

CorelDRAW 7

Sumário

| | |
|--|-----------|
| INTRODUÇÃO | 3 |
| TELA DE APRESENTAÇÃO | 3 |
| CRIANDO FIGURAS SIMPLES | 4 |
| Linhas Curvas | 5 |
| Figuras Geométricas | 6 |
| Ferramenta Seleção | 7 |
| Desfazer e Repetir | 8 |
| Colorindo os Objetos | 8 |
| Ferramenta Zoom | 8 |
| GRAVANDO, FECHANDO E ABRINDO UM DOCUMENTO | 10 |
| Salvando o Trabalho | 10 |
| Fechando e Abrindo um Documento | 10 |
| CONFIGURANDO E IMPRIMINDO PÁGINAS | 11 |
| Configurando Páginas | 11 |
| IMPRIMINDO PÁGINAS | 14 |
| DESENHANDO | 17 |
| USANDO A FERRAMENTA FORMA | 17 |
| PREENCHIMENTOS E CONTORNOS | 20 |
| Preenchimentos Especiais | 20 |
| Preenchimento Interativo | 25 |
| Contornando os Preenchimentos | 26 |
| EFEITOS SOBRE O OBJETO | 27 |
| Girando e Inclinando Objetos | 28 |
| Espelhando Objetos | 29 |
| Agrupando e Desagrupando Objetos | 30 |
| Duplicar e Clonar | 31 |
| Alinhando e Distribuindo | 32 |
| Ordenando Objetos | 33 |
| Combinando Objetos | 34 |



| | |
|--|-----------|
| EDITANDO TEXTO | 35 |
| FERRAMENTA TEXTO | 35 |
| COMANDO EDITAR TEXTO | 37 |
| CORREÇÃO ORTOGRÁFICA | 39 |
| EFEITOS COM A FERRAMENTA FORMA | 42 |
| LINHAS GUIA E CONFIGURAÇÃO DA RÉGUA | 43 |
| FORMAS PARA O TEXTO ARTÍSTICO | 47 |
| EFEITOS ESPECIAIS | 49 |
| EFEITO CONTORNO | 49 |
| EFEITO ENVELOPE | 50 |
| EFEITO EXTRUSÃO | 51 |
| EFEITO LENTE | 55 |
| EFEITO MISTURAR | 57 |
| EFEITO POWERCLIP | 59 |
| ADICIONAR PERSPECTIVA | 60 |
| COMBINAÇÃO DE EFEITOS | 61 |
| Esfera | 61 |
| Graduações Entre Duas Figuras | 62 |
| Sombra no Texto | 63 |
| Texto Tridimensional em Perspectiva | 64 |
| FIGURAS E SÍMBOLOS | 65 |
| IMPORTANDO FIGURAS | 65 |
| INSERINDO SÍMBOLOS | 66 |
| COMANDO BITMAP | 70 |
| EFEITOS 2D | 70 |
| EFEITOS 3D | 71 |
| EMBAÇAR | 71 |
| RUÍDO | 72 |
| DIFERENCIAÇÃO | 72 |
| ARTÍSTICO | 73 |
| TRANSFORMAÇÃO DE COR | 73 |
| MANIPULANDO DOCUMENTOS | 74 |
| CRIANDO UMA HOME-PAGE | 74 |
| MODELOS | 76 |
| LISTA DE EXERCÍCIOS | 79 |

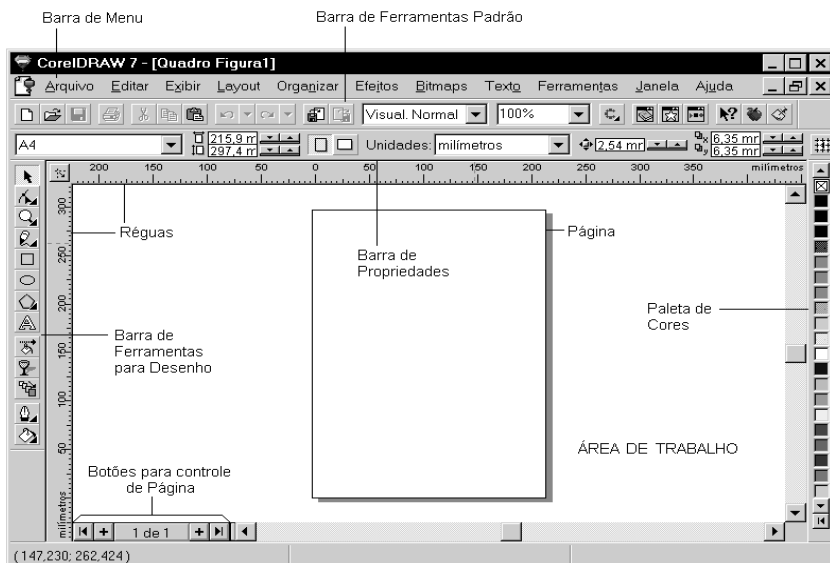
COREL DRAW 7

INTRODUÇÃO

Considerado como o software de computação gráfica mais popular para PC's, o CorelDraw 7 é sem dúvida um estúdio artístico completo. Apesar do pacote compreender vários programas, vamos voltar toda nossa atenção ao programa central - suficiente para criarmos ilustrações precisas, desenhar trabalhos artísticos de forma livre, desenhos técnicos envolvidos em projetos de engenharia, em fim, qualquer coisa que sua imaginação permitir e muito mais.

TELA DE APRESENTAÇÃO

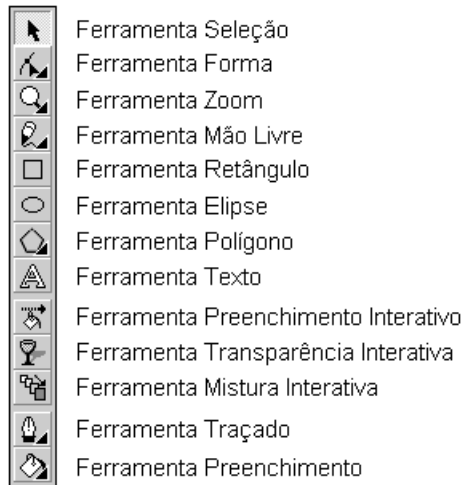
Ao carregar o CorelDraw pela primeira vez, você verá a tela de boas-vindas que poderá ser oculta em um novo carregamento, bastando para isto, desativar a caixa de verificação *Exibir esta Tela Bem-vindo ao iniciar*, em seguida, clique sobre o ícone **Novo gráfico**, para conhecermos o nosso estúdio artístico.



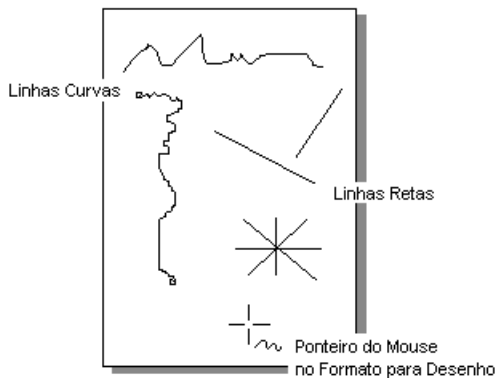
CRIANDO FIGURAS SIMPLES

Se alguém lhe pedisse para fazer um desenho, com lápis e papel em mãos, qual seria a sua dificuldade? Bem, se existe alguma, ela continuará no CorelDraw. Mas tirando os desenhos de formas livre, encontramos diversos recursos que estão ao alcance de todos.

Abaixo encontramos a barra de ferramentas para desenhos com diversos botões e suas respectivas funções. Em seguida, utilizaremos algumas ferramentas para criarmos figuras simples.



Selecione a **Ferramenta Mão Livre** - dê um clique sobre o botão. Agora, arraste o ponteiro sobre a página para traçar uma linha, em seguida, solte o botão. Para obter linhas retas, dê um clique na posição inicial, logo após, leve o ponteiro até a posição final e dê outro clique ou, mantenha a tecla Ctrl pressionada para obter traços retos a cada 15 graus. Faça algumas linhas retas e curvas para se familiarizar mais com esta ferramenta.



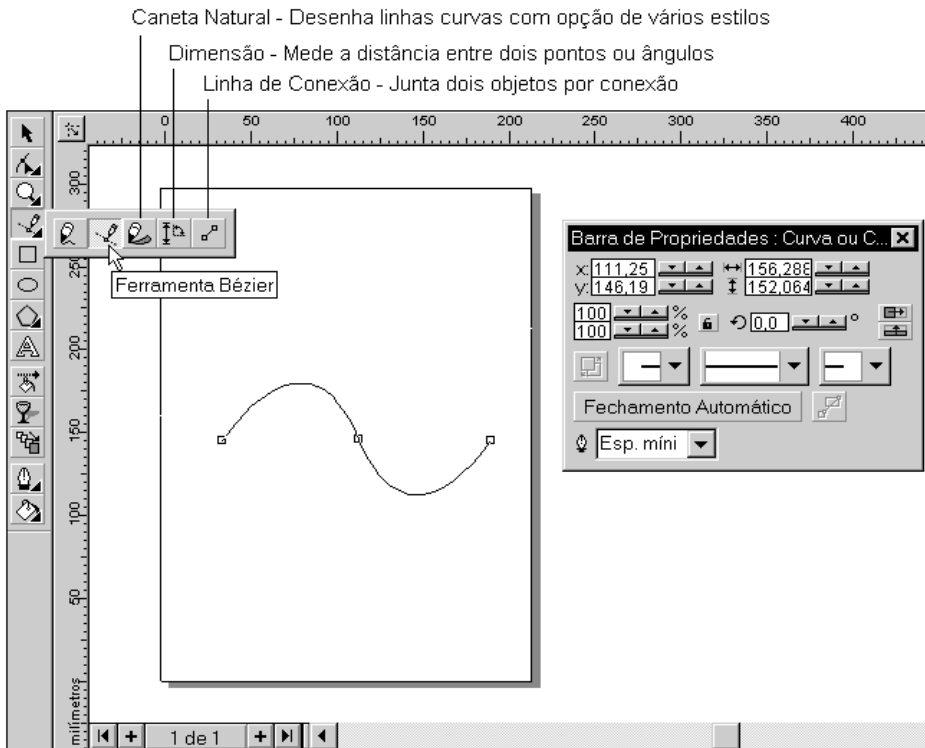
Podemos rapidamente apagar um ou mais desenhos usando a **Ferramenta Seleção**. Dê um clique sobre esta ferramenta, em seguida, clique sobre a linha de um determinado desenho para selecioná-lo, logo após, pressione a tecla **Delete**. Para apagar vários desenhos ao mesmo tempo, arraste o ponteiro de forma a envolver todas as linhas para selecioná-las, em seguida, pressione a tecla **Delete**.

Ainda falando sobre a **Ferramenta Mão Livre**, verifique que o botão, que representa a ferramenta, exibe um pequeno triângulo no canto inferior direito. Ao dar um clique sobre este triângulo, é exibida uma barra com outras ferramentas, esta barra é conhecida como *menu adjunto*.

Linhas Curvas

No menu adjunto da ferramenta Mão Livre, selecione a ferramenta **Bézier** - específica para criação de linhas 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 traçado uma linha, arraste o ponteiro do mouse ao redor deste ponto e verifique a curvatura da linha - quanto mais você afasta o ponteiro do ponto, maior será a 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, clique sobre qualquer outra ferramenta. Note que a barra de Propriedades é exibida de acordo com a ferramenta selecionada, nesta, encontraremos recursos para a mudança de estilo, tamanho, giro e espelhamento.

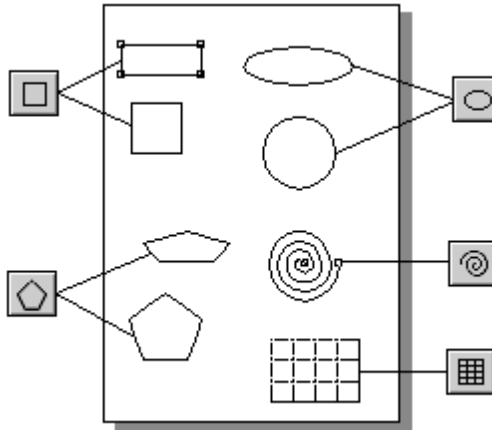


Figuras Geométricas

Na barra de ferramentas para desenhos, encontramos três botões específicos para a criação de retângulos, elipses e polígonos. Selecione o botão **Retângulos**, posicione o ponteiro do mouse sobre a página e arraste-o para criarmos o retângulo - mantenha a tecla **Ctrl** pressionada para obter quadrados.

Realize os mesmos procedimentos para a criação de **Elipses** e, mantenha a tecla **Ctrl** pressionada para obter círculos.

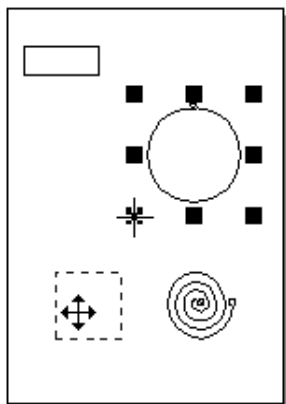
A ferramenta **Polígono** tem três formas predefinidas que são exibidas através do menu adjunto (clique no triângulo localizado no canto inferior direito da ferramenta). Use estas formas para criar um polígono, espiral e uma grade.



Ferramenta Seleção

Vimos que a ferramenta **Seleção** permite selecionar um ou mais objetos, mas através desta ferramenta também poderemos arrastar o objeto para determinada posição e redimensioná-lo. Para movimentar o objeto, basta selecioná-lo e arrastá-lo para a posição desejada. Para redimensionar, posicione o ponteiro sobre um dos quadradinhos indicadores de seleção e, arraste para o interior (diminui) ou exterior (aumenta) do objeto.

Outra forma de selecionar vários objetos, mas de forma aleatória, é selecionando cada objeto desejado mantendo a tecla **Shift** pressionada.

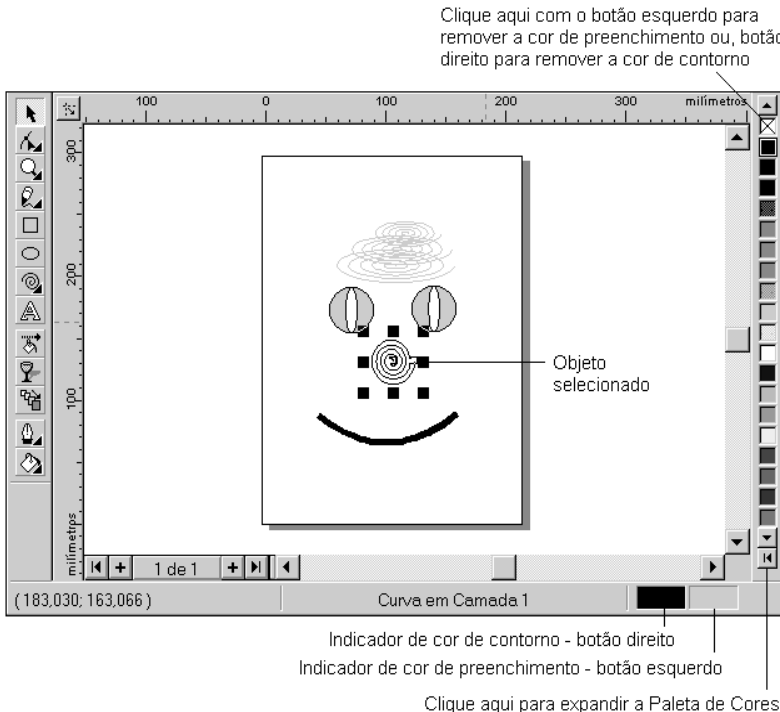


Desfazer e Repetir

Estas duas opções do menu **Editar** ou da Barra de Ferramentas, estão disponíveis em diversos programas, tendo as mesmas funções, isto é, a opção **Desfazer** volta a última ação, e a opção **Refazer** repete a última ação desfeita. Como exemplo, selecione um objeto e, em seguida, pressione a tecla Delete para apagá-lo. Através da opção Desfazer, recupere o objeto excluído.

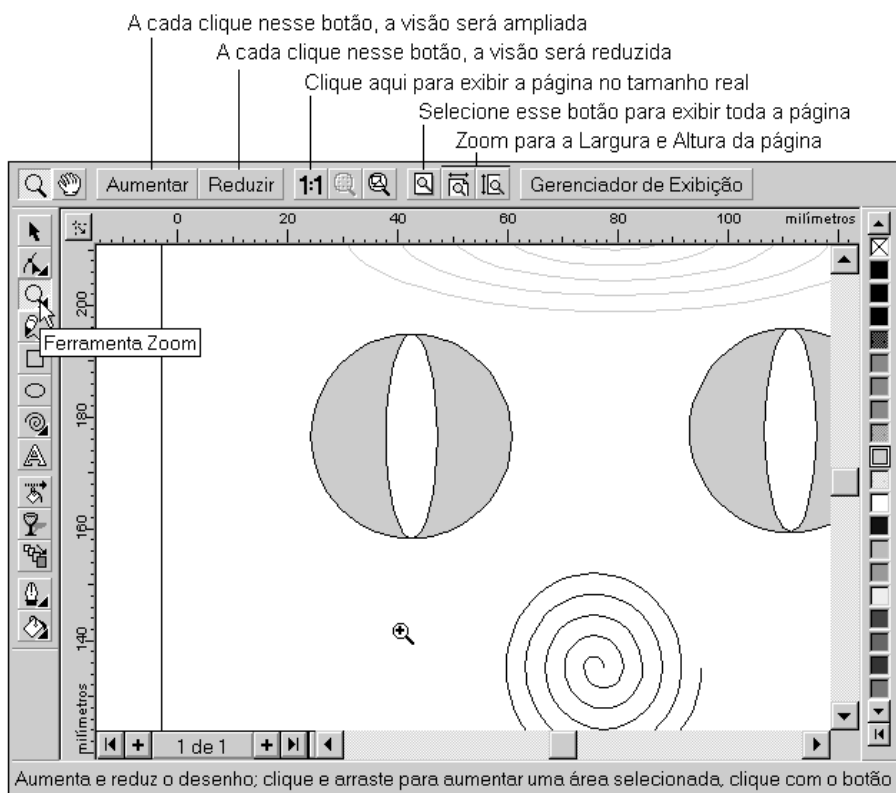
Colorindo os Objetos

Vamos agora aprender como colorir os objetos. Crie um desenho usando as ferramentas já estudadas, em seguida, selecione o objeto a ser colorido. Dê um clique sobre a cor desejada, na **Paleta de Cores** (lado direito da tela), com o botão esquerdo para selecionar a cor de preenchimento, e com o botão direito para selecionar a cor de contorno. Veja na figura a seguir, os locais para a remoção das cores e expansão da Paleta de Cores. As linhas são coloridas através do botão direito do mouse sobre a cor desejada.



A maioria das figuras que criamos foram relativamente grandes, considerando o fato de terem sido feitas sobre a página que é exibida em tamanho reduzido. Nós poderemos ampliar a visão e desenhar ou editar, sobre uma parte selecionada da página. Para obter a ampliação de uma determinada parte da página, basta arrastar o ponteiro sobre a região desejada, após selecionar a ferramenta **Zoom**.

