

Paulo Sérgio de Araújo

CorelDRAW X6

Vetorização Sem Limites



editora
VIENA

1ª Edição
Bauru/SP
Editora Viena
2013

Sumário

Lista de Siglas e Abreviaturas.....	17
1. Introdução ao CorelDRAW X6.....	19
1.1. Abrir o Programa	21
1.2. Novidades no CorelDRAW X6	21
1.3. Tela de Boas-Vindas.....	23
1.4. A Janela e a Área de Trabalho	23
1.5. Ferramentas	25
1.5.1. Barra de Ferramentas Padrão.....	26
1.5.2. Caixa de Ferramentas	27
1.6. Barra de Propriedades	45
1.7. Janelas de Encaixe	46
1.8. Fechar o Programa.....	47
2. Criação e Layout do Documento	49
2.1. Criar um Novo Documento	51
2.1.1. Criar um Novo Documento Baseado em Modelo	52
2.1.2. Adicionar Páginas ao Documento	53
2.1.3. Configurar o Layout da Página.....	54
2.1.4. Renomear Páginas do Documento.....	55
2.1.5. Duplicar Páginas do Documento	56
2.1.6. Excluir Páginas do Documento	57
2.2. Abrir um Documento Existente	57
2.3. Recursos de Alinhamento do CorelDRAW	58
2.3.1. Configurar Réguas	58
2.3.2. Configurar Grades.....	60
2.3.3. Configurar Linhas-Guia	63
2.3.4. Configurar Escala de Desenho	67
2.4. Pesquisar e Importar Conteúdo.....	68
2.4.1. Pesquisar Conteúdo	70
2.4.2. Importar Conteúdo	70
2.5. Adicionar Texto de Placeholder	71
2.6. Zoom e Enquadramento	72
2.6.1. Aplicar Zoom	72
2.6.2. Aplicar Enquadramento.....	73
2.7. Modos de Exibição do Desenho	74
2.8. Salvar o Documento	75
2.8.1. Salvar o Documento em Outra Versão	76
2.8.2. Cópia de Segurança e Recuperação de Arquivos.....	76
2.9. Propriedades do Documento	78
2.10. Fechar o Documento	78
3. Trabalhar com Linhas e Formas.....	79
3.1. Desenhar Linhas e Curvas	81
3.1.1. Desenhar à Mão-Livre.....	81

3.1.2.	Desenhar Linhas	82
3.1.3.	Desenhar Linhas Caligráficas	83
3.1.4.	Desenhar Curvas	84
3.2.	Desenhar Linhas de Fluxo e de Dimensão	86
3.2.1.	Criar Linhas de Fluxo.....	86
3.2.2.	Criar Linhas de Dimensão	87
3.3.	Formatar Linhas e Contornos	88
3.3.1.	Definir Cor.....	88
3.3.2.	Definir Estilo.....	90
3.3.3.	Definir Largura	91
3.3.4.	Aplicar Pontas de Setas em Linhas e Curvas	92
3.4.	Desenhar Formas	93
3.4.1.	Desenhar Retângulos e Quadrados.....	93
3.4.2.	Desenhar Elipses e Suas Variações.....	95
3.4.3.	Desenhar Polígonos e Estrelas	95
3.4.4.	Desenhar Espirais.....	97
3.4.5.	Desenhar Tabelas	98
3.4.6.	Desenhar Formas Básicas.....	98
3.5.	Reconhecimento de Formas	99
3.5.1.	Desenho Inteligente	100
3.6.	Formatar Formas	100
3.7.	Modelagem de Formas	102
3.7.1.	Tipos de Nó	103
3.7.2.	Selecionar e Editar Nós	103
3.7.3.	Inserir e Remover Nós.....	104
4.	Cores e Preenchimentos	105
4.1.	Noções Básicas de Cores	107
4.2.	Padrões de Cor	107
4.2.1.	Padrão LAB	107
4.2.2.	Padrão RGB.....	108
4.2.3.	Padrão CMYK	108
4.2.4.	Padrão HSB.....	108
4.2.5.	Padrão de Tons de Cinza.....	109
4.3.	Utilizar Cores Compostas e Cores Exatas.....	109
4.3.1.	Cores Compostas	109
4.3.2.	Cores Exatas	109
4.3.3.	Definir um Modo de Cor.....	109
4.4.	Paleta de Cores Padrão.....	110
4.5.	Janela de Encaixe Cor	110
4.6.	Janela de Encaixe Estilos de Cor	112
4.6.1.	Criar Estilos de Cor.....	113
4.6.2.	Editar Estilos de Cor.....	113
4.6.3.	Aplicar Estilos de Cor	114
4.7.	Janela de Encaixe Propriedades do Objeto	114
4.8.	Preenchimento de Objetos	115
4.8.1.	Preenchimento Uniforme	115

