. Para adicionar o verde, mova o controle deslizante para a direita; para adicionar o magenta, mova o controle deslizante para a esquerda. Mover o controle deslizante **Tingimento** após usar o controle deslizante **Temperatura** permite fazer um ajuste fino na imagem.

Ajustes de tom

Para ajustar o tom de arquivos de câmera RAW, os seguintes controles podem ser utilizados.

- Controle deslizante **Saturação** — permite ajustar a vivacidade das cores. Por exemplo, ao mover o controle deslizante para a direita, você pode aumentar a vivacidade do azul do céu em uma imagem. Ao mover o controle deslizante para a esquerda, você pode reduzir a vivacidade das cores.
- Controle deslizante **Exposição** — permite compensar as condições de iluminação do momento em que a foto foi tirada. Exposição é a quantidade de luz que se permite incidir sobre o sensor de imagem de uma câmera digital. Valores elevados de exposição geram áreas totalmente brancas (sem nenhum detalhe); valores baixos aumentam a sombra. Os valores de exposição (EV) variam entre -3,0 e +3,0.

- Controle deslizante **Brilho** — permite aumentar o brilho ou escurecer uma imagem inteira. Se desejar escurecer apenas as áreas mais escuras da imagem, utilize o controle deslizante **Sombra**.
- Controle deslizante **Sombra** — permite ajustar o brilho nas áreas mais escuras da imagem sem afetar as mais claras. Por exemplo, se houver uma luz brilhante atrás do tema central de uma foto (luz de fundo) no momento em que a foto for capturada, o objeto poderá aparecer com sombras. É possível corrigir a foto movendo o controle deslizante **Sombras** para a direita, para clarear as áreas escuras e revelar mais detalhes.

Usar o histograma

Durante os ajustes, a faixa tonal da imagem pode ser exibida no histograma para verificar a existência de aparagens em áreas de sombra ou de destaque. Aparagem é a alteração de pixels da imagem para branco (aparagem de destaque) ou preto (aparagem de sombra). As áreas que sofreram aparagem de destaque aparecem totalmente brancas e não contêm nenhum detalhe; as áreas que sofreram aparagem de sombra aparecem totalmente pretas e não contêm nenhum detalhe.

O botão à esquerda do histograma exibe um aviso quando a imagem apresenta aparagem de sombra. O botão à direita do histograma exibe um aviso quando a imagem apresenta aparagem de destaque. Você também tem a opção de aplicar sombreamento às áreas de aparagem na janela de visualização.

Para ajustar a cor e o tom de um arquivo de câmera RAW

1. Clique em **Arquivo** ▸ **Posicionar**.
2. Selecione o arquivo ou arquivos de câmera RAW que você deseja importar e clique em **Local**.
3. Para remover uma tonalidade de cor, selecione a opção **Auto** na caixa de listagem **Equilíbrio de branco**.
   Se os resultados não forem satisfatórios, é possível configurar o ponto branco com mais precisão utilizando a ferramenta **Conta-gotas**  para amostrar uma cor branca ou cinza na imagem.
4. Realizar uma ou mais tarefas a partir da seguinte tabela.

Para	Faça o seguinte
Simular diferentes condições de iluminação	Selecione uma opção na caixa de listagem **Equilíbrio de branco**.
Corrigir a cor na imagem	Ajuste o controle deslizante **Temperatura** e faça um ajuste fino na correção da cor, ajustando o controle deslizante **Tingimento**.
Tornar as cores mais ou menos vivas	Mova o controle deslizante **Saturação** para a direita para aumentar a quantidade de cor na imagem ou para a esquerda para a diminuir a quantidade de cor da imagem.
Ajustar a exposição	Mova o controle deslizante **Exposição** para a esquerda para compensar configurações de câmera de alta exposição ou para a direita para compensar configurações de câmera de baixa exposição.
Aumentar o brilho ou escurecer uma imagem	Mova o controle deslizante **Brilho** para a direita para clarear a imagem ou para a esquerda para escurecer a imagem.
Ajuste o brilho nas áreas mais escuras da imagem sem alterar as mais claras.	Mova o controle deslizante **Sombra**.
Mostrar as áreas de aparagem de sombra	Clique no botão à esquerda do histograma.

Para	Faça o seguinte
Mostrar as áreas de aparagem de destaque	Clique no botão à direita do histograma.

É possível capturar a versão atual de uma imagem clicando no botão **Criar instantâneo**. Miniaturas dos instantâneos aparecem em uma janela sob a imagem. Cada instantâneo é numerado de forma sequencial e pode ser excluído com um clique no botão Fechar no canto superior direito da barra de título do instantâneo.

Para alterar uma configuração de cor ou de tom em um incremento de cada vez, clique na caixa à direita do controle deslizante e pressione as teclas de seta **Para cima** ou **Para baixo**.

Você pode desfazer ou refazer a última correção clicando no botão **Desfazer** ou **Refazer**. Para desfazer todas as correções, clique em **Redefinir para original**.

Aguçar arquivos de câmera RAW e reduzir ruído

Você pode aguçar os arquivos de câmera RAW para acentuar as bordas da imagem.

Os arquivos de câmera RAW contêm ruídos luminosos (em tons de cinza) e coloridos (de cores puras) que ficam especialmente evidentes nas áreas mais escuras da imagem. O ruído luminoso aparece como um efeito de "neve branca"; o ruído de cor aparece como pixels aleatórios de cores diferentes espalhados em contraste com áreas da imagem. Você pode reduzir os ruídos dos arquivos de câmera RAW para melhorar a qualidade da imagem.



Antes (esquerda) e depois (direita) da redução da quantidade de ruído em uma imagem de câmera RAW

Para aguçar um arquivo de câmera RAW

1. Clique em **Arquivo** ▸ **Posicionar**.
2. Selecione o arquivo ou arquivos de câmera RAW que você deseja importar e clique em **Local.**
3. No **Lab câmera RAW**, clique na guia **Detalhe**.
4. Mova o controle deslizante **Diferenciação** para acentuar as bordas da imagem.

Para reduzir o ruído de um arquivo de câmera RAW

1. No **Lab câmera RAW**, clique na guia **Detalhe**.
2. Mova um dos seguintes controles deslizantes para a direita:
   - **Ruído de luminância** — para reduzir a quantidade de ruído de luminância
   - **Ruído de cor** — para reduzir a quantidade de ruído de cor. Observe que configurações muito elevadas podem diminuir a precisão das cores da imagem.

Ajustar as configurações **Ruído de luminância** e **Ruído de cor** concomitantemente gera resultados melhores.

Visualizar arquivos de câmera RAW e obter informações da imagem

Visualizar os arquivos de câmera RAW de diversas maneiras pode ajudar a avaliar os ajustes de cor e de tom efetuados. Por exemplo, você pode girar imagens, enquadrar uma nova área, aplicar mais ou menos zoom e escolher como será exibida a imagem processada na janela de visualização.

É possível obter informações sobre o modo de cor, tamanho e resolução de um arquivo de câmera RAW. Além disso, é possível obter informações sobre a câmera e as configurações da câmera utilizadas quando a foto foi tirada.

Para visualizar um arquivo de câmera RAW

1. Clique em **Arquivo** ▸ **Posicionar**.
2. Selecione o arquivo ou arquivos de câmera RAW que você deseja importar e clique em **Local.**
3. No **Lab câmera RAW**, execute uma tarefa da tabela a seguir.

Para	Faça o seguinte
Enquadrar outra área da imagem	Utilizando a ferramenta **Enquadramento**  , arraste a imagem até que a área a ser visualizada fique visível.
Aplicar mais zoom e menos zoom	Ao usar a ferramenta **Mais zoom**  ou **Menos zoom**  , clique na janela de visualização. Também é possível aplicar mais ou menos zoom arrastando o controle deslizante **Zoom**.
Ajustar uma imagem na janela de visualização	Clique no botão **Zoom para ajustar**  .
Exibir uma imagem em seu tamanho real	Clique no botão **100%**  .
Exibir a imagem corrigida em uma única janela de visualização	Clique no botão **Visualização em tela cheia**  .
Exibir a imagem corrigida em uma janela e a original em outra	Clique no botão **Antes e depois da visualização em tela cheia**  .
Exibir a imagem em uma janela com um divisor entre a versão original e a versão corrigida	Clique no botão **Antes e depois da visualização dividida**  . Mova o ponteiro sobre a linha tracejada do divisor e arraste-a para mover o divisor para outra área da imagem.

Para obter informações sobre um arquivo de câmera RAW

- No **Lab câmera RAW**, clique na guia **Propriedades** e exiba qualquer uma das propriedades disponíveis para o arquivo de câmera RAW, tais como espaço de cores, fabricante e modelo da câmera, comprimento focal, tempo de exposição e classificações de velocidade ISO.

Imprimir

Conceitos básicos de impressão.....849
Impressão mesclada.....859
Preparar arquivos para prestadores de serviços de impressão..... 875

Conceitos básicos de impressão

CorelDRAW fornece amplas opções para a impressão do seu trabalho.

Esta seção inclui os seguintes tópicos:

- "Imprimir seu trabalho" (página 849)
- "Preparar trabalhos de impressão" (página 850)
- "Visualização de trabalhos de impressão" (página 851)
- "Estilos de impressão" (página 852)
- "Ajustar trabalhos de impressão" (página 853)
- "Imprimir cores com precisão" (página 853)
- "Imprimir em uma impressora PostScript" (página 855)
- "Resumos de verificação prévia" (página 857)

Imprimir seu trabalho

O CorelDRAW permite 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.

Antes de imprimir um desenho, você pode especificar as propriedades da impressora, inclusive tamanho do papel e opções do dispositivo. Por exemplo, é possível especificar os recursos da impressora, como grampeamento em frente e verso.

Para definir as propriedades da impressora

1. Clique em **Arquivo** ▸ **Imprimir**.
2. Clique na guia **Geral**.
3. Escolha uma impressora na caixa de listagem **Impressora**.
4. Clique no botão **Preferências de impressão** .
5. Defina as propriedades na caixa de diálogo.

Para imprimir seu trabalho

1. Clique em **Arquivo** ▸ **Imprimir**.
2. Clique na guia **Geral**.

3 Escolha uma impressora na caixa de listagem **Impressora**.

4 Escolha um tamanho de página e uma opção de orientação na caixa de listagem **Orientação**.

5 Insira um valor na caixa **Número de cópias**.
Para agrupar as cópias, ative a caixa de seleção **Agrupar**.

6 Na área **faixa**ative uma das opções a seguir:
- **Todas as páginas** — imprime o desenho ativo
- **Página atual** — imprime a página ativa
- **Páginas** — imprime as páginas especificadas
- **Seleção** — imprime os objetos que você selecionou

Ao ativar a opção **Páginas** é possível optar por imprimir um intervalo de páginas, apenas páginas pares, páginas ímpares ou ambas.

Você também pode

Corresponder automaticamente a orientação da impressora à orientação do documento	Escolha **Corresponder à orientação** na caixa de listagem **Orientação**.
Aplicar o tamanho da página padrão da impressora	Escolha **Usar impressora padrão** na caixa de listagem **Orientação**.



É necessário selecionar os objetos antes de imprimir uma seleção.

Preparar trabalhos de impressão

É possível preparar um trabalho de impressão especificando o tamanho, posição e escala. A colocação em ladrilho de um trabalho de impressão imprime áreas de cada página em folhas de papel separadas que podem ser montadas como se fossem uma única folha. Por exemplo, coloque em ladrilho um trabalho de impressão que seja maior do que o papel da impressora.

Para especificar o tamanho e a posição de um trabalho de impressão

1 Clique em **Arquivo** ▸ **Imprimir**.

2 Clique na guia **Layout**.

3 Na área **Tamanho**, ative uma das seguintes opções:
- **Como no documento** — mantém o tamanho da imagem como está no documento
- **Ajustar à página** — dimensiona e posiciona o trabalho de impressão para ajustá-lo à página impressa
- **Reposicionar arte-final em**— permite reposicionar o trabalho de impressão escolhendo uma posição na caixa de listagem



Ativar a opção **Reposicionar arte-final em** permite especificar o tamanho, a posição e a escala nas caixas correspondentes.



Também é possível escolher um layout de imposição, como **2 X 2 (4 vezes)** ou **2 X 3 (6 vezes)** na caixa de listagem **Layout de imposição**. Para mais informações, consulte "Layouts de imposição" na página 876.

Para imprimir um trabalho em ladrilhos

1 Clique em **Arquivo** ▸ **Imprimir**.

2 Clique na guia **Layout**.

3 Ative a caixa de seleção **Páginas lado a lado**.

4 Digite valores nas seguintes caixas:

- **Sobreposição de ladrilhos** — permite especificar a quantidade na qual sobrepor os ladrilhos.
- **% da largura da página** — permite especificar a porcentagem da largura da página que os ladrilhos ocuparão.



Inclua marcas de alinhamento de ladrilhos ativando a caixa de seleção **Incluir marcas de ladrilho**.

Visualização de trabalhos de impressão

É possível visualizar um trabalho para mostrar como aparecerão, no papel, a posição e o tamanho do trabalho de impressão. Para uma visualização detalhada, aplique mais zoom a uma área. É possível visualizar a maneira como as separações de cores aparecerão quando impressas.

Antes de imprimir um trabalho, é possível visualizar um resumo dos problemas de um trabalho de impressão para detectar possíveis problemas de impressão. Por exemplo, é possível examinar o trabalho de impressão atual procurando por erros de impressão, possíveis problemas de impressão e sugestões para resolver esses problemas.

Para visualizar um trabalho de impressão

- Clique em **Arquivo** ▸ **Ferramentas de imposição**.



É possível visualizar rapidamente um trabalho de impressão na caixa de diálogo **Imprimir** clicando em **Arquivo** ▸ **Imprimir**.

Para ampliar a página de visualização

1 Clique em **Arquivo** ▸ **Ferramentas de imposição**.

2 Clique na ferramenta **Zoom** abaixo da janela de visualização e selecione com marca uma área.

Para visualizar separações de cores

1 Clique em **Arquivo** ▸ **Imprimir**.

2 Clique na guia **Cor**.

3 Ative a opção **Separações**.

4 Clique na guia **Separações**.

Para exibir um resumo de problemas de um trabalho de impressão

1 Clique em **Arquivo** ▸ **Imprimir**.

2 Clique na guia **Verificação prévia**.

Se não houver problemas no trabalho de impressão, o nome da guia é exibido como **Nenhuma questão**. Se houver problemas, o nome da guia exibe o número de problemas encontrados.

Para excluir certos problemas da verificação prévia, clique no botão **Configurações**  , clique duas vezes em **Impressão** e desative quaisquer caixas de seleção que correspondam a problemas que deseja ignorar.



É possível salvar configurações escolhendo **Salvar configurações atuais como Estilo** da caixa de listagem **Verificação prévia para** e digitando um nome na caixa **Salvar estilo de verificação prévia como**.

Estilos de impressão

Um estilo de impressão é um conjunto de opções de impressão salvas. Cada estilo de impressão é um arquivo separado. Essa característica permite mover um estilo de impressão de um computador para outro, fazer cópias de segurança de um estilo de impressão e manter estilos específicos de um documento no mesmo diretório do arquivo do documento.

Selecione um estilo de impressão existente, crie um novo estilo de impressão ou edite um estilo de impressão e salve as alterações. Também é possível excluir estilos de impressão.

Para escolher um estilo de impressão

1. Clique em **Arquivo** ▸ **Imprimir**.
2. Clique na guia **Geral**.
3. Escolha uma das opções a seguir na caixa de listagem **Estilo de impressão**:
   - **Padrões do CorelDRAW**
   - **Procurar**

Para criar um estilo de impressão

1. Clique em **Arquivo** ▸ **Imprimir**.
2. Clique na guia **Geral**.
3. Definir quaisquer opções de impressão.
4. Escolha **Salvar configurações atuais como estilo** na caixa de listagem **Estilo de impressão**.
5. Escolha a pasta em que deseja salvar o estilo de impressão.
6. Digite um nome para o estilo na caixa **Salvar como** .



Além disso, pode-se salvar um estilo de impressão clicando em **Arquivo** ▸ **Visualizar impressão** depois clicando no botão **Salvar estilo de impressão como** +.

Para editar um estilo de impressão

1. Clique em **Arquivo** ▸ **Pré-visualização de impressão**.
2. Escolha um estilo de impressão na caixa de listagem **Estilo de impressão**.
3. Modifique quaisquer das opções de impressão.
4. Escolha **Salvar configurações atuais como estilo** na caixa de listagem **Estilo de impressão**.
5. Escolha a pasta na qual o estilo de impressão está armazenado.
6. Clique no nome do arquivo.
7. Clique em **Salvar**.



É necessário salvar as configurações modificadas como um estilo de impressão ou aplicar as alterações antes de cancelar; caso contrário, todas as configurações modificadas serão perdidas.

Para excluir um estilo de impressão

1. Clique em **Arquivo** ▸ **Visualização de** .
2. Selecione um estilo de impressão

3 Escolha **Excluir estilo** na caixa de listagem **Estilo de impressão**.

Ajustar trabalhos de impressão

Se um dispositivo de impressão apresentar dificuldades no processamento de bitmaps grandes, divida um bitmap em pedaços menores e mais gerenciáveis definindo um limiar de saída. Se algumas linhas aparecerem quando o dispositivo de impressão imprimir os pedaços, defina um valor de sobreposição para produzir uma imagem contínua.

Às vezes você pode enfrentar dificuldades na impressão de arquivos complexos. Para imprimir arquivos complexos, pode ser necessário dedicar um tempo considerável a corrigir os arquivos. Outra opção é converter uma página em um bitmap, o que pode permitir a impressão de arquivos complexos.

Para reduzir o tamanho do arquivo, reduza a resolução das imagens de bitmap. Como as imagens de bitmap são compostas por pixels, ao diminuir sua resolução, você diminui o número de pixels por linha, diminuindo também o tamanho do arquivo.

Para escolher um limiar e uma sobreposição de pedaço

1 Clique em **CorelDRAW** menu ▸ **Preferências** ▸ **Global**.
2 Clique em **Imprimir**.
3 Na área **Configurações especiais**, escolha valores das seguintes caixas de listagem:
- **Limiar de saída de bitmap (K)**
- **Sobreposição de pedaços de bitmap**

Para imprimir como um bitmap

1 Clique em **Arquivo** ▸ **Imprimir**.
2 Na guia **Geral**, ative a caixa de seleção **Imprimir como bitmap** e digite um número na caixa **dpi** para definir a resolução.

Para reduzir a resolução de bitmaps

1 Clique em **Arquivo** ▸ **Imprimir**.
2 Clique na guia **Pré-impressão**.
3 Na área **Reamostragem do bitmap para menor**, ative qualquer uma das caixas de seleção a seguir e digite um valor na caixa correspondente:
- **Cor e tons de cinza**
- **Monocromático**



A redução da resolução de bitmaps os afetará apenas quando a resolução deles for maior que a resolução especificada na área **Reamostragem do bitmap para menor**.

Imprimir cores com precisão

O CorelDRAW permite que você gerencie as cores ao imprimir para garantir uma reprodução da cor. É possível imprimir o documento com as configurações de cores do documento aplicadas ou optar por configurações alternativas de cores somente para a impressão. Você também pode imprimir um documento usando as configurações de prova de cores especificadas anteriormente no inspetor **Configurações da prova de cor**.

Além disso, é possível escolher uma finalidade de renderização para interpretar com eficácia as cores fora da gama ao imprimir. A finalidade de renderização escolhida depende do conteúdo gráfico do documento.

Para mais informações sobre gerenciamento de cores, consulte "Gerenciar cores para impressão" na página 488.

Notas para impressoras GDI

Impressoras GDI têm suporte para apenas dois espaços de cores: RGB e Tons de cinza. Se o documento contiver cores de vários espaços de cores, por exemplo, RGB, CMYK e cores exatas, é necessário converter todas as cores em RGB ou Tons de cinza antes de imprimir.



Para determinar se uma impressora é GDI, clique em **Arquivo** ▸ **Imprimir** e escolha uma impressora na caixa de listagem **Impressora**. Se a guia **PostScript** não aparecer na parte superior da caixa de diálogo, a impressora selecionada é uma impressora GDI.

A tabela a seguir descreve diferentes maneiras de gerenciar cores ao imprimir em uma impressora GDI.

Como	Na caixa de diálogo Imprimir
Imprimir o documento e preservar as cores RGB ou Tons de cinza	Clique na guia **Cor** e escolha o modo de cor adequado na caixa de listagem **Saída de cores**.
Imprimir o documento com as cores originais	Clique na guia **Cor**, escolha o perfil de cores do documento na área **Perfil do documento** da caixa de listagem **Perfil de cores**.
Imprimir o documento e converter suas cores nas cores da impressora	Escolha o perfil de cores da impressora na caixa de listagem **Perfil de cores**.

Notas para impressoras PostScript

A maioria das impressoras PostScript tem suporte para o uso de vários espaços de cores em um documento. Por exemplo, um documento pode conter cores de vários espaços de cores, como RGB, CMYK e Tons de cinza.

A tabela a seguir descreve diferentes maneiras de gerenciar cores ao imprimir em uma impressora PostScript.

Como	Na caixa de diálogo Imprimir
Imprimir o documento com as cores originais	Clique na guia **Cor** e escolha **Nativo** na caixa de listagem **Saída de cores**.
Imprimir um documento que contenha vários modos de cor, usando um modo de cor	Clique na guia **Cor** e escolha um modo de cor na caixa de listagem **Saída de cores**. Se a impressora tiver suporte apenas para um modo de cor, é possível controlar a conversão de cor no CorelDRAW.
Imprima um documento que contenha somente um modo de cor	Clique na guia **Cor** e escolha o perfil de cores nas caixas de listagem **Saída de cores como** e **Perfil de cores**.

Para especificar as configurações de cores para impressão

1. Clique em **Arquivo** ▸ **Imprimir**.
2. Clique na guia **Cor**.
3. Ative a opção **Cores do documento**.

   Caso tenha selecionado uma impressora PostScript, você pode escolher uma das opções a seguir na caixa de listagem **Conversões de cor**:

- CorelDRAW — permite que o aplicativo execute a conversão de cores.
- (impressora selecionada) — permite que a impressora selecionada execute a conversão de cores (esta opção só está disponível para impressoras PostScript).

4 Escolha um modelo de cores na caixa de listagem **Saída de cores**.
Esta opção permite mesclar todas as cores do documento em um modelo de cores específico ao imprimir.

Você também pode

Converter cores exatas em cores compostas	Ative a caixa de seleção **Converter cores exatas em**. Caso tenha selecionado **Nativo** na caixa de listagem **Saída de cores**, é necessário selecionar um modo de cor na caixa de listagem.
Escolher um perfil de cores para corrigir as cores ao imprimir em uma impressora específica	Escolher um perfil de cores na caixa de listagem **Perfis de cores**. Esta opção está disponível apenas para determinados modelos de cores.
Manter os valores de cores associados ao modelo de cores selecionado	Ative a caixa de seleção **Preservar números (modelo de cores)**.

Para imprimir usando configurações de prova de cor

1 Clique em **Arquivo** ▸ **Imprimir**.
2 Clique na guia **Cor**.
3 Ative a opção **Prova de cores** para aplicar as configurações de cores definidas no inspetor **Configurações da prova de cor**.
Para corrigir as cores da prova, escolha um perfil de cores na caixa de listagem **Perfil de cores**.
4 Clique em **Imprimir**.

Para especificar uma finalidade de renderização para impressão

1 Clique em **Arquivo** ▸ **Imprimir**.
2 Clique na guia **Cor**.
3 Na caixa de listagem **Finalidade de renderização**, escolha uma das opções a seguir:
- **Colorimétrico relativo** — para produzir provas em impressoras, sem preservar o ponto branco
- **Colorimétrico absoluto** — para preservar o ponto branco e a prova
- **Perceptivo** — para diversas imagens, especialmente bitmaps e fotografias
- **Saturação** — para gráficos vetoriais e preservar cores altamente saturadas (linhas, texto e objetos com cores sólidas, como gráficos)

Imprimir em uma impressora PostScript

PostScript é uma linguagem de descrição de páginas que envia instruções de impressão para um dispositivo PostScript. Todos os elementos de um trabalho de impressão (por exemplo, curvas e texto) são representados por linhas de código PostScript que o dispositivo de impressão utiliza para produzir o documento. Para obter uma maior compatibilidade, escolha uma opção PostScript independente de dispositivo.

É possível aumentar automaticamente as etapas de gradação em um preenchimento de gradação para diminuir o estriamento. O aumento do número de etapas usadas para renderizar preenchimentos de gradação produz um sombreamento mais suave ao imprimir. Para garantir a impressão correta do trabalho de impressão, reduza também a complexidade de curvas aumentando o nivelamento. O nivelamento das curvas determina o quão suave uma curva aparecerá quando impressa.

Um trabalho de impressão que contenha muitas fontes poderá não ser impresso corretamente e um trabalho de impressão que contenha muitas cores exatas aumentará o tamanho do arquivo. Defina as opções de PostScript para avisar quando um trabalho de impressão contiver mais do que um determinado número de fontes ou cores exatas.

Por padrão, o driver do dispositivo de impressão faz o download de fontes Type 1 para o dispositivo de impressão. Desative a opção **Descarregar fontes Type 1** para que as fontes sejam impressas como gráficos (curvas ou bitmaps). Esse processo poderá ser útil quando o arquivo contiver um grande número de fontes que levariam muito tempo para ser carregadas ou que não seriam carregadas devido ao seu tamanho de arquivo. As versões bitmap das fontes TrueType têm uma aparência melhor em tamanhos pequenos, sendo impressas mais rapidamente do que as fontes normais. Escolha o número máximo de fontes de bitmap que um trabalho de impressão pode conter.



As fontes Type 1 são consideradas desatualizadas no setor de fontes e foram substituídas pelos formatos TrueType e OpenType. Prevê-se que a maioria dos sistemas operacionais fará a transição para as tecnologias de fontes mais recentes, eliminando assim o formato Type 1. Para evitar possíveis problemas de texto em seus documentos, recomenda-se substituir fontes Type 1 por fontes TrueType (TTF) ou OpenType (OTF). Para mais informações, consulte "Referência: Fontes Type 1" na página 682 e "Substituir fontes" na página 674.

Para imprimir em um dispositivo PostScript

1. Clique em **Arquivo** ▸ **Imprimir**.
2. Clique na guia **Geral**.
3. Escolha uma impressora PostScript na caixa de listagem **Impressora**.
4. Clique na guia **PostScript**.
5. Na caixa de listagem da área **Compatibilidade**, escolha o nível de PostScript que corresponde à impressora.

   Para compactar bitmaps ao imprimir, escolha uma opção na caixa de listagem **Tipo de compactação** na área **Bitmaps**. Escolher a compactação JPEG permite mover o controle deslizante **Qualidade JPEG** para ajustar a compactação.



As configurações de compactação de bitmaps podem ser salvas em arquivos PS ou PRN (PostScript Interpreted) ao imprimir em arquivo utilizando um driver PostScript. Para mais informações sobre impressão em um arquivo, consulte "Para imprimir em um arquivo" na página 875.

Para testar se há preenchimentos de gradação estriados

1. Clique em **Arquivo** ▸ **Imprimir**.
2. Clique na guia **Verificação prévia**.

   Se não houver problemas no trabalho de impressão, o nome da guia é exibido como **Nenhuma questão**. Se houver problemas, o nome da guia exibe o número de problemas encontrados.
3. Clique em **Configurações**.
4. Clique duas vezes em **Imprimindo**.
5. Ative a caixa de seleção **Preenchimentos de gradação estriados**.

   Para otimizar preenchimentos de gradação a fim de reduzir a complexidade, ative a caixa de seleção **Otimizar preenchimentos de gradação** na guia **PostScript**.



O teste de estriamento em preenchimentos de gradação se aplica somente a preenchimentos de gradação lineares.

Para aumentar automaticamente as etapas de gradação

1. Clique em **Arquivo** ▸ **Imprimir**.

2 Clique na guia **PostScript**.

3 Ative a caixa de seleção **Aumento automático de etapas de gradação**.

Para reduzir a complexidade de curvas

1 Clique em **Arquivo** ▸ **Imprimir**.

2 Clique na guia **PostScript**.

3 Ative a caixa de seleção **Aumento automático de nivelamento**.



Reduzir a complexidade de curvas pode ajudar a diminuir os problemas de impressão provocados por curvas que possuam muitos nós em cada curva, mas aumenta o tempo de impressão.

Para definir opções de aviso de fontes e separação de cores

1 Clique em **CorelDRAW menu** ▸ **Preferências** ▸ **Global**.

2 No painel esquerdo da caixa de diálogo que aparece, clique **Impressão**.

3 Na caixa de listagem **Aviso de separações de cores exatas**, escolha uma das opções a seguir:

- **Se qualquer cor exata for usada**
- **Se for usada mais de 1 uma cor exata**
- **Se forem usadas mais de 2 cores exatas**
- **Se forem usadas mais de 3 cores exatas**

4 Na caixa de listagem **Diversas fontes (Verificação prévia)**, escolha um número.

Para desativar o download de fontes Type 1

1 Clique em **Arquivo** ▸ **Imprimir**.

2 Clique na guia **PostScript**.

3 Desative a caixa de seleção **Descarregar fontes Type 1**.



O download de fontes Type 1 é possível somente para dispositivos PostScript.

Quando a caixa de seleção **Descarregar fontes Type 1** estiver ativada, a caixa de seleção **Converter TrueType em Type 1** será ativada por padrão. Isso assegura que as fontes TrueType serão convertidas em fontes Type 1 para que possam ser carregadas. Desative a caixa de seleção **Converter TrueType em Type 1** somente se o dispositivo de saída tiver problemas para interpretar fontes Type 1.

Resumos de verificação prévia

A verificação prévia confere o status de seu arquivo antes que você decida imprimi-lo e fornece um resumo de questões e problemas possíveis e sugestões para resolvê-los. Especifique quais problemas a Verificação prévia deverá examinar. Também salve as configurações da Verificação prévia. Para obter mais informações sobre configurações específicas de Verificação prévia, consulte:

- Para verificar problemas relacionados à impressão de um documento, consulte "Para exibir um resumo de problemas de um trabalho de impressão" na página 851.
- Para verificar problemas relacionados à publicação de um arquivo PDF, consulte "Para visualizar o resumo da verificação prévia de um arquivo PDF" na página 928.
- Para verificar problemas relacionados à exportação no Adobe Illustrator (AI), consulte "Para exibir o resumo da verificação prévia de um arquivo AI" na página 935.
- Para verificar problemas relacionados à exportação em um arquivo SVG, consulte "Scalable Vector Graphics (SVG)" na página 956.

Impressão mesclada

CorelDRAW permite combinar texto de uma fonte de dados com um desenho para criar documentos personalizados, como pôsteres, calendários, cartões de visita, certificados para eventos, cartões postais, convites ou documentos voltados para marketing, onde cada documento impresso contém informações específicas de um registro em uma fonte de dados.

O fluxo de trabalho de impressão mesclada envolve várias etapas. Primeiro, você cria ou importa um arquivo de fonte de dados. Uma origem de dados fornece informações para um desenho durante a mesclagem. Para obter mais informações, consulte "Preparar um arquivo de fonte de dados" na página 860. Em seguida, você cria um documento de formulário inserindo campos da fonte de dados em um desenho. Um documento de formulário fornece a estrutura e o layout de um documento mesclado. Para mais informações, consulte "Criar um documento de formulário" na página 868. Por fim, você mescla os documentos, produzindo diversas variações de sua arte. Para mais informações, consulte "Mesclar dados" na página 874.



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

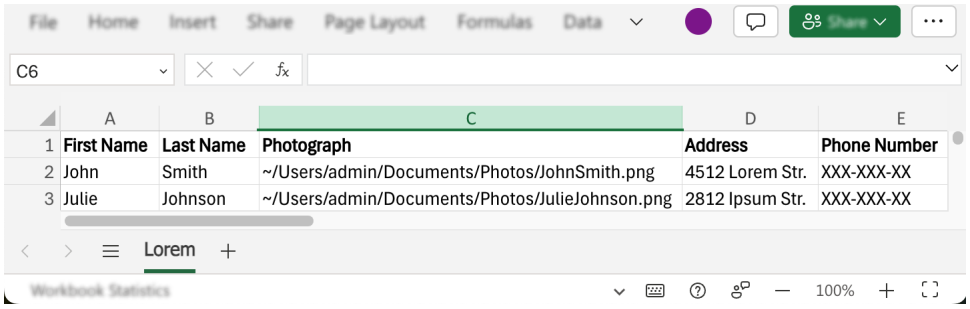
Esta seção inclui os seguintes tópicos:

- "Preparar um arquivo de fonte de dados" (página 860)
- "Criar um documento de formulário" (página 868)

- “Mesclar dados” (página 874)

Preparar um arquivo de fonte de dados

A primeira etapa no processo de mesclagem de impressão é preparar o arquivo de fonte de dados. As informações de um arquivo de fonte de dados são organizadas em colunas, campos e registros. Um campo refere-se a uma única unidade de dados dentro de um registro, enquanto uma coluna refere-se a um conjunto de campos relacionados que compartilham o mesmo tipo e formato de dados. Um registro pode ter uma ou mais colunas.



Neste exemplo de um arquivo de fonte de dados da pasta de trabalho do Excel (XLSX), cada registro inclui um nome, sobrenome, fotografia, endereço e número de telefone. Cada item dentro de uma coluna, como "4512 Lorem Str." e "2812 Ipsum Str.", é reconhecido como um campo.

É possível criar uma fonte de dados ou importar uma existente. CorelDRAW suporta os seguintes arquivos de fonte de dados: arquivos de texto (TXT), arquivos CSV (valores separados por vírgula), arquivos RTF (Rich Text Format) e arquivos da pasta de trabalho do Excel (XLSX) e arquivos.

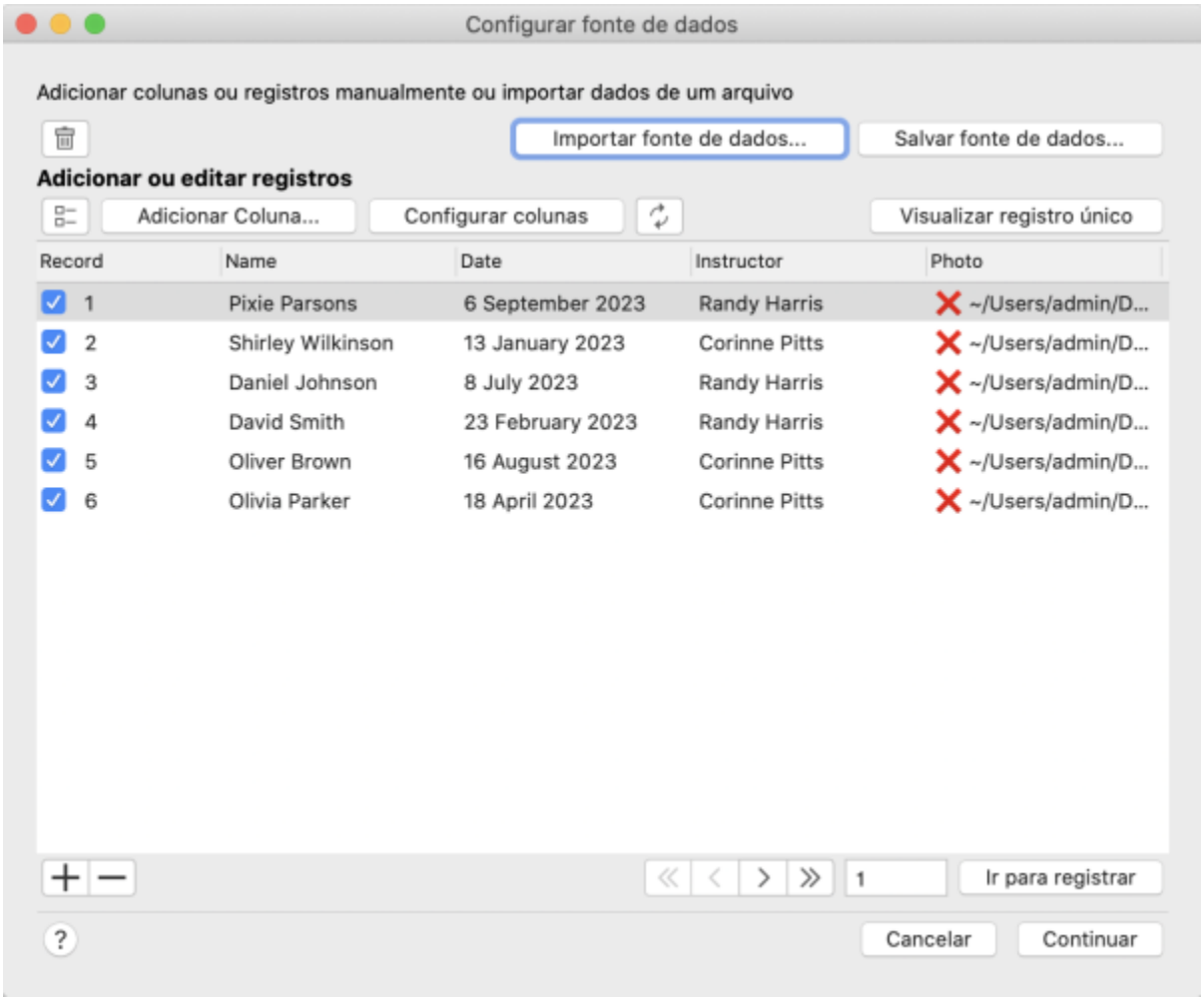
Criar arquivos de fonte de dados no CorelDRAW

As colunas podem conter vários tipos de dados, incluindo texto, valores numéricos ou caminhos de arquivo.

Os dados de texto consistem em caracteres alfabéticos ou numéricos, como nomes, endereços, números de telefone ou endereços de e-mail.

Dados numéricos incluem qualquer tipo de valor numérico, como números inteiros ou decimais. É possível escolher opções de formatação para campos numéricos e configurá-los para incrementar automaticamente quando valores forem adicionados.

Nas colunas de caminho, você pode especificar caminhos de arquivo para ativos de imagem, como logotipos, ícones ou fotografias. Você pode inserir um caminho manualmente ou procurar um arquivo. Se inserir caminhos manualmente, certifique-se de seguir as convenções e regras de local do sistema de arquivos do seu sistema operacional. O aplicativo suporta apenas caminhos de arquivo válidos em unidades locais e de rede, e não URLs.



Quando você acessa a caixa de diálogo Configurar fonte de dados ou sincroniza com a fonte de dados, o aplicativo valida os caminhos. Um "X" antes de um nome de arquivo indica que um caminho de arquivo é inválido ou o arquivo não pode ser encontrado no local especificado.

CorelDRAW permite adicionar, excluir e renomear colunas. Quando você adiciona uma coluna manualmente, não há registros por padrão. Se quiser preencher automaticamente uma coluna com dados, você poderá importar a coluna de um arquivo de fonte de dados. Para mais informações sobre como importar colunas, consulte "Para importar uma coluna de um arquivo de fonte de dados" na página 866.

Você pode adicionar e excluir registros e editar campos nos registros. Todos os registros são selecionados por padrão; no entanto, se você quiser usar apenas os dados de registros específicos, poderá desmarcar rapidamente todos os registros e selecionar apenas os necessários. Além disso, é possível adicionar um registro à lista de registros selecionados ao navegar por registros na exibição de registro único (**Exibir registro único**).

Dependendo de suas preferências e requisitos, você pode exibir um registro ou vários por vez. Se for preciso examinar todo o conjunto de dados ou comparar informações em diferentes registros, você poderá usar o modo de exibição que exibe todos os registros (**Exibir Todos os registros**). Quando você precisa se concentrar em um registro específico em detalhes, o modo de exibição de registro único (**Exibir registro único**) fornece uma interface limpa e organizada, minimizando as distrações de outros registros.

CorelDRAW oferece vários métodos para navegar e localizar registros. Para encontrar rapidamente as informações necessárias, você pode rolar pelos registros, navegar por uma lista ou ir diretamente para um registro específico.

É possível remover rapidamente todos os dados de mesclagem, se necessário. Isso pode ser útil quando você deseja redefinir o documento para seu estado original e começar do zero. Oferece conveniência e eficiência, fornecendo uma maneira rápida e fácil de limpar os dados de mesclagem sem excluir manualmente cada registro e coluna individual.

Criar arquivos de fonte de dados em um editor de texto

É possível criar uma fonte de dados em um editor de texto. Se você planeja exportar para RTF (Rich Text Format), certifique-se de que o editor de texto suporta salvar arquivos no formato RTF. Abra um novo arquivo e indique o número de colunas que deseja incluir na primeira linha. Por exemplo:

```
4
```

Na segunda linha, especifique os nomes das colunas separados por uma barra invertida. Cada campo de deve começar e terminar com uma barra invertida. Para indicar que uma coluna contém caminhos de arquivo, inclua o símbolo "arroba" (@) antes do nome da coluna. Por exemplo:

```
\Name\\Date\\Instructor\\@Photo\
```

Nas linhas seguintes, digite os dados que devem aparecer no documento mesclado. Cada linha constitui um registro. Por exemplo:

```
\Pixie Parsons\\6 September 2023\\Mr. Randy Harris\\"~/Users/admin/Documents/UserProfilePictures/
RandyHarrisPicture.jpg"\
```

Depois de adicionar as informações necessárias, salve o arquivo como um arquivo de texto ANSI (extensão .TXT) ou como um arquivo RTF. Veja abaixo um exemplo de uma fonte de dados TXT ou RTF:

```
4

\Name\\Date\\Instructor\\@Photo\

\Pixie Parsons\\6 September 2023\\Mr. Randy Harris\\"~/Users/admin/Documents/UserProfilePictures/
RandyHarrisPicture.jpg"\

\Shirley Wilkinson\\13 January 2023\\Ms. Corinne Pitts\\"~/Users/admin/Documents/
UserProfilePictures/CorinnePittsPicture.jpg"\
```

Em arquivos CSV (delimitados por vírgula), os campos são separados por vírgulas ou tabulações, os registros são separados por quebras de parágrafo. Por exemplo:

```
Name,Date,Instructor,@Photo

Pixie Parsons,6 September 2023,Mr. Randy Harris,"~/Users/admin/Documents/UserProfilePictures/
RandyHarrisPicture.jpg"

Shirley Wilkinson,13 January 2023,Ms. Corinne Pitts,"~/Users/admin/Documents/UserProfilePictures/
CorinnePittsPicture.jpg"
```

Você também pode criar uma fonte de dados em um aplicativo de planilha, como o Microsoft Excel. Para indicar que uma coluna contém caminhos de arquivo, inclua o caractere "arroba" (@) antes do nome da coluna precedido por aspas simples (ou apóstrofo) "'" como um caractere de escape. Por exemplo:

```
'@Photo
```

Importar e sincronizar com arquivos de fonte de dados

Se preferir criar e modificar a fonte de dados em um editor de texto ou aplicativo de planilha, você poderá importá-la para o CorelDRAW e sincronizá-la conforme necessário. O aplicativo mantém um link para o arquivo de fonte de dados e permite que você atualize os dados em seu projeto com as alterações mais recentes da fonte. Se um arquivo de fonte de dados estiver ausente, você terá a opção de vincular a um novo local ou usar os dados incorporados. Ao sincronizar, não são retidas quaisquer modificações manuais nos dados, incluindo adição, exclusão ou edição de colunas. Para manter as alterações, você pode salvar os dados em um novo arquivo ou substituir o arquivo de fonte de dados vinculado.

Além de importar um arquivo de fonte de dados, você pode trazer seletivamente dados de colunas específicas. Isso permite escolher e mesclar dados de diversas fontes, ampliando suas possibilidades. Ao decidir entre importar uma fonte de dados ou colunas únicas, considere suas necessidades específicas. Importar toda a fonte de dados é uma escolha ideal quando todas as informações necessárias estão contidas em uma única fonte. A capacidade de sincronizar os dados em seu documento com quaisquer alterações subsequentes feitas na fonte será

particularmente benéfica se você antecipar futuras modificações na fonte de dados, pois permite manter informações atualizadas em seu projeto. Por outro lado, ao optar por importar colunas individuais, você obtém os benefícios da seleção focada e maior versatilidade na mesclagem de dados de várias fontes. É importante observar que, embora a funcionalidade de sincronização não esteja disponível neste cenário, a capacidade de combinar elementos de dados de acordo com suas preferências e requisitos adiciona uma flexibilidade valiosa ao seu fluxo de trabalho. Além disso, você tem a opção de exportar os dados para um novo arquivo e vinculá-lo convenientemente, se necessário.

Exportar arquivos de fonte de dados

Ao criar uma fonte de dados no CorelDRAW, você pode salvá-la em um novo arquivo que pode ser útil para acessar e gerenciar os dados em um aplicativo de editor de texto ou de planilha. Se quiser substituir um arquivo existente, verifique se o arquivo não é somente leitura. É possível salvar todos os registros ou apenas registros selecionados.

Salvar dados de mesclagem em arquivos

Quer você crie um arquivo de dados no CorelDRAW ou importe um arquivo de dados existente para o CorelDRAW, por padrão, os dados são salvos em seu documento e retidos até que você execute a mesclagem de dados. Você pode optar por não armazenar os dados com documentos.

Para criar um arquivo de fonte de dados usando o CorelDRAW

1. Clique em **Arquivo** ▸ **Impressão mesclada**.
2. No inspetor **Impressão mesclada**, clique em **Criar**.
3. Na caixa de diálogo **Configurar fonte de dados**, clique em **Adicionar coluna**.
4. Na caixa de diálogo **Adicionar coluna**, digite um nome de coluna na caixa **Nome**.
5. Execute uma tarefa na tabela a seguir.

Para criar	Faça o seguinte
Uma coluna de texto	Ative a opção **Texto** na área **Tipo**.
Uma coluna numérica	Ative a opção **Numérico** na área **Tipo**. Na área **Preferências de campo numérico**, é possível aplicar formatação aos dados em um campo numérico escolhendo um formato na caixa de listagem **Formatar** e incrementar automaticamente o valor em um campo numérico ativando a caixa de seleção **Incrementar valor continuamente** e especificando valores de início e encerramento nas caixas correspondentes. **Observação**: Estão disponíveis diferentes formatos numéricos no CorelDRAW. Por exemplo, o formato X,0 representa o valor 1 como 1,0; o formato 00X representa o valor 1 como 001.
Uma coluna que contém caminhos	Ative a opção **Caminho** na área **Tipo**.