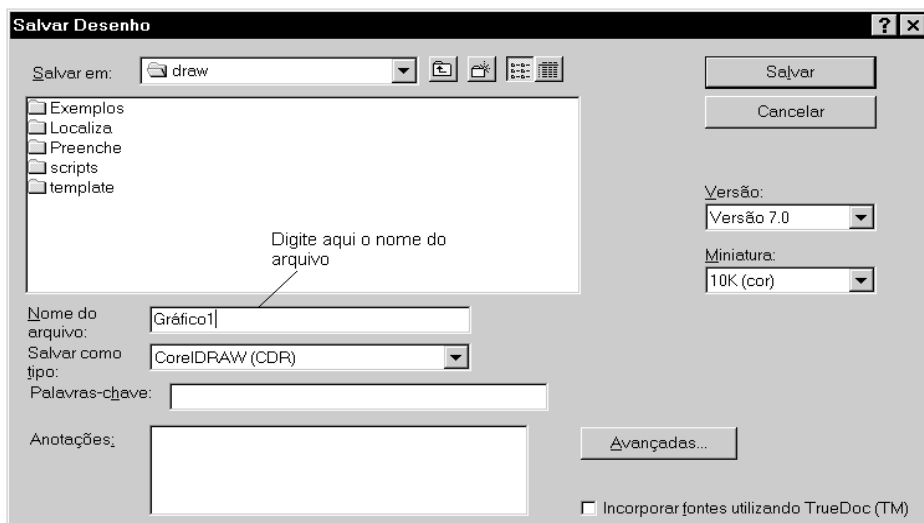
Com esta ferramenta selecionada, o ponteiro passa para o formato de uma lupa. Um clique no botão esquerdo amplia, também, a visão na posição do ponteiro; para reduzir, clique sobre o botão **Reduzir**, ou outro botão da barra de Propriedades.



GRAVANDO, FECHANDO E ABRINDO UM DOCUMENTO

Salvando o Trabalho

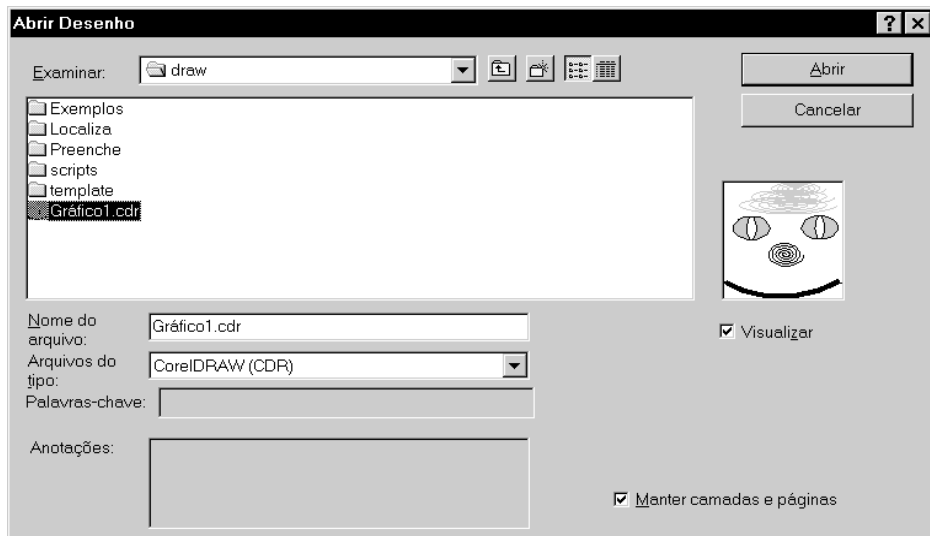
Para gravar todo o trabalho feito, basta selecionar a opção **Salvar** do menu **Arquivo**. No quadro exibido, entre como o nome do arquivo e, em seguida, selecione o botão **Salvar**. Você também poderá salvar o seu trabalho através do botão **Salvar** da barra de ferramentas. O quadro de diálogo *Salvar Desenho* foi exibido porque o arquivo estava sendo salvo pela primeira vez, isto é, se você selecionar outra vez a opção Salvar, o arquivo será salvo com as alterações feitas ou não, e nenhum quadro de diálogo será exibido.



Fechando e Abrindo um Documento

Para fechar um arquivo que já foi salvo, isto é, já tem um nome, basta selecionar a opção **Fechar** do menu **Arquivo**. Ao usar esta opção, a página com os objetos desaparecem e resta praticamente apenas duas opções para continuar a usar o programa. Se você selecionar o botão **Novo** da barra de ferramentas, uma nova página em branco é exibida para o início de um novo trabalho.

A outra opção é abrir um arquivo que já foi salvo em disco. Para isto, você deverá selecionar a opção **Abrir** do menu **Arquivo**, ou dar um clique sobre o botão **Abrir** da barra de ferramentas. Será exibido o quadro de diálogo *Abrir Desenho*, onde deverá ser selecionado o arquivo a ser aberto e, em seguida, dar um clique sobre o botão **Abrir**.

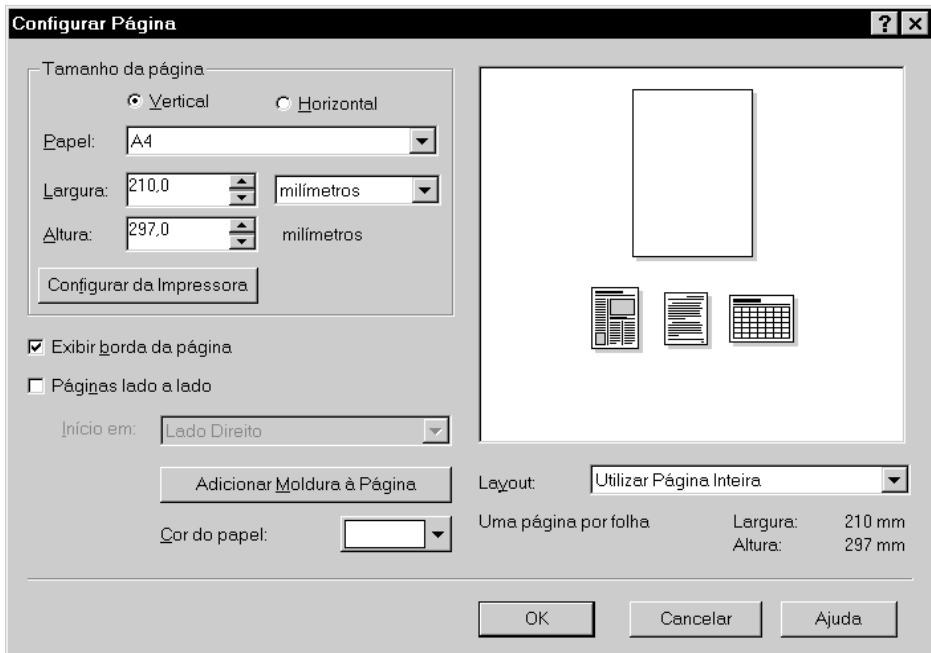


CONFIGURANDO E IMPRIMINDO PÁGINAS

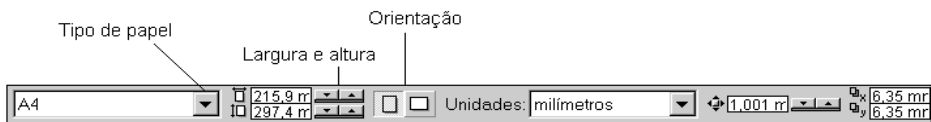
Configurando Páginas

Quando carregamos o CorelDraw 7 e selecionamos um novo gráfico, é exibido uma página em branco com layout padrão, isto é, basicamente as dimensões e orientação da página possuem valores predefinidos. Este layout pode ser mudado facilmente, e estas modificações serão aplicadas a todas as páginas do documento.

Selecione a opção **Configurar Página** do menu **Layout** para termos acesso ao quadro de diálogo *Configurar Página*. Neste quadro encontramos opções para o tamanho da página, cor do papel e outros recursos.



Outra forma de alterar o layout da página, é através da barra de Propriedades, nela encontramos recursos para mudarmos o tamanho da página, como: papel, largura, altura e orientação, tudo muito prático.

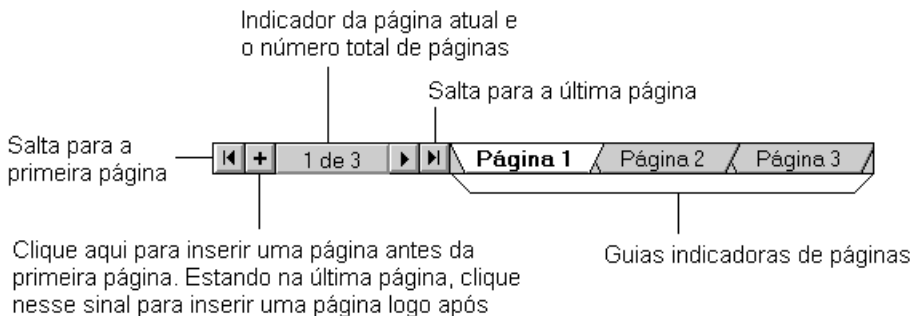


Através do menu **Layout**, você poderá acrescentar outras páginas, que terão o mesmo layout, ou apagar qualquer página, com exceção da página 1.

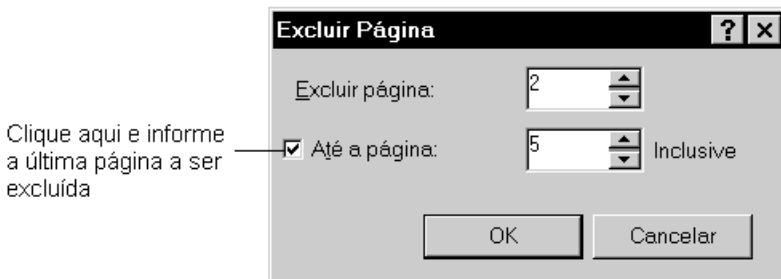
Para inserir uma ou mais páginas, selecione a opção **Inserir Página** do menu **Layout**. No quadro de diálogo exibido, entre com a quantidade a inserir e a posição - antes ou após a página atual.



Você também poderá inserir páginas através dos botões de controle de página. Veja na figura a seguir, outras opções sobre o controle de páginas.



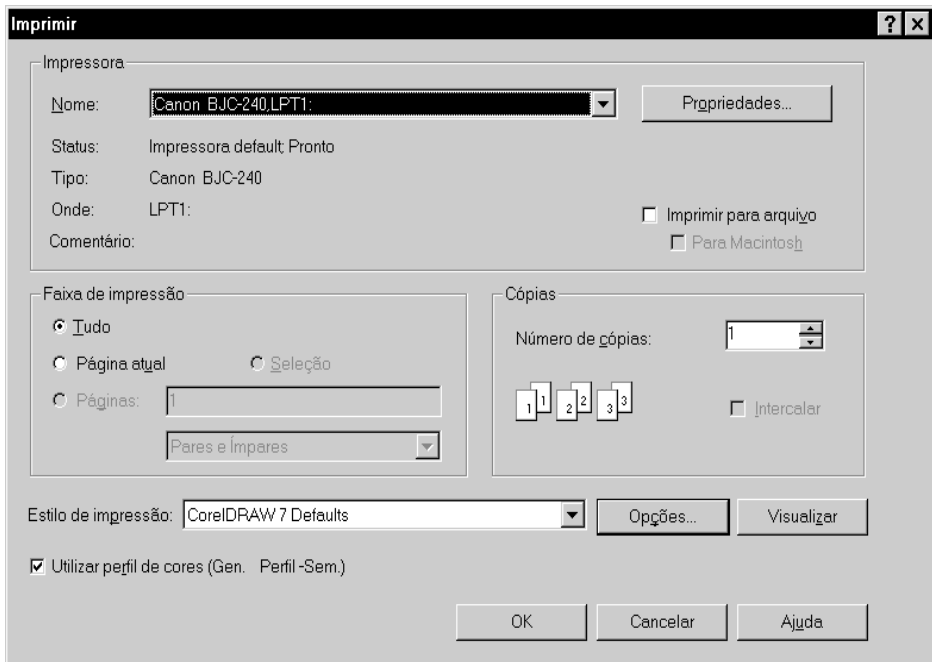
Para excluir uma ou mais páginas, use a opção **Excluir Página** do menu **Layout**. Após selecione esta opção, será exibido o quadro de diálogo *Excluir Página* solicitando o intervalo de páginas a serem excluídas.



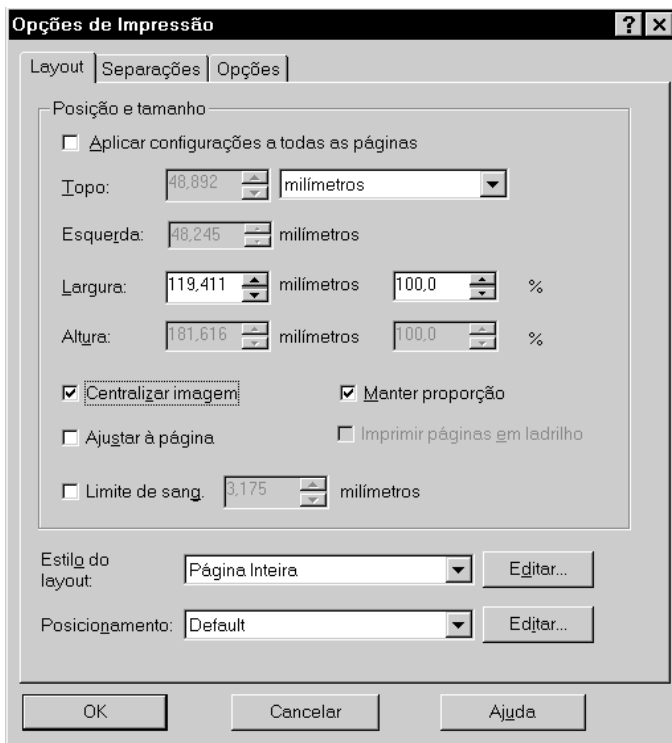
Quando uma página é excluída, todos os objetos pertencentes a esta página também serão excluídos, mas se desejar apagar uma determinada página e manter um ou mais objetos, basta move-los para fora dos limites da página, isto é, para a área de trabalho. Objetos localizados nesta área pertencem ao documento e podem ser transferidos para outras páginas, simplesmente arrastando-os.

IMPRIMINDO PÁGINAS

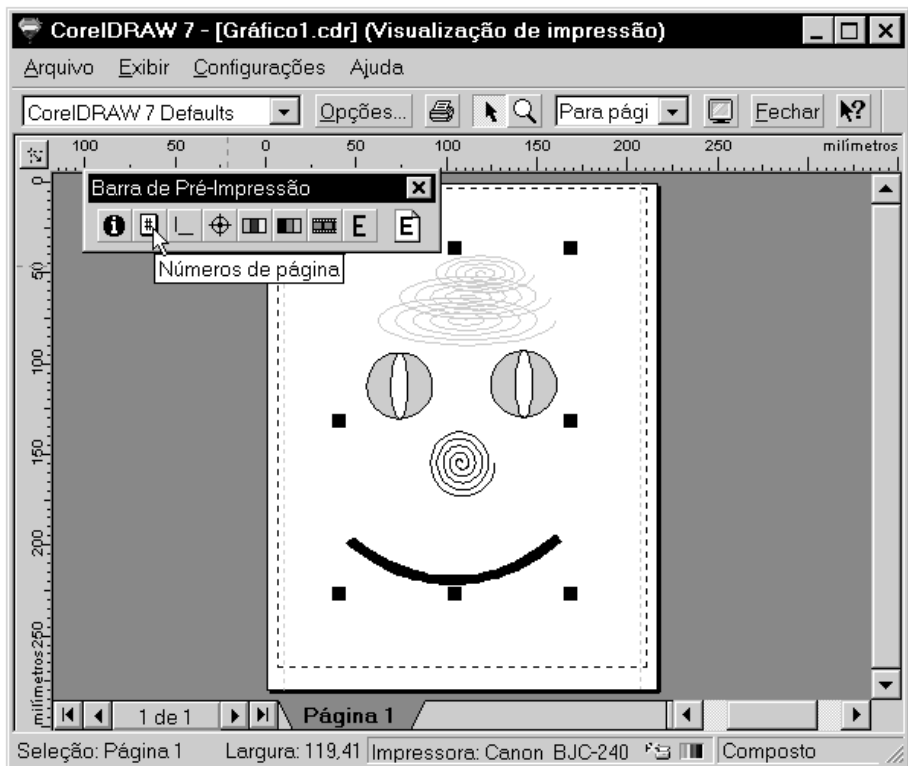
Como a maioria dos programas, o CorelDraw permite a impressão dos trabalhos em qualquer impressora instalada em seu sistema. Para imprimir o documento, selecione a opção **Imprimir** do menu **Arquivo** ou, o botão **Imprimir** da barra de ferramentas, ambas exibirão o quadro de diálogo *Imprimir*, escolha a impressora e a faixa de impressão e, em seguida, clique sobre o botão **OK** para iniciar a impressão.



Para alterar algumas características da impressão, selecione o botão **Opções** do quadro de diálogo *Imprimir*. Ao acionar este botão, será exibido o quadro de diálogo *Opções de Impressão* para podermos alterar o tamanho da página e centralizar os objetos na página.



O botão **Visualizar** do quadro de diálogo *Imprimir*, oferecerá opções de inserção de número de páginas, nome do arquivo, data e hora atual, e visualização de todas as páginas da forma que serão impressas. Este recurso é o mesmo da opção **Visualizar Impressão** do menu **Arquivo**.

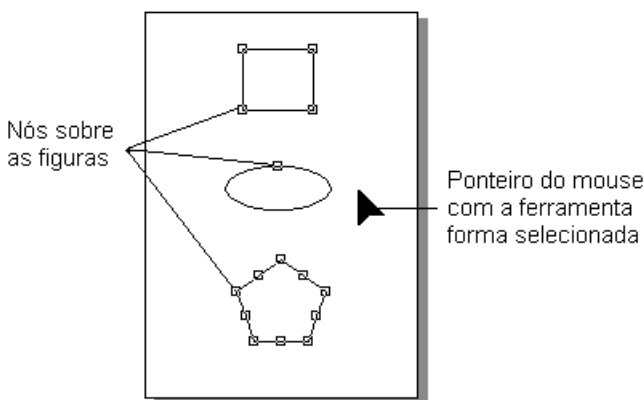


DESENHANDO

Em estudos anteriores, vimos como criar figuras geométricas e traçar linhas de forma simples, nestas figuras acrescentamos preenchimento e contorno com as diversas cores disponíveis na Paleta de Cores. Agora, vamos avançar um pouco mais sobre este assunto e conhecer os diversos recursos aplicados aos desenhos.

USANDO A FERRAMENTA FORMA

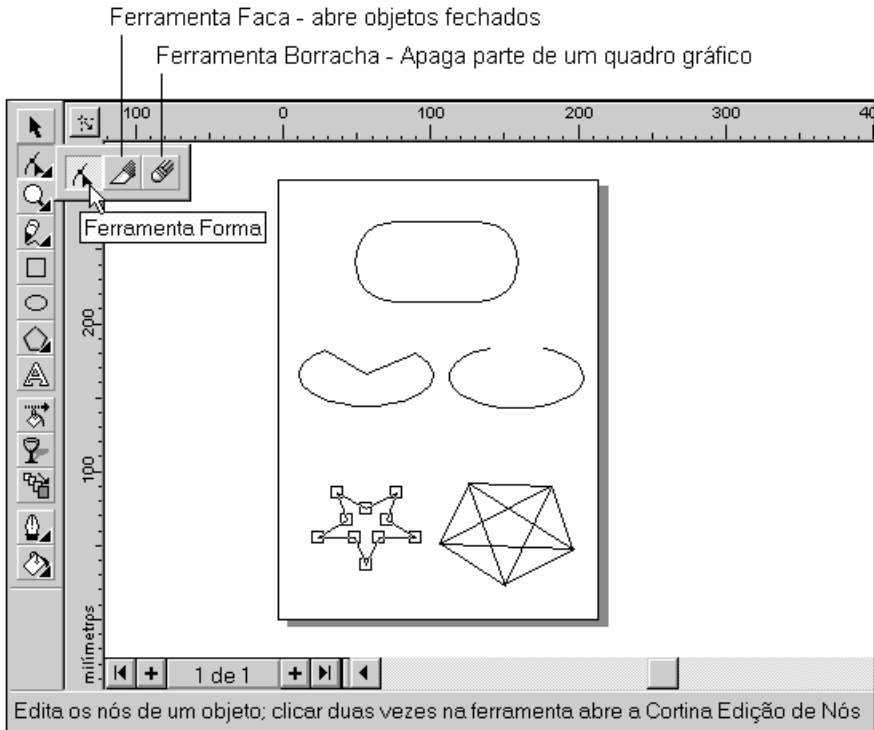
A ferramenta **Forma**, a segunda de cima para baixo da barra de ferramentas para desenhos, permite modificar a aparência das figuras, bastando para isto, arrastar o ponteiro quando estiver sobre um dos nós exibidos no contorno da figura.