4.8.2.	Preenchimento Gradiente	116
4.8.3.	Preenchimento de Padrão	117
4.8.4.	Preenchimento com Textura.....	119
4.8.5.	Preenchimento PostScript	120
4.8.6.	Preenchimento com Textura de Malha	121
4.8.7.	Preenchimento Inteligente	122
4.9.	Harmonização de Cores.....	123
5.	Textos	125
5.1.	Adicionar Texto ao Layout	127
5.1.1.	Texto Artístico	127
5.1.2.	Texto de Parágrafo.....	127
5.1.2.1.	Molduras de Texto Vinculadas.....	128
5.1.3.	Importar Texto.....	129
5.2.	Selecionar o Texto.....	130
5.3.	Converter Textos.....	131
5.3.1.	Converter o Texto em Curvas.....	131
5.4.	Modificar a Aparência do Texto	132
5.4.1.	Formatar Através da Barra de Propriedades.....	132
5.4.2.	Painel Propriedades do Objeto	132
5.4.2.1.	Trabalhar com Fontes OpenType.....	133
5.4.3.	Formatação de Parágrafos	134
5.4.3.1.	Ajustar Texto a Moldura.....	134
5.4.3.2.	Texto em Colunas.....	135
5.4.3.3.	Aplicação de Capitulares.....	136
5.4.3.4.	Contornar Objetos com Texto de Parágrafo.....	137
5.4.4.	Estilos de Texto.....	138
5.5.	Rotação e Deslocamento do Texto	138
5.6.	Localizar e Substituir Texto.....	139
5.7.	Ajustar Texto ao Caminho	140
5.8.	Gerenciamento e Substituição de Fontes Indisponíveis	141
5.9.	Utilizar o Bitstream Font Navigator	142
5.9.1.	Instalação e Gerenciamento de Fontes	143
5.10.	Revisão Ortográfica	144
6.	Manipular Objetos	145
6.1.	Selecionar Objetos.....	147
6.2.	Copiar Objetos	147
6.2.1.	Duplicar Objetos	149
6.2.2.	Clonar Objetos	150
6.3.	Posicionamento de Objetos.....	151
6.3.1.	Girar e Espelhar Objetos	151
6.3.2.	Agrupar Objetos.....	153
6.3.3.	Bloquear a Posição do Objeto	154
6.3.4.	Modificar a Ordem de Exibição dos Objetos.....	155
6.3.5.	Posicionar e Deslocar Objetos.....	155
6.3.6.	Alinhar e Distribuir Objetos.....	156

6.4.	Símbolos.....	158
6.4.1.	Criar Símbolos	158
6.4.2.	Editar Símbolos.....	160
6.4.3.	Excluir Símbolos	160
6.5.	Trabalhar com Camadas	160
6.5.1.	Criar Camadas	161
6.5.2.	Propriedades da Camada	162
6.5.3.	Mover Camadas e Objetos.....	164
6.6.	Inserir Código de Barras.....	165
7.	Aplicar Efeitos em Objetos	167
7.1.	Aplicar Transparência a Objetos	169
7.2.	Efeitos de Modificação	169
7.2.1.	Efeito Mancha.....	170
7.2.2.	Efeito Espiralado.....	170
7.2.3.	Efeito Atrair.....	171
7.2.4.	Efeito Repelir	171
7.3.	Aplicar o Efeito Lente.....	172
7.4.	PowerClip.....	173
7.5.	Aplicar Efeito 3D em Objetos.....	175
7.5.1.	Contornar Objetos	175
7.5.2.	Perspectiva	176
7.5.3.	Extrusões.....	176
7.5.4.	Chanfradura	177
7.5.5.	Sombreamento.....	179
7.6.	Efeito Envelope	180
7.7.	Modelar Objetos.....	180
7.7.1.	Aplicar Aparagem	181
7.7.2.	Combinar Objetos.....	182
7.7.3.	Criar Limite em Torno do Objeto	182
7.7.4.	Soldar e Interseccionar Objetos.....	183
7.8.	Objetos Misturados.....	184
7.9.	Distorcer Objetos	185
7.9.1.	Inclinar e Esticar Objetos.....	186
7.9.2.	Aplicar Efeitos de Distorção	187
8.	Bitmaps	189
8.1.	Diferenças Entre Bitmaps e Vetores.....	191
8.1.1.	Transformar Vetores em Bitmaps	192
8.2.	Importar Bitmaps	193
8.3.	Editar Bitmaps	193
8.3.1.	Cortar Bitmaps	194
8.3.2.	Endireitar Bitmaps	194
8.3.3.	Ajustes de Cor de Bitmaps.....	195
8.4.	Aplicar Efeitos Especiais em Bitmaps.....	197
8.5.	Rastreo de Bitmaps com PowerTRACE	200
8.5.1.	Rastreo Rápido.....	201