6. Clique em **Adicionar**.
   Repita as etapas 3 a 6 até adicionar as colunas que deseja.
7. Clique no botão **Adicionar um registro** + e insira os dados nos campos correspondentes ao registro.
   Repita essa etapa para cada registro.
8. Clique em **Continuar** para ir para a próxima etapa no processo de mesclagem de dados e criar o documento de formulário. Para mais informações, consulte "Para criar um documento de formulário" na página 872.

   Observação: Clicar em **Cancelar** fecha a caixa de diálogo **Configurar fonte de dados** sem salvar nenhuma alteração. Se quiser reter os dados, mas adiar a criação do documento de formulário e a mesclagem de dados, clique em **Continuar**.

Você também pode

Renomear uma coluna	Clique em um campo na lista e clique em **Configurar colunas**. Na caixa de diálogo **Configurar colunas**, escolha uma coluna na caixa de listagem **Selecionar coluna** e clique em **Editar coluna**. Insira um novo nome de coluna na caixa **Nome**.
Excluir uma coluna	Clique em um campo na lista e clique em **Configurar colunas**. Na caixa de diálogo **Configurar colunas**, escolha uma coluna na caixa de listagem **Selecionar coluna** e clique em **Excluir coluna**.
Editar um campo em um registro	Clique em um campo em um registro para selecioná-lo e, em seguida, clique no campo novamente para editar os dados. **Dica**: Para editar um caminho de arquivo, clique dentro de um campo que contenha um caminho e siga um destes procedimentos: • Insira um novo caminho ou modifique o caminho existente. • Clique no botão **Selecionar arquivos**  . Navegue até a pasta onde você armazena o arquivo desejado, clique em um arquivo e, depois, em **Abrir**.
Excluir um registro	Clique em um registro e clique no botão **Excluir um registro** .
Exibir registros	Clique em um dos botões abaixo: • **Exibir todos os registros** — permite exibir todos os registros de um arquivo de dados de origem • **Exibir registro único** — permite exibir o registro selecionado
Procurar registros	Clique em qualquer um dos botões a seguir: • **Primeiro registro**  • **Próximo registro**  • **Registro anterior**  • **Último registro**  **Dica**: Você também pode usar as teclas de seta **Para cima** ou **Para baixo** para navegar entre os registros.
Ir para um registro específico	Digite o número de registro na caixa **Ir para registro** e clique em **Ir para registro**.
Selecionar ou desmarcar um registro	Siga um dos procedimentos abaixo: • Na exibição de vários registros (**Exibir todos os registros**), ative ou desative a caixa de seleção para um registro. • Na exibição de registro único (**Exibir registro único**), clique no botão **Selecionar registro** ou **Desmarcar registro** , respectivamente.

Você também pode	
	Dica: Para selecionar ou desmarcar todos os registros na exibição de vários registros (**Exibir todos os registros**), clique no botão **Selecionar tudo** ou **Desmarcar tudo**, respectivamente.
Excluir todos os dados de impressão mesclada em um documento	Clique no botão **Limpar dados de impressão mesclada**.
	Observação: Quaisquer campos de mesclagem de impressão que possam ter sido adicionados ao documento de formulário são retidos. Se não forem mais necessários, é possível excluí-los.

Para exportar uma fonte de dados

1 Siga um dos procedimentos abaixo.
- Criar uma fonte de dados no CorelDRAW. Para obter informações, consulte "Para criar um arquivo de fonte de dados usando o CorelDRAW" na página 863.
- Abra um documento do CorelDRAW com dados de impressão mesclada.

2 Na caixa de diálogo **Configurar fonte de dados**, (**Arquivo** ▸ **Impressão mesclada**. No inspector **Impressão mesclada**, clique em **Editar**), execute uma tarefa na tabela a seguir.

Para	Faça o seguinte
Salvar todos os registros	Clique em **Salvar origem de dados**.
Salvar apenas os registros selecionados	Certifique-se de que apenas as caixas de seleção correspondentes aos registros que você deseja incluir no arquivo de fonte de dados estejam habilitadas. Clique em **Salvar origem de dados**. Na caixa de diálogo **Salvar como**, ative a caixa de seleção **Apenas registros selecionados**.

3 Digite um nome de arquivo, escolha a unidade e a pasta onde deseja salvar o arquivo, escolha um formato de arquivo e clique em **Salvar**.

Para criar uma fonte de dados usando um editor de texto

1 Abra um editor de texto e crie um novo arquivo.

2 Execute uma tarefa na tabela a seguir.

Para criar uma fonte de dados neste formato	Faça o seguinte
TXT ou RTF	Na primeira linha, digite o número de campos de mesclagem a serem inseridos no desenho. Na segunda linha, digite os nomes dos campos de mesclagem separados por barra invertida. Para indicar que uma coluna contém caminhos de arquivo, inclua o símbolo "arroba" (@) antes do nome da coluna. Comece e termine cada campo de mesclagem com uma barra invertida. Nas linhas seguintes, digite os dados que devem aparecer no documento mesclado. Cada linha constitui um registro. Salve o arquivo como arquivo de texto ANSI (extensão .txt) ou como arquivo RTF.

Para criar uma fonte de dados neste formato	Faça o seguinte
	Observações: • As barras invertidas funcionam como marcadores indicando o início e o fim dos campos de mesclagem; portanto, não podem ser utilizadas como dados nos campos. • Os dados dos campos devem terminar com um caractere. Espaços ou linhas em branco antes das barras invertidas impedem a conclusão da mesclagem.
CSV	Na primeira linha, digite os nomes dos campos de mesclagem separando-os com uma vírgula ou tabulação. Para indicar que uma coluna contém caminhos de arquivo, inclua o símbolo "arroba" (@) antes do nome da coluna. Nas linhas seguintes, digite os dados que devem aparecer no documento mesclado. Cada linha constitui um registro. Salve o arquivo como um arquivo .CSV (delimitado por vírgula).

Para importar um arquivo de fonte de dados

1. Clique em **Arquivo** ▸ **Impressão mesclada**.
2. No inspetor **Impressão mesclada**, clique em **Criar**.
3. Na caixa de diálogo **Configurar fonte de dados**, clique em **Importar fonte de dados**.
   Se estiver importando dados de uma pasta de trabalho do Excel com várias planilhas, escolha uma planilha.
4. Na caixa de diálogo **Abrir**, navegue até a unidade e a pasta em que o arquivo de dados está armazenado.
5. Escolha um arquivo.
6. Clique em **Abrir**.



Para garantir a renderização correta de caracteres em dados de impressão mesclada ao importar arquivos TXT ou CSV, é recomendável incluir uma BOM (Byte Order Mark).

Colunas vazias são ignoradas na importação.

Na importação de um arquivo de fonte de dados que contém caminhos, o aplicativo valida os caminhos. Se não for possível encontrar um arquivo em um local especificado, um "X" aparecerá antes do nome do arquivo.

Para importar uma coluna de um arquivo de fonte de dados

1. Clique em **Arquivo** ▸ **Impressão mesclada**.
2. No inspetor **Impressão mesclada**, clique em **Criar**.
3. Na caixa de diálogo **Configurar fonte de dados**, clique em **Adicionar coluna**.
4. Na caixa de diálogo **Adicionar coluna**, clique no botão **Importar coluna**  .
5. Na caixa de diálogo **Abrir**, navegue até a unidade e a pasta em que o arquivo de dados está armazenado.
6. Escolha um arquivo.
7. Clique em **Abrir**.
8. Execute uma tarefa na tabela a seguir.

Para importar uma coluna de	Faça o seguinte
Uma fonte de dados em formato TXT, RTF ou CSV ou uma pasta de trabalho do Excel com uma planilha	Na caixa de diálogo **Escolher coluna**, clique no nome de uma coluna e clique em **Adicionar**.
Uma pasta de trabalho do Excel com várias planilhas	Na caixa de diálogo **Selecionar guia**, clique em uma planilha na lista de guias de planilha disponíveis e, em seguida, clique em uma coluna na lista de colunas disponíveis. Clique em **OK**.

9 Na área **Tipo**, ative uma das seguintes opções:
- **Texto** — para indicar que a coluna contém texto
- **Numérico** — para indicar que a coluna contém dados numéricos
- **Caminho** — para indicar que a coluna contém caminhos de arquivo

10 Clique em **Adicionar**.

Uma marca de seleção aparece ao lado do botão para indicar que os dados da coluna foram importados com êxito e a dica de ferramenta mostra o nome do arquivo e o local da fonte de dados.

As colunas devem ter nomes exclusivos.

Depois de importar as colunas necessárias, você pode salvar os dados em um novo arquivo e vinculá-lo, se necessário. Para mais informações sobre como salvar arquivos de fonte de dados, consulte "Para exportar uma fonte de dados" na página 865.

Para sincronizar dados vinculados com a versão mais recente da fonte de dados

- Clique no botão **Sincronizar com a fonte de dados** .

O botão **Sincronizar com a fonte de dados** aparece esmaecido quando não há nenhuma fonte de dados vinculada a um desenho. Depois de importar uma fonte de dados, a dica de ferramenta do botão **Sincronizar com a fonte de dados** mostra o local da fonte de dados.

Quando são feitas alterações na fonte de dados, como atualizar seu conteúdo ou renomear ou mover o arquivo para um novo local, o botão **Sincronizar com a fonte de dados** indica a disponibilidade de uma versão mais recente ou denota que o aplicativo não pode acessar os dados de origem.

Para salvar ou remover dados de mesclagem de um documento

1 Clicar no menu **CorelDRAW** ▸ **Preferências** ▸ **CorelDRAW**.

2 Clique no botão **Documento** .

3 Na lista de configurações, clique em **Salvar**.

4 Ative ou desative a opção **Salvar dados de impressão mesclada no documento** para manter ou limpar os dados de impressão mesclada ao salvar um documento, respectivamente.

Se você optar por não salvar os dados de impressão em um desenho, serão retidos todos os campos de dados que você possa ter adicionado no documento de formulário.

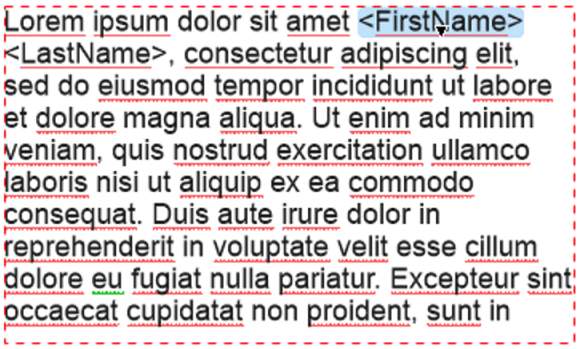
Criar um documento de formulário

Depois que sua fonte de dados estiver pronta, será preciso configurar o documento de formulário. O documento de formulário serve como modelo para o documento mesclado e pode incluir elementos de desenho padrão, bem como campos de mesclagem (também conhecidos como "campos de dados"). Durante o processo de mesclagem, os campos de mesclagem são preenchidos com dados da fonte.

Ao inserir campos de mesclagem, você pode escolher entre vários tipos de dados disponíveis: texto, imagem e QR Code.

Campos de texto

Os campos de dados de texto podem ser inseridos em texto artístico ou de parágrafo ou como objetos independentes.

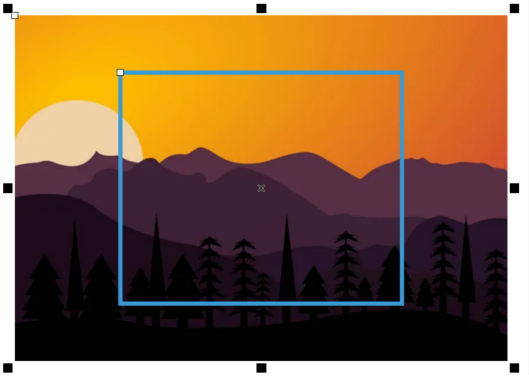


Um exemplo de campos de dados de texto inseridos no texto do parágrafo

Um objeto de texto pode conter um ou mais campos de mesclagem de texto. Você pode manipular um objeto de texto de impressão mesclada como qualquer outro objeto de texto. Para mais informações sobre como trabalhar com texto, consulte "Adicionar e manipular texto" na página 609.

Campos de imagem

Para adicionar um campo de dados de imagem, selecione um espaço reservado para gráfico. É uma imagem temporária que será substituída por imagens reais durante a mesclagem de dados. Também serve a um propósito de design ao definir um espaço e localização no desenho onde as imagens reais serão inseridas posteriormente. Quando você conhece as dimensões das imagens para a mesclagem de dados de antemão, pode escolher uma imagem de espaço reservado que corresponda às dimensões do seu trabalho artístico. Se as imagens para a mesclagem de dados tiverem dimensões diferentes da imagem do espaço reservado, você precisará decidir como encaixá-las na caixa delimitadora. O CorelDRAW oferece várias opções para controlar o tamanho dos gráficos no documento mesclado. Com a opção **Tamanho real**, a imagem não é redimensionada e é colocada em seu local original.



Um exemplo de uma imagem que foi inserida em seu tamanho real

A opção **Ajustar proporcionalmente** redimensiona a imagem para que o tamanho maior se ajuste à caixa delimitadora. A imagem não é distorcida, e sua proporção é preservada. Todo o conteúdo é visível, mas pode haver áreas vazias na caixa delimitadora.



Um exemplo de uma imagem feita em escala para se ajustar proporcionalmente à caixa delimitadora

A opção **Preencher proporcionalmente** redimensiona a imagem para que ela preencha a caixa delimitadora sem ser distorcida. A proporção da imagem é preservada. A caixa delimitadora está cheia, mas pode haver partes da imagem que estejam fora da caixa delimitadora e não sejam visíveis.



Um exemplo de uma imagem que foi feita em escala para preencher proporcionalmente a caixa delimitadora

Com a opção **Esticar para preencher**, a imagem é redimensionada e distorcida para preencher a caixa delimitadora. A proporção da imagem não é preservada. A caixa delimitadora está cheia e toda a imagem está visível.



Um exemplo de uma imagem que foi esticada para preencher a caixa delimitadora

É possível manipular um objeto de imagem de impressão mesclada como qualquer outro objeto de bitmap; por exemplo, você pode cortá-lo, adicionar perspectiva a ele, moldá-lo com um envelope, colocá-lo em uma moldura PowerClip, aplicar máscaras de cores, efeitos especiais

e alterar sua cor e tom. Para mais informações sobre como usar bitmaps no CorelDRAW, consulte "Trabalhar com bitmaps" na página 787. Se você optar por inserir uma imagem em seu tamanho real, todos os ajustes de dimensionamento e escala feitos na imagem de espaço reservado serão ignorados.

Campos de QR Code

Para inserir um campo de QR Code, é preciso selecionar um tipo de QR Code e escolher as opções relevantes. Dependendo do tipo de QR Code, alguns campos são obrigatórios. Por exemplo, se você pretende adicionar um campo de QR Code de SMS, é necessário fornecer um número de telefone como requisito. O CorelDRAW oferece duas opções para controlar o tamanho dos códigos QR no documento mesclado. Com a opção **Tamanho real**, o QR Code não é redimensionado e é colocado em seu tamanho original.



Um exemplo de um QR Code que foi adicionado em seu tamanho real

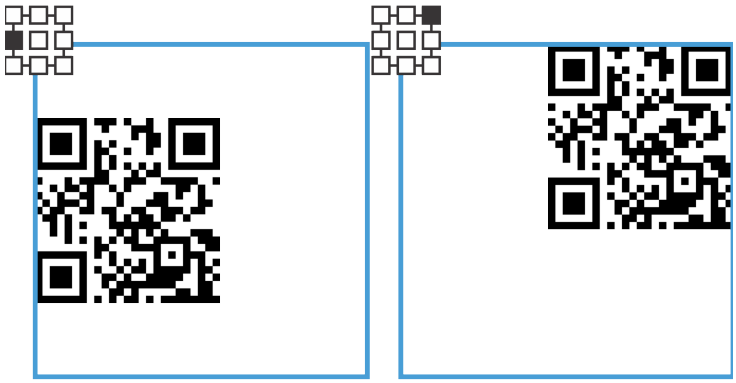
A opção **Preencher proporcionalmente** dimensiona o QR Code para que ele preencha a caixa delimitadora sem ser distorcido. A proporção da imagem é preservada.



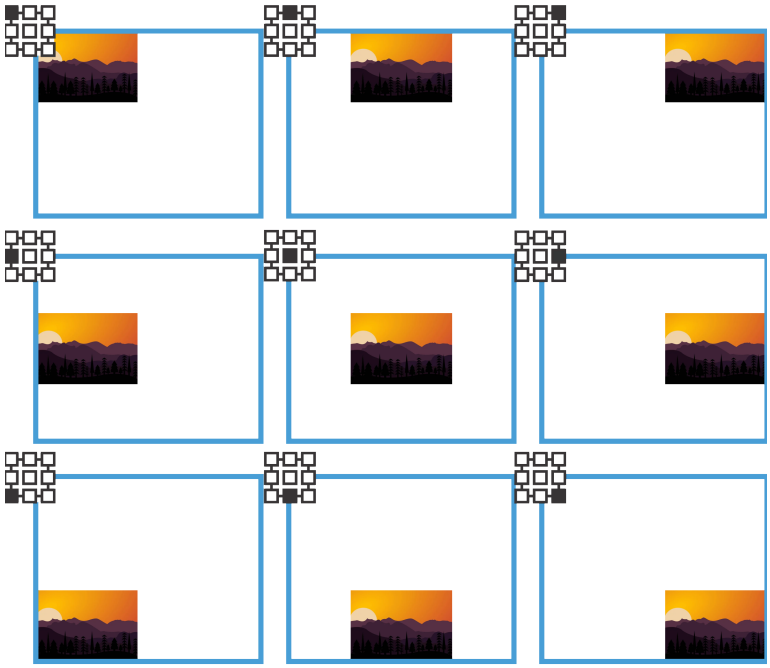
Um exemplo de um QR Code que foi ajustado proporcionalmente

Você pode manipular um objeto de QR Code de impressão mesclada como qualquer outro objeto de QR Code. Por exemplo, é possível usar o inspetor **Propriedades** para personalizar o preenchimento de pixel, o preenchimento do plano de fundo, o contorno do pixel, bem como a forma do pixel e o arredondamento dos cantos. Para obter mais informações sobre códigos QR, consulte "Códigos QR" na página 375. Observe que não é possível fazer ajustes de dimensionamento e escala em um objeto de QR Code inserido em seu tamanho real.

CorelDRAWO permite definir o ponto de referência a ser usado ao posicionar ou dimensionar imagens e objetos de QR Code dentro da caixa delimitadora. O ponto de referência, também conhecido como "ponto de ancoragem" ou "origem do objeto', pode ser o centro de um objeto de impressão mesclada ou qualquer uma das alças de seleção na caixa delimitadora do objeto. Quando um objeto é dimensionado, ele é dimensionado em relação ao seu ponto de origem.



Exemplos de diferentes opções de alinhamento para códigos QR



Exemplos de diferentes opções de alinhamento para imagens

Editar campos

É possível alterar os dados da coluna associados a um campo de mesclagem; entretanto, é importante observar que o tipo de campo não pode ser alterado. Por exemplo, se você selecionar um campo de QR Code de SMS existente, poderá alterá-lo para um campo de endereço de e-mail ou qualquer outro tipo de QR Code, mas não poderá alterar o campo de QR Code para um campo de imagem. Além de atualizar os dados da coluna para um campo de imagem, você tem a opção de substituir a imagem do espaço reservado e modificar sua posição e preferências de escala. No caso de códigos QR, você também pode alterar suas opções de tipo, posição e escala.

Identificar, localizar e substituir campos de dados

Você pode identificar facilmente os campos de mesclagem na página de desenho com a ajuda das alças de seleção azuis. Informações adicionais sobre campos de mesclagem podem ser encontradas na barra **Status** e na seção **Resumo** do inspetor **Propriedades**. Em arquivos complexos com vários objetos e campos de dados, o inspetor **Localizar e substituir** é altamente eficaz para localizar rapidamente campos de mesclagem. Para mais informações sobre como localizar e substituir objetos, consulte "Localizar e substituir objetos" na página 369.



Alças de seleção azuis identificam um campo de dados como um objeto de impressão mesclada.

Para criar um documento de formulário

1 Abra um desenho.

2 Clique em **Arquivo** ▸ **Impressão mesclada**.

3 No inspetor **Impressão mesclada**, siga um dos procedimentos abaixo:
- Clique em **Criar** — para importar ou criar um arquivo de fonte de dados
- Clique em **Editar** — para modificar dados de impressão mesclada existentes

4 Depois de terminar de configurar os dados para a mesclagem, clique em **Continuar**.

5 No inspetor **Impressão mesclada**, realize uma tarefa da tabela a seguir.

Para inserir	Faça o seguinte
Um campo de texto	Ative a opção Texto. Escolha um nome de coluna na caixa de listagem Colunas da fonte de dados. Clique em Inserir campo. O CorelDRAW coloca o campo de mesclagem em uma posição padrão. Para reposicionar o campo de mesclagem, arraste-o para outra região da página do desenho.
Um campo de imagem	Ative a opção **Imagem**. Escolha um nome de coluna na caixa de listagem **Colunas da fonte de dados**. Na área **Imagem de espaço reservado**, siga um dos procedimentos abaixo: • Clique em **Procurar**  . Na caixa de diálogo **Abrir**, escolha a pasta onde o arquivo está armazenado, clique no nome do arquivo e clique em **Abrir**. • Insira um caminho válido. Na área **Alinhar e dimensionar**, escolha um ponto de referência para usar ao posicionar ou dimensionar as imagens dentro da caixa delimitadora. Escolha uma das seguintes opções de dimensionamento para especificar como ajustar as imagens dentro do contêiner de espaço reservado: • **Tamanho real** — insere imagens em tamanho real • **Preencher proporcionalmente** — redimensiona as imagens para que preencham a caixa delimitadora sem serem distorcidas • **Ajustar proporcionalmente** — redimensiona as imagens para que o tamanho maior se ajuste à caixa delimitadora • **Esticar para preencher** — redimensiona e distorce as imagens para que preencham a caixa delimitadora

Para inserir	Faça o seguinte
	Clique em **Inserir campo**. Siga um dos procedimentos abaixo: • Clique na página de desenho para manter as dimensões do arquivo e posicionar seu canto superior esquerdo onde você clicar. • Arraste na página de desenho para posicionar e redimensionar o arquivo. O cursor de importação exibe as dimensões do arquivo redimensionado à medida que o usuário arrasta o mouse na página de desenho. Observações: • Somente imagens bitmap são suportadas. • Não há suporte para redimensionar e dimensionar uma imagem de espaço reservado inserida em seu tamanho real.
Um campo de QR Code	Ative a opção **QR Code**. Na área **Tipo**, selecione um tipo de QR Code e especifique os campos obrigatórios ou opcionais relevantes para seu projeto. Na área **Alinhar e dimensionar**, escolha um ponto de referência para usar ao posicionar ou dimensionar códigos QR dentro da caixa delimitadora. Escolha uma das seguintes opções de dimensionamento para especificar como ajustar os códigos QR dentro do contêiner de espaço reservado: • **Tamanho real** — insere códigos QR em seu tamanho real • **Ajustar proporcionalmente** — redimensiona os códigos QR para que preencham a caixa delimitadora sem serem distorcidos Clique em **Inserir campo**. O CorelDRAW coloca o campo de mesclagem em uma posição padrão. Para reposicionar o campo de mesclagem, arraste-o para outra região da página do desenho.

6 Clique em um espaço em branco no documento para desmarcar o campo de impressão mesclada que você acabou de inserir e repita a etapa 5 para inserir campos adicionais.

Para editar um campo de mesclagem

1 Na página de desenho, clique com o botão direito do mouse em um campo de mesclagem e clique em **Atualizar campo**.

2 No inspetor **Impressão mesclada**, realize uma tarefa da tabela a seguir.

Para editar	Faça o seguinte
Um campo de texto	Escolha um nome de coluna na caixa de listagem **Colunas da fonte de dados**.
Um campo de imagem	Modifique quaisquer configurações relevantes, como nome da coluna, imagem de espaço reservado, opções de alinhamento e escala.
Um campo de QR Code	Modifique quaisquer configurações relevantes, como nome da coluna, tipo de QR Code, opções de alinhamento e escala.

3 Clique em **Atualizar campo**.

Para localizar e selecionar campos de mesclagem

1 Clique em **Editar** ▸ **Localizar e substituir**.

2 No inspetor **Localizar e substituir**, escolha **Localizar objetos** na caixa de listagem na parte superior do inspetor.

3 Ative a opção **Propriedades**.

4 Clique em **Adicionar consulta** e, em seguida, na caixa de diálogo **Encontrar objetos**, ative a caixa de seleção **Campos de impressão mesclada** em **Tipos de objeto**.

5 Ative a caixa de seleção **Tipo** no painel direito da caixa de diálogo e escolha uma das seguintes opções:

- **Texto** — para pesquisar campos de texto
- **Imagem** — para procurar campos de imagem
- **QR Code** — para pesquisar campos de QR Code

6 Clique em **OK**.

7 No inspetor **Localizar e substituir**, clique em qualquer um dos botões a seguir:

- **Localizar próxima** > ou **Localizar anterior** < — para percorrer os objetos que atendem aos critérios de pesquisa
- **Localizar tudo** ou **Localizar tudo na página** — para selecionar todos os objetos na página ativa que atendem aos critérios de pesquisa
- **Editar consulta** — para modificar os critérios de pesquisa

Mesclar dados

CorelDRAWO oferece diversas opções de saída para documentos mesclados. O documento mesclado pode ser impresso ou salvo em um novo documento. Ao imprimir um documento mesclado, o documento de formulário é mesclado ao documento de origem de dados durante a impressão. Quando o arquivo mesclado é salvo em um novo arquivo, o aplicativo mescla o documento de formulário com os dados do arquivo de origem de dados em um novo arquivo do CorelDRAW. Esse arquivo pode ser utilizado para visualizar a saída final e fazer pequenos ajustes antes de imprimir. Para alterações mais relevantes, como a adição ou o reposicionamento de campos de mesclagem ou a adição de novos registros, é necessário trabalhar no documento de formulário, pois a fonte de dados não é salva no arquivo mesclado.

Para imprimir um documento mesclado

1 No inspetor **Impressão mesclada**, clique em **Imprimir documento mesclado**.

2 Especifique quaisquer configurações da impressora.

Para visualizar seu trabalho antes de imprimi-lo, clique em **Ferramentas de imposição**. Para obter informações sobre como visualizar trabalhos de impressão, consulte "Visualização de trabalhos de impressão" na página 851.

3 Clique em **Imprimir**.

Se desejar imprimir todos os registros e páginas, ative a opção **Documento atual**.

Para salvar um documento mesclado em um novo arquivo

- No inspetor **Impressão mesclada**, clique em **Criar documento mesclado**.



Para imprimir o documento mesclado, clique em **Arquivo** ▸ **Imprimir**.

CorelDRAW® 2024



Preparar arquivos para prestadores de serviços de impressão

O CorelDRAW permite preparar um trabalho de impressão para envio a um prestador de serviços de impressão.

Esta seção contém os seguintes tópicos:

- "Preparar para um prestador de serviços de impressão" (página 875)
- "Layouts de imposição" (página 876)
- "Marcas da impressora" (página 878)
- "Manter vínculos OPI" (página 880)
- "Separação de cores" (página 881)
- "Cobertura de cor e impressão sobreposta" (página 882)
- "Configurações de cobertura RIP" (página 885)
- "Imprimir em filme" (página 887)
- "Preparar banners para impressão" (página 888)
- "Trabalhar com um prestador de serviços de impressão" (página 890)

Preparar para um prestador de serviços de impressão

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.

Para obter mais informações sobre impressão comercial, consulte "Trabalhar com um prestador de serviços de impressão" na página 890.

Para imprimir em um arquivo

1 Clique em **Arquivo** ▶ **Imprimir**.

2 Clique na guia **Geral**.

3 Ative a caixa de seleção **Imprimir em arquivo** e escolha uma das seguintes opções na caixa de listagem:

- **Arquivo único** — imprime todas as páginas de um documento em um único arquivo
- **Páginas em arquivos separados** — imprime cada página em um arquivo separado
- **Chapas em arquivos separados** — imprime cada chapa em um arquivo separado

4 Clique em **Imprimir**.

5 Escolha uma das seguintes opções na caixa de listagem **Formato de arquivo**:

- **Arquivo de impressão** — salva o arquivo como arquivo PRN
- **Arquivo PostScript** — salva o arquivo como arquivo PS

6 Escolha a pasta em que deseja salvar o arquivo.

7 Digite um nome de arquivo na caixa **Salvar como**.

8 Clique em **Salvar**.



Se preferir não preparar arquivos PostScript, os prestadores de serviço de impressão que possuem o aplicativo no qual você criou o trabalho podem receber os arquivos originais (por exemplo, arquivos do CorelDRAW) e aplicar as configurações de pré-impressão necessárias.

Layouts de imposição

O trabalho com layouts de imposição permite imprimir mais de uma página de um documento em cada folha de papel. É possível selecionar um layout de imposição predefinido para criar revistas e livros a serem impressos em uma impressora de impressão comercial; produzir documentos que envolvem cortes e dobras, como etiquetas de endereçamento, cartões de visita, panfletos ou cartões de felicitação, ou imprimir várias miniaturas de um documento em uma página. Também é possível editar um layout de imposição predefinido ou criar um layout personalizado.

Selecione um método de encadernação escolhendo um dos três métodos de encadernação predefinidos ou personalize um método de encadernação. Ao escolher um método de encadernação predefinido, todas as assinaturas, exceto a primeira, são automaticamente organizadas.

As páginas podem ser organizadas em uma assinatura manual ou automaticamente. Ao organizar as páginas automaticamente, é possível escolher o ângulo da imagem. Se houver mais de uma página na horizontal ou vertical, é possível especificar o tamanho dos espaços entre colunas de uma página para outra. Por exemplo, você pode escolher a opção de espaçamento automático entre colunas, que dimensiona os espaços entre as colunas de forma que as páginas do documento preencham todo o espaço disponível no layout.

Quando imprimir em uma impressora de mesa, ajuste as margens para acomodar a área não imprimível da página. Se a margem for menor que a área não imprimível, as bordas de algumas páginas ou marcas de impressora poderão ser cortadas pela impressora.

Para escolher uma escala de desenho predefinida

1 Clique em **Arquivo** ▸ **Ferramentas de imposição**.

2 Clique na guia **Imposição**.

3 Escolha um layout de imposição na caixa de listagem **Predefinições**.



O layout escolhido não afeta o documento original, somente a maneira como ele é impresso.

Para editar um layout de imposição

1 Clique em **Arquivo** ▸ **Ferramentas de imposição**.

2 Clique na guia **Imposição**.

3 Escolha um layout de imposição na caixa de listagem **Predefinições**.

4 Edite as configurações de layout de imposição.

5 Escolha **Salvar configurações atuais como predefinição** na caixa de listagem **Predefinições**.

6 Clique em **OK**.

Para selecionar um método de encadernação

1 Clique em **Arquivo** ▸ **Ferramentas de imposição**.
2 Clique na guia **Imposição**.
3 Escolha **Configurações gerais** na caixa de listagem abaixo de **Predefinições**.
4 Digite valores nas caixas **Páginas horizontais** e **Páginas verticais**.
Para que a página tenha face dupla, ative a caixa de seleção **Face dupla**.
5 Escolha um dos métodos de encadernação a seguir na caixa de listagem **Modo de**:
- **Encadernação perfeita** — recorta páginas individuais e cola-as na lombada.
- **Montagem em camadas** — dobra páginas e insere uma dentro da outra
- **Agrupamento e corte** — agrupa e empilha todas as assinaturas juntas
- **Encadernação personalizada** — permite organizar as páginas que são impressas em cada assinatura

Se você selecionar **Montagem em camadas** ou **Encadernação personalizada**, digite um valor na caixa correspondente.

Para organizar páginas

1 Clique em **Arquivo** ▸ **Ferramentas de imposição**.
2 Clique na guia **Imposição** .
3 Escolha **Posição da página** na caixa de listagem abaixo da caixa de listagem **Predefinições**.
4 Escolha uma das seguintes opções na caixa de listagem **Ordem**:
- **Automática** — organiza automaticamente as páginas em uma assinatura
- **Sequencial** — organiza as páginas da esquerda para a direita e de cima para baixo
- **Clonada** — coloca a página de trabalho em cada quadro da página imprimível
- **Manual** — permite que as páginas sejam colocadas manualmente

Para organizar a numeração de páginas manualmente, clique na página e especifique o número da página na caixa **Número sequencial**.
5 Escolha um ângulo na caixa de listagem **Rotação**.

Para editar espaço entre colunas

1 Clique em **Arquivo** ▸ **Ferramentas de imposição**.
2 Clique na guia **Imposição** .
3 Escolha **Espaçamentos entre colunas e acabamento** na caixa de listagem abaixo da caixa de listagem **Predefinições**.
4 Escolha uma das seguintes opções na caixa de listagem **Espaçamento entre colunas**.
- **Automático** — dimensiona os espaços entre colunas para que as páginas do documento preencham todo o espaço disponível no layout
- **Igual** — permite definir espaços horizontais e verticais iguais entre colunas/fileiras
- **Manual** — permite ajustar manualmente os espaços entre colunas na janela de visualização da impressão
5 Escolha uma das seguintes opções na caixa de listagem **Concluir**.
- **Recorte** — insere marcas de recorte entre as páginas
- **Dobra** — insere marcas de dobra entre as páginas



Ao selecionar **Igual**, especifique um valor na caixa **Espaço**.

O espaço entre colunas pode ser editado apenas se você selecionou um layout de imposição com duas ou mais páginas horizontais e verticais.

Para ajustar margens

1. Clique em **Arquivo** ▸ **Ferramentas de imposição**.
2. Clique na guia **Imposição**.
3. Escolha **Margens** na caixa de listagem abaixo da caixa de listagem **Predefinições**.
4. Escolha uma das seguintes opções na caixa de listagem **Tipo**.
   - **Automáticas** — define as margens automaticamente
   - **Iguais** — permite tornar a margem direita igual à esquerda e a margem inferior igual à superior
   - **Manual** — permite ajustar manualmente as margens na janela de visualização da impressão



Se você clicar no botão **Margens iguais**, deve especificar valores nas caixas **Margens superior/esquerda**.

Se você escolher a opção de margens **Igual**, deve especificar valores nas caixas **Superior** e **Esquerda**. Se você escolher a opção de margens **Manual**, deve especificar valores nas caixas **Superior**, **Inferior**, **Direita** e **Esquerda**.

Ao preparar um trabalho para impressão comercial, o prestador de serviços de impressão pode solicitar tamanhos mínimos de margens, como para prendedores de páginas e marcas da impressora.

Marcas da impressora

Imprimir as marcas da impressora permite exibir em uma página informações sobre como um documento deve ser impresso. É possível especificar a posição das marcas da impressora na página.

As marcas da impressora disponíveis são as seguintes:

- **Marcas de corte/dobra** — representam o tamanho do papel e são impressas nos cantos da página. Você pode imprimir marcas de corte para que elas o orientem na aparagem do papel. Se imprimir várias páginas por folha (por exemplo, duas linhas por duas colunas), você pode optar por imprimir as marcas de corte/dobra na borda de fora da página para que todas as marcas de corte sejam removidas depois do processo de corte ou optar por adicionar as marcas de corte em cada linha e coluna. As marcas de corte asseguram que as marcas apareçam em cada placa de separação de um arquivo CMYK.
- **Limite de sangramento** — determina quanto uma imagem pode se estender além das marcas de corte. Ao utilizar um sangramento para estender o trabalho de impressão até a borda da página, é necessário definir um limite de sangramento. Um sangramento exige que o papel em que a impressão está sendo feita seja maior do que o tamanho do papel final desejado e o trabalho de impressão deve estender-se além da borda do tamanho do papel final.
- **Marcas de registro** — são necessárias para alinhar o filme para fazer a prova ou imprimir as chapas de impressão a cores. Elas são impressas em todas as folhas de uma separação de cores.
- **Barra de calibragem colorida** — escala de cores impressa em cada folha de uma separação de cores que assegura a reprodução correta das cores. Para ver as marcas de calibragem, o tamanho da página do trabalho de impressão dever ser maior do que o tamanho da página do trabalho que você está imprimindo.
- **Escala de densitômetro** — é uma série de caixas cinzas, indo do claro ao escuro. Essas caixas são necessárias para testar a densidade das imagens de meio-tom. Posicione a escala de densitômetro em qualquer lugar da página. Você pode também personalizar os níveis de cinza exibidos em cada um dos sete quadrados na escala de densitômetro.
- **Números de página** — ajuda a agrupar as páginas de uma imagem que não inclui nenhum número de página ou que não contém os números que correspondam à quantidade real de páginas
- **Informações do arquivo** — imprime informações sobre o arquivo, como perfil de cor; configurações de meio-tom; nome, data e hora em que a imagem foi criada; número da chapa e o nome do trabalho

Para imprimir marcas de corte

1. Clique em **Arquivo** ▸ **Imprimir**.
2. Clique na guia **Pré-impressão**.
3. Na área **Acabamento**, ative a caixa de seleção **Marcas de corte/dobra**.

   Para imprimir todas as marcas de corte/dobra, desative a caixa de seleção **Somente exterior**.

Para imprimir as marcas de corte, certifique-se de que o papel da impressão seja 1,27 cm maior, em todos os lados, do que o tamanho da página da imagem que está sendo impressa.

Para definir marcas de corte, consulte "Para editar espaço entre colunas" na página 877.

Para imprimir marcas compostas de corte e dobra

1 Clique em **CorelDRAW** menu ▸ **Preferências** ▸ **Global**.
2 Clique em **Imprimir**.
3 Na caixa de listagem **Marcas compostas de corte (PS)**, escolha **Saída em todas as chapas**.

Para definir um limite de sangramento

1 Clique em **Arquivo** ▸ **Imprimir**.
2 Clique na guia **Layout**.
3 Ative a caixa de seleção **Limite de sangramento**.
4 Digite um valor na caixa **Limite de sangramento**.

Em geral, um limite de sangramento de 0,3 a 0,6 cm é suficiente. Qualquer objeto estendido além desse limite utilizará memória desnecessariamente e poderá causar problemas quando várias páginas com sangramento forem impressas em uma única folha de papel.

Para imprimir marcas de registro

1 Clique em **Arquivo** ▸ **Imprimir**.
2 Clique na guia **Pré-impressão**.
3 Na área **Marcas de registro**, ative a caixa de seleção **Imprimir marcas de registro**.
4 Escolha um estilo de marca de registro no seletor **Estilo**.

Para imprimir as marcas de registro, certifique-se de que o papel da impressão seja 1,27 cm maior, em todos os lados, do que o tamanho da página da imagem que está sendo impressa.

Para imprimir barras de calibragem de cores e escalas de densitômetro

1 Clique em **Arquivo** ▸ **Imprimir**.
2 Clique na guia **Pré-impressão**.
3 Na área **Barras de calibragem**, ative qualquer uma das seguintes caixas de seleção:
   - **Barra de calibragem de cores**
   - **Escalas de densitômetro**

   Para personalizar os níveis de cinza em um dos quadrados da escala de densitômetro, clique no botão **Configurações de densidade** ■■■, escolha um número na lista **Densidades** (valores menores representam quadrados mais claros) e digite uma nova densidade para o quadrado.

Para imprimir números de páginas

1 Clique em **Arquivo** ▸ **Imprimir**.
2 Clique na guia **Pré-impressão**.
3 Na área **Informações do arquivo**, ative a caixa de seleção **Imprimir números de página**.

Para posicionar o número da página dentro da página, ative a caixa de seleção **Posicionar na página**.

Para imprimir informações do arquivo

1 Clique em **Arquivo** ▸ **Imprimir**.
2 Clique na guia **Pré-impressão**.
3 Na área **Informações do arquivo**, ative a caixa de seleção **Imprimir informações do arquivo**.
4 Digite um nome para o trabalho na caixa **Imprimir informações do arquivo**.

Para posicionar as informações do arquivo dentro da página, ative a caixa de seleção **Posicionar na página**.

Para posicionar as marcas da impressora

1 Clique em **Arquivo** ▸ **Ferramentas de imposição**.
2 Clique na guia **Marcas**.
3 Ative a caixa de seleção correspondente ao tipo de marca de impressora que deseja posicionar.
4 Escolha **Manual** na caixa de listagem **Posição** .
5 Especifique os valores nas caixas **Superior**, **Inferior**, **Direita** e **Esquerda**.



Você pode também alterar a posição das marcas da impressora clicando no ícone de uma marca da impressora na janela de visualização de impressão e arrastando a caixa delimitadora.

Para fixar as marcas da impressora na caixa delimitadora do objeto, em vez de caixa delimitadora da página, clique em **Arquivo** ▸ **Imprimir**, clique na guia **Pré-impressão** e ative a caixa de seleção **Marcas para objetos**.

Manter vínculos OPI

A OPI (Open Prepress Interface) permite a utilização de imagens de baixa resolução como marcadores de posição para as imagens de alta resolução que aparecem no trabalho final. Quando um prestador de serviços de impressão recebe o arquivo, o servidor OPI substitui os marcadores de posição de baixa resolução pelas imagens de alta resolução.

Para manter vínculos OPI

1 Clique em **Arquivo** ▸ **Imprimir**.
2 Clique na guia **PostScript**.
3 Ative a caixa de seleção **Manter vínculos OPI**.



A opção **Manter vínculos OPI** está disponível somente para dispositivos PostScript.

Reduza o tempo de trabalho com a utilização das soluções de servidor OPI e de gerenciamento de impressão, como Creo Color Central. Amostras de baixa resolução são criadas automaticamente com base nos originais de alta resolução e são colocadas no

CorelDRAW. Esses arquivos contêm seus próprios comentários OPI, que o servidor Creo Color Central reconhece quando recebe o trabalho e, em seguida, substitui a versão em baixa resolução do arquivo pela versão de alta resolução.

As imagens de baixa resolução devem ser sinalizadas como imagens OPI (isso deve ser feito usando um software de terceiros) para poder importá-las em um documento.

Separação de cores

Ao enviar trabalhos em cores a um prestador de serviços de impressão ou gráfica, é necessário que você ou o prestador de serviços de impressão crie separações de cores. As separações de cores são necessárias, pois a impressora normalmente aplica somente uma cor de tinta por vez a uma folha de papel. Você pode especificar as separações de cores a serem impressas, incluindo a ordem em que serão impressas.

As impressoras produzem cor com a utilização de cor composta ou cor exata, ou ambas. É possível converter cores exatas em cores compostas no momento da impressão. Para obter mais informações sobre cores exatas e compostas, consulte "Escolher cores" na página 412.

Ao definir as telas de meio-tom para imprimir separações de cor, recomenda-se que você use as configurações padrão; caso contrário, as telas poderão ser definidas de modo incorreto, resultando em padrões moiré indesejáveis e em reprodução de cor de má qualidade. No entanto, se você estiver usando uma fotocompositora, a tecnologia de tela deve ser ajustada para corresponder ao tipo de fotocompositora utilizada pelo prestador de serviços de impressão. Antes de personalizar uma tela de meio-tom, consulte o prestador de serviços de impressão para determinar a configuração correta.

Quando existem áreas de impressão sobrepostas, pode-se escolher como elas serão impressas. Para obter mais informações sobre impressão sobreposta, consulte "Cobertura de cor e impressão sobreposta" na página 882.

Para imprimir separações de cores

1. Clique em **Arquivo** ▸ **Imprimir**.
2. Clique na guia **Cor**.
3. Ative a opção **Separações**.

Para imprimir separações de cores específicas, clique na guia **Separações** e ative a caixa de seleção correspondente na lista de separações de cores.



É possível alterar a ordem em que as separações de cores imprimem clicando em **Avançadas**. Na lista de separações, na parte inferior da caixa de diálogo, clique na coluna **Ordenar** ao lado da separação de cores a ser alterada. Escolha um novo valor de ordenação na caixa de listagem.

Para imprimir separações usando um perfil de cores diferente do perfil de cores do documento, clique na guia **Cor** e escolha um perfil de cores na caixa de listagem **Perfil de cor**.

Para converter cores exatas em cores compostas

1. Clique em **Arquivo** ▸ **Imprimir**.
2. Clique na guia **Cor**.
3. Ative a opção **Separações**.
4. Ative a caixa de seleção **Converter cores exatas em**.



A alteração das cores exatas para cores compostas não afeta o arquivo CorelDRAW original; o que é afetado é a maneira como as cores são enviadas à impressora.

Para personalizar uma tela de meio-tom

1. Clique em **Arquivo** ▸ **Imprimir**.
2. Clique na guia **Cor**.
3. Ative a opção **Separações**.
4. Clique na guia **Separações**.
5. Clique em **Avançadas**.
6. Altere qualquer uma das configurações abaixo:
   - **Tecnologia de tela**
   - **Resolução**
   - **Tela básica**
   - **Tipo de meio-tom**



Você pode definir a frequência da tela, o ângulo da tela e as opções de impressão sobreposta para cores exatas e cores compostas. Por exemplo, no caso de um preenchimento de gradação composto por duas cores exatas, defina uma cor para impressão a 45 graus e outra a 90 graus.

Cobertura de cor e impressão sobreposta

Quando as cores são cobertas, elas são sobrepostas intencionalmente para que os problemas de alinhamento com as separações impressas passem despercebidos. Na cobertura manual, uma cor deve se sobrepor à outra. A impressão sobreposta é obtida com a impressão de uma cor sobre outra. A cobertura impressa de forma sobreposta funciona melhor quando a cor superior é muito mais escura do que a cor subjacente; caso contrário, o resultado poderá ser uma terceira cor indesejável (por exemplo, o ciano sobre o amarelo pode gerar um objeto verde). Em alguns casos, você pode realmente querer que uma terceira cor seja criada, imprimindo, por exemplo, duas cores exatas sobrepostas para criar a terceira cor.

