



Introdução | CorelDRAW® X3

O CorelDRAW é um aplicativo de design gráfico intuitivo que proporciona aos designers uma experiência de trabalho agradável. O programa foi desenvolvido para atender às demandas dos profissionais de design. Quer você trabalhe com propaganda, impressão, publicação, sinalização, xilogravura ou manufatura, o CorelDRAW oferece as ferramentas necessárias para se criar ilustrações vetoriais precisas e criativas, além de layouts de página com aparência profissional.

Talvez por superstição, resolveram colocar X(10 em algorismo romano) junto com o 3, formando o número 13, mas alguns dizem também que é marketing. Mas para quem já conhecia o CorelDraw 12, irá notar que visualmente, não mudou praticamente em nada a área de trabalho do CorelDraw X3, continua monocromático e com visual "limpo".

Quanto as novidades, segundo a Corel Corporation, mais de 40 novos recursos e 400 aprimoramentos foram introduzidos. Essas importantes atualizações beneficiam diretamente o fluxo de trabalho de designers profissionais, bem como de usuários que utilizam o produto ocasionalmente. Quer estejam criando logotipos de empresas ou trabalhando para cumprir cronogramas de produção rigorosos, os usuários podem transformar idéias em resultados profissionais com a ajuda dessa suíte integrada de aplicativos.

Neste material será abordado uma forma de aprendizagem objetiva, porém simples, sem deixar perder a qualidade que o programa oferece.

Boa sorte e ótimos estudos!

Requisitos mínimos de sistema:

- Windows 2000, XP ou Tablet PC Edition;
- Processador Pentium III de 600MHz;
- 256Mb de RAM (são recomendáveis 512Mb ou mais;
- 200MB de espaço livre em disco rígido, no mínimo;
- Unidade de CD-ROM:
- Monitor com resolução 1024x768 dpi ou melhor;
- Mouse ou mesa digitalizadora.





Sumário | CorelDRAW® X3

INTRODUÇÃO	01
CONCEITO DE IMAGENS.	04
CORES	05
- Definição	05
- Modelos de Cores	
- Psicologia das Cores	06
FERRAMENTAS.	07
GRAVANDO, FECHANDO E ABRINDO UM DOCUMENTO	
CONFIGURANDO PÁGINAS	
CRIANDO FIGURAS SIMPLES	4.0
FERRAMENTA FORMA	16
CONTORNOS E PREENCHIMENTOS.	
RECURSOS COM OBJETOS	
-Transformar	
-Agrupar	0.4
- Duplicar e Clonar	
-Alinhar e Distribuir	
- Aparar	
- Combinar	
- Soldar	
- Interseção	0.0
EFEITOS COM OBJETOS.	
- Mistura	0.4
- Envelope	
- Distorção	
- Extrução	
- Sombreamento.	
- Transparência	
TEXTOS E EDIÇÃO.	00
- Texto Artístico.	36
- Texto Parágrafo	
- Editar Texto	00
- Correção Ortográfica - Formas para o Texto Artístico	
CONFIGURANDO RÉGUA E LINHAS GUIAS	
-Adicionar Perspectiva	
- Efeito Lente	
- PowerClip.	F 0
Ménore de Cor	
- Máscara de Cor	- 4
- Efeitos 3D	
- Pinceladas Artísticas	
- Desfocar	
- Câmera	
- Transformação de Cor	54

Sumário | Corel DRAW X3

- Contorno	54
- Criativo	
-Distorcer	
-Ruído	57
-Aguçar	57
IMPRESSÃO	50
VETORIZAÇÃO	59
- Princípios Básicos	59
-Exemplo 1	
- Exemplo 2 (com efeito Sombra e Volume)	
CRIAÇÃO	
- Cartão de Visita	00
-Folder	67
ATALHOS	70





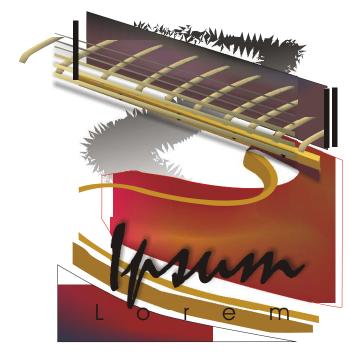
Conceitos de imagens | CorelDRAW X3

Conceitos Vetoriais

Os gráficos vetoriais representam formas como objetos definidos por séries de linhas abertas e fechadas, com preenchimento e sem preenchimento.

Vetor - gráficos criados em programas como o CorelDraw X3, onde as formas são representadas por linhas e curvas. Tais gráficos são também conhecidos como gráficos baseados em objetos ou linha artística. Isso contrasta com os gráficos bitmap, que são criados pixel por pixel em programas de pintura e por digitalizadores.

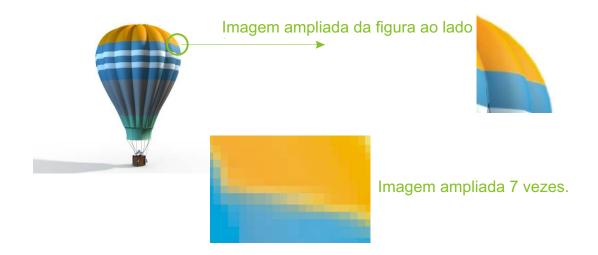




Temos vários objetos que formam a figura totalmente vetorizada, para entender melhor, ela é feita em modo "Aramado" e depois aplica-se os preenchimentos e efeitos de cores.

Conceitos de bitmap

No que se refere à edição de bitmaps, bits e pixels correspondem às unidades de uma imagem. Um pixel consiste em um quadrado digital simples que é organizado juntamente com outros em grades. Essas grades se combinam formando a imagem. As imagens de computador são criadas como matrize de pixels,cada um deles com uma cor específica.



Cores | CorelDRAW® X3

A cor é um fenómeno óptico(Parte da física que estuda os fenomenos luminosos e os fenomenos da visão) provocado pela acção de um feixe de fótons sobre células especializadas da retina, que transmitem através de informação pré-processada no nervo óptico, impressões para o sistema nervoso.

A cor de um material é determinada pelas médias de frequência dos pacotes de onda que as suas moléculas constituintes refletem. Um objecto terá determinada cor se não absorver justamente os raios correspondentes à freqüência daquela cor.

Assim, um objeto é vermelho se absorve preferencialmente as frequências fora do vermelho.

A cor é relacionada com os diferentes comprimento de onda do espectro eletromagnético. São percebidas pelas pessoas, em faixa específica (zona do visível), e por alguns animais através dos órgaos de visão, como uma sensação que nos permite diferenciar os objetos do espaço com maior precisão.

Considerando as cores como luz, a cor branca resulta da sobreposição de todas as cores, enquanto o preto é a ausência de luz. Uma luz branca pode ser decomposta em todas as cores (o espectro) por meio de um prisma. Na natureza, esta decomposição origina um arco-íris.

MODELOS DE CORES

Aqui nesse material, irei abordar apenas 2 modelos de cores, os mais utilizados no CorelDraw. Vale lembrar que não existem apenas esses modelos de cores.

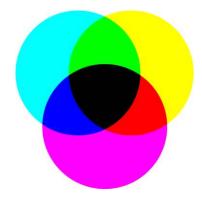
Então, vamos conhecer os modelos RGB e CYMK.

RGB - É o modelo de cor da Luz. O RBG é composto por três cores primárias:

- (R) Vermelhor
- (G) Verde
- (A) Azul

Cada uma das quais podendo variar entre 256 níveis de intensidade (denominando valores de brilho)

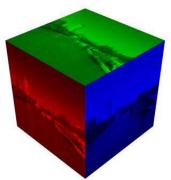




O "K" da sigla "CMYK" corresponde à cor "Preto" (em inglês, "Black"), sendo que as outras são:

- (C)Cyan (ciano)
- (M) Magenta
- (Y) Yellow (amarelo)
- (K) Black (preto)

Funciona pelo processo de pigmentação, ou seja, algo emite a luz, essa luz é projetada sobre um objeto que absorve (subtrai) um pouco de luz e reflete o restante. A luz refletida é o que você vê. Cada uma das cores do CYMK varia de 0 a 100% de aplicação.



Cores | CorelDRAW® X3

PSICOLOGIA DAS CORES

Na cultura ocidental, as cores podem ter alguns significados, alguns estudiosos afirmam que podem provocar lembranças e sensações às pessoas.

Cinza: elegância, humildade, respeito, reverência, sutileza;

Vermelho: paixão, força, energia, amor, velocidade, liderança, masculinidade, alegria (China), perigo, fogo, raiva, revolução, "pare";

Azul: harmonia, confidência, conservadorismo, austeridade, monotonia, dependência, tecnologia;

Ciano: tranquilidade, paz, sossego, limpeza, frescor;

Verde: natureza, primavera, fertilidade, juventude, desenvolvimento, riqueza, dinheiro (Estados Unidos), boa sorte, ciúmes, ganância;

Amarelo: concentração, otimismo, alegria, felicidade, idealismo, riqueza (ouro), fraqueza;

Magenta: luxúria, sofisticação, sensualidade, feminilidade, desejo;

Violeta: espiritualidade, criatividade, realeza, sabedoria, resplandecência;

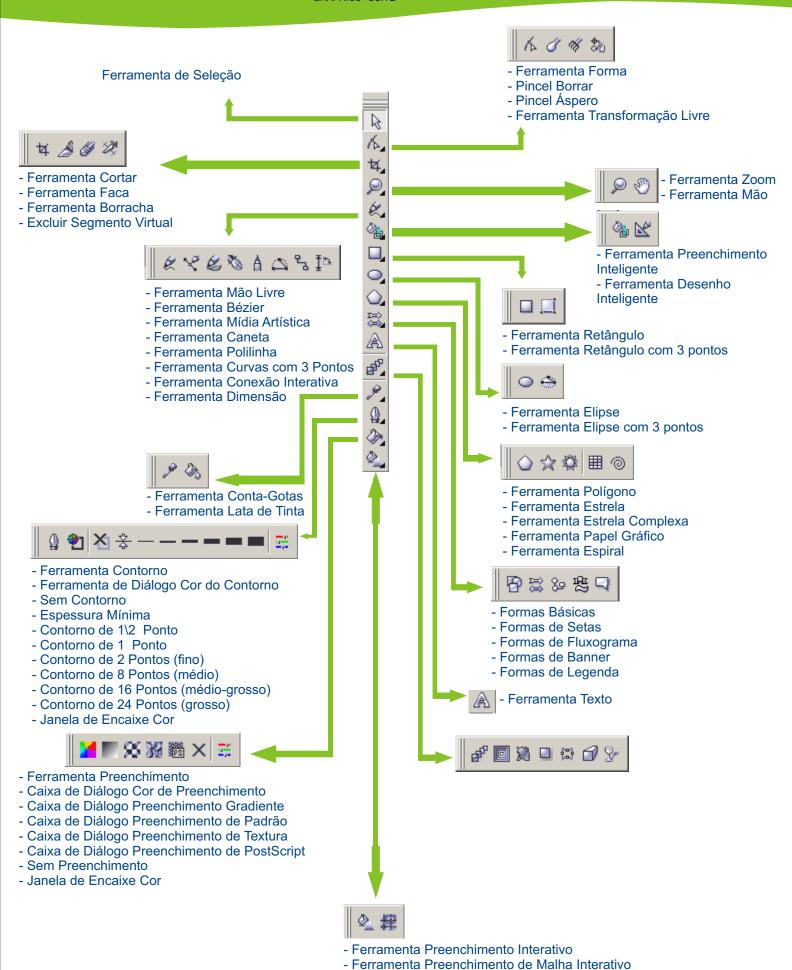
Alaranjado: energia, criatividade, equilíbrio, entusiasmo, ludismo;

Branco: pureza, inocência, reverência, paz, simplicidade, esterilidade, rendição;

Preto: poder, modernidade, sofisticação, formalidade, morte, medo, anonimato, raiva, mistério;

Castanho: sólido, seguro, calmo, natureza, rústico, estabilidade, estagnação, peso, aspereza.

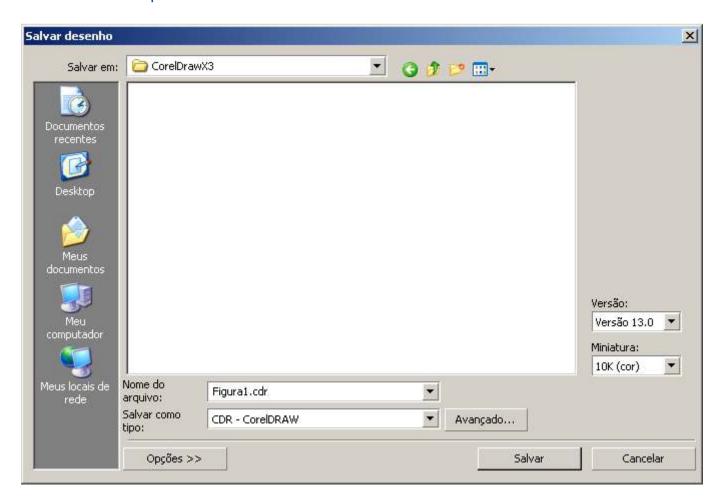
Ferramentas | CorelDRAW® X3



Gravando, Fechando e Abrindo um documento CorelDRAW®

SALVANDO O SEU TRABALHO

Para você gravar o trabalho que realizou, basta selecionar a opção SALVAR do menu ARQUIVO. Na caixa de diálogo, procure a pasta onde irá salvá-lo e em seguida entre com o nome do arquivo e clique em SALVAR. Você também poderá salvar seu trabalho através do botão SALVAR da barra de ferramentas.



Nesta janela você irá encontrar diversas opções, tais como:

VERSÃO: Nesta caixa de combinação é possível informar em que versão do CorelDraw você quer que seu trabalho seja salvo. Esta opção é útil quando o outro computador que abrirá este arquivo não possua a versão do CorelDraw instalada.

Mas atenção, alguns recursos utilizados podem não funcionar nas versões antigas, pois eles ainda não haviam sido criados.

MINIATURA: Indica o tamanho do arquivo de miniatura ou se a miniatura será oculta. A miniatura é uma versão pequena, em baixa resolução, do desenho, que se incluída ao salvar o arquivo permite que você veja como é o desenho antes de abrir o arquivo.

ARQUIVO DO TIPO: Permite a escolha do formato que será gravado o arquivo, podendo ser do próprio CorelDraw (.cdr) ou não.

TIPO DE CLASSIFICAÇÃO: Escolhe como será a ordem de classificação das extensões na caixa de listagem Arquivos do Tipo.

Gravando, Fechando e Abrindo um documento Corel DRAW X

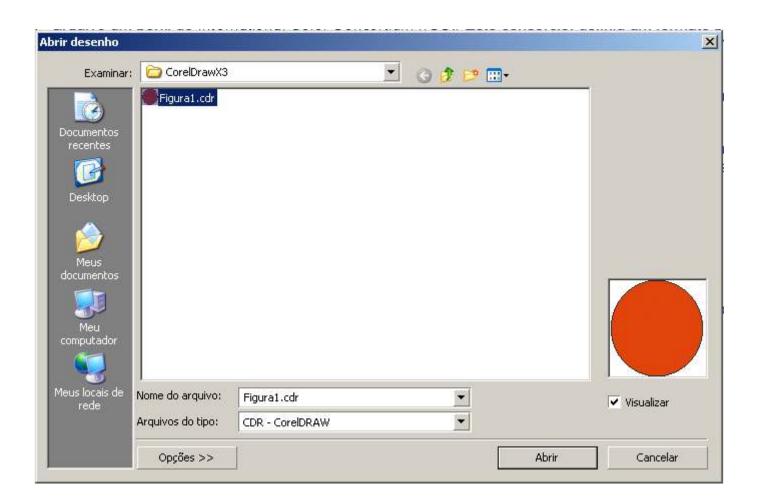
INCORPORAR PERFIL ICC - Esta caixa de seleção quando ativada, permite incorporar como parte do arquivo um perfil do International Color Consortium (ICC). Este consórcio, definiu um formato padrão para perfis de cores. Quando você incorpora um perfil ICC ao arquivo, a consistência de cores é garantida quando o arquivo for aberto por outros aplicativos gráficos.