8.5.2.	Rastreo da Linha Central	201
8.5.3.	Rastreo do Contorno	202
8.6.	Corel CONNECT.....	203
8.6.1.	Localizar e Aplicar uma Imagem	204
9.	Publicar em PDF.....	207
9.1.	Criar PDF.....	209
9.2.	Configurações do PDF.....	212
9.2.1.	Imprimir a Cor Preta Sobreposta	212
9.2.2.	Incluir Área de Sangria	213
9.2.3.	Incorporar Fontes ao PDF.....	215
9.2.4.	Gerenciar Cores.....	215
9.2.5.	Adicionar Senha ao PDF	217
9.3.	Reduzir o Tamanho dos Arquivos PDF	219
9.4.	PDF Otimizado	220
9.5.	Formatos de Arquivos Suportados pelo Corel X6	222
10.	Impressão de Arquivos	225
10.1.	Visualizar Arquivos Antes da Impressão	227
10.1.1.	Adicionar Marcas de Impressão.....	228
10.1.2.	Separação de Cores para Impressão	231
10.2.	Imprimir um Arquivo	232
10.2.1.	Impressão em Ladrilho.....	233
10.2.2.	Impressão PostScript	234
10.3.	Estilos de Impressão.....	235
10.4.	Gerando Projeto para Bureau	236
10.5.	Imposição de Arquivos	238
10.5.1.	Layouts de Imposição.....	238
10.6.	Exportar Arquivos	239
10.6.1.	Exportar Arquivos em Formatos Diferentes	239
10.6.2.	Exportar o Arquivo para Web.....	240
11.	Exercícios Práticos	243
11.1.	Crachá de Identificação	245
11.2.	Cartão de Visitas	249
11.3.	Criar uma Engrenagem 3D	252
11.4.	Criar uma Lupa.....	255
11.5.	Criar um Cartaz	258
	Anexo - Atalhos de Teclado para o CorelDRAW	263
	Referências.....	267
	Glossário.....	269

Lista de Siglas e Abreviaturas

<i>AI</i>	<i>Extensão de arquivo do Adobe Illustrator.</i>
<i>BMP</i>	<i>Bitmap do Windows.</i>
<i>CMYK</i>	<i>Cyan Magenta Yellow Black.</i>
<i>GIF</i>	<i>Graphics Interchange Format.</i>
<i>HSB</i>	<i>Hue (H), Saturation (S) e Brightness (B).</i>
<i>HSV</i>	<i>Hue (H), Saturation (S) e Value (V).</i>
<i>HTML</i>	<i>HyperText Markup Language.</i>
<i>JPEG</i>	<i>Joint Photographic Experts Group.</i>
<i>LAB</i>	<i>Modelo de cor que possui três canais.</i>
<i>LZW</i>	<i>Lempel-Ziv-Welch.</i>
<i>PDF</i>	<i>Portable Document Format.</i>
<i>PNG</i>	<i>Portable Network Graphics.</i>
<i>PS</i>	<i>PostScript.</i>
<i>PSD</i>	<i>Extensão de arquivo do Adobe Photoshop.</i>
<i>RGB</i>	<i>Red, Green e Blue.</i>
<i>TIFF</i>	<i>Tagged Image File Format.</i>
<i>XMP</i>	<i>Extensible Metadata Platform.</i>

1

Introdução ao CorelDRAW X6

- 1.1. Abrir o Programa**
- 1.2. Novidades no CorelDRAW X6**
- 1.3. Tela de Boas-Vindas**
- 1.4. A Janela e a Área de Trabalho**
- 1.5. Ferramentas**
 - 1.5.1. Barra de Ferramentas Padrão
 - 1.5.2. Caixa de Ferramentas
- 1.6. Barra de Propriedades**
- 1.7. Janelas de Encaixe**
- 1.8. Fechar o Programa**

1. Introdução ao CorelDRAW X6

O **CorelDRAW X6** é um programa gráfico utilizado para criação de ilustrações vetoriais de grande qualidade visual com riqueza de efeitos e diversidade de recursos para harmonização de cores. Trata-se de uma solução completa e intuitiva que possibilita a criação de simples desenhos até produtos comerciais, como logotipos, folders, elementos utilizados em páginas Web (menus, botões, ícones, layouts, etc.), cartões, convites, cartazes, entre outros elementos, muito utilizados por profissionais de marketing, propaganda, impressão, publicidade e áreas correlacionadas.

Ao instalar a **CorelDRAW Graphics Suíte X6** os seguintes aplicativos estarão disponíveis: **CorelDRAW X6**, **Corel PHOTO-PAINT X6**, **Corel CAPTURE X6**, **Corel CONNECT X6** e o **Bitstream Font Navigator**.

1.1. Abrir o Programa

Para iniciar o **CorelDRAW X6** clique no botão **Iniciar** () da barra de tarefas, em seguida, clique em **Todos os Programas**, no menu exibido clique na pasta **CorelDRAW Graphics Suite X6** e, em seguida, clique em **CorelDRAW X6**.