A mistura de cores impressas sobrepostas dependerá do tipo das cores e da tinta usadas na mistura, além dos tipos de objetos sobrepostos na impressão. Por exemplo, um objeto que usa cor CMYK é impresso sobreposto de forma diferente de um objeto que utiliza cor exata. Os bitmaps também são impressos sobrepostos de um modo diferente dos objetos vetoriais. Você pode visualizar uma simulação de como a mistura das cores impressas sobrepostas ficará, usando os modos de exibição **Aperfeiçoada** e **Simular impressões sobrepostas**. Para obter mais informações sobre como escolher um modo de visualização, consulte "Modos de exibição" na página 76. Podem ocorrer variações entre a visualização e a versão impressa, dependendo da impressora utilizada.

Quando você estiver pronto para imprimir, poderá optar por preservar as configurações de sobreposição na impressão para cobrir objetos de um documento ou misturar as cores sobrepostas para criar um efeito especial. Você também pode optar por separar as áreas impressas para que apenas a cor superior fique visível. Se você imprimir uma versão de prova do arquivo, simule impressões sobrepostas. A simulação de impressões sobrepostas converte o arquivo em bitmaps e imprime-o usando apenas cores compostas.

Você pode definir um grupo de objetos a serem impressos de forma sobreposta. Você pode permitir texto para a impressão sobreposta de objetos em excesso. É possível imprimir bitmaps sobrepostos ou cada um dos preenchimentos ou contornos (ou ambos) do objeto vetorial. Além disso, pode-se também imprimir de forma sobreposta separações de cores específicas e determinar em que ordem elas serão impressas e se você deseja a impressão sobreposta de gráficos, textos ou ambos.

Os dois métodos para a cobertura automática de cores são sempre fazer a impressão sobreposta de preto e dispersão automática. A impressão sobreposta de preto cria uma cobertura de cor, fazendo com que qualquer objeto que contenha 95% ou mais de preto seja impresso sobreposto a qualquer objeto subjacente. Essa é uma opção útil para uma arte-final que contenha uma grande quantidade de texto preto, mas deve ser utilizada com critério em artes-finais que contenham muitos elementos gráficos. É possível ajustar o limiar se o prestador de serviços de impressão recomendar um valor limiar de preto diferente de 95%.

A dispersão automática cria uma cobertura de cores, atribuindo um contorno a um objeto da mesma cor de seu preenchimento e fazendo com que ele seja impresso sobreposto aos objetos subjacentes. A dispersão automática é criada para todos os objetos no arquivo que

satisfazem três condições: eles ainda não têm um contorno, possuem um preenchimento uniforme e ainda não foram atribuídos a impressão sobreposta.

Para obter informações sobre as opções avançadas de cobertura, consulte "Configurações de cobertura RIP" na página 885.

Para preservar ou ignorar impressões sobrepostas ao imprimir

1 Clique em **Arquivo** ▸ **Imprimir**.
2 Clique na guia **Cor**.
3 Escolha uma das seguintes opções:
   • **Composição**
   • **Separações**
4 Clique em uma das seguintes guias:
   • **Separações**
   • **Composição**
5 Na caixa de listagem **Impressões sobrepostas do documento**, escolha uma das seguintes opções:
   • **Ignorar** — não imprime áreas sobrepostas; a cor superior é impressa e as cores subjacentes são separadas
   • **Preservar** — preserva áreas de impressão sobreposta

Para imprimir uma simulação de impressão sobreposta

1 Clique em **Arquivo** ▸ **Imprimir**.
2 Clique na guia **Cor**.
3 Ative a opção **Composta.**
4 Clique na guia **Composição**.
5 Na caixa de seleção **Impressões sobrepostas do documento**, escolha **Simular**.
   A opção **Simular** converte o arquivo em bitmap; o arquivo é impresso com cores compostas.

Para imprimir objetos selecionados sobrepostos

1 Selecione um objeto.
2 Clique em **Objeto** e escolha qualquer uma das seguintes opções:
   • **Impressão sobreposta do contorno**
   • **Impressão sobreposta do preenchimento**
   • **Sobrepor impressão de bitmap**



Você também pode definir a impressão sobreposta de um objeto pressionando Control e clicando sobre ele e escolhendo uma opção de impressão sobreposta no menu contextual.

Para imprimir texto em objetos subjacentes

1 Usando a ferramenta **Texto**  , selecione o texto.
2 Na área **Caractere** da inspetor **Propriedades**, clique no botão de seta  localizado na parte inferior da área **Parágrafo** para exibir as outras opções.
3 Ative a caixa de seleção **Impressão sobreposta**.

Para sobrepor separações de cores selecionadas

1 Clique em **Arquivo** ▸ **Imprimir**.

2 Clique na guia **Cor**.
3 Ative a opção **Separações**.
4 Clique na guia **Separações**.
5 Clique em **Avançadas**.
6 Escolha uma separação de cor na caixa de listagem **Tecnologia de tela**.
7 Nas colunas **Formas de impressão sobreposta** ou **Texto de impressão sobreposta** , clique duas vezes em uma célula para alterar o status de impressão sobreposta.



Os ícones aparecem mais escuros quando a separação está definida para impressão sobreposta.



É possível alterar a ordem na qual as separações de cores são impressas selecionando uma separação de cores e escolhendo uma ordem na caixa de listagem **Ordenar**.

Para cobrir sempre através da impressão sobreposta de preto

1 Clique em **Arquivo** ▸ **Imprimir**.
2 Clique na guia **Cor**.
3 Escolha uma das seguintes opções:
- **Composição**
- **Separações**

4 Clique em uma das seguintes guias:
- **Separações**
- **Composição**

5 Na área **Opções**, ative a caixa de seleção **Impressão sobreposta de preto sempre**.

Para definir o limiar de impressão sobreposta de preto

1 Clique no menu do **CorelDRAW** ▸ **Preferências** ▸ **Global**.
2 Clique em **Imprimir**.
3 Escolha um número na caixa de listagem **Limiar de impressão sobreposta em preto (PS)**.

O número escolhido representa a porcentagem de preto acima da qual os objetos pretos serão impressos de forma sobreposta.

Para cobrir através de dispersão automática

1 Clique em **Arquivo** ▸ **Imprimir**.
2 Clique na guia **Cor**.
3 Ative a opção **Separações**.
4 Clique na guia **Separações**.
5 Escolha uma das opções a seguir na caixa de listagem **Cobertura automática**:
- Ative a opção **Dispersão automática** e digite um valor na caixa **Máxima**.
- Ative a opção **Largura fixa** e digite um valor na caixa **Largura**.

6 Digite um valor na caixa **Texto acima**.

O valor digitado na caixa **Texto acima** representa o tamanho mínimo no qual a dispersão automática é aplicada. Se você definir esse valor muito baixo, um texto pequeno poderá ficar ilegível quando a dispersão automática for aplicada.

A quantidade de dispersão atribuída a um objeto depende do valor máximo de cobertura especificado na caixa **Máxima** e da cor do objeto. Quanto mais clara a cor, maior será a porcentagem do valor máximo de cobertura. Quanto mais escura a cor, menor será a porcentagem do valor máximo de cobertura.

Configurações de cobertura RIP

A cobertura RIP permite especificar configurações de cobertura avançadas. Antes de selecionar cobertura RIP, verifique se a impressora PostScript 3 tem suporte para a cobertura RIP.

Você pode selecionar uma largura de cobertura — o valor em que uma cor se espalha sobre outra. Também é possível especificar o posicionamento da cobertura de imagem, que determina onde a cobertura ocorre. Por exemplo, é possível especificar se a cobertura é uma restrição ou um espalhamento, dependendo da densidade neutra das cores adjacentes. A densidade neutra indica a iluminação ou escurecimento de uma cor e ajuda a determinar como as cores adjacentes se dispersam umas nas outras.

É possível especificar um limiar no qual uma cobertura é criada especificando um limite de cobertura de etapa. Se as cores de cobertura tiverem densidades neutras similares, o posicionamento da cobertura é ajustado de modo correspondente. O limite de cobertura de etapa especifica um limiar no qual a cobertura é ajustada.

Antes da cobertura, é possível configurar as tintas; por exemplo, é possível configurar uma tinta como opaca, como no caso de uma tinta metálica, de forma que nada apareça através dela. Para reduzir a visibilidade de uma cobertura, diminua a quantidade de cor de tinta em uma cobertura. Isso é especialmente útil no caso de cores pastel, cores contrastantes e cores com densidades neutras similares.

Para selecionar a largura de uma cobertura

1. Clique em **Arquivo** ▸ **Imprimir**.
2. Clique na guia **Cor**.
3. Ative a opção **Composta**.
4. Clique na guia **PostScript**.
5. Escolha **PostScript 3** na caixa de listagem **Compatibilidade**.
6. Clique na guia **Composição**.
7. Ative a caixa de seleção **Cobertura PostScript nível 3 em RIP**.
8. Clique em **Configurações**.
9. Digite um valor na caixa **Largura da cobertura**.

   Se cobrir o preto, digite um valor na caixa **Largura da cobertura preta**.

Para selecionar as opções de Cobertura RIP é necessário selecionar **PostScript 3** na caixa de listagem **Compatibilidade** na guia **PostScript** na caixa de diálogo **Imprimir**.

Para especificar a posição da cobertura da imagem

1. Clique em **Arquivo** ▸ **Imprimir**.
2. Clique na guia **Cor**.
3. Ative a opção **Composta**.
4. Clique na guia **PostScript**.
5. Escolha **PostScript 3** na caixa de listagem **Compatibilidade**.

6 Clique na guia **Composição**.
7 Ative a caixa de seleção **Cobertura PostScript nível 3 em RIP**.
8 Clique em **Configurações**.
9 Na caixa de listagem **Posicionamento da cobertura da imagem**, escolha um dos seguintes posicionamentos:
- **Densidade neutra** — é usada para determinar o objeto mais claro e, assim, a direção e o posicionamento da cobertura
- **Restrição** — usado para cobrir um objeto de fundo escuro para uma imagem de fundo claro
- **Dispersão** — usado para cobrir um objeto de fundo claro para uma imagem de fundo escura
- **Linha central** — usado quando imagens e objetos adjacentes têm densidades neutras parecidas ou quando a densidade de imagem é alterada na borda de um objeto

Para cobrir um objeto para uma imagem, ative a caixa de seleção **Cobrir objetos para imagens**.

Para especificar um limiar

1 Clique em **Arquivo** ▸ **Imprimir**.
2 Clique na guia **Cor**.
3 Ative a opção **Composta**.
4 Clique na guia **PostScript**.
5 Escolha **PostScript 3** na caixa de listagem **Compatibilidade**.
6 Clique na guia **Composição**.
7 Ative a caixa de seleção **Cobertura PostScript 3 em RIP**.
8 Clique no botão **Configurações**.
9 Digite um valor em uma ou mais caixas a seguir:
- **Limite de etapas** — especifica um limiar entre as variações de cores. Quanto mais baixo for o valor do limiar, maior será a probabilidade de criação de uma cobertura.
- **Limite do preto** — especifica o limite no qual o preto composto é considerado preto puro
- **Limite da densidade do preto** — especifica o valor de densidade neutra da tinta preta
- **Limite da cobertura deslizante** — especifica a diferença entre as densidades neutras de cores adjacentes nas quais uma cobertura é ajustada (deslizada) do lado mais escuro de uma borda de cor em direção à linha central. Quanto menor o limite de cobertura deslizante, mais gradual a transição.



Para selecionar as opções de cobertura RIP é necessário selecionar **PostScript 3** na caixa de listagem **Compatibilidade** na guia **PostScript** na caixa de diálogo **Imprimir**.

Para definir tintas para cobertura

1 Clique em **Arquivo** ▸ **Imprimir**.
2 Clique na guia **Cor**.
3 Ative a opção **Composta**.
4 Clique na guia **PostScript**.
5 Escolha **PostScript 3** na caixa de listagem **Compatibilidade**.
6 Clique na guia **Composição**.
7 Ative a caixa de seleção **Cobertura PostScript nível 3 em RIP**.
8 Clique no botão **Configurações**.
9 Na coluna **Tipo**, selecione uma das opções a seguir para cada separação de cor:
- **Transparente** — a tinta selecionada não é coberta, mas tudo o que estiver abaixo dela sim
- **Densidade neutra** — a densidade neutra da tinta selecionada determina como ela é tratada

- **Opaco** — a tinta selecionada é tratada como opaca
- **Ignorar opaco** — a tinta selecionada não é coberta, nem aquilo que estiver abaixo dela



Para selecionar as opções de cobertura RIP é necessário selecionar **PostScript 3** na caixa de listagem **Compatibilidade** na guia **PostScript** na caixa de diálogo **Imprimir**.

Para selecionar a redução de cor de uma cobertura

1. Clique em **Arquivo** ▸ **Imprimir**.
2. Clique na guia **Cor**.
3. Ative a opção **Composta**.
4. Clique na guia **PostScript**.
5. Escolha **PostScript 3** na caixa de listagem **Compatibilidade**.
6. Clique na guia **Composição**.
7. Ative a caixa de seleção **Cobertura PostScript 3 em RIP**.
8. Clique no botão **Configurações**.
9. Digite um valor na caixa **Redução de cores da cobertura**.



Um valor de redução de 100% indica que não há redução, enquanto um valor mais baixo reduz a densidade neutra.

Imprimir em filme

Configure um trabalho de impressão para produzir imagens em negativo. Uma fotocompositora produz imagens em filme que podem ser produzidas como negativos, dependendo do dispositivo de impressão utilizado. Consulte o prestador de serviços de impressão para determinar se é possível produzir imagens em filme.

É possível especificar a impressão com a emulsão para baixo. A impressão com a emulsão para baixo produz imagens invertidas em impressoras de mesa.

Para imprimir um negativo

1. Clique em **Arquivo** ▸ **Imprimir**.
2. Clique na guia **Pré-impressão**.
3. Na área **Configurações de papel/filme**, ative a caixa de seleção **Inverter**.



Não escolha um filme negativo se estiver imprimindo em uma impressora de mesa.

Para especificar um filme com a emulsão para baixo

1. Clique em **Arquivo** ▸ **Imprimir**.
2. Clique na guia **Pré-impressão**.
3. Na área **Configurações de papel/filme**, ative a caixa de seleção **Espelhar**.

Preparar banners para impressão

Você pode adicionar bordas e marcadores de bordas para preparar banners para impressão. Ilhoses são anéis ou canaletas inseridos em furos através de materiais finos como tecidos ou compostos de fibra de carbono. Fio ou cabos podem ser inseridos através dos ilhoses para esticar um banner de forma adequada.

Você pode criar um banner a partir da página ativa ou de objetos selecionados na página.

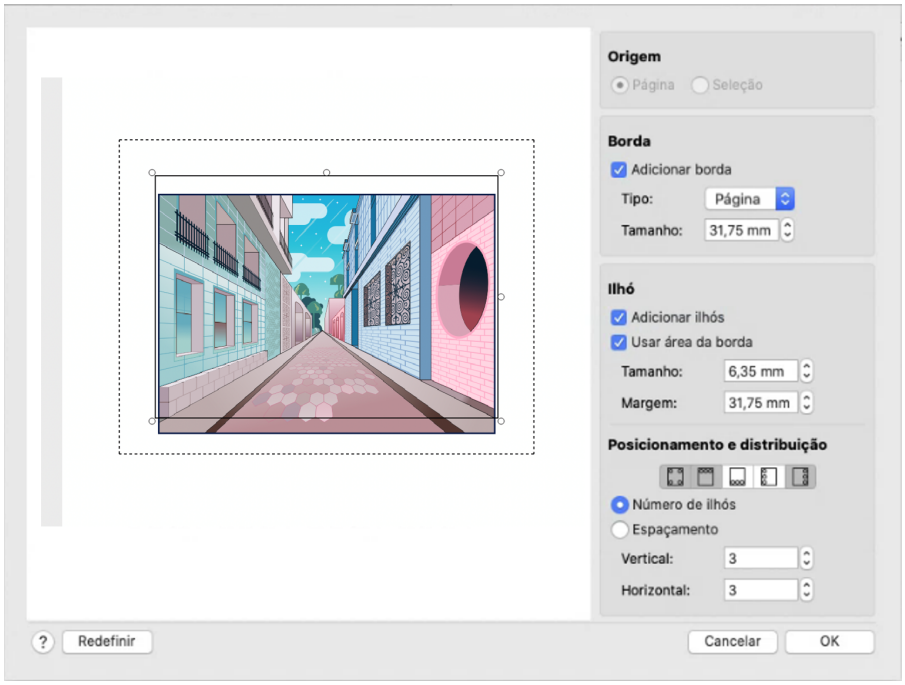
As bordas podem ser usadas de duas maneiras. Você pode adicionar uma borda a um design que tem importantes elementos gráficos ou de texto em torno das bordas para evitar cortes no banner final. Outra alternativa é adicionar uma borda que pode ser dobrada antes de colocar os ilhoses para tornar os contornos do banner mais resistentes.

O CorelDRAW permite adicionar bordas que tenham a cor de fundo da página ou uma cor sólida de sua escolha. Você também pode esticar ou espelhar as pontas do documento para adicionar uma borda. Você pode especificar o tamanho da borda, que é a altura da área adicionada no topo e na parte inferior do documento e a largura da área colocada à direita e à esquerda do documento.

Você pode especificar o tamanho e o número dos marcadores de ilhós, e pode colocá-los dentro dos limites da página original ou em áreas da borda. Além disso, você pode especificar a margem, que corresponde à distância a partir da borda do ilhós até a borda da página. Os marcadores de ilhós podem ser colocados nos cantos ou ao longo das margens superior, inferior, direita e esquerda do projeto. Com este método de colocação, você pode especificar o número de marcadores de borda a serem adicionados verticalmente e horizontalmente. Você também pode adicionar marcadores de bordas especificando o espaço aproximado entre eles.

O CorelDRAW salva as alterações em um novo documento, que pode ser enviado para impressão, deixando o documento original inalterado.

Marcadores de bordas e de ilhós não podem ser colocados no modo de Foco. Para obter mais informações sobre o modo de Foco, consulte "Editar objetos no modo de Foco" na página 319.



A caixa de diálogo Borda e ilhós.

Para preparar um projeto de banner para impressão

1 Clique em **Ferramentas** ▸ **Borda e ilhós**.

2 Execute uma tarefa da tabela a seguir.

Para	Faça o seguinte
Adicione marcadores de bordas a um documento baseado na página ativa	Na área **Origem**, habilite a opção **Página**.
Adicione bordas e marcadores de bordas a um documento que inclua somente o objeto selecionado	Na área **Origem**, habilite a opção **Seleção**. Essa opção fica indisponível se não houver objetos selecionados na página.
Adicionar uma borda	Na área **Borda**, ative a caixa de seleção **Adicionar borda**.
Escolher um tipo de borda	Na área **Borda**, escolha uma opção na caixa de listagem **Tipo**: • **Página** — usa a cor de fundo da página • **Cor** — permite que você selecione uma cor sólida • **Esticamento** — estica as pontas do documento para criar uma borda • **Espelho** — espelha as pontas do documento para criar uma borda
Definir o tamanho da borda	Na área **Borda**, digite um valor na caixa **Tamanho**.
Adicionar ilhós	Ative a caixa de seleção **Adicionar ilhós**. Se você quiser que o CorelDRAW considere a área da borda ao colocar marcadores de ilhós, ative a caixa de seleção **Usar área da borda**. Se essa opção foi desativada, os marcadores de ilhós são colocados dentro dos limites da página original.
Definir o tamanho do ilhós	Na área **Ilhós**, digite um valor na caixa **Tamanho**.
Defina a distância a partir da borda dos marcadores de ilhós até a borda da página mais perto	Na área **Ilhós**, digite um valor na caixa **Margem**.
Especifique o número e a colocação dos marcadores de bordas	Na área **Posicionamento e distribuição**, habilite a opção **Número de bordas** e digite valores nas caixas **Vertical** e **Horizontal**. Clique em qualquer um dos botões a seguir: • **Cantos** — coloca os marcadores de ilhós nos cantos da página • **Superior** — coloca os marcadores de ilhós na parte superior da página • **Inferior** — coloca os marcadores de ilhós na parte inferior da página • **Esquerda** — coloca os marcadores de ilhós na borda esquerda da página

Para	Faça o seguinte
	• **Direita** — coloca os marcadores de ilhós na borda direita da página
Adicione marcadores de bordas especificando o espaço entre eles	Na área **Posicionamento e distribuição**, habilite a opção **Espaçamento** e digite valores nas caixas **Vertical** e **Horizontal**.
Comece do zero	Clique em **Redefinir**.

Trabalhar com um prestador de serviços de impressão

Quando você envia um arquivo a um prestador de serviços de impressão, o prestador converte seu arquivo diretamente em filme ou chapas.

Ao preparar um trabalho para impressão comercial, é possível enviar uma arte-final em papel ou enviar o trabalho em disco. Se o trabalho for enviado em disco, o prestador de serviços de impressão necessita de um arquivo PostScript ou um arquivo nativo do aplicativo utilizado. Se estiver criando um arquivo para enviar a uma fotocompositora ou gravadora de chapas, converse com o prestador de serviços de impressão sobre as melhores configurações de formato de arquivo e de dispositivo de impressão a utilizar. Sempre forneça uma impressão final do trabalho ao prestador de serviços de impressão, mesmo que seja uma representação em preto e branco. Isso ajuda o prestador de serviços de impressão a identificar e avaliar possíveis problemas.

Antes de imprimir um desenho, escolha e configure o driver do dispositivo de impressão apropriado. Consulte as instruções do fabricante do dispositivo de impressão, o prestador de serviços de impressão ou a gráfica que imprimirá o trabalho para descobrir a melhor maneira de configurar o driver do dispositivo de impressão.

Gráficos para a Web

Criar objetos para a Web..... 893



Criar objetos para a Web

O CorelDRAW permite exportar objetos e projetos para bitmaps otimizados para visualização em um navegador da Web. Se você tiver contas do WordPress, pode exportar objetos e projetos para bitmaps e perfeitamente carregar esses bitmaps em suas bibliotecas de mídia do WordPress. Você também pode tornar texto de parágrafo compatível com a Web.

Também é possível criar efeitos de ativação interativos a partir de objetos do CorelDRAW. Além disso, você pode adicionar hyperlinks e marcadores em um desenho.

Depois de criar o objeto compatível com a web no CorelDRAW, adicione-o a um design usando uma ferramenta de criação para a web.

Esta seção contém os seguintes tópicos:

- "Criar gráficos em pixels perfeitos para a Web" (página 893)
- "Exportar bitmaps para a Web" (página 894)
- "Exportar e carregar bitmaps para o WordPress" (página 900)
- "Salvar e aplicar predefinições da Web" (página 901)
- "Exportar objetos com cores e fundos transparentes" (página 901)
- "texto compatível com a Web" (página 902)
- "Efeitos de ativação" (página 902)
- "Marcadores e hyperlinks" (página 904)
- "Adicionar pontos de ativação e texto alternativo a objetos" (página 905)

Criar gráficos em pixels perfeitos para a Web

As dicas a seguir podem ajudar a criar gráficos em pixels perfeitos para a Web:

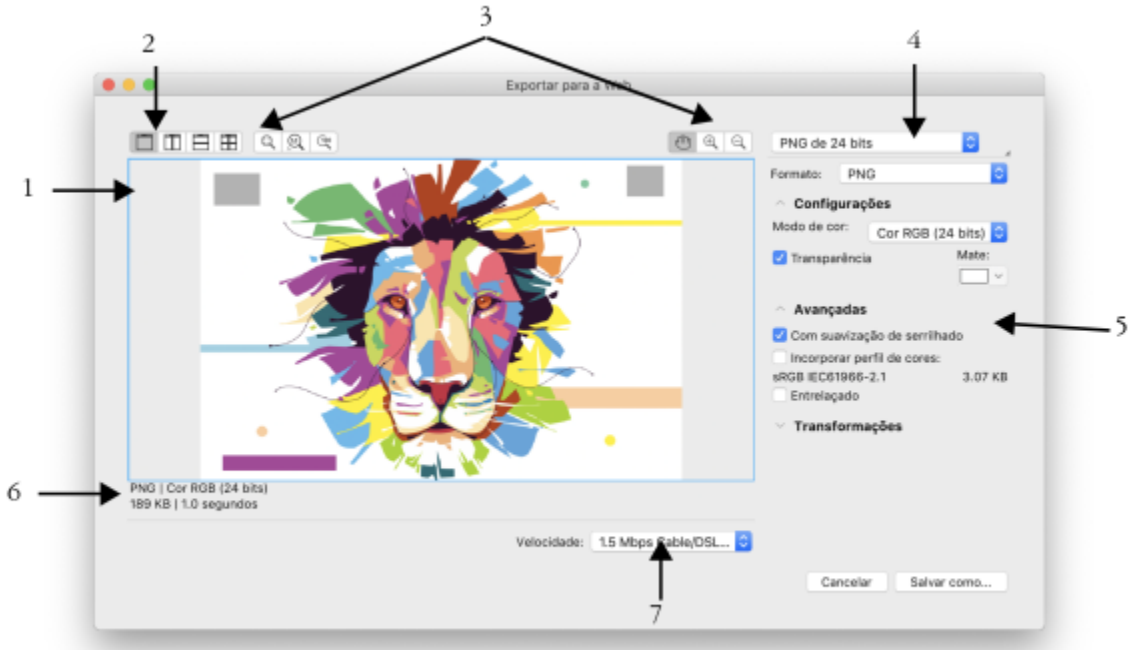
- Selecione pixels como unidade de medição do seu documento.
- Verifique as dimensões dos objetos em pixels na caixa **Tamanho do objeto** na barra de propriedades. Ajuste o tamanho do objeto para números inteiros antes de exportar o documento. Se planejar escalar o objeto, use números pares para garantir o escalamento correto do objeto.
- Use a exibição de Pixel (**Exibir** ▸ **Pixels**) com nível de zoom de 800% ou maior para exibir e avaliar os resultados.
- Em novos documentos, a grade de pixels é alinhada com o canto inferior esquerdo da página do documento para ajudá-lo a criar designs em pixels perfeitos durante a exportação, sem bordas desfocadas e dimensões de pixel previsíveis. Mantenha a configuração **Alinhar página com grade de pixel** ativada para obter os melhores resultados. Se estiver trabalhando com arquivos de legado, a página será automaticamente alinhada com o centro para manter o alinhamento padrão das versões anteriores do CorelDRAW. Para obter mais informações, consulte "Para alterar as configurações da grade de pixels" na página 762.

- Certifique-se de ativar o alinhamento de objetos aos pixels para que os objetos que mover ou desenhar sejam automaticamente alinhados ao centro ou à borda da grade de pixel (dependendo das propriedades de contorno dos objetos). Para obter informações sobre como ativar ou desativar o alinhamento aos pixels, consulte "Para alterar as configurações da grade de pixels" na página 762.
- Alinhar objetos e nós com a grade de pixel Para obter mais informações, consulte "Para alinhar um objeto com a grade de pixel" na página 347 e "Para alinhar nós com a grade de pixel" na página 234.

Exportar bitmaps para a Web

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

Ao especificar opções de exportação, é possível visualizar uma imagem com até quatro configurações diferentes. É possível comparar formatos de arquivo, configurações predefinidas, velocidades de download, compactação, tamanho do arquivo, qualidade de imagem e faixa de cores. Além disso, você pode examinar as visualizações aplicando zoom e panning dentro das janelas de visualização.



Arte de Indra Risky

Componente	Descrição
1. Janela Visualizar	Exibe uma visualização do documento.
2. Modos de visualização	Permitem visualizar os ajustes em um quadro único ou dividido.
3. Ferramentas de zoom e enquadramento	Permitem aplicar mais ou menos zoom a um documento exibido na janela de visualização, enquadrar uma imagem exibida com um nível de zoom superior a 100% e ajustar uma imagem à janela de visualização.

Componente	Descrição
4. Caixa de listagem Predefinir	Permite escolher configurações de predefinição para um formato de arquivo.
5. Configurações de exportação	Permitem personalizar configurações de exportação, como opções de exibição e tamanho.
6. Informações de formato	Permitem exibir informações do formato de arquivo, que ficam disponíveis para cada quadro de visualização.
7. Caixa de listagem Velocidade	Permite escolher uma velocidade de conexão com a Internet para salvar o arquivo.

É possível exportar arquivos compatíveis com a web usando configurações predefinidas. Isso permite otimizar o arquivo, sem a necessidade de modificar configurações individuais. Você também pode personalizar as configurações para produzir um resultado específico. Por exemplo, ajustar a cor, a qualidade de exibição e o tamanho do arquivo.

Escolher um formato de arquivo compatível com a Web

Esta é uma tabela de referência rápida para escolher um formato de arquivo compatível com a web.

Formato de arquivo	Ideal para
GIF	Desenhos de linhas, texto, imagens com poucas cores ou imagens com bordas aguçadas, como imagens ou logotipos digitalizados em preto e branco O formato GIF oferece várias opções gráficas avançadas, incluindo fundos transparentes, imagens entrelaçadas e animação. Permite também criar paletas personalizadas para a imagem.
PNG	Vários tipos de imagens, incluindo fotos e desenhos de linhas O formato de arquivo PNG (ao contrário dos formatos GIF e JPEG) tem suporte para o canal alfa. Isso permite salvar imagens transparentes com resultados superiores.
JPEG	Fotos e imagens digitalizadas Os arquivos JPEG usam compactação de arquivo para armazenar uma aproximação de uma imagem, o que resulta em alguma perda de dados da imagem, mas sem comprometer a qualidade da maioria das fotografias. Você pode escolher a qualidade da imagem ao salvar uma imagem — quanto maior a qualidade da imagem, maior o tamanho do arquivo.
WEBP	Vários tipos de imagem, inclusive fotos, desenhos de linhas, ícones, imagens com texto O formato WEBP fornece compactação com perdas e sem perdas e compatível com transparência. As imagens WEBP sem perdas

Formato de arquivo	Ideal para
	são menores que os arquivos PNG, e as imagens WEBP com perdas são menores que as imagens JPEG. Você pode controlar o fator de compactação de canais RGB e a taxa entre velocidade de codificação, tamanho do arquivo e qualidade. Para obter mais informações, consulte "Google Web Picture (WEBP)" na página 960.

Ao exportar arquivos para os formatos PNG, JPEG, GIF e WEBP, é possível cortar sua arte para ajustá-la aos limites da página de desenho a fim de remover objetos indesejados e reduzir o tamanho do arquivo. Todas as partes de um objeto que estiverem fora da página aparecerão cortadas no arquivo exportado.

Exportar documentos baseados em paleta

Documentos baseados em paleta, como GIF de cores da paleta e PNG de 8 bits, permitem que pixels individuais retenham seu valor de cor exato. Isso permite controlar a exibição de cores no arquivo ao exportar. Os documentos baseados em paleta também permitem introduzir transparência em um arquivo escolhendo uma cor na imagem e tornando-a transparente. Para obter informações, consulte "Exportar objetos com cores e fundos transparentes" na página 901.

Para ajustar a visualização de exportação do objeto

1 Clique em **Arquivo** ▶ **Exportar para** ▶ **Web**.

2 Realizar uma ou mais tarefas a partir da seguinte tabela.

Para	Faça o seguinte
Exibir o bitmap em um único quadro de visualização	Clique no botão **Visualização em tela cheia** .
Exibir duas versões do bitmap em quadros lado a lado	Clique no botão **Duas visualizações verticais** .
Exibir as duas versões do bitmap com um quadro acima do outro	Clique no botão **Duas visualizações horizontais** .
Exibir quatro versões do bitmap em quadros separados	Clique no botão **Quatro visualização** .
Ajustar um bitmap na janela de visualização	Clique no botão **Zoom para ajustar** .
Exibir cada pixel nos dados da imagem em um único pixel na tela	Clique no botão **Zoom 1:1 pixel** .
Exibir um bitmap em seu tamanho real	Clique no botão **Ampliar para o tamanho real** .
Enquadrar outra área do bitmap	Utilizando a ferramenta **Enquadramento** , arraste a imagem até que a área a ser visualizada fique visível.
Aplicar mais zoom e menos zoom	Ao usar a ferramenta **Mais zoom** ou **Menos zoom** , clique na janela de visualização.

Para	Faça o seguinte
Alterar as opções de exibição do objeto em um quadro de visualização	Clique em um quadro e escolha diferentes configurações de exportação na área de configurações de exportação.

Para exportar um bitmap compatível com a web

1. Clique em **Arquivo** ▸ **Exportar para** ▸ **Web**.
2. Na caixa de diálogo **Exportar para a web**, escolha configurações predefinidas na caixa de listagem **Predefinir** no canto superior direito da caixa de diálogo.
   Para modificar as configurações predefinidas, altere as opções de exportação na caixa de diálogo.
3. Clique em **Salvar como**.
4. Escolha a unidade e a pasta em que deseja salvar o arquivo.
5. Digite um nome na caixa **Salvar como**.
6. Clique em **Salvar**.

Você também pode

Escolher um modo de cor	Na área **Configurações**, escolha um modo de cor na caixa de listagem **Modo de cor**. Esta opção não está disponível para o formato de arquivo GIF.
Incorporar o perfil de cores	Na área **Avançado**, ative a caixa de seleção **Incorporar perfil de cores**.



Para cortar sua arte nos limites da página de desenho, habilite a caixa de seleção **Cortar para ajustar à página na exportação** na área **Transformação**.

Você pode escolher uma velocidade de conexão com a Internet na caixa de listagem **Velocidade** na parte inferior da caixa de diálogo.

Também é possível exportar um formato compatível com a Web clicando em **Arquivo** ▸ **Exportar** e escolhendo um formato de arquivo na **Formato de arquivo**.

Para redimensionar um objeto ao exportar um bitmap compatível com a Web

- Na área **Transformação** da caixa de diálogo **Exportar para a Web**, execute uma ou mais tarefas da tabela a seguir.

Para	Faça o seguinte
Escolher uma unidade de medida para o bitmap	Escolha uma unidade de medida na caixa de listagem **Unidades**.
Especificar as dimensões do bitmap	Digite valores nas caixas **Largura** e **Altura**.
Redimensionar o bitmap como uma porcentagem de seu tamanho original	Digite valores nas caixas **Largura %** e **Altura %**.

Para	Faça o seguinte
Evitar distorção mantendo a proporção entre largura e altura do bitmap	Ative a caixa de seleção **Manter proporção**.
Especificar a resolução do bitmap	Digite um valor na caixa **Resolução**.
Manter o tamanho do arquivo no disco rígido ao alterar a resolução do bitmap	Ative a caixa de seleção **Manter tamanho**.

Para personalizar opções de exportação de um bitmap JPEG

1 Na caixa de diálogo **Exportar para a web**, escolha **JPEG** na caixa de listagem **Formato**.

2 Realizar uma ou mais tarefas a partir da seguinte tabela.

Para	Faça o seguinte
Controlar a qualidade do documento	Na área **Configurações**, escolha uma opção de qualidade na caixa de listagem **Qualidade** ou digite um valor percentual.
Escolher uma configuração de codificação	Na área **Configurações**, escolha uma opção na caixa de listagem **Subformato**.
Desfocar a transição entre pixels adjacentes de cores diferentes	Na área **Configurações**, digite um valor na caixa **Desfocagem**.
Carregar o arquivo JPEG gradualmente em determinados navegadores da web para exibir apenas partes da imagem antes de concluir o carregamento	Na área **Avançado**, ative a caixa de seleção **Progressivo**.
Usar o método de codificação ideal para produzir o menor tamanho de arquivo JPEG	Na área **Avançado**, ative a caixa de seleção **Otimizar**.

Você também pode

Aplicar as configurações de cores do documento	Na área **Avançado**, ative a opção **Usar configurações de cores do documento**.
Aplicar as configurações de prova de cor ao documento	Na área **Avançado**, ative a opção **Usar configurações de prova de cores**.
Ativar a impressão sobreposta de preto ao exportar em CMYK	Na área **Configurações**, ative a caixa de seleção **Imprimir sobreposição em preto**.
Aplicar uma cor mate ao fundo do objeto para ajudar a misturar as bordas de objetos com suavização de serrilhado	Na área **Configurações**, abra o seletor de cor **Mate** e clique em uma cor.

Para especificar opções de qualidade de exibição para exportar bitmaps compatíveis com a web

- Na caixa de diálogo **Exportar para a web**, execute uma ou mais tarefas na tabela a seguir.

Para	Faça o seguinte
Aplicar uma cor mate ao fundo do objeto para ajudar a misturar as bordas de objetos com suavização de serrilhado	Na área **Configurações**, abra o seletor de cor **Mate** e clique em uma cor.
Suavizar as bordas do objeto	Na área **Avançado**, ative a caixa de seleção **Com suavização de serrilhado**.
Carregar o arquivo gradualmente em determinados navegadores da web para exibir apenas partes da imagem antes de concluir o carregamento	Na área **Avançado**, ative a caixa de seleção **Entrelaçado**. Esta opção não está disponível para o formato de arquivo JPEG.

Para especificar configurações de cores para exportação para o formato de arquivo GIF ou PNG com cores da paleta (8 bits)

- Na caixa de diálogo **Exportar para a web**, execute uma ou mais tarefas na tabela a seguir.

Para	Faça o seguinte
Escolher um modo de cor	Na área **Configurações**, escolha um modo de cor na caixa de listagem **Modo de cor**. Esta opção não está disponível para o formato de arquivo GIF.
Escolher uma paleta de cores	Na área **Configurações**, escolha uma paleta na caixa de listagem **Paleta de cores**.
Especifique uma configuração e uma quantidade de simulação	Na área **Configurações**, escolha uma opção de simulação na caixa de listagem **Simulação** e digite um valor na caixa. Para obter informações sobre simulação, consulte "Simulação" na página 823.
Incorporar o perfil de cores	Na área **Avançado**, ative a caixa de seleção **Incorporar perfil de cores**.
Carregar uma paleta de cores	Na área **Configurações**, clique na seta ao lado da caixa de listagem **Paleta de cores** e clique em **Carregar paleta**. Esta opção não está disponível para o formato de arquivo GIF.
Obter amostra de uma cor e adicioná-la a uma paleta de cores	Na área **Configurações**, clique em **Conta-gotas** e, em seguida, na janela de desenho para escolher uma cor. Clique no botão **Adicione a cor de amostra à paleta**  .
Adicionar ou modificar cores	Clique duas vezes em uma amostra de cor na paleta de cores.

Para	Faça o seguinte
Escolher o número de cores que deseja exibir	Na área **Configurações**, escolha um valor na caixa de listagem **Número de cores**.
Excluir uma cor da paleta de cores	Na área **Configurações**, clique em uma cor na paleta de cores e, em seguida, no botão **Exclua a cor selecionada**.



Também é possível adicionar transparência a um documento baseado em paleta escolhendo uma cor na imagem e tornando-a transparente. Para obter informações, consulte "Exportar objetos com cores e fundos transparentes" na página 901.

Exportar e carregar bitmaps para o WordPress

Com o CorelDRAW, você pode exportar seus projetos para imagens bitmap adequadas ao WordPress e, em seguida, carregá-las em sua conta WordPress sem sair do aplicativo.

Você pode exportar seu projeto inteiro ou apenas os objetos selecionados para um arquivo JPEG, GIF ou PNG. Depois de escolher o formato do arquivo e as opções que deseja, você pode carregar a imagem em sua conta WordPress. Se você tiver vários sites do WordPress, pode escolher em qual carregar o bitmap. O bitmap exportado é adicionado à biblioteca de mídia do site selecionado.

Quando você carrega bitmaps no WordPress pela primeira vez, deve autenticar sua conta WordPress e fazer login. Se você tiver mais de uma conta WordPress, é possível alternar contas a qualquer momento.

Para exportar e fazer upload de um arquivo bitmap para o WordPress

1. Selecione os objetos que deseja exportar ou desmarque todos os objetos para exportar o projeto inteiro.
2. Clique em **Arquivo** ▸ **Exportar para** ▸ **WordPress**.
3. Na caixa de diálogo **Exportar para WordPress**, escolha o formato de arquivo desejado na caixa de listagem **Formato** e ajuste as configurações de exportação que você deseja.

   A caixa de diálogo **Exportar para WordPress** permite que você acesse as mesmas opções de exportação disponíveis na caixa de diálogo **Exportar para a Web**. Para obter informações detalhadas sobre opções de exportação, consulte "Exportar bitmaps para a Web" na página 894.
4. Clique em **Carregar**.
5. Na caixa de diálogo **Carregar para WordPress**, execute uma ou mais tarefas da tabela a seguir.

Para	Faça o seguinte
Autenticar sua conta WordPress e fazer login	Clique em **Autenticar sua conta WordPress**.
Escolher um site WordPress	Escolha um site na caixa **Site**.
Carregar o bitmap	Clique em **Carregar**.
Fazer login em outra conta WordPress	Clique em **Fazer logout ou trocar de conta**.

O bitmap exportado é salvo em um arquivo temporário, que é excluído depois que você carrega a imagem para o WordPress.

Salvar e aplicar predefinições da Web

As predefinições da web permitem salvar configurações personalizadas para exportar formatos de arquivo compatíveis com a web.

Para salvar uma predefinição para exportar imagens compatíveis com a Web

1. Na caixa de diálogo **Exportar para a web**, escolha um formato de arquivo na caixa de listagem **Formato**.
2. Escolha as configurações que deseja armazenar como uma predefinição.
3. Clique na seta ao lado da caixa de listagem **Predefinir** e clique em **Salvar predefinição**.
4. Digite o nome da predefinição na **Salvar como**.
5. Clique em **Salvar**.

Você pode excluir uma predefinição salva escolhendo-a na caixa de listagem **Predefinir**, clicando na seta ao lado da caixa de listagem **Predefinir** e clicando em **Excluir predefinição**.

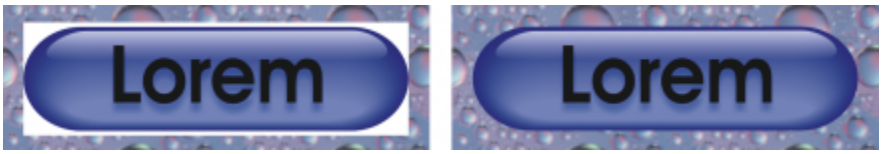
Para aplicar uma predefinição para exportar imagens compatíveis com a web

1. Na caixa de diálogo **Exportar para a web**, clique na seta ao lado da caixa de listagem **Predefinir** e, em seguida, em **Carregar predefinição**.
2. Clique no nome do arquivo.
3. Clique em **Abrir**.

Exportar objetos com cores e fundos transparentes

O CorelDRAW permite exportar bitmaps baseados em paleta, como GIF de cores da paleta ou PNG de 8 bits, com cores e fundos transparentes. Esses bitmaps podem conter objetos, como botões e logotipos, que geralmente são usados em páginas da Web com fundos coloridos ou com padrão.

Se você colocar um objeto com fundo opaco em uma página da web, a cor de fundo do objeto aparecerá como um retângulo na página. Ao tornar transparente o fundo de um objeto, esse fundo se mistura com a página. Fundos de objetos transparentes também permitem alterar a cor ou o padrão de um fundo de página da web, sem ser necessário alterar os fundos dos objetos para que combinem.



Você pode criar um GIF com fundo transparente para usar em uma página da web.

Para salvar um bitmap com um fundo transparente

1. Na caixa de diálogo **Exportar para a Web**, escolha um formato de arquivo da paleta de cores, como GIF ou PNG, de 8 bits na caixa de listagem **Formato**.
2. Realizar uma ou mais tarefas a partir da seguinte tabela.

Para	Faça o seguinte
Tornar o fundo do objeto transparente	Na área **Configurações**, ative a caixa de seleção **Transparência**.
Tornar uma cor selecionada transparente	Clique na ferramenta **Conta-gotas** e, em seguida, na imagem para acessar a janela de visualização e escolher uma cor. Na área **Configurações**, clique no botão **Torne a cor selecionada transparente**  .
Aplicar uma cor mate ao fundo do objeto para ajudar a misturar as bordas de objetos com suavização de serrilhado	Na área **Configurações**, abra o seletor de cor **Mate** e clique em uma cor.

Para obter melhores resultados, escolha **Nenhuma** na caixa de listagem **Simulação** na área **Configurações**.

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. O estilo padrão de fonte para a web é utilizado automaticamente, a menos que você o substitua por outra fonte. Se você optar por substituí-la, a fonte padrão será utilizada quando os visitantes do site não possuírem a mesma fonte instalada em seus computadores. Os estilos de texto negrito, itálico e sublinhado também estão disponíveis. Você pode aplicar preenchimentos uniformes, mas não contornos, a texto compatível com a web.

Para tornar o texto compatível com a web

- Selecione o texto do parágrafo usando a ferramenta **Seleção** , selecione a moldura do texto de parágrafo. Clique em **Texto** ▸ **Tornar o texto compatível com a Web**.

Certifique-se de que o texto compatível com a web não atravesse ou se sobreponha a outros objetos nem ultrapasse os limites da página de desenho. Se isso acontecer, o texto será convertido em bitmap e perderá suas propriedades de Internet.

Um texto artístico não pode ser convertido em texto compatível com a web, sendo sempre tratado como bitmap. Entretanto, você pode convertê-lo em texto de parágrafo e depois torná-lo compatível com a web. Para obter mais informações sobre conversão de texto, consulte "Localizar, editar e converter texto" na página 620.

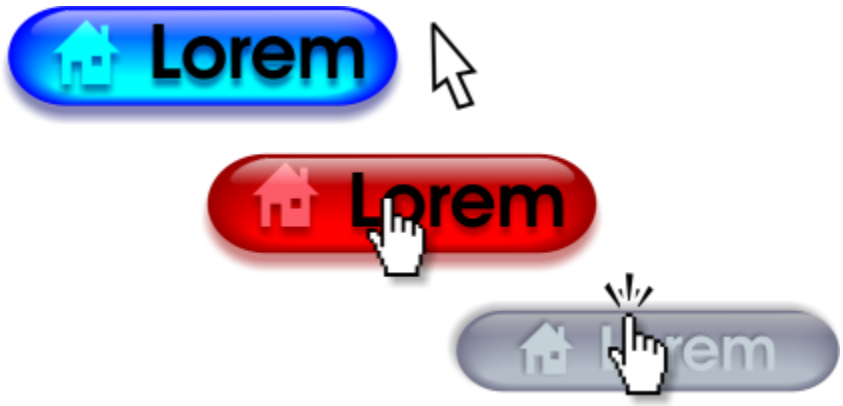
Efeitos de ativação

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.