SEM ESPAÇOS E CARACTERES ESPECIAIS - Quando ativada, permite substituir espaços em branco e caracteres especiais, em caracteres apropriados para nomes de arquivo baseado na Web.

INCORPORAR FONTES UTILIZANDO TRUEDOC - Quando ativada, inclui as fontes de texto utilizadas no arquivo, para que possam ser visualizadas em cum computador que não tenha essas fontes instaladas.

ABRINDO SEU DOCUMENTO

Para abrir o seu trabalho, escolha a opção ABRIR do menu ARQUIVO para abrir um arquivo com desenho ou a opção **NOVO** para abrir um arquivo em branco.

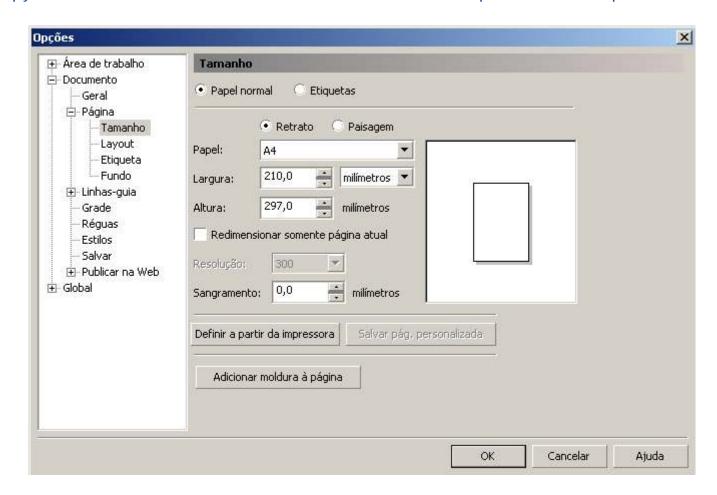


Configurando Páginas | Corel DRAW X3

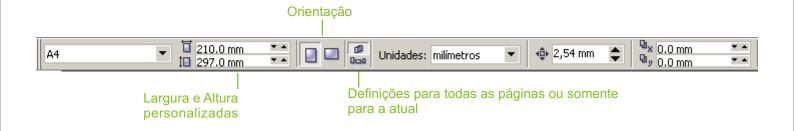
Quando executamos o CorelDraw e escolhemos um novo gráfico, é exibida uma página em branco com layout padrão, contendo basicamente valores predefinidos para as dimensões e orientação da página. Este layout poderá ser mudado facilmente, e estas modificações poderão, ou não, serem aplicadas a todas as páginas do documento.

CONFIGURAÇÃO

Selecione a opção **CONFIGURAR PÁGINA** do menu **LAYOUT** para ter acesso à caixa de diálogo *Opções*. Nesta caixa encontramos opções para o tamanho da página, layout, cor de papel e outros recursos, note que as opcões irão variar de acordo com o item selecionado na estrutura do quadro branco a esquerda.



Mas existe outra forma de alterar o layout da página, é através da barra **PROPRIEDADES**, onde você encontra recursos para mudar o tamanho da página, tipo de papel, largura, altura e orientação, tudo do mouse.

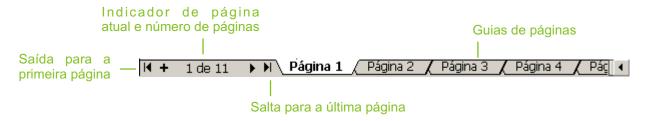


Configurando Páginas | Corel DRAW X3

Outra configuração que podemos fazer é através do menu **LAYOUT**, onde pode ser acrescentado outras páginas que terão o mesmo layout ou até mesmo apagar qualquer página, com exceção da página 1.



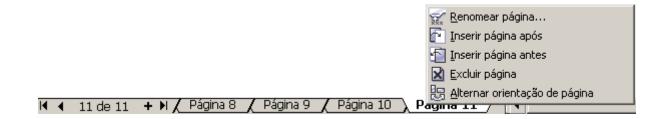
Mas também temos outra opção para inserir páginas, que é através dos botões de controle de página.



Para excluir uma ou mais páginas, use a opção **EXCLUIR PÁGINA** do menu **LAYOUT**. Após selecionar esta opção, será exibida a caixa de diálogo **EXCLUIR PÁGINA** solicitando o intervalo a serem excluídas.

Lembrando que, quando uma página é excluída, todos os objetos pertencentes a esta página também serão excluídos. Mas se deseja apagar uma determinada página e manter um ou mais objetos, basta movê-los para a área fora dos limites da página, na **ÁREA DE TRABALHO**.

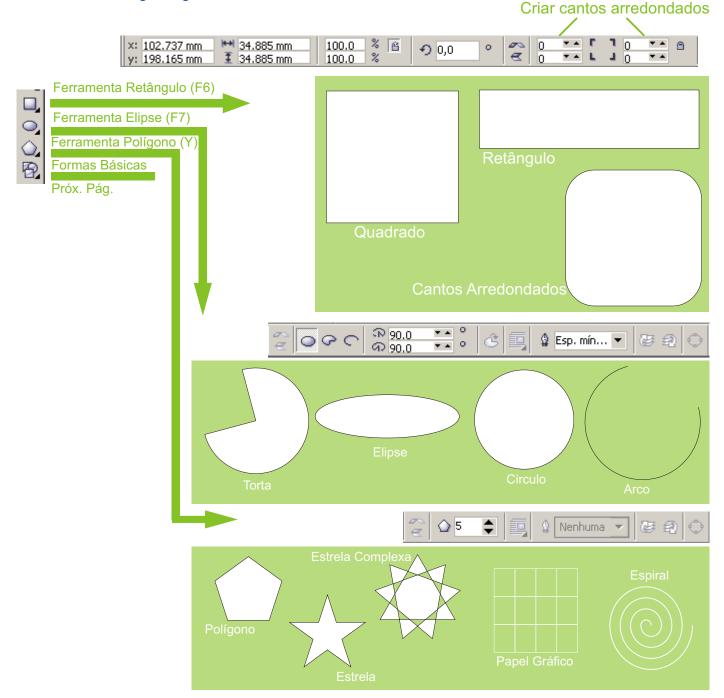
Mais uma vez, também existe outra forma de excluir, inserir ou até mesmo mudar o nome de uma página. Basta clicar com o botão direito do mouse na guia da página selecionada.



Criando Figuras Simples | Corel DRAW X3

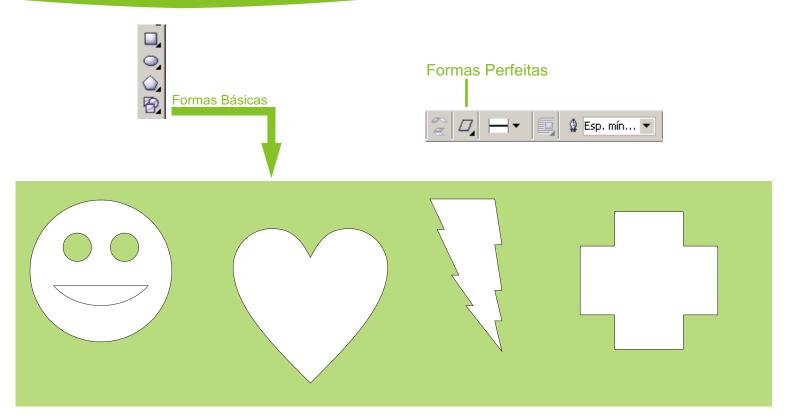
Se você possui alguma dificuldade de fazer um desenho à mão livre, com caneta e papel, ela continua existindo no CorelDraw. Mas o software possui ferramentas, além das de mão livre, que facilitam e muito a sua criação, ferramentas com formas pré-definidas.

Para começar a criar um desenho, basta clicar na ferramenta desejada e arrastar o ponteiro do mouse sobre a página ou área de trabalho. Se você manter a tecla <CTRL> pressionada enquanto o desenho é adicionado, o Corel manterá a altura e largura, iguais.

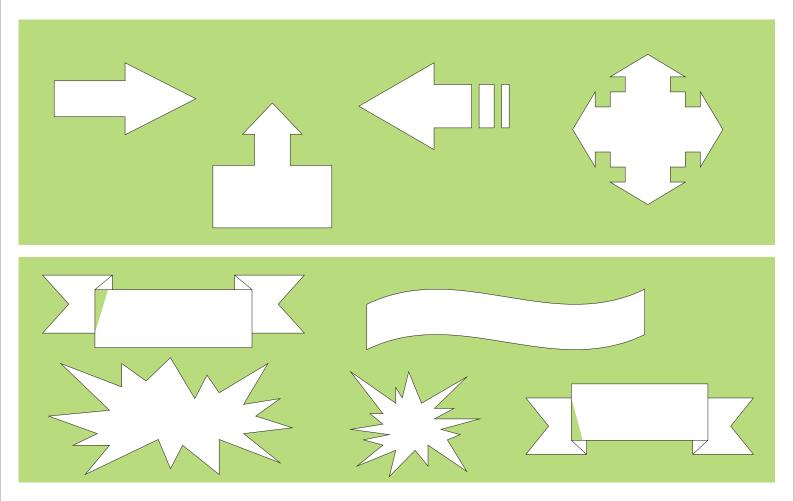


Cada ferramenta de desenho, permite que sejam feitas alterações em sua Barra de Propriedades individual. Basta clicar na forma de desenho desejada e observar a mudança na Barra de Propriedades superior

Criando Figuras Simples | CorelDRAW X3 SUITE



Cada ferramenta, vai permitir selecionar na Barra de Propriedades, a opção **FORMAS PERFEITAS**, onde você irá encontrar diversos modelos do desenho desejado.



Criando Figuras Simples | Corel DRAW X3

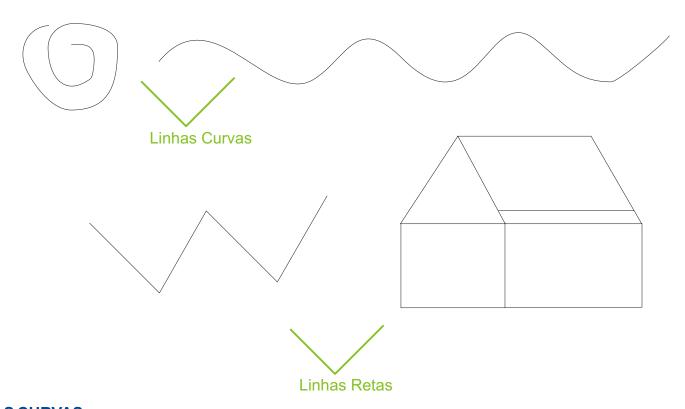
FERRAMENTA MÃO LIVRE

Esta ferramenta serve para você criar desenho a mão livre, ela possui um menu com outras ferramentas de desenho a mão livre: Bézier, Mídia Artística, Caneta, Polilinha, Curvas com 3 pontos, Dimensão e Conexão Interativa.



Para desenhar com a ferramenta de Mão Livre, você deve arrastar o cursor pela página com a ferramenta desejada, selecionada.

Se você quiser fazer linhas retas, basta dar um clique em um ponto inicial e levar o ponteiro do mouse até o ponto desejado e dê outro clique. Você pode também manter a tecla <CTRL> pressionada enquanto movimenta o ponteiro.

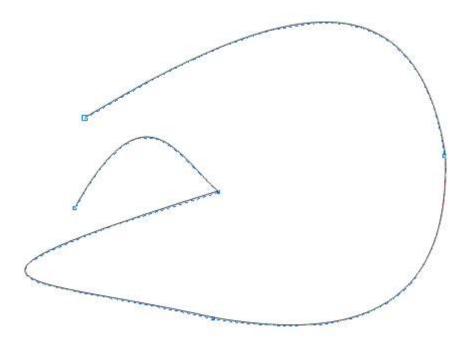


LINHAS CURVAS

No menu desdobrável, o mesmo da ferramenta Mão Livre, selecione a ferramenta Bézier, específica para criação de linhas e curvas, e dê um clique em algum ponto da página para marcar o início da linha, clique em outro ponto mas não solte o botão do mouse, neste momento é traçada uma linha, arraste o ponteiro do mouse ao redor deste ponto e verifique a curvatura da linha, quanto mais você afastar o ponteiro deste ponto, maior será o raio da curva.

Depois de encontrar a curvatura desejada, solte o botão; clique em outro ponto e verifique que é mantida a seqüência da curvatura. Para interromper o comando, clique sobre qualquer outra ferramenta ou pressione a tecla ESC.

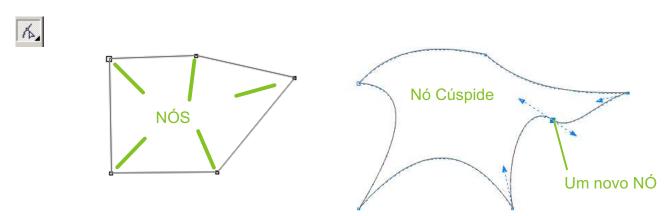
Criando Figuras Simples | CorelDRAW® X3



Repare que a cada clique, durante a construção da figura, foram sendo desenhados pequenos quadrados. Estes quadrados indicam as extremidades dos segmentos de linhas e curvas e são chamados **NÓS**, que são utilizados para fazermos modificações na figura e serão vistos mais adiante.

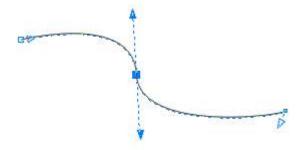
Ferramenta Forma | Corel DRAW X3

Esta ferramenta possibilita manipular os **NÓS** e **SEGMENTOS** dos desenhos, que comentamos anteriormente. Você só precisa selecionar os pontos na figura e arrastar, criando assim a forma desejada. Com ela, você pode também adicionar, excluir e modificar os **NÓS**.



Quando você cria um desenho e o seleciona com a ferramenta forma um **NÓ**, são exibido duas setas ligadas a ele por uma linha tracejada. Eles indicam o ponto de controle do **NÓ**, que quando são movimentados, permite que você altere a figura.

Se você, depois de criar o desenho, desejar adicionar mais um **NÓ**, basta clicar duas vezes sobre o local na linha, que deseja adicionar ou clique com o mouse direito sobre o ponto e escolha a opção **ADICIONAR**, no menu que irá se abrir.



Para você entender melhor essa questão dos **NÓS**, é bom conhecer o seu comportamento, ou seja, o comportamento do seus pontos de controle. E para isso, vamos conhecer cada um deles.

Cúspide: Eles movem-se de forma independente um do outro.

Suave: Estes, estão sempre diretamente opostos uma ao outro. Quando um ponto é movido, o outro também será, podendo ter comprimentos diferentes um do outro.