Aguarde o programa ser iniciado.

1.2. Novidades no CorelDRAW X6

A versão **X6** apresenta novas ferramentas e melhorias significativas nos recursos existentes em versões anteriores. Essas melhorias possibilitam desde a organização dos elementos do projeto e acesso a um grande conteúdo gráfico disponibilizado pela suíte até a possibilidade de remoção de partes indesejadas de imagens ou a rápida identificação de opções de formatação disponíveis.

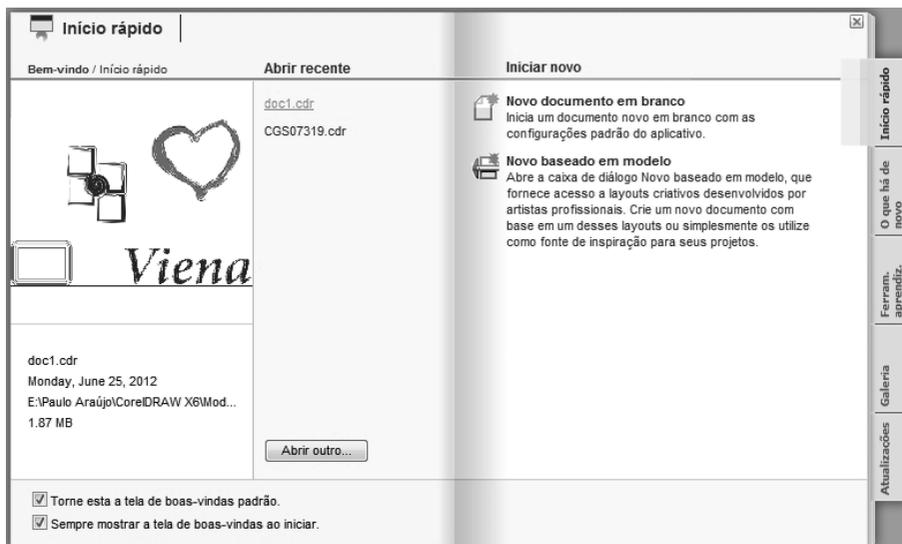
A seguir estão listadas as principais novidades da versão **X6**:

- **Conteúdo Novo e Aperfeiçoado:** É parte integrante da suíte de aplicativos:
 - 10.000 imagens digitais e de clipart em alta qualidade.
 - 1.000 fotos digitais em alta resolução.
 - 350 modelos disponibilizados por profissionais.
 - Várias famílias de fonte Opentype.
 - Mais de 200 molduras de imagens.
 - Guia impresso capa dura e colorido.
 - Preenchimentos padrão.
 - Mais de duas horas de treinamento em vídeo disponíveis na Internet.
- **Janela de encaixe Propriedades do objeto:** A nova janela de encaixe exibe apenas as propriedades e opções de formatação relativas ao objeto selecionado.
- **Ferramentas Forma:** Foram adicionadas quatro novas ferramentas de ajuste que possibilitam modificações criativas em objetos vetoriais. São elas: **Mancha** () , **Espiralado** () , **Atrair** () e **Repelir** () .
- **Suporte a processadores multi-core:** O **CorelDRAW X6** foi otimizado para aproveitar todos os recursos de multiprocessamento do equipamento trazendo rapidez às operações.

- **Suporte original a 64 bits:** O suporte completo a processadores de 64 bits possibilita grande agilidade nos trabalhos que envolvem grandes arquivos.
- **Aperfeiçoamento do suporte ao Adobe CS5 e Microsoft Publisher:** O aperfeiçoamento do suporte à importação e exportação ao **Adobe Illustrator CS5** e **Adobe Photoshop CS5**, além do suporte à importação do **Adobe Acrobat X** e **Microsoft Publisher 2010** garantem a possibilidade de troca de arquivo entre clientes e colaboradores.
- **Novas e aperfeiçoadas Camadas principais:** As camadas de página ímpar, página par e principal de todas as páginas possibilitam a criação de design específico para partes do mesmo documento.
- **Numeração de páginas:** Esse novo recurso adiciona flexibilidade ao numerar páginas do documento, possibilitando iniciar a numeração em uma página específica ou por um determinado número.
- **Guias de alinhamento:** As novas guias de alinhamento são exibidas ao criar, mover ou redimensionar objetos próximos a outros elementos.
- **Molduras interativas:** As novas bordas interativas facilitam a visualização do design através de simulação de conteúdos. Adicionando as molduras ao documento é possível verificar a disposição dos elementos enquanto parte do material individual não esteja pronto.
- **Texto do placeholder:** Esse novo comando possibilita preencher rapidamente qualquer moldura de texto com conteúdo do tipo **Loren ipsum**, utilizado para preencher espaços que receberão texto que ainda não esteja disponível.
- **Suporte avançado a OpenType:** Os recursos de OpenType possibilitam a escolha de aparências alternativas para caracteres ou glifos individuais.
- **Novo mecanismo e janela de encaixe Estilos:** Os mecanismos de estilos aprimorados dispõem de uma nova janela de encaixe **Estilos de objetos** que facilita os processos de criação, aplicação e gerenciamento de estilos no **CorelDRAW X6**.
- **Estilos de cor:** Essa nova janela de encaixe possibilita adicionar as cores utilizadas em um documento como estilos de cor.
- **Molduras predefinidas prontas para conteúdo:** O conjunto de molduras da biblioteca de conteúdo foi otimizado para possibilitar suporte à nova funcionalidade de recipiente vazio do **PowerClip**, possibilitando preencher instantaneamente molduras com fotos ou elementos gráficos.