Efeitos de ativação mostrando os estados Normal (esquerda), Sobre (centro) e Clicado (direita)

Para criar um objeto de efeito de ativação

1 Selecione um objeto.

2 Clique em **Objeto** ▸ **Efeito de ativação** ▸ **Criar efeito de ativação**.

Para modificar um estado do efeito de ativação de um objeto

1 Clique no objeto de efeito de ativação para selecioná-lo.

2 Clique em **Objeto** ▸ **Efeito de ativação** ▸ **Editar efeito de ativação**.

3 Clique em **Janela** ▸ **Inspetores** ▸ **Vínculos e Efeito de ativação**.

4 No inspetor **Vínculos e Efeitos de ativação**, clique no botão **Editar efeito de ativação** e, em seguida, escolha uma caixa de listagem **Ativar estado de efeito de ativação**:
   - **Normal**
   - **Sobre**
   - **Clicado**

5 Modifique as propriedades do objeto, como a cor.

6 Repita os passos 4 e 5 para modificar os outros estados se necessário.

7 Clique no botão **Finalizar edição de efeito de ativação**.

Você também pode

Excluir um estado de efeito de ativação	Clique no botão **Excluir estado de efeito de ativação**.
Duplicar um estado de efeito de ativação	Clique no botão **Duplicar estado de efeito de ativação**.
Desfazer um efeito de ativação	Clique no botão **Extrair estado de efeito de ativação**.
Especificar que quadro será exibido quando o efeito de ativação for clicado	Escolha um quadro de destino a partir da caixa de listagem **Destino**.

Não é possível fechar um desenho no qual você esteja editando um efeito de ativação. Primeiro é preciso finalizar a edição.

Os objetos de efeito de ativação no modo de edição não podem ser colocados no modo de Foco, mas os objetos do efeito de ativação que ainda não estiverem no modo de edição podem ser trazidos para o foco. Todos os objetos de efeito de ativação podem ser trazidos para o foco, mas não os objetos de estado de efeito de ativação individuais. Para obter mais informações sobre o modo de Foco, consulte "Editar objetos no modo de Foco" na página 319.

Para visualizar um efeito de ativação

1 Clique em **Objeto** ▸ **Efeito de ativação** ▸ **Visualização ao vivo de efeitos de ativação**.
2 Na janela de desenho, aponte para o efeito de ativação para exibir o estado de **Sobre** e clique no efeito de ativação para exibir o estado **Clicado**.

Para visualizar propriedades de efeito de ativação

1 Clique em **Janela** ▸ **Inspetores** ▸ **Objetos** .
2 No inspetor **Objetos**, clique na página e na camada onde está o efeito de ativação.
3 Clique no nome do efeito de ativação e expanda os estados **Normal**, **Sobre** e **Clicado**.

É possível visualizar estados do efeito de ativação de um objeto na página de desenho clicando em **Objeto** ▸ **Efeito de ativação** ▸ **Visualização ao vivo de efeitos de ativação**.

Marcadores e hyperlinks

O CorelDRAW permite adicionar marcadores e hyperlinks a um documento. É possível aplicá-los a objetos, incluindo objetos de texto, efeitos de ativação e bitmaps. Para obter informações, consulte "Hyperlinks, marcadores e miniaturas de PDF" na página 919.

Marcadores

Para criar um link dentro de um arquivo atribuindo um marcador ao texto ou a um objeto. Em seguida, é possível atribuir um link a um objeto para que ele abra um marcador ao ser clicado.

Hyperlinks

Também é possível atribuir um hyperlink a um objeto. Você pode criar um link para a um endereço da web, servidor FTP, endereço de e-mail, marcador ou arquivo. Quando o objeto é clicado, ele abre o local atribuído em um aplicativo adequado. Após criar hyperlinks, é possível exibi-los e verificá-los. Links e marcadores também podem ser excluídos. Ao trabalhar com texto, você pode atribuir um hyperlink a textos artísticos e de parágrafo.

Para atribuir um marcador

1 Clique em **Janela** ▸ **Inspetores** ▸ **Origens**.
2 Na área de trabalho, clique no objeto que você deseja incluir como marcador.
3 Clique no botão **Novo favorito** .
4 Digite o nome do marcador na caixa de nome.

Para atribuir um hyperlink a objetos e texto

1 Clique em **Janela** ▸ **Inspetores** ▸ **Origens**.

2 Usando a ferramenta **Seleção** , clique no objeto ou objeto de texto no qual deseja aplicar o hyperlink.

Quando você atribui um hiperlink a um objeto de texto, a cor do hiperlink é a mesma do objeto de texto. Para obter informações sobre como alterar a cor de um objeto de texto, consulte "Para alterar rapidamente a cor de um objeto de texto" na página 640.

3 Clique no botão **Novo link** .

4 Na caixa de listagem **Tipo de link**, escolha um dos tipos de link a seguir:

Tipos de link	
http:// ou https://	Digite um endereço da web ou a URL para uma página da web que abre ao clicar no link.
ftp://	Digite um endereço da web ou a URL para o servidor FTP que abre ao clicar no link.
mailto:	Digite um endereço de e-mail.
file://	Clique no botão Procurar e navegue até o arquivo que deseja abrir quando clicar no link.
marcador	Escolha um marcador criado anteriormente a partir da lista.

Para verificar um link

1 Clique em **Janela** ▸ **Inspetores** ▸ **Origens**.

2 Escolha o link que deseja abrir.

3 Clique no botão **Abrir link** .

Para excluir um marcador ou link

1 Clique em **Janela** ▸ **Inspetores** ▸ **Origens**.

2 Escolha o link ou marcador que deseja excluir.

3 Clique no botão **Excluir** .

Adicionar pontos de ativação e texto alternativo a objetos

Você também pode definir um ponto de ativação que siga o contorno do objeto ou que preencha a caixa delimitadora do objeto. O CorelDRAW aplica um padrão hachurado a um objeto que contém um vínculo. É possível alterar a cor do padrão hachurado, bem como seu preenchimento de fundo. Além disso, um texto alternativo pode ser adicionado a objetos para navegadores somente texto ou leitores de tela.

Para definir um ponto de ativação

1 Clique em **Janela** ▸ **Inspetores** ▸ **Vínculos e Efeito de ativação**.

2 Na área de trabalho, clique no objeto ao qual deseja aplicar um ponto de ativação.

3 No inspetor **Vínculos e Efeito de ativação**, selecione **Vínculo** na caixa de listagem **Comportamento** e digite um endereço da Web na caixa **URL**.

4 Na área **Definir ponto de ativação usando**, clique em um dos seguintes botões:

- **Forma** — define o ponto de ativação usando a forma do objeto
- **Caixa delimitadora** — define o ponto de ativação usando a caixa delimitadora do objeto

5 Abra o seletor de cor **Fundo**  e clique em uma cor.

6 Abra o seletor de cor **Hachura**  e clique em uma cor.

Ao escolher primeiro um objeto com hyperlink e, em seguida, alterar as cores de hachura e fundo do ponto de ativação, a alteração é aplicada apenas ao objeto selecionado.

Para adicionar texto alternativo a um objeto

1 Clique em **Janela** ▸ **Inspetores** ▸ **Vínculos e Efeito de ativação**.

2 Na área de trabalho, clique no objeto vinculado ao qual deseja adicionar um texto alternativo.

3 No inspetor **Vínculos**, digite o texto alternativo na caixa de texto **Comentários ALT**.

Formatos de arquivo

Importar e exportar arquivos e ativos..... 909
Exportar para PDF..... 917
Trabalhar com aplicativos de produtividade de escritório..... 931
Formatos de arquivo com suporte..... 933

CorelDRAW® 2024



Importar e exportar arquivos e ativos

O aplicativo oferece filtros que convertem arquivos de um formato para outro ao importar ou exportar arquivos e ativos.

Esta seção contém os seguintes tópicos:

- "Importar arquivos" (página 909)
- "Exportar arquivos" (página 911)
- "Exportar objetos e páginas" (página 913)

Importar arquivos

Você pode importar (colocar) 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. A inspetor **Origens** permite adicionar arquivos vinculados que foram salvos em um formato bitmap, como JPEG ou PNG. Você também pode importar arquivos vinculados DO COREL DESIGNER (DES), CorelDRAW (CDR), valores separados por vírgula (CSV), bem como arquivos da pasta de trabalho do Excel (XLS ou XLSX). Você pode abrir a origem de um arquivo vinculado para edição e sincronizar o conteúdo vinculado com a versão mais recente do arquivo de origem. Você pode romper o vínculo entre o arquivo importado e sua origem a qualquer momento para poder editar os arquivos independentemente um do outro.

Ao importar um arquivo de uma versão anterior do CorelDRAW contendo texto em um idioma diferente do idioma do sistema operacional, você pode usar configurações de página de código para garantir a exibição adequada de nomes de objetos, palavras-chave e anotações salvas com o arquivo.

Para importar um arquivo em um desenho ativo

1 Clique em **Arquivo** ▸ **Posicionar**.

2 Escolha a pasta em que o arquivo está armazenado.

Se necessário, você pode localizar um arquivo utilizando a caixa de pesquisa. Você pode pesquisar por nome de arquivo, título, assunto, autor, palavra-chave, comentário, nome de bitmap, nome de objeto, etc.

3 Clique no nome do arquivo.

Se o arquivo contiver um texto em um idioma diferente do idioma do sistema operacional, escolha a opção correspondente na caixa de lista **Página de código** para garantir a exibição correta dos nomes de objetos, palavras-chave e notas.

Essas opções não estão disponíveis para todos os formatos de arquivo.

4 Clique em **Posicionar** e execute uma das seguintes ações:

- Clique na página de desenho para manter as dimensões do arquivo e posicionar seu canto superior esquerdo onde você clicar.
- Arraste na página de desenho para redimensionar o arquivo. O cursor de importação exibe as dimensões do arquivo redimensionado à medida que o usuário arrasta o mouse na página de desenho.
- Pressione **Retorno** para centralizar o arquivo na página de desenho.
- Pressione a **barra de espaço** para colocar o arquivo na mesma posição como se estivesse no arquivo original (somente arquivos CDR e AI).

As opções de alinhamento ativas são aplicadas ao arquivo importado.

Você também pode

Vincular um bitmap externamente em vez de incorporá-lo	Clique em **Opções** e, em seguida, clique em **Importar como imagem vinculada externamente**. Para exibir uma lista das imagens vinculadas, clique em **Janela** ▸ **Inspetores** ▸ **Origens**.
Mesclar camadas em um bitmap importado	Ative a caixa de seleção **Combinar bitmap de múltiplas camadas**.
Salvar o perfil International Color Consortium (ICC) incorporado	Ative a caixa de seleção **Extrair perfil ICC incorporado** para salvar o perfil ICC na pasta de cores onde o aplicativo está instalado. Essa opção não está disponível para todos os formatos de arquivo.
Verificar se há marca-d'água ou informações de copyright	Ative a caixa de seleção **Verificar marca-d'água**. Essa opção não está disponível para todos os formatos de arquivo.
Usar as configurações padrão para o filtro em vez de abrir a caixa de diálogo	Clique em **Opções** e ative a caixa de seleção **Ocultar caixa de diálogo filtro de importação**. Essa opção não está disponível para todos os formatos de arquivo.
Preservar camadas e páginas de um arquivo importado	Clique em **Opções** e ative a caixa de seleção **Manter camadas e páginas**. Se a caixa de seleção for desativada, todas as camadas serão combinadas em uma única camada. Essa opção não está disponível para todos os formatos de arquivo.
Selecionar as páginas que serão importadas ao importar documentos TIFF com várias páginas	Na caixa de diálogo **Importar TIFF**, ative uma opção na área **Selecione a(s) página(s) a ser(em) importada(s)**. Essa opção está disponível apenas para o formato de arquivo TIFF.
Abrir apenas parte de uma imagem	Na caixa de diálogo **Carregar arquivo parcial**, digite a faixa de quadros a abrir na caixa **Carregar quadros**.



Nem todas as opções de importação estão disponíveis para todos os formatos de arquivo.

É possível importar múltiplos arquivos. Mantenha pressionada a tecla **Shift** e clique para selecionar arquivos consecutivos em uma lista. Mantenha pressionada a tecla **Command** e clique para selecionar arquivos não consecutivos.

Para importar um arquivo vinculado externamente

1. Clique em **Janela** ▸ **Inspetores** ▸ **Fontes**.
2. Clique no botão **Adicionar ponto** no final do inspetor **Origens**.
3. Procure a unidade e a pasta em que a imagem está armazenada.
4. Clique em **Posicionar**.
5. Clique na área de trabalho para colocar a imagem.

Para trabalhar com arquivos vinculados externamente

1. Clique em **Janela** ▸ **Inspetores** ▸ **Fontes**.
2. No inspetor **Origens**, clique em um arquivo vinculado.
3. Execute uma tarefa da tabela a seguir.

Para	Faça o seguinte
Abra a origem de um arquivo vinculado	Clique no botão **Arquivo de fonte aberta**  .
Sincronize um arquivo vinculado com a versão mais recente de sua origem	Clique no botão **Sincronizar arquivo vinculado**  . **Observação:** Se você já modificou o arquivo vinculado no documento, suas alterações serão perdidas. Para manter as alterações no arquivo vinculado, você deve fazer as mesmas alterações na origem antes de sincronizar o arquivo.
Retire o link para o arquivo de origem	Clique no botão **Quebrar vínculo**  .

Exportar arquivos

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.

O inspetor **Exportar** permite exportar simultaneamente ativos no documento para vários arquivos. É possível exportar um ou mais objetos e páginas ou um grupo de objetos para diversos formatos de arquivo. Para obter mais informações, consulte "Exportar objetos e páginas" na página 913.

Ao exportar um arquivo, o arquivo original é mantido aberto na janela de desenho no formato existente.

Você pode utilizar o comando **Arquivo** ▸ **Salvar como** para salvar arquivos em vários formatos vetoriais. Depois de salvar um arquivo em um formato diferente, o arquivo salvo será exibido imediatamente na janela de desenho. Recomenda-se primeiro salvar o arquivo como um arquivoCorelDRAW (CDR), já que alguns formatos de arquivo não têm suporte para todos os recursos encontrados em um arquivo CorelDRAW.

Ao exportar arquivos para os formatos PNG, JPEG, GIF, WEBP e PDF, é possível cortar sua arte para ajustá-la aos limites da página de desenho a fim de remover objetos indesejados e reduzir o tamanho do arquivo. Todas as partes de um objeto que estiverem fora da página aparecerão cortadas no arquivo exportado.

Para exportar um arquivo

1. Clique em **Arquivo** ▸ **Exportar**.
2. Escolha a pasta em que deseja salvar o arquivo.
3. Escolha um formato de arquivo na **Formato de arquivo**.
4. Digite um nome de arquivo na **Salvar como**.
5. Ative qualquer uma das seguintes caixas de seleção:
   - **Salva apenas os elementos selecionados** — salva somente os objetos selecionados no desenho ativo
   - **Cortar para ajustar à página na exportação** — corta o trabalho artístico para ajustar aos limites da página de desenho
   - **Ocultar caixa de diálogo de filtro de exportação** — suprime as caixas de diálogo que fornecem mais opções avançadas de exportação

   Essas opções não estão disponíveis para todos os formatos de arquivo.
6. Clique em **Exportar**.

   Se a caixa de diálogo do formato de exportação for exibida, especifique as opções desejadas.

Você também pode

Compactar um arquivo na exportação	Escolha um tipo de compactação na caixa de listagem **Tipo de compactação**.

Nem todas as opções ou tipos de compactação na caixa de diálogo **Exportar** estão disponíveis para todos os formatos de arquivos.

Os objetos de uma camada oculta serão exibidos no arquivo exportado, a menos que a função de impressão e exportação da camada oculta esteja desativada.

Para mais informações sobre as opções disponíveis ao exportar um formato de arquivo bitmap, consulte "Para converter um gráfico vetorial em um bitmap ao exportar" na página 788.

Se estiver usando uma versão de avaliação que tenha expirado, você não poderá exportar arquivos.

É possível especificar quais camadas aparecerão no arquivo exportado. Para obter mais informações, consulte "Para ativar ou desativar a impressão e exportação de uma camada" na página 389.

Para exportar um arquivo para o Microsoft Office

1. Clique em **Arquivo** ▸ **Exportar para** ▸ **Office**.
2. Escolha a opção mais adequada a como pretende usar o arquivo:
   - **Compatibilidade** — permite salvar o desenho como um bitmap Portable Network Graphic (PNG). Isso preserva a aparência do desenho quando este é importado para um aplicativo do Office.
   - **Editar** — permite salvar o desenho como Extended Metafile Format (EMF). Isso retém a maior parte dos elementos editáveis nos desenhos vetoriais.
3. Se escolher **Compatibilidade**, selecione uma opção de otimização na caixa de listagem **Otimizado para**:
   - **Apresentação** — permite otimizar o arquivo de saída como apresentação de slides ou documentos on-line (96 dpi)
   - **Impressão eletrônica** — permite manter uma boa qualidade de imagem para a impressão eletrônica (150 dpi)

- **Impressão comercial** — permite otimizar o arquivo para impressão de alta qualidade (300 dpi)

Uma estimativa do tamanho do arquivo aparece no canto inferior esquerdo da caixa de diálogo.

4 Clique em **OK**.

5 Localize a pasta na qual deseja salvar o arquivo.

6 Digite um nome de arquivo na **Salvar como**.

7 Clique em **Salvar**.

Você também pode

Aumentar e diminuir o zoom na janela de visualização	Utilizando a ferramenta **Mais zoom**  ou **Menos zoom**  , clique na janela de visualização.
Enquadrar para visualizar outra área do desenho	Utilizando a ferramenta **Enquadramento**  , arraste na janela de visualização até que a área a ser exibida fique visível.



As opções de otimização somente estarão disponíveis se você escolher as opções **Microsoft Office** e **Compatibilidade**.

Exportar objetos e páginas

CorelDRAW permite gerenciar e exportar ativos usando o inspetor **Exportar**. Você pode exportar um ou mais objetos e páginas ou um grupo de objetos para os formatos PDF, JPEG, PNG, SVG, EPS, TIFF, GIF, BMP, CGM, PSD, WEBP, CDR, AI, DWG e DXF.

Para exportar um objeto, você deve selecioná-lo no documento e adicioná-lo à inspetor **Exportar**. É possível adicionar a página ativa à lista de exportação. Você também pode selecionar vários objetos ou páginas e, com um único clique, adicioná-los à lista de exportação; cada ativo aparecerá como uma entrada separada na lista. Para mais informações sobre a seleção de objetos, consulte "Selecionar objetos" na página 316. Para mais informações sobre a seleção de páginas, consulte "Selecionar e ativar páginas" na página 748.

Você pode remover um item selecionado da lista de exportação e selecionar todos os itens da lista e removê-los de uma vez.

Por padrão, quando você adiciona um ativo para exportação, o nome do arquivo que aparece na lista de exportação é igual ao nome do objeto no inspetor **Objetos** (**Objeto** ▸ **Objetos**). Para alterar o nome de arquivo de um item de exportação, você pode renomeá-lo no inspetor **Exportar**. Você também pode adicionar um sufixo ao nome do arquivo para torná-lo mais significativo e descritivo. Por exemplo, se você estiver exportando o mesmo ativo de projeto para tamanhos diferentes, poderá adicionar um sufixo para indicar o tamanho.

Você pode exportar um ativo várias vezes com configurações diferentes. Por exemplo, para exportar rapidamente um logotipo para os formatos JPEG e PDF, adicione o logotipo uma vez, duplique-o na lista de exportação e ajuste as opções desejadas.

O CorelDRAW também permite reutilizar as configurações de exportação. Por exemplo, para exportar vários designs de um banner com as mesmas configurações, adicione o primeiro design à lista e especifique as opções de exportação. Em seguida, selecione as outras versões e adicione-as à lista de exportação com um único clique usando as configurações de exportação do primeiro design. As configurações de exportação são específicas de objeto; se você excluir um objeto de um documento, o objeto será removido automaticamente do inspetor **Exportar**, e não será mais possível usar as configurações associadas a esse item.

No inspetor **Exportar**, as páginas são listadas primeiro e organizadas na ordem em que aparecem no documento, independentemente da sequência em que você as adiciona para exportação. Todos os objetos são listados a seguir na ordem em que aparecem no inspetor **Objetos**. Por exemplo, em um documento de várias páginas, os objetos na página 1 serão listados antes dos objetos na página 5.

Para gerenciar ativos de exportação

- Execute uma tarefa na tabela a seguir.

Para	Faça o seguinte
Adicione um objeto à lista de exportação	Selecione um objeto na janela de documento e clique na janela de encaixe **Arquivo** ▸ **Exportar** ▸ **Adicionar seleção**.
Adicione a página ativa à lista de exportação	Clique na janela de encaixe **Arquivo** ▸ **Exportar** ▸ **Adicionar página atual**.
Adicione vários ativos à lista de exportação	Selecione vários arquivos na janela de documento e clique na janela de encaixe **Arquivo** ▸ **Exportar** ▸ **Adicionar seleção**. Cada ativo é adicionado como um item separado à lista de exportação.
Adicionar todas as páginas à lista de exportação	Clique na janela de encaixe **Arquivo** ▸ **Exportar** ▸ **Adicionar todas as páginas**. Você pode separar as páginas em itens exclusivos da lista de exportação clicando no botão **Opções** ao lado da entrada e clicando em **Separar páginas**.
Adicionar páginas específicas à lista de exportação	Clique na janela de encaixe **Arquivo** ▸ **Exportar** ▸ **Adicionar todas as páginas**. Clique no botão **Opções** ao lado da entrada e insira páginas específicas, intervalos de páginas ou ambos, separados por vírgulas na caixa **Páginas**.
Remover um item da lista de exportação	Clique no botão **Excluir** ao lado do item que você quer remover da lista.
Remover todos os itens da lista de exportação	Clique no botão **Selecionar todos** e, em seguida, clique no botão **Excluir** na parte inferior do inspetor **Exportar**.
Duplicar um item na lista de exportação	Clique no botão **Opções** ao lado do item que você quer duplicar e clique em **Duplicar**.
Adicione um ativo reutilizando as configurações de um item na lista de exportação	No documento, selecione um ativo. No inspetor **Exportar**, clique no botão **Opções** ao lado da entrada cujas configurações você deseja copiar e clique em **Adicionar ativo com essas configurações**.
Renomear um ativo	Clique no rótulo do nome e insira um novo nome.

Também é possível abrir o inspetor **Export** clicando na **Janela** ▸ **Inspetores** ▸ **Exportar**.

Você também pode adicionar itens à lista de exportação clicando no botão **Adicionar** no final do inspetor **Exportar** e escolher uma opção.

Para exportar um ativo

1. Adicione um ativo à lista de exportação do inspetor **Exportar**.
2. Selecione um formato de arquivo na lista de seleção **Formato de arquivos**.
   Se quiser tornar o nome de arquivo mais descritivo e significativo, digite um sufixo.
3. Clique no botão **Pasta de destino** e navegue até a unidade e a pasta onde deseja salvar o arquivo.
4. Clique no botão **Opções** e clique em **Exportar item**.

Você também pode

Exportar vários itens	No inspetor **Exportar**, marque as caixas de seleção **Selecionar item** ao lado dos itens que você deseja exportar. Clique em **Exportar**. **Dica:** Para exportar todos os itens da lista, clique no botão **Selecionar todos** e, em seguida, clique em **Exportar**.
Modificar configurações de exportação	No inspetor **Exportar**, clique no botão **Configurações** e especifique as opções desejadas.

A largura do contorno e a posição afetam as dimensões do objeto durante a exportação para formatos de bitmap. Se o contorno estiver centralizado ou fora da borda do objeto, o objeto exportado terá dimensões maiores do que as exibidas nas caixas **Tamanho do objeto** na barra de propriedades quando o objeto for selecionado. Para manter o objeto exportado do mesmo tamanho daquele em seu desenho, escolha a opção **Contorno interno** na área **Posição** do inspetor **Propriedades**. Para mais informações, consulte "Para especificar as configurações de linhas e contornos" na página 157. Objetos não alinhados a um número par de pixels ou texto que se estende além de sua caixa delimitadora também aumentarão as dimensões na exportação para garantir que todos os pixels selecionados em um documento sejam exportados.

O botão **Exportar** fica esmaecido quando não há itens selecionados.

Para exportar grupos vinculados, como contornos, misturas, extrusões, sombras e objetos criados com a ferramenta **Mídia artística**, primeiro agrupe os objetos no grupo vinculado e, em seguida, adicione o grupo o inspetor **Exportar**. Por exemplo, se você quiser exportar um objeto com uma sombra interna, crie um grupo a partir do objeto e da sombra e adicione o grupo o inspetor **Exportar**. Para mais informações sobre como agrupar objetos, consulte "Para agrupar objetos" na página 366.

Você também pode duplicar uma página e exportá-la para um novo documento. Para obter mais informações, consulte "Para duplicar e exportar uma página para um novo documento" na página 747.

Para escolher o formato de arquivo padrão para novos itens

- Na caixa de listagem **Formato de arquivo padrão**, na parte inferior do inspetor **Exportar**, escolha um formato de arquivo padrão.



Exportar para PDF

PDF é um formato de arquivo desenvolvido para preservar as fontes, imagens, gráficos e formatação de um arquivo de aplicativo original.

Esta seção contém os seguintes tópicos:

- "Exportar para PDF" (página 917)
- "Hyperlinks, marcadores e miniaturas de PDF" (página 919)
- "Comentários em arquivos PDF" (página 920)
- "Reduzir o tamanho de arquivos PDF" (página 920)
- "Texto e fontes em arquivos PDF" (página 922)
- "Codificar arquivos PDF" (página 923)
- "Exibir opções para arquivos EPS" (página 924)
- "Opções de gerenciamento de cores PDF" (página 924)
- "Opções de segurança de PDF" (página 925)
- "Otimizar arquivos PDF" (página 927)
- "Resumos de verificação prévia de PDF" (página 928)
- "Preparar arquivos PDF para um prestador de serviços de impressão" (página 928)

Exportar para PDF

Um documento pode ser exportado como um arquivo PDF. Um arquivo PDF pode ser visualizado, compartilhado e impresso em qualquer plataforma, desde que os usuários possuam o Adobe Acrobat, Adobe Reader ou um leitor compatível com PDF instalado em seus computadores. Um arquivo PDF também pode ser carregado em uma intranet ou na web. Também é possível exportar uma seleção ou um documento inteiro para um arquivo PDF.

Ao exportar um documento como arquivo PDF, é possível escolher dentre diversas predefinições de PDF, que aplicam configurações específicas. Por exemplo, com a predefinição **Web**, a resolução das imagens no arquivo PDF é otimizada para a Web.

Você pode também criar uma nova predefinição de PDF ou editar uma predefinição existente. As configurações de segurança de arquivos PDF não são salvas com as predefinições de PDF. Para obter informações sobre as opções de segurança de arquivos PDF, consulte "Opções de segurança de PDF" na página 925.

Se você tiver utilizado símbolos em um documento, eles terão suporte para o arquivo PDF.

Para exportar um documento como um arquivo PDF

1 Clique em **Arquivo** ▸ **Exportar para** ▸ **PDF**.

2 Localize a pasta na qual deseja salvar o arquivo.

3 Digite um nome de arquivo na caixa **Salvar como**.

4 Escolha uma das opções a seguir na caixa de listagem **Predefinição do PDF**:

- **Arquivamento (CMYK)** — cria um arquivo PDF/A-1b, que é adequado para arquivamentos. Em comparação com os arquivos PDF tradicionais, os arquivos PDF/A-1b são mais adequados para preservar documentos a longo prazo porque são mais completos e independentes dos dispositivos. Arquivos PDF/A-1b incluem fontes incorporadas, cores independentes do dispositivo e sua própria descrição como metadados XMP. Esse estilo de PDF preserva cores exatas ou Lab incluídos no documento original, mas converte todas as outras cores, como tons de cinza ou RGB, para o modo de cor CMYK. Além disso, esse estilo incorpora um perfil de cores para especificar como as cores CMYK devem ser interpretadas no dispositivo de renderização.
- **Arquivamento (RGB)** — de forma semelhante ao estilo anterior, cria um arquivo PDF/A-1b, preservando cores exatas e Lab. Todas as outras cores são convertidas para o modo de cor RGB.
- **Configurações de prova atuais** — aplica o perfil de prova de cor ao PDF
- **Distribuição de documento** — cria um arquivo PDF que pode ser impresso em uma impressora a laser ou de mesa e é adequado para distribuição de documentos em geral. Este estilo permite a compactação de imagens de bitmap JPEG e pode incluir marcadores e hyperlinks.
- **Edição** — cria um arquivo PDF de alta qualidade destinado a impressoras ou copiadoras digitais. Este estilo ativa a compactação LZW, incorpora fontes e inclui hyperlinks, marcadores e miniaturas. Ele exibe o arquivo PDF com todas as fontes, todas as imagens em alta resolução e hyperlinks, permitindo a edição posterior do arquivo.
- **PDF/X-1a —** permite a compactação de imagens bitmap ZIP, converte todos os objetos no espaço de cores CMYK do destino
- **PDF/X-3** — este estilo é um superconjunto do PDF/X-1a. Permite tanto dados CMYK como não CMYK (como Lab ou Tons de cinza) no arquivo PDF.
- **Pré-impressão** — ativa a compactação ZIP de imagens de bitmap, incorpora fontes e preserva opções de cores exatas, sendo melhor para impressões finais de alta qualidade. Antes de preparar um arquivo PDF para impressão, sempre é melhor consultar o prestador de serviços de impressão para descobrir as configurações recomendadas.
- **Web** — cria arquivos PDF destinados à exibição on-line, para serem distribuídos por correio eletrônico ou publicados na web. Este estilo ativa a compactação de imagem de bitmap JPEG, compacta textos e inclui hyperlinks.

5 Clique em **Configurações PDF**.

É exibida a caixa de diálogo **Configurações PDF**.

6 Na área **Exportar**, ative uma das opções a seguir:

- **Todas as páginas** — exporta o documento atual
- **Seleção** — exporta os objetos selecionados
- **Página atual** — exporta a página ativa
- **Páginas** — exporta as páginas especificadas

7 Na área **Tamanho da página**, escolha uma das opções a seguir:

- **Definido por documento** — aplica o tamanho da página definido no documento
- **Definido pelos objetos selecionados** — permite que o tamanho da página seja determinado pelo tamanho dos objetos na página

8 Clique em **OK**.

9 Clique em **Salvar**.



Se você deseja criar um arquivo PDF para arquivamento que esteja de acordo com os padrões PDF/A-1b, deve permitir a incorporação de todas as fontes do documento. Para verificar se há fontes que não podem ser incorporadas, exiba o resumo de verificação prévia do arquivo PDF. Para mais informações sobre a exibição de resumos, consulte "Para visualizar o resumo da verificação prévia de um arquivo PDF" na página 928. Você pode substituir as fontes que não podem ser incorporadas ou converter todo o texto em curvas ativando a caixa de seleção **Exportar todo o texto como curvas** na página **Objetos** da caixa de diálogo **Configurações para publicar em PDF**.

Se o documento contém um modelo 3D, clique em **Configurações PDF** na caixa de diálogo **Publicar em PDF** e selecione **Acrobat 8.0** ou posterior na caixa de listagem **Compatibilidade** para garantir que o modelo 3D seja interativo nos leitores de PDF.

Para verificar se uma fonte pode ser incorporada, você pode exibir as informações de licença e as restrições de incorporação utilizando uma ferramenta gratuita, como a ferramenta de extensão de propriedades da Fonte, disponível no site da Microsoft na web.

Para criar uma predefinição de PDF

1 Clique em **Arquivo** ▶ **Exportar para** ▶ **PDF**.
2 Localize a pasta na qual deseja salvar o arquivo.
3 Digite um nome de arquivo na caixa **Salvar como**.
4 Clique em **Configurações PDF**.
5 Na caixa de diálogo **Configurações PDF**, especifique todas as configurações.
6 Clique na guia **Geral**.
7 Escolha **Salvar configurações atuais como padrão** na caixa de listagem **Predefinição de PDF**
8 Digite um nome para o estilo na caixa de listagem **Salvar predefinição de PDF como**.
9 Clique em **OK**.
10 Clique em **Salvar**.



Para excluir um estilo de PDF, selecione o estilo e escolha **Excluir predefinição** na caixa de listagem **Predefinição de PDF**.

Para editar uma predefinição de PDF

1 Clique em **Arquivo** ▶ **Exportar para** ▶ **PDF**.
2 Localize a pasta na qual deseja salvar o arquivo.
3 Digite um nome de arquivo na caixa **Salvar como**.
4 Clique em **Configurações PDF**.
5 Na caixa de diálogo **Configurações PDF**, especifique todas as configurações.
6 Clique na guia **Geral**.
7 Escolha **Salvar configurações atuais como padrão** na caixa de listagem **Predefinição de PDF**
8 Escolha o estilo que deseja editar na caixa de listagem **Salvar predefinição de PDF como**.
9 Clique em **OK**.
10 Clique em **Salvar**.



Se você salvar as alterações feitas nas configurações predefinidas, as configurações originais serão substituídas. Para evitar que isso ocorra, salve todas as alterações feitas nas configurações de predefinições com um novo nome.

Hyperlinks, marcadores e miniaturas de PDF

É possível incluir hyperlinks, marcadores e miniaturas em um arquivo PDF. Os hyperlinks são úteis para adicionar saltos para outras páginas da web ou URLs da Internet. Os marcadores permitem criar vínculos para áreas específicas em um arquivo PDF. Você pode especificar se os marcadores ou as miniaturas serão exibidos quando o arquivo PDF for aberto pela primeira vez no Adobe Acrobat ou no Acrobat Reader.

Para mais informações sobre atribuição de hyperlinks e marcadores, consulte "Marcadores e hyperlinks" na página 904.

Para incluir hyperlinks, marcadores e miniaturas em um arquivo PDF

1 Clique em **Arquivo** ▶ **Exportar para** ▶ **PDF**.
2 Localize a pasta na qual deseja salvar o arquivo.
3 Digite um nome de arquivo na caixa **Salvar como**.
4 Clique em **Configurações PDF**.

É exibida a caixa de diálogo **Configurações PDF**.

5 Clique na guia **Documento**.

6 Ative qualquer uma das seguintes caixas de seleção:

- **Incluir hyperlinks**
- **Gerar marcadores**
- **Gerar miniaturas**

Para exibir miniaturas ou marcadores na inicialização, ative o botão **Marcadores** ou **Miniaturas** na área **Ao iniciar**.

7 Clique em **OK**.

8 Clique em **Salvar**.

Comentários em arquivos PDF

Se um documento incluir comentários, você poderá excluí-los do arquivo PDF exportado ou mantê-los. Por padrão, algumas predefinições de PDF, como Pré-impressão, arquivamento e PDF/X, excluem comentários de arquivos PDF; outras predefinições, como Distribuição de documentos, Edição e Web, incluem comentários em arquivos PDF.

Para incluir ou excluir comentários

1 Clique em **Arquivo** ▸ **Exportar para** ▸ **PDF.**

2 Localize a pasta na qual deseja salvar o arquivo e digite um nome de arquivo.

3 Clique em **Configurações PDF**.
É exibida a caixa de diálogo **Configurações PDF**.

4 Clique na guia **Documento**.

5 Ative ou desative a caixa de seleção **Incluir comentários**.

6 Clique em **OK**.

7 Clique em **Salvar**.

Reduzir o tamanho de arquivos PDF

Você pode compactar imagens de bitmap, texto e linha artística para reduzir o tamanho de um arquivo PDF. As opções para compactação de imagem bitmap são as seguintes: JPEG, LZW e ZIP. As imagens de bitmap que utilizam a compactação JPEG possuem uma escala de qualidade que varia de 100% (alta qualidade, menor compactação) a 1% (baixa qualidade, maior compactação). Quanto maior a qualidade da imagem, maior o tamanho do arquivo.

Também é possível reduzir o tamanho de um arquivo PDF reduzindo a resolução de imagens de bitmap coloridas, em tons de cinza ou monocromáticas.

Outra maneira de reduzir o tamanho de um arquivo PDF é excluindo objetos que não residem na página de desenho. A maioria dos visualizadores de PDF não mostra esses objetos, mas as informações sobre eles são armazenadas no arquivo PDF, aumentando seu tamanho.

Para definir a compactação de bitmap em um arquivo PDF

1 Clique em **Arquivo** ▸ **Exportar para** ▸ **PDF.**

2 Localize a pasta na qual deseja salvar o arquivo.

3 Digite um nome de arquivo na caixa **Salvar como**.

4 Clique em **Configurações PDF**.
É exibida a caixa de diálogo **Configurações PDF**.

5 Clique na guia **Objetos**.

6 Escolha uma das opções a seguir na caixa de listagem **Tipo de compactação**:

- Nenhum
- LZW
- JPEG
- ZIP

7 Clique em **OK**.

8 Clique em **Salvar**.



Se você escolher compactação JPEG, pode especificar a qualidade de compactação ajustando o controle deslizante **Qualidade do JPEG**.

Para compactar texto e linha artística em um arquivo PDF

1 Clique em **Arquivo** ▸ **Exportar para** ▸ **PDF**.

2 Localize a pasta na qual deseja salvar o arquivo.

3 Digite um nome de arquivo na caixa **Salvar como**.

4 Clique em **Configurações PDF**.
É exibida a caixa de diálogo **Configurações PDF**.

5 Clique na guia **Objetos**.

6 Ative a caixa de seleção **Compactar texto e linha artística**.

7 Clique em **OK**.

8 Clique em **Salvar**.

Para reduzir a resolução de imagens de bitmap em um arquivo PDF

1 Clique em **Arquivo** ▸ **Exportar para** ▸ **PDF**.

2 Localize a pasta na qual deseja salvar o arquivo.

3 Digite um nome de arquivo na caixa **Salvar como**.

4 Clique em **Configurações PDF**.
É exibida a caixa de diálogo **Configurações PDF**.

5 Clique na guia **Objetos**.

6 Ative qualquer uma das caixas de seleção a seguir e digite um valor na caixa correspondente.
- Cor
- Tons de cinza
- Monocromático

7 Clique em **OK**.

8 Clique em **Salvar**.

Para excluir objetos que estão fora da drawing page de um arquivo PDF

1 Clique em **Arquivo** ▸ **Exportar para** ▸ **PDF**.

2 Localize a pasta na qual deseja salvar o arquivo.

3 Digite um nome de arquivo na caixa **Salvar como**.

4 Clique em **Configurações PDF**.
É exibida a caixa de diálogo **Configurações PDF**.

5 Clique na guia **Geral**.

6 Ative a caixa de seleção **Exportar somente os objetos na página**.

7 Clique em **OK**.

8 Clique em **Salvar**.



Todos os objetos que residem apenas parcialmente na página, exceto objetos de preenchimento de texto e malha, serão cortados para remover áreas que estão fora da página.

Texto e fontes em arquivos PDF

Você pode determinar a aparência do texto no arquivo PDF, configurando as opções de texto e fonte.

Você pode incorporar fontes em um arquivo PDF. A incorporação aumenta o tamanho do arquivo, mas torna o arquivo PDF mais portável, uma vez que as fontes não precisam residir em outros sistemas. Quando você incorpora as fontes base 14, estas são adicionadas ao arquivo PDF, eliminando variações de fontes em sistemas diferentes. As fontes base 14 são residentes em todos os dispositivos PostScript.

Também é possível converter fontes TrueType em fontes Type 1, o que poderá aumentar o tamanho do arquivo se existirem muitas fontes em um arquivo. Quando você converte fontes, pode reduzir o tamanho do arquivo criando um subconjunto de fontes caso use somente um número menor de caracteres (por exemplo, caracteres de A a E). Também é possível incluir uma porcentagem das fontes utilizadas. Por exemplo, é possível criar um subconjunto que contenha 50% das fontes. Se o número de caracteres utilizados no documento exceder 50 por cento, todo o conjunto de caracteres será incorporado. Se o número de caracteres utilizados no documento for inferior a 50 por cento, somente os caracteres utilizados serão incorporados.

Observe que as fontes Type 1 são consideradas desatualizadas no setor de fontes e foram substituídas pelos formatos TrueType e OpenType. Prevê-se que a maioria dos sistemas operacionais fará a transição para as tecnologias de fontes mais recentes, eliminando assim o formato Type 1. Para evitar possíveis problemas de texto em seus documentos, recomenda-se substituir fontes Type 1 por fontes TrueType (TTF) ou OpenType (OTF). Para mais informações, consulte "Referência: Fontes Type 1" na página 682 e "Substituir fontes" na página 674.

Também é possível eliminar as variações de fontes em computadores diferentes exportando texto como curvas. Por exemplo, ao se utilizar caracteres de texto incomuns, é possível exportar o texto como curvas. A exportação de texto como curvas aumenta a complexidade do arquivo, podendo aumentar o seu tamanho. Na publicação de documentos em geral, incorpore as fontes ao documento em vez de converter o texto em curvas.

Para incorporar fontes em um arquivo PDF

1 Clique em **Arquivo** ▸ **Exportar para** ▸ **PDF**.

2 Localize a pasta na qual deseja salvar o arquivo.

3 Digite um nome de arquivo na caixa **Salvar como**.

4 Clique em **Configurações PDF**.
É exibida a caixa de diálogo **Configurações PDF**.

5 Clique na guia **Objetos**.

6 Ative a caixa de seleção **Incorporar fontes no documento**.
Para instalar fontes básicas no arquivo PDF, ative a caixa de seleção **Incorporar fontes base 14**.

7 Clique em **OK**.

8 Clique em **Salvar**.



A ativação da caixa de seleção **Incorporar fontes base 14** aumenta o tamanho do arquivo e, portanto, não é recomendável para publicação na web.

Para converter fontes TrueType em fontes Type 1

1 Clique em **Arquivo** ▸ **Exportar para** ▸ **PDF**.
2 Localize a pasta na qual deseja salvar o arquivo.
3 Digite um nome de arquivo na caixa **Salvar como**.
4 Clique em **Configurações PDF**.
É exibida a caixa de diálogo **Configurações PDF**.
5 Clique na guia **Objetos**.
6 Ative a caixa de seleção **Converter TrueType em Type 1**.
Para reduzir o tamanho do arquivo, se desejado, é possível criar um subconjunto de fontes ativando caixa de seleção **Fontes do subconjunto sob** e digitando uma porcentagem de fontes utilizada na caixa **%**.
7 Clique em **OK**.
8 Clique em **Salvar**.



Se você criar um subconjunto de fontes, alguns caracteres da fonte podem não estar presentes no arquivo ao editar o arquivo PDF no Adobe Acrobat.

Para exportar texto como curvas

1 Clique em **Arquivo** ▸ **Exportar para** ▸ **PDF**.
2 Localize a pasta na qual deseja salvar o arquivo.
3 Digite um nome de arquivo na caixa **Salvar como**.
4 Clique em **Configurações PDF**.
É exibida a caixa de diálogo **Configurações PDF**.
5 Clique na guia **Objetos**.
6 Ative a caixa de seleção **Exportar todo o texto como curvas**.
7 Clique em **OK**.
8 Clique em **Salvar**.

Codificar arquivos PDF

ASCII e binário são formatos de codificação para documentos. Ao publicar um arquivo em PDF, é possível optar por exportar arquivos ASCII ou binários. O formato ASCII cria arquivos totalmente transportáveis para todas as plataformas. O formato binário cria arquivos menores, mas menos transportáveis, pois esse formato de arquivo é incompatível com algumas plataformas.

Para especificar um formato de codificação para um arquivo PDF

1 Clique em **Arquivo** ▸ **Exportar para** ▸ **PDF**.
2 Localize a pasta na qual deseja salvar o arquivo.
3 Digite um nome de arquivo na caixa **Salvar como**.
4 Clique em **Configurações PDF**.
É exibida a caixa de diálogo **Configurações PDF**.
5 Clique na guia **Documento**.
6 Ative uma das opções a seguir:
- **ASCII 85**
- **Binária**

7 Clique em **OK**.

8 Clique em **Salvar**.

Exibir opções para arquivos EPS

Os arquivos EPS são arquivos PostScript incorporados em um documento. Você pode escolher como arquivos EPS (Encapsulated PostScript) são tratados em um documento PDF. A opção **PostScript** contém imagens de alta resolução no documento PDF, mas não permite a sua visualização no Adobe Acrobat. A opção **Visualizar** inclui imagens de alta resolução no arquivo PDF e exibe a representação delas em bitmap de baixa resolução no Adobe Acrobat.

Para escolher uma opção de exibição para arquivos EPS

1 Clique em **Arquivo** ▸ **Exportar para** ▸ **PDF**.

2 Localize a pasta na qual deseja salvar o arquivo.

3 Digite um nome de arquivo na caixa **Salvar como**.

4 Clique em **Configurações PDF**.
É exibida a caixa de diálogo **Configurações PDF**.

5 Clique na guia **Objetos**.

6 Escolha uma das opções seguintes na caixa de listagem **Arquivos EPS**:
- **PostScript** — inclui imagens de alta resolução no documento PDF, mas não permite a sua visualização
- **Visualização** — inclui imagens de alta resolução no arquivo PDF e exibe sua representação em bitmap de baixa resolução

7 Clique em **OK**.

8 Clique em **Salvar**.

Opções de gerenciamento de cores PDF

Você pode especificar as opções de gerenciamento de cores para exportar arquivos em PDF. É possível escolher um perfil de cores ou manter os objetos em seu espaço de cores original. E também incorporar o perfil de cores ao PDF.

Se houver cores exatas no arquivo, há a opção de preservá-las ou convertê-las em cores compostas para que o arquivo produza quatro chapas para a saída CMYK.

Se desejar exportar em PDF com a finalidade de gerar uma prova digital do documento, é possível aplicar as configurações de prova de cor do documento. Além disso, você pode escolher opções adicionais de prova digital, como preservar as impressões sobrepostas do documento e a impressão sobreposta de preto.