Simétrico: Possui os pontos de controle sempre diretamente opostos um ao outro, sempre com o mesmo comprimento.



Ferramenta Forma | CorelDRAW® X3

Ainda no menu da Ferramenta Forma, encontramos mais três ferramentas. Pincel Borrar, Pincel Áspero e Ferramenta Transformação Livre

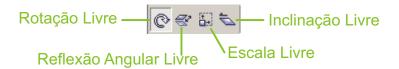
16011 18

Pincel Borrar: Com essa ferramenta você também poderá fazer transformações em qualquer objeto criado. Quando iniciar a transformação, basta selecionar a ferramenta, clicar e arrastar sobre o desenho. Lembrando que o objeto deverá estar convertido em curvas. Para isso, vá na Barra de Propriedades **ORGANIZAR**, **CONVERTER EM CURVAS (CTRL+Q)**.



Pincel Ápero: Esta ferramenta é bem criativa, ela permite também fazer alterações nas figuras, simulando "papel rasgado"

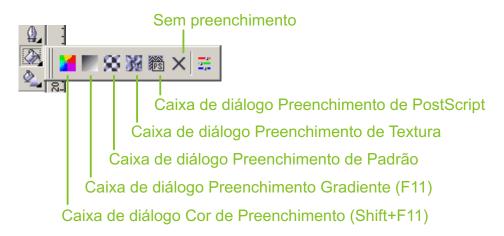
Ferramenta Transformação Livre: Permite que você altere a figura com movimentos direcionais.



O CorelDraw possui diversos tipos de preenchimentos com cores, texturas e espessuras, de linhas.

Nesse capítulo, iremos conhecer todos as ferramentas que irá ajudar você na criação e acabamento de seus trabalhos.

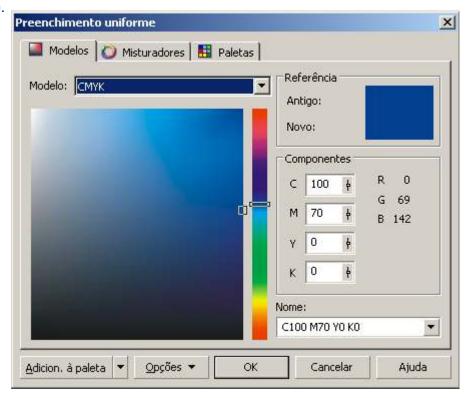
Então, vamos conhecer nossa ferramenta.



Agora faça um círculo, usando a ferramenta **ELIPSE (F7)**, vamos usá-la para aplicar as propriedades de Preenchimento e Contorno.

Cor de Preenchimento (Shift+F11): É ferramenta que proporciona escolher um modelo de cor, e o modo para selecionar as cores. Este recurso possibilita escolher, com mais precisão, cada proporção de cor

(CMYK ou RGB).





Para você escolher o tipo de preenchimento, basta selecionar o objeto e no Diálogo de Preenchimento Uniforme escolha a cor que deseja e clique em **OK**.

Preenchimento Gradiente (F11): Nesta caixa, podemos criar inúmeros modelos de preenchimento progressivo com cores predefinidas. E ainda é possível alterar o sentido da rotação e acrescentar mais pontos de transição de cores.



Nesta caixa, também vamos encontrar as seguintes opções:

Tipo: É como será realizado o preenchimento, se Linear, Radial, Cônico ou Quadrado.

Deslocamento: É o espaço onde especifica o deslocamento do centro do gradiente do tipo não Linear.

Ângulo: Determina o ângulo de preenchimento gradiente.

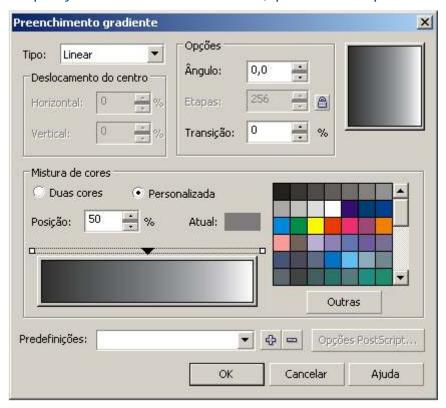
Etapas: É o espaço onde especifica a quantidade de transições de que serão utilizadas para mostrar um preenchimento gradiente.

Transição: É o espaço onde especifica quando as cores inicial e final começam a misturar-se com as cores intermediárias.



Nestes botões você pode determinar o caminho das cores intermediárias de preenchimento através do Círculo de cores, dessa forma, alterando a matiz e saturação.

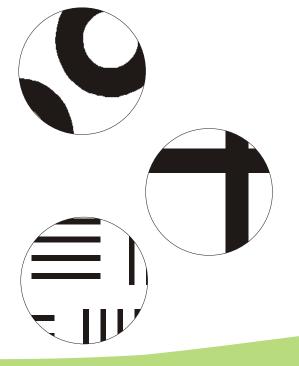
Personalizar as Cores: Uma forma de personalizar o preenchimento gradiente, é selecionar a opção **PERSONALIZADA** na caixa de Preenchimento Gradiente. Você vai ter opções de cores através do painel Mistura de Cores, onde pode selecionar um dos quadros que são referentes às cores inicial e final, e na caixa **POSIÇÃO**, você controla a posição de uma cor intermediária, que é indicada por um triângulo.



Preenchimento de Padrão: Um preenchimento de padrão de duas cores é composto somente das duas cores escolhidas. Um preenchimento de padrão totalmente colorido é um gráfico vetorial mais complexo que

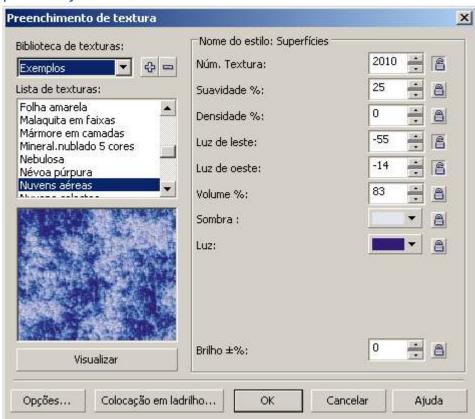
pode ser composto de linhas e preenchimentos.

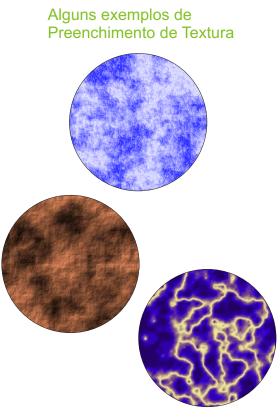


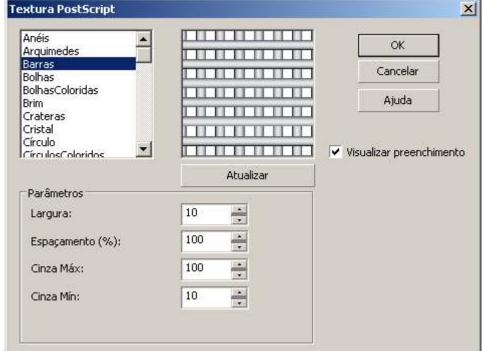




Preenchimento de Textura: Um preenchimento de textura é um preenchimento gerado aleatoriamente que pode ser utilizado para conferir aos objetos uma aparência natural. O CorelDRAW oferece texturas predefinidas e cada textura possui um conjunto de opções que você pode alterar. Você usa cores de qualquer modelo de cor ou paleta para personalizar preenchimentos 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.







Preenchimento de PostScript: Um preenchimento de textura PostScript é criado com a linguagem PostScript.

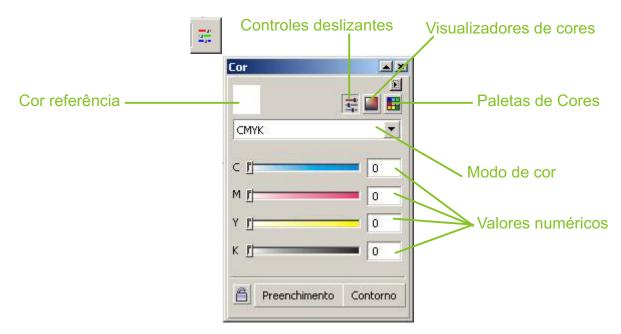
Algumas texturas são bastante complexas e imprimir objetos grandes que contenham preenchimentos de textura PostScript ou para atualizá-los na tela pode levar algum tempo. Dependendo do modo de exibição em uso, as letras "PS" podem aparecer em vez do preenchimento.

Ao aplicar um preenchimento de textura PostScript, você pode alterar diversos parâmetros, como tamanho, largura da linha e quantidade de cinza que aparecem no primeiro plano e no fundo da textura.

Sem preenchimento: Este botão remove o preenchimento do objeto.

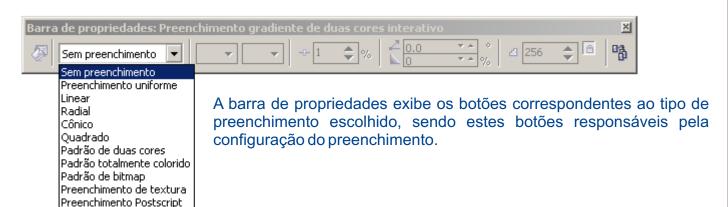


Janela de Encaixe Cor: Esse botão exibe a janela com opções para a definição de um padrão de cor, que poderá ser obtido arrastando o ponteiro do mouse sobre o quadro de cores. Semelhante ao uso da paleta de cores.



Preenchimento Interativo: Uma outra forma de preenchimento, e mais prática, é o uso do Preenchimento Interativo que é uma das ferramentas mais completas do CorelDRAW. Ao ativar este comando, selecione o objeto a ser preenchido e escolha o tipo de preenchimento na caixa de lista Tipo de Preenchimento da Barra de propriedades.



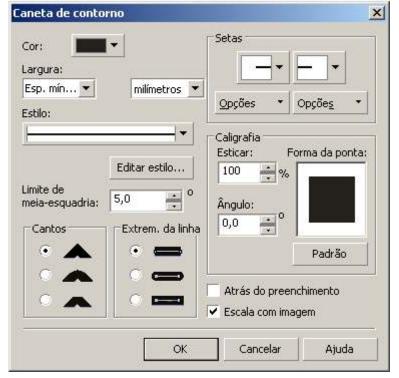


Contornos: Existem várias formas de contorno oferecidos pela ferramenta **CONTORNO**. Faça um quadrado com a ferramenta **RETÂNGULO** (**F6**) e em seguida abra o menu desdobrável **CONTORNO**.



TIPOS DE ESPESSURAS DE CONTORNO





No menu desdobrável, escolha as espessuras oferecidas observando os resultados. Dê um clique no botão **Diálogo Caneta de Contorno** para ter acesso a caixa de diálogo Caneta de Contorno. Nessa caixa, você poderá alterar a cor do contorno, escolher um novo estilo para o contorno e um dos três tipo de cantos. No caso de uma linha, é possível escolher o tipo de extremidade e acrescentar setas.

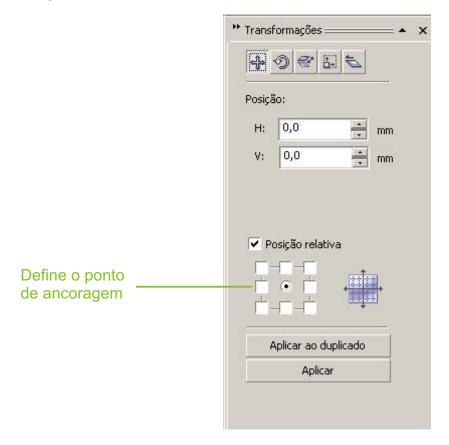
DICA: Selecionando a opção **ESCALA COM IMAGEM** você poderá redimensionar o objeto sem perder as configurações aplicadas na espessura.

Transformar: Para usar os recursos de transformação, primeiro selecione o objeto ou objetos que deseja transformar e depois, no menu **ORGANIZAR** escolha **TRANSFORMAÇÃO**.





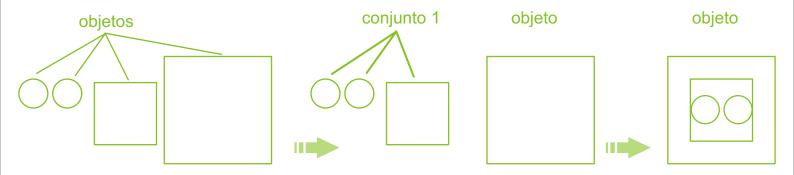
Na janela de encaixe Transformação é onde se encontra as configurações especificas de cada opção que você desejar.



Agrupar: Quando você agrupa dois ou mais objetos, eles são tratados como uma unidade. O agrupamento permite aplicar a mesma formatação, propriedades e outras alterações a todos os objetos dentro do grupo ao mesmo tempo. O CorelDRAW também permite agrupar outros grupos para criar grupos aninhados.

É possível adicionar ou remover objetos de um grupo e excluir objetos que são membros de um grupo. Ou então, editar um único objeto em um grupo sem desagrupar os objetos. 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.

Exemplos de Agrupar



Nos desenhos anteriores você pode observar uma seqüência de agrupamentos, onde foi formado primeiro um conjunto com três objetos, e este, depois de movido, foi agrupado novamente formando um segundo conjunto (conjunto 1), criando com isso, um alinhamento de conjuntos que é muito eficiente na criação de desenhos mais complexos.

Para você agrupar os objetos, basta selecionar todos os desenhos que farão parte do conjunto e clicar no botão **AGRUPAR** da barra de Propriedades, no menu **ORGANIZAR** >> **AGRUPAR** ou **CrtI+G.** Ao clicar um dos desenhos do conjunto, todos serão selecionados, para selecionar apenas um objeto do conjutno, basta dar um clique sobre o objeto desejado mantendo a tecla **CrtI** pressionada.

Para você desagrupar os desenhos clique no botão **ORGANIZAR** >> **DESAGRUPAR** ou **DESAGRUPAR TUDO.** Estes comandos só estarão disponíveis se os desenhos estiverem agrupados.

Copiar, Duplicar : Você pode 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

Se um objeto for duplicado, a cópia será colocada diretamente na janela de desenho e a área de transferência não será usada. Duplicar é mais rápido que copiar e colar. Além disso, quando um objeto é duplicado, você pode especificar a distância entre o objeto original e o duplicado ao longo dos eixos x e y. A distância é conhecida como deslocamento.

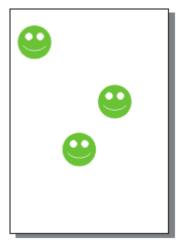


Você pode aplicar uma transformação, como girar, dimensionar ou inclinar, a uma duplicação de objeto, enquanto mantém o objeto original intacto. Se optar por manter o objeto original, exclua a duplicação.

Alinhar e Distribuir: Para alinhar e distribuir dois ou mais desenhos, primeiro selecione-os e clique na opção **ALINHAR** e **DISTRIBUIR** do menu **ORGANIZAR**. Na caixa de diálogo exibida, você poderá escolher um ou mais botões de alinhamento ou distribuição, depois você pode clicar no botão **VISUALIZAR** para ver o resultado de suas alterações, se não ficar de acordo com o seu gosto, basta clicar em **REDEFINIR**.