1.3. Tela de Boas-Vindas

Depois que o programa é carregado é exibida uma caixa de diálogo com opções que possibilitam ao usuário iniciar um novo trabalho, abrir um documento existente, acessar tutoriais, entre outros.



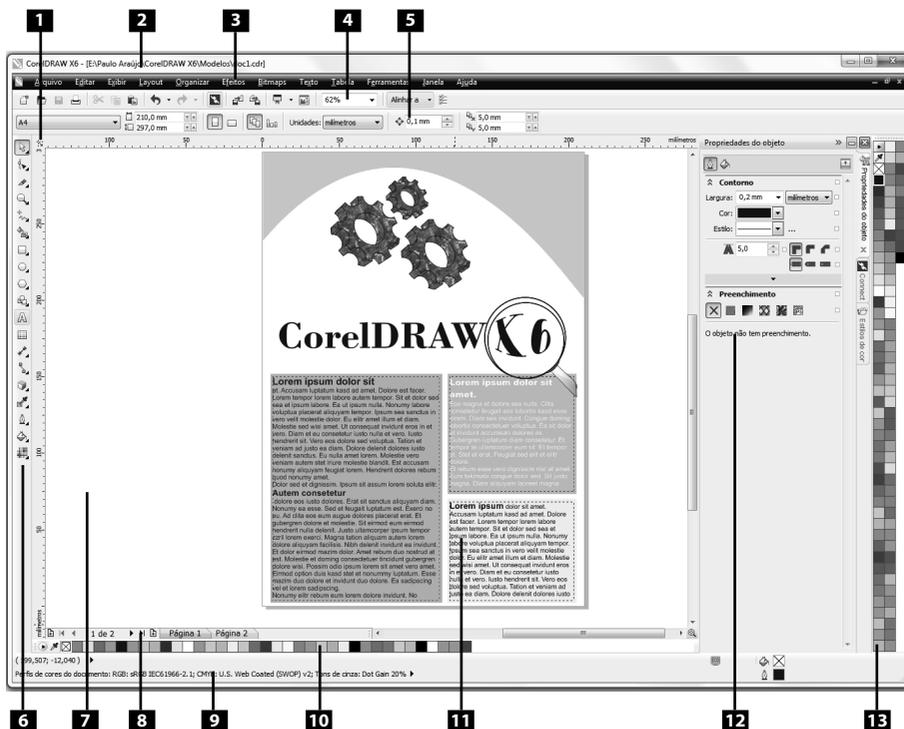
A tela de boas-vindas é composta de cinco guias, que ao ser clicada exibe seu conteúdo. Veja a seguir uma breve descrição de cada uma das guias:

- **Início rápido:** Através desta guia é possível acessar documentos existentes, criar um novo projeto a partir do zero ou baseando-se em um modelo do **CorelDRAW X6**.
- **O que há de novo:** São exibidas as novas funcionalidades do programa.
- **Ferramentas de Aprendizagem:** Esta guia disponibiliza manuais, tutoriais, dicas e truques que auxiliam e agilizam os processos de criação.
- **Galeria:** Exibe uma galeria com trabalhos desenvolvidos por colaboradores distribuídos ao redor do mundo.
- **Atualizações:** Disponibiliza um link para acesso à comunidade dos desenvolvedores de conteúdo da suíte de aplicativos **Corel**.

1.4. A Janela e a Área de Trabalho

Após o processo de definição das características do novo documento, o **CorelDRAW X6** exibe sua área de trabalho com todos os elementos necessários para o desenvolvimento do trabalho. Além da página do documento posicionada ao centro da janela do programa, são exibidas também a barra de menus, barra de ferramentas, paleta de cores, janelas de encaixe e demais elementos.