Para especificar opções de gerenciamento de cores para exportar arquivos PDF

1 Clique em **Arquivo** ▸ **Exportar para** ▸ **PDF**.

2 Localize a pasta na qual deseja salvar o arquivo.

3 Digite um nome de arquivo na caixa **Salvar como**.

4 Clique em **Configurações PDF**.
É exibida a caixa de diálogo **Configurações PDF**.

5 Clique na guia **Cor**.

6 Ative a opção **Cores do documento**.

7 Escolha uma opção de perfil de cores na caixa de listagem **Saída de cores**:
- **RGB**
- **CMYK**
- **Tons de cinza**

- Nativo

8 Clique em **OK**.

9 Clique em **Salvar**.

Você também pode

Aplicar perfil de prova de cor ao PDF	Ativar a opção **Prova de cor**.
Converter todas as cores exatas aplicadas no documento no perfil de cores escolhido	Ative a caixa de seleção **Converter cores exatas em**.
Incorporar o perfil de core ao PDF	Ative a caixa de seleção **Incorporar perfil de cores**.
Simular como são exibidas impressões sobrepostas, o que é útil para a prova digital do documento	Ative a caixa de seleção **Preservar impressões sobrepostas do documento**.
Ativar a impressão sobreposta de preto	Ative a caixa de seleção **Impressão sobreposta de preto sempre**.



Caso escolha a opção **Nativo** na caixa de listagem **Saída de cores**, são exibidos, ou incorporados, no máximo de três espaços de cores no arquivo PDF.

Opções de segurança de PDF

Você pode definir opções de segurança para proteger os arquivos PDF que criar. As opções de segurança permitem controlar se, e até que ponto, um arquivo PDF pode ser acessado, editado e reproduzido ao ser visualizado no Adobe Reader.

O nível de segurança disponível também é determinado pela versão do Adobe Reader usada para criar o arquivo PDF. Os níveis de criptografia fornecidos pelo Adobe Reader aumentaram ao longo do tempo. Por exemplo, se você salvar no Adobe Reader versão 6, ou inferior, ele possui codificação padrão, na versão 8 possui codificação de 128 bits e na versão 9 possui codificação de 256 bits. Para obter mais informações sobre como escolher uma versão, consulte "Otimizar arquivos PDF" na página 927.

As opções de segurança são controladas por duas senhas: a senha de Permissão e a senha de Abertura.

A Senha de permissão é aquela que permite a você controlar se um arquivo pode ser impresso, editado ou copiado. Por exemplo, como dono do arquivo, você pode proteger a integridade do conteúdo escolhendo configurações de permissão para impedir a sua edição.

Você também pode definir uma Senha de abertura para permitir o controle de acesso do arquivo. Por exemplo, se o arquivo contiver informações confidenciais e por isso você quiser limitar sua visualização, defina uma Senha de abertura. Não é recomendado definir uma Senha de abertura sem configurar uma Senha de permissão, pois assim os usuários poderão ter acesso irrestrito ao arquivo PDF — inclusive poderão definir uma nova senha.

As opções de segurança são aplicadas quando você salva o arquivo PDF. Essas configurações podem ser visualizadas quando o arquivo PDF é aberto no Adobe Acrobat.

Para abrir e editar um arquivo PDF protegido, você deve digitar a Senha de permissões (ou a Senha de abertura, se não houver uma senha de permissão definida). Para obter mais informações sobre como abrir e importar arquivos PDF, consulte "Adobe PDF (Portable Document Format)" na página 950.

Para definir permissões no arquivo PDF

1 Clique em **Arquivo** ▶ **Exportar para** ▶ **PDF**.

2 Localize a pasta na qual deseja salvar o arquivo.
3 Digite um nome de arquivo na caixa **Salvar como**.
4 Clique em **Configurações PDF**.
É exibida a caixa de diálogo **Configurações PDF**.
5 Clique na guia **Segurança**.
6 Ative a caixa de seleção **Senha de permissões**.
7 Digite um valor na caixa **Senha**.
8 Digite novamente a senha na caixa **Confirmar Senha**.
9 Na caixa **Permissões de impressão**, escolha uma das opções a seguir:
- **Nenhuma** — permite a visualização do PDF na tela, mas os usuários não podem imprimir o arquivo PDF
- **Baixa resolução** — permite que o usuário imprima uma versão de baixa resolução do arquivo PDF. Esta opção está disponível para arquivos PDF compatíveis com o Adobe Acrobat 5 ou superior.
- **Alta resolução** — permite que o usuário imprima uma versão de alta resolução do arquivo PDF

10 Na caixa **Permissões de edição**, escolha uma das opções a seguir:
- **Nenhuma** — impede que o usuário edite o arquivo PDF
- **Inserir, excluir e girar páginas** — permite que os usuários insiram, excluam e girem páginas ao editar o arquivo PDF. Esta opção está disponível para arquivos PDF compatíveis com o Adobe Acrobat 5 ou superior.
- **Tudo, exceto páginas de extração** — permite que os usuários editem o arquivo PDF, mas impede a remoção de páginas do arquivo

Se você deseja permitir que o conteúdo do arquivo PDF seja copiado para outros documentos, ative a caixa de seleção **Ativar cópia de conteúdo**.

11 Clique em **OK**.
12 Clique em **Salvar**.

A Senha de permissão é a senha principal do documento. Ela pode ser usada pelo dono do arquivo para definir permissões ou para abrir o arquivo, caso uma Senha de abertura já tenha sido definida.

Algumas opções de compatibilidade de PDF, como **PDF/X-3** e **PDF/A-1b**, não permitem definir permissões de arquivos PDF. Se você escolher uma dessas opções de compatibilidade, todos os controles da página **Segurança** aparecerão desativados. Para alterar a compatibilidade, consulte "Para selecionar uma opção de compatibilidade" na página 927.

Para definir uma senha de usuário para um arquivo PDF

1 Clique em **Arquivo** ▸ **Exportar para** ▸ **PDF**.
2 Localize a pasta na qual deseja salvar o arquivo.
3 Digite um nome de arquivo na caixa **Salvar como**.
4 Clique em **Configurações PDF**.
É exibida a caixa de diálogo **Configurações PDF**.
5 Clique na guia **Segurança**.
6 Ative a caixa de seleção **Senha de abertura**.
7 Digite um valor na caixa **Senha**.
8 Digite novamente a senha na caixa **Confirmar Senha**.
9 Clique em **OK**.
10 Clique em **Salvar**.

Se você definiu uma Senha de abertura, é recomendável criar também uma Senha de permissão.

Otimizar arquivos PDF

É possível otimizar arquivos PDF para diferentes versões do Adobe Acrobat ou Acrobat Reader escolhendo uma opção de compatibilidade que combine com o tipo de visualizador utilizado pelos destinatários do arquivo PDF. No CorelDRAW, é possível selecionar uma das seguintes opções de compatibilidade: Acrobat 4.0, Acrobat 5.0, Acrobat 6.0, Acrobat 8.0, Acrobat 9.0, PDF/X-1a, PDF/X-3 ou PDF/A-1b.Os controles disponíveis variarão conforme a opção de compatibilidade escolhida. Para publicar um arquivo PDF para ampla distribuição, é melhor escolher uma opção de compatibilidade anterior, como Acrobat 8.0 ou 9.0, para garantir que o arquivo possa ser visualizado em versões anteriores do Acrobat. Entretanto, se segurança for uma preocupação, escolha uma versão posterior porque os níveis de criptografia são mais altos. Para obter mais informações, consulte "Opções de segurança de PDF" na página 925.

É possível otimizar a visualização de um documento PDF na Web para acelerar o tempo de carregamento do PDF.

Se você adicionou preenchimentos complexos ao documento, pode optar por convertê-los em bitmaps, processo também conhecido como conversão em bitmap. Isso pode aumentar o tamanho do arquivo PDF, mas garantirá que os preenchimentos complexos sejam exibidos corretamente.

Para selecionar uma opção de compatibilidade

1. Clique em **Arquivo** ▸ **Exportar para** ▸ **PDF.**
2. Localize a pasta na qual deseja salvar o arquivo.
3. Digite um nome de arquivo na caixa **Salvar como**.
4. Clique em **Configurações PDF**.
   É exibida a caixa de diálogo **Configurações PDF**.
5. Clique na guia **Geral**.
6. Na caixa de listagem **Compatibilidade**, escolha uma opção de compatibilidade.



Para preservar camadas e propriedades de camadas no arquivo PDF publicado, é necessário escolher a opção Acrobat 6.0, Acrobat 8.0 ou Acrobat 9.0. Observe que as camadas principais não serão preservadas.

Para preservar transparências no arquivo PDF publicado, é necessário escolher a opção Acrobat 5.0, Acrobat 6.0, Acrobat 8.0 ou Acrobat 9.0.

Para otimizar um arquivo PDF para visualização na web

1. Clique em **Arquivo** ▸ **Exportar para** ▸ **PDF.**
2. Localize a pasta na qual deseja salvar o arquivo.
3. Digite um nome de arquivo na caixa **Salvar como**.
4. Clique em **Configurações PDF**.
   É exibida a caixa de diálogo **Configurações PDF**.
5. Clique na guia **Documento**.
6. Ative caixa de seleção **Otimizar para a Web**.

Para converter preenchimentos complexos em bitmaps

1. Clique em **Arquivo** ▸ **Exportar para** ▸ **PDF.**
2. Localize a pasta na qual deseja salvar o arquivo.
3. Digite um nome de arquivo na caixa **Salvar como**.
4. Clique em **Configurações PDF**.
   É exibida a caixa de diálogo **Configurações PDF**.

5 Clique na guia **Objetos**.

6 Ative a caixa de seleção **Renderizar preenchimentos complexos como bitmaps**.

Resumos de verificação prévia de PDF

Antes de salvar um documento como arquivo PDF, você pode fazer uma verificação prévia para detectar possíveis problemas no arquivo. A verificação prévia examina e exibe um resumo de erros, possíveis problemas e sugestões para solucionar os problemas. Por padrão, muitas questões relacionadas ao PDF são examinadas durante a verificação prévia, mas os tópicos que você não deseja verificar podem ser desativados.

Para visualizar o resumo da verificação prévia de um arquivo PDF

1 Clique em **Arquivo** ▸ **Exportar para** ▸ **PDF**.

2 Localize a pasta na qual deseja salvar o arquivo.

3 Digite um nome de arquivo na caixa **Salvar como**.

4 Clique em **Configurações PDF**.
É exibida a caixa de diálogo **Configurações PDF**.

5 Clique na guia **Verificação prévia**.
Se não houver problemas no trabalho de impressão, o nome da guia é exibido como **Nenhuma questão**. Se houver problemas, o nome da guia exibe o número de problemas encontrados.

É possível limitar os problemas que serão verificados durante a verificação prévia clicando na guia **Verificação prévia**, clicando no botão **Configurações** e desativando as caixas de seleção ao lado dos itens que deseja que a verificação prévia ignore.

É possível salvar configurações escolhendo **Salvar configurações atuais como Estilo** da caixa de listagem **Verificação prévia para** e digitando um nome na caixa **Salvar estilo de verificação prévia como**.

Preparar arquivos PDF para um prestador de serviços de impressão

A OPI (Open Prepress Interface) permite a utilização de imagens de baixa resolução como marcadores de posição para as imagens de alta resolução que aparecem no trabalho final. Quando um prestador de serviços de impressão recebe o arquivo, o servidor OPI substitui as imagens de baixa resolução pelas imagens de alta resolução.

As marcas da impressora fornecem informações ao prestador de serviços de impressão sobre o modo como o trabalho deve ser impresso. É possível especificar que marcas da impressora serão incluídas na página. As marcas da impressora disponíveis são as seguintes:

- **Marcas de corte** — representam o tamanho do papel e aparecem nos cantos da página. É possível adicionar marcas de corte para utilizá-las como guias para aparar o papel. Se o seu impresso tiver várias páginas por folha (por exemplo, duas linhas por duas colunas), adicione marcas de corte na borda externa para que todas as marcas de corte sejam removidas depois do processo de corte; ou então, escolha adicionar marcas de corte ao redor de cada linha e coluna. Um limite de sangramento determina quanto uma imagem pode se estender além das marcas de corte. Um sangramento exige que o papel em que a impressão está sendo feita seja maior do que o tamanho do papel final desejado e a área de imagem deve se estender além da borda do tamanho do papel final.
- **Marcas de registro** — são necessárias para alinhar o filme, provas analógicas ou placas de impressão a cores.As marcas de registro são impressas em todas as folhas de uma separação de cores.
- **Escala de densitômetro** — é uma série de caixas cinzas, indo do claro ao escuro. Essas caixas são necessárias para testar a densidade das imagens de meio-tom. Posicione a escala de densitômetro em qualquer lugar da página. Você pode também personalizar os níveis de cinza exibidos em cada um dos sete quadrados na escala de densitômetro.
- **Informações do arquivo** — podem ser impressas, incluindo o perfil de cores, nome, data e hora em que a imagem foi criada e número da página.

Para manter vínculos OPI em um arquivo PDF

1 Clique em **Arquivo** ▸ **Exportar para** ▸ **PDF**.
2 Localize a pasta na qual deseja salvar o arquivo.
3 Digite um nome de arquivo na caixa **Salvar como**.
4 Clique em **Configurações PDF**.
É exibida a caixa de diálogo **Configurações PDF**.
5 Clique na guia **Pré-impressão**.
6 Ative a caixa de seleção **Manter vínculos OPI**.



Não utilize vínculos OPI se não tiver certeza se o arquivo PDF se destina a um servidor OPI.

Para incluir marcas da impressora em um arquivo PDF

1 Clique em **Arquivo** ▸ **Exportar para** ▸ **PDF**.
2 Localize a pasta na qual deseja salvar o arquivo.
3 Digite um nome de arquivo na caixa **Salvar como**.
4 Clique em **Configurações PDF**.
É exibida a caixa de diálogo **Configurações PDF**.
5 Clique na guia **Pré-impressão**.
6 Ative qualquer uma das seguintes caixas de seleção:
- **Marcas de corte**
- **Informações sobre o arquivo**
- **Marcas de registro**
- **Escalas de densitômetro**

Para incluir um limite de sangramento, ative a caixa de seleção **Limite de sangramento** e digite um valor para o sangramento na caixa correspondente.



Em geral, um limite de sangramento de 0,3 a 0,6 cm será suficiente. Qualquer objeto que exceder esse limite utilizará espaço desnecessariamente, o que poderá causar problemas quando várias páginas com sangramento forem impressas em uma única folha de papel.



Trabalhar com aplicativos de produtividade de escritório

O CorelDRAW é altamente compatível com aplicativos de produtividade de escritório, como o Microsoft Word. Você pode importar e exportar arquivos entre aplicativos e copiar ou inserir objetos do CorelDRAW em documentos de produtividade de escritório.

Esta seção contém os seguintes tópicos:

- "Importar arquivos dos aplicativos de produtividade de escritório" (página 931)
- "Exportar arquivos de aplicativos de produtividade de escritório" (página 931)
- "Adicionar objetos a documentos" (página 931)

Importar arquivos dos aplicativos de produtividade de escritório

O CorelDRAW permite importar arquivos criados em outros aplicativos. Por exemplo, você pode importar um arquivo de um aplicativo do Microsoft Office . Para obter mais informações sobre como importar arquivos, consulte "Notas técnicas sobre o Microsoft Word (DOC, DOCX e RTF)" na página 941.

Exportar arquivos de aplicativos de produtividade de escritório

É possível exportar um arquivo de modo a otimizá-lo para uso com um conjunto de aplicativos de produtividade de escritório, como o Microsoft Word Para obter mais informações sobre como exportar arquivos do CorelDRAW, consulte "Para exportar um arquivo para o Microsoft Office" na página 912.

Adicionar objetos a documentos

O CorelDRAW permite copiar um objeto e colá-lo em um desenho. Também é possível copiar um objeto e colocá-lo em um documento criado em um aplicativo de produtividade de escritório, como o Microsoft Word. Para obter mais informações sobre como copiar objetos, consulte "Copiar, duplicar e excluir objetos" na página 325.É possível inserir um objeto em um documento ou em um documento de produtividade de escritório, como um documento do Microsoft Word. Para obter mais informações sobre como inserir objetos no CorelDRAW, consulte "Ferramentas criativas e de conteúdo" na página 105.



Formatos de arquivo com suporte

Um formato de arquivo define como um aplicativo armazena informações em um arquivo. Para utilizar um arquivo criado em um aplicativo diferente daquele que está em uso, é necessário importar esse arquivo. Inversamente, se um arquivo for criado em um aplicativo e você desejar utilizá-lo em outro, será necessário exportá-lo para um formato de arquivo diferente.

Quando você atribui um nome a um arquivo, o aplicativo em uso anexa automaticamente uma extensão a ele, em geral, com três caracteres (por exemplo, **.cdr**, **.bmp**, **.tif** ou **.eps**). Essa extensão de nome do arquivo auxilia tanto o usuário quanto o computador a distinguir entre diferentes formatos de arquivo.

A lista a seguir inclui todos os formatos de arquivo usados neste aplicativo. Observe que nem todos os filtros de formato de arquivo são instalados por padrão. Se você não conseguir exportar ou um importar um arquivo da lista, será necessário atualizar a instalação do CorelDRAW Graphics Suite. Para obter mais informações, consulte Modificar e reparar instalações

- "Adobe Illustrator (AI)" (página 934)
- "Bitmap do Windows (BMP)" (página 936)
- "Bitmap do OS/2 (BMP)" (página 937)
- "Computer Graphics Metafile (CGM)" (página 937)
- "CorelDRAW (CDR)" (página 938)
- "Corel Presentation Exchange (CMX)" (página 939)
- "Corel PHOTO-PAINT (CPT)" (página 939)
- "Corel Symbol Library (CSL)" (página 940)
- "Cursor Resource (CUR)" (página 940)
- "Microsoft Word (DOC, DOCX ou RTF)" (página 940)
- "Microsoft Publisher (PUB)" (página 941)
- "AutoCAD Drawing Database (DWG) e AutoCAD Drawing Interchange Format (DXF)" (página 942)
- "Encapsulated PostScript (EPS)" (página 944)
- "PostScript (PS ou PRN)" (página 947)
- "GIF" (página 948)
- "Formato de arquivo de imagem de alta eficiência (HEIF)" (página 949)
- "JPEG (JPG)" (página 949)
- "PaintBrush (PCX)" (página 949)
- "Adobe PDF (Portable Document Format)" (página 950)
- "Arquivo de plotadora HPGL (PLT)" (página 952)
- "Portable Network Graphics (PNG)" (página 953)
- "Adobe Photoshop (PSD)" (página 954)
- "Corel Painter (RIF)" (página 955)

- "Scalable Vector Graphics (SVG)" (página 956)
- "TARGA (TGA)" (página 958)
- "TIFF" (página 959)
- "Visio (VSD)" (página 960)
- "Google Web Picture (WEBP)" (página 960)
- "WordPerfect Graphic (WPG)" (página 962)
- "Formatos RAW de arquivos de câmera" (página 963)
- "Formatos de arquivo adicionais" (página 963)
- "Formatos recomendados para importação de gráficos" (página 963)
- "Formatos recomendados para exportação de gráficos" (página 964)
- "Notas gerais sobre como importar arquivos de texto" (página 965)

Adobe Illustrator (AI)

O formato de arquivo Adobe Illustrator (AI) foi desenvolvido pela Adobe Systems, Incorporated para as plataformas Windows e Macintosh. Ele baseia-se principalmente em vetores, embora as versões mais recentes suportem informações de bitmap.

É possível importar arquivos AI para uso no CorelDRAW ou exportar arquivos do CorelDRAW no formato AI. Antes de exportar um documento como arquivo AI, é possível executar uma verificação prévia para detectar possíveis problemas no documento. A verificação prévia examina e exibe um resumo de erros, possíveis problemas e sugestões para solucionar os problemas. Por padrão, muitas questões relacionadas ao formato AI são examinadas durante a verificação prévia, mas os tópicos que você não deseja verificar podem ser desativados.

Para importar um arquivo Adobe Illustrator

1. Clique em **Arquivo** ▸ **Posicionar**.
2. Localize a pasta na qual o arquivo está armazenado.
3. Clique no nome do arquivo.
4. Clique em **Posicionar**.
5. Clique na página de desenho em que deseja importar o arquivo.

Para exportar um arquivo Adobe Illustrator

1. Clique em **Arquivo** ▸ **Exportar**.
2. Localize a pasta na qual deseja salvar o arquivo.
3. Escolha **AI - Adobe Illustrator** dacaixa de listagem **Salvar como tipo Formato de arquivo**.
4. Digite um nome de arquivo na caixa de listagem **Salvar como**.
5. Clique em **Exportar**.
6. Na caixa de listagem **Compatibilidade**, escolha um formato de arquivo do Adobe Illustrator.
7. Na área **Exportar faixa**, ative uma das opções a seguir:
   - **Documento atual** — exporta o desenho ativo
   - **Página atual** — exporta a página ativa
   - **Seleção** — exporta os objetos selecionados
   - **Páginas** — exporta as páginas especificadas (esta opção está disponível apenas para CS 4 e posteriores).
8. Na área **Exportar texto como**, ative uma das opções a seguir:
   - **Curvas** — permite exportar texto como curvas
   - **Texto** — permite exportar texto como caracteres editáveis

Você também pode

Converter áreas transparentes em bitmaps	Na área **Transparência**, ative a opção **Preservar aparência e converter áreas transparentes em bitmaps**. (Esta opção está disponível apenas para a versão 8 ou anteriores).
Descartar áreas transparentes e preservar curvas e texto	Na área **Transparência**, ative a opção **Preservar curvas e texto removendo efeitos de transparência**. (Esta opção está disponível apenas para a versão 8 ou anteriores).
Converter um contorno em um objeto para criar um objeto fechado não preenchido com a forma do contorno	Na área **Preferências**, ative a caixa de seleção **Converter contorno em objeto**.
Converter contornos complexos em curvas	Na área **Preferências**, ative a caixa de seleção **Simular curvas complexas preenchidas**.
Converter cores exatas em cores compostas	Na área **Preferências**, ative a caixa de seleção **Converter cores exatas em CMYK**.
Incorporar o perfil de cores	Na área **Preferências**, ativar a caixa de seleção **Incorporar perfis de cores**.
Gerar uma visualização do documento na caixa de diálogo Abrir arquivo do Adobe Illustrator	Na área **Preferências** , ative a caixa de seleção **Incluir imagens de visualização**.

Ao ativar a caixa de seleção **Simular curvas preenchidas complexas**, um objeto composto por curvas complexas, como um objeto de texto convertido em curvas, pode ser dividido em vários objetos na exportação para ajudar a minimizar a complexidade do objeto.

Ao desativar a caixa de seleção **Incluir imagens posicionadas** e exportar o arquivo, o processo de exportação gera um arquivo do Adobe Illustrator e uma série de arquivos EPS. Os arquivos EPS contêm objetos e imagens individuais vinculados ao arquivo AI. Sempre armazene os arquivos EPS com o arquivo AI para preservar o vínculo com o arquivo AI.

Para exibir o resumo da verificação prévia de um arquivo AI

1. Clique em **Arquivo** ▸ **Exportar**.
2. Localize a pasta na qual deseja salvar o arquivo.
3. Escolha **AI - Adobe Illustrator** dacaixa de listagem **Salvar como tipo Formato de arquivo**.
4. Digite um nome de arquivo na caixa de listagem **Salvar como**.
5. Clique em **Exportar**.
6. Na caixa de diálogo **Exportação para Adobe Illustrator**, clique na segunda guia.

Limite as questões que serão examinadas durante a verificação prévia clicando no botão **Configurações**, clicando duas vezes em **Exportação para AI** e desativando as caixas de seleção ao lado dos itens que devem ser ignorados.

É possível salvar configurações escolhendo **Salvar configurações atuais como Estilo** da caixa de listagem **Verificação prévia para** e digitando um nome na caixa **Salvar estilo de verificação prévia como**.

Notas técnicas sobre o AI (Adobe Illustrator)

Importar um arquivo AI

- É possível importar formatos de arquivos AI e incluir Adobe Illustrator CS6.
- Para arquivos salvos no Adobe Illustrator CS ou superior com compatibilidade com PDF, textos podem ser importados como texto ou curvas.
- Objetos com preenchimentos gradientes que foram criados no CS5 podem não aparecer corretamente quando importados.
- Os programas Corel não podem importar arquivos AI que contenham bitmaps vinculados como arquivos EPS.
- Os gráficos do Adobe Illustrator são importados no programa como um grupo de objetos. Clique em **Objeto** ▸ **Grupo** ▸ **Desagrupar** para manipular objetos no gráfico importado. Se você abrir um arquivo AI em vez de importá-lo, não precisará desagrupar os objetos.
- Filmes em Flash incorporados em arquivos AI não são importados.
- Para arquivos AI CS4, CS5 e CS6, cada área de trabalho é importada como uma página individual do CorelDRAW. Em documentos com várias páginas, os objetos posicionados fora de uma página são colocados na primeira página do documento de CorelDRAW.
- Objetos preenchidos com o uso de Cores Globais (esquemas de cores) aparecem corretamente no CorelDRAW, mas as Cores Globais não são mantidas como estilos de cor.
- Símbolos, objetos com padrões e objetos que tem extrusão 3d ou chanfradura aplicados são convertidos como curvas.
- Objetos que têm o efeito de Enevoar ou Transparência aplicados são convertidos usando o efeito de lentes aplicável no CorelDRAW.
- Objetos que têm a textura, sombreamento, desfocagem ou o efeito pincelada aplicados são convertidos como objetos bitmap no CorelDRAW.

Exportar um arquivo AI

- Durante a conversão da exportação, os objetos podem estar complexos, tornando difícil sua edição em outros programas de desenho ou no CorelDRAW se forem importados de novo. Para evitar esse problema, salve o arquivo no formato CorelDRAW (CDR) antes de exportá-lo e use o CorelDRAW para todas as edições.
- Para criar um arquivo que será impresso em outros programas, como o Adobe PageMaker, exporte-o utilizando o filtro Encapsulated PostScript (EPS), e não o filtro do Adobe Illustrator (AI). O filtro Encapsulated PostScript oferece suporte a mais efeitos de desenhos que o filtro do Adobe Illustrator e produz melhores resultados gerais.
- A maioria dos preenchimentos de gradação lineares e radiais são preservados. Preenchimentos de gradação cônicos e quadrados são exportados como uma série de faixas preenchidas, efeito semelhante ao obtido pela mistura. Você pode definir o número de faixas clicando no menu **CorelDRAW** ▸ **Preferências** ▸ **CorelDRAW**. Clique em **Exibir** e digite um número na caixa **Visualização Etapas de gradação**. O número máximo de faixas com suporte é 256.
- É possível exportar texto como texto ao exportar arquivos AI das versões CS e posteriores.
- Ao exportar arquivos do CorelDRAW com várias páginas na versão CS4 ou posterior, as páginas individuais são exportadas como Áreas de trabalho. O formato **Organizar por fileira** é usado pelo layout das Áreas de trabalho.
- Ao exportar arquivos do CorelDRAW com várias páginas na versão CS4 ou posterior, objetos posicionados fora da página são removidos.
- Alguns recursos OpenType não oferecem suporte pelo Adobe Illustrator.

Bitmap do Windows (BMP)

O formato de arquivo bitmap (BMP) do Windows foi desenvolvido como um padrão para representar imagens gráficas como bitmaps no sistema operacional Windows.

Para importar um arquivo de bitmap

1. Clique em **Arquivo** ▸ **Posicionar**.
2. Localize a pasta na qual o arquivo está armazenado.
3. Escolha **BMP - Bitmap do Windows (*.bmp; *.dib; *.rle)** na caixa de listagem ao lado da caixa **Nome do arquivo**.
4. Clique no nome do arquivo.
5. Clique em **Posicionar**.
6. Clique na página de desenho.

Para exportar um arquivo de bitmap

1. Clique em **Arquivo** ▸ **Exportar**.
2. Localize a pasta na qual deseja salvar o arquivo.
3. Escolha **BMP – Bitmap do Windows** na caixa de listagem **Salvar como tipo**.
4. Digite um nome de arquivo na caixa de listagem **Salvar como**.
5. Clique em **Exportar**.
6. Ajustar a largura, a altura, a resolução, o modo de cor ou qualquer uma das outras configurações.

Notas técnicas sobre o BMP (Bitmap do Windows)

Importar um arquivo BMP

- É possível importar arquivos Windows Bitmap em conformidade com as especificações de BMP para Windows e OS/2.
- Os arquivos Windows Bitmap podem ser preto e branco, 16 cores, tons de cinza, cores da paleta ou cores RGB (24 bits), e serão impressos devidamente dependendo da impressora.
- A compactação Run-Length Encoding (RLE) pode ser utilizada em todos os bitmaps, exceto nas cores RGB (24 bits) e em bitmaps preto e branco.
- A resolução pode ir de 72 a 300 dpi ou mais se você escolher as configurações personalizadas.
- O tamanho máximo da imagem é de 64.535 × 64.535 pixels.

Exportar um arquivo BMP

- Como as imagens rastreadas como bitmaps são mapeadas pixel por pixel na página, a resolução não aumentará. Em vez disso, o bitmap aparecerá serrilhado, com aparente perda de resolução.

Bitmap do OS/2 (BMP)

Esse tipo de arquivo de bitmap foi projetado para o sistema operacional OS/2. O formato de arquivo Bitmap do OS/2 tem suporte para um tamanho máximo de imagem de 64.535 × 64.535 pixels. O OS/2 utiliza compactação RLE (Codificação na duração da execução).

Notas técnicas para o Bitmap do OS/2 (BMP)

- Os programas Corel têm suporte para a Versão padrão 1.3 e a Versão aperfeiçoada 2.0 ou posterior do formato de arquivo bitmap do OS/2.
- Os programas Corel têm suporte para as seguintes profundidades de cor ao importar e exportar arquivos BMP: Preto e branco de 1 bit, 256 tons de cinza (8 bits), paleta de 16 cores (4 bits) e de 256 cores (8 bits) e RGB de 24 bits.

Computer Graphics Metafile (CGM)

Computer Graphics Metafile (CGM) é um formato aberto de meta-arquivo independente de plataforma, usado para armazenamento e troca de gráficos de duas dimensões. É um formato que oferece suporte a cores RGB. Os arquivos CGM podem conter gráficos vetoriais e bitmaps, mas, em geral, contêm um dos dois tipos de gráfico — raramente contêm os dois.

O CorelDRAW importa arquivos CGM Versão 1, 3, e 4 e exporta arquivos de perfil das versões 1, 3 e WebCGM 1.0.

WebCGM é um formato de arquivo binário que tem suporte para hyperlinks, navegação em documentos, estruturação e camadas de imagens, bem como pesquisa em conteúdos de imagens WebCGM. Ele também tem suporte para fontes Unicode e da web. O perfil WebCGM é amplamente utilizado em documentos eletrônicos na web.

Para importar um arquivo CGM

1. Clique em **Arquivo** ▸ **Posicionar**.
2. Localize a pasta na qual o arquivo está armazenado.

3 Clique no nome do arquivo.
4 Clique em **Posicionar**.

Para exportar um arquivo CGM

1 Clique em **Arquivo** ▸ **Exportar**.
2 Localize a pasta na qual deseja salvar o arquivo.
3 Escolha **CGM - Computer Graphics Metafile** na lista **Formato de arquivo**.
4 Digite um nome de arquivo na caixa de listagem **Salvar como**.
5 Clique em **Exportar**.
6 Na caixa de diálogo **Exportar CGM**, selecione uma versão na caixa de lista **Versão**.

CGM (Computer Graphics Metafile): notas técnicas

Importar um arquivo CGM

- O CorelDRAW importa arquivos CGM das versões 1, 3 e 4.
- O filtro CGM aceita somente marcadores com suporte pelo padrão do formato de arquivo CGM. Os marcadores de uso particular são ignorados.
- O texto é editável, desde que o arquivo seja exportado pelo programa de origem utilizando-se as opções de texto corretas especificadas. O tipo visualizado pode não corresponder àquele utilizado no programa de origem; no entanto, você pode corrigir o tipo do arquivo facilmente no programa Corel.
- Se o arquivo CGM contém uma fonte que não esteja no seu computador, a caixa de diálogo Correspondência de fontes PANOSE permite substituir a fonte ausente por uma disponível.

Exportar um arquivo CGM

- O CorelDRAW pode exportar arquivos CGM da versão 1 e 3 e WebCGM 1.0.
- Os arquivos CGM podem ser salvos em formato de texto ou binário se o perfil selecionado for compatível com a codificação de texto. Arquivos codificados como texto podem ser abertos em um editor de texto ASCII.
- Texturas PostScript são convertidas em curvas.

CorelDRAW (CDR)

Arquivos CorelDRAW (CDR) são principalmente desenhos em gráficos vetoriais. Os vetores definem uma figura como uma lista de elementos gráficos primitivos (retângulos, linhas, texto, arcos e elipses). Os vetores são mapeados ponto por ponto na página, portanto, caso se reduza ou aumente o tamanho de um gráfico vetorial, a imagem original não ficará distorcida.

Os gráficos vetoriais são criados e editados em aplicativos de design gráfico como o CorelDRAW, mas também podem ser editados em aplicativos de edição de imagens, como o Corel PHOTO-PAINT. Utilizam-se imagens vetoriais de vários formatos em programas de editoração eletrônica.

Para importar um arquivo CorelDRAW

1 Clique em **Arquivo** ▸ **Posicionar**.
2 Localize a pasta na qual o arquivo está armazenado.
3 Clique no nome do arquivo.
4 Clique em **Posicionar**.
5 Clique na página de desenho.

Notas técnicas sobre o CDR (CorelDRAW)

- Os arquivos CorelDRAWimportados aparecem como um grupo de objetos. Clique em **Objeto** ▸ **Grupo** ▸ **Desagrupar** para manipular objetos individuais no gráfico importado.

Corel Presentation Exchange (CMX)

Corel Presentation Exchange (CMX) é um formato de meta-arquivo que oferece suporte a informações de bitmap e vetor e à gama completa de cores PANTONE, RGB e CMYK. Os arquivos salvos em formato CMX podem ser abertos e editados em outros aplicativos Corel.

Para importar um arquivo Corel Presentation Exchange

1. Clique em **Arquivo** ▸ **Posicionar**.
2. Localize a pasta na qual o arquivo está armazenado.
3. Clique no nome do arquivo.
4. Clique em **Posicionar**.
5. Clique na página de desenho.

Para exportar um arquivo Corel Presentation Exchange

1. Clique em **Arquivo** ▸ **Exportar**.
2. Localize a pasta na qual deseja salvar o arquivo.
3. Escolha uma das seguintes opções na caixa de listagem **Formato de arquivo**:
   - **CMX - Corel Presentation Exchange** — para versões 16.0 ou posteriores
   - **CMX - Corel Presentation Exchange herdado** — para versões 15.0 ou anteriores
4. Digite um nome de arquivo na caixa de listagem **Salvar como**.
5. Clique em **Exportar**.

Notas técnicas sobre o Corel Presentation Exchange (CMX)

- Têm suporte as seguintes versões: 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, X3, X4, X5 e X6.

Corel PHOTO-PAINT (CPT)

Os arquivos salvos no formato de arquivo do Corel PHOTO-PAINT (CPT) são bitmaps que representam formas como pixels organizados para formar uma imagem. Ao salvar um gráfico no Corel PHOTO-PAINTformato, máscaras, objetos flutuantes e lentes são salvos com a imagem.CorelDRAW pode importar e exportar arquivos no formato Corel PHOTO-PAINT, incluindo arquivos que contenham informações de cor e tons de cinza.

Para exportar um arquivo Corel PHOTO-PAINT

1. Clique em **Arquivo** ▸ **Exportar**.
2. Localize a pasta na qual deseja salvar o arquivo.
3. Escolha **CPT - Imagem do Corel PHOTO-PAINT** na caixa de listagem **Formato de arquivo**.
4. Digite um nome de arquivo na caixa de listagem **Salvar como**.
5. Clique em **Exportar**.
6. Ajuste a largura, a altura, a resolução, o modo de cor ou qualquer uma das outras configurações.



Você pode exportar camadas do CorelDRAW como objetos no formato de arquivo CPT.

É possível exportar uma imagem com fundo transparente.

Notas técnicas sobre o CPT (Corel PHOTO-PAINT)

- Este filtro está disponível no CorelDRAW, Corel PHOTO-PAINT e Corel DESIGNER.
- Os arquivos do Corel PHOTO-PAINT podem ser preto e branco, tons de cinza, cores da paleta, cores CMYK (32 bits), cores RGB (24 bits) ou Lab.

Corel Symbol Library (CSL)

Arquivos CSL (Corel Symbol Library) armazenam símbolos que podem ser usados em outros arquivos.

Os arquivos CSL (Corel Symbol Library) podem ser armazenados localmente ou em uma rede, facilitando a implementação e o gerenciamento de coleções de símbolos.

Para obter mais informações, consulte "Coleções de símbolos e bibliotecas" na página 398.

Cursor Resource (CUR)

O formato de arquivo do Windows 3.x/NT Cursor Resource (arquivos **.cur**) é usado para criar cursores para o Windows 3.1, Windows NT e interfaces do Windows 95. Ele tem suporte para elementos gráficos de cursor que são usados em ponteiros do Windows. Você pode selecionar uma cor para as máscaras Transparente e Inverso.

O formato de arquivo Windows 3.x/NT Cursor Resource oferece suporte a um tamanho máximo de imagem de 32 × 32 pixels.

Notas técnicas sobre o Cursor Resource (CUR)

- Os programas Corel oferecem suporte às seguintes profundidades de cor durante a importação de arquivos **.cur**: Preto e branco de 1 bit, paleta de 16 cores (4 bits) e de 256 cores (8 bits).

Microsoft Word (DOC, DOCX ou RTF)

Você pode importar os seguintes arquivos do Microsoft Word:

- Arquivos das versões 97, 2000, 2002 e 2003 do Microsoft Word Document (DOC). Além disso, arquivos salvos como DOC no MS Word 2007 e 2010.
- Arquivos do Microsoft Word Open XML Document (DOCX). Esse formato de arquivo baseia-se em Open XML e usa compactação ZIP. Ele foi introduzido com o Microsoft Word 2007.
- Arquivos Rich Text Format (RTF). Rich Text Format (RTF) é um formato de texto que armazena texto simples e formatação de texto, como negrito. Quando você importa um arquivo RTF para o CorelDRAW, o texto e todos os gráficos WMF (Windows Metafile Format) incorporados são transferidos. Entretanto, os elementos gráficos não são transferidos em um arquivo RTF exportado do Corel DESIGNER.

Para importar um arquivo Microsoft Word

1. Clique em **Arquivo** ▸ **Posicionar**.
2. Escolha **DOC, DOCX - MS Word** ou **RTF - Rich Text Format** na caixa de listagem **Todos os formatos de arquivo**.
3. Escolha a unidade e a pasta em que o arquivo está armazenado.
4. Clique no nome do arquivo.
5. Clique em **Posicionar**.
6. Na caixa de diálogo **Importar/colar texto** é possível escolher manter ou descartar a formatação do texto. Você também pode optar por importar tabelas como tabelas ou texto.
7. Posicione o cursor de importação  na janela de desenho e clique.



É possível posicionar o texto importado arrastando uma marca de seleção para definir uma caixa de texto de parágrafo ou pressionando a **barra de espaço** para posicionar o texto importado no local padrão.

Notas técnicas sobre o Microsoft Word (DOC, DOCX e RTF)

Importar um arquivo DOC, DOCX e RTF

- Têm suporte as seguintes versões do Microsoft Word: Microsoft Word 97-2007, Microsoft Word para Windows 6/7, Microsoft Word para Windows 2.x, Microsoft Word 3.0, 4.0, 5.0 e 5.5.
- O método de campo incorporado para a criação de índices no Microsoft Word tem suporte, porém não oferece suporte para o método de estilo implícito para criação de índices.
- O programa Corel faz a correspondência das fontes no arquivo que está sendo importado com fontes iguais ou semelhantes, dependendo das fontes instaladas em seu computador. No entanto, o estilo de texto Normal do Microsoft Word é convertido em estilo de texto padrão. Para definir o estilo de texto padrão, clique no **menu CorelDRAW ▸ Salvar configurações como padrão**. Em **Estilos do documento**, ative a caixa de seleção **Estilos**.
- Sempre que possível, o programa converte automaticamente os caracteres disponíveis nos conjuntos "Symbol" ou "MS Linedraw" em entradas correspondentes do conjunto de caracteres Windows.
- A maioria das fontes tem espaçamento proporcional e o fluxo do texto é refeito na importação. Como resultado, as quebras automáticas de linha e de página muitas vezes aparecem em outras posições, se você estiver convertendo em uma fonte de espaçamento fixo ou não escalável.
- Na importação de texto, o tamanho da página do documento original é ignorado. O texto é ajustado ao tamanho da página atual, o que pode afetar a posição do texto.
- Se a tabela for maior que a página atual, os dados da tabela continuarão fora da página.
- Tabelas aninhadas não têm suporte totalmente. O texto de uma tabela aninhada aparece dentro da caixa de texto da célula da tabela de mais alto nível como texto simples (sem linhas de delimitação).
- Marcadores aninhados não têm suporte totalmente.
- Objetos e gráficos não têm suporte.
- Equações não são mantidas — os dados e resultados podem ser mantidos, mas são desvinculados.
- A direção do texto não é mantida.

Microsoft Publisher (PUB)

Microsoft Publisher (PUB) é o formato nativo de arquivos criados no Microsoft Publisher, um aplicativo da linha de produtos do Microsoft Office usado para criar publicações e materiais de marketing.

Notas técnicas do Microsoft Publisher (PUB)

- CorelDRAW importa arquivos do Microsoft Publisher das versões 2002, 2003, 2007 e 2010.
- A exportação não tem suporte.
- A dispersão de duas páginas é importada como páginas separadas.
- Páginas principais não têm suporte. Uma página principal é importada como uma camada separada da página. O nome da camada corresponde ao nome da página principal no Microsoft Publisher.
- Cabeçalhos e rodapés não têm suporte. O texto do cabeçalho/rodapé é colocado na posição adequada em cada página.
- Tabelas têm suporte. Nem todos os tipos de bordas têm suporte. Se um tipo de borda não tem suporte, ele é substituído por um contorno da espessura e da cor desejadas.
- Borda artística não tem suporte.
- Estilos não têm suporte. Atributos de estilo e de formatação são mapeados para texto.
- Alguns estilos de sublinhado não têm suporte. Os estilos de sublinhado que não são suportados são substituídos pelo estilo de sublinhado de melhor correspondência disponível no CorelDRAW.
- Os efeitos de fonte Sombra, Relevo e Gravação não têm suporte.
- Réguas horizontais em objetos de texto não têm suporte.
- Esquemas de cores não têm suporte. As cores dos esquemas de cores são mapeadas para cores de objetos.

- Esquemas de fontes não têm suporte. Nomes e estilos de fontes são mapeados para seus equivalentes no CorelDRAW.
- Formas 3D têm suporte. Superfícies texturizadas não têm suporte.
- WordArt é importada como texto artístico no CorelDRAW. Superfícies texturizadas de extrusões não têm suporte.
- Caixas de texto vinculado têm suporte.
- Marcadores e hyperlinks têm suporte.
- Objetos de formulários (Microsoft Publisher 2002) não têm suporte.

AutoCAD Drawing Database (DWG) e AutoCAD Drawing Interchange Format (DXF)

Os arquivos AutoCAD Drawing Database (DWG) são arquivos vetoriais utilizados como um formato nativo de desenhos do AutoCAD.

O formato Data Interchange File (DXF) é uma representação de dados com marcas das informações contidas em um arquivo de desenho do AutoCAD. O formato Drawing Interchange é um formato nativo do AutoCAD. Ele tornou-se um padrão para intercâmbio de desenhos de CAD e é compatível com muitos aplicativos de CAD. O formato Drawing Interchange é baseado em vetores e oferece suporte a até 256 cores.

Para importar um arquivo AutoCAD Drawing Database (DWG) ou AutoCAD Drawing Interchange Format (DXF)

1. Clique em **Arquivo** ▸ **Posicionar**.
2. Localize a pasta na qual o arquivo está armazenado.
3. Escolha **DWG - AutoCAD (*.dwg)** ou **DXF - AutoCAD (*.dxf)** na caixa de listagem ao lado da caixa **Nome do arquivo**.
4. Clique no nome do arquivo.
5. Clique em **Posicionar**.
6. Na caixa de listagem **Projeção em 3D** na caixa de diálogo **Importar arquivo AutoCAD**, escolha uma projeção plana de um objeto tridimensional visto a partir de um determinado ponto focal.

   Para reduzir o número de nós no objeto importado, ative a caixa de seleção **Redução automática de nós**.
7. Na área **Escala**, ative uma das seguintes opções:
   - **Automática** — dimensiona o desenho usando a escala do arquivo de origem do AutoCAD
   - **Inglesa (1 unidade = 1 polegada)** — permite dimensionar o desenho em polegadas
   - **Métrica (1 unidade = 1 milímetro)** — permite dimensionar o desenho em milímetros
8. Clique em **OK**.

   Se o arquivo estiver protegido por senha, digite a senha na caixa **Senha**.



Se o arquivo tiver exibições especificadas, elas aparecerão automaticamente na caixa de listagem **Projeção em 3D**.

Se você estiver importando um arquivo que possua uma fonte não instalada no computador, aparecerá a caixa de diálogo Correspondência de fontes PANOSE, permitindo a substituição da fonte por uma semelhante.

Para exportar um arquivo AutoCAD Drawing Database (DWG) ou AutoCAD Drawing Interchange (DXF)

1. Clique em **Arquivo** ▸ **Exportar**.
2. Localize a pasta na qual deseja salvar o arquivo.
3. Na caixa de listagem **Formato de arquivo**, escolha uma das seguintes opções:
   - **DWG - AutoCAD**
   - **DXF - AutoCAD**
4. Digite um nome de arquivo na caixa de listagem **Salvar como**.
5. Clique em **Exportar**.
6. Escolha uma versão do AutoCAD na caixa de listagem **Exportar versão**.

7 Escolha uma unidade de medida na caixa de listagem **Unidades de exportação**.

8 Na área **Exportar texto como**, ative uma das opções a seguir:
- **Curvas** — permite exportar texto como curvas
- **Texto** — permite exportar texto como caracteres editáveis

9 Na área **Exportar bitmap como**, ative uma das opções para exportar os bitmaps de um desenho em um formato de bitmap com suporte.