Sem alinhamento e distribuição



Distribuir > Espaçamento > Extensão da página

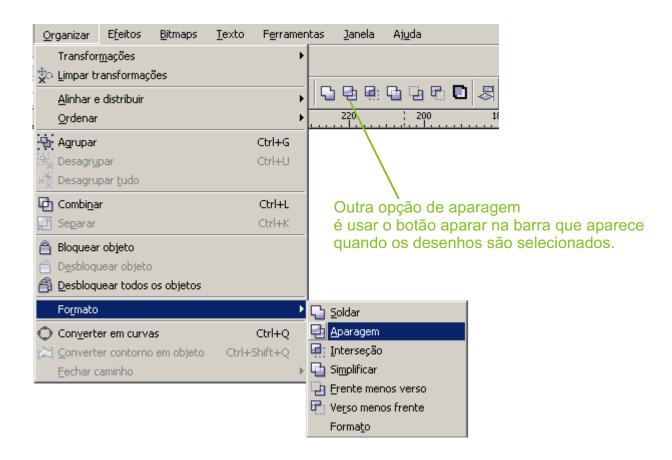


Distribuir > No centro > Extensão da página



Aparar: Esta ferramenta vai permitir pra você cortar em um objeto utilizado outro objeto como referência, aparando as áreas sobrepostas. Este procedimento vai manter as características de preenchimento e contorno do objeto alvo, removendo o desenho aparado, formando com isso um novo desenho diferente do inicial.

Para você usar a ferramenta APARAGEM, selecione o primeiro desenho que será aparado, clique no menu ORGANIZAR >> FORMATO >> APARAR ou na janela de encaixe FORMATO, clique no botão aparar, como nas imagens a seguir.











Combinar: A combinação de dois ou mais objetos cria um único objeto com atributos em comum de preenchimento e contorno. É possível combinar retângulos, elipses, polígonos, estrelas, espirais, gráficos ou texto. O CorelDRAW converte esses objetos em um único objeto de curva. Se for necessário modificar os atributos de um objeto que foi combinado a partir de objetos separados, você pode separar o objeto combinado.

Para combinar objetos, selecione-os e clique no menu **ORGANIZAR** >> **COMBINAR** >> ou **Crtl+L**. E se você quiser remover a combinação, basta selecionar o objeto e no menu **ORGANIZAR** >> **QUEBRAR** ou **Crtl+K**.

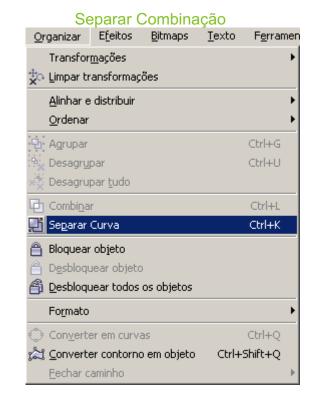
Adicionar Combinação Organizar Efeitos Bitmaps Ferramen Transformações 🦫 Limpar transformações Alinhar e distribuir Ordenar 強 Agrupar Ctrl+G Ctrl+U % Desagrupar 🖔 Desagrupar <u>t</u>udo Combi<u>n</u>ar Ctrl+L 💾 Separar Ctrl+K 🖺 Bloquear objeto Desbloquear objeto 👸 Desbloquear todos os objetos

Formato

Converter em curvas

Fechar caminho

Converter contorno em objeto





desenho 2

CorelDRAW X3

Coreidhaw X3

sobrepondo os desenhos

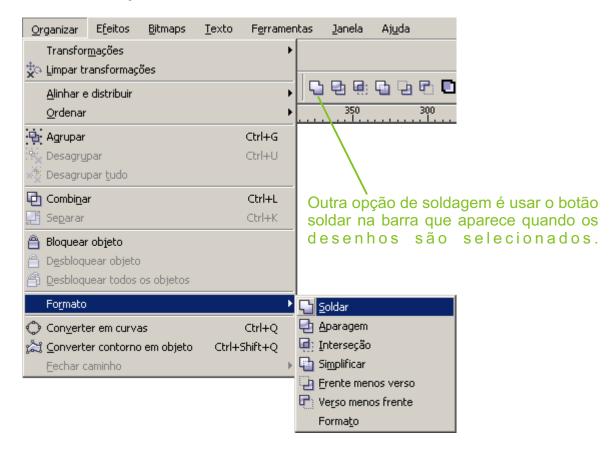
efeito final da ferramenta Combinar

Ctrl+Q

Ctrl+Shift+Q

Soldar: 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.

Mas vamos para a prática. Para soldar um objeto ao outro, selecione o primeiro objeto, clique no menu **ORGANIZAR**>> FORMATO >> SOLDAR ou na janela de encaixe FORMATO, e selecione o botão soldar.





desenho 2

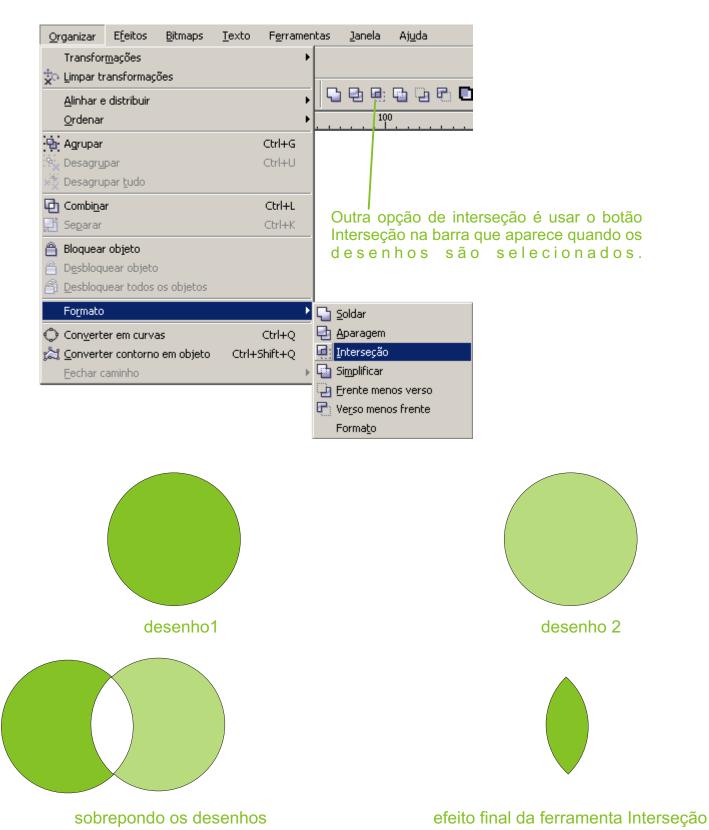
CorelDRAW®X3 CorelDRAW®X3

sobrepondo os desenhos

efeito final da ferramenta Soldar tornando-se uma figura só

Interseção: A interseção cria um objeto a partir da área na qual dois ou mais objetos se sobrepõem. A forma desse novo objeto pode ser simples ou complexa, dependendo das formas nas quais se faz a interseção.

Para você fazer uma Interseção, selecione o primeiro objeto, clique no menu **ORGANIZAR** >> **FORMATO** >> **INTERSEÇÃO** ou na janela de encaixe **FORMATO**, clique no botão **INTERSEÇÃO**, selecione o segundo objeto.



Efeitos com Objetos | Corel DRAW X3

Mistura: O CorelDRAW permite criar misturas, como misturas em linha reta, misturas em um caminho e misturas compostas.

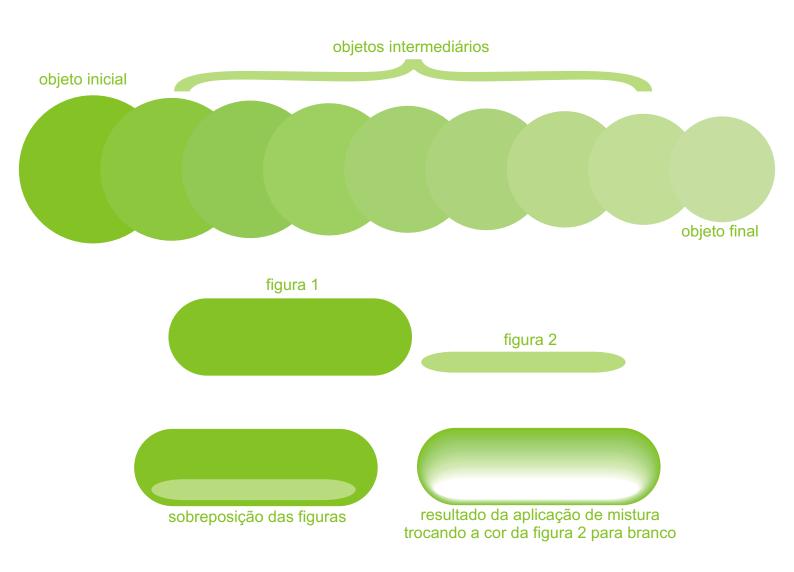
Uma mistura de linha reta mostra uma progressão na forma e tamanho de um objeto para outro. As cores de preenchimento e de contorno dos objetos intermediários progridem em um caminho em linha reta através do espectro de cores. Os contornos de objetos intermediários exibem uma progressão gradual em espessura e forma.

O CorelDraw oferece vários tipos de misturas que variam conforme o caminho e a quantidade de objetos misturados, podendo ser: **Mistura em linha reta**, **Mistura ao longo de um caminho** ou **Mistura composta**.

Mistura em linha reta: O preenchimento e contorno dos desenhos intermediários são alterados seguindo um caminho em linha reta.

Mistura ao longo de um caminho: Este processo cria os desenhos intermediários de acordo com um caminho desenhado à mão livre ou outro qualquer.

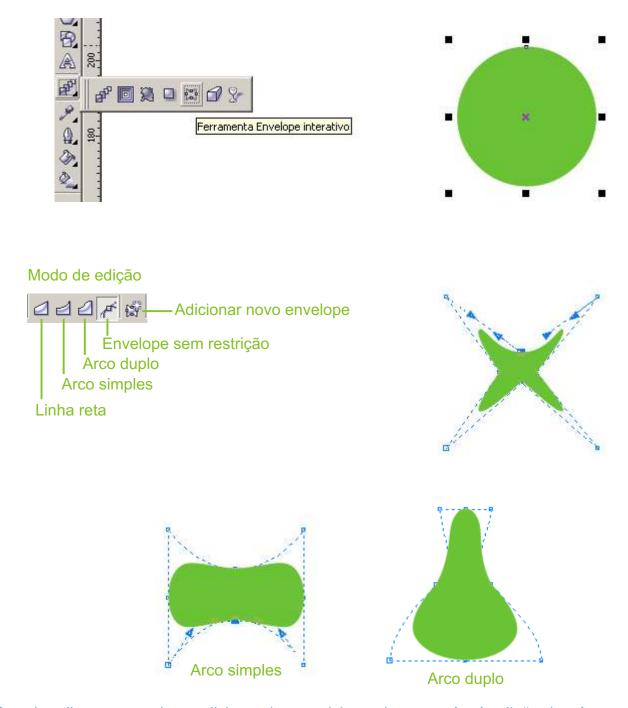
Misturas compostas: São misturas que possuem um ou mais desenhos no caminho, realizando mais do que uma transição.



Efeitos com Objetos | CorelDRAW® X3

Envelope: Os envelopes são formados de vários nós que podem ser movidos para modelar o envelope e, como resultado, alterar a forma do objeto. É possível aplicar um envelope básico de acordo com a forma de um objeto, ou aplicar um envelope predefinido. Após aplicar um envelope, você pode editá-lo ou adicionar um novo envelope para continuar alterando a forma do objeto. O CorelDRAW também permite copiar e remover envelopes.

Para entendermos melhor, vamos aplicar um envelope à um objeto. Primeiro desenho um circulo com a ferramenta ELIPSE (F7), logo após, clique na ferramenta Envelope Interativo. A seguir, escolha o modo de edição desejado, clicando em um dos botões da barra de propriedades.

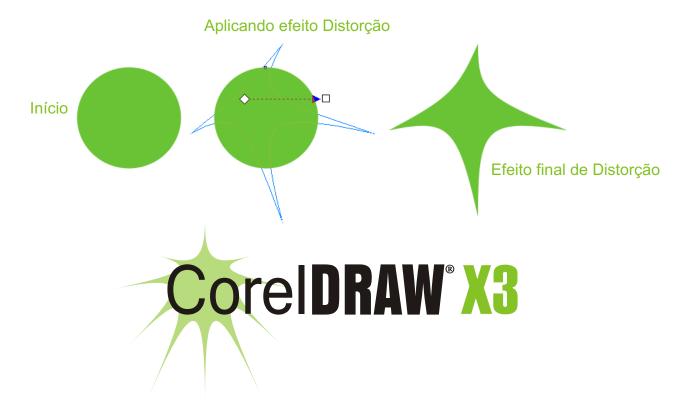


Você pode editar um envelope adicionando e posicionando seus nós. A adição de nós permite um maior controle sobre a forma do objeto contido no envelope. O CorelDRAW também permite excluir nós, mover vários nós simultaneamente, trocar os nós de um tipo por outro e trocar um segmento de um envelope por uma linha ou curva.

Efeitos com Objetos | CorelDRAW® X3

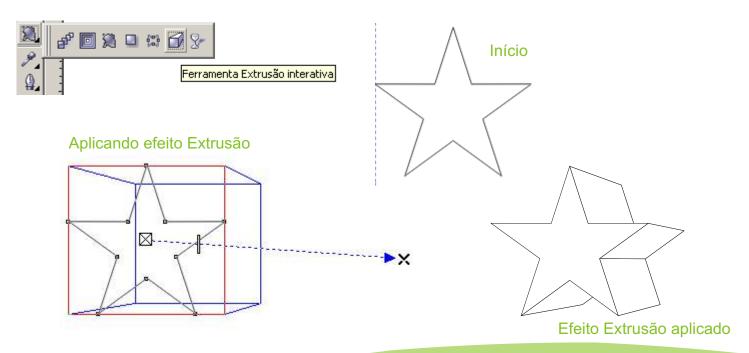
Distorção: Esta ferramenta aplica efeitos que alteram a aparência do desenho com muita facilidade. E vamos conhecer três tipos de distorção: **Empurra**r e **Puxar**, **Zíper** e **Torcer**.

Para aplicar os efeitos, desenhe um circulo com a ferramenta **ELIPSE** e clique no botão **Ferramenta Distorção Interativa**



Extrusão: Um recurso que permite aplicar uma perspectiva tridimensional, projetando linhas de um objeto, para criar a ilusão de profundidade.

Mas vamos para a prática. Crie um desenho e clique na ferramenta Extrusão interativa e selecione o desenho. Agora, clique no botão Modo de Extrusão vetorial da Barra de Propriedades e arraste o ponteiro do mouse até atingir o efeito desejado.



Efeitos com Objetos | Corel DRAW X3

Sombreamento: Os sombreamentos simulam a luz caindo sobre um objeto, a partir de uma entre cinco perspectivas específicas: plana, à direita, à esquerda, na base e no topo. Você pode adicionar sombreamentos à maioria dos objetos ou grupos de objetos, incluindo texto artístico, texto de parágrafo e bitmaps.

Quando se adiciona um sombreamento, é possível alterar a sua perspectiva e ajustar atributos como cor, opacidade, nível de dissolução, ângulo e enevoamento.

Para aplicar sombreamento em um desenho, clique na ferramenta Sombreamento Interativo e depois selecione o desenho, posicione o cursos no ponto desejado e arraste a alça de preenchimento final para posicionar o sombreamento na posição que você desejar.