A imagem a seguir mostra os recursos disponibilizados pelo CoreIDRAW X6:



- | | | |
|----------------------------------|-----------------------------|---------------------------|
| 1 - Régua. | 6 - Caixa de Ferramentas. | 11 - Página do documento. |
| 2 - Barra de título. | 7 - Janela do documento. | 12 - Janela de encaixe. |
| 3 - Barra de menus. | 8 - Navegador do documento. | 13 - Paleta de cores. |
| 4 - Barra de ferramentas padrão. | 9 - Barra de status. | |
| 5 - Barra de Propriedades. | 10 - Paleta de documentos. | |

Veja a seguir a descrição dos principais componentes da área de trabalho do CoreIDRAW X6:

- **Barra de título:** Exibe o nome do aplicativo juntamente com o nome do documento aberto. Caso o documento ainda não tenha sido salvo, exibirá o nome padrão [Sem título] seguido do número de ordem de criação do arquivo ([Sem título-1], [Sem título-2], etc.).
- **Barra de menus:** Exibe menus suspensos que possuem recursos de manipulação e modificação de elementos do projeto e do documento.
- **Barra de ferramentas padrão:** Esta barra proporciona botões de acesso rápido às principais funções disponíveis nos menus do CoreIDRAW X6.
- **Barra de Propriedades:** Através desta barra é possível modificar as características do elemento selecionado. Se a página estiver em branco, as propriedades exibidas serão relacionadas à página do documento.
- **Régua:** Exibe as régua horizontal e vertical que auxiliam na medição e posicionamento dos objetos do documento.
- **Caixa de Ferramentas:** Possui ferramentas para criação, preenchimento e manipulação dos objetos e formas.

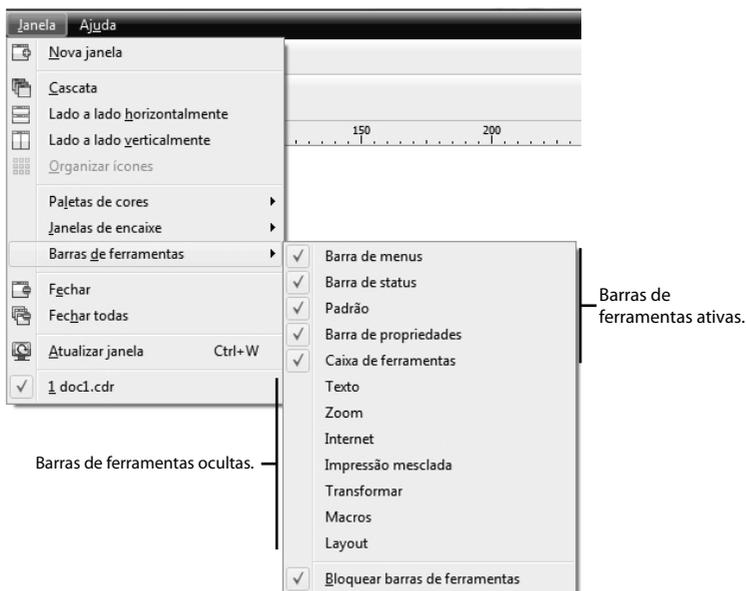
- **Janela do documento:** Área de trabalho delimitada pelas régua e barras de rolagem que inclui a página e todo o espaço ao redor do documento.
- **Navegador do documento:** Possui controles para adição de novas páginas e movimentação entre páginas do documento.
- **Paleta de documentos:** Esta paleta exibe a separação de todas as cores utilizadas no documento.
- **Barra de status:** Exibe informações relativas ao objeto selecionado, como tipo, tamanho, posição e perfil de cores.
- **Página do documento:** Área imprimível da janela do documento.
- **Janela de encaixe:** Esta janela exibe comandos e configurações relativas a uma ferramenta ou recurso específico.
- **Paleta de cores:** Exibe padrões de cores que podem ser utilizados em contornos ou preenchimento de formas.

1.5. Ferramentas

O **CorelDRAW X6** possui diversas ferramentas que auxiliam desde a criação de formas e edições específicas até aplicação de cores, padrões e demais tipos de preenchimento aos objetos.

As ferramentas estão organizadas em menus, barras de propriedades, barra de ferramentas, janelas de encaixe e caixas de ferramentas. O modo mais rápido de acessar os recursos do programa é à partir das barras de ferramentas, que podem ser personalizadas adicionando ou removendo funções, ocultadas ou reposicionadas na janela do aplicativo.

A opção **Barras de Ferramentas** do menu **Janela** exibe todas as barras de ferramentas disponíveis no **CorelDRAW X6**. As barras que possuem uma marca na frente de seu nome estão visíveis na janela do programa. Clique sobre uma barra sem marca para que ela seja exibida.



1.5.1. Barra de Ferramentas Padrão

A barra de ferramentas **Padrão** disponibiliza botões de controle que são atalhos para os principais recursos disponíveis nos menus do **CorelDRAW X6**.



Barra Padrão.