10 Na área **Preencher preenchimentos não mapeados**, ative uma das opções a seguir:
- **Cor** — preenche com cor todos os preenchimentos não mapeados. Para alterar a cor, clique no seletor **Cor** e escolha uma cor na paleta.
- **Não preenchido** — deixa preenchimentos não mapeados sem preencher

Notas técnicas sobre o DXF (Data Interchange Format) do AutoCAD

- O programa tem suporte para arquivos AutoCAD da versão R2.5 até 2018.
- As camadas são retidas na importação e na exportação.

Importar um arquivo AutoCAD DXF

- Se um arquivo DXF for muito complexo para ser importado no CorelDRAW, configure o dispositivo de saída do AutoCAD como uma plotadora HP7475 e execute o comando Plotar para arquivo no desenho. Em seguida, você pode tentar importar esse arquivo de plotagem utilizando o filtro de importação HPGL. Versões mais recentes do AutoCAD permitem a criação de arquivos EPS.
- Os programas gráficos Corel tentam centralizar a imagem importada. A imagem é reduzida se as coordenadas forem maiores que o tamanho máximo de página disponível no CorelDRAW — 150 por 150 pés.
- As entidades sólidas e de rastreio são preenchidas.
- Linhas de dimensão são importadas como objetos de dimensão.
- O ponto é importado como uma elipse de tamanho mínimo.
- Os arquivos exportados como "Somente entidades" podem não aparecer no programa Corel conforme o esperado, devido à falta de informações de cabeçalho.
- Os arquivos AutoCAD importados que contenham texto de parágrafo formatado preservam a formatação do texto como espaçamento, alinhamento e recuos.
- Talvez a justificação de entradas de texto não seja preservada, especialmente se as fontes tiverem sido substituídas nos arquivos importados. Para obter melhores resultados, evite justificar o texto.
- Se o arquivo DXF contém uma fonte que não esteja no computador do usuário, a caixa de diálogo **Correspondência de fontes PANOSE** permite ao usuário substituir a fonte ausente por uma disponível.
- Objetos 3D não têm suporte.

Exportar um arquivo AutoCAD DXF

- O CorelDRAW salva os desenhos em um formato vetorial aceito pelos programas e dispositivos CAD/CAM (computer-aided design/computer-aided manufacturing), como o AutoCAD e alguns cortadores de placas e de vidro orientados por computador.
- Arquivos exportados para a versão 2007 do AutoCAD podem não ser exibidos corretamente no AutoCAD 2007.
- Proteção por senha não está disponível nos arquivos exportados.
- Somente os contornos de objetos são exportados.
- Os objetos de preenchimento sem contornos possuem um contorno anexado a eles na exportação.
- Todo o texto é exportado usando uma fonte genérica. A formatação de texto não é preservada.

Notas técnicas sobre o DWG (Drawing Database) do AutoCAD

- O CorelDRAW pode importar e Exportar arquivos AutoCAD da versão R2.5 para a 2018.
- Proteção por senha não está disponível nos arquivos exportados.
- Se o arquivo DWG tiver uma fonte que não esteja no seu computador, a caixa de diálogo **Correspondência de fontes PANOSE** permitirá ao usuário substituir a fonte ausente por uma disponível.

Encapsulated PostScript (EPS)

Os arquivos EPS podem conter texto, gráficos vetoriais e bitmaps, sendo destinados à inclusão (com encapsulamento) em outros documentos. Ao contrário de outros arquivos PostScript, que podem conter várias páginas, um arquivo EPS sempre contém apenas uma página.

Os arquivos EPS normalmente possuem uma imagem de visualização (cabeçalho) que permite visualizar o conteúdo do arquivo sem o auxílio de um interpretador PostScript. Um arquivo EPS sem imagem de visualização é exibido como uma caixa cinza nos aplicativos da Corel.

É possível importar e exportar arquivos EPS. É possível importar um arquivo EPS como um grupo de objetos editáveis, da mesma maneira como qualquer outro arquivo PostScript (PS) seria importado. Além disso, pode-se trazer o arquivo na forma encapsulada, posicionando a imagem de visualização na janela de desenho. A imagem de visualização é vinculada ao arquivo. É recomendável que você importe o arquivo EPS na forma encapsulada nos seguintes casos:

- Você deseja que o texto de um arquivo EPS seja exibido com as fontes originais, sem qualquer substituição de fontes.
- Você está trabalhando em um arquivo EPS grande e não deseja que o aplicativo fique lento.

Para importar um arquivo Encapsulated PostScript

1. Clique em **Arquivo** ▸ **Posicionar**.
2. Localize a pasta na qual o arquivo está armazenado.
3. Escolha **PS, EPS, PRN - PostScript (*.ps; *.eps; *.prn)** na caixa de listagem ao lado da caixa **Nome do arquivo**.
4. Clique no nome do arquivo.
5. Clique em **Posicionar**.
6. Na caixa de diálogo **Importar EPS**, ative uma das seguintes opções:
   - **Importar como editável** — importa o arquivo como um grupo de objetos CorelDRAW que pode ser modificado
   - **Colocar como encapsulated PostScript** — posiciona a imagem de visualização no desenho. Não é possível modificar partes específicas do arquivo, mas pode-se editar o arquivo como um todo, aplicando transformações, tais como dimensionamento e rotação.
7. Se você estiver importando o arquivo como editável, ative uma das seguintes opções de texto:
   - **Texto** — preserva os objetos de texto no arquivo importado para que você possa editar o texto
   - **Curvas** — converte o texto em curvas
8. Clique em **OK**.
9. Clique na página de desenho.



Há algumas restrições quando você modifica os arquivos EPS importados como editáveis. Para obter mais informações, consulte "Notas técnicas sobre o PostScript (PS ou PRN)" na página 948.

Caso o arquivo EPS contenha texto convertido em curvas, o texto do arquivo importado não será editável, mesmo que você opte por importar o texto como texto.



Você pode também arrastar um arquivo EPS do Windows Explorer para dentro de uma janela de desenho.

Para exportar um arquivo Encapsulated PostScript

1. Clique em **Arquivo** ▸ **Exportar**.
2. Localize a pasta na qual deseja salvar o arquivo.
3. Escolha **EPS - Encapsulated PostScript** na caixa de listagem **Formato de arquivo** .
4. Digite um nome de arquivo na caixa de listagem **Salvar como**.

5 Clique em **Exportar**.

6 Ajuste qualquer uma das configurações.

Para configurar opções gerais de exportação

1 Na caixa de diálogo Exportar EPS, clique na guia **Geral**.

2 Realizar uma ou mais tarefas a partir da seguinte tabela.

Para	Faça o seguinte
Especificar o modo de cor para exportação em EPS	Escolha uma opção na caixa de listagem **Saída de cores**. • **Nativo** • **RGB** • **CMYK** • **Tons de cinza** Ao escolher a opção **Nativo**, todos os objetos preservam o modo de cor em que foram criados, por exemplo RGB, CMYK, Tons de cinza ou cores exatas.
Converter cores exatas	Ative a caixa de seleção **Converter cores exatas em** e selecione uma opção na caixa de listagem.
Escolher um formato de arquivo para visualizar a imagem PostScript	Escolha uma das opções a seguir na caixa de listagem **Tipo**: • **Nenhum** • **TIFF** • **WMF** Se escolher o formato TIFF, selecione um modo de cor e a resolução.
Especificar como exportar o texto	Ative uma das opções a seguir: • **Curvas** — permite exportar texto como curvas • **Texto** — permite exportar texto como caracteres editáveis Se deseja incluir informações de fonte PostScript em seu arquivo, ative a caixa de seleção **Incluir fontes**.
Escolher uma opção de compatibilidade	Na caixa de listagem **Compatibilidade**, escolha um nível PostScript que seja compatível com a impressora ou o aplicativo em que o arquivo será impresso ou exibido.



Os objetos são sempre impressos como CMYK. Os bitmaps têm a opção de diferentes modos de cor.



Escolher o formato TIFF de 8 bits para visualizar imagens permite tornar o fundo do bitmap transparente ativando a caixa de seleção **Fundo transparente** na área **Visualizar imagem**.

Para definir opções de exportação avançadas

1 Na caixa de diálogo Exportar EPS, clique na guia **Avançadas**.

2 Realizar uma ou mais tarefas a partir da seguinte tabela.

Para	Faça o seguinte
Especificar o nome do autor	Digite um nome na caixa **Autor**.
Aplicar compactação de bitmap	Ative a caixa de seleção **Usar compactação JPEG**. Mova o controle deslizante **Qualidade JPEG** para ajustar a qualidade dos bitmaps.
Aplicar uma opção de cobertura	Ative uma das seguintes opções: • **Preservar configurações de impressão sobreposta do documento** — mantém as configurações atuais nos objetos • **Impressão sobreposta de preto sempre** — cria uma cobertura de cor, fazendo com que qualquer objeto que contenha pelo menos 95% de preto seja impresso sobreposto a qualquer objeto subjacente • **Dispersão automática** — cria uma cobertura de cor, atribuindo um contorno a um objeto com a mesma cor de seu preenchimento e fazendo-o sobrepor-se aos objetos subjacentes • **Máximo** — permite especificar a quantidade de dispersão que a opção Dispersão automática atribui a um objeto Caso deseje especificar o tamanho mínimo da fonte a ser aplicada pela Dispersão automática, digite um valor na caixa **Texto acima**. Para que os contornos de todos os objetos da página tenham a mesma largura, ative a caixa de seleção **Largura fixa**.
Aplicar uma caixa delimitadora	Ative uma das seguintes opções: • **Objetos** — alinha a caixa delimitadora exatamente aos objetos do arquivo • **Página** — alinha a caixa delimitadora à página • **Limite de sangramento** — permite definir em quanto o sangramento se estenderá além da borda da área a ser impressa • **Marcas de corte** — permite utilizar marcas de corte como auxiliares de alinhamento quando você apara a saída impressa em seu tamanho final • **Números de ponto flutuante** — permite usar números com casas decimais
Manter vínculo OPI	Ative a caixa de seleção **Manter vínculos OPI** para usar imagens de baixa resolução como marcadores de posição de imagens de alta resolução.
Aumentar automaticamente as etapas de gradação	Ative a caixa de seleção **Aumento automático de etapas de gradação** para aumentar automaticamente o número de etapas usadas para criar preenchimentos de gradação.

A caixa de seleção **Usar compactação JPEG** permanece desativada até a escolha de um nível PostScript que suporte esse recurso.

Notas técnicas sobre Encapsulated PostScript (EPS)

Importar um arquivo EPS

- Quando um arquivo EPS é importado como editável, as informações PostScript no arquivo são convertidas em objetos CorelDRAW nativos, que podem ser editados com certas restrições. Para obter informações sobre estas restrições, consulte "Notas técnicas sobre o PostScript (PS ou PRN)" na página 948.
- Se o arquivo Encapsulated PostScript tiver sido importado com a opção **Colocar como Encapsulated PostScript** e se ele tiver uma imagem de visualização (chamada de cabeçalho), ela será importada e exibida. As informações do EPS permanecem anexadas ao cabeçalho e são utilizadas quando a imagem é impressa em uma impressora PostScript.

Exportar um arquivo EPS

- Em uma impressora PostScript, os gráficos exportados para o formato encapsulated PostScript (EPS) são impressos em outros programas exatamente como nos programas Corel.
- Você pode salvar um cabeçalho no formato Tagged Image file format (TIFF) ou Windows Metafile format (WMF) em preto e branco, tons de cinza ou cores de 4 bits, ou tons de cinza ou cores de 8 bits. Você pode definir a resolução do cabeçalho de 1 a 300 pontos por polegada (dpi), a resolução de cabeçalho padrão é de 72 dpi. Se o programa que estiver importando o arquivo EPS possuir uma limitação quanto ao tamanho do cabeçalho da imagem, poderá ser exibida uma mensagem de erro informando que o arquivo é muito grande. Para reduzir o tamanho do arquivo, na caixa de diálogo **Exportar EPS**, escolha **Preto e branco** na caixa **Modo** e diminua a resolução do cabeçalho antes de exportar o arquivo. Essa configuração determina somente a resolução do cabeçalho e não tem nenhum impacto na qualidade de impressão de um desenho. Os cabeçalhos coloridos são úteis na visualização de arquivos EPS. Se o programa no qual você utilizará o arquivo não oferecer suporte a cabeçalhos coloridos, experimente exportar com um cabeçalho monocromático. Também é possível exportar sem um cabeçalho.
- Além do gráfico, os arquivos EPS exportados contêm o nome do arquivo, o nome do programa e a data.
- Para salvar informações de fontes em um arquivo EPS, ative a caixa de seleção **Incluir fontes**, na área **Exportar texto como**.
- Se você exportar texto como curvas, o texto será convertido em curvas vetoriais.
- Se uma fonte utilizada no arquivo não estiver disponível na impressora ou não tiver sido salva no arquivo, o texto será impresso em fonte Courier ou o desenho não será impresso.

PostScript (PS ou PRN)

Os arquivos PostScript (PS) usam a linguagem PostScript para descrever layout do texto, gráficos vetoriais ou bitmaps para fins de impressão e exibição. Eles podem conter várias páginas. Os arquivos PostScript são importados como um grupo de objetos que podem ser editados.

Em geral, os arquivos PostScript têm a extensão de nome de arquivo **.ps**, mas também podem importar arquivos PostScript com a extensão **.prn**. Os arquivos com a extensão de nome de arquivo **.prn** , normalmente conhecidos como arquivos de impressora (PRN), contêm instruções sobre como um arquivo deve ser impresso. Estes arquivos permitem imprimir novamente o documento, mesmo que o aplicativo no qual ele foi criado não esteja instalado no computador.

Também é possível importar os arquivos encapsulated PostScript (EPS). Para obter mais informações, consulte "Encapsulated PostScript (EPS)" na página 944.

Para importar um arquivo PostScript (PS ou PRN)

1. Clique em **Arquivo** ▸ **Posicionar**.
2. Clique no nome do arquivo e em **Posicionar**.
3. Na área **Importar texto como**, ative uma das seguintes opções:
   - **Texto** — preserva os objetos de texto no arquivo importado para que você possa editar o texto
   - **Curvas** — converte o texto em curvas

4 Clique em **OK**.

5 Clique na página de desenho.



Se o arquivo PostScript contiver texto convertido em curvas, o texto do arquivo importado não será editável, mesmo que você opte por importar o texto como texto.

Notas técnicas sobre o PostScript (PS ou PRN)

- Arquivos PostScript que contêm preenchimentos de malha com cores exatas, imagens DeviceN ou imagens de tom duplo não podem ser importados.
- Os preenchimentos de malha no modo de cores CMYK são importados como bitmaps e não podem ser editados.
- Preenchimentos degradês são importados como um grupo de objetos preenchidos simulando a aparência do preenchimento dégradé e não podem ser editados como tal.
- Os bitmaps RGB são convertidos em CMYK em arquivos PS importados.
- As informações sobre fontes são mantidas somente se a fonte foi incorporada ao arquivo original antes da importação.
- Arquivos muito grandes não podem ser impressos em alguns programas devido a limitações de memória. Esse problema pode ser causado por preenchimentos degradês complexos que aumentam o número de objetos no gráfico.
- Somente arquivos de impressora (PRN), arquivos PS e arquivos EPS em formato PostScript têm suporte.

GIF

GIF é um formato baseado em bitmap desenvolvido para ser utilizado na web. Ele é bastante compactado para reduzir o tempo de transferência de arquivos e tem suporte para imagens com até 256 cores. O formato de arquivo GIF oferece suporte a um tamanho máximo de imagem de 30.000 × 30.000 pixels e utiliza compactação LZW. Para mais informações sobre como exportar imagens no formato de arquivo GIF, consulte "Exportar bitmaps para a Web" na página 894.

O formato GIF fornece a capacidade de armazenar vários bitmaps em um arquivo. Quando são exibidas várias imagens em uma sequência rápida, o arquivo é denominado um arquivo GIF animado.

Para uso na Internet, as imagens também podem ser salvas nos formatos JPEG e PNG. Se você deseja publicar uma imagem na web, mas não tem certeza de qual formato usar, consulte "Exportar bitmaps para a Web" na página 894.

Para importar um arquivo GIF

1 Clique em **Arquivo** ▸ **Posicionar**.

2 Clique no nome do arquivo.

3 Clique em **Posicionar**.

4 Clique na página de desenho.



Você pode arrastar na página de desenho para redimensionar a imagem.

Notas técnicas sobre GIF

- Os programas Corel importam as versões 87A e 89A do formato de arquivo GIF, mas exportam somente para a versão 89A. A versão 87A tem suporte para recursos básicos e entrelaçamento. A versão mais recente, 89A, inclui todos os recursos encontrados na versão 87A, além da capacidade de utilizar cores transparentes e de incluir comentários e outros dados no arquivo da imagem.
- Programas Corel têm suporte para as profundidades de cores a seguir ao importar arquivos GIF animados: preto e branco (1 bit), 16 cores, tons de cinza (8 bits) e paletas de 256 cores (8 bits).

Formato de arquivo de imagem de alta eficiência (HEIF)

O HEIF (formato de arquivo de imagem de alta eficiência) é compatível com imagens individuais, sequências de imagens, animações e metadados de imagens. Desenvolvido pelo MPEG (Moving Picture Experts Group), esse formato de arquivo é baseado no HEVC (High Efficiency Video Compression). Em comparação com arquivos JPEG, os arquivos HEIF têm um tamanho de arquivo menor sem sacrificar a qualidade da imagem.

Você pode importar arquivos HEIF em CorelDRAW. Para mais informações, consulte "Para importar um arquivo em um desenho ativo" na página 909.

Notas técnicas sobre HEIF

Importar um arquivo HEIF

- Os arquivos HEIF têm uma extensão de arquivo **.heif** ou **.heic**.
- Quando você importa um arquivo que contém uma sequência de imagens, somente a imagem-chave (mestre) da sequência é importada.
- Arquivos HEIF que contêm animação não são compatíveis.

JPEG (JPG)

JPEG é um formato padrão desenvolvido pelo Joint Photographic Experts Group. Com o uso de técnicas de compactação avançadas, este formato permite transferir arquivos em uma ampla variedade de plataformas. O formato JPEG tem suporte para tons de cinza de 8 bits, RGB de 24 bits e modos de cor CMYK de 32 bits.

O formato JPEG é usado com frequência na web. Para mais informações sobre como exportar no formato de arquivo JPEG, consulte "Exportar bitmaps para a Web" na página 894.

Para importar um arquivo JPEG

1. Clique em **Arquivo** ▸ **Posicionar**.
2. Clique no nome do arquivo.
3. Clique em **Posicionar**.
4. Clique na página de desenho.

Você pode arrastar na página de desenho para redimensionar a imagem.

Notas técnicas sobre JPEG

- Arquivos JPEG podem conter dados EXIF. Esses dados podem afetar a forma como os arquivos JPEG são abertos.

PaintBrush (PCX)

O formato de arquivo PCX (PaintBrush) é um formato de bitmap, originalmente desenvolvido pela Zsoft Corporation para o programa PC Paintbrush.

Para importar um arquivo PaintBrush

1. Clique em **Arquivo** ▸ **Posicionar**.
2. Localize a pasta na qual o arquivo está armazenado.

3 Clique em **Posicionar**.

4 Clique na página de desenho.

Para exportar um arquivo PaintBrush

1 Clique em **Arquivo** ▸ **Exportar**.

2 Localize a pasta na qual deseja salvar o arquivo.

3 Escolha **PCX - PaintBrush** na caixa de listagem **Formato de arquivo**

4 Digite um nome de arquivo na caixa de listagem **Nome do arquivo**.

5 Clique em **Exportar**.

6 Ajuste a largura, a altura, a resolução, o modo de cor ou qualquer uma das outras configurações.

7 Ajuste qualquer uma das configurações.

Notas técnicas sobre o PCX (PaintBrush)

Exportar um arquivo PCX

- Os bitmaps podem ser preto e branco, 16 cores, tons de cinza (8 bits), cores da paleta (8 bits) ou cores RGB (24 bits).
- A compactação RLE (codificação na duração da execução) tem suporte, e o tamanho máximo da imagem é de 64.535 x 64.535 pixels.
- Esses arquivos podem conter um, dois ou quatro planos de cor.
- Este formato de arquivo tem suporte no CorelDRAW e no Corel PHOTO-PAINT.

Importar um arquivo PCX

- Os arquivos PCX podem ser importados se forem compatíveis com as seguintes especificações de PCX: 2.5, 2.8 e 3.0.
- Os bitmaps podem ser preto e branco, 16 cores, tons de cinza (8 bits), cores da paleta (8 bits) ou cores RGB (24 bits).
- A compactação RLE tem suporte, e o tamanho máximo da imagem é de 64.535 × 64.535 pixels.
- Esses arquivos podem conter um, dois ou quatro planos de cor. Os arquivos que contêm três ou mais de quatro planos de cores não podem ser importados.

Adobe PDF (Portable Document Format)

O Portable Document Format (PDF) da Adobe é um formato de arquivo desenvolvido para preservar fontes, imagens, gráficos e formatação do arquivo original. Com a utilização do Adobe Reader e do Adobe Acrobat, os usuários de macOS, Windows e UNIX podem exibir, compartilhar e imprimir um PDF.

Você pode abrir ou importar um arquivo PDF. Ao abrir um arquivo PDF, ele é aberto como um arquivo do CorelDRAW. A importação de um arquivo PDF é feita na forma de objetos agrupados e o arquivo pode ser colocado em qualquer lugar no documento atual. É possível importar um arquivo PDF inteiro, páginas individuais do arquivo ou várias páginas.

Alguns arquivos PDF são protegidos por senha. Para abrir e editar um arquivo PDF protegido, você precisará fornecer uma senha. Para mais informações sobre as opções de segurança de PDF, consulte "Opções de segurança de PDF" na página 925.

É possível salvar um arquivo no formato PDF.

Importar texto

O método pelo qual os arquivos PDF armazenam informações afeta a aparência do texto e o grau de facilidade de edição. Para ajudá-lo a garantir os melhores resultados em seu documento, você pode escolher se deseja importar o texto para seu arquivo como texto ou curvas.

A importação de texto como texto mantém a sua capacidade completa de ser editado, preservando também o fluxo de texto, layout e formatação. Essa opção é recomendada se você tem um arquivo PDF que contenha grandes blocos de texto, como um boletim informativo, e deseja formatá-lo de novo ou adicionar conteúdo de texto. Por padrão, os parágrafos são convertidos de forma inteligente em objetos de texto artístico e de parágrafo com base no comprimento da linha e na proximidade espacial, garantindo uma representação precisa da estrutura e organização do texto original. Além disso, se os efeitos tiverem sido aplicados, o mecanismo de importação visa preservar tanto o

efeito quanto o texto associado, facilitando a edição posterior. No entanto, dependendo de suas preferências, você pode optar por importar texto apenas como texto artístico.

Se for importar texto como curvas, a aparência do texto, inclusive todos os efeitos aplicados a ele, serão preservados e cada letra será convertida em um objeto de curva. Com esta opção, os recursos de formatação de texto não poderão mais ser usados para editar o texto. Se você tiver um arquivo PDF com uma pequena quantidade de texto que não exija edição, ou se não tiver as fontes usadas no arquivo PDF, importe o texto como curvas. Para mais informações sobre conversão de texto em curvas, consulte "Localizar, editar e converter texto" na página 620.

Importar comentários

Alguns arquivos PDF podem conter comentários e anotações. Esses itens podem ser compostos por texto, curvas e outros desenhos ou formas que são adicionados ao documento PDF por um revisor. Se direitos de adicionar comentários tiverem sido concedidos, você terá a opção de importar os comentários como o arquivo PDF. Quando os comentários são importados, eles são colocados em uma camada separada ("Comentários") do documento. Por padrão, essa camada é definida como não imprimível.

Se o documento PDF contém comentários escritos por vários revisores, os comentários são agrupados na camada "Comentários", com base no nome do autor.

Conteúdo de corte

Alguns arquivos PDF podem conter objetos que ficam de fora da página de desenho. Você pode cortar as partes do objeto que não estão na página de desenho ou deixá-las intactas.

Para importar um arquivo Adobe Portable Document Format

1. Clique em **Arquivo** ▸ **Posicionar**.
2. Localize a pasta na qual o arquivo está armazenado.
3. Clique no nome do arquivo.
4. Clique em **Posicionar**.
   Se o arquivo estiver protegido por senha, digite a senha válida na caixa **Senha**.
5. Escolha uma das seguintes opções:
   - **Texto** — permite editar e reformatar o texto do arquivo PDF.
   - **Curvas** — converte o texto em curvas. Escolha esta opção quando você não precisar editar o texto do arquivo PDF e desejar manter a aparência do texto original.

   Para importar um documento de várias páginas, selecione as páginas a importar e clique em **OK**.

   Por padrão, o mecanismo de importação visa preservar a estrutura do documento original. Ele converte linhas consecutivas em texto de parágrafo, enquanto linhas isoladas são geralmente renderizadas como texto artístico. Como resultado, o texto importado inclui texto de parágrafo, texto artístico e texto com efeitos. Para importar texto apenas como texto artístico, desative a caixa de seleção **Manter parágrafos, fluxo de texto e formatação**.

   Se o documento contém comentários que você deseja importar, marque a caixa de seleção **Importar comentários e colocar em uma camada separada**.

   Se o documento contém objetos que ficam de fora da página de desenho, é possível cortá-los para caber na página ou deixá-los intactos marcando ou desmarcando a caixa de seleção **Cortar conteúdo na página de desenho**.
6. Clique na página de desenho.



Se um bloco de texto for importado como objetos de texto separados, será possível combinar os objetos de texto selecionando-os e clicando em **Organizar** ▸ **Combinar**.

Notas técnicas sobre o Adobe PDF (Portable Document Format)

Publicar um arquivo PDF

- Preenchimentos de textura criados no CorelDRAW são exportados e importados como padrões de bitmap.
- Modelos 3D incorporados são exportados como objetos 3D interativos incorporados. Se um documento contém um modelo 3D, clique em **Configurações** na caixa de diálogo **Publicar em PDF** e selecione **Acrobat 9.0** ou posterior na caixa de listagem de **Compatibilidade** para garantir que o modelo 3D seja interativo nos leitores de PDF.

Importar um arquivo PDF

- Assinaturas digitais não têm suporte.
- Portfólios PDF não têm suporte.
- Arquivos multimídia — como .mov, .mp3, .mp4, .mpeg ou .swf — não têm suporte, e como resultado, são removidos do arquivo PDF quando importados no CorelDRAW.
- Anotações de vinculação de arquivos são importados como texto artístico.
- A transparência aplicada ao texto e aos gráficos é preservada.
- Os atributos dos caracteres do texto são preservados, inclusive recursos OpenType.
- Espaços de cor DeviceN podem ser convertidos em cores RGB ou CMYK compostas no arquivo importado, dependendo do conteúdo do arquivo.
- As camadas são preservadas em arquivos criados com o Adobe Acrobat 6 e posteriores.
- Objetos Xform, cabeçalhos e rodapé são convertidos em símbolos.
- Os símbolos são preservados quando arquivos PDF criados com a versão 1.3 ou posterior passam por conversão e reconversão.
- Os comentários são preservados e importados em uma camada separada (“Comentários”) do documento.
- Anotações de texto, incluindo anotações de texto livre e pop-up, são importadas como texto de parágrafo.
- Notas adesivas são exibidas como um retângulo com o fundo e a cor da borda adequados. Cabeçalhos em notas adesivas não têm suporte.
- Anotações em linha são exibidas como linhas retas com a largura e a cor adequadas. Setas com cores de preenchimento e contorno diferentes exibem o preenchimento e o contorno da mesma cor.
- Anotações quadradas e redondas são exibidas como retângulos e elipses com as propriedades de preenchimento/contorno adequadas. Anotações com formas de polígono e linhas de polígono são mapeadas como curvas de polígono com propriedades de preenchimento/contorno semelhantes. Formas de nuvens são exibidas como polígonos.
- Anotações de marcação de texto, como destaque, sublinhado e tachado, são importadas.
- Anotações padrão de tinta e carimbo têm suporte. Anotações de carimbo personalizadas não têm suporte.

Arquivo de plotadora HPGL (PLT)

O formato de arquivo de plotadora HPGL (PLT), desenvolvido pela Hewlett Packard, é baseado em vetor. Ele é utilizado em programas como o AutoCAD para imprimir desenhos em plotadoras. Outros aplicativos Corel podem interpretar um SUBCONJUNTO do conjunto de comandos HPGL e HPGL/2. Este formato usa um fator de escala de 1016 unidades de plotadora para 1 polegada.

Para importar um arquivo de plotadora HPGL

1. Clique em **Arquivo** ▸ **Posicionar**.
2. Localize a pasta na qual o arquivo está armazenado.
3. Clique no nome do arquivo.
4. Clique em **Posicionar**.
5. Ajuste qualquer uma das configurações.
6. Clique em **OK**.

Para exportar um arquivo de plotadora HPGL

1. Clique em **Arquivo** ▸ **Exportar**.

2 Localize a pasta em que deseja armazenar o arquivo.
3 Escolha **PLT - Arquivo de plotadora HPGL** na caixa de listagem **Salvar como tipo Formato de arquivo**..
4 Digite um nome de arquivo na caixa de listagem **Salvar como**.
5 Clique em **Exportar**.
6 Ajuste qualquer uma das configurações.
7 Clique em **OK**.

Notas técnicas sobre o PLT (HPGL Plotter)

Importar um arquivo PLT

- Os programas Corel têm suporte para as versões 1 e 2 dos formatos de arquivo PLT, embora alguns recursos da versão 2 não tenham suporte.
- É possível importar imagens maiores do que o tamanho máximo de página do programa Corel ativando a opção **Escala** na caixa de diálogo **Opções HPGL**, que permite o redimensionamento da imagem importada.
- O fator de resolução de curva pode ser definido como um valor entre 0,0001 e 1,0 polegada. O valor pode ser bastante preciso; são aceitáveis até oito casas decimais. Uma configuração de 0,0001 resultará na resolução mais alta, porém aumentará significativamente o tamanho do arquivo. A resolução de curvas recomendada é de 0,102 mm.
- O formato de arquivo PLT não contém informações sobre cor. Em vez disso, os diversos objetos nos arquivos PLT possuem determinados números de caneta associados a eles. Quando são importados em um programa Corel, os números de caneta recebem, cada um, uma cor específica atribuída. É possível especificar a cor atribuída a cada caneta, para que se possa fazer a correspondência das cores originais do gráfico.
- A lista **Seleção da caneta** contém 256 canetas, embora nem todas as canetas possam ser atribuídas. Você pode alterar as atribuições das cores escolhendo a caneta e, em seguida, escolhendo uma nova cor para ela na lista **Cor da caneta**. A escolha de **Cores personalizadas** faz com que seja exibida uma caixa de diálogo de definição de cores que permite definir uma cor personalizada de acordo com os valores RGB.
- Você pode alterar as atribuições da largura da caneta escolhendo a caneta e, em seguida, escolhendo uma nova largura para ela na lista **Largura da caneta**.
- Você pode alterar a velocidade da caneta escolhendo a caneta e, em seguida, escolhendo uma nova velocidade para ela na caixa de listagem **Velocidade da caneta**. Esta opção é útil apenas para exportar arquivos PLT.
- Você pode configurar uma caneta definida com a opção **Não usado**. É possível também redefinir as configurações atuais da caneta na Biblioteca de canetas para as configurações salvas anteriormente.
- Os programas Corel têm suporte para inúmeros tipos de linhas pontilhadas, tracejadas e sólidas do formato de arquivo PLT. O número padrão de uma linha em um arquivo PLT é convertido para um padrão de tipo de linha.
- Se o arquivo PLT tiver uma fonte que não esteja no computador do usuário, a caixa de diálogo **Correspondência de fontes PANOSE** permitirá ao usuário substituir a fonte ausente por uma disponível.

Exportar um arquivo PLT

- No CorelDRAW agora há a opção de definir a **Origem da plotadora** como **Superior esquerda**.
- Apenas os contornos de objetos são exportados para o formato de arquivo PLT.
- As linhas pontilhadas, linhas tracejadas e as pontas de seta são mapeadas como tipos de linha padrão do formato de arquivo PLT.
- As curvas bézier são convertidas em segmentos de linhas.
- As configurações caligráficas e de espessura do contorno são perdidas.
- Cores de contorno são limitadas a oito: preto, azul, vermelho, verde, magenta, amarelo, ciano e marrom.

Portable Network Graphics (PNG)

O formato de arquivo Portable Network Graphics (PNG) é um excelente formato de arquivo para armazenamento de bitmaps com boa compactação, transportável e sem perdas. Ele ocupa uma quantidade mínima de espaço em disco e pode ser facilmente lido e intercambiado entre computadores. O formato Portable Network Graphics fornece uma substituição para o formato GIF, podendo também substituir diversas utilizações comuns do formato TIFF.

O formato Portable Network Graphics foi projetado para funcionar bem para visualização on-line, como na web, e pode ser perfeitamente utilizado em fluxos com uma opção de exibição progressiva. Alguns navegadores da web não têm suporte para todas as formatações

e recursos. É possível exportar imagens para o formato de arquivo Portable Network Graphics se o usuário desejar utilizar fundos transparentes, entrelaçamento de imagem, mapas de imagem ou animação nas páginas da web.

Exportar imagens gráficas no formato Portable Network Graphics converte-as em bitmaps que podem ser utilizados em programas de editoração eletrônica e aplicativos do Microsoft Office. Além disso, é possível editar o Portable Network Graphics em aplicativos de edição de imagens como o Corel PHOTO-PAINT e o Adobe Photoshop. Para mais informações, consulte "Exportar bitmaps para a Web" na página 894.

As imagens também podem ser salvas nos formatos GIF e JPEG para uso na Internet. Se você quiser publicar uma imagem na Web, mas não souber qual formato usar, consulte "Exportar bitmaps para a Web" na página 894.

Para importar um arquivo Portable Network Graphics

1. Clique em **Arquivo** ▸ **Posicionar**.
2. Localize a pasta na qual o arquivo está armazenado.
3. Clique no nome do arquivo.
4. Clique em **Posicionar**.
5. Clique na página de desenho.



Você pode arrastar o cursor na página de desenho para redimensionar a imagem.

Notas técnicas sobre o PNG (Portable Network Graphics)

- É possível importar arquivos PNG (Portable Networks Graphics) de preto e branco de 1 bit até colorido de 24 bits; o colorido de 48 bits não tem suporte.
- Máscaras e imagens em cores indexadas, tons de cinza e em cores reais têm suporte. No entanto, as máscaras não são salvas em arquivos em preto e branco de 1 bit ou em cores da paleta de 8 bits.
- A compressão LZ77 tem suporte e o tamanho máximo da imagem é de 30.000 × 30.000 pixels. As profundidades de amostra variam de 1 a 16 bits.
- O formato de arquivo PNG também verifica completamente a integridade do arquivo e detecta erros comuns de transmissão. O formato de arquivo PNG pode armazenar dados de gama e cromáticos, para que se obtenha melhor correspondência de cores em plataformas heterogêneas.

Adobe Photoshop (PSD)

O formato de arquivo Adobe Photoshop (PSD) é um formato de bitmap nativo do Adobe Photoshop.

Para importar um arquivo Adobe Photoshop

1. Clique em **Arquivo** ▸ **Posicionar**.
2. Localize a pasta na qual o arquivo está armazenado.
3. Clique no nome do arquivo.
4. Clique em **Posicionar**.
5. Clique na página de desenho.

Para exportar um arquivo Adobe Photoshop

1. Clique em **Arquivo** ▸ **Exportar**.
2. Localize a pasta na qual deseja salvar o arquivo.
3. Escolha **PSD - Adobe Photoshop** na caixa de listagem **Formato de arquivo**.
4. Digite um nome de arquivo na caixa de listagem **Salvar como**.

5 Clique em **Exportar**.

6 Na caixa de diálogo **Converter em bitmap**, ajuste a largura, a altura, a resolução, o modo de cor ou qualquer uma das outras configurações.



Você pode exportar para uma imagem com fundo transparente.

Notas técnicas sobre o PSD (Adobe Photoshop)

Importar um arquivo PSD

- Imagens de tom único, em tons de cinza, em tom duplo, RGB de 48 bits e CMYK de até 32 bits têm suporte.
- Alguns efeitos de camadas não podem ser importados. (A camada de ajuste de mapas de gradientes é importada sem Ruído, Opacidade e Simulação.)
- As camadas importadas que utilizam os modos de mesclagem Escurecer cor e Clarear cor são mapeadas para os modos de mesclagem Se mais escuro e Se mais claro, respectivamente. Para obter mais informações sobre como trabalhar com modos de mesclagem, consulte "Modos de mesclagem" na página 460.
- Os arquivos que contêm canais de cores exatas são importados como bitmaps (DeviceN) multicanais.

Exportar um arquivo PSD

- Este formato tem suporte para preto e branco de 1 bit e imagens em cores CMYK de até 32 bits.
- Camadas têm suporte.
- O texto é convertido em bitmap.
- As informações do canal de cores exatas são preservadas no arquivo exportado.

Corel Painter (RIF)

Os arquivos Corel® Painter® (RIF) importados retêm informações tais como objetos flutuantes, o que os torna bem maiores que arquivos GIF ou JPEG. Os arquivos do Corel Painter podem ser importados para redimensionar e ajustar objetos flutuantes.

Para importar um arquivo Corel Painter

1 Clique em **Arquivo** ▸ **Posicionar**.

2 Localize a pasta na qual o arquivo está armazenado.

3 Clique no nome do arquivo.

4 Clique em **Posicionar**.

5 Clique na página de desenho.

Notas técnicas sobre o Corel Painter (RIF)

- O perfil de cores incorporado é preservado, mas pode ser alterado após a importação do arquivo.
- Se a imagem do Corel Painter contiver fundo transparente, que é chamado de tela no Corel Painter, ela é preservada.
- Formas vetoriais não são preservadas no arquivo importado.
- Texto e anotações não são preservados.
- Camadas de bitmap são importadas como objetos agrupados.
- Tinta líquida, Marca d'água, Marca d'água digital e camadas de plug-in são importadas como objetos RGB.
- Mosaicos e marchetarias são importados como objetos RGB.
- O fatiamento de imagem não é retido.

Scalable Vector Graphics (SVG)

O Scalable Vector Graphics (SVG) é um formato padrão de arquivo gráfico aberto que permite aos designers colocar a força dos gráficos vetoriais para trabalhar na web. Foi criado pelo World Wide Web Consortium (W3C).

Os arquivos SVG são descritos em Extensible Markup Language (XML). São imagens gráficas vetoriais que podem fornecer detalhes superiores e download mais rápido do que os bitmaps. Os arquivos SVG compactados têm a extensão de nome de arquivo **.svgz**.

Suporte a Unicode

Os arquivos SVG têm suporte para codificação Unicode para texto. Ao exportar um arquivo SVG, você escolhe um método de codificação Unicode.

Incorporar e vincular

Você pode incorporar informações a um arquivo SVG ou criar arquivos adicionais para armazenar algumas das informações. Por exemplo, é possível incorporar uma folha de estilo SVG ou criar uma folha de estilo externa em cascata e vinculá-la ao arquivo SVG. JavaScript, que pode ser usado para sobreposições e efeitos interativos, é incorporado ao arquivo exportado por padrão. Mas você pode optar por armazená-lo como um arquivo separado vinculado ao arquivo SVG. Além disso, você pode incorporar bitmaps ou salvá-los como arquivos vinculados externamente.

Exportar texto

É possível exportar texto como texto ou curvas. Ao exportar texto como texto, você pode escolher incorporar todas as fontes em um arquivo SVG para ter acesso total aos recursos de edição. É possível também incorporar apenas as fontes usadas ou as fontes comuns English ou Roman.

Utilizar opções de exportação predefinidas

Para facilitar o trabalho, você pode usar opções de exportação predefinidas ou criar opções de exportação predefinidas personalizadas que podem ser reutilizadas posteriormente.

Usar cores SVG

Cores SVG correspondem a palavras-chave de cores. É possível usar a paleta de cores SVG disponível no aplicativo para auxiliar a garantir que as cores no arquivo SVG exportado sejam definidas por palavras-chave de cores. Para garantir que os nomes de cores SVG escolhidos sejam mantidos no arquivo SVG exportado, é recomendável a desativação da correção de cores. Para obter mais informações sobre correção de cores, consulte "Sobre o gerenciamento de cores" na página 471.

Para Importar um arquivo Scalable Vector Graphics

1. Clique em **Arquivo** ▸ **Posicionar**.
2. Localize a pasta na qual o arquivo está armazenado, selecione o arquivo e clique **Local**.
3. Ative uma das opções a seguir:
   - **Automática** — dimensiona o desenho usando a escala do arquivo de origem
   - **Inglesa (1 unidade = 1 polegada)** — permite dimensionar o desenho em polegadas
   - **Métrica (1 unidade = 1 milímetro)** — permite dimensionar o desenho em milímetros
4. Escolha uma escala de desenho na caixa de listagem **Escalada**.
5. Clique em OK.
6. Clique na página de desenho em que deseja colocar o arquivo.

Para obter mais informações sobre como importar arquivos SVG, consulte "Importar um arquivo SVG" na página 958.

Para obter mais informações sobre como posicionar o arquivo importado, consulte "Para importar um arquivo em um desenho ativo" na página 909.

Para exportar um arquivo Scalable Vector Graphics

1 Clique em **Arquivo** ▸ **Exportar**.
2 Na caixa de diálogo **Exportar**, localize a pasta na qual deseja salvar o arquivo e digite um nome de arquivo na caixa de listagem Nome do arquivo Salvar como.
3 Escolha **SVG – Scalable Vector Graphics** ou **SVGZ – SVG Compactado** na caixa de listagem **Salvar como tipo Formato de arquivo**..
4 Clique em **Exportar**.
5 Na caixa de diálogo **Exportação SVG**, escolha uma versão SVG para o arquivo exportado na caixa de lista **Compatibilidade**.
6 Na caixa de listagem **Método de codificação**, escolha uma das seguintes opções de codificação:
   - **Unicode - UTF-8** — produz um tamanho de arquivo menor. Esse é o método de codificação padrão, útil em muitas circunstâncias.
   - **Unicode - UTF-16** — produz um tamanho de arquivo maior.
7 Escolha uma das opções a seguir na caixa de listagem **Opções de estilo**.
   - **Atributos de apresentação** — permite especificar atributos diretamente em um elemento no arquivo exportado
   - **Folha de estilos interna** — usa o atributo CLASS para incorporar a folha de estilo no arquivo Scalable Vector Graphics
   - **CSS Externo** — cria um arquivo de folha de estilo externo em cascata e o vincula ao arquivo Scalable Vector Graphics

   O JavaScript relacionado a efeitos de ativação pode ser salvo em um arquivo separado, ativando-se a caixa de seleção **Vincular externamente** na área **JavaScript**.

8 Ative uma das opções a seguir:
   - **Como texto** — exporta o texto como caracteres editáveis, conhecidos como glifos
   - **Como curvas** — exporta texto como curvas

Você deve incorporar fontes quando for necessária a exibição de uma fonte específica que os usuários podem não ter instalado em seus computadores.

O tamanho do arquivo aumenta à medida que o número de fontes ou etapas do preenchimento de gradação aumenta.

Objetos com preenchimentos de malha ou sombreamento são exportados como bitmaps.

Se nenhum elemento do desenho for selecionado, o conteúdo de toda a página será exportado.

Para escolher uma cor com a utilização da paleta de cores SVG

1 Selecione um objeto.
2 Clique na **Janela** ▸ **Paletas de cores** ▸ **Mais Paletas**.
3 Na pasta **Bibliotecas de paletas**, clique duas vezes na pasta **Processo**.
4 Ative a caixa de seleção **Cores SVG**.
5 Clique em uma amostra de cor na paleta de cores SVG.

Scalable Vector Graphics (SVG): notas técnicas

Importar um arquivo SVG

- A maioria das informações de arquivos SVG criados em outros programas é preservada no arquivo importado, mesmo se o CorelDRAW não tiver suporte para um recurso. Por exemplo, informações sobre pinceladas de tinta em um arquivo SVG criado em outro programa são preservadas no arquivo importado, mesmo que as pinceladas de tinta não sejam exibidas.
- Os objetos aparados e mascarados são importados como objetos PowerClip.
- Nomes e identificações de grupo, objeto e símbolo são retidos no arquivo importado.
- Os símbolos no arquivo importado são exibidos na janela do inspetor **Símbolos**.
- Arquivos bitmap incorporados em um arquivo SVG são retidos.
- Vínculos para arquivos externos, como GIF, PNG ou JPEG, têm suporte na importação, a não ser que os arquivos externos estejam armazenados na web.
- Definições e nomes de cores SVG têm suporte.
- A conversão e reconversão é tem suporte.
- Metadados têm suporte.
- Hyperlinks têm suporte.

Exportar um arquivo SVG

- Scalable Vector Graphics (SVG) permite três tipos de objetos gráficos: formas de gráfico vetoriais (por exemplo, caminhos que consistem em linhas retas e curvas), imagens e texto.
- Os sombreamentos são convertidos em arquivos SVG.
- Todos os símbolos do CorelDRAW têm suporte na exportação como símbolos SVG.
- Nomes de objeto, camada, grupo e símbolos também têm suporte. Se os nomes forem iguais, o arquivo SVG anexará números exclusivos aos IDs de objeto. Nomes inválidos são corrigidos na exportação.
- Os objetos gráficos podem ser agrupados, estilizados, transformados e combinados em objetos previamente renderizados.
- Você pode exportar texto como caracteres editáveis, para que depois da publicação de um gráfico SVG na web o texto continue a ser reconhecido como texto. As sequência de texto podem ser reestilizadas, copiadas e coladas ou indexadas por mecanismos de busca. O texto também pode ser editado por programas de edição compatíveis com SVG, eliminando a necessidade de manter várias versões de imagens gráficas para edição.
- O padrão SVG permite o uso de CSS (Cascading Style Sheets) para definir as propriedades de fonte, texto e cor de objetos em uma página.
- As camadas são retidas como grupos no arquivo exportado. Se o arquivo for importado de volta para o CorelDRAW, os grupos de camadas serão convertidos em camadas com os nomes de camada originais preservados.
- Apenas a página ativa de um desenho é exportada. Se desejar exportar apenas uma parte do desenho, ative a caixa de seleção **Somente selecionados** na caixa de diálogo **Exportar**.
- URLs atribuídos a objetos de texto são retidos no arquivo exportado.
- As transformações, tais como rotação e inclinação, são retidas nos arquivos exportados. Em alguns casos, as transformações podem ser perdidas e as formas transformadas podem ser convertidas em curvas.