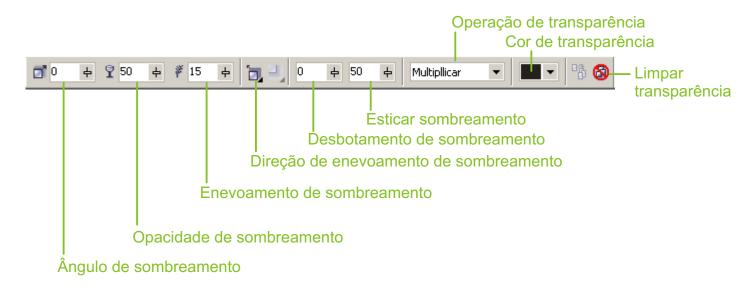
Aplicando sombreamento



Efeito sombreamento aplicado

Corel DRAW X3

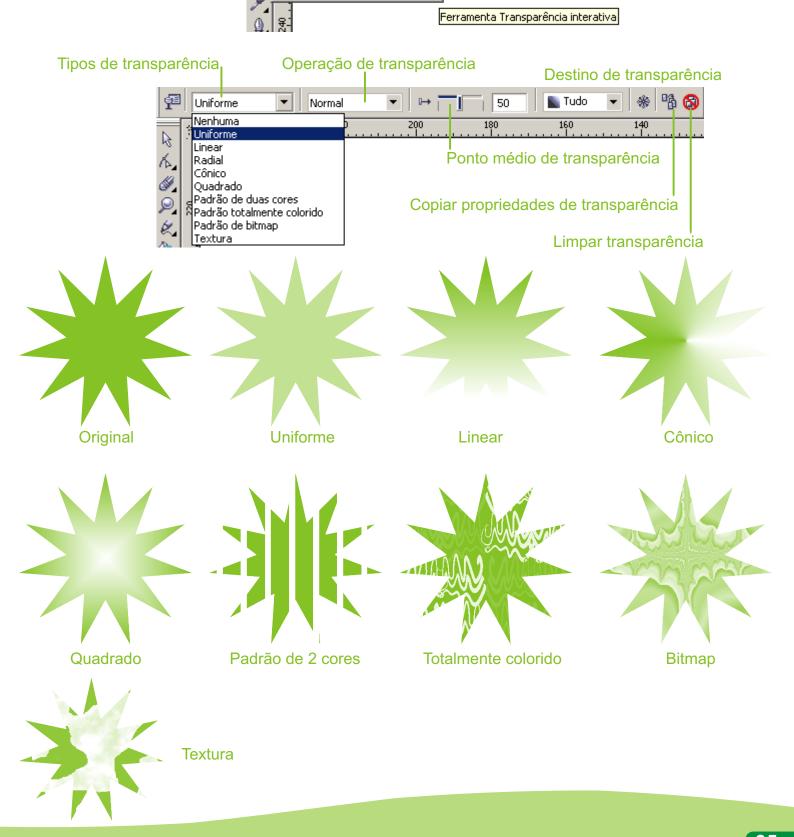
Após a aplicação do sombreamento, você também poderá editá-lo arrastando as alças iniciais e final e modificando sua aparência com os botões da Barra de propriedades.



Efeitos com Objetos | CorelDRAW® X3

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.

Para aplicar o efeito Transparência, basta ir clicar no botão Transparência interativa e logo após clicar do desenho criado. Desta forma você poderá escolher os tipos de transparência que mais lhe agrada na barra de Propriedades.



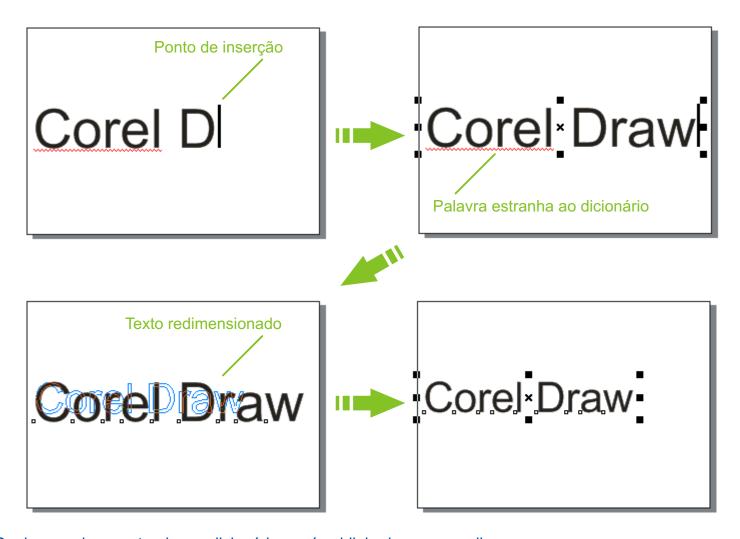
Há dois tipos de texto que você pode adicionar a desenhos — texto artístico e texto de parágrafo.

O texto artístico pode ser usado para adicionar linhas curtas às quais pode ser aplicada uma grande variedade de efeitos, como sombreado.

O texto de parágrafo pode ser usado para corpos maiores de texto que têm maiores requisitos de formatação. Você pode adicionar tanto texto de parágrafo quanto texto artístico diretamente na janela de desenho.

Texto Artístico

Para você usar esse tipo de texto no seu trabalho, basta selecionar a ferramenta **Texto (F8)** e dar um clique no espaço inicial que você desejar. Será exibido um ponto de inserção para que você possa digitar o texto. Depois que você digitar, poderá esticar ou expandir o texto arrastando um dos quadrinhos que envolvem a seleção.

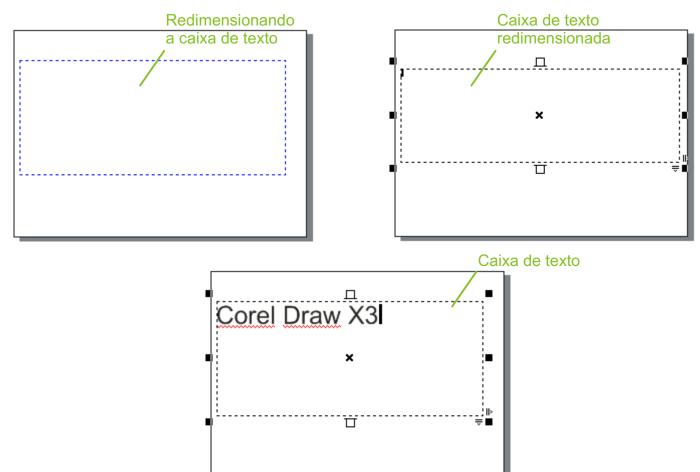


Qualquer palavra estranha ao dicionário, será sublinhada em vermelho.

Texto Parágrafo

Ao adicionar texto de parágrafo, é necessário primeiro criar uma moldura de texto. Por padrão, as molduras de texto de parágrafo permanecem do mesmo tamanho, independente de quanto texto contenham. Qualquer texto que passe pela borda inferior direita da moldura de texto fica oculto até que se amplie ou se vincule a moldura de texto a outra moldura de texto. Você pode ajustar o texto a uma moldura, o que automaticamente ajusta o tamanho em pontos de texto, de modo que o texto se ajuste perfeitamente à moldura.

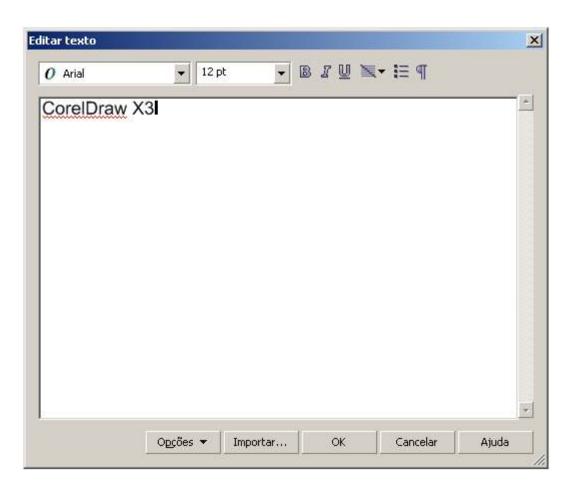
Para você adicionar esse tipo de texto ao seu trabalho, basta selecionar a ferramenta **Texto (F8)** e arrastar o ponteiro do mouse sobre a página, "desenhado" um tamanho da moldura de Texto parágrafo. Quando soltar o botão do mouse, o cursor é exibido para que você possa digitar o texto desejado, tendo como limite as dimensões do quadro tracejado. Mas essas dimensões poderão ser alteradas de uma forma bem simples, apenas arrastando um dos quadrinhos dimensionadores.



Editar Texto

Além das duas formas que vimos para editar o texto, iremos ver agora como formatar os caracteres e parágrafos através de um único comando.

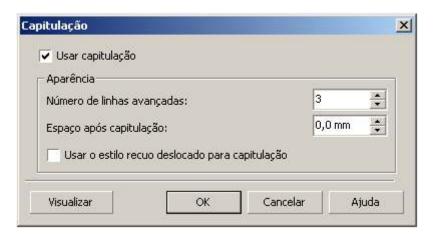
Selecione um bloco de texto artístico com a **Ferramenta Texto** ou **Seleção**, logo, escolha a opção **Editar Texto** do menu **Texto** ou clique no botão **Formatar Texto** (**F**) da Barra de propriedades, exibindo a caixa de diálogo *Editar Texto*. Agora, você poderá digitar o seu texto e modificá-lo como se estivesse em um editor de texto comum, ele contém alguns botões de formatação que poderão ser aplicados ao texto, desde que esteja previamente selecionado. Você pode alterar as características do texto artístico e clique no botão OK para visualizar o resultado.



Para as formatações de texto parágrafo, você pode repetir os mesmos procedimentos, e alternar entre os tipos de alinhamento. No mesmo menu Texto, você irá encontrar outros recursos muito usados que são a opção espaçamentos, alinhamentos, criar letras, aplicar tabulação, e até mesmo criar colunas, em caso de parágrafos.

Uma opção bem interessantes do CorelDraw X3, a respeito dos textos, é você criar textos de parágrafos sem ter que se preocupar com o tamanho dele, isto é possível com o comando no menu **Texto**, **Moldura do texto de parágrafo**, **Ajustar texto à moldura**. Esta opção irá ajustar o seu texto ao tamanho de moldura que você desenhar.

Mais uma opção interessante e que pode dar um toque especial em algum trabalho que esteja realizando com textos, como, por exemplo, diagramação de um livro ou material didático, é o comando **Capitulação**, que está no menu **Texto > Capitulação**.

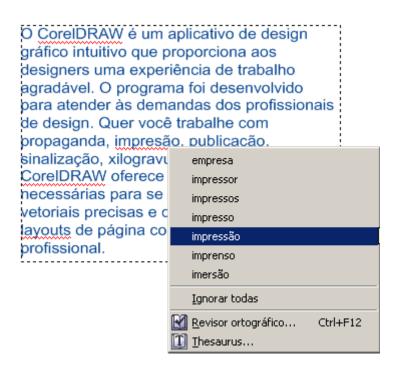


CorelDRAW é um aplicativo de design gráfico intuitivo que proporciona aos designers uma experiência de trabalho agradável. O programa foi desenvolvido para atender às demandas dos profissionais de design. Quer você trabalhe com propaganda, impressão, publicação, sinalização, xilogravura ou manufatura, o CorelDRAW oferece as ferramentas necessárias para se criar ilustrações vetoriais precisas e criativas, além de layouts de página com aparência profissional.

A aplicação de capitulações 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 letra capitulada 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.

Correção Ortográfica

As ferramentas de edição de texto permitem rever seu texto de muitas maneiras. 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.



Quando você iniciar a digitação do texto, vai verificar que as palavras estranhas ou incorretas ao dicionário do sistema, serão sublinhadas com uma linha vermelha. Você poderá realizar a correção dando um clique com o botão direito do mouse sobre a palavra, e no menu que aparecer, escolha a opção correta.

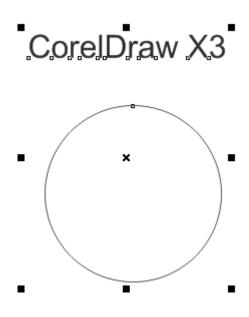
Umas das formas de acesso ao Revisor Ortográfico, é através do menu **Texto > Ferramentas de Edição de Texto > Revisor Ortográfico.** Cada palavra estranha encontrada, poderá ser corrigida, ignorada ou até mesmo acrescentada ao dicionário do sistema. Após concluir a revisão de todo o seu documento, será exibido um quadro avisando que sua correção ortográfica foi completada.

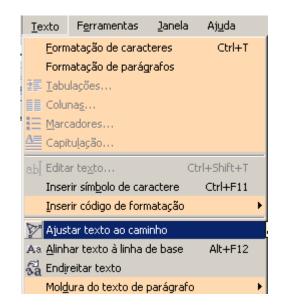


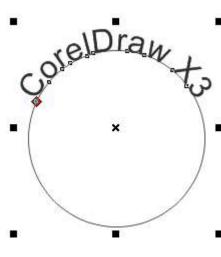
Formas para o Texto Artístico

O texto artístico juntamente com linhas, curvas ou figuras geométricas, resulta em resultados bem legais. Esta combinação é possível através do comando **Texto > Ajustar texto ao caminho.**

Vamos criar um texto artístico simples e, em seguida, faça um círculo com a ferramenta **Elipse (F7)**. Agora você vai selecionar o texto e a figura com a ferramenta **Seleção**. Quando eles estiverem selecionados, escolha no menu **Texto > Ajustar texto ao caminho**, você irá perceber que o texto será ajustado à figura e na Barra de propriedades, iremos encontrar diversas opções para mudar sua posição.







Outros exemplos:

Core/Dian 13

corelDraw to

Se você desejar remover a figura que serve de caminho para o seu texto, selecione o objeto e logo após, pressione a tecla **Delete**.

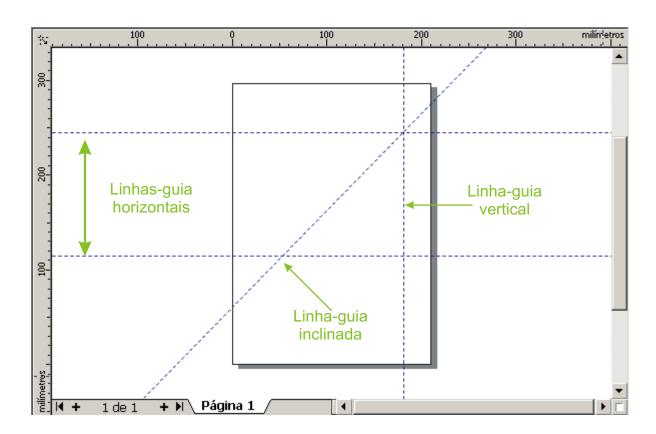
As réguas da janela de desenho ajudam a desenhar, dimensionar e alinhar objetos de forma precisa. É possível ocultar as réguas ou movê-las para outra posição na janela de desenho. Você pode também personalizar as configurações das réguas conforme suas necessidades. Por exemplo, é possível definir a origem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

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

As linhas-guia são linhas que podem ser colocadas em qualquer lugar da janela de desenho para ajudar a posicionar os objetos. Existem três tipos de linhas-guia: horizontal, vertical e inclinada. Por padrão, o aplicativo exibe as linhas-guia que podem ser adicionadas à janela de desenho, mas pode-se ocultá-las a qualquer momento.