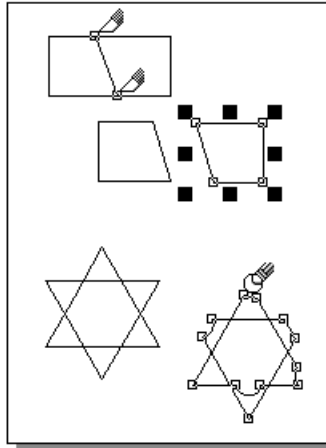
Faça um retângulo usando a ferramenta apropriada, logo após, selecione a ferramenta **Forma** e arraste um dos nós do retângulo em direção ao centro da figura, como resultado, teremos os cantos arredondados na mesma proporção.

Com a ferramenta **Elipse**, poderemos obter **Fatias** arrastando o ponteiro para o interior do círculo, após selecionar o nó. Para criar **Arcos**, arraste o ponteiro na parte exterior do círculo, após selecionar o nó.

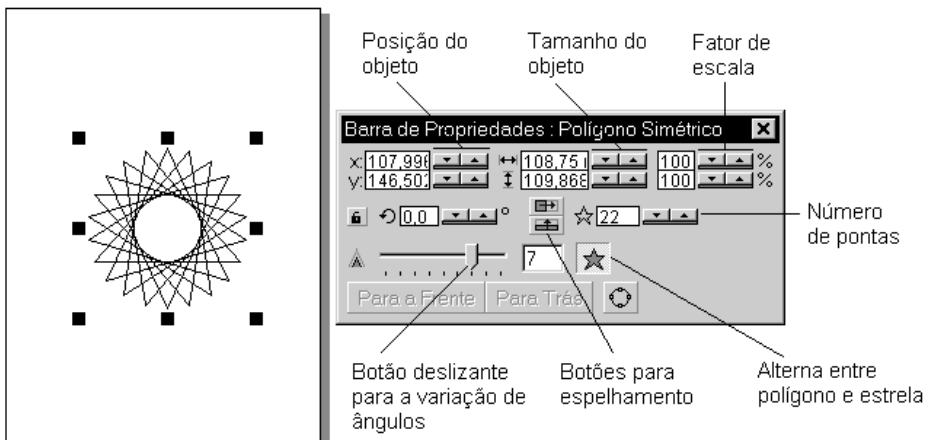
Aplicando os recursos da ferramenta **Forma** sobre um polígono, obteremos uma impressionante quantidade de formas. Arraste um dos nós para o interior, exterior e ao redor da figura para ver o resultado.



No menu adjunto da ferramenta Forma, encontraremos mais duas ferramentas, a **Faca** e a **Borracha**. Bem, os nomes das ferramentas estão bem relacionados com o que elas oferecem, use a Faca para cortar um objeto dando um clique em seus nós ou contorno. Para apagar parte de objetos, use a Borracha dando um clique ou arrastando sobre o contorno do objeto.



Com relação ainda aos polígonos, nós poderemos mudar as características através da barra de **Propriedades**. Nela encontraremos recursos para mudar a posição do objeto de forma precisa, alterar o tamanho, escala, ângulo dos objetos, deslocar o objeto usando o recurso de espelhamento, aumentar ou diminuir o número de pontas, alternar entre polígono e estrela, e variar os ângulos do polígono.



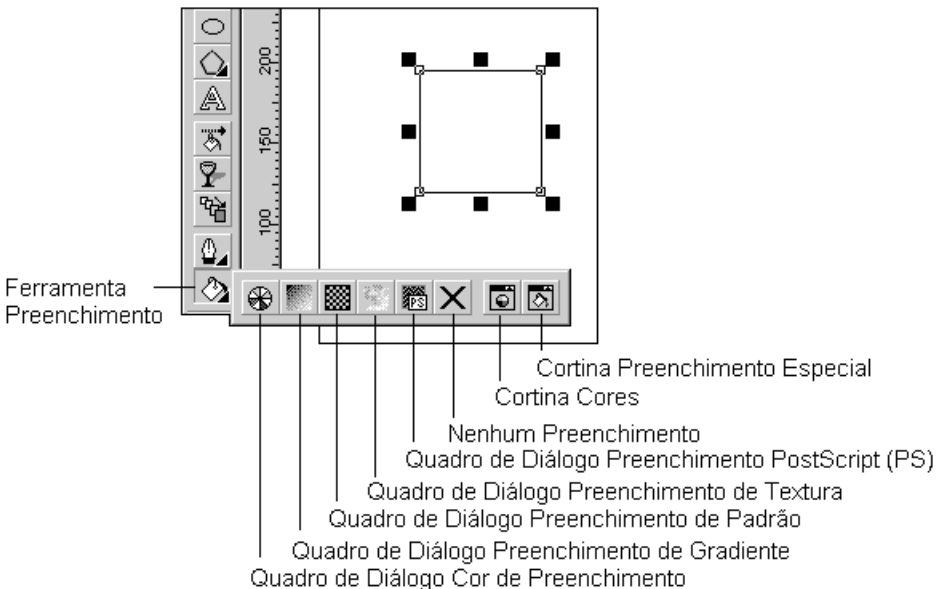
PREENCHIMENTOS E CONTORNOS

Preenchimentos Especiais

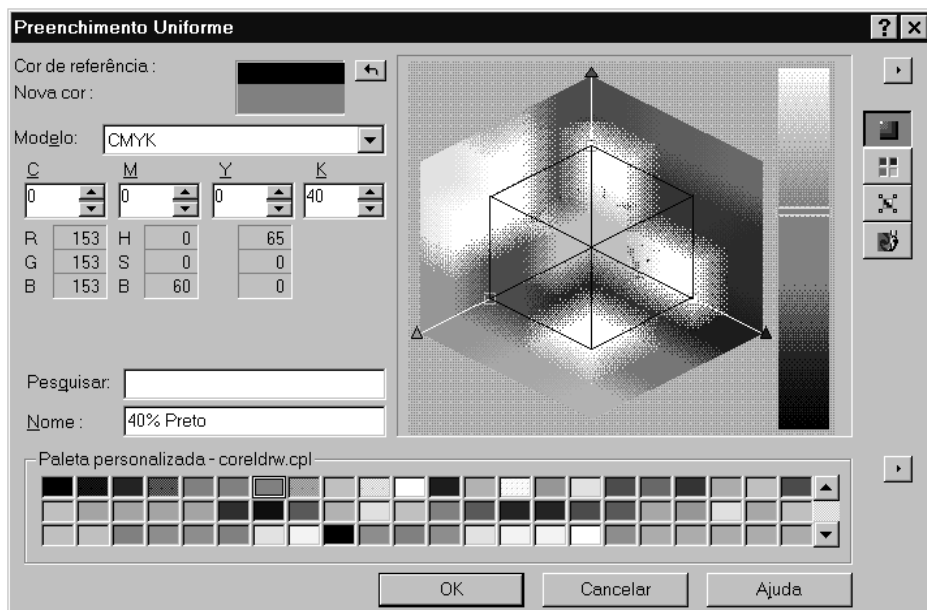
No início de nossos estudos verificamos que uma figura selecionada poderá apresentar preenchimento e cor de contorno dando um clique sobre uma das cores da Paleta de Cores. Mas além destas cores sólidas, o CorelDraw oferece diferentes tipos de texturas e espessuras de linhas.


Faça um quadrado (ferramenta retângulo com a tecla Ctrl pressionada) sobre a página, para usarmos como exemplo da aplicação destes novos recursos.

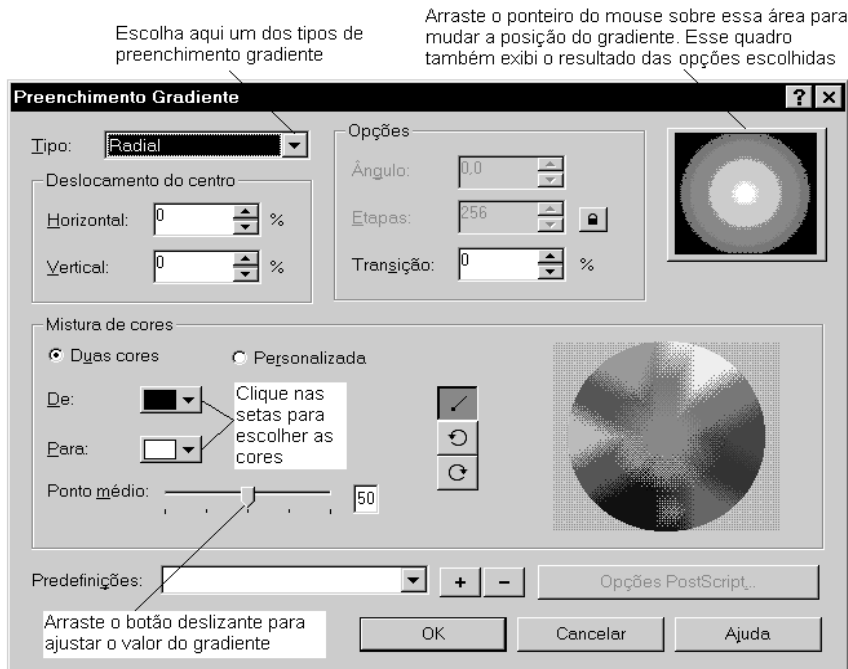
Verifique que a ferramenta **Preenchimento** (último botão de cima para baixo da barra de ferramentas para desenhos) tem um triângulo indicador de menu adjunto, selecione-o após ter criado o quadrado.



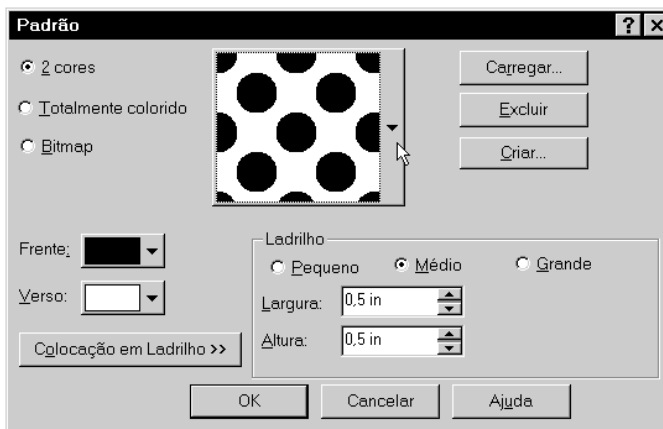
- Abre o quadro de diálogo Preenchimento Uniforme, neste quadro poderemos definir uma nova cor através de um seletor visual tridimensional. Ao mover os indicadores, modificaremos o nível de ciano, magenta e amarelo.



 - Ao seleccionar esta ferramenta, será exibido o quadro de diálogo *Preenchimento Gradiente* com diversas opções para o preenchimento progressivo de cores predefinidas. Selecione algumas opções e, em seguida, clique sobre o botão **OK** para ver o resultado.

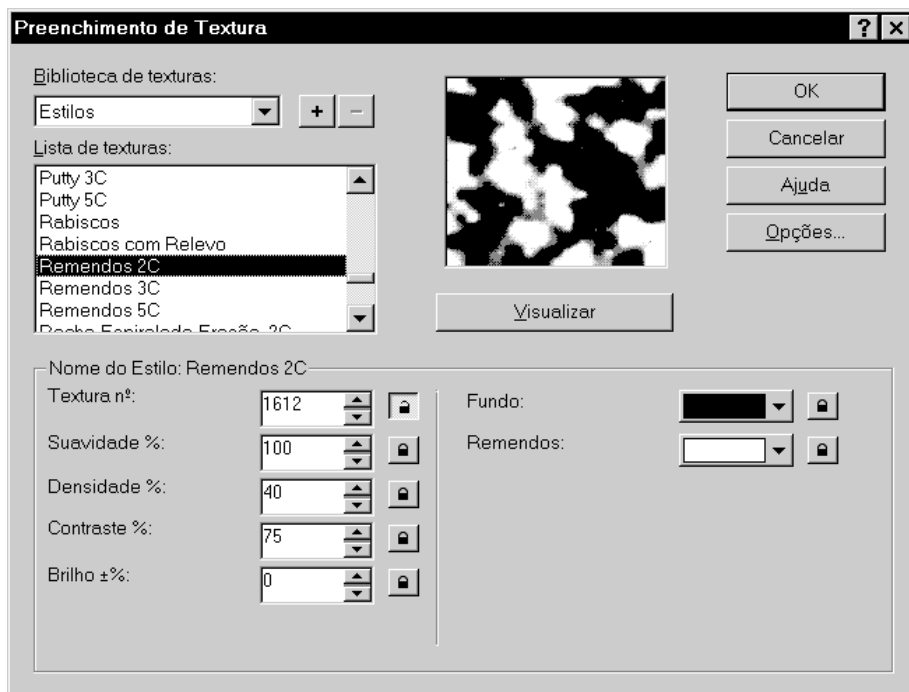


- Selecione este botão e escolha o padrão e as cores disponíveis no quadro de diálogo exibido.

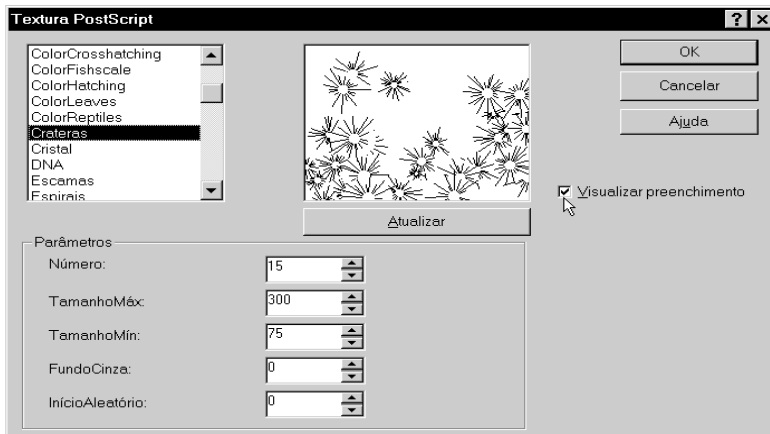




- As texturas são um show a parte, você irá se surpreender com os diversos tipos de texturas, que poderão ter suas características alteradas gerando uma combinação imensa de estilos. Basta selecionar da biblioteca de texturas um dos vários tipos listados. Caso altere alguma das características do estilo escolhido, clique sobre o botão **Visualizar** para ver o resultado, em seguida, clique sobre o botão **OK** para o desenho ser preenchido.



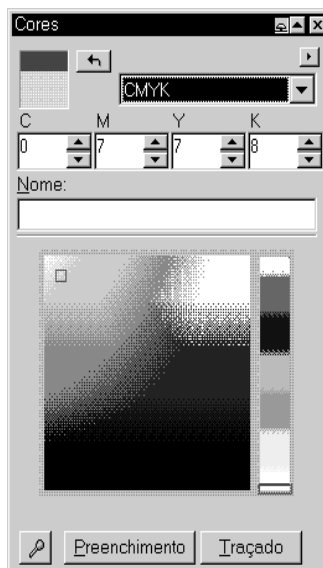
- Quadro de diálogo Textura PostScript (PS), este tipo de textura é específica para impressoras PostScript, mas CorelDraw realiza a conversão deste tipo de textura possibilitando a impressão em qualquer tipo de impressora. Por se tratar de uma textura extremamente complexa, o CorelDraw preenche a figura com as PS somente para efeito de exibição, isto é, no momento da impressão, você obterá a textura escolhida.



- Clique sobre este botão para remover o preenchimento do desenho.



- Este botão exibe a cortina de cores com opções para a definição de um padrão de cor, que poderá ser obtido arrastando o ponteiro do mouse sobre o quadro de cores.



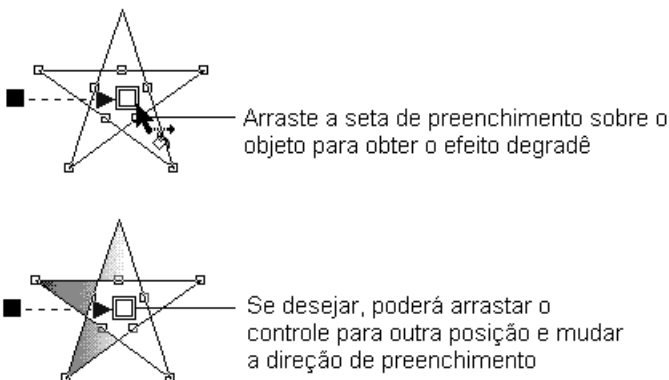


- A cortina preenchimento especial é uma forma mais prática da aplicação das texturas obtidas através dos botões: Preenchimento Gradiente, Padrão e Textura.

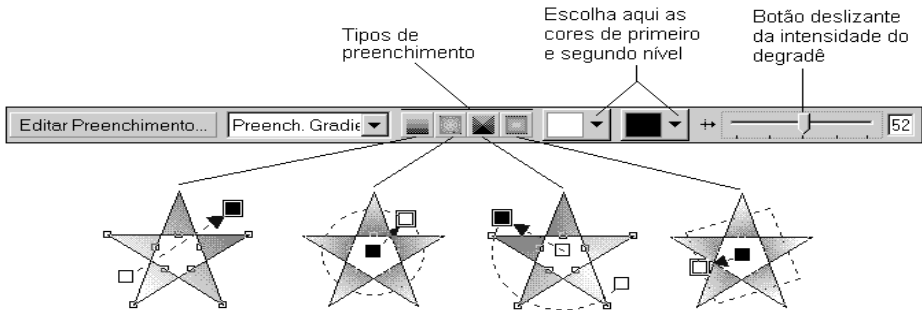


Preenchimento Interativo

Outra forma de preenchimento, e também a mais prática, é o uso da ferramenta **Preenchimento Interativo** da barra de ferramentas desenho. Ao ativar este botão, basta arrastar a seta de preenchimento sobre a superfície do objeto selecionado, na direção que desejar, para obter o efeito degradê.

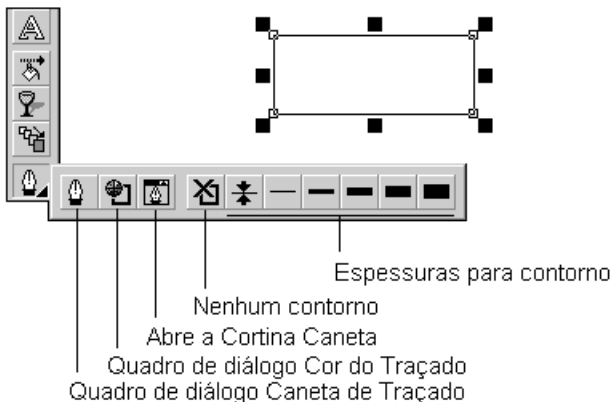


Através da barra de **Propriedades**, poderemos mudar as cores de preenchimento, alterar a intensidade do degradê e mudar o tipo de preenchimento.