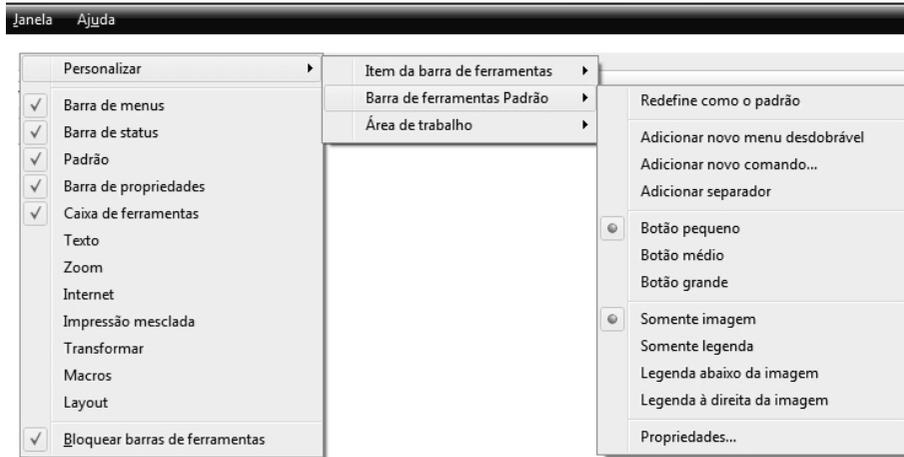
Veja a seguir a descrição de cada um dos botões da barra de ferramentas **Padrão**:

-  **Novo (Ctrl+N):** Exibe a caixa de diálogo **Criar um novo documento** para configuração do novo arquivo.
-  **Abrir (Ctrl+O):** Abre um arquivo existente no computador.
-  **Salvar (Ctrl+S):** Salva o documento atual.
-  **Imprimir (Ctrl+P):** Exibe a caixa de diálogo **Imprimir** para definir as características de impressão do arquivo.
-  **Recortar (Ctrl+X):** Remove o objeto selecionado no documento e transfere-o para a área de transferência.
-  **Copiar (Ctrl+C):** Copia o objeto selecionado no documento armazenando-o na área de transferência.
-  **Colar (Ctrl+V):** Cola no documento o elemento armazenado na área de transferência.
-  **Desfazer (Ctrl+Z):** Cancela as últimas ações executadas no documento.
-  **Refazer (Ctrl+Shift+Z):** Reaplica as últimas ações desfeitas.
-  **Pesquisar conteúdo:** Exibe a janela de encaixe do **Corel CONNECT** para acessar o conteúdo de diversas pastas ou fontes online.
-  **Importar (Ctrl+I):** Importa um arquivo para o documento ativo.
-  **Exportar (Ctrl+E):** Salva uma cópia do documento com um formato de arquivo diferente.
-  **Launcher do aplicativo:** Permite inicializar um programa da suíte de aplicativos do **CorelDRAW**.
-  **Tela de boas-vindas:** Exibe a tela de boas-vindas do **CorelDRAW X6**.
-  **Níveis de zoom:** Especifica os níveis de visualização da página.
-  **Alinhar a:** Possui opções para o alinhamento de objetos na página.
-  **Opções (Ctrl+J):** Define as preferências do espaço de trabalho.

A barra de ferramentas **Padrão** pode ser personalizada adicionando novos comandos ou modificando botões e legendas explicativas.

Observe a seguir como personalizar:

1. Clique com o botão direito do mouse sobre a barra de ferramentas **Padrão**;
2. No menu exibido clique em **Personalizar** e, em seguida, clique em **Barra de ferramentas Padrão**;
3. Em seguida, clique nas opções disponíveis para modificar as características da barra.