É possível adicionar uma linha-guia onde quer que seja necessário, mas é você pode também adicionar linhas-guia predefinidas. Existem dois tipos de linhas-guia predefinidas: predefinições da Corel e predefinições do usuário. Exemplos de linhas-guia predefinidas pela Corel são as que aparecem nas margens de 1 polegada e as exibidas nas bordas das colunas de boletins informativos. As linhas-guia predefinidas pelo usuário são aquelas cuja localização você especifica. 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. Após adicionar uma linha-guia, você pode selecioná-la, movê-la, girá-la, bloqueá-la no lugar ou excluí-la.

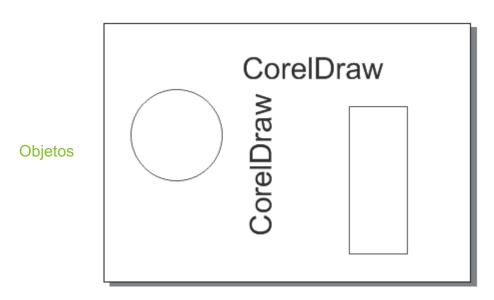
Você pode alinhar os objetos pela grade para que, quando um objeto for movido para perto de uma linha-guia, ele só possa ser centralizado na linha-guia ou alinhado em gualquer um de seus lados.



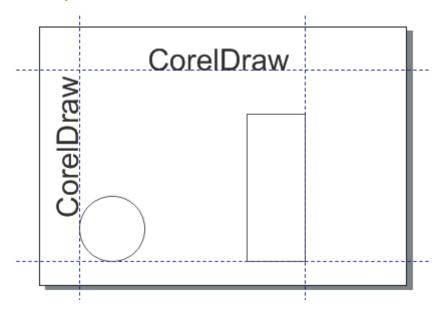
Para fazer uma linha inclinada, crie primeiro uma linha vertical ou horizontal e depois dê dois cliques sobre a linha com a ferramenta **Seleção**. Quando exibir as setas de rotação, arraste a linha-guia até o ângulo desejado (com a tecla **Crtl** pressionada, o ãngulo varia a cada 15°). A linha-guia também pode ser excluída como qualquer outro objeto, bastando selecioná-la e pressionar a tecla **Delete**.

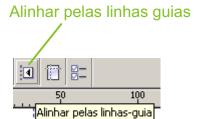
Vamos conhecer mais algumas ferramentas importantes que auxiliam as linhas-guia.

Crie alguns modelos de objetos (texto, figuras geométricas), em seguida, crie as linhas-guias, vertical e horizontal. Logo após, clique no botão Alinhar pelas linhas-guias e arraste os seus objetos de uma forma que possa alinhá-los a estas linhas.



Objetos alinhados

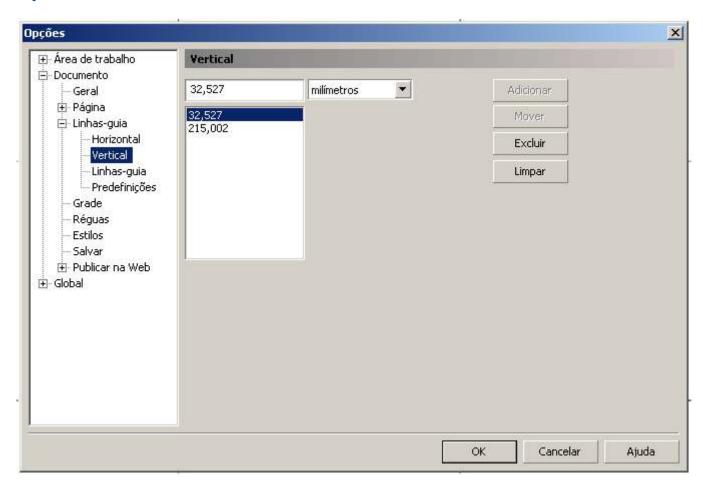




Outra forma de se alinhar os objetos a linha-guia é através do menu **Exibir > Alinhar pelas linhas-guia.**

Mas podemos configuras as linhas-guia de uma forma muito mais precisa, de maneira que nos auxilie diretamente na criação de um trabalho publicitário como cartazes, folders, banners, etc. Vamos ver essas configurações a seguir.

Vamos obter uma configuração mais precisa das linhas-guia. Para isso, dê um duplo clique sobre qualquer uma delas e na caixa de diálogo que irá aparecer, selecione qualquer uma das linhas, podendo assim, mudar seu posicionamento na área de trabalho, adicionar novas linhas, excluir linhas ou limpar as informações e criar novas.



Sobre as réguas, nós poderemos mudar o sistema de medidas de milímetros para centímetros. Dê um duplo clique sobre a régua. Exibindo a caixa de diálogo **Opções**, no grupo **Documento** (lado esquerdo), selecione o item **Réguas**, em seguida, escolha as unidades para horizontal e/ou vertical e confirme clicando em **Ok**.

Ver imagem de exemplo na próxima página.

Outro recurso disponível na Régua, é a possibilidade de movermos o ponto de origem, desta forma a posição dos zeros passa para um novo ponto do qual todas as medidas terão origem. Para mover o ponto de origem, basta arrastá-lo para a posição desejada.

Ver imagem de exemplo na próxima página.

Editando a Régua



Ponto de origem 50 100 150 200 250 300 350 400 450 65 100 150 200 250 300 350 400 450

Efeitos Especiais | CorelDRAW X3

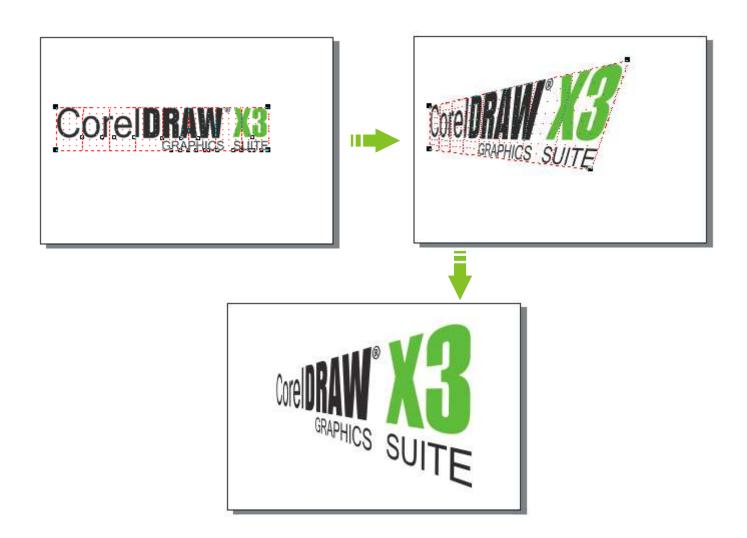
Adicionar Perspectiva

Segundo o dicionário online do Wikipédia, "define-se a perspectiva como a projeção em uma superfície bidimensional de um determinado fenômeno tridimensional. Para ser representada na forma de um desenho (conjunto de linhas, formas e superfícies) devem ser aplicados mecanismos gráficos estudados pela Geometria descritiva, os quais permitem uma reprodução precisa ou analítica da realidade tridimensional."

Mas para aplicarmos isso na prática, ou seja, em um objetos que estamos criando, selecione a figura ou objeto e clique no menu **Efeitos > Adicionar Perspectiva**. Logo após, arraste uma das alças exibida na grade pontilhada que está sobre o objeto para a perspectiva.

Se você pressionar a tecla Crtl enquanto arrasta uma das alças, irá observar que os lados da grade serão deslocados com ângulos precisos.

Observe os exemplos a seguir.



O Efeito Perspectiva é muito utilizado no CorelDraw, e você pode atingir resultados muito interessante explorando-o com várias formas de figuras ou texto. Use a sua criatividade!

Efeitos Especiais | CorelDRAW®X3

Efeito Lente

As lentes mudam a aparência da área do objeto que está sob elas, não as propriedades e os atributos reais do objeto. Você pode aplicar lentes a qualquer objeto vetorial, como um retângulo, uma elipse, um caminho fechado ou um polígono. Pode alterar também a aparência de texto artístico e de bitmaps. Quando se aplica uma lente sobre um objeto vetorial, a própria lente se torna uma imagem vetorial. Da mesma forma, se a lente é colocada sobre um bitmap, ela também se torna um bitmap.

Após aplicar uma lente, é possível copiá-la e utilizá-la com outro objeto.

Vamos ver como obter o Efeito Lente sobre os objetos.

Você pode abrir um arquivo que contenha um desenho ou até mesmo desenhar um qualquer na área de trabalho, logo após, desenhe um círculo, ou qualquer outra figura, e arraste-o sobre uma parte desse desenho. Vá no menu **Efeitos > Lentes** e escolha uma das opções referente às características da Lente, logo, clique no botão **Aplicar** para ver o resultado.



Efeito: Aumentar brilho, 50%



Efeito: Adição de cor, 100%



Mais efeitos a seguir...

Efeitos Especiais | CorelDRAW X3 GRAPHICS SUITE

Alguns exemplos de Efeito Lente

Efeito: Limite de cor, 50%



Efeito: Olho de peixe, 100%



Efeito: Inverter



Efeito: Mapa de cores personalizadas



Efeito: Mapa térmico, 100%



Efeito: Aumentar, 1,5x



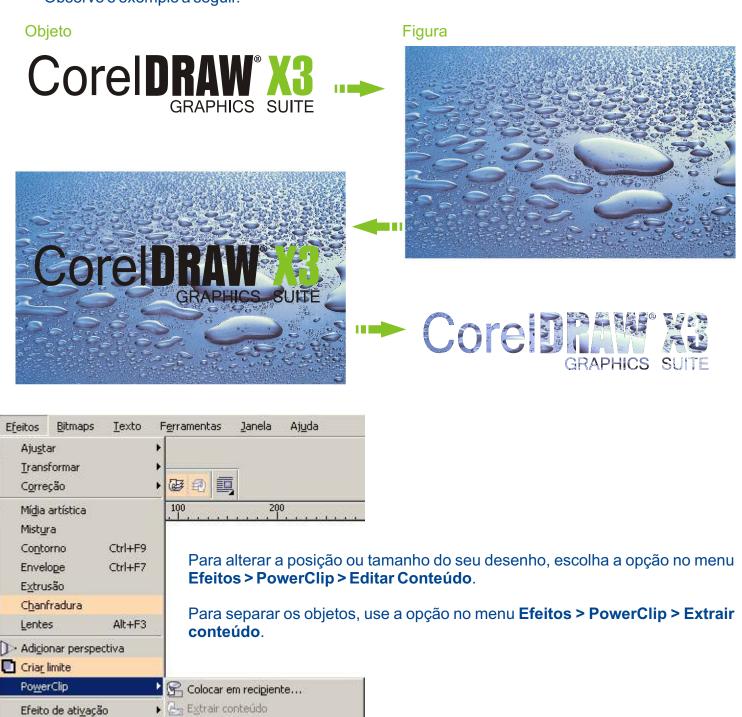
Efeitos Especiais | CorelDRAW X3

Efeito PowerClip

O CorelDRAW permite colocar objetos vetoriais e bitmaps, como fotos, no interior de outros objetos ou recipientes. O recipiente pode ser qualquer objeto, por exemplo, texto artístico ou um retângulo. Quando você coloca um objeto em um recipiente maior do que o recipiente, o objeto, denominado conteúdo, é cortado para se ajustar à forma do recipiente. Isto cria um objeto PowerClip.

Para aplicar o Efeito PowerClip, selecione o desenho e clique no menu **Efeitos > PowerClip > Colocar em recipiente**. Surgirá uma grande seta, posicione a ponta desta seta sobre a figura ou no interior de algum texto e dê um clique para obter o resultado.

Observe o exemplo a seguir.



🗻 Concluir a edição deste nível

Editar conteúdo

Limpar efeito

Copiar efeito

Bitmaps | Corel DRAW X3

O CorelDRAW X3 trabalha com uma ampla variedade de efeitos, que você pode utilizar para aperfeiçoar ou personalizar imagens bitmaps. São filtros que podem alterar completamente a aparência e o impacto destas imagens. Como existem diversas ferramentas para essas alterações, iremos conhecer algumas bem interessantes. Estes recursos se encontram no **Menu > Bitmaps**.

É importante lembrar que se você for aplicar estes efeitos a imagens feitas no formato direto do Corel ou outro formato vetorial, será necessário converter a figura em bitmap. Para converter, basta ir no menu **Bitmap > Converter em bitmap...**





Nesta caixa de diálogo, você terá as seguintes opções:

Resolução: quantos pontos por polegadas terá a sua figura.

Cor: você poderá escolher quantas cores e qual o padrão terá a figura.

Simulado: acrescenta transições entre as cores.

Aplicar perfil ICC: aplica o perfil de cores em uso pelo seu documento.

Suavização de serrilhado: melhora o serrilhado da figura, evitando-o nas ampliações.

Fundo transparente: cria um fundo transparente, para sobreposição com outros objetos.

Máscara de cor

Uma máscara de cor é criada para definir a cor a ser substituída. Dependendo da gama definida, você substituir uma cor ou deslocar um bitmap inteiro de uma gama de cores para outra. Além disso, é possível definir o matiz, a saturação e a iluminação para a nova cor. É possível ocultar ou mostrar somente as cores selecionadas, basta clicar no botão com a forma de um conta-gotas e selecionar na figura a cor a escolher. No controle deslizante **Tolerância**, escolha o grau de abrangência da cor escolhida.

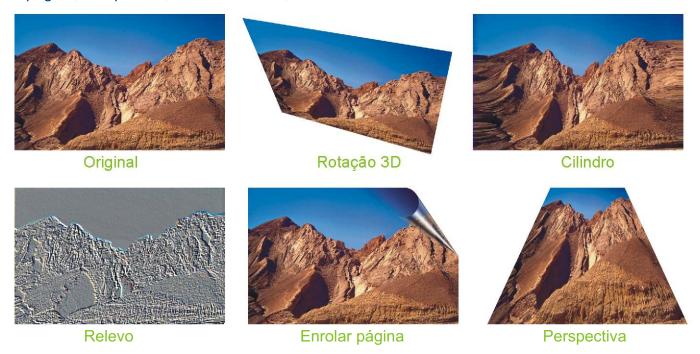


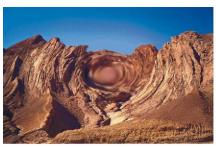
Quando você terminar os ajustes de cor e tolerância, clique no botão **Aplicar**. Se quiser remover a máscara da imagem, clique no botão **Remover máscara**.



Efeitos 3D

Este efeito permite criar a ilusão de profundidade tridimensional. Incluem rotação 3D, Cilindro, Relevo, Enrolar página, Perspectiva, Dilatar/Encolher, Esfera.









Esfera

Pinceladas Artística

Este efeito permite aplicar técnicas de pintura à mão. Os estilos e mídia de pincelada artística incluem:

- Carvão;
- Crayon conté;
- Crayon;
- Cubista;
- Impressionista;
- Faca da paleta;
- Pastéis;

- Caneta e tinta;
- Pontilhista;
- Raspagem;
- Bloco de esboço;
- -Aquarela;
- Marca d'Água;
- Papel ondulado.