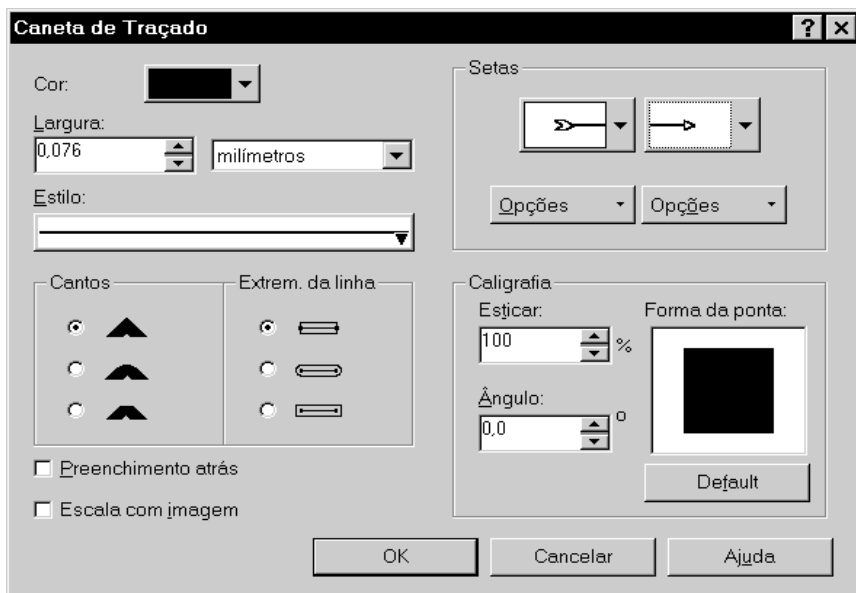


Contornando os Preenchimentos

Vimos que, para mudar a cor dos contornos, era preciso escolher a cor desejada na Paleta de Cores com o botão direito do mouse - estando o desenho selecionado. Agora, vamos conhecer as várias formas de contornos oferecidos pela ferramenta **Traçado**. Faça um retângulo e, em seguida, selecione o menu adjunto desta ferramenta - clique no triângulo indicador do menu.



No menu adjunto, alterne entre as espessuras oferecidas para ver o resultado. Dê um clique sobre o botão **Caneta de Traçado** para termos acesso ao quadro de diálogo *Caneta de Traçado*. Neste quadro, poderemos alterar a cor do contorno, escolher um novo estilo para o contorno e um dos três tipos de cantos. No caso de uma linha, poderemos escolher o tipo de extremidade e acrescentar setas.

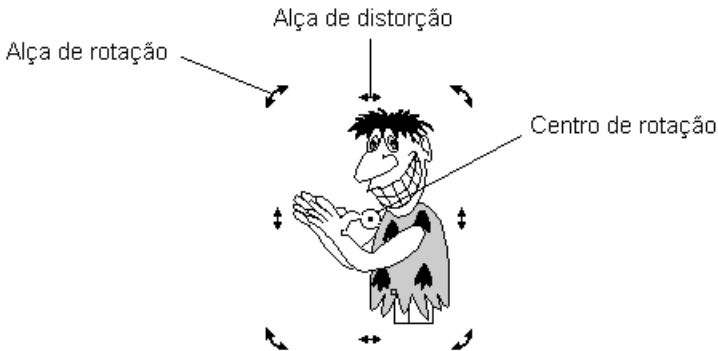


EFEITOS SOBRE O OBJETO

Os objetos que podem ser desenhos feitos a mão-livre, figuras vetoriais incorporadas ou qualquer desenho geométrico, poderão ter as aparências modificadas com uma simples rotação ou distorção realizada com o mouse. Neste tópico, também aprenderemos como duplicar os objetos e organizá-los na página.

Girando e Inclinando Objetos

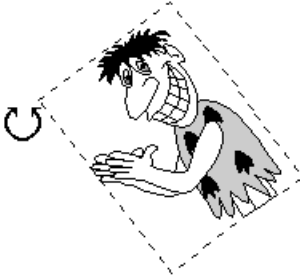
Com apenas um duplo clique sobre o objeto não selecionado, ou um clique no objeto já selecionado, encontraremos as alças para rotacionar e distorcer os desenhos, dando um efeito muito interessante. Abra um arquivo que contenha um desenho ou, crie um, utilizando as ferramentas já estudadas, em seguida, dê um duplo clique (o primeiro clique seleciona, o segundo exhibe as alças) sobre o desenho para conhecermos estas alças.



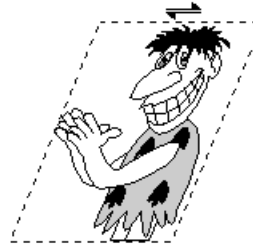
Para rotacionar o objeto, basta posicionar o ponteiro sobre uma das **alças de rotação** (ponteiro fica no formato de uma cruz) e arrastar ao redor do **centro de rotação**, este centro de rotação poderá ser movido para qualquer ponto do objeto.

O procedimento de distorção é parecido com o de rotação, posicione o ponteiro sobre uma das **alças de distorção**, e mova no sentido indicado pelas próprias alças, isto é, no sentido horizontal ou vertical.

Objeto sob o efeito de rotação

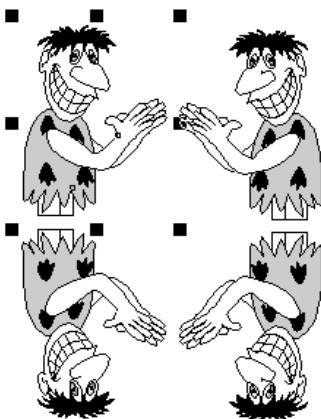


Objeto sob o efeito de distorção



Espelhando Objetos

O recurso de espelhamento inverte a orientação de um objeto, e está disponível através da opção **Transformar... Escalar e Espelhar** do menu **Organizar**. Ao escolher esta opção após ter selecionado o objeto, será exibido o quadro de diálogo *Escala e Espelho*, praticamente temos duas opções: *Espelhamento horizontal* e *Espelhamento vertical*, aplique estes recursos ao objeto e veja o resultado.



Espelhamento horizontal

Espelhamento vertical

Clique aqui para ter um efeito duplicado

Clique aqui para ver o resultado

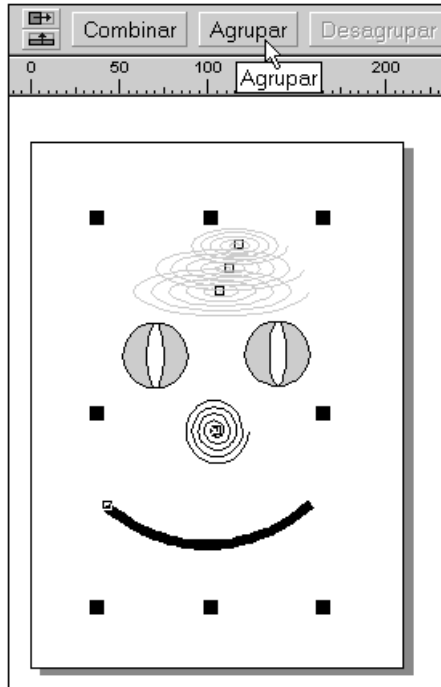
Agrupando e Desagrupando Objetos

Os desenhos que você cria com o CorelDraw ou os arquivos com extensão **CRD** ou **CMX** - nativos do programa, estão no formato vetorial, isto é, elementos gráficos que podem ser editados e modificados. Uma figura no formato vetorial quando desagrupada, exibe vários nós para edição. Nestas condições, você poderia separar as partes da figura, bastando para isto, arrastar a parte desejada.



Na figura anterior, o nosso coleguinha poderia ficar careca num piscar de olhos, isto mostra que as figuras vetoriais são compostas por pequenos objetos organizados. Abra o arquivo de nosso desenho exemplo e separe algumas partes, em seguida, desfça o procedimento movendo as partes para o local de origem ou, selecione a opção Desfazer do menu Editar, tantas vezes necessário.

Selecione todos os objetos e, logo após, dê um clique sobre o botão **Agrupar** da barra de ferramentas **Propriedades** ou, escolha a opção **Agrupar** (Ctrl+G) do menu **Organizar**. Pronto, todos os objetos passam a fazer parte de um único bloco. Verifique que ao dar um clique em dos objetos, todos serão selecionados, neste caso, para selecionar apenas um objeto do grupo, basta dar um clique sobre o objeto desejado mantendo a tecla Ctrl pressionada.



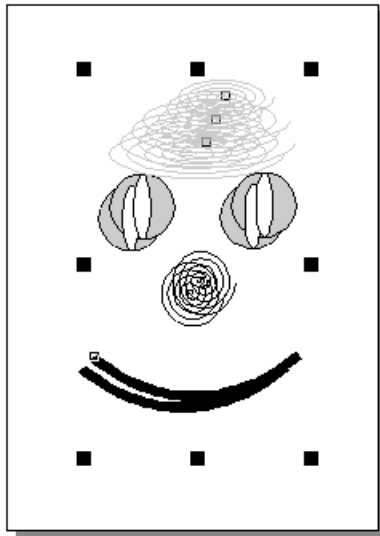
Para desagrupar os objetos, clique no botão **Desagrupar** (Ctrl+U) ou **Desagrupar Tudo** da barra de ferramentas **Propriedades** ou, selecione as mesmas opção do menu **Organizar**, este comando só estará disponível se os objeto estiverem agrupados.

Duplicar e Clonar

Duplicar um objeto não é novidade pois, com os comandos **Copiar** e **Colar** conseguiríamos obter este resultado, que por sinal, são velhos conhecidos de outros programas. Mas este procedimento no CorelDraw, não é nada prático, por isto existem outros recursos bem mais rápidos para a duplicação dos objetos.

Para duplicar um ou mais objetos, basta selecioná-los e, em seguida, pressionar as teclas **Ctrl+D** ou, escolher a opção **Duplicar** do menu **Editar**. Após este procedimento, o CorelDraw cria uma cópia exata de todos os objetos selecionados e os desloca para cima e a direita. Caso o desenho seja composto por vários objetos desagrupados, é recomendado que os agrupe antes de duplicá-los.

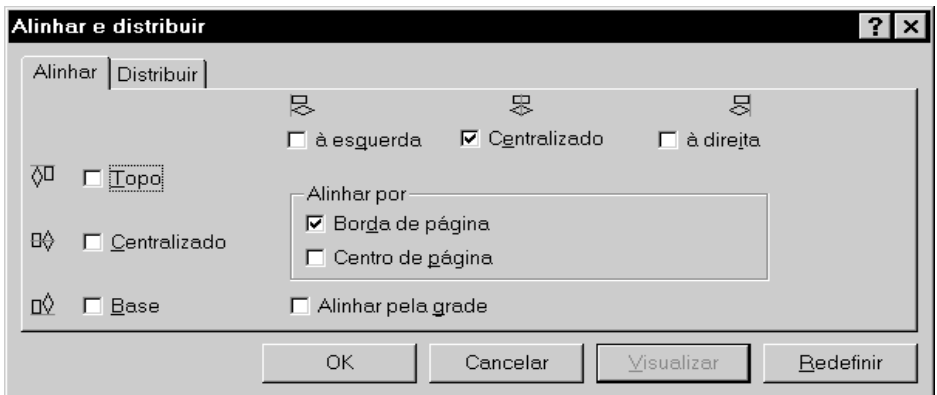
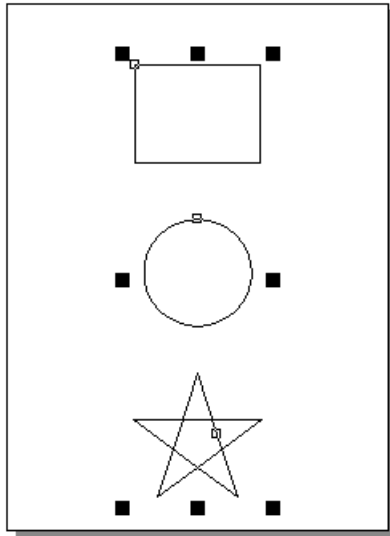
A outra forma de duplicar objetos é através da opção **Clone** do menu **Editar**. Este recurso exibe a cópia da mesma maneira que o comando Duplicar, mas com a seguinte diferença: a cópia fica vinculada ao objeto original, isto é, qualquer mudança no objeto original, afeta também o clone.



Alinhando e Distribuindo

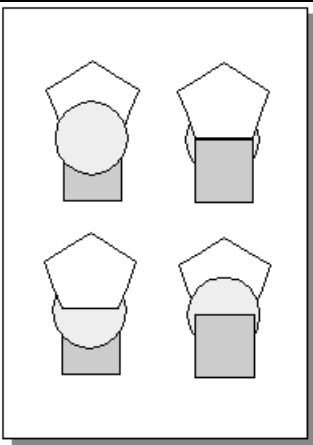
O CorelDraw permite mover os objetos de forma controlada nos sentidos horizontal e vertical e distribuí-los sobre a área selecionada ou na página inteira.

Para alinhar e distribuir dois ou mais objetos, basta selecioná-los e escolher a opção **Alinhar e distribuir** do menu **Organizar**. No quadro de diálogo exibido, você poderá escolher um ou mais botões de alinhamento ou distribuição, logo após, clique sobre o botão **Visualizar** para ver o resultado. Combine algumas opções para conhecer melhor este recurso de movimentação controlada.



Ordenando Objetos

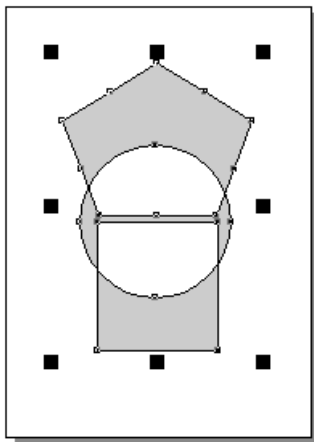
A sobreposição de objetos em uma página é muito comum, diante desta situação o CorelDraw oferece recursos para avançar e recuar objetos que estão um sobre o outro.



Crie três desenhos coloridos sobrepostos, conforme figura a seguir, e use os comandos **Para a Frente**, **Para Trás**, **Avançar Um** e **Recuar Um** do menu **Organizar... Ordenar**, sobre os objetos, isto é, após desenhar as figuras geométricas uma sobre a outra, use a ferramenta **Seleção** para selecionar o objeto que sofrerá a ação do comando. Na barra de ferramentas **Propriedades**, encontraremos os botões Para a Frente e Para Trás.

Combinando Objetos

A combinação de objetos gera um objeto composto de dois ou mais objetos selecionados - sobrepostos ou não. O objeto combinado terá cor de preenchimento e contorno igual ao último objeto selecionado. Usando as mesmas figuras exemplo, do assunto anterior, selecione-as e escolha a opção **Combinar** do menu **Organizar**.



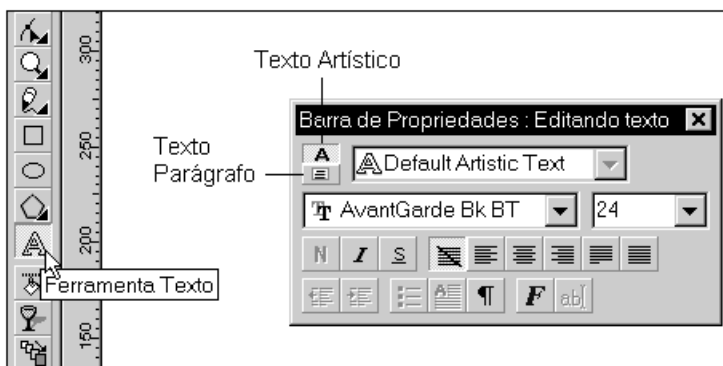
Você poderá separar os objetos através da opção **Quebrar** do menu **Organizar**, mas as cores de preenchimento e contorno permanecerão as mesmas do objeto combinado.

EDITANDO TEXTO

Como qualquer programa de editoração eletrônica, o CorelDraw permite criar e editar textos, aplicar recursos de formatação e alinhamentos, e recursos especiais como arrastar letras independentes uma das outras e criar textos combinados com figuras geométricas.

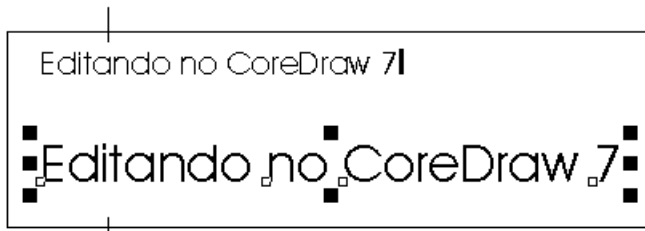
FERRAMENTA TEXTO

O CorelDraw permite, basicamente, dois tipos de entrada de texto no documento: **Texto Artístico** e **Texto Parágrafo**, as duas formas estão disponíveis na barra de ferramentas **Propriedades**, após selecionar a ferramenta **Texto**.



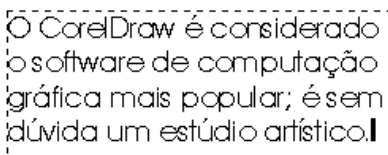
O texto artístico é um pequeno trecho de texto que requer tratamento especial e, neste caso, o limite se reduz a 250 caracteres. Para a entrada deste tipo de texto no documento, basta selecionar a ferramenta apropriada e dar um clique no ponto inicial desejado. O cursor é exibido para você dar início a digitação do texto. Após a digitação, se desejar, poderá usar a ferramenta **Seleção** para expandir ou esticar o texto digitado.

Entrada de texto em andamento

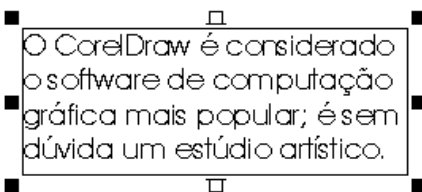


Texto expandido com a ferramenta seleção

O recurso **Texto Parágrafo**, serve para textos mais longos, como frases inteiras e parágrafos. Para a entrada deste tipo de texto no documento, basta selecionar a ferramenta apropriada e arrastar o ponteiro sobre a página para especificar o tamanho do bloco de texto. Ao soltar o botão do mouse, o cursor é exibido para você digitar o texto, tendo como limite as dimensões do quadro tracejado, estas dimensões poderão ser alteradas com a ferramenta **Seleção**. Um duplo clique sobre o bloco de texto provocará a exibição das alças de rotação e distorção para a aplicação de tais recursos.



Bloco de texto definido pela ferramenta Texto Parágrafo



Bloco de texto selecionado com a ferramenta Seleção



Dê um clique duplo sobre o bloco de texto para exibir as alças de rotação e distorção

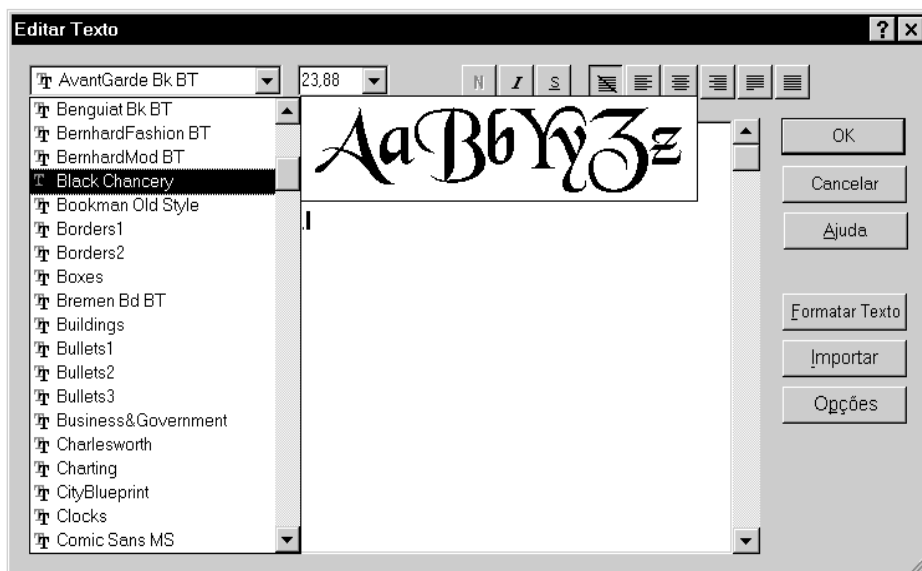
Para alterar o texto diretamente onde está posicionado, basta selecionar a ferramenta Texto e dar um clique sobre o bloco de texto artístico ou parágrafo.