TARGA (TGA)

O formato de gráfico TARGA(TGA) é usado para salvar bitmaps. Ele tem suporte para vários sistemas de compactação e pode representar bitmaps que vão de preto e branco a cor RGB. É possível importar ou exportar arquivos TGA no CorelDRAW.

Para obter mais informações sobre como importar arquivos, consulte "Importar arquivos" na página 909.

Para importar um arquivo TARGA

1. Clique em **Arquivo** ▸ **Posicionar**.
2. Localize a pasta na qual o arquivo está armazenado.
3. Clique no nome do arquivo.

4 Clique em **Posicionar**.

5 Clique na página de desenho.

Para exportar um arquivo TARGA

1 Clique em **Arquivo** ▸ **Exportar**.

2 Localize a pasta na qual deseja salvar o arquivo.

3 Escolha **TGA - Targa bitmap** da caixa de listagem **Formato de arquivo**.

4 Digite um nome de arquivo na caixa de listagem **Salvar como**.
Para compactar uma imagem durante a exportação, escolha um tipo de compactação na caixa de listagem **Tipo de compactação**.

5 Clique em **Exportar**.

6 Ajuste a largura, a altura, a resolução, o modo de cor ou qualquer uma das outras configurações e clique em **OK**.

7 Ative uma das opções a seguir:
- **Normal**
- **Aperfeiçoado**



Imagens em preto e branco não podem ser salvas como arquivos TARGA.

Notas técnicas sobre o TGA (TARGA)

- Os recursos a seguir têm suporte: imagens com mapeamento de cores não compactadas, imagens RGB não compactadas, imagens com mapeamento de cores com compactação, RLE (Codificação em duração da execução), imagens RGB com compactação RLE (tipos 1, 2, 9 e 10, conforme definido pelo AT&T Electronic Photography and Imaging Center) e máscaras.
- O tipo de arquivo produzido depende do número de cores exportadas. Por exemplo, arquivos TGA (Targa) de cores de 24 bits são exportados como bitmaps RGB com compactação RLE.
- É possível importar arquivos TGA de RGB de tons de cinza de 8 bits até 24 bits.
- As máscaras não são salvas em arquivos preto e branco de 1 bit ou cores da paleta de 8 bits.
- A compactação RLE tem suporte, e o tamanho máximo da imagem é de 64.535 × 64.535 pixels.

TIFF

O formato Tagged Image File Format (TIFF) é um formato de rastreio projetado como um padrão. Quase todos os aplicativos gráficos podem ler e gravar arquivos TIFF. O formato TIFF tem suporte para vários modos de cores e profundidade de bits.

Para obter mais informações sobre como importar arquivos TIFF, consulte "Para importar um arquivo em um desenho ativo" na página 909.

Para exportar um arquivo TIFF

1 Clique em **Arquivo** ▸ **Exportar**.

2 Localize a pasta na qual deseja salvar o arquivo.

3 Escolha **TIF - TIFF bitmap** na caixa de listagem **Formato de arquivo**.

4 Digite um nome de arquivo na caixa de listagem **Salvar como**.

5 Clique em **Exportar**.

6 Ajuste a largura, a altura, a resolução, o modo de cor ou qualquer uma das outras configurações e clique em **OK**.

Notas técnicas sobre TIFF

- Ao importar um arquivo TIFF que contenha várias páginas, é possível importar todas as páginas ou escolher as páginas individuais que se deseja importar.

- Arquivos TIFF em preto e branco, em cores e em tons de cinza até a especificação 6.0, inclusive, podem ser importados e exportados.
- Os arquivos TIFF compactados usando compactação JPEG, ZIP, CCITT, Packbits 32773 ou LZW também podem ser importados. No entanto, o tempo de carregamento desses arquivos poderá ser maior, pois o programa decodifica a compactação do arquivo.

Visio (VSD)

- VSD é o formato de desenho do Visio. Ele pode conter bitmaps e vetores.
- É possível importar todos os tipos de arquivo VSD, até VSD 2007.
- Formas retangulares são importadas como objetos retangulares.
- Formas circulares e elipses são importadas como objetos de elipse.
- Formas de curvygon, pentágono, hexágono, heptágono, octógono e megágono são importadas como objetos poligonais.
- Todas as outras formas são importadas como curvas de polígonos.

Google Web Picture (WEBP)

O CorelDRAW oferece suporte para o formato de arquivo Google Web Picture (*.**webp**). Esse formato de padrão aberto desenvolvido pelo Google oferece compactação com e sem perdas em imagens projetadas para uso na Web.

Você pode importar arquivos WEBP no CorelDRAW ou exportar arquivos CorelDRAW para o formato de arquivo WEBP. Importe arquivos WEBP da mesma forma como faria com qualquer outro arquivo compatível. Para mais informações sobre como importar arquivos, consulte "Importar arquivos" na página 909. Ao exportar um arquivo para o formato WEBP, você pode escolher dentre diversas predefinições adequadas às suas necessidades. Você também pode criar uma nova predefinição do zero ou editar qualquer predefinição existente e salvá-la como uma predefinição personalizada. Para mais informações sobre criação de predefinições, consulte "Para salvar uma predefinição para exportar imagens compatíveis com a Web" na página 901.

É possível escolher entre dois métodos de compactação: com perdas e sem perdas. Com a compactação sem perdas, as imagens não perdem nenhuma qualidade, mas são maiores em tamanho. Com a compactação com perdas, as imagens são menores em tamanho, mas sofrem perda de qualidade. Você pode controlar o fator de compactação em canais RGB modificando a configuração **Qualidade**. Ao usar o método com perdas, um fator pequeno produz um arquivo menor com qualidade inferior. O valor 100 permite que você obtenha a melhor qualidade. Com o método sem perdas, a configuração **Qualidade** ajusta a compactação. Um fator pequeno permite uma velocidade de codificação mais rápida, mas produz um arquivo maior. O valor 100 permite que você obtenha a compactação RGB máxima e gere arquivos menores.

É possível também controlar a taxa entre velocidade de codificação, tamanho do arquivo e qualidade ajustando a **Taxa de compactação**. Valores mais baixos produzem arquivos maiores com qualidade de compactação inferior e tempo de processamento mais rápido. Valores mais altos produzem arquivos menores com qualidade de compactação superior e tempo de processamento mais lento.

Ao exportar para o formato de arquivo WEBP, é possível preservar o fundo transparente das imagens.

É possível também redimensionar as imagens na exportação usando os controles **Transformação**.

Para importar um arquivo WEBP

1. Clique em **Arquivo** ▸ **Posicionar**.
2. Localize a pasta na qual o arquivo está armazenado.
3. Escolha **WEBP – Google Web Picture** na caixa de listagem ao lado da caixa **Nome do arquivo**.
4. Clique no nome do arquivo.
5. Clique em **Posicionar**.
6. Clique na página de desenho.



Ao importar arquivos WEBP, a transparência é mantida.

Para exportar um arquivo WEBP

1 Clique em **Arquivo** ▸ **Exportar**.
2 Escolha a pasta em que deseja salvar o arquivo.
3 Escolha **WEBP – Google Web Picture** na caixa de listagem **Salvar como tipo**.
4 Digite um nome de arquivo na caixa de listagem **Nome do arquivo**.
5 Clique em **Exportar**.
6 Na caixa de diálogo **WebP**, escolha uma predefinição na caixa de listagem **Predefinir** no canto superior direito da caixa de diálogo.

Predefinição	Descrição
WEBP de baixa qualidade	Usar a codificação com perdas faz com que esta predefinição produza imagens com tamanho de arquivo pequeno, compactação RGB de baixa qualidade e tempo de conversão rápido.
WEBP de qualidade média	Usar a codificação com perdas faz com que esta predefinição produza imagens e tamanho de arquivo com qualidade média e compactação RGB moderada.
WEBP de qualidade alta	Usar a codificação sem perdas faz com que esta predefinição produza imagens com compactação RGB máxima, tamanho de arquivo maior e tempo de processamento lento.
Personalizar	Permite especificar configurações personalizadas
Original	Mantém as configurações originais da imagem

7 Clique em **OK**.

Você também pode

Escolher um método de codificação	Ative uma das opções a seguir: • **Com perdas** • **Sem perdas**
Defina o fator de compactação de canais RGB	Escolha uma opção na lista **Qualidade**. Valores mais baixos produzem arquivos menores à custa da qualidade da imagem. Valores mais altos produzem arquivos maiores com qualidade de imagem superior.
Defina a taxa entre velocidade de codificação, tamanho do arquivo e qualidade	Escolha uma opção na lista **Taxa de compactação**. Valores mais baixos produzem arquivos maiores com qualidade de compactação inferior e tempo de processamento mais rápido. Valores mais altos produzem arquivos menores com qualidade de compactação superior e tempo de processamento mais lento.

Você também pode

Exportar uma imagem com transparência alfa	Ative a caixa de seleção **Transparência**.
Redefinir um arquivo na exportação	Consulte "Para redimensionar um objeto ao exportar um bitmap compatível com a Web" na página 897.
Defina as opções de pré-visualização na caixa de diálogo **Exportar para WEBP**	Consulte "Para ajustar a visualização de exportação do objeto" na página 896.

WordPerfect Graphic (WPG)

O formato de arquivo Gráfico do Corel WordPerfect (WPG) é principalmente um formato de gráfico vetorial, mas pode armazenar dados vetoriais e de bitmap. Os arquivos WPG podem conter até 256 cores escolhidas em uma paleta de mais de um milhão de cores.

Para importar um arquivo Gráfico do WordPerfect

1. Clique em **Arquivo** ▸ **Posicionar**.
2. Localize a pasta na qual o arquivo está armazenado.
3. Clique no nome do arquivo.
4. Clique em **Posicionar**.
5. Clique na página de desenho.

Para exportar um arquivo Gráfico do WordPerfect

1. Clique em **Arquivo** ▸ **Exportar**.
2. Localize a pasta na qual deseja salvar o arquivo.
3. Escolha **WPG - Corel WordPerfect Graphic** na caixa de listagem **Formato de arquivo**.
4. Digite um nome de arquivo na caixa de listagem **Salvar como**.
5. Clique em **Exportar**.
6. Ative uma das opções a seguir:
   - **16 cores** — exporta a imagem como uma imagem de 16 cores
   - **256 cores** — exporta a imagem como uma imagem de 256 cores
7. Ative uma das opções a seguir:
   - **Texto** — exporta texto como caracteres editáveis
   - **Curvas** — exporta texto como curvas
8. Ative uma das opções a seguir:
   - **WordPerfect versão 1.0** — compatível com WordPerfect 5.1 e anterior
   - **WordPerfect versão 2.0** — compatível com o WordPerfect 6 e posterior

Notas técnicas sobre o WPG (WordPerfect Graphic)

- O texto gráfico tipo 2 não tem suporte.

Formatos RAW de arquivos de câmera

Um arquivo de câmera RAW é um arquivo de dados capturado pelo sensor de imagens de uma câmera digital de alta tecnologia. Os arquivos de câmera RAW apresentam um processamento mínimo na câmera, como nitidez e zoom digital. Esses arquivos permitem o controle total sobre a nitidez, o contraste e a saturação das imagens. Existem vários formatos de arquivo de câmera RAW, portanto os arquivos podem ter diferentes extensões de nome de arquivo, como **.nef**, **.crw**, **.dcr**, **.orf** ou **.mrw**.

É possível importar arquivos de câmera Raw diretamente no CorelDRAW. Para obter mais informações, consulte "Usar arquivos de câmera RAW" na página 837.

Formatos de arquivo adicionais

O CorelDRAW também tem suporte para os seguintes formatos de arquivo:

- Texto ASCII (TXT) — Texto ANSI (TXT) é um formato vetorial que armazena caracteres ANSI. Esse formato pode armazenar informações de texto, mas não informações de formatação, como tipo ou tamanho da fonte. Quando um arquivo TXT é importado ou exportado do CorelDRAW, somente o texto é transferido. Se o arquivo tiver elementos gráficos, eles não serão importados ou exportados.
- Bitmap compactado CALS (CAL) — CALS Raster (CAL) é um formato de bitmap utilizado principalmente para armazenamento de documentos por programas de CAD de topo de linha. Ele oferece suporte à profundidade de cor monocromática (1 bit) e é utilizado como formato de intercâmbio de gráficos de dados em CAD/CAM, gráficos técnicos e de aplicativos de processamento de imagens.
- Corel ArtShow 5 (CPX) — O CPX é um formato de arquivo nativo do Corel ArtShow 5. Ele pode conter vetores e bitmaps.
- CorelDRAW Compressed (CDX) — O formato de arquivo CDX é um arquivo CorelDRAW compactado.
- CorelDRAW Template (CDRT) — O formato de arquivo CDT define um arquivo de modelo do CorelDRAW.
- Encapsulated PostScript (Desktop Color Separation) — O formato de arquivo DCS, desenvolvido pela QuarkXPress, é uma extensão do formato de arquivo Encapsulated PostScript (EPS) padrão. Geralmente, o formato de arquivo DCS consiste em cinco arquivos. Quatro dos cinco arquivos contêm informações sobre cores de alta resolução. Essas informações são expressas no formato CMYK (ciano, magenta, amarelo e preto). O quinto arquivo, considerado o arquivo-mestre, contém a visualização PICT do arquivo DCS.
- EXE - O formato EXE é um recurso de bitmap do Windows 3.x/NT e pode armazenar um arquivo ICO como um recurso de ícone do Windows 3.x/NT.
- GIMP (XCF) — XCF é o formato GIMP nativo. Ele tem suporte para camadas e outras informações específicas do GIMP.
- ICO — O formato ICO é um recurso de ícones do Windows 3.x/NT.
- Bitmap MacPaint (MAC) — MacPaint (MAC) é um formato de bitmap que usa extensões de nome de arquivo MAC, , PNT e PIX. É o formato usado pelo programa MacPaint que foi incluído com o Macintosh 128. Ele tem suporte para apenas duas cores e uma paleta de padrões. É utilizado principalmente por aplicativos gráficos Macintosh para armazenar gráficos e cliparts em preto e branco. O tamanho máximo para imagens para MAC é de 720 × 576 pixels.
- Macromedia FreeHand (FH) — O formato FH é o formato de arquivo de vetor nativo para Macromedia Freehand. Os aplicativos gráficos da Corel têm suporte para as versões 7 e 8 do Macromedia FreeHand.
- Arquivo Fill (FILL) — Este formato de arquivo é usado para salvar preenchimentos personalizados em CorelDRAW.
- PostScript Interpreted (PS ou PRN) — PRN PostScript (PS ou PRN) é um formato de meta-arquivo para impressoras PostScript. Esse formato é gravado em texto ANSI. O filtro de importação PostScript interpretado pode importar arquivos PostScript PS, PRN e EPS.
- Bitmap SCITEX CT (SCT) — O formato de arquivo SCT é usado para importar imagens SCITEX em cores de 32 bits e em tons de cinza. Os bitmaps SCITEX são criados a partir de digitalizadores de topo de linha. Em seguida, os bitmaps são processados para saída por filmadoras ou programas de layout de página de topo de linha.
- Imagem do XPixMap (XPM) — O formato de arquivo XPM é utilizado com um arquivo de imagem XPixMap.

Formatos recomendados para importação de gráficos

A tabela a seguir mostra quais formatos de arquivo você deve usar ao importar gráficos de outros aplicativos.

Aplicativo	Formato de importação recomendado
Adobe Illustrator	AI, PDF
AutoCAD	DXF, DWG, HPGL (arquivos PLT)
CorelDRAW	CDR, Área de transferência
Deneba Canvas, Macromedia FreeHand e outros pacotes vetoriais	AI
Microsoft Office	WMF, PNG.
WordPerfect Office	WPG



Para importar texto de um aplicativo de edição de texto, é possível usar arquivos RTF ou copiar o texto para a Área de transferência e colá-lo no projeto.

Formatos recomendados para exportação de gráficos

Ao exportar gráficos a serem usados no Adobe PageMaker, use o formato de arquivo Encapsulated PostScript caso você possua uma impressora PostScript. Se não tiver uma impressora PostScript, recomenda-se a utilização do formato WMF.

A tabela a seguir contém os formatos de arquivo recomendados para exportação para layout de página e pacotes de editoração eletrônica que tenham recursos de edição gráfica.

Aplicativo	Formato recomendado
Adobe Illustrator	AI, PDF
Adobe PageMaker	EPS, WMF
AutoCAD	DXF
Macromedia FreeHand e outros programas vetoriais	AI
Microsoft Office	PNG, WMF
WordPerfect Office	WPG

Os formatos de contorno HPGL ou DXF são recomendados para exportação de gráficos que sejam a saída para dispositivos como plotadoras e cortadores acionados por computador.

Notas gerais sobre como importar arquivos de texto

- Na importação de um arquivo de texto para um programa Corel, a aparência é quase a mesma do programa de origem. No entanto, alguns atributos de formatação e recursos de layout de página talvez não tenham suporte. Nesses casos, o programa tenta simular os resultados de um recurso quando pode ser feita uma substituição razoável.
- Os recursos de processamento de palavras a seguir não têm suporte: cabeçalhos, rodapés, notas de rodapé e notas finais, colunas e macros.
- O suporte à correspondência de fontes está incluído. É possível modificar as configurações de correspondência de fontes na caixa de diálogo **Resultados da correspondência de fontes**. As fontes são convertidas por tamanho e por família, desde que o formato de arquivo de origem inclua informações que o programa possa acessar.
- Os arquivos **.rtf** (Rich Text Format) são convertidos automaticamente no conjunto de caracteres ANSI (American National Standards Institute) do Microsoft Windows. O conjunto de caracteres Macintosh e a página de código 437 padrão de IBM PC também têm suporte.
- Os programas gráficos Corel fazem a correspondência de caracteres do modo mais próximo possível. A correspondência de fontes é utilizada se a fonte do texto importado não existir no sistema do usuário. No entanto, se uma correspondência não puder ser feita, os caracteres da fonte aparecerão no programa como um texto irreconhecível.
- A conversão de tamanhos de fonte tem suporte.
- Os programas gráficos Corel têm suporte para todas as famílias de fontes dos seguintes programas e formatos de processamento de texto: Corel WordPerfect, Microsoft RTF, Microsoft Word PC, Microsoft Word Macintosh, Word para Windows.
- Os programas gráficos Corel são compatíveis apenas com determinadas fontes compatíveis com Ami Professional. Geralmente, isso inclui as fontes PostScript padrão e as fontes HP PCL padrão.
- As fontes convertidas em formatos diferentes dos listados na tabela acima são mapeadas para as fontes que os programas gráficos Corel consideram como o melhor ajuste.
- Você pode ter problemas de alinhamento ao fazer a conversão de uma fonte proporcional em uma fonte não proporcional e vice-versa. Portanto, se você importar um documento criado em uma fonte não proporcional para uma fonte proporcional, algumas páginas podem ter um volume maior de texto por página do que no documento original.
- Os documentos de origem que contêm índice e índice remissivo são convertidos nas funções apropriadas em um arquivo **.rtf**.
- Os dados contornados automaticamente são convertidos em texto normal.
- As propriedades da folha de estilo são convertidas em RTF. O arquivo aparece como em um programa de origem; no entanto, a folha de estilo do programa original não é importada.
- O texto contido dentro de uma moldura ou os objetos posicionados são mantidos.

Personalizar e automatizar

Personalizar CorelDRAW.....969

Usar scripts para automatizar tarefas..... 975

Personalizar CorelDRAW

É possível alterar e restaurar preferências padrão, customizar barra de ferramentas e customizar a lista de filtros de arquivo disponível.

Esta seção contém os seguintes tópicos:

- "Escolher preferências" (página 969)
- "Configurar GPUs" (página 970)
- "Salvar e restaurar padrões" (página 971)
- "Personalizar a barra de ferramentas" (página 972)
- "Personalizar atalhos de teclado" (página 971)
- "Personalizar filtros" (página 973)

Escolher preferências

As seguintes categorias de preferências estão disponíveis para ajudar na correspondência das configurações com o fluxo de trabalho.

- **As Preferências do aplicativo** (**CorelDRAW** menu ▸ **Preferências** ▸ **CorelDRAW**) são específicas ao CorelDRAW. Você escolher o comportamento do aplicativo na inicialização, personalizar cores de exibição e ajustar as configurações de salvamento automático e backup. Outras preferências do aplicativo se aplicam a texto, sua caneta digital, alinhamento, PowerClip, PowerTrace, avisos e plug-ins.
- **Preferências de atalho** (**Menu CorelDRAW** ▸ **Preferências** ▸ **Atalhos**) permitem atribuir atalhos personalizados aos comandos do aplicativo.
- **As preferências de ferramentas** (**CorelDRAW menu** ▸ **Preferências** ▸ **Ferramentas**) permitem que você defina o comportamento padrão de ferramentas usadas normalmente como **Seleção**, **Borracha**, **Zoom**, **Enquadramento**, **Retângulo**, **Elipse**, **Conector**, **Dimensão** e **Preenchimentos de malha**.
- **As preferências globais** (**CorelDRAW** menu ▸ **Preferências** ▸ **Global**) afetam toda a suíte. É possível escolher o idioma da interface do usuário, ajustar configurações de impressão e alterar o local para salvar conteúdo como preenchimentos, fontes e paletas de cores. Também é possível personalizar a lista dos filtros do arquivo ativo.
- **As Preferências de documento** (**Layout** ▸ **Documento Preferências**) se aplicam ao documento ativo. Elas incluem configurações de tamanho da página, modo de visualização de página, layout, grade, régua e linha-guia.

Além disso, é possível acessar preferências de gerenciamento de cores para gerenciar cores de documento para exibição e impressão. Para obter mais informações, consulte "Como começar com gerenciamento de cores" na página 476.

Cada categoria de preferências pode ser acessada a partir de um comando de menu diferente e exibe uma página específica na **Preferências.** Se você não encontrar a configuração necessária, poderá mudar para outra categoria com um único clique.

Para trocar para outra categoria de preferências

- Clique em um dos seguintes botões no canto superior direito da **Preferências**
  - **Documento**
  - **CorelDRAW**
  - **Atalhos**
  - **Ferramentas**
  - **Global**



Alterne entre as preferências clicando no botão correspondente na caixa de diálogo Preferências.

Configurar GPUs

Se seu sistema tiver várias unidades de processamento gráfico (GPUs) disponíveis, você poderá selecionar qual delas o CorelDRAW Graphics Suite usará para várias tarefas de processamento.

O CorelDRAW Graphics Suite utiliza aceleração de hardware de GPU nas seguintes áreas:

- **Exibição** – oferece fluidez em panorâmica, zoom e renderização de tela
- **Efeitos** – permite aplicar efeitos de bitmap como lentes, proporcionando maior precisão e liberdade de design
- **Estilos de arte** – essas predefinições usam tecnologia de IA para modificar uma imagem ou objeto, produzindo uma versão estilizada enquanto preserva o conteúdo original
- **Reamostragem** – o recurso de upsampling com inteligência artificial é usado para ampliar imagens e traçar bitmaps, resultando em bordas limpas, nitidez e detalhes finos
- **Remoção de artefatos JPEG** – a avançada tecnologia de aprendizado de máquina é usada para remover artefatos de compactação JPEG, restaurando cores e detalhes em imagens

Para configurar GPUs

1. Clique no menu do **CorelDRAW** ▸ **Preferências** ▸ **Global**.
   Por padrão, a caixa de seleção **Usar aceleração de hardware** está ativada.
2. Escolha uma GPU da caixa de listagem **Use aceleração de hardware**.
3. Ative ou desative as caixas de seleção que correspondem às áreas de aceleração de hardware que você deseja ativar ou desativar:
   - **Exibir**
   - **Efeitos**
   - **Estilos de arte**
   - **Reamostrar**
   - **Remoção de artefato JPEG**



Se a GPU selecionada não for normalmente usada para exibição, o CorelDRAW Graphics Suite continuará usando a GPU designada pelo SO para exibição, a fim de manter o desempenho ideal. A GPU selecionada será usada para todas as outras opções de aceleração de hardware.

As alterações feitas na configuração da GPU podem exigir a reinicialização do aplicativo.

Salvar e restaurar padrões

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. Você pode salvar todas as configurações atuais como padrões ou somente especificar configurações.

Se acreditar que as configurações alteradas deixaram de ser úteis, ou se os controles não poderem mais ser encontrados facilmente, é possível restaurar as configurações padrão redefinindo a área de trabalho .

Para salvar as configurações atuais como padrão

1. Clique em **Layout** ▸ **Documento Preferências**.
2. Clique em **Salvar como Padrão**.
3. Ative as caixas de seleção correspondentes às opções que deseja salvar.

Para redefinir a área de trabalho

1. Saia do aplicativo.
2. Reinicie o aplicativo mantendo pressionadas as teclas **Shift**.



Redefinir a área de trabalho restaura o aplicativo padrão, o documento e ferramenta preferências. Global preferências não são redefinidos porque não são armazenados na área de trabalho.

Personalizar atalhos de teclado

Embora o aplicativo possua atalhos do teclado predefinidos, você pode alterá-los ou adicionar seus próprios atalhos para atender melhor ao seu estilo de trabalho. Quando não precisar mais de um atalho de teclado, poderá excluí-lo.

Também é possível exportar uma lista de atalhos de teclado para o formato de arquivo **CSV** — um formato delimitado por vírgulas que processadores de texto e aplicativos de planilha eletrônica abrem com facilidade.

Quando se modificam atalhos de teclado, as alterações são salvas em um arquivo chamado tabela de aceleradores. O aplicativo possui as seguintes tabelas de aceleradores que podem ser personalizadas conforme os hábitos de trabalho:

- Tabela Editar ancoragem — contém teclas de atalho para editar ancoragem
- Tabela de edição de curva — contém teclas de atalho para editar curvas
- Tabela principal — contém todas as teclas de atalho não relativas a texto
- Impressão mesclada - contém teclas de atalho para o uso do recurso Impressão mesclada
- Pré-visualização de impressão — contém teclas de atalho para as opções de pré-visualização de impressão
- Tabela Editar tabela — contém teclas de atalho não relativas a texto para editar tabelas
- Tabela Editar texto em tabela — contém teclas de atalho para editar texto em tabelas
- Tabela de edição de texto — contém todas as teclas de atalho relativas a texto

Para atribuir um atalho de teclado a um comando

1. Clique em **CorelDRAW** menu ▸ **Preferências** ▸ **Atalhos**.
2. Escolha uma tabela de teclas de atalho na caixa de listagem **Tabela de teclas de atalho**.
3. No painel esquerdo da caixa de diálogo **Preferências**, escolha uma categoria de comando (por exemplo, **Arquivo**).
4. Clique em um comando da lista de comandos(por exemplo, **Exportar**).
   As teclas de atalho atribuídas atualmente ao comando selecionado são exibidas na caixa **Teclas de atalho atuais**.

5 Clique na caixa **Novo atalho** e pressione uma combinação de teclas.
Se a combinação de teclas já estiver atribuída a outro comando, ele estará exibido na área **Atribuição atual**.

6 Clique em **OK**.



Se o mesmo atalho de teclado já estiver atribuído a outro comando, a segunda atribuição substituirá a primeira. Ativando a caixa de seleção **Atribuir e ir para conflito**, você navega automaticamente até o comando cujo atalho foi redefinido e é solicitado a atribuir um novo atalho.

Os atalhos de teclado usados pelo sistema operacional não podem ser atribuídos aos comandos do aplicativo.



Para exibir todos os atalhos de teclado existentes, clique em **Exibir tudo**.

Você pode substituir todos os atalhos personalizados pelos atalhos padrão clicando em **Redefinir padrões**.

Para excluir um atalho de teclado

1 Clique em **CorelDRAW** menu ▸ **Preferências** ▸ **Atalhos**.
2 No painel esquerdo da caixa de diálogo **Preferências**, escolha uma categoria de comando (por exemplo, **Arquivo**).
3 Clique em um comando da lista **Comandos**(por exemplo, **Exportar**).
4 Clique em uma tecla de atalho na caixa **Teclas de atalho atuais**.
5 Clique em **Excluir**.

Para exportar uma lista de atalhos de teclado

1 Clique em **CorelDRAW** menu ▸ **Preferências** ▸ **Atalhos**.
2 Clique em **Exibir tudo**.
3 Clique em **Exportar para CSV.**
4 Digite um nome de arquivo na caixa **Salvar como**.
5 Escolha a pasta em que deseja salvar o arquivo.
6 Clique em **Salvar**.

Personalizar a barra de ferramentas

É possível personalizar a barra de ferramentas que aparece na parte superior da janela do aplicativo. Por exemplo, você pode escolher mostrar somente ícones na barra de ferramentas, ou somente texto em vez de ícones, ou ambos, texto e ícones.

Além disso, é possível remover ou adicionar itens na barra de ferramentas e é possível reorganizar os itens da barra de ferramentas.

Para personalizar a barra de ferramentas

1 Clique pressionando Control em qualquer lugar na barra de ferramentas.
2 No menu·de contexto, escolha como deseja que os itens apareçam na barra de ferramentas.
- **Ícone e texto**
- **Ícone somente**
- **texto somente**

3 Escolha **Personalizar barra de ferramenta** no menu de contexto e escolha uma das seguintes ações:
- Arraste os itens que deseja do painel para a barra de ferramentas.
- Arraste itens que deseja remover para fora da barra de tarefa.
- Arraste Espaço do painel para a barra de ferramentas onde deseja aumentar o espaço entre itens.

4 Clique em **Concluído**.



É possível também personalizar a barra de tarefas clicando em **Visualizar** ▸ **Personalizar a barra de ferramentas**.

Personalizar filtros

Os filtros são utilizados para converter arquivos de um formato em outro. Eles se organizam em quatro tipos: converter, vetor, animação e texto. Você pode personalizar configurações dos filtros através da adição ou remoção de filtros, para que somente os filtros necessários sejam carregados. Também é possível alterar a ordem da lista de filtros e redefinir os filtros para a configuração padrão.

Para adicionar um filtro

1 Clique no menu do **CorelDRAW** ▸ **Preferências** ▸ **Global**.
2 Clique em **Formatos de arquivo**.
3 Clique em um tipo de filtro na lista **Tipos de arquivo disponíveis**.
4 Clique em um filtro.
5 Clique em **Adicionar**.

Para remover um filtro

1 Clique no menu do **CorelDRAW** ▸ **Preferências** ▸ **Global**.
2 Clique em **Formatos de arquivo**.
3 Clique em um filtro na lista **Filtros ativos**.
4 Clique em **Remover**.

Para alterar a ordem da lista de filtros

1 Clique no menu do **CorelDRAW** ▸ **Preferências** ▸ **Global**.
2 Clique em **Formatos de arquivo**.
3 Clique em um filtro na **lista Filtros ativos**.
4 Clique em um dos botões abaixo:
- **Mover para cima** — move o filtro para cima na lista
- **Mover para baixo** — move o filtro para baixo na lista



É possível redefinir os **Filtros ativos** para a configuração padrão clicando em **Redefinir como padrão**.

Usar scripts para automatizar tarefas

CorelDRAW permite usar scripts para acelerar tarefas repetitivas, combinar várias ações ou ações complexas ou tornar uma opção mais facilmente acessível.

Usar um script 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, um script permite definir as ações que você deseja repetir. Assim, na próxima vez em que for necessário repetir tais ações, é possível economizar tempo executando o script.

Esta seção contém o seguinte tópico:

- "Scripts" (página 975)

Scripts

Economize tempo usando um script do JavaScript para automatizar uma série de tarefas repetitivas.

A janela do inspetor Scripts (**Arquivo** ▸ **Scripts** ▸ **Scripts**) fornece acesso fácil a scripts. Os scripts são organizados em módulos. É possível usar o inspetor Scripts para criar novos módulos, carregar e gravar scripts. Também é possível usar o inspetor Scripts para renomear e excluir scripts.

Você pode gravar scripts e salvá-los para uso futuro. Também é possível gravar scripts temporários para ações que precisam ser repetidas poucas vezes. Um script temporário fica acessível até que um novo script temporário seja gravado.



Antes de gravar um script, saiba exatamente quais ações você deseja gravar e a ordem em que deseja gravá-las. Ao iniciar a gravação, o gravador de script captura todas as alterações feitas em um desenho. Por exemplo, se você criar uma forma, redimensioná-la e, em seguida, alterar sua cor, o script registra todas as alterações. Quando terminar de fazer as alterações, você deve parar de gravar o script.

Você pode executar as ações associadas ao script reproduzindo-o. Também é possível reproduzir um script temporário.

Para criar um módulo de script

- No inspetor **Scripts**, clique em **Scripts de usuário** e, em seguida, clique em **Novo** ▸ **Novo módulo**.

Para ocultar todos os módulos na lista e exibir apenas a lista de scripts, clique no botão **Modo simples** .

Para carregar um script

- Na janela do inspetor **Scripts**, clique em **Carregar** e, em seguida, selecione um script.

Para gravar um script

1. Clique em **Arquivo** ▸ **Scripts** ▸ **Iniciar gravação**.
   É exibida a caixa de diálogo **Gravar script**.
2. Na caixa **Nome da macro**, digite um nome para o script.
3. Digite uma descrição da macro na caixa **Descrição** e clique em **OK**.
4. Execute as ações que deseja gravar.
   O aplicativo começa a gravar suas ações. Se desejar pausar a gravação, clique em **Arquivo** ▸ **Scripts** ▸ **Pausar gravação**. Repita essa etapa para retomar a gravação.
5. Para parar a gravação, clique em **Arquivo** ▸ **Scripts** ▸ **Parar gravação**.

Você também pode

Salvar as ações na lista **Desfazer** como um script	Clique em **Janelas** ▸ **Inspetores** ▸ **Histórico**, execute as ações que deseja gravar e, em seguida, clique no botão **Salvar como script** na janela do inspetor **Histórico**.



Cancele a gravação de uma macro e descarte todos os comandos gravados até o momento clicando em **Arquivo** ▸ **Scripts** ▸ **Cancelar gravação**.

Também é possível gravar, pausar e parar a gravação de uma macro usando a janela do inspetor **Scripts** (**Arquivo** ▸ **Scripts** ▸ **Scripts**).

Para gravar um script temporário

1. Clique em **Arquivo** ▸ **Scripts** ▸ **Gravar script temporário**.
2. Execute as ações que deseja gravar.
   O aplicativo começa a gravar suas ações. Se desejar pausar a gravação, clique em **Arquivo** ▸ **Scripts** ▸ **Pausar gravação**. Repita essa etapa para retomar a gravação.
3. Para parar a gravação, clique em **Arquivo** ▸ **Scripts** ▸ **Parar gravação**.
   O script é salvo temporariamente no projeto de gravação padrão. Quando a sessão atual for encerrada, o script é excluído do projeto.



Nem todas as ações podem ser gravadas.

Cancele a gravação de um script e descarte todos os comandos gravados até o momento clicando em **Arquivo** ▸ **Scripts** ▸ **Cancelar gravação**.

Também é possível pausar e parar a gravação de uma macro temporária usando o inspetor **Scripts** (**Arquivo** ▸ **Scripts** ▸ **Scripts**).

Para reproduzir um script

- Na janela do inspetor **Scripts**, clique no script na lista e, em seguida, no botão **Executar** .

Para reproduzir um script temporário

- Clique em **Arquivo** ▸ **Scripts** ▸ **Executar script temporário**.

Esta opção é ativada apenas após gravar um script temporário.

Para editar um script

- Na janela do inspetor **Scripts**, clique no script na lista e, em seguida, no botão **Editar** .

Para renomear um script

- Na janela do inspetor **Scripts**, clique duas vezes no nome do script e insira o novo nome.

Para excluir um script

- Na janela do inspetor **Scripts**, clique no script na lista e, em seguida, no botão **Excluir** .

Referência

CorelDRAW para usuários do Adobe Illustrator 981

Glossário..... 987



CorelDRAW para usuários do Adobe Illustrator

O Adobe Illustrator e o CorelDRAW têm muitas semelhanças, o que torna fácil mudar de um aplicativo gráfico para o outro. Embora partilhem a maioria dos recursos básicos de desenho e criação, o Adobe Illustrator e o CorelDRAW distinguem-se por algumas diferenças, tanto na terminologia quanto nas ferramentas. A compreensão dessas diferenças permite fazer uma transição rápida para o CorelDRAW.

Esta seção contém os seguintes tópicos:

- "Comparar terminologia" (página 981)
- "Comparar ferramentas" (página 982)

Comparar terminologia

Os termos e conceitos do Adobe Illustrator e do CorelDRAW diferem por alguns recursos. Os termos do Adobe Illustrator estão listados a seguir com seus equivalentes no CorelDRAW.

Termo do Adobe Illustrator	Termo do CorelDRAW
Ações/Scripts	Macros/Scripts
Pontos de ancoragem	Nós
Arte-final	Desenho
Máscara de recorte	PowerClip
Pontos de direção	Alças de controle
Guias	Linhas-guia
Guias inteligentes	Guias dinâmicas
Preenchimento dégradé	Preenchimento gradiente

Termo do Adobe Illustrator	Termo do CorelDRAW
Cor ativa	Estilos de cor, harmonização de cores
Visualização de contorno	Visualização aramado
Painéis	Inspetores
Caminho	Curva
Colocar arquivos	Importar arquivos
Rasterizar	Converter em um bitmap
Pincelada	Contorno
Painel de amostras	Paleta de cores

Comparar ferramentas

A tabela a seguir lista as ferramentas do Adobe Illustrator e as ferramentas correspondentes do CorelDRAW. Muitas das ferramentas geram o mesmo resultado, mas funcionam de forma ligeiramente diferente.

Ferramenta do Adobe Illustrator	Ferramenta do CorelDRAW
Ferramenta Adicionar ponto de ancoragem	Ferramenta **Forma**  . Consulte "Para adicionar ou excluir um nó" na página 238.
Ferramenta Tipo de área	Ferramenta **Texto**  . Consulte "Para adicionar texto de parágrafo" na página 613.
Ferramenta Mistura	Ferramenta **Mistura**  . Consulte "Para misturar objetos" na página 594.
Ferramenta Inflar	Ferramenta **Envelope**  . Consulte "Para aplicar um envelope" na página 257.
Ferramenta Converter ponto de ancoragem	Ferramenta **Forma**  . Consulte "Para modelar um objeto de curva utilizando nós cúspides, suaves ou simétricos" na página 240.
Ferramenta Excluir ponto de ancoragem	Ferramenta **Forma**  . Consulte "Para adicionar ou excluir um nó" na página 238.

Ferramenta do Adobe Illustrator	Ferramenta do CorelDRAW
Ferramenta Seleção direta	Ferramenta **Forma**  . Consulte "Para selecionar um nó" na página 225.
Ferramenta Sombreamento	Ferramenta **Sombreamento**  . Consulte "Para Adicionar sombreamento e uma sombra interna" na página 584.
Ferramenta Gradiente	Ferramenta **Preenchimento interativo**  . Consulte "Preenchimentos de gradação" na página 428.
Ferramenta Segmento de linha	Ferramenta **Mão livre**  . Consulte "Para desenhar uma curva usando a ferramenta Curva de 3 pontos" na página 145. Ferramenta **Polilinha**  . Consulte "Linhas" na página 137.
Ferramenta Balde de tinta ativo	Ferramenta **Preenchimento inteligente**  . Consulte "Para aplicar um preenchimento em uma área fechada" na página 447.
Comando Rastreio ativo	Comando **Bitmaps** ▸ **Rastreio rápido** Comando **Bitmaps** ▸ **Rastreio por linha central** Comando **Bitmaps** ▸ **Rastreio por contorno**. Consulte "Para rastrear um bitmap utilizando o método de Rastreio do contorno" na página 828.
Ferramenta Medição	Ferramenta **Dimensão** . Consulte "Linhas de dimensão" na página 174.
Ferramenta Malha	Ferramenta **Preenchimento de malha**  . Consulte "Para aplicar uma malha a um objeto" na página 444.
Ferramenta Pincel	Ferramenta **Mídia artística**  . Consulte "Para desenhar uma linha caligráfica" na página 149. Ferramenta **Pincel vetorial**  . Consulte "Aplicar pinceladas vetoriais" na página 218.
Ferramenta Enquadramento	Ferramenta **Enquadramento**  . Consulte "Para enquadrar na janela de desenho" na página 74.
Ferramenta Tipo de caminho	Ferramenta **Texto**  . Consulte "Para ajustar o texto a um caminho" na página 627.

Ferramenta do Adobe Illustrator	Ferramenta do CorelDRAW
Efeitos do Localizador de traçado	Comandos **Objeto** ▸ **Formato**. Consulte "Aparar objetos" na página 270 e "Soldar e fazer interseção de objetos" na página 275.
Ferramenta Lápis	Ferramenta **Mão livre**  . Consulte "Para desenhar uma linha com a ferramenta Mão livre" na página 140.
Ferramenta Prega	Ferramenta **Envelope**  . Consulte "Para aplicar um envelope" na página 257.
Ferramenta Reflexo	Botões de espelho. Consulte "Para espelhar um objeto" na página 364.
Ferramenta Redimensionar	Ferramenta **Forma**  . Consulte "Esticar nós" na página 241.
Ferramenta Girar	Ferramenta **Selecionar**  . Consulte "Para girar um objeto" na página 363.
Ferramenta Retângulo arredondado	Ferramenta **Retângulo**  . Consulte "Para desenhar um retângulo ou um quadrado com cantos arredondados, recortados ou chanfrados" na página 181.
Comando Salvar para o Microsoft Office	Comando **Arquivo** ▸ **Exportar para** ▸ **Office**
Ferramenta Dimensionar	Ferramenta **Selecionar**  . Consulte "Dimensionar e escalar objetos" na página 360.
Ferramenta Tesoura	Ferramenta **Faca**  . Consulte "Para dividir um objeto" na página 269.
Ferramenta Seleção	Ferramenta **Selecionar**  . Consulte "Para selecionar objetos" na página 317.
Ferramenta Inclinar	Ferramenta **Selecionar**  . Consulte "Inclinar e esticar objetos" na página 243.
Ferramenta Estrela	Ferramentas **Estrela**  e **Estrela complexa**  . Consulte "Para desenhar uma estrela" na página 184.

Ferramenta do Adobe Illustrator	Ferramenta do CorelDRAW
Ferramenta Espalhador de símbolos	Ferramenta **Espalhador**  . Consulte "Para espalhar um padrão" na página 168.
Ferramenta Espiralado	Ferramenta **Distorcer**  . Consulte "Para distorcer um objeto" na página 253.
Ferramenta Tipo	Ferramenta **Texto**  . Consulte "Para adicionar texto de parágrafo" na página 613 e "Para adicionar texto artístico" na página 611.
Ferramenta Texto vertical	inspetor **Formatação de parágrafo**. Consulte "Para escolher uma orientação de texto para texto asiático" na página 668.
Ferramenta Deformar	Ferramenta **Borrar**  . Consulte "Para borrar um objeto" na página 246. Ferramenta **Envelope**. Consulte "Modelar objetos usando envelopes" na página 255.
Ferramenta Largura	Ferramenta **Contorno variável**  . Consulte "Para variar a largura de um contorno" na página 164.
Ferramenta Enrugar	Ferramenta **Áspero**  . Consulte "Para tornar um objeto áspero" na página 248.



Glossário

Glossário

A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W Z

A

alças de controle (CorelDRAW)

As alças que se estendem de um nó até uma curva que está sendo editada com a ferramenta **Forma**. As alças de controle determinam o ângulo em que a curva passa pelo nó.

alças

Conjunto de oito quadrados pretos que aparecem nos cantos e nas laterais de um objeto quando este encontra-se selecionado. Arrastando alças individuais, escala-se, redimensiona-se ou espelha-se o objeto. Quando se clica em um objeto selecionado, a forma das alças muda para setas, que permitem girar e inclinar o objeto.

alinhar

Forçar um objeto que está sendo desenhado ou movido a se alinhar automaticamente a um ponto da grade, uma linha-guia ou outro objeto.

amostra de cor

Um fragmento de cores sólidas em uma paleta de cores.

amostra

Um de uma série de retalhos de cor sólida utilizados como amostra para seleção de cores. Um folheto impresso de amostras é denominado um livro de amostras. Amostra também se refere às cores contidas na paleta de cores.

ângulo caligráfico

O ângulo que controla a orientação de uma caneta na superfície de desenho, como a inclinação da ponta de uma caneta de caligrafia. Uma linha desenhada no ângulo caligráfico tem pouca ou nenhuma espessura, mas fica mais grossa à medida que o ângulo se afasta do ângulo caligráfico.

área de arraste

A área de uma barra de comando que se arrasta. O arraste dessa área move a barra, enquanto o arraste de qualquer outra área da barra não tem nenhum efeito. A localização da área de arraste depende do sistema operacional em uso, da orientação da barra e da barra estar encaixada ou não. As barras de comando com áreas de arraste incluem as barras de ferramenta, a caixa de ferramentas e a barra de propriedades.

área de trabalho

A camada de um desenho na qual é possível experimentar e criar objetos para uso futuro. Essa camada fica fora das bordas da página de desenho. Arraste os objetos da área de trabalho para a página de desenho quando for utilizá-los.

área de trabalho

Um conjunto de configurações que especifica como as diversas barras de comandos, os comandos e os botões estão organizados quando se abre o aplicativo.

área de transferência

Uma área utilizada para armazenar temporariamente informações cortadas ou copiadas. As informações serão armazenadas até que novas informações sejam cortadas ou copiadas para a área de transferência, substituindo as antigas.

arquivo de animação

Um arquivo que suporta imagens em movimento, como, por exemplo, GIF animado e QuickTime (MOV).

B

biblioteca

Uma coleção de definições de símbolos incluídas em um arquivo CorelDRAW (CDR). Para compartilhar uma biblioteca entre desenhos, você pode exportá-la no formato de arquivo Corel Symbol Library (CSL).

bitmap

Uma imagem composta de grades de pixels ou pontos.