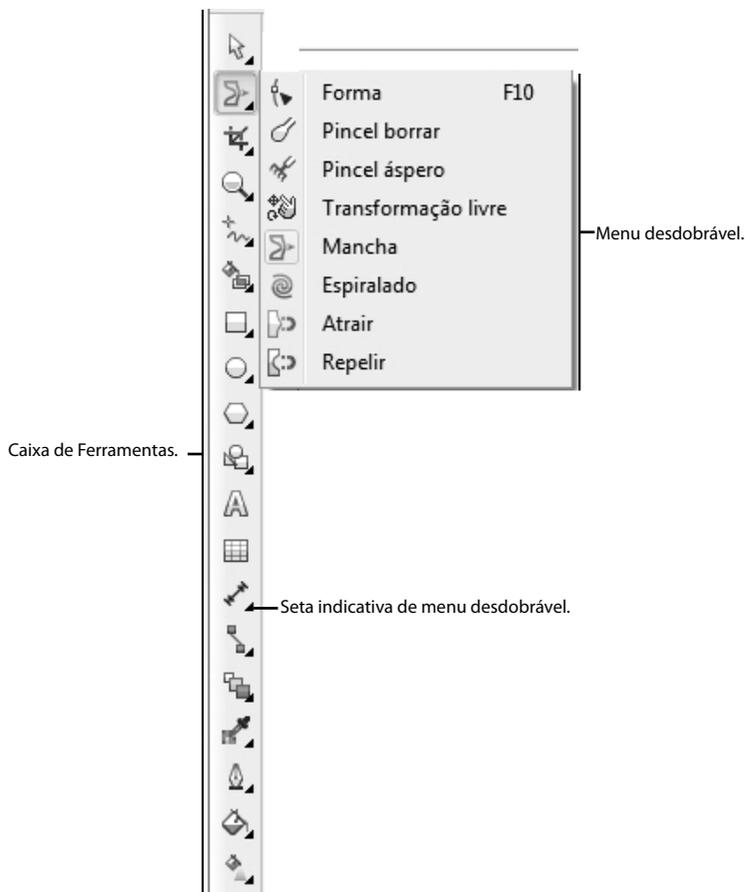


1.5.2. Caixa de Ferramentas

A **Caixa de Ferramentas** possui ferramentas de criação, edição e exibição de imagens e formas, além de controles para aplicação de diversos padrões de contorno e preenchimento.

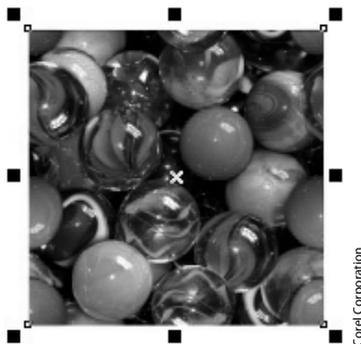
A caixa fica localizada no canto esquerdo da janela do **CorelDRAW X6** e possui ferramentas agrupadas em menus desdobráveis. Os grupos de ferramentas são identificados por uma pequena seta posicionada no canto inferior direito do botão. A última ferramenta do grupo que foi utilizada é exibida neste botão. Para ter acesso as demais ferramentas do grupo basta clicar na pequena seta do menu desdobrável.

Veja a seguir a **Caixa de Ferramentas** com um exemplo de menu desdobrável:



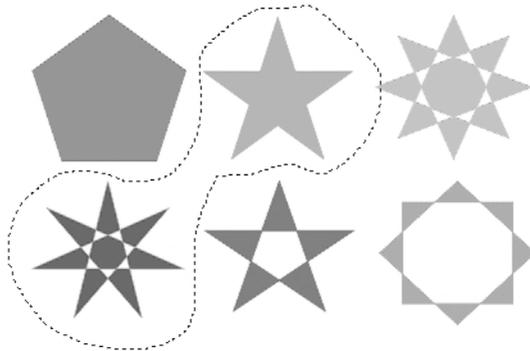
A seguir será dada uma breve descrição e exemplo prático de utilização de cada uma das ferramentas encontradas na **Caixa de Ferramentas** do **CORELDRAW X6**:

 **Seleção:** *Permite selecionar, redimensionar e arrastar objetos.*

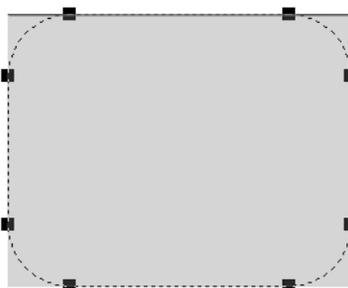




Seleção à mão livre: Esta ferramenta permite selecionar objetos de um grupo, desviando de alguns elementos.



Forma (F10): A ferramenta permite modificar as formas através da manipulação de seus nós.



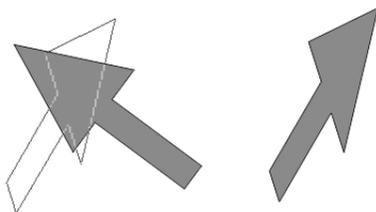
Pincel borrar: Distorce a imagem vetorial modificando seu traçado.



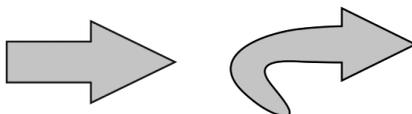
Pincel áspero: Aplica efeito cravejado ao traçado dos objetos vetoriais.



-  **Transformação livre:** Transforma o objeto com auxílio das seguintes predefinições da ferramenta: **Rotação livre**, **Reflexão de ângulo livre**, **Escala livre** e **Inclinação livre**.



-  **Mancha:** Esta ferramenta puxa as extensões ou cria recuos ao longo do contorno do objeto vetorial.



-  **Espiralado:** Adiciona efeito de espiral arrastando o contorno do objeto vetorial.



-  **Atrair:** Faz o remodelamento das formas atraindo os nós do vetor em direção ao cursor.



-  **Repelir:** Remodela as formas do vetor afastando os nós da direção do cursor.