Um texto parágrafo poderá ser convertido em texto artístico, e vice-versa, através do comando **Converter** do menu **Texto**. Esta operação requer um bloco de texto selecionado com a ferramenta **Seleção**. A conversão também poderá ser obtida através da barra de Propriedades.

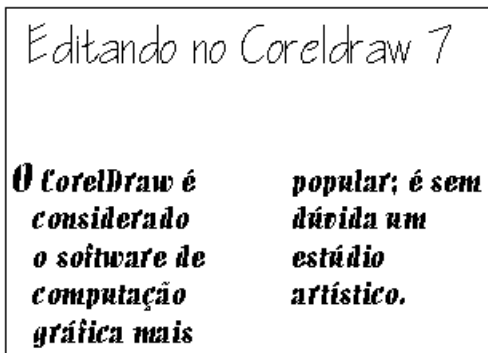
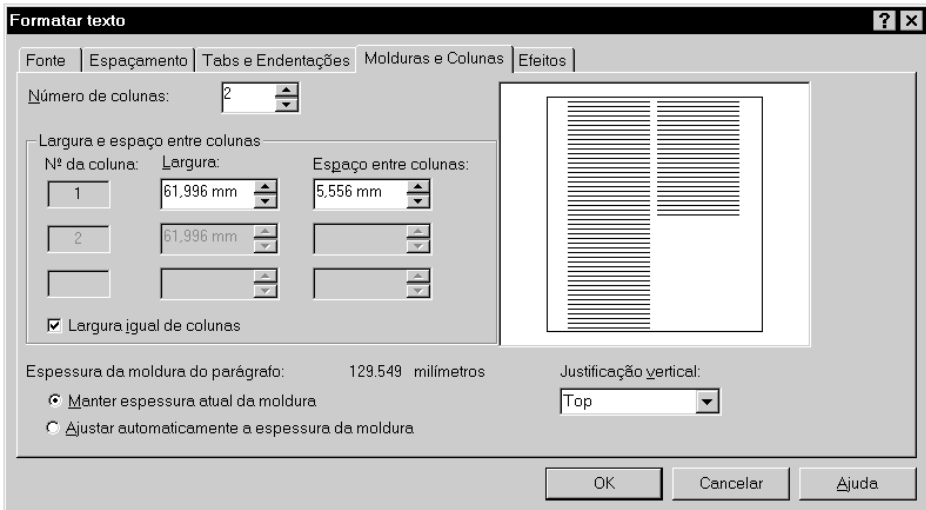
COMANDO EDITAR TEXTO

Vimos que existem duas formas de edição de texto, agora aprenderemos como formatá-los. A formatação dos caracteres e parágrafos estarão disponíveis através de um único comando.

Selecione um bloco de texto artístico com a **Ferramenta Texto** ou **Seleção**, logo após, escolha a opção **Editar Texto** do menu **Texto**. O quadro de diálogo *Editar Texto* será exibido com alguns botões de formatação que poderão ser aplicados ao texto, desde que esteja previamente selecionado. Altere as características do texto artístico e clique o botão **OK** para ver o resultado.



Repita os mesmos procedimentos para o texto parágrafo, e alterne entre os tipos de alinhamento. Ainda no menu **Texto**, encontraremos outro recurso muito usado, a opção **Formatar texto**, neste recurso poderemos alterar a fonte, espaçamentos, alinhamento, aplicar tabulação, criar letras capitular e, no caso de parágrafos, criar colunas.



Texto artístico com fonte e tamanho alterados

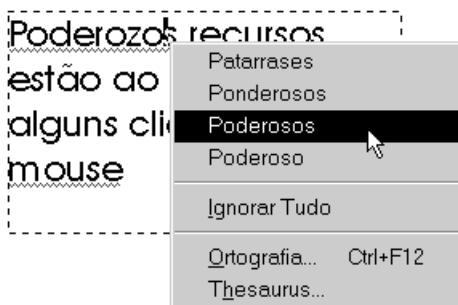
Texto parágrafo com fonte alterada, letra capitular e em duas colunas

CORREÇÃO ORTOGRÁFICA

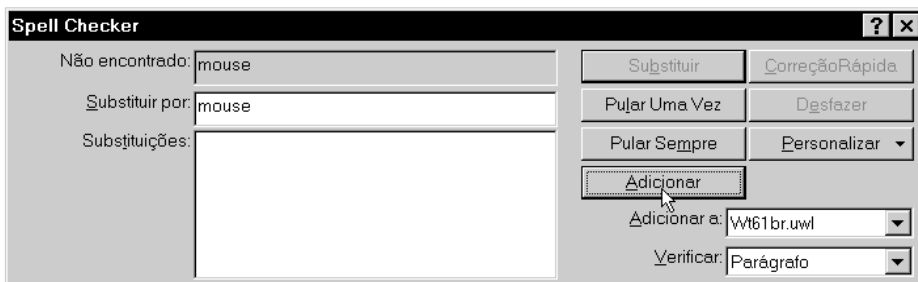
A correção ortográfica é muito comum nos processadores de textos, mas o CorelDraw possui recursos de correção que, sem dúvida, não deixam a desejar.

Ao iniciar o processo de entrada de texto no CorelDraw 7, verificaremos que as palavras estranhas ao dicionário do sistema, serão sublinhadas com uma linha vermelha ondulada, neste momento poderemos realizar a correção dando um clique com o botão direito do mouse sobre a palavra, no menu atalho que aparece, escolha uma das opções.

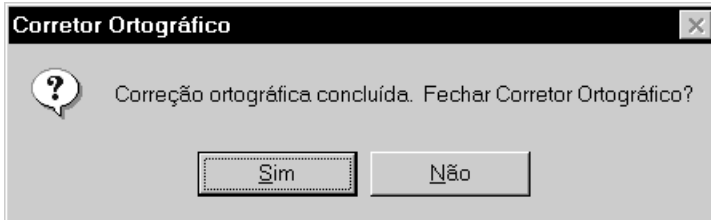
O menu exibirá sugestões para correção, na figura a seguir, temos a palavra - **poderozos** - sublinhada, neste caso, há erro de ortografia, já a palavra - **mouse** - não apresenta erro, mas ela é estranha ao dicionário.



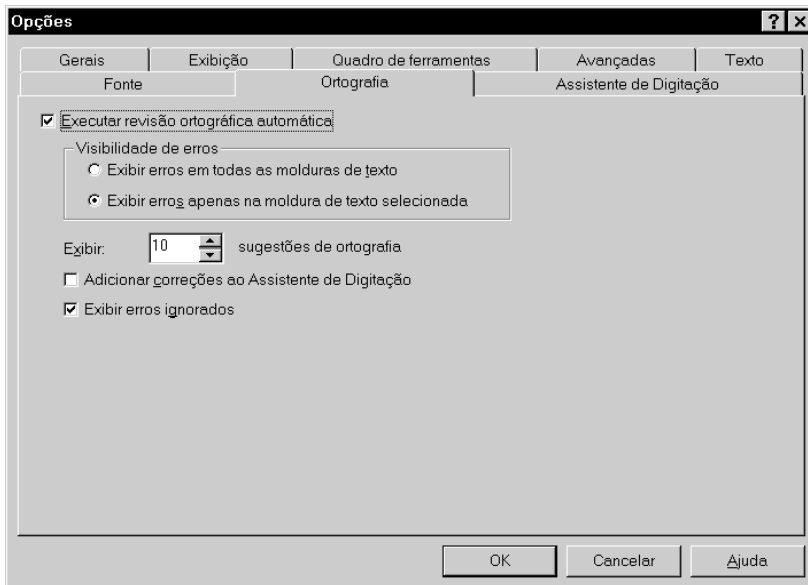
A solução da primeira palavra poderá ser obtida selecionando uma das palavras sugeridas do menu atalho, para a segunda palavra, poderemos **Ignorar** ou, abrir o quadro de diálogo **Spell Checker** (Ortografia), neste quadro poderemos **Adicionar** a palavra ao dicionário.



Outra forma de acesso ao quadro de diálogo **Spell Checker**, é através da opção **Ferramentas de Edição de Textos... Revisão Ortográfica** do menu **Texto**. Para cada palavra estranha, você poderá corrigir, ignorar ou acrescentar ao dicionário. Ao concluir a revisão de todo o documento, será exibido um quadro para informá-lo do encerramento.

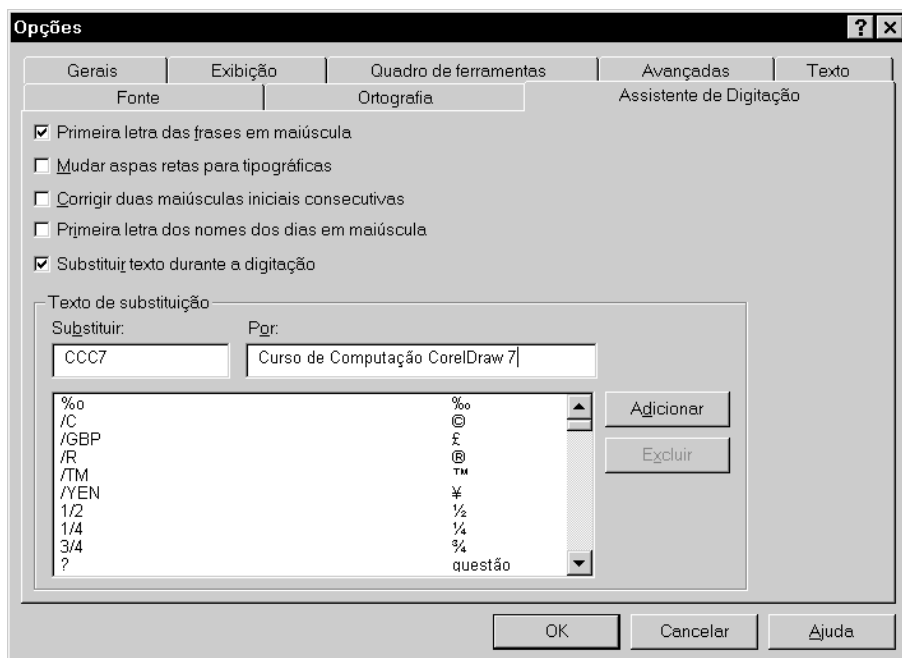


O recurso de correção ortográfica automático poderá ser desativado através do comando **Opções** do menu **Ferramentas**. Na guia **Ortografia**, encontraremos a opção para ativar e desativar tal recurso e, modos de visibilidade de erros.



Ainda neste mesmo quadro, encontraremos a guia **Assistente de Digitação**, isto é, o CorelDraw 7 oferece alguns recursos para serem ativados, possibilitando a alteração ou correção automática de condições específicas, como por exemplo, alterar automaticamente a primeira letra de uma frase para maiúsculo, caso tenha digitado em minúsculo.

Outro recurso, é a substituição de texto durante a digitação, estes textos ou caracteres, estão listados no quadro **Texto de substituição**, e como não bastasse, você poderá adicionar novas palavras chaves para serem substituídas pelo texto que você desejar.



EFEITOS COM A FERRAMENTA FORMA

O uso da ferramenta **Forma** sobre os desenhos permite modificações na aparência das figuras. No texto artístico ou parágrafo, poderemos utilizá-la para arrastar letras independentes uma das outras, resultando num efeito muito interessante. Será possível também, aumentarmos os espaçamentos entre os caracteres, palavras e linhas.

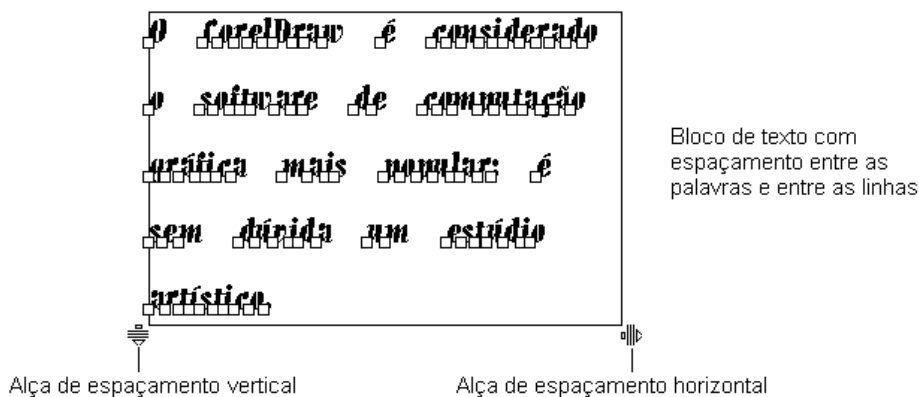
Selecione um texto artístico ou parágrafo com a ferramenta **Forma**, basta dar um clique sobre o bloco de texto. Vamos mover algumas letras de forma independente.

Quando um texto é selecionado com a ferramenta **Forma**, são exibidos os **nós de texto** e as **alças de espaçamento**. Dê um clique sobre alguns nós de forma alternada - mantenha a tecla Shift pressionada enquanto seleciona os nós. Agora, arraste para cima - como exemplo, qualquer um dos nós selecionados para movimentar as letras.



A alça de espaçamento horizontal, quando arrastada com a tecla **Ctrl** pressionada, aumenta os espaços entre as palavras; sem a tecla Ctrl pressionada, o espaçamento ocorrerá entre os caracteres.

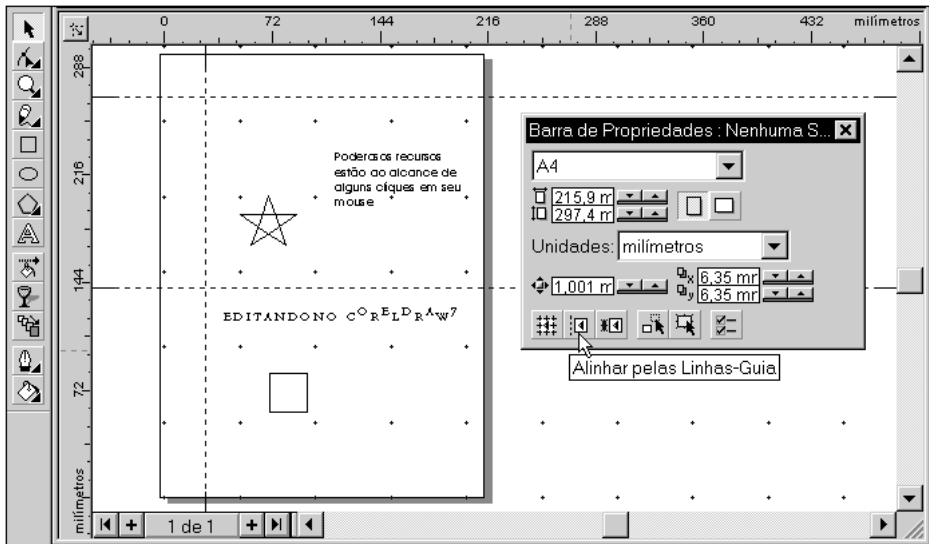
A alça de espaçamento vertical, quando arrastada com a tecla Ctrl pressionada, aumenta os espaços entre os parágrafos; sem a tecla Ctrl pressionada, o espaçamento ocorrerá entre as linhas.



LINHAS GUIA E CONFIGURAÇÃO DA RÉGUA

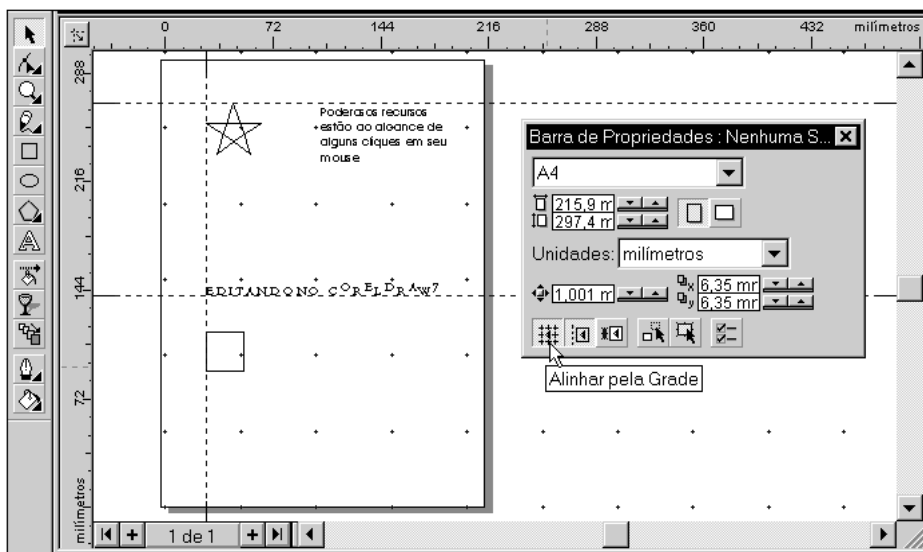
Ao longo do curso aprendemos a criar desenhos e textos sobre a página, mas não nos preocupamos com o posicionamento e alinhamento destes objetos. Agora chegou a hora de disciplinarmos o nosso ambiente com as **Réguas**, **Linhas Guia** e **Grade**, que permitirão o alinhamento e nos mostrarão o tamanho exato dos objetos e a distância entre eles.

As linhas guia são linhas horizontais e verticais que permitem alinhar as extremidades dos objetos de forma controlada. Para estas linhas existe o recurso **Alinhar pelas Linhas-Guia** que está disponível na **Barra de Propriedades** - com a **Ferramenta Seleção** ativada. Este recurso faz com que as extremidades dos objetos sejam atraídas para estas linhas.



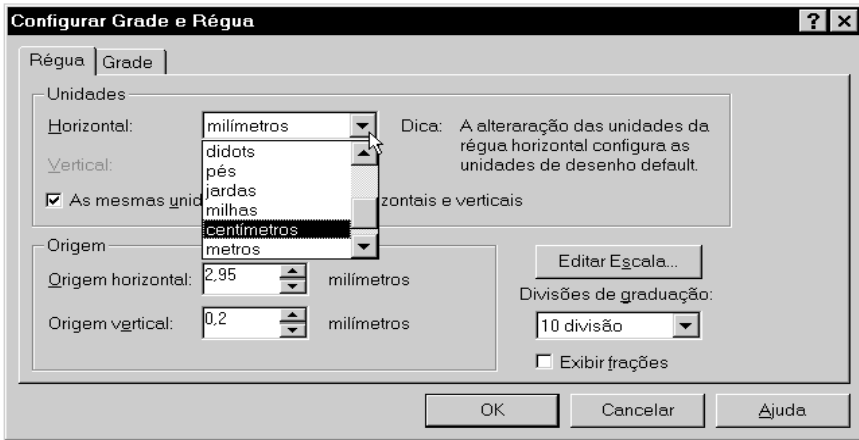
Faça alguns objetos (texto, figuras geométricas) sobre a página e, em seguida, crie algumas linhas guia - vertical e horizontal, da seguinte forma: posicione o ponteiro do mouse sobre a régua horizontal e arraste o ponteiro para baixo até a posição desejada. Para a linha guia vertical, faça o mesmo procedimento posicionando o ponteiro sobre a régua vertical.

Agora, ative a ferramenta **Alinhar pelas Linhas-Guia** e arraste os objetos de forma a alinhá-los por estas linhas. Use a ferramenta **Seleção** para mover os objetos. Para movimentos mais precisos, clique o botão **Alinhar pela Grade**, desta forma ocorrerá movimentos com saltos sobre os pequenos pontos (grade) que poderão ser exibidos na página através da opção **Grade** do menu **Exibir**.