Consulte também gráfico vetorial.

brilho

A quantidade de luz transmitida ou refletida por um determinado pixel. No modo de cor HSB, o brilho é uma medida da quantidade de branco que uma cor contém. Por exemplo, um valor de brilho igual a 0 produz preto (ou sombra em fotos) e um valor de brilho igual a 255 produz branco (ou destaque em fotos).

brilho

O nível de brilho compartilhado entre uma transparência e o objeto ao qual ela se aplica. Por exemplo, quando uma transparência é aplicada a um objeto cuja cor tem aparência brilhante, a cor da transparência assume um brilho proporcional. O mesmo é válido para uma transparência aplicada a um objeto cuja cor tem aparência escura: a transparência assume um escurecimento proporcional.

C

caixa delimitadora

A caixa invisível indicada pelas oito alças de seleção ao redor de um objeto selecionado.

camada principal

Uma camada em uma página principal cujos objetos aparecem em todas as páginas de uma desenho com várias páginas. Uma página principal pode ter mais de uma camada principal.

camada

Um plano transparente no qual você pode colocar objetos em um desenho.

caminho fechado

Um caminho cujos pontos inicial e final estão conectados.

caminho

O componente básico a partir do qual os objetos são construídos. Um caminho é aberto (uma linha, por exemplo) ou fechado (um círculo, por exemplo), sendo formado por um único segmento de linha ou curva ou por vários segmentos unidos.

canal de cor

Uma versão em 8 bits de tons de cinza de uma imagem. Cada canal representa um nível de cor na imagem. Por exemplo, o modo de cor RGB tem três canais de cor, enquanto o CMYK tem quatro. Quando todos os canais são impressos juntos, produzem toda a faixa de cores da imagem.

Consulte também RGB e CMYK.

caneta sensível à pressão

Uma ponta que se usa para acessar comandos e desenhar imagens. Para utilizá-la com o CorelDRAW, é necessário instalar a caneta sensível à pressão junto com uma mesa digitalizadora sensível à pressão e seus drivers correspondentes.

caractere

Uma letra, número, sinal de pontuação ou outro símbolo.

caracteres não imprimíveis

Itens que aparecem na tela, mas que não são impressos. Incluem as réguas, linhas-guia, linhas de grade de tabelas, texto oculto e símbolos de formatação, como espaços, quebras de linha obrigatórias, tabulações e recuos.

centro de rotação

O ponto em torno do qual um objeto gira.

clipart

Imagens prontas que podem ser importadas para aplicativos Corel e editadas, se necessário.

clone

Uma cópia de um objeto ou de uma área de uma imagem que está vinculada a um objeto ou área de imagem principal. A maioria das alterações feitas no objeto ou área principal é aplicada automaticamente a seus clones.

Consulte também símbolo.

CMY

Um modo de cor composto de ciano (C), magenta (M) e amarelo (Y). Esse modo é utilizado no processo de impressão a três cores.

CMYK

Um modo de cor composto de ciano (C), magenta (M), amarelo (Y) e preto (K). A impressão CMYK produz pretos verdadeiros e uma faixa tonal ampla. No modo de cor CMYK, os valores de cor são expressos como porcentagens, portanto, um valor de 100 para uma tinta significa que ela é aplicada com saturação máxima.

cobertura de cor

Um termo de impressão usado para descrever um método de cores sobrepostas para compensar as separações de cores desalinhadas. Esse método evita as faixas brancas que aparecem entre cores unidas em uma página em branco.

Consulte também dispersão, restrição e impressão sobreposta.

cobertura

Consulte cobertura de cor.

codificar

Determina o conjunto de caracteres de texto, permitindo que se exiba corretamente texto no idioma apropriado.

colocação em ladrilho

A técnica de repetição de uma pequena imagem em uma superfície grande. A colocação em ladrilho é utilizada normalmente para criar um fundo com padrão para páginas da web.

colocar em escala

Alterar proporcionalmente as dimensões horizontal e vertical de um objeto em uma porcentagem especificada. Por exemplo, dimensionar um retângulo com 1 cm de comprimento e 2 cm de largura em 150% produz um retângulo com 1,5 cm de comprimento e 3 cm de largura. A proporção de 1:2 (altura para largura) é mantida.

com perda

Um tipo de compactação de arquivo que resulta em uma degradação perceptível da qualidade da imagem.

côncavo

Arredondado ou oco por dentro, como o interior de uma tigela.

conteúdo

O objeto ou objetos que aparecem dentro de um objeto recipiente ao se aplicar efeitos PowerClip.

Esse termo é também utilizado para descrever recursos gráficos incluídos no produto, como clipart, fotos, símbolos, fontes e objetos.

contorno

A linha que define a forma de um objeto.

contorno

Efeito criado pelo acréscimo de formas concêntricas uniformemente espacejadas dentro ou fora das bordas de um objeto. Esse efeito pode também ser utilizado para criar contornos recortáveis para dispositivos, como plotadoras, máquinas de gravação e cortadoras de vinil.

contraste

A diferença de tonalidade entre as áreas escuras e claras de uma imagem. Valores de contraste maiores indicam maior diferença e menor gradação entre escuro e claro.

converter e reconverter

A conversão de um formato de arquivo salvo como PDF (Portable Document Format) em outro formato, como Corel DESIGNER (DES), e depois a reconversão no formato anterior.

convexo

Curvado ou arredondado para fora, como o exterior de uma esfera ou de um círculo.

cor base

A cor do objeto que aparece sob uma transparência. A cor base e a cor da transparência se combinam de diversas maneiras, dependendo do modo de mesclagem que se aplica à transparência.

cor composta

Em impressão comercial, cores produzidas a partir de uma mistura de ciano, magenta, amarelo e preto. É diferente de uma cor exata, que é uma cor de tinta sólida impressa individualmente (é necessária uma chapa de impressão para cada cor exata).

cor exata

Em impressão comercial, uma cor de tinta sólida impressa individualmente, uma chapa para cada cor exata.

cor primária

Um estilo de cor original que se salva e aplica-se a objetos de um desenho. É possível criar cores secundárias a partir da cor primária.

Consulte também cor secundária.

cor secundária

Um estilo de cor criado como uma tonalidade de outro estilo de cor. Para a maioria dos modelos e paletas de cor disponíveis, as cores secundárias compartilham o mesmo matiz que as primárias, mas com diferentes níveis de saturação e brilho.

Consulte também cor primária.

cores compostas PANTONE

As cores disponíveis através do PANTONE Process Color System, baseado no modelo de cor CMYK.

correspondência de cores PANOSE

Um recurso de correspondência de fontes que permite escolher uma fonte substituta quando se abre um arquivo que contém uma fonte que não está instalada no computador. Pode-se fazer uma substituição somente para a sessão de trabalho corrente ou então uma substituição permanente, para que a nova fonte seja exibida automaticamente quando o arquivo for salvo e reaberto.

cortar

Remover áreas indesejáveis de uma imagem sem afetar a resolução das partes restantes.

cúspide

Um ponto ou canto criado na interseção de duas curvas.

D

desenhar

Um documento criado no CorelDRAW.

deslocamento da linha de base

O processo de movimentação de caracteres de texto acima ou abaixo da linha de base.

deslocamento

Movimentação de um objeto em incrementos.

Consulte também microdeslocamento e superdeslocamento.

destaque, sombra e tom médio

Termos utilizados para descrever o brilho dos pixels em uma imagem de bitmap. Os valores de brilho variam de 0 (escuro) a 255 (claro). Os pixels no primeiro terço da faixa são considerados sombras, os no segundo terço são considerados tons médios e os no último terço são considerados destaques. É possível clarear ou escurecer determinadas áreas nas imagens ajustando os destaques, as sombras ou os tons médios. Um histograma é uma ferramenta excelente para a exibição e a avaliação de destaques, sombras ou tons médios das imagens.

DeviceN

Um tipo de modelo de cor de dispositivo e espaço de cor. Esse espaço de cor tem vários componentes, permitindo que a cor seja definida por um conjunto diferente do padrão de três (RGB) e quatro (CMYK) componentes de cor.

disco de troca

Espaço no disco rígido utilizado pelos aplicativos para aumentar artificialmente a quantidade de memória disponível no computador.

dispersão

Em impressão comercial, um tipo de cobertura criado pela extensão do objeto de primeiro plano para o objeto de fundo.

dpi (dots per inch, pontos por polegada)

Uma medida da resolução da impressora em pontos por polegada. Impressoras de mesa a laser típicas imprimem a 600 dpi. Fotocompositoras imprimem a 1270 ou 2540 dpi. Impressoras com capacidades maiores de dpi produzem uma saída mais uniforme e mais limpa. O termo dpi também é utilizado para medir resolução de digitalização e para indicar resolução de bitmap.

E

efeito de ativação

Um objeto ou grupo de objetos interativos que altera sua aparência quando se clica ou se aponta para ele.

efeito PowerClip

Uma maneira de organizar objetos que permite colocar um objeto dentro de outro.

enevoamento

O nível de diferenciação nas bordas de um sombreamento.

enquadrar (CorelDRAW)

Mover a página de desenho pela janela de desenho. O enquadramento altera a exibição de página da mesma maneira que a rolagem move o desenho para cima, para baixo, para a esquerda ou para a direita na janela de desenho. Ao trabalhar com níveis de ampliação elevados nos quais nem todo o desenho é exibido, enquadre rapidamente para ver as partes do desenho ocultas previamente.

entrelaçamento

Em imagens GIF, um método que permite exibir na tela uma imagem baseada na web com uma resolução baixa e em blocos. À medida que os dados da imagem são carregados, a qualidade da imagem melhora.

envelope

Uma forma fechada que pode ser posicionada ao redor de um objeto para alterar sua forma. Um envelope consiste em segmentos conectados por nós. Depois que o envelope é posicionado ao redor do objeto, os nós podem ser movidos para alterar sua forma.

espacejamento

O espaço entre linhas de texto. O espacejamento é importante para a legibilidade e a aparência.

espaço de cores

No gerenciamento eletrônico de cores, uma representação virtual de um dispositivo ou da gama de cores de um modelo de cor. Os limites e contornos do espaço de cores de um dispositivo são mapeados pelo software de gerenciamento de cores.

Consulte também gama de cores.

espaço entre colunas

O espaço entre colunas de texto, também chamado de ala. Em impressão, o espaço em branco formado pelas margens internas de duas páginas opostas.

estilo de texto

Um conjunto de atributos que controla a aparência do texto. Existem dois tipos de estilo de texto: Estilos de texto artístico e estilos de texto de parágrafo.

estilo

Um conjunto de atributos que controla a aparência de um tipo específico de objeto. Há três tipos de estilo: estilos gráficos, estilos de texto (artístico e de parágrafo) e estilos de cor.

etapas de fonte

Tons de cor que dão a aparência de um preenchimento gradiente. Quanto mais etapas há em um preenchimento, mais suave é a transição da cor inicial para a cor final.

exibição de aramado simples

Uma exibição de esboço de um desenho que oculta preenchimentos, extrusões, contornos e formas de mistura intermediárias. Os bitmaps são exibidos como monocromáticos.

Consulte também exibição de aramado.

exibição de aramado

Uma exibição de esboço de um desenho que oculta preenchimentos, mas exibe extrusões, linhas de contorno e formas de mistura intermediárias. Os bitmaps são exibidos como monocromáticos.

Consulte também exibição de aramado simples.

exposição

Um termo fotográfico que se refere à quantidade de luz usada para criar uma imagem. Caso não haja luz suficiente e o sensor (da câmera digital) ou o filme (da câmera convencional) capte essa luminosidade, a imagem aparece muito escura (subexposição). Caso haja muita luz e o sensor ou o filme capte essa luminosidade, a imagem aparece muito clara (superexposição).

extrusão

Um recurso que permite aplicar uma perspectiva tridimensional, projetando linhas de um objeto, para criar a ilusão de profundidade.

F

faixa tonal

A distribuição de pixels em uma imagem de bitmap, do escuro (um valor zero indicando ausência de brilho) ao claro (um valor de 255 indicando brilho intenso). Os pixels no primeiro terço da faixa são considerados sombras, os no segundo terço são considerados tons médios

e os no último terço são considerados destaques. Em condições ideais, os pixels de uma imagem devem ser distribuídos por toda a faixa tonal. Um histograma é uma excelente ferramenta para visualizar e avaliar a faixa tonal das imagens.

filtro

O nome de um aplicativo que converte informações digitais de um formato em outro.

folhas de estilo em cascata (CSS)

Um 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.

Consulte também HTML.

fonte

Um conjunto de caracteres com um único estilo (como itálico), espessura (como negrito) e tamanho (como 10 pontos) de um tipo como, por exemplo, Times Roman.

Fontes TrueType

Uma especificação de fontes desenvolvida pela Apple. As fontes TrueType são impressas da maneira como aparecem na tela, podendo ser redimensionadas em qualquer altura.

Formas perfeitas

Formas predefinidas, como formas básicas, setas, estrelas e legendas. As formas perfeitas frequentemente têm glifos, que permitem modificar sua aparência.

fotocompositora

Um dispositivo de alta resolução que cria saídas em filme ou em papel à base de filme utilizadas na produção de chapas para prensas.

FTP (File Transfer Protocol)

Um método de movimentação de arquivos entre dois computadores. Muitos sites da Internet estabeleceram repositórios de materiais que podem ser acessados via FTP.

G

gama de cores

A faixa de cores que pode ser reproduzida ou percebida por qualquer dispositivo. Por exemplo, um monitor exibe uma gama de cores diferente daquela produzida por uma impressora, criando a necessidade de gerenciar cores a partir das imagens originais até a saída final.

GIF

Um formato de arquivo gráfico desenvolvido para usar o mínimo de espaço em disco e que pode ser facilmente lido e trocado entre computadores. Esse formato costuma ser utilizado na publicação de imagens de 256 cores ou menos na Internet.

girar

Reposicionar e reorientar um objeto virando-o em torno de seu centro de rotação.

glifo (tipográfico)

Um glifo tipográfico corresponde a um único caractere de um determinado tipo.

glifo

Alças em forma de losango que podem ser arrastadas para alterar uma forma.

grade de linha de base

Uma série de linhas horizontais uniformemente espaçadas que seguem o padrão de um caderno pautado e ajudam a alinhar textos e objetos.

grade do documento

Uma série de linhas horizontais e verticais uniformemente espaçadas, utilizadas para ajudar a desenhar e organizar objetos.

grade

Uma série de linhas horizontais e verticais uniformemente espaçadas, utilizadas para ajudar a desenhar e organizar objetos.

Consulte também document grid.

graduação

Divisões invisíveis nas quais o ponteiro gravita.

gráfico vetorial

Uma imagem gerada a partir de descrições matemáticas que determinam a posição, o comprimento e a direção em que as linhas são desenhadas. Os gráficos vetoriais são criados como conjuntos de linhas e não como padrões de pontos ou pixels individuais.

Consulte também bitmap.

grupo aninhado

Um grupo de dois ou mais grupos que se comportam como um único objeto.

grupo

Um conjunto de objetos que se comportam como uma unidade. A maioria das operações executadas em um grupo também se aplica a cada um de seus objetos.

guias de alinhamento

Linhas-guia temporárias que ajudam a alinhar objetos conforme eles são criados, redimensionados ou movidos em relação a outros objetos próximos.

guias dinâmicas

Linhas-guia temporárias que aparecem nos seguintes pontos de alinhamento nos objetos — centro, nó, quadrante e linha de base do texto.

H

histograma

O histograma consiste em um gráfico de barras horizontais que representa os valores de brilho dos pixels de sua imagem de bitmap em uma escala de 0 (escuro) a 255 (claro). A parte esquerda do histograma representa as sombras de uma imagem, a parte do meio representa os tons médios e a parte direita representa as luzes. A altura dos cravejados indica o número de pixels em cada nível de brilho. Por exemplo, um número elevado de pixels nas sombras (o lado esquerdo do histograma) indica a presença de detalhes de imagem nas áreas escuras.

HSB (matiz, saturação, brilho)

Um modelo de cor que define três componentes: matiz, saturação e brilho. O matiz determina a cor (amarelo, laranja, vermelho e assim por diante), o brilho determina a intensidade percebida (cor mais clara ou mais escura) e a saturação determina a profundidade da cor (de esmaecida a intensa).

HTML

Padrão para autoria na World Wide Web composto de marcas que definem a estrutura e os componentes de um documento. As marcas são utilizadas para identificar texto e integrar recursos (como imagens, sons, vídeo e animação) ao se criar uma página da web.

hyperlink

Um link eletrônico que dá acesso direto de um ponto em um documento a outro ponto no mesmo documento ou em outro documento.

I

ícone

Uma representação pictórica de uma ferramenta, objeto, arquivo ou outro item do aplicativo.

imagem convertida em bitmap

Uma imagem que foi renderizada em pixels. Quando converte arquivos gráficos vetoriais em arquivos de bitmap, você imagens de pixels.

impressão sobreposta

A impressão sobreposta é obtida com a impressão de uma cor sobre outra. Dependendo das cores escolhidas, as cores impressas em sobreposição se misturam para criar uma nova cor, ou a cor superior cobre a inferior. A impressão de uma cor escura sobreposta a uma cor clara é usada com frequência para evitar problemas de registro que ocorrem quando as separações de cores não são alinhadas com precisão.

Consulte também cobertura de cor, restrição e dispersão.

inclinar

Tombar um objeto na vertical, horizontal ou ambas.

incorporar

O processo de colocar um objeto criado em um aplicativo dentro de um documento criado em outro aplicativo. Os objetos incorporados são incluídos no documento atual. Eles não são vinculados aos seus arquivos-fonte.

inserir

Para importar e colocar uma imagem fotográfica, objeto clipart ou arquivo de som em um desenho.

instância de símbolo

Uma ocorrência de um símbolo em um desenho. Uma instância de símbolo herda automaticamente qualquer alteração feita no símbolo. Você pode também propriedades exclusivas a cada instância, incluindo tamanho, posição e transparência uniforme.

intensidade

Intensidade é uma medida do brilho dos pixels de luz em um bitmap em comparação com os meios-tons mais escuros e os pixels escuros. Um aumento na intensidade aumenta a vivacidade do branco, mantendo os escuras reais.

interseção

O ponto em que uma linha cruza com outra.

J

Janela de desenho

A parte da janela do aplicativo na qual é possível criar, adicionar e editar objetos.

JavaScript

Uma linguagem de script utilizada na web para adicionar funções interativas a páginas HTML.

JPEG 2000

Uma versão aprimorada do formato de arquivo JPEG que apresenta uma compactação melhor e permite anexar informações de imagem e atribuir uma taxa de compactação diferente a uma área da imagem.

JPEG

Um formato de imagens fotográficas que oferece compactação com alguma perda de qualidade da imagem. Devido à sua compactação (até 20 para 1) e pequeno tamanho de arquivo, as imagens JPEG são amplamente utilizadas em publicação na Internet.

justificar

Modificar o espacejamento entre caracteres e palavras para que as bordas nas margens esquerda e direita de um bloco de texto fiquem uniformes.

K

kerning

O espaço entre caracteres e o ajuste desse espaço. Com frequência, kerning é usado para aproximar dois caracteres, por exemplo, WA, AW, TA ou VA. O kerning aumenta a legibilidade e faz as letras parecerem equilibradas e proporcionais, especialmente em tamanhos de fonte maiores.

L

Lab

Um modelo de cor que contém um componente de luminância (ou iluminação) (L) e dois componentes cromáticos: "a" (de verde a vermelho) e "b" (de azul a amarelo).

ligadura

Um caractere que consiste em duas ou mais letras unidas.

limiar

Um nível de tolerância para a variação tonal em um bitmap.

limite de meia-esquadria

Um valor que determina quando duas linhas que se encontram em um ângulo agudo passam de uma junção pontiaguda (meia-esquadria) para uma junção quadrada (chanfrada).

linha base de texto

A linha horizontal imaginária em que os caracteres do texto parecem se apoiar.

Linha Bézier

Uma linha reta ou curva constituída de segmentos conectados por nós. Cada nó tem alças de controle que permitem modificar a forma da linha a ser alterada.

linha de base

Uma linha invisível na qual os caracteres de texto são posicionados.

linha de dimensão

Uma linha que exibe o tamanho dos objetos ou a distância ou ângulo entre eles.

linha perpendicular

Uma linha que intersepta outra em um ângulo reto.

linha-guia

Uma linha horizontal, vertical ou inclinada que pode ser colocada em qualquer lugar na janela de desenho para ajudar no posicionamento de um objeto.

LZW

Uma técnica de compactação de arquivos sem perda que resulta em arquivos de menor tamanho e de processamento mais rápido. A compactação LZW é utilizada normalmente em arquivos GIF e TIFF.

M

mapa de imagem

Um elemento gráfico em um documento HTML que contém áreas clicáveis que levam a locais na World Wide Web, a outros documentos HTML ou a elementos gráficos.

marca-d'água

Uma pequena quantidade de ruído aleatório adicionado ao componente de luminância dos pixels da imagem, que carrega informações sobre a imagem. Essa informação sobrevive à edição, impressão e digitalização normais.

marcador

Um indicador para marcar um endereço da Internet.

matiz

A propriedade de uma cor que permite sua classificação pelo nome. Por exemplo, azul, verde e vermelho são matizes.

meio-tom

Uma imagem que foi convertida de imagem de tons contínuos em uma série de pontos de vários tamanhos, para representar diferentes tonalidades.

metadados

Informações sobre objetos. Nomes, comentários e custo atribuídos a objetos são exemplos de metadados.

microdeslocamento

Movimento de um objeto em pequenos incrementos.

Consulte também deslocamento e superdeslocamento.

miniatura

Uma versão pequena e em baixa resolução de uma imagem ou ilustração.

mistura composta

Uma mistura criada misturando-se o objeto inicial ou final de uma mistura com outro objeto.

mistura dividida

Uma mistura simples que é decomposta em dois ou mais componentes para criar uma mistura composta. O objeto em que a mistura é dividida torna-se o objeto final de um componente da mistura e o objeto inicial do outro.

mistura

Efeito criado pela transformação de um objeto em outro através de uma progressão de formas e cores.

modelo de cor subtrativo

Um modelo de cor, como CMYK, que cria cores através da subtração de comprimentos de onda da luz refletida em um objeto. Por exemplo, uma tinta colorida aparece em azul quando absorve todas as cores, exceto a azul.

modelo de cor

Um gráfico de cores simples que define a faixa de cores exibidas em um modo de cor. RGB (vermelho, verde e azul), CMY (ciano, magenta e amarelo), CMYK (ciano, magenta, amarelo e preto), HSB (matiz, saturação e brilho), HLS (matiz, iluminação e saturação) e CIE L*a*b (Lab) são exemplos de modelos de cores.

modelo

Um conjunto predefinido de informações que definem o tamanho da página, a orientação, a posição da régua e informações de grade e de linha-guia. Um modelo também pode incluir elementos gráficos e texto, que podem ser modificados.

modo de cor da paleta

Um modo de cor de 8 bits que exibe imagens de até 256 cores. Você pode converter uma imagem complexa no modo de cores da paleta para reduzir o tamanho do arquivo e para controlar de forma mais precisa as cores utilizadas ao longo do processo de conversão.

modo de cor preto-e-branco

Um modo de cor de 1 bit que armazena imagens como duas cores sólidas, preto e branco, sem gradações. Esse modo de cor é útil para linhas artísticas e gráficos simples. Para criar o efeito de foto em preto-e-branco, é possível usar o modo de cor tons de cinza.

Consulte também tons de cinza.

modo de cor

Sistema que define o número e o tipo de cores que compõem uma imagem. Preto-e-branco, tons de cinza, RGB, CMYK e cores da paleta são exemplos de modos de cor.

moldura de texto

O retângulo que aparece como uma série de linhas tracejadas ao redor de um bloco de texto de parágrafo criado com a utilização da ferramenta **Texto**.

N

navegador de documentos

A área no canto inferior esquerdo da janela do aplicativo que contém controles para movimentação entre páginas e adição de páginas. O navegador de documentos também exibe o número da página ativa e o número total de páginas em um desenho.

nós

Os pontos quadrados em cada extremidade de um segmento de uma linha ou curva. Para alterar a forma de uma linha ou curva, arraste um ou mais de seus nós.

O

objeto (CorelDRAW)

Termo genérico para qualquer item criado ou colocado em um desenho. Os objetos incluem linhas, formas, gráficos e texto.

objeto aberto

Um objeto definido por um caminho cujos pontos inicial e final não são conectados.

objeto combinado

Um objeto criado através da combinação de dois ou mais objetos e de sua conversão em um objeto de curva única. Um objeto combinado absorve os atributos de preenchimento e de contorno do último objeto selecionado. As seções com um número igual de objetos sobrepostos não têm preenchimento. As seções com um número ímpar de objetos sobrepostos são preenchidas. Os contornos dos objetos originais permanecem visíveis.

objeto de controle

O objeto original utilizado para criar efeitos como envelopes, extrusões, sombreamentos, contornos e objetos criados com a ferramenta **Mídia artística**. As alterações feitas no objeto de controle controlam a aparência do efeito.

objeto de curva

Um objeto que tem nós e alças de controle manipuláveis, com os quais é possível alterar a forma do objeto. Um objeto de curva pode ser de qualquer forma, inclusive uma linha reta ou curva.

objeto de destino

Objeto no qual se efetua uma ação de alteração de forma como, por exemplo, soldar, aparar ou fazer a interseção com outro objeto. O objeto de destino mantém seus atributos de preenchimento e contorno copiando esses atributos para os objetos de origem utilizados para executar a ação.

Consulte também objeto de origem.

objeto de origem

Objeto usado para se efetuar uma alteração de forma em outro objeto, como soldar, aparar ou fazer a interseção. O objeto de origem sempre recebe os atributos de preenchimento e de contorno do objeto de destino.

Consulte também objeto de destino.

objeto fechado

Um objeto definido por um caminho cujos pontos inicial e final são conectados.

objeto flutuante

Um bitmap sem fundo. Objetos flutuantes também são denominados objetos fotográficos ou imagens cortadas.

objeto PowerClip

Um objeto criado através da colocação de objetos (objetos de conteúdo) dentro de outros objetos (objetos recipientes). Se o objeto de conteúdo for maior do que o objeto recipiente, o objeto de conteúdo será cortado automaticamente. Somente o conteúdo que couber dentro do objeto recipiente ficará visível.

objeto principal

Um objeto que foi clonado. A maioria das alterações feitas no objeto principal é automaticamente aplicada ao clone.

objeto vetorial

Um objeto específico dentro de um desenho, que é criado como um conjunto de linhas e não como padrões individuais de pontos ou pixels. Os objetos vetoriais são gerados a partir de descrições matemáticas que determinam a posição, o comprimento e a direção nos quais as linhas são desenhadas.

objetos PowerClip aninhados

Recipientes que contêm outros recipientes para formar objetos PowerClip complexos.

opacidade

A qualidade de um objeto que torna difícil ver através dele. Se um objeto for 100% opaco, não será possível ver através dele. Níveis de opacidade abaixo de 100% aumentam a transparência dos objetos.

Consulte também transparência.

origem

O ponto da janela de desenho em que as réguas se cruzam.

P

padrão moiré

O efeito visual de curvas irradiantes criadas através da sobreposição de dois padrões normais. Por exemplo, um padrão moiré pode ser o resultado da sobreposição de duas telas de halftone com ângulos, espacejamento de pontos e tamanho de ponto diferentes. Os padrões moiré são o resultado indesejável da repetição da formação da imagem na tela com uma tela de meio-tom diferente ou com a mesma tela de meio-tom com um ângulo diferente do original.

página de código (code page)

Página de código (code page) é uma tabela do sistema operacional DOS ou Windows que define que conjunto de caracteres ASCII ou ANSI é usado para exibir texto. Conjuntos de caracteres diferentes são usados para os diferentes idiomas.

página de desenho

A parte da janela de desenho delimitada por um retângulo com um efeito de sombra.

página principal

Uma página virtual que contém configurações globais de objetos, linhas-guia e grades que podem ser aplicadas a todas as páginas do documento.

paleta de cores

Conjunto de cores sólidas entre as quais é possível selecionar cores para preenchimentos e contornos.

perfil de cores

Uma descrição das capacidades e características de manipulação de cores de um dispositivo.

perspectiva de dois pontos

Um efeito criado pelo aumento ou diminuição do comprimento de dois lados de um objeto para criar a impressão de que o objeto está distanciando-se em duas direções.

perspectiva de um ponto

Um efeito criado quando se aumenta ou diminui o comprimento de um lado de um objeto para criar a impressão de que vai diminuindo em uma direção.

pincelada de entrada

Uma pincelada que você faz à medida que esboça com a ferramenta LiveSketch. Pinceladas de entrada são ajustadas e convertidas em curvas de Bézier com base no tempo e na distância entre elas.

pixel

Um ponto colorido que consiste na menor parte de um bitmap.

Consulte também resolução.

PNG (Portable Network Graphics)

Um formato de arquivo gráfico desenvolvido para exibição on-line. Esse formato importa gráficos coloridos de 24 bits.

ponta

Um dispositivo de caneta, utilizado junto com uma mesa digitalizadora, que permite desenhar pinceladas. Uma ponta sensível à pressão permite variar as pinceladas com alterações sutis na pressão.

ponto branco

A medição de branco em um monitor colorido que influencia a exibição dos destaques e do contraste.

Na correção da imagem, o ponto branco determina o valor do brilho que é considerado branco em uma imagem de bitmap. No Corel PHOTO-PAINT, é possível definir o ponto branco para melhorar o contraste da imagem. Por exemplo, em um histograma de uma imagem com os valores de brilho em uma escala de 0 (escuro) a 255 (claro), se você definir o ponto branco como 250, todos os pixels com um valor superior a 250 serão convertidos em branco.

ponto de ancoragem

O ponto que permanece estacionário quando se estica, escala, espelha ou inclina um objeto. Os pontos de ancoragem correspondem às oito alças exibidas quando um objeto é selecionado e também ao centro de uma caixa de seleção marcada com um X.

ponto de ativação

A área de um objeto na qual é possível clicar-se para ir ao endereço especificado por um URL.

ponto de ativação

O processo de adicionar dados a objetos ou grupos de objetos para que reajam a eventos, como apontar ou clicar. Por exemplo, você pode atribuir um URL a um objeto, tornando-o um hyperlink para um site da web externo.

ponto de fuga

Um marcador que aparece ao se selecionar uma extrusão ou um objeto ao qual tenha sido acrescentada perspectiva. Com uma extrusão, o marcador de ponto de fuga indica a profundidade (extrusão paralela) ou o ponto no qual as superfícies extrudadas se encontrariam se fossem estendidas (extrusão de perspectiva). Em ambos os casos, o ponto de fuga é indicado por um X.

ponto médio

O ponto médio de uma linha Bézier que divide-a em duas partes de comprimentos iguais.

ponto preto

Um valor de brilho que é considerado preto em uma imagem de bitmap. No Corel PHOTO-PAINT, é possível definir um ponto preto para melhorar o contraste da imagem. Por exemplo, no histograma de uma imagem, com uma escala de brilho de 0 (escuro) a 255 (claro), se você definir o ponto preto no 5, todos os pixels com um valor superior a 5 serão convertidos em preto.

ponto

Uma unidade de medida utilizada principalmente em tipografia para definir tamanhos de tipos. Há aproximadamente 72 pontos em uma polegada e 12 pontos em uma paica.

preenchimento de textura

Preenchimento gerado através de fractais que, por padrão, preenche um objeto ou a área de uma imagem com uma única imagem, em vez de uma série de imagens repetidas.

preenchimento gradiente

Uma progressão suave de duas ou mais cores aplicadas a uma área de imagem seguindo um caminho linear, radial, cônico ou quadrado. Preenchimentos gradientes de duas cores têm uma progressão direta de uma cor para outra, enquanto os preenchimentos personalizados podem ter uma progressão de muitas cores.

preenchimento PostScript

Um tipo de preenchimento de textura desenvolvido na linguagem PostScript.

preenchimento uniforme

Um tipo de preenchimento utilizado para aplicar uma cor sólida a uma imagem.

Consulte também preenchimento.

preenchimento

Uma cor, bitmap, gradiente ou padrão aplicado a uma área de uma imagem.

preenchimentos de malha

Um tipo de preenchimento que permite adicionar retalhos de cores ao interior de um objeto selecionado.

preenchimentos de padrão

Um preenchimento que consiste em uma série de objetos ou imagens vetoriais repetitivos.

profundidade da cor

O número máximo de cores que uma imagem pode conter. A profundidade da cor é determinada pela profundidade de bits de uma imagem e do monitor que a exibe. Por exemplo, uma imagem de 8 bits pode conter até 256 cores, enquanto que uma imagem de 24 bits

pode conter até cerca de 16 milhões de cores. Uma imagem GIF é um exemplo de uma imagem de 8 bits; uma imagem JPEG é um exemplo de uma imagem de 24 bits.

profundidade de bits

O número de bits binários que definem o tom ou a cor de cada pixel em um bitmap. Por exemplo, um pixel em uma imagem em preto-e-branco tem uma profundidade de 1 bit, porque só pode ser preto ou branco. O número de valores de cor que uma determinada profundidade de bits pode produzir é igual a 2 elevado à potência da profundidade de bits. Por exemplo, uma profundidade de bits igual a 1 pode produzir dois valores de cor ($2^1=2$) e uma profundidade de bits igual a 2 pode produzir 4 valores de cor ($2^2 = 4$).

A profundidade de bits varia entre 1 e 64 bits por pixel (bpp) e determina a color depth de uma imagem.

progressivo

Em imagens JPEG, um método para fazer com que a imagem inteira apareça na tela, em uma resolução baixa e em blocos. À medida que os dados da imagem são carregados, a qualidade da imagem aumenta progressivamente.

proporção

A proporção entre a largura e a altura de uma imagem (expressa matematicamente como x:y). Por exemplo, a proporção de uma imagem de 640 x 480 pixels é 4:3.

Q

QuickCorrect™

Um recurso que exibe automaticamente a forma por extenso de abreviações ou a forma correta para erros, durante a digitação. Usa-se a Correção rápida para colocar palavras em maiúsculas ou corrigir erros comuns de ortografia e digitação automaticamente, por exemplo, esse recurso pode substituir "IR" por "imposto de renda" e "qeu" por "que".

R

raio

Quando aplicado ao filtro de Poeira e risco, define o número de pixels, ao redor da área danificada, utilizados para aplicar o filtro.

reamostrar

Alterar as dimensões e a resolução de um bitmap. O aumento da resolução aumenta o tamanho da imagem, enquanto a redução da resolução diminui o tamanho da imagem. A reamostragem com uma resolução fixa permite manter a resolução da imagem por meio da adição ou subtração de pixels e variando o tamanho da imagem. A reamostragem com uma resolução variável mantém o número de pixels inalterado e altera o tamanho da imagem, resultando em uma resolução menor ou maior do que aquela da imagem original.

reconhecimento de forma

A capacidade de reconhecer e converter formas desenhadas à mão em formas perfeitas. Para aproveitar bem o reconhecimento de forma, você deve usar a ferramenta Desenho inteligente. Por exemplo, você pode desenhar quatro pinceladas para esboçar um retângulo e o aplicativo converterá as linhas desenhadas à mão em um retângulo perfeito.

régua

Uma barra horizontal ou vertical, marcada em unidades, utilizada para determinar o tamanho e a posição de objetos. Por padrão, as réguas são exibidas do lado esquerdo e ao longo do topo da janela do aplicativo, mas podem ser ocultadas ou movidas.

renderizar

Capturar uma imagem bidimensional a partir de um modelo tridimensional.

representação de texto

Um método de representação de texto que utiliza palavras sem significado ou uma série de linhas retas.

resolução de imagem

O número de pixels por polegada, em um bitmap, medido em ppi (pixels por polegada) ou dpi (pontos por polegada). Resoluções baixas podem dar ao bitmap uma aparência granulada e resoluções elevadas produzem imagens mais suaves, mas resultam em arquivos maiores.

resolução de saída

O número de pontos por polegada (dpi) que um dispositivo de saída, como uma fotocompositora ou impressora a laser, produz.

resolução

A quantidade de detalhes que um arquivo de imagem contém, ou que um dispositivo de entrada, saída ou exibição é capaz de produzir. A resolução é medida em dpi (pontos por polegada) ou ppi (pixels por polegada). Resoluções baixas podem resultar em uma aparência granulada, enquanto resoluções elevadas podem produzir imagens de qualidade maior, mas resultam em arquivos com tamanho maior.

restrição

Em impressão comercial, uma forma de cobertura criada pela extensão do objeto de fundo para o objeto de primeiro plano.

RGB

Modo de cor no qual as três cores de luz (vermelho, verde e azul) são combinadas com diferentes intensidades para produzir todas as outras cores. Um valor entre 0 e 255 é atribuído a cada channel de vermelho, verde e azul. Monitores, digitalizadores e o olho humano utilizam RGB para produzir ou detectar cores.

rich text

O formato RTF (Rich Text Format) suporta formatação de texto, como negrito, itálico e sublinhado, assim como diferentes tipos e tamanhos de fonte e texto colorido. Os documentos em RTF podem também incluir opções de formatação de página, como margens personalizadas, espaçamento entre linhas e largura da tabulação.

ruído

Na edição de bitmaps, pixels aleatórios na superfície do bitmap que lembram a estática em uma tela de televisão.

S

sangramento

A parte da imagem impressa que se estende além da borda da página. O sangramento garante que a imagem final ficará certa na borda do papel após a encadernação e aparagem.

saturação

A pureza ou vivacidade de uma cor, expressa como ausência de branco. Uma cor com 100% de saturação não contém branco. Uma cor com 0% de saturação é um tom de cinza.

script CGI

Um aplicativo externo executado por um servidor HTTP em resposta a uma ação executada em um navegador da web como, por exemplo, clicar em um link, uma imagem ou em outro elemento interativo de uma página da web.

segmento (caminho)

Um retângulo invisível com oito alças visíveis que aparecem em torno de qualquer objeto selecionado com a ferramenta **Seleção**.

segmento

A linha ou curva entre dois nós de um objeto curvo.

seleção múltipla

Selecionar vários objetos, com o uso da ferramenta **Seleção**, ou vários nós, com o uso da ferramenta **Forma**.

selecionar com marca à mão livre

Selecionar com marcas objetos ou nós enquanto arrasta a ferramenta **Forma**, e controlar a forma do delimitador da caixa de marca, como se estivesse desenhando uma linha à mão livre.

Consulte também selecionar com marca.

selecionar com marca

Para selecionar objetos ou nós através do arraste das ferramentas **Seleção** ou **Forma** na diagonal e envolvendo-os em uma caixa de marca de seleção.

sem perda

Um tipo de compactação de arquivo que mantém a qualidade de uma imagem que foi compactada e descompactada.

sensibilidade da faixa

Uma opção de modo de cor de paleta que permite especificar uma cor de foco para a conversão de paleta. Você pode ajustar a cor e especificar sua importância para orientar a conversão.

separação de cor

Em impressão comercial, o processo de divisão de cores em uma imagem composta para produzir várias imagens em tons de cinza separadas, uma para cada cor primária da imagem original. No caso de uma imagem CMYK, quatro separações (uma para ciano, uma para magenta, uma para amarelo e uma para preto) devem ser feitas.

separação

Um termo de impressão que se refere a uma área onde as cores subjacentes são removidas para que somente as cores superiores sejam impressas. Por exemplo, se você imprimir um círculo pequeno sobre um círculo grande, a área sob o círculo pequeno não será impressa. Isso garante que a cor usada no círculo pequeno se mantenha íntegra em vez de se sobrepor à cor usada no círculo grande e se misturar a ela.

símbolo

Um objeto ou grupo de objetos reutilizável. Um símbolo é definido uma vez e pode ser referido muitas vezes em um desenho.

simulação

Um processo utilizado para simular um número maior de cores quando apenas um número limitado de cores está disponível.

sinal diacrítico

Um acento acima, abaixo ou através de um caractere escrito como, por exemplo, o acento agudo (é) e a cedilha (ç).

sobrescrito

Os caracteres de texto posicionados acima da linha de base dos outros caracteres em uma linha de texto.

solda

Combinar dois objetos em um único objeto de curva com um único contorno. Solda-se um objeto de origem a um objeto de destino para se criar um novo objeto que assume os atributos de preenchimento e contorno do objeto de destino.

sombreamento

Efeito de sombra tridimensional que dá aos objetos uma aparência realista.

suavização de serrilhado

Um método de suavização das bordas curvas e diagonais das imagens. Os pixels intermediários ao longo das bordas são preenchidos para suavizar a transição entre as bordas e a área em torno delas.

subcaminhos (CorelDRAW)

Os subcaminhos são as curvas e formas básicas a partir das quais um único objeto de curva é construído.

subexposição

Luz insuficiente em uma imagem.

Consulte também exposição.

subscrito

Os caracteres de texto posicionados abaixo da linha de base dos outros caracteres em uma linha de texto.

superdeslocamento

A movimentação de um objeto em grandes incrementos pressionando Shift e uma tecla de seta. O valor do superdeslocamento é multiplicado pelo valor do deslocamento para se obter a distância pela qual o objeto é movido.

Consulte também deslocamento e microdeslocamento.

superexposição

Luz excessiva em uma imagem que dá a ela uma aparência desbotada.

Consulte também exposição.

suplemento

Um módulo separado que amplia a funcionalidade de um aplicativo.

T

tabela de aceleradores

Arquivo que contém uma lista de teclas de atalho. Diferentes tabelas ficam ativas, dependendo da tarefa em execução.

tabulações com pontilhados

Uma fileira de caracteres colocados entre objetos de texto para ajudar o leitor a seguir uma linha ao longo do espaço em branco. As tabulações com pontilhados normalmente são utilizadas no lugar das paradas de tabulação, principalmente antes de texto alinhado pela direita, como em uma lista ou índice.

tamanho

Alterar proporcionalmente as dimensões horizontal e vertical de um objeto, alterando uma das dimensões. Por exemplo, um retângulo com 1 polegada de altura e 2 polegadas de largura pode ser dimensionado por meio da alteração do valor da altura para 1,5 polegada. Uma largura de 3 polegadas será o resultado automático do novo valor da altura. A proporção de 1:2 (altura para largura) é mantida.

tangente

Uma linha reta que toca uma curva ou uma elipse em um ponto, mas não cruza a curva ou a elipse naquele ponto.

tecla de restrição

Uma tecla que deve ser mantida pressionada para restringir o desenho e a edição a uma forma ou um ângulo. A tecla padrão é Ctrl. É possível alterar a tecla padrão para Shift, o padrão do Windows, na página da ferramenta **Seleção** da caixa de diálogo **Opções**.

teclas de seta

Teclas de direção que movem ou "deslocam" os objetos selecionados em pequenos incrementos. Você pode também utilizar as teclas de seta para posicionar o cursor ao digitar ou editar texto na tela ou em uma caixa de diálogo.

tela de abertura

A tela que aparece quando o CorelDRAW é iniciado. Ela monitora o andamento do processo de inicialização e fornece informações sobre copyright e registro.

temperatura

Uma forma de descrever a luz em graus Kelvin — valores baixos correspondem a condições de iluminação fraca que provocam uma tonalidade alaranjada, como luz de velas ou de lâmpadas incandescentes. Valores mais altos correspondem a uma iluminação intensa, como a luz do sol, que cria um matiz azulado.

texto artístico

Um tipo de texto criado com a ferramenta **Texto**. Utilize o texto artístico para adicionar linhas curtas de texto como, por exemplo, títulos, ou para aplicar efeitos gráficos, como o ajuste do texto a um caminho, criar extrusões e misturas, e criar todos os outros efeitos especiais. Um objeto de texto artístico pode conter até 32.000 caracteres.

texto de parágrafo

Um tipo de texto que permite aplicar opções de formatação e editar diretamente grandes blocos de texto.

tingimento

Na edição de fotos, um tingimento frequentemente se refere a uma cor semitransparente aplicada a uma imagem. Também denominada tonalidade de cor.

Em impressão, o tingimento é um tom mais claro de uma cor criada com telas de meio-tom — por exemplo, uma cor exata.

Consulte também meio-tom.

tom duplo

Uma imagem no modo de cor de tom duplo é uma imagem de 8 bits em grayscale que foi aprimorada com até quatro cores adicionais.

tom

As variações de uma cor ou da faixa de cinzas entre preto e branco.

tonalidade da cor

Uma tonalidade de cor que frequentemente ocorre em fotos como resultado das condições de iluminação ou outros fatores. Por exemplo, uma foto capturada em um ambiente fechado com iluminação incandescente turva pode resultar em um matiz da cor amarela; tirar uma foto ao ar livre sob a luz forte do sol pode resultar em um matiz da cor azul.

tons de cinza

Um modo de cor que exibe imagens utilizando 256 tons de cinza. Cada cor é definida como um valor entre 0 e 255, onde 0 é o mais escuro (preto) e 255 é o mais claro (branco). As imagens em tons de cinza, especialmente fotografias, costumam ser chamadas de "preto-e-branco".

transparência

A qualidade de um objeto que facilita ver através dele. A configuração de níveis baixos de transparência causa níveis mais altos de opacidade e menor visibilidade dos itens ou da imagem subjacentes.

Consulte também opacidade.

TWAIN

Através da utilização do driver TWAIN, fornecido pelo fabricante do hardware de captura de imagem, os aplicativos gráficos da Corel podem obter imagens diretamente de uma câmera digital ou de um digitalizador.

U

Unicode

Uma codificação de caracteres padrão que define conjuntos de caracteres para todos os idiomas escritos do mundo usando um código de 16 bits e mais de 65.000 caracteres. O Unicode permite lidar eficazmente com texto independentemente do idioma do texto, do sistema operacional ou do aplicativo usado.

URL (Uniform Resource Locator)

URL (Uniform Resource Locator, localizador uniforme de recursos) é um endereço exclusivo que define onde uma página da web se localiza na Internet.

V

valor de cor

Um conjunto de números que define uma cor em um modo de cor. No modo de cor RGB, por exemplo, os valores de cor de 255 para vermelho (R) e zero para verde (G) e azul (B) resultam na cor vermelha.

vincular

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.

W

Windows Image Acquisition (WIA)

Uma interface e um driver padrão, criados pela Microsoft, para o carregamento de imagens de dispositivos periféricos, como digitalizadores e câmeras digitais.

Z

ZIP

Uma técnica de compactação de arquivos sem perda que resulta em arquivos de menor tamanho e de processamento mais rápido.

zona de ativação

A distância da margem direita na qual a hifenização tem início.

zoom

Reduzir ou aumentar a exibição de um desenho. Você pode aplicar mais zoom para ver detalhes ou menos zoom para ter uma visão mais ampla.