Carvão



Cubista



Aquarela



Macador d'Água



Papel ondulado

Desfocar

Este efeito permite desfocar uma imagem para simular alterações graduais, movimento ou pontilhado. Eles incluem:

- Suavização direcional;
- Desfocagem gaussiana;
- Remoção de pontilhados;
- Passa-baixa;
- Desfocagem de movimento;

- Desfocagem radial;
- Suavizar;
- -Atenuar;
- -Zoom.



Original



Desfocagem gaussiana



Desfocagem de movimento



Desfocagem radial



Zoom

Câmera

Permite simular o efeito produzido por filtros de difusão de uma lente de difusão.





Difuso

Transformação de cor

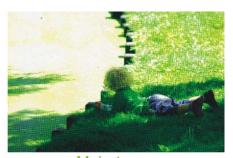
Este efeito permite criar ilusões fotográficas com redução e substituições de cor. Eles incluem:

- Planos de bits;
- Meio-tom;

- Psicodélico;
- Solarizar.







Plano de bits

Meio-tom





Psicodélico

Solarizar

Contorno

Permite destacar e acentuar as bordas de uma imagem. Os efeitos de contorno incluem detectar borda, localizar bordas e rastrear contorno.









Original

Detectar borda

Localizar bordas



Rastrear contorno

Criativo

Este efeito permite aplicar diversas texturas e formas a uma imagem.

Ele inclue:

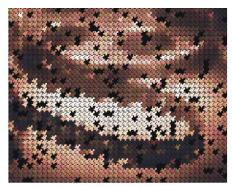
- Peças;
- Cristalizar;
- Tecido;
- Quadro;
- Bloco de vidro;
- Brincadeira de criança;
- Mosaico;

- Partículas:
- Dispersão;Vidro esfumaçado;
- -Vitral;
- Vinheta;
- Vórtice;
- Clima.

Alguns exemplos do efeito Criativo



Original



Peças



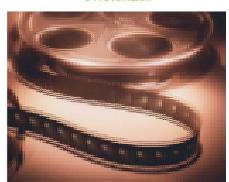
Cristalizar



Tecido



Quadro



Bloco de vidro



Vinheta



Clima



Vórtice

Distorcer

Este efeito permite distorcer superfícies da imagem.

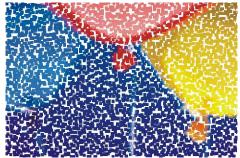
Ele inclui:

- Blocos;
- Deslocar;
- Deslocamento;
- Colocar em pixels;
- Ondulação;

- Espiralado.
- Ladrilho;
- Tinta úmida;
- Rodamoinho;
- Vento.



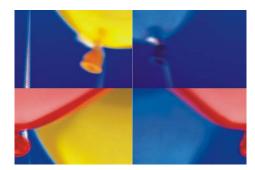
Original



Blocos



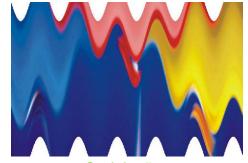
Deslocar



Deslocamento



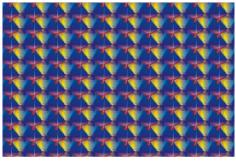
Colocar em pixels



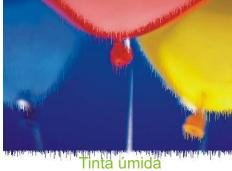
Ondulação

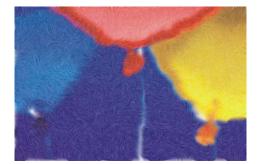


Espiralado



Ladrilho





Rodamoinho



Vento

Ruído

Permite modificar a granulosidade de uma imagem. Os efeitos de ruído incluem adicionar ruído, aplicar poeira e risco e difundir para alterar a granularidade da imagem.









Original

Adicionar ruído

Máximo

Médio







Mínimo

Remover moiré

Remover ruído

Aguçar

Permite criar um efeito de aguçamento para focar e intensificar bordas. Os efeitos de aguçamento incluem acentuar detalhes da borda e aguçar áreas suaves.



Original

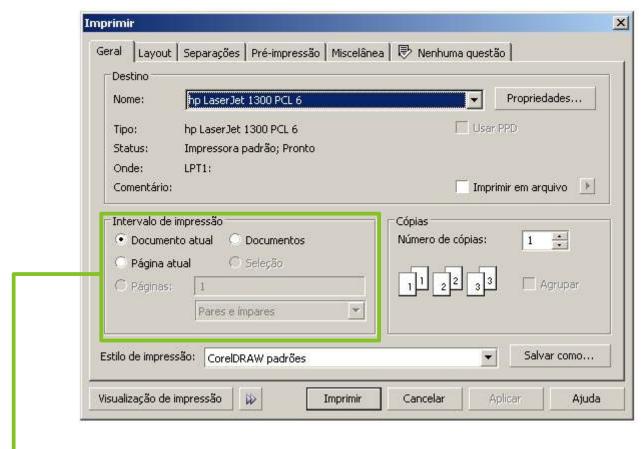


Passa-alta

Impressão | CorelDRAW® X3

O CoreDraw X3 oferece várias opções de impressão desenvolvidas para o uso doméstico ou até mesmo comercial. Você irá encontrar opções como dimensionar, posicionar, ordenar e orientar as páginas de um trabalho de impressão. E ainda poderá visualizar um trabalho para ver como ele aparecerá na saída.

Para imprimir um documento, selecione a opção **Imprimir** do menu **Arquivo** ou, o botão **Imprimir** da barra de ferramentas, ambas exibirão a caixa de diálogo Imprimir, escolha a impressora e a faixa de impressão na guia **Geral** e, em seguida clique no botão **Imprimir** para iniciar a impressão.



Essa caixa, determina o intervalo de impressão. E são elas:

- **Documento atual:** Especifica mais arquivos para serem abertos e imprimir todos de uma vez.
- Página atual: Essa opção imprime a página em que você estava trabalhando antes de mandar imprimir.
- **Seleção**: Essa opção só é ativada quando seleciona um ou mais objetos no papel. Imprime só o que estiver selecionado.
- **Páginas:** Só é ativada quando o arquivo possuir mais de uma página. Ative para especificar as páginas a serem impressas.

Visualizar Impressão: Este botão tem que ser sempre usado antes do botão "Imprimir, localizado ao lado dele, pois nem sempre o que você vê no layout do papel, é o que sairá na impressão. Pode acontecer de ter problemas com o tamanho do papel que usará na impressora, bem como ter parte do desenho não impresso.

Por isso use sempre esse botão, ele abrirá uma outra janela onde você poderá alterar a posição e tamanho do desenho e também imprimir.

Basicamente, vetorizar é transformar uma imagem bitmap em vetor. Em grosso modo, uma "foto" para "desenho".

O processo de vetorização normalmente é realizado quando precisamos ter uma qualidade melhor de visualização e impressão de um determinado objeto. Para exemplificar melhor esse processo, vamos vetorizar uma simples imagem que está no formato .jpeg e transformá-la em vetor.

A vantagem dessa transformação, é poder redimensionar a imagem vetorizada sem perder a qualidade.

Vamos começar o processo de vetorização com uma imagem em .jpg da Logo da PEPSI. Siga os passos deste tutorial.

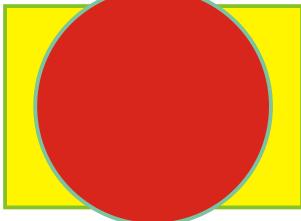


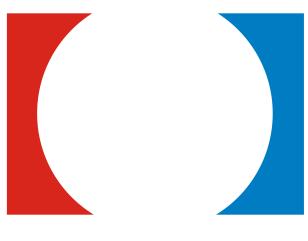
imagem original

- 1. Bloquear a imagem utilizada como base do trabalho. (clique com o botão direito do mouse e escolha a opção "Bloquear objeto".
- 2. Observe que a imagem é formada por alguns polígonos regulares e um fonte. Então, usando a ferramenta **Retângulo** e a ferramenta **Elipse**, teremos a base da logomarca.









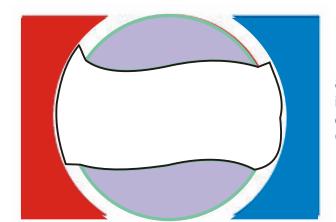
- 3. Separando as imagens ela ficará assim. Mas não delete o círculo, ainda vamos aproveitá-lo.
- 4. Selecionando essa imagem ao lado, vá no menu **Organizar> Separar curva (CrtI+K).**
- 5. Agora você pode colorir cada peça desta figura de acordo com as cores da imagem original.

Se a sua imagem ainda estiver com as bordas, seleciona-as e vá na barra de ferramentas e escolha a **Ferramenta Contorno > Sem Contorno.**



- 6. Agora, selecione as figuras juntamente com o círculo e redimensione-o junto a figura original, deixando-o como o desenho ao lado.
- 7. Nesta etapa, iremos utilizar as Ferramentas **Bézier e Aparagem.**





8. Após terminar os ajustes com a Ferramenta Bézier, você irá preencher o círculo e logo após selecioná-lo como objeto criado com a Bézier e aplicar a Aparagem. Como o desenho ao lado.

- 9. Vamos ter como resultado o desenho ao lado. Para tirar as bordas, selecione o objeto e vá na barra de ferramentas e escolha a **Ferramenta Contorno > Sem Contorno**.
- 10. Feito isso, ainda com o desenho selecionado, vá no menu **Organizar > Separar curvas.**





9. O resultado será como o do desenho ao lado.

Agora vamos fazer a fonte, ou seja, o nome PEPSI.



10. Se você não possuir o modelo de fonte como o da logo PEPSI instalada em seu computador, você terá que redesenhar cada letra, usando a **Ferramenta Bézier**.

Logo após, você terá como resultado final a figura abaixo.



Repetindo os mesmos processos e ferramentas, você poderá aplicar em inúmeras formas, logotipos,etc. Basta usar a sua criatividade e muita paciência.











Neste processo de vetorização, não vamos apenas transformar a imagem .jpg em vetor, mas também vamos aplicar um **EFEITO DE SOMBRA E VOLUME**.

Então, vamos nessa!



- 1. Vamos selecionar a figura com o botão direito do mouse e marcar Bloquear objeto.
- 2. Na barra de ferramentas selecione a **Ferramenta Mão Livre > Ferramenta Bézier.**
- 3. Agora vai criando os pontos e contornando a logomarca e deixe como a figura abaixo.

Esse procedimento será necessário, se você não possuir instalado no seu computador as fontes da logomarca CorelDRAW X3





- 4. Agora, com o contorno já definido, preencha com a cor referente a logomarca SKY.
- 5. Se a figura ainda apresentar contorno, selecione-a e vá na barra de ferramentas e escolha a **Ferramenta Contorno > Sem Contorno.**

A figura ficará como o desenho ao lado.

6. Faça mais 1 cópia da logomarca, ficando com 2 logomarcas na área de trabalho.

Para a primeira logomarca, vamos definir as cores, que é um degradê linear, de cima para baixo, iniciando na cor azul claro e finalizando no azul escuro.

Utilize a Ferramenta Preenchimento Interativo para aplicar esse efeito com as duas cores. Observe a figura abaixo.





7. Agora, com a outra logomarca selecionada (cópia), selecione o botão **Contorno Interativo** na barra de ferramentas.



8. Na barra de propriedades do "Contorno interativo", coloque as seguintes configurações:

Contorno = interno, Etapas de contorno = 1, Deslocamento de contorno = 0, 5 milímetros, Cores de contorno = branco, Cor de fundo = branco, Preenchimento = vermelho.

9. Agora, com a logomarca selecionada, desagrupe os objetos depois de ter aplicado o contorno interativo, acessando o menu **Organizar > Separar grupo de contorno ou Ctrl+K**. Para ter certeza que os objetos estão separados, selecione a logomarca de cor vermelha e clique na seta para baixo para ver se não estão agrupados.



10. Retorne à posição original clicando na seta para cima ou com o comando **Ctrl+Z**.

Precisamos apenas do contorno em azul e, para isso, vamos ter que fazer uma aparagem.

Selecione os dois objetos (logomarca vermelha com o contorno em azul) e vá até o menu **Organizar > Formato > Aparagem**. Selecione a cor vermelha e novamente clique na seta para baixo e veja como ficou.

Pronto, agora ficamos somente com o contorno em azul, sem o preenchimento, pois está vazado.

Não delete a logo vermelha, ainda vamos utilizá-la.



11. Selecione apenas o contorno azul e sobreponha a logomarca preenchida em degradê.



- 11. Agora, precisamos fazer o sombreamento e, para isso, temos que converter o contorno em imagem para aplicar uma **Desfocagem Gaussiana**. Com o contorno azul escuro selecionado, vá no menu **Bitmaps > Converter em Bitmap.**
- 12. Na caixa de configurações que abrir, em opção de cor, escolha CMYK, resolução 300 dpi, marque as opções Suavização de serrilhado, Fundo transparente e Aplicar perfil ICC.
- 13. Logo após fazer estas configurações, clique no botão **OK**.

Após ter feito a conversão em bitmap, vá novamente no menu **Bitmaps > Desfocagem > Desfocagem Gaussiana** e, na janela que abrir, coloque um valor de 5 pixels e clique no botão **OK**.



Se você seguiu estas configurações, depois de aplicá-las, a logomarca ficou como a imagem abaixo.



14. Bem, agora precisamos colocar esta imagem em PowerClip mas, para isso, temos que fazer uma pequena configuração. Vá na barra de propriedades, menu Ferramentas > Opções e, na janela que se abrir, na aba Editar, desmarque a opção Conteúdo de centralização automática do novo PowerClip e clique em OK. Isso impede que qualquer imagem ou objeto que você colocar em PowerClip seja aplicado de forma centralizada, tanto na vertical quanto na horizontal.

15. Selecione agora os 2 objetos, a logomarca em degradê e o contorno azul desfocado e centralize-os clicando nas setas C e E.



16. Selecione somente o contorno azul desfocado, jogue-o para baixo da logomarca em degradê com o comando **Shift+PageDown** e coloque em PowerClip acessando a barrra de propriedades, menu **Efeitos > PowerClip > Colocar em Recipiente** e clicando na logomarca em degradê.

17. Se você ainda lembra, está faltando o reflexo da iluminação. Para fazer este reflexo, vamos ter que utilizar a logomarca em vermelho que sobrou. Selecione a logomarca vermelha, faça uma cópia com o comando Ctrl+D e mude para a cor azul. Coloque a logomarca azul sobre a logomarca vermelha



18. Agora selecione os 2 objetos (logomarca azul e vermelha), aplique novamente a aparagem acessando a barra de ferramentas, menu **Organizar > Formato > Aparagem** e delete somente a logomarca azul.



19.Com a logomarca vermelha aparada, selecione-a, mude para a cor branca e sobreponha a logomarca degradê



- 20. Novamente, precisamos desfocar estes traços em branco e aplicá-lo em PowerClip. Com os traços brancos selecionados, vá a barra de propriedades, menu **Bitmaps > Converter em Bitmap**.
- 21. Na caixa de configurações que abrir, em opção de cor, escolha CMYK, resolução 300 dpi, marque as opções **Suavização de serrilhado**, **Fundo transparente** e **Aplicar perfil ICC**.



22. Após ter feita a conversão em bitmap, vá novamente no menu **Bitmaps > Desfocagem > Desfocagem Gaussiana** e, na janela que abrir, coloque um valor de 3 pixels e clique no botão **OK**.