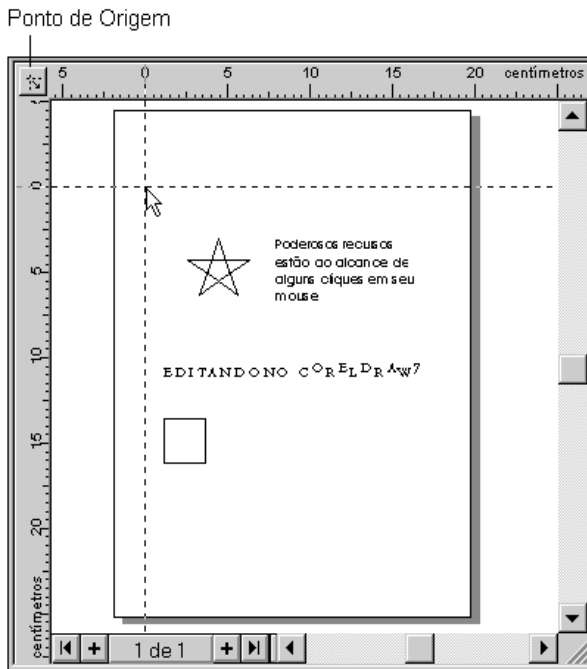


As linhas-guia podem ser removidas simplesmente arrastando-as para fora da área de trabalho. Para remover todas as linhas guia ao mesmo tempo, dê um duplo clique sobre qualquer uma das linhas-guia e, em seguida, selecione o botão **Limpar Tudo** e **OK**, do quadro de diálogo exibido.

Com relação as réguas, nós poderemos mudar o sistema de medida - de milímetros para centímetros, como exemplo - da seguinte forma: dê um duplo clique sobre a régua para exibir o quadro de diálogo *Configurar Grade e Régua*, na guia **Régua** escolha as unidades para horizontal e/ou vertical, em seguida, clique sobre o botão **OK**.



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



FORMAS PARA O TEXTO ARTÍSTICO

O texto artístico combinado com figuras geométricas ou linhas curvas, resulta em formas bem interessantes. Esta combinação é possível através do comando **Ajustar Texto ao Caminho**, que irá acomodar o texto sobre o contorno da figura.

Crie um texto artístico simples e, logo abaixo, faça um círculo. Agora, selecione o texto e a figura com a ferramenta **Seleção**. Com os objetos selecionados, escolha a opção **Ajustar Texto ao Caminho** do menu **Texto**, o quadro de diálogo de mesmo nome é exibido com algumas opções disponíveis. Clique sobre o botão **Aplicar** para ver o resultado; a cada mudança realizada nas opções oferecidas, volte a dar o clique sobre o botão **Aplicar**.

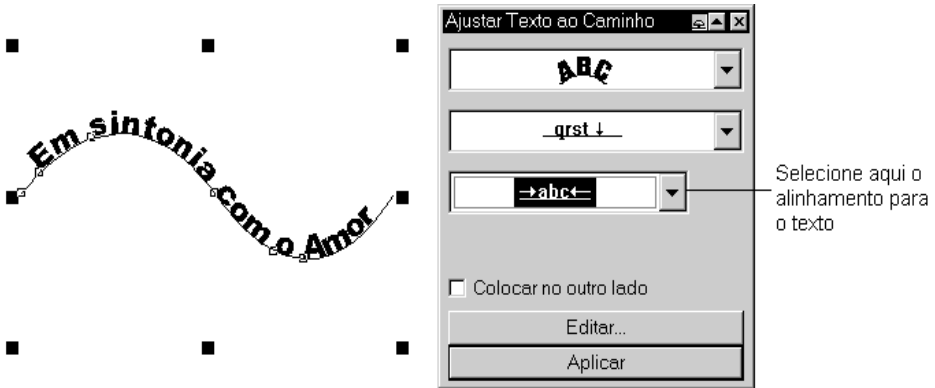


Em sintonia com o Amor

Em sintonia com o Amor

Se desejar remover a figura e ficar apenas com o texto formatado, basta dar um clique, com a tecla **Ctrl** pressionada, sobre o contorno da figura para selecioná-la e, logo após, pressione a tecla **Delete**.

O uso deste recurso sobre uma linha curva, apresentará o mesmo resultado, mas no quadro de diálogo encontraremos a opção de alinhamento.



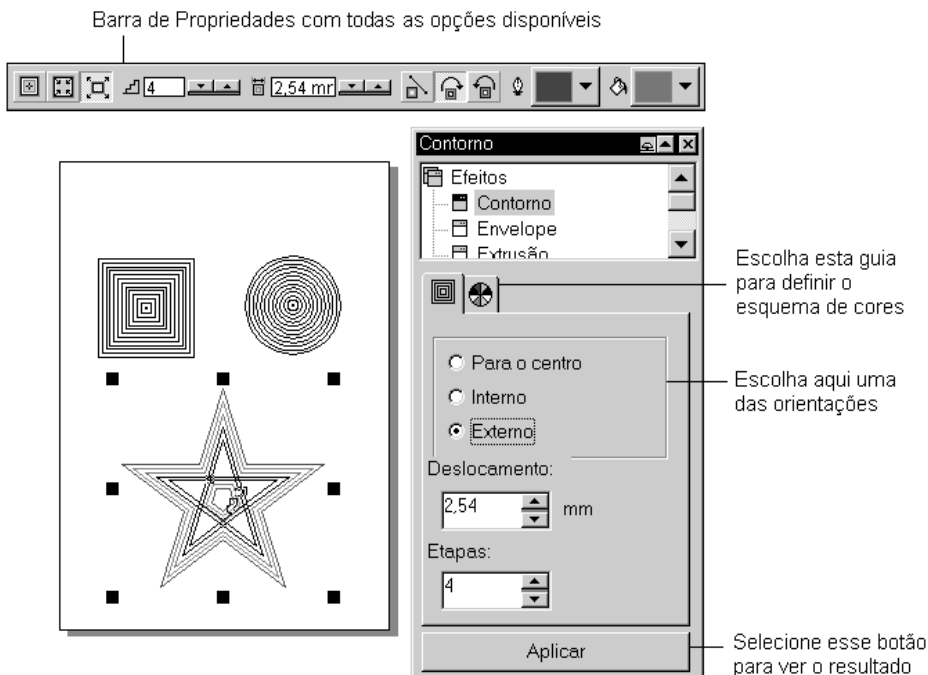
EFEITOS ESPECIAIS

Se os efeitos de transformação não fizessem parte do CorelDraw, sem dúvida estaria incompleto. Através de recursos especiais, conseguiremos criar figuras tridimensionais, dar profundidade às figuras, tornar os objetos transparentes e muito mais. Todos estes comandos estão disponíveis no menu **Efeitos**.

EFEITO CONTORNO

Este efeito permite criar graduações que sigam o contorno do objeto, esta orientação poderá ser para dentro, interior ou exterior, e também será permitido definir o esquema de cores para os contornos.

Para aplicar este efeito, basta criar a figura e, em seguida, selecionar a opção **Contorno** do menu **Efeitos**. No quadro de diálogo *Contorno*, escolha a orientação e o esquema de cores, o resultado é obtido dando um clique no botão **Apl**icar.



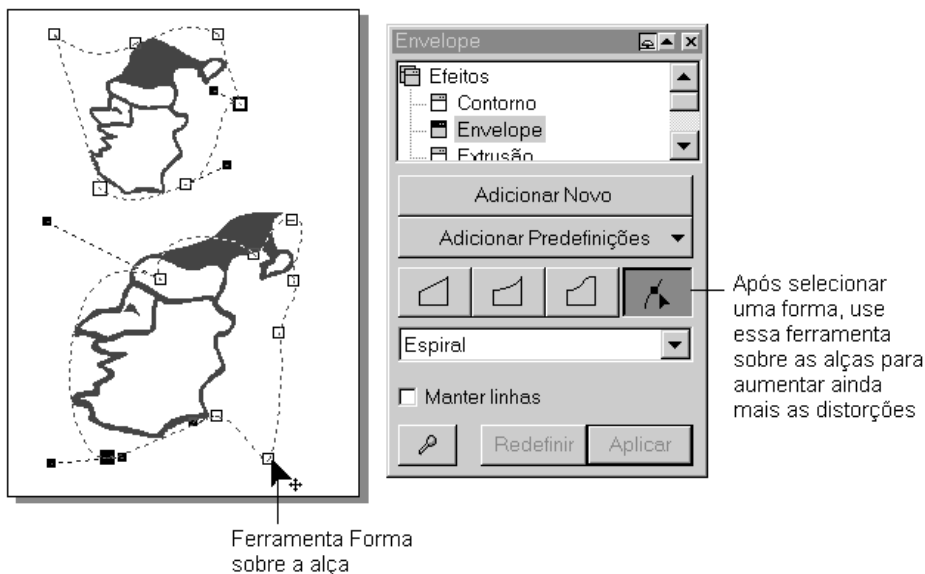
EFEITO ENVELOPE

Envelapar um objeto (figura ou texto), é distorcê-lo ou forçá-lo apresentar a forma que desejarmos. Vamos aplicar este recurso sobre um texto e uma figura, para conhecermos melhor esta ferramenta.

Crie um texto artístico qualquer e, logo após, selecione a opção **Envelope** do menu **Efeitos** ou, caso o quadro de diálogo *Efeitos* esteja aberto, clique sobre Envelope na lista de efeitos. Nas opções disponíveis, escolha uma forma predefinida e clique sobre o botão **Aplicar**. Caso tenha escolhido uma forma que distorceu tanto o texto ou figura, ao ponto de não identificar o objeto, é só selecionar a opção **Desfazer** (Ctrl+Z) do menu **Editar**, e tentar uma outra forma.



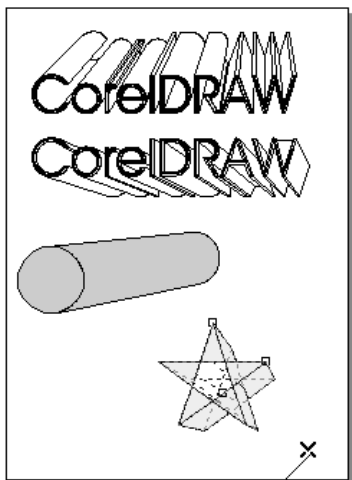
Este recurso também se aplica as figuras, e os procedimentos para obter o efeito, são os mesmos utilizados no texto. Se na lista de formas predefinidas você não encontrar uma que lhe agrade, escolha a forma mais parecida com a que deseja, e use a ferramenta **Forma** sobre as alças para criar novas distorções.



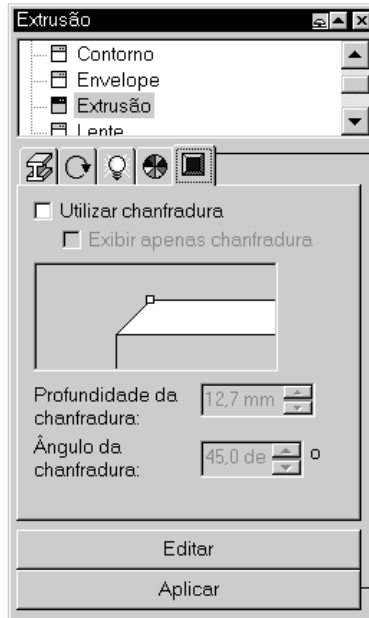
EFEITO EXTRUSÃO

O efeito extrusão é um dos mais interessantes. Através deste recurso poderemos criar efeito tridimensional no objeto selecionado, escolhendo uma das formas predefinidas ou, combinar uma ou mais opções para obter um efeito personalizado.

Crie um texto artístico simples ou faça uma figura (estrela, quadro, círculo), logo após, selecione a opção **Extrusão** do menu **Efeitos**, clique sobre a guia **Biséis** e selecione o botão **Aplicar**. Neste momento, a figura irá apresentar o efeito 3-D e, exibirá o ponto de fuga que, a medida que é arrastado, mostrará a perspectiva do efeito, o resultado será apresentado quando o botão Aplicar for selecionado.



Arraste o ponto de fuga para obter o efeito desejado

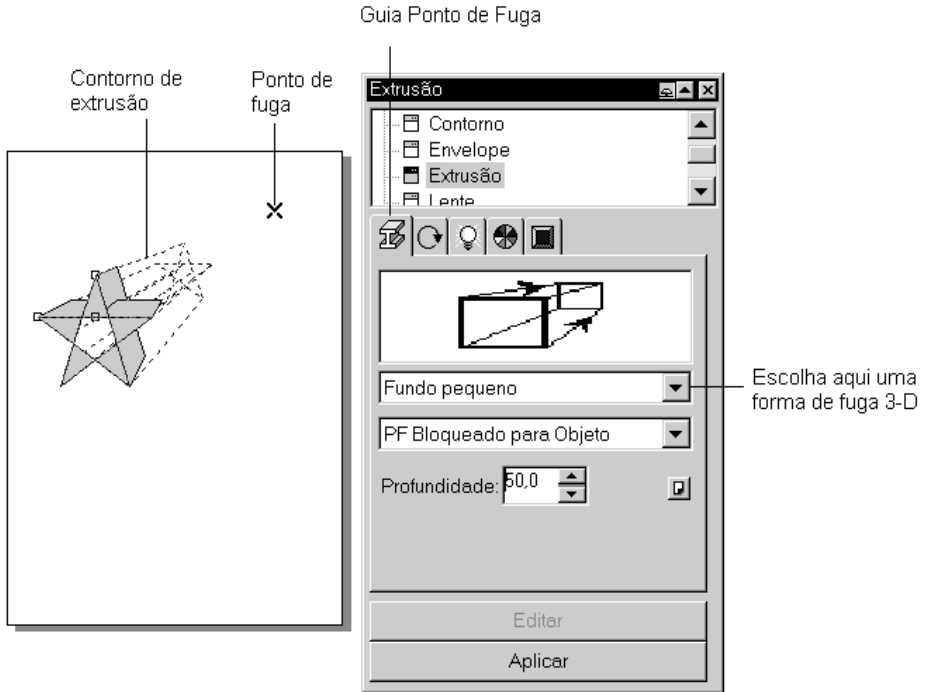


Guias Biséis

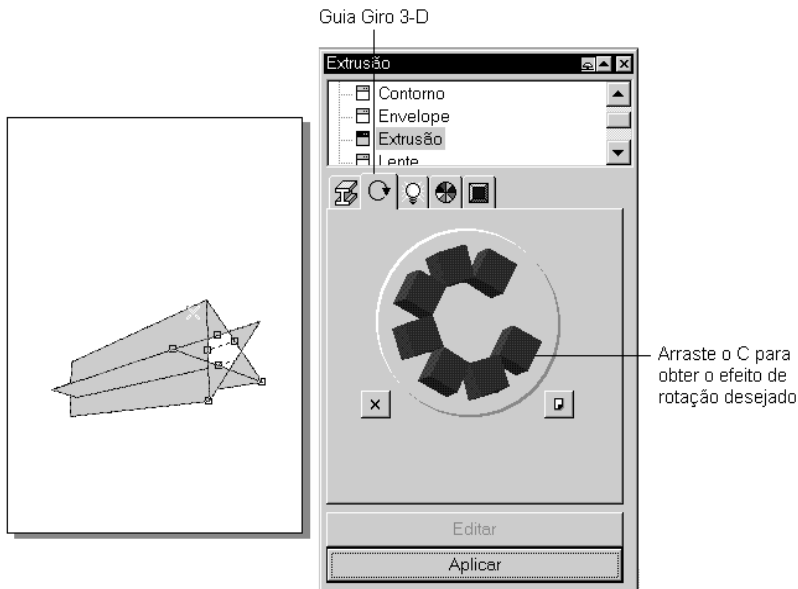
Clique aqui para ver o resultado

Para obter outra forma de efeito 3-D, realize o seguinte procedimento:

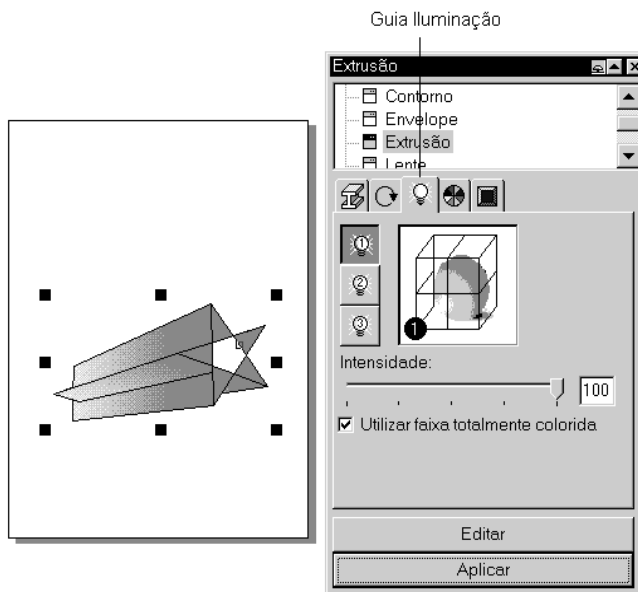
- Crie uma figura e selecione a opção **Extrusão** do menu **Efeitos**;
- Clique sobre a guia **Ponto de Fuga** (figura a seguir), e selecione o botão **Editar** para exibir o *Contorno de extrusão* e o *Ponto de fuga*;



- Arraste o ponto de fuga lentamente ao redor do objeto e escolha uma posição, em seguida, selecione o botão **Aplicar**;
- Se desejar, poderá rotacionar o objeto em espaço 3-D, selecionando a guia **Giro 3-D**, e arrastando a figura no formato de um C.



Combinando o uso da Guia **Iluminação** e **Cor de Preenchimento**, poderemos obter efeitos de preenchimento em degradê de forma especial.



EFEITO LENTE

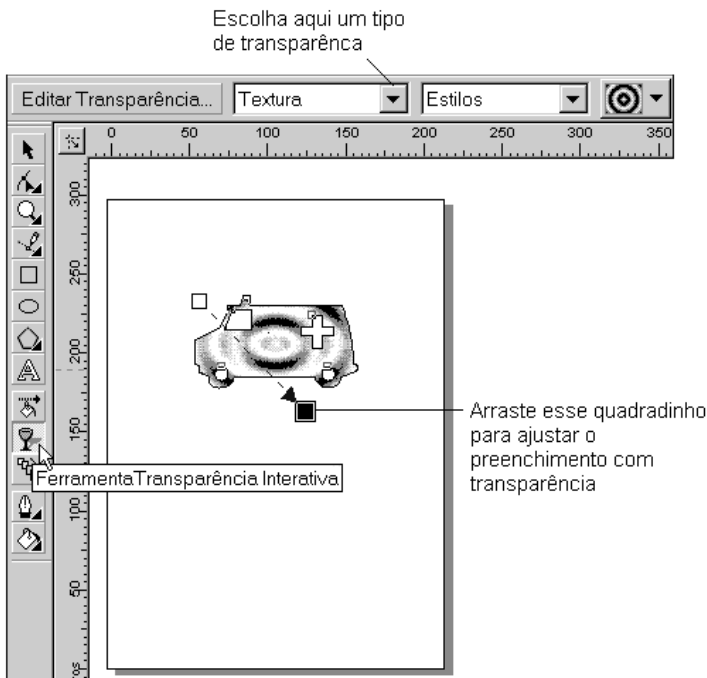
O efeito Lente altera as características do objeto usando outro como lente, isto é, você cria uma figura geométrica sobre um desenho, e esta figura passa a exibir, em seu interior, novas características do desenho - dependendo do tipo escolhido.

Para obter este efeito, abra um arquivo que contenha um desenho, logo após, desenhe um círculo, ou outra figura, e arraste-o sobre uma parte do desenho. Selecione a opção **Lente** do menu **Efeitos** e escolha uma das opções referente a característica da Lente, ao concluir, clique sobre o botão **Aplicar** para ver o resultado. Se desejar, poderá arrastar a figura geométrica para outras partes do desenho.





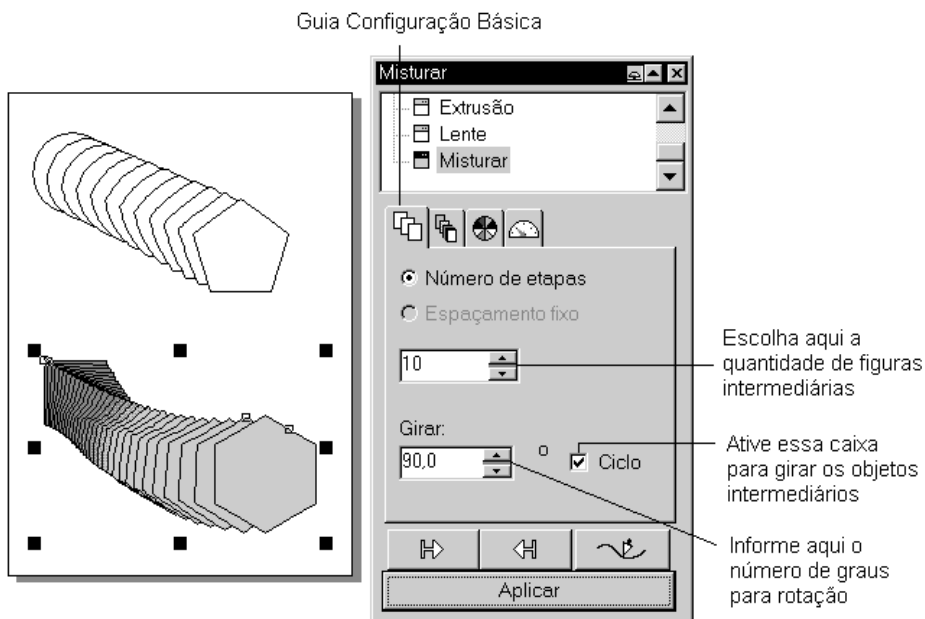
Outra forma de obter o efeito de Transparência, é através do botão **Transparência Interativa** da barra de ferramentas Desenho. Este recurso possui característica própria, diferenciando um pouco do efeito Lente. A aplicação desta ferramenta, resume-se em arrastar o ponteiro do mouse sobre o desenho, após selecionar o botão Transparência Interativa.



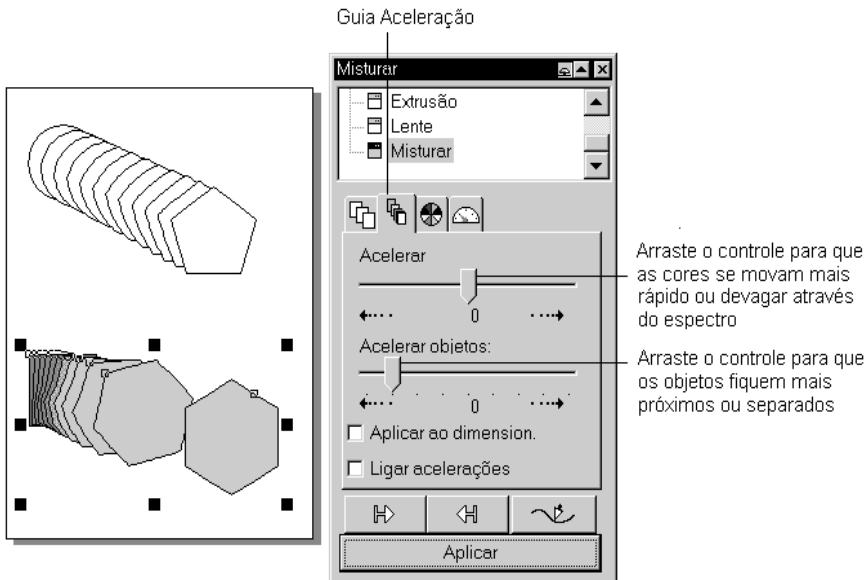
EFEITO MISTURAR

O efeito Misturar cria figuras intermediárias entre dois objetos selecionados. Como exemplo, faça um círculo e acrescente cor de preenchimento, em seguida, faça uma estrela - a uma certa distância do círculo, e também aplique cor de preenchimento. Agora, selecione os dois objetos e escolha a opção **Mistura** do menu **Efeitos**.

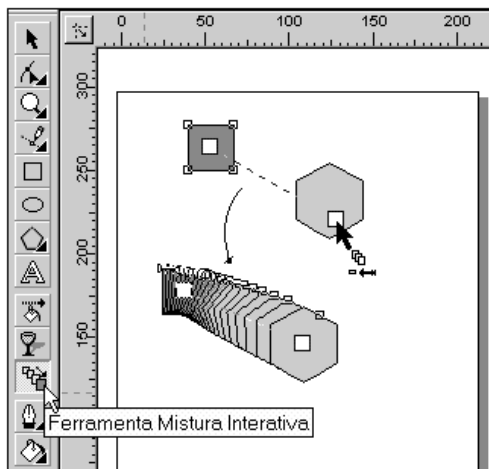
No quadro de diálogo *Misturar*, escolha a quantidade de figuras intermediárias e/ou número de graus para rotação, logo após, selecione o botão **Aplicar** para ver o resultado. Caso você arraste a primeira ou a última figura para uma nova posição, será refeito a distribuição das figuras.



A guia Aceleração permitirá movimentar as cores de forma mais rápida ou lenta através do espectro, e aproximar ou separar os objetos a medida que se aproximam do objeto final.



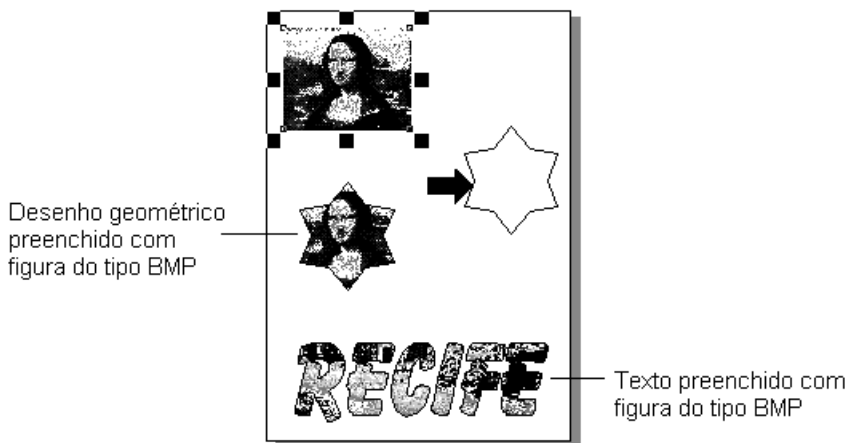
Outra forma de obter o efeito Mistura, é através do botão **Mistura Interativa** da barra de ferramentas Desenho. Selecione os objetos com a ferramenta **Seleção**, em seguida, clique sobre o botão Mistura Interativa e arraste o ponteiro, a partir do primeiro objeto, até o segundo objeto, ao soltar, será criado as figuras intermediárias. Na barra de ferramentas **Propriedades**, encontraremos todos os recursos disponíveis do quadro de diálogo Misturar.



EFEITO POWERCLIP

A aplicação do efeito PowerClip é muito simples, apesar de gerar um objeto altamente complexo. O que ele faz praticamente é colocar um objeto (figura tipo BMP, figura com preenchimento ou textura) dentro de outro objeto.

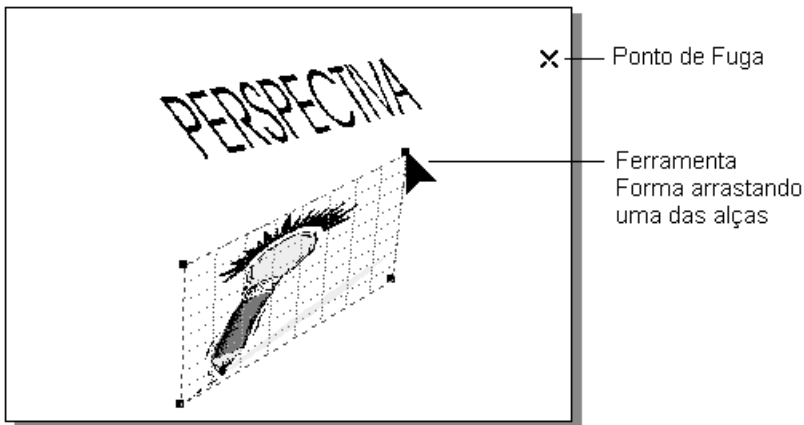
Como exemplo, abra um arquivo que contenha um desenho, em seguida, faça uma figura geométrica e selecione o desenho - vamos colocá-lo dentro da figura. Escolha a opção **PowerClip... Colocar em Recipiente** do menu **Efeitos**, neste momento surgirá uma grande seta, posicione a ponta desta seta sobre o contorno da figura ou no interior de algum texto, e dê um clique para obter o resultado. Se desejar separar os objetos, use a opção **PowerClip... Extrair Conteúdo** do menu **Efeitos**, após selecionar o objeto composto.



ADICIONAR PERSPECTIVA

Perspectiva, segundo o Dr. Aurélio, “é o aspecto dos objetos vistos de certa distância”, em nosso caso, teremos a ilusão de profundidade (3-D) de um desenho 2-D.

Vamos distorcer uma figura dando a ilusão de perspectiva, usando o comando **Adicionar Perspectiva** do menu **Efeitos**. Selecione uma figura e ative este comando, logo após, arraste uma das alças exibida sobre a grade pontilhada que circunda e envolve o objeto, para criar o efeito.



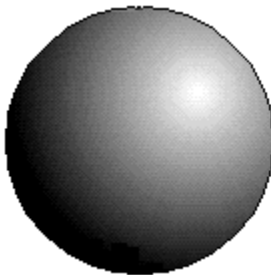
Para alterar as distorções de um objeto com perspectiva, basta usar a ferramenta **Forma** da barra de ferramentas para desenhos ou, arraste o ponto de fuga.

COMBINAÇÃO DE EFEITOS

Os efeitos que acabamos de estudar, podem ser combinados com outros efeitos resultando num trabalho incrível. Veja a seguir, os procedimentos para obter estes incíveis efeitos.

Esfera

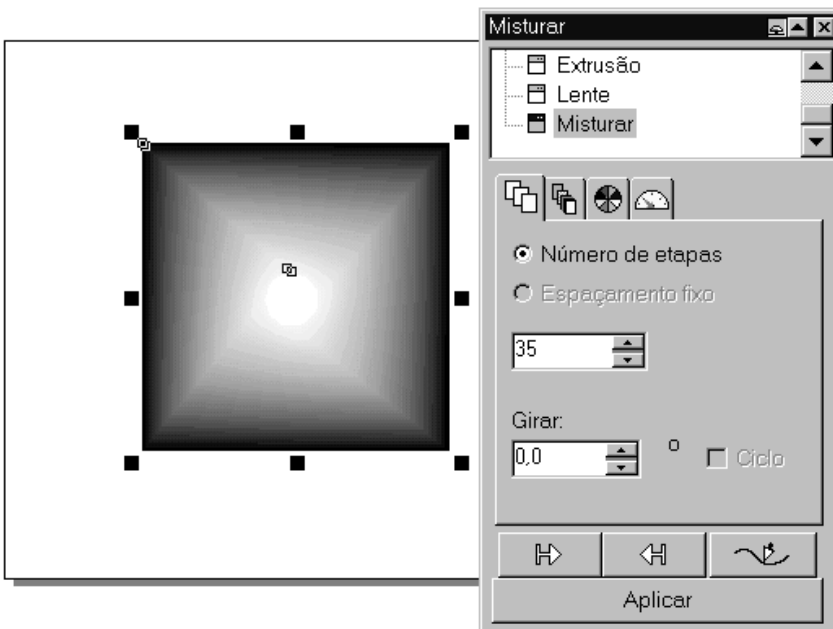
- Faça um círculo através da ferramenta Elipse - mantenha a tecla Ctrl pressionada a medida que arrasta o ponteiro. Escolha o preenchimento **Gradiente** da **Ferramenta Preenchimento**.
- Em tipo de preenchimento, escolha **Radial**, selecione duas cores e no quadro de visualização, arraste o ponto central para o canto superior direito, agora, clique em **OK**.



- Em **Opções**, do quadro de diálogo *Preenchimento Gradiente*, você poderá alterar o percentual de preenchimento da superfície.

Gradações Entre Duas Figuras

- Faça um quadrado relativamente grande usando a ferramenta **Retângulo** - mantenha a tecla **Ctrl** pressionada a medida que arrasta o ponteiro.
- No meio do quadrado (use as linhas guia, se achar necessário) faça um pequeno círculo e acrescente preenchimento na cor branca e remova a cor de contorno.
- Selecione apenas o quadrado, e acrescente preenchimento na cor preto e remova a cor de contorno.
- Selecione os dois objetos e escolha a opção **Mistura** do menu **Efeitos**.
- No quadro de diálogo *Misturar*, informe o número trinta e cinco, ou outro a sua escolha - para gradações, e clique o botão **Aplicar** para ver o resultado.



Sombra no Texto

- Crie um texto simples em maiúsculo com a ferramenta **Texto Artístico**, em seguida, mude a fonte, de preferência larga, e aumente o tamanho. Use a barra de Propriedades para estas alterações. Logo após, clique sobre a ferramenta **Seleção**.
- Agora, escolha a opção **Transformar... Escalar e Espelhar** do menu **Organizar**.
- No quadro de diálogo exibido, selecione *Espelho Vertical* e, logo após, clique sobre o botão **Aplicar A Duplicado**.
- O texto é duplicado de forma invertida; use a seta para baixo do teclado para mover o bloco de texto duplicado, até a posição logo abaixo das letras do bloco de texto original.
- Mude a cor do bloco de texto invertido para cinza claro e dê um clique sobre o bloco, para ser exibido as alças de rotação e distorção.
- Arraste para a direita a alça de distorção inferior, para inclinarmos um pouco o bloco de texto invertido.



Texto Tridimensional em Perspectiva

- Crie um texto artístico e adicione perspectiva através da opção **Adicionar Perspectiva** do menu **Efeitos**.
- Arraste as alças até obter a ilusão de profundidade, logo após, clique em alguma cor na **Paleta de Cores**, para preencher o texto.
- Com o texto selecionado, escolha a opção **Extrusão** do menu **Efeitos**.
- Arraste o ponto de fuga para uma determinada posição e utilize algumas opções das guias *Ponto de Fuga*, *Giro 3-D*, *Iluminação* e *Cores*, logo após, selecione o botão **Aplicar**, e sente-se confortavelmente a espera do resultado.



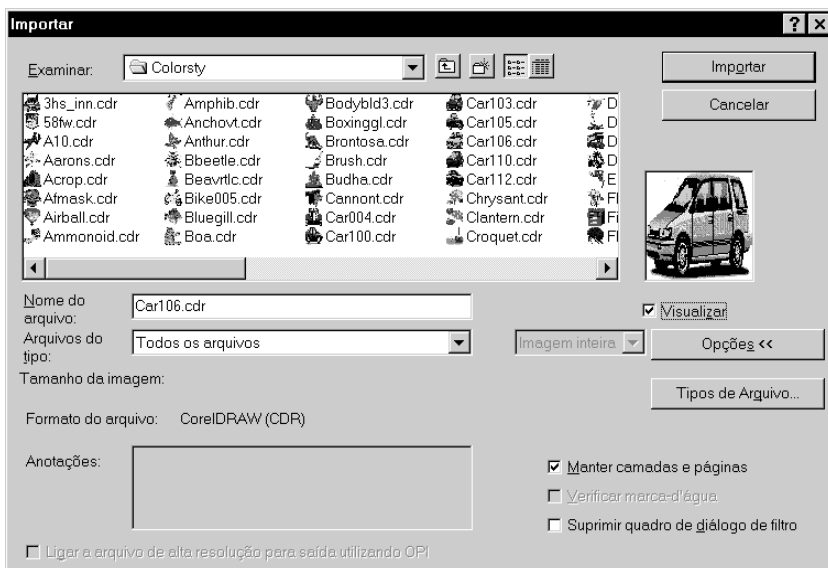
FIGURAS E SÍMBOLOS

Um estúdio artístico eletrônico sem uma biblioteca de figuras e símbolos ficaria a desejar. Quanto a isto, o CorelDraw 7 esbanja, são milhares de imagens contidas em CD-ROM, divididos em categorias como mapas, transportes, pessoas e outros. Com relação aos símbolos, figuras mais simples, também existem diversas categorias.

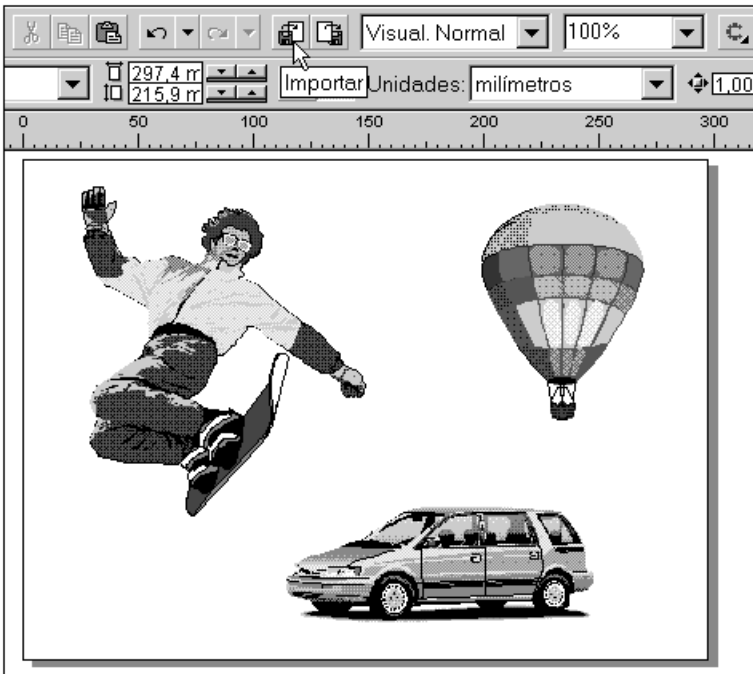
IMPORTANDO FIGURAS

As figuras contidas no CD-ROM estão no formato nativo do CorelDraw, isto é, CMX ou CDR, estes formatos vetoriais podem ser modificados usando os recursos já estudados. Mas nada impede que você importe para seu documento, figuras de terceiros e que possuam outros formatos como: TIF, BMP, PCX e outros.

Para importar figuras para seu documento, basta selecionar a opção **Importar** do menu **Arquivo**. No quadro de diálogo *Importar*, selecione o diretório que contém as figuras, clique sobre o arquivo desejado, logo após, escolha o botão **Importar**. A figura é inserida em seu documento, e através da ferramenta **Seleção**, poderemos arrastá-la para qualquer posição e até redimensioná-la.