23. Ajuste a imagem (agora com efeito de reflexo) sobre a logomarca degradê da maneira que quiser para simular o reflexo da iluninação. Depois de ajustado, jogue-o para baixo da logomarca em degradê com o comando Shift+PageDown e coloque-o em PowerClip acessando o menu **Efeitos > PowerClip > Colocar em Recipiente** e clicando na logomarca em degradê.

Resultado final com mais alguns retoques



Criação | CorelDRAW® X3

Antes de comentar qualquer princípio básico para uma criação de um layout, vamos apenas salientar que este capítulo não tem intenção alguma de afirmar o que é certo ou não, em um trabalho de design. Apenas dar algumas dicas para que seu trabalhos possa ficar dentro dos padrões, normalmente usados, nessa área de design. Não tem objetivo algum de substituir 4 ou 5 anos de estudos e nem mesmo a pretenção de achar que você se transformará em um brilhante designer, mas sim, ter uma outra visão sobre como criar um layout.

Alinhamento

Normalmente, quando vamos iniciar pela primeira vez a criação de um layout, no caso, um cartão de visitas, colocamos o texto e a imagem em qualquer lugar da página que tenha espaço, geralmente, sem consciência dos outros itens existentes naquela página.

Segundo o princípio do alinhamento, nada deve ser colocado arbitrariamente em uma página. Cada item deve ter uma conexão visual com algo na página. O princípio do alinhamento obriga a pessoa a ser consciente: já não se pode simplesmente jogar as coisas na página nos lugares onde houver espaço.

Logo, quando for criar seu Cartão de visitas, cuide com o excesso de informações e o alinhamento destas.

Criando Cartão de Visita

Para iniciarmos esse trabalho, você deve abrir um novo arquivo. Vá na barra de propriedades no menu **Arquivo > Novo (CrtI+N).**

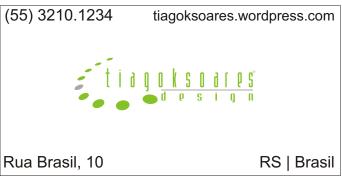
Com o arquivo aberto, redimensione sua página em branco, para as seguintes medidas:



Normalmente essas são as medidas usadas na criação de um Cartão de visita, mas você poderá usar outras medidas da forma que lhe agradar.

Agora, insira suas informações e imagens e distribua-as respeitando os padrões de alinhamento.

Observe os modelos a seguir:





Sem alinhamento

Com alinhamento

Movendo todos os elementos para a direita e alinhando-os de maneira igual, as informações ficam mais organizadas. Agora, os itens possuem um limite comum que os conecta.

Use a sua criatividade somando com essas simples dicas, creio que você atingirá resultados super interessantes.

Criação | CorelDRAW® X3

Folder

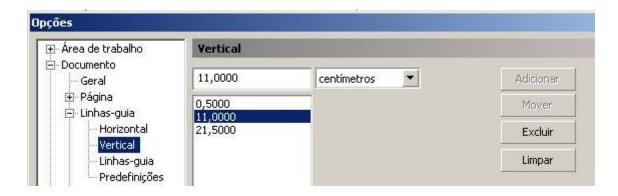
Na criação de um Folder, os mesmo procedimentos de alinhamento com as informações, também devem ser respeitadas. O que veremos nesse capítulo é um modelo e como criá-lo.

Folder duas dobras

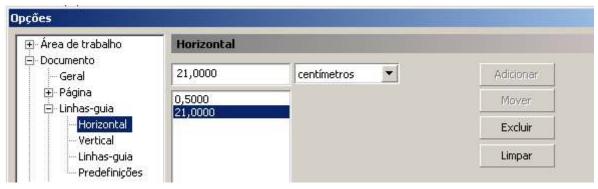
Para iniciarmos esse trabalho, vá ao menu **Arquivo > Novo (CrtI+N)**. Logo após, redimensione sua nova página para as seguintes medidas:



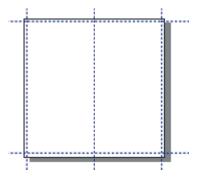
Em seguida, iremos usar as linhas guias para delimitar os espaços de trabalho. Então, clique com o mouse sobre a régua vertical e arraste a linha para a página. Agora, clique duas vezes sobre a linha e insira as seguinte informações na caixa de diálogo que se abrirá. Observe a figura abaixo:



Logo após, clique na opção Horizontal no quadro da esquerda e insira as seguintes medidas, como na figura abaixo:

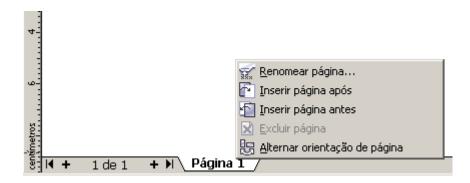


Sua área de trabalho e página ficarão assim:

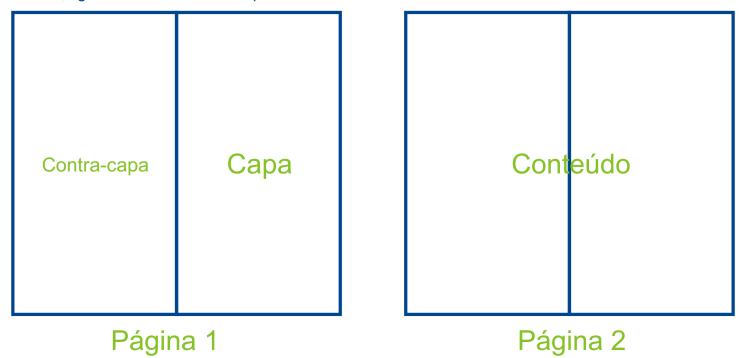


Criação | CorelDRAW X3

Agora iremos identificar e criar as partes deste Folder de duas partes. Então, primeiramente vai ser preciso criar mais uma página, onde ficará o conteúdo do Folder. Para isso, clique com o botão direito do mouse sobre a aba "**Página 1**" na parte inferior da sua área de trabalho e escolha opção **Inserir página após**. Observe a figura a seguir.



Feito isso, agora vamos identificar as partes deste Folder.



Agora, você só precisa inserir suas informações e imagens e começar a montar o layout do Folder. Uma dica, para criação de fundo é usar a Ferramenta Retângulo limitando nas linhas-guia.

Observe os efeitos estudados ao longo desta apostila; PowerClip, Bitmap, Efeitos Especiais, etc, todos serão de grande utilidade para você.

Use a sua criatividade e boa sorte!

Criação | CorelDRAW® X3 GRAPHICS SUITE

Exemplo simples de Folder





Contra-capa Capa Conteúdo

Atalhos | CorelDRAW® X8

Abrir - Ctrl+O Alinhar pela grade - Ctrl+Y Alinhar pela linha de base - Alt+F12 Atualizar janela - Ctrl+W Converter contorno em objeto - Ctrl+Deslocamento+Q Elipse - F7 Envelope - Ctrl+F7 Escalar - Alt+F9 Formatar texto - Ctrl+T Girar - Alt+F8 Imprimir - Ctrl+P Lentes - Alt+F3 Localizar texto - Alt+F3 Mostrar caracteres não imprimíveis - Ctrl+Deslocamento+C Mão livre - F5 Novo - Ctrl+N O que é isto? - Deslocamento+F1 Opções - Ctrl+J Polígono - Y Posição - Alt+F7 Retângulo - F6 Revisor Ortográfico - Ctrl+F12 Sair - Alt+F4 Texto - F8

Visualização de tela cheia - F9

Agrupar - Ctrl+G

Atalhos | CorelDRAW XX

Alinhar centros na horizontal - E Alinhar centros na vertical - C Alinhar pela base - B Alinhar pelo topo - T Alinhar à direita - R Alinhar à esquerda - L Alternar estado da seleção - Ctrl+Space Alternar exibição - Deslocamento+F9 Aumentar tamanho da fonte - Ctrl+NUMPAD 8 Avançar um - Ctrl+PgUp Borracha - X Caneta - F12 Capitulação - Ctrl+Deslocamento+D Centralizar - Ctrl+E Centralizar pela página - P Colar - Ctrl+V Colar - Deslocamento+Insert Contorno - Ctrl+F9 Combinar - Ctrl+L Converter em curvas - Ctrl+Q Converter em texto artístico - Ctrl+F8 Copiar - Ctrl+C Copiar - Ctrl+Insert Cor - Deslocamento+F12 Cor - Deslocamento+F11 Duplicar - Ctrl+D

Atalhos | CorelDRAW XX

Deslocamento para baixo - Seta para baixo

Desagrupar - Ctrl+U

Desfazer Excluir - Ctrl+Z

Desfazer Excluir - Alt+Backspace

Deslocamento para cima - Seta para cima

Deslocamento para a direita - Seta para direita

Deslocamento para a esquerda - Seta para esquerda

Diminuir tamanho da fonte - Ctrl+NUMPAD 2

Diminuir tamanho da fonte - Ctrl+NUMPAD 2

Direita - Ctrl+R

Distribuir centros horizontalmente - Deslocamento+E

Distribuir centros verticalmente - Deslocamento+C

Distribuir espaço horizontalmente - Deslocamento+P

Distribuir espaço verticalmente - Deslocamento+A

Distribuir na base - Deslocamento+B

Distribuir no topo - Deslocamento+T

Distribuir à direita - Deslocamento+R

Distribuir à esquerda - Deslocamento+L

Espiral - A

Excluir - Excluir

Exportar - Ctrl+E

Editar texto - Ctrl+Deslocamento+T

Editor do Visual Basic - Alt+F11

Enquadrar para baixo - Alt+Seta para baixo

Enquadrar para cima - Alt+Seta para cima

Enquadrar à direita - Alt+Seta para direita

Atalhos | CorelDRAW X3

Enquadrar à esquerda - Alt+Seta para esquerda

Estilos de gráfico e texto - Ctrl+F5

Esquerda - Ctrl+L

Excluir caractere à direita - Excluir

Excluir palavra à direita - Ctrl+Excluir

Exibir Barra de propriedades - Ctrl+Enter

Forma - F10

Forçar total - Ctrl+H

Gerenciador de exibição - Ctrl+F2

Gradiente - F11

Importar - Ctrl+I

Itálico - Ctrl+I

Linear - Alt+F2

Lista de estilos - Ctrl+Deslocamento+S

Lista de fontes - Ctrl+Deslocamento+F

Lista de formatos de fonte - Ctrl+Deslocamento+W

Lista de tamanhos de fonte - Ctrl+Deslocamento+P

Lista de tamanhos de fontes HTML - Ctrl+Deslocamento+H

Marcador - Ctrl+M

Menos zoom - F3

Microdeslocamento para baixo - Ctrl+Seta para baixo

Microdeslocamento para cima - Ctrl+Seta para cima

Microdeslocamento à direita - Ctrl+Seta para direita

Microdeslocamento à esquerda - Ctrl+Seta para esquerda

Mover 1 caractere para a direita - Seta para direita

Mover 1 caractere para a esquerda - Seta para esquerda

Atalhos | CorelDRAW X3

Mover 1 linha para baixo - Seta para baixo

Mover 1 linha para cima - Seta para cima

Mover 1 moldura para baixo - PgDn

Mover 1 moldura para cima - PgUp

Mover 1 palavra para a direita - Ctrl+Seta para direita

Mover 1 palavra para a esquerda - Ctrl+Seta para esquerda

Mover 1 parágrafo para baixo - Ctrl+Seta para baixo

Mover 1 parágrafo para cima - Ctrl+Seta para cima

Mover para o fim da linha - Fim

Mover para o fim da moldura - Ctrl+Fim

Mover para o fim do texto - Ctrl+PgDn

Mover para o início da linha - Página inicial

Mover para o início da moldura - Ctrl+Página inicial

Mover para o início do texto - Ctrl+PgUp

Mudar maiúsculas/minúsculas - Deslocamento+F3

Mão - H

Mídia artística - I

Navegador - N

Negrito - Ctrl+B

Nenhum - Ctrl+N

Papel gráfico - D

Para frente - Deslocamento+PgUp

Para trás - Deslocamento+PgDn

Preenchimento - G

Preenchimento de malha - M

Propriedades - Alt+Enter

Atalhos | CorelDRAW® X8

Próxima página - PgDn

Página anterior - PgUp

Refazer Esticar - Ctrl+Deslocamento+Z

Recortar - Ctrl+X

Recortar - Deslocamento+Excluir

Recuar um - Ctrl+PgDn

Repetir Preenchimento Repetir Excluir - Ctrl+R

Salvar - Ctrl+S

Separar - Ctrl+K

Selecionar 1 caractere à direita - Deslocamento+Seta para direita

Selecionar 1 caractere à esquerda - Deslocamento+Seta para esquerda

Selecionar 1 linha para baixo - Deslocamento+Seta para baixo

Selecionar 1 linha para cima - Deslocamento+Seta para cima

Selecionar 1 moldura para baixo - Deslocamento+PgDn

Selecionar 1 moldura para cima - Deslocamento+PgUp

Selecionar 1 palavra à direita - Ctrl+Deslocamento+Seta para direita

Selecionar 1 palavra à esquerda - Ctrl+Deslocamento+Seta para esquerda

Selecionar 1 parágrafo para baixo - Ctrl+Deslocamento+Seta para baixo

Selecionar 1 parágrafo para cima - Ctrl+Deslocamento+Seta para cima

Selecionar até o fim da linha - Deslocamento+Fim

Selecionar até o fim da moldura - Ctrl+Deslocamento+Fim

Selecionar até o fim do texto - Ctrl+Deslocamento+PgDn

Selecionar para início do texto - Ctrl+Deslocamento+PgUp

Selecionar para o início da linha - Deslocamento+Página inicial

Selecionar para o início da moldura - Ctrl+Deslocamento+Página inicial

Selecionar todos os objetos - Ctrl+A

Sublinhado - Ctrl+U

Atalhos | CorelDRAW X3

Super deslocamento para a direita - Deslocamento+Seta para direita

Superdeslocamento para a esquerda - Deslocamento+Seta para esquerda

Superdeslocamento para baixo - Deslocamento+Seta para baixo

Superdeslocamento para cima - Deslocamento+Seta para cima

Símbolos e caracteres especiais - Ctrl+F11

Tamanho - Alt+F10

Tamanho da fonte do próximo tamanho combinado - Ctrl+NUMPAD 6

Tamanho da fonte do próximo tamanho combinado - Ctrl+NUMPAD 6

Tamanho da fonte do tamanho combinado anterior - Ctrl+NUMPAD 4

Tamanho da fonte do tamanho combinado anterior - Ctrl+NUMPAD 4

Texto - Ctrl+F10

Texto horizontal - Ctrl+,

Texto vertical - Ctrl+.

Total - Ctrl+J

Versalete - Ctrl+Deslocamento+K

Zoom instantâneo - F2

Zoom instantâneo - Z

Zoom para página - Deslocamento+F4

Zoom para ajustar - F4

Zoom para seleção - Deslocamento+F2



Espero que esta apostila possa ter te ajudado no manuseio do software e suas ferramentas. Se você já conhecia e dominava o programa, creio q possa ter sido uma forma de "reciclagem" também, aliás sempre é bom voltar as origens.

De qualquer forma é um material que vai sempre te ajudar, vale a pena tê-lo por perto. Ótimos estudos e boa sorte!



A boa comunicação é tão estimulante quanto uma xícara de café... e também tira nosso sono

Anne Morrow Lindbergh