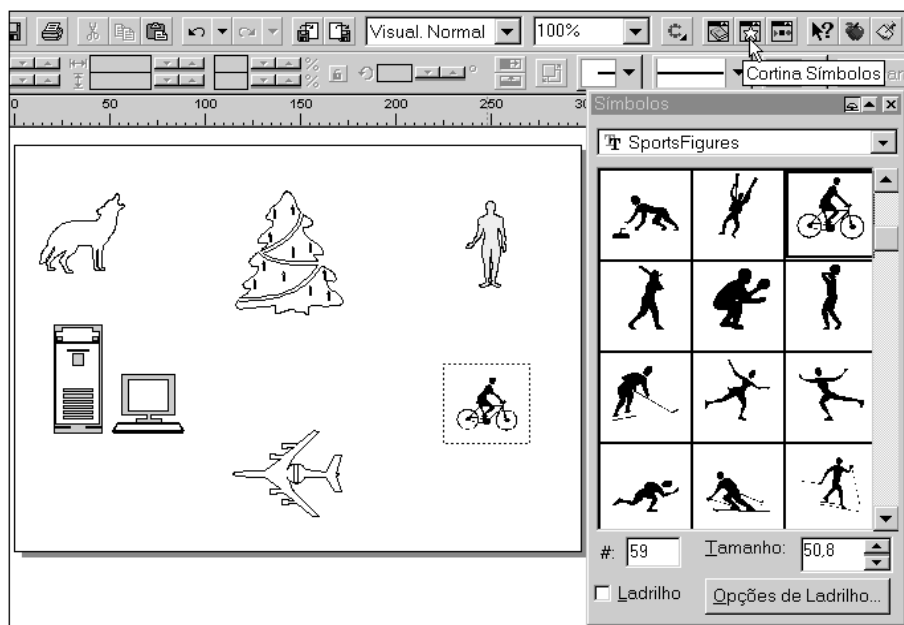
Você também poderá utilizar o botão **Importar**, da barra de ferramentas, para ter acesso ao quadro de diálogo **Importar**.



INSERINDO SÍMBOLOS

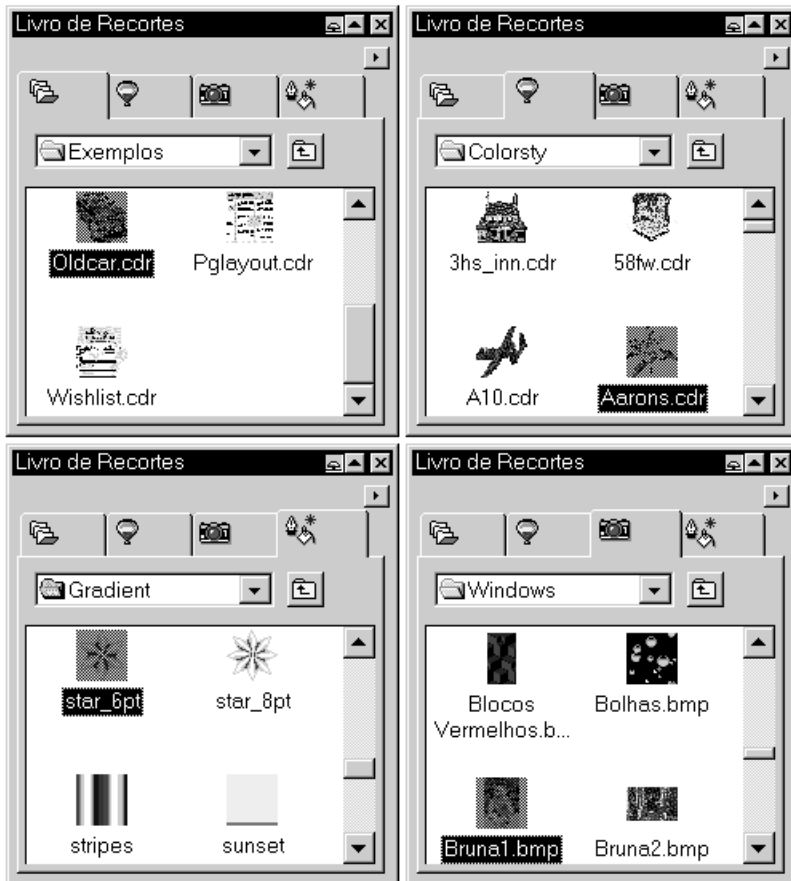
Os símbolos são figuras simples que podem ser utilizados para realçar um desenho ou, simplesmente para ilustrar o documento. Estes símbolos, que praticamente são elementos de fontes, estão disponíveis através do comando **Símbolos** do menu **Ferramentas** ou, através do botão **Cortina Símbolos** da barra de ferramentas.

Após selecionar este comando, a cortina de símbolos é exibida com a primeira categoria disponível, escolha uma das categorias e, em seguida, arraste o símbolo para a página. Estes símbolos podem sofrer todos os tipos de alterações e comandos que estudamos, para a mudança de aparência.

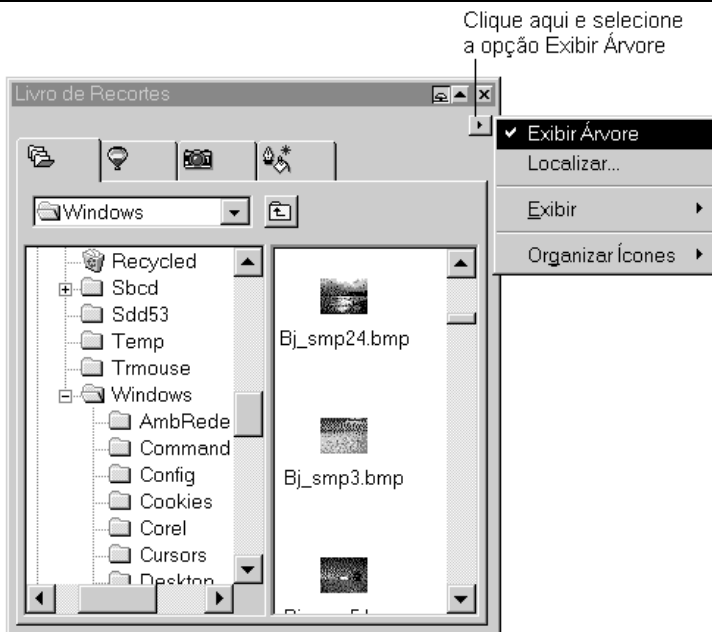


Outro recurso que o CorelDraw 7 oferece para trabalharmos com figuras, é a **Cortina Livro de Recortes**, esta forma sintetizou e tornou mais prática, a inserção de Exemplos, Clipart, Photo, Imagens, e Preenchimentos.

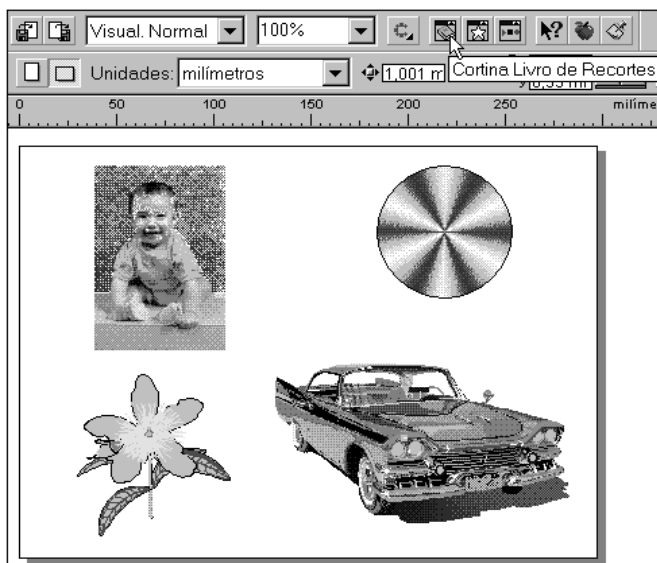
Você poderá acessar a Cortina Livro de Recortes através da opção **Cortinas... Ferramentas... Livro de Recortes** do menu **Exibir** ou, dar um clique sobre o botão **Cortina Livro de Recortes** da barra de ferramentas.



Para cada guia é necessário seleccionarmos uma pasta que contém o tipo de arquivo específico para a categoria escolhida. Clique sobre o ponto indicado na figura a seguir, e escolha a pasta desejada.



Para inserir uma figura, escolha a guia desejada e, arraste a figura para a página, no caso de preenchimentos, selecione o objeto que será preenchido, antes de arrastar o preenchimento.



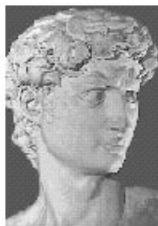
COMANDO BITMAP

O CorelDraw tem uma grande variedade de efeitos de qualidade profissional que você pode utilizar para aperfeiçoar ou personalizar bitmaps. Esses filtros podem alterar completamente a aparência e o impacto dos bitmaps.

A quantidade de opções para alterar a aparência de figuras do tipo Bitmap, é muito grande, vamos conhecer algumas bastante interessantes. Todos os recursos estão disponíveis no menu **Bitmaps**. Importe uma figura do tipo Bitmap para utilizarmos como exemplo da aplicação destes efeitos especiais.

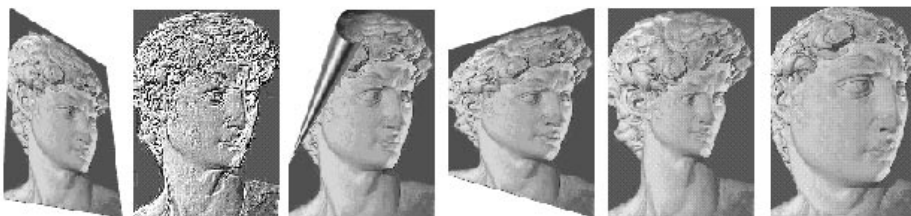
EFEITOS 2D

Neste comando poderemos obter efeitos bidimensionais que adicionam traçados diferentes a um Bitmap, provocar deslocamento da figura, adicionar uma aparência de bloco ao Bitmap, girar o Bitmap e criar uma aparência de tinta úmida. Todos estes recursos estão disponíveis na opção **Efeitos 2D** do menu **Bitmaps**. Como a variação também é grande em cada opção, poderemos voltar a condição original da figura dando um clique no botão Redefinir - existente em todos os quadros de diálogo.



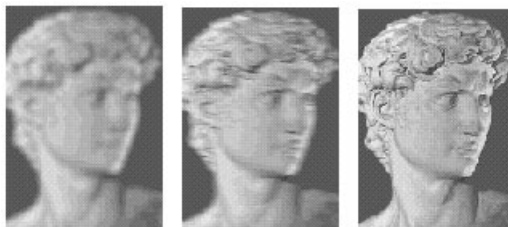
EFEITOS 3D

Esta opção oferece recursos para girar em 3D o bitmap, relevo tridimensional, enrolar parte da figura, efeito de perspectiva, dilatar e encolher a figura e cria o efeito de que o Bitmap está envolvendo a superfície de um objeto.



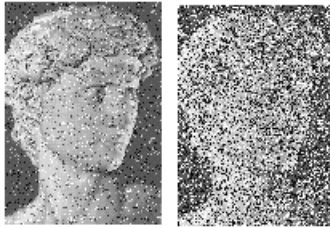
EMBAÇAR

Existem três efeitos **Embaçar**, que permitem alterar os bitmaps de forma a produzir um efeito de névoa, ilusão de movimento e redução das diferenças de tons - resultando em uma leve perda de detalhe.



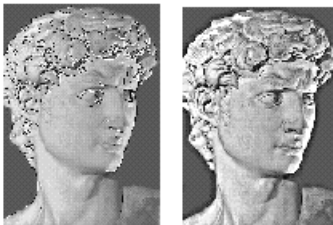
Ruído

O CorelDraw inclui dois efeitos Ruído, que criam, controlam e eliminam o ruído. O ruído refere-se à granulação do bitmap.



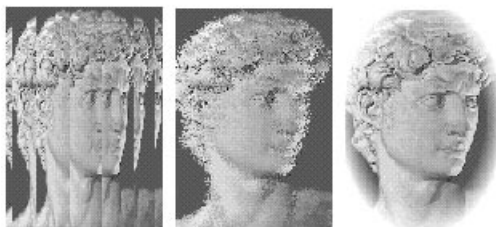
DIFERENCIAÇÃO

Nos efeitos Diferenciação, encontraremos a opção de aguçar as bordas do bitmap e, acentuar o detalhe da borda e diferencia algumas áreas suaves no bitmap.



ARTÍSTICO

Através dos efeitos especiais Artísticos poderemos imitar a visualização da figura através de um bloco de vidro, dar aparência a figura de uma pintura impressionista e, criar uma moldura em torno do Bitmap.



TRANSFORMAÇÃO DE COR

Os dois efeitos de Transformação de Cor, permitem alterações das cores do bitmap, mas de forma especial, são usados cores elétricas, brilhantes e, transforma a figura na aparência de uma fotografia negativa.



MANIPULANDO DOCUMENTOS

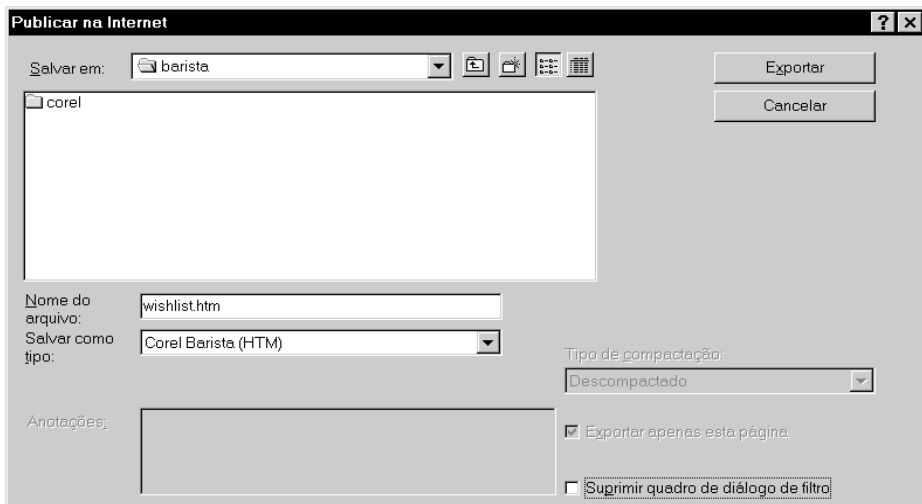
O CorelDraw 7 possibilita gerar páginas para a Internet tendo como referência um documento já pronto, de forma muito simples. Outro recurso referente aos documentos, é a possibilidade de criarmos documentos a partir de modelos predefinidos, existe uma série de modelos prontos que você poderá aproveitar.

CRIANDO UMA HOME-PAGE

A cada dia mais verificamos que a informação é uma ferramenta de extrema necessidade em qualquer negócio. Sabendo disto, diversas empresas investem em tecnologias que possibilitam a transmissão de tais informações. Um dos meios de transmissão mais divulgado na mídia de forma geral, é a Internet ou Intranet, através destas redes de computadores, funcionários, empresas, instituições, profissionais liberais, e qualquer tipo de pessoa, podem divulgar seus trabalhos e venderem suas idéias praticamente para qualquer parte do planeta.

A maioria dos softwares estão disponibilizando o recurso de gerar páginas para a Internet ou Intranet, e claro que CorelDraw 7 não está de fora. Para gerar uma Home-Page (conjunto de páginas para exibição na Internet ou Intranet) é necessário um arquivo já pronto, isto é, primeiramente teremos que criar um documento utilizando os recursos já estudados.

Logo após, deveremos selecionar a opção **Publicar na Internet** do menu **Arquivo**. No quadro de diálogo exibido, verificamos que o nome do arquivo é o mesmo que estamos convertendo, mas o tipo é HTML (linguagem interpretada pelo programa de navegação para Internet). Abra o diretório Barista, isto é necessário por ser um procedimento exigido pelo CorelDraw 7, em seguida, clique sobre o botão **Exportar** para iniciarmos a conversão.

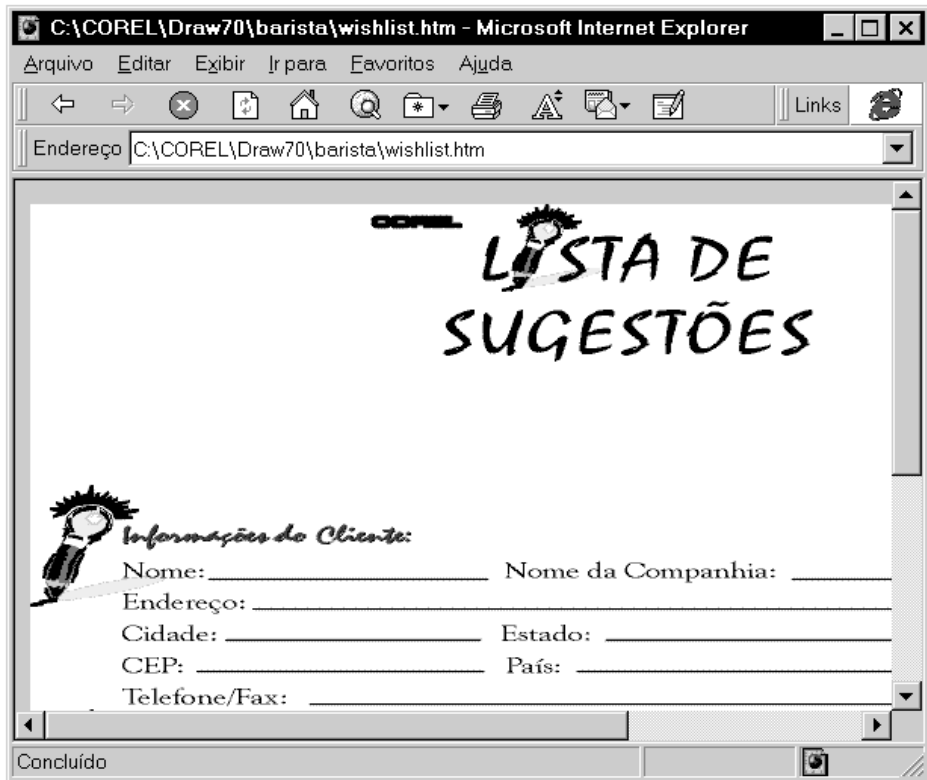


Em seguida, será exibido outro quadro de diálogo solicitando o tipo de arquivo para o qual as figuras serão convertidas, praticamente os dois tipos são aceitos pelos programas de navegação, clique em **OK**.



Para a exportação de figuras Bitmap, escolha um **modo de cor** e o **tamanho do papel**, geralmente esta opção está associada a resolução do vídeo. Ao concluir, clique em **OK**, no próximo quadro, aceite as opções padrão definido pelo sistema e escolha o botão **OK**.

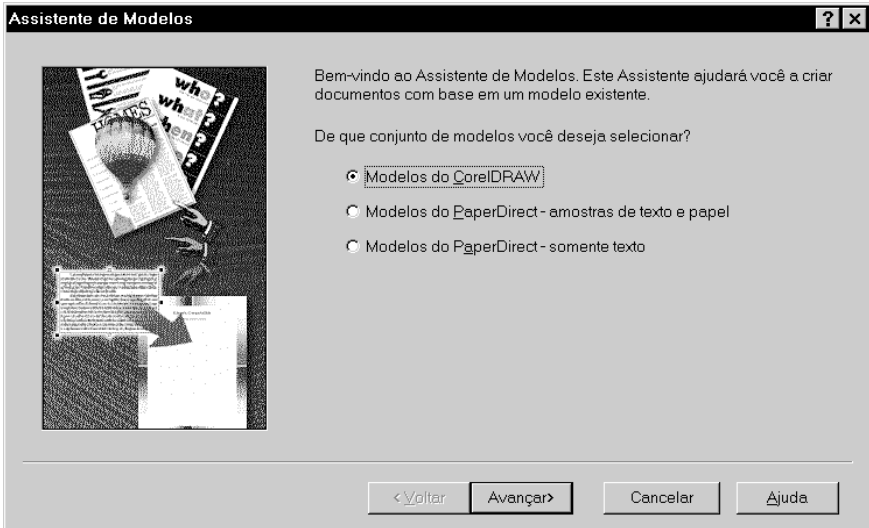
Pronto, o arquivo foi convertido para HTML. Para ver o resultado, carregue o programa de navegação da Internet e, abra o arquivo que acabamos de criar.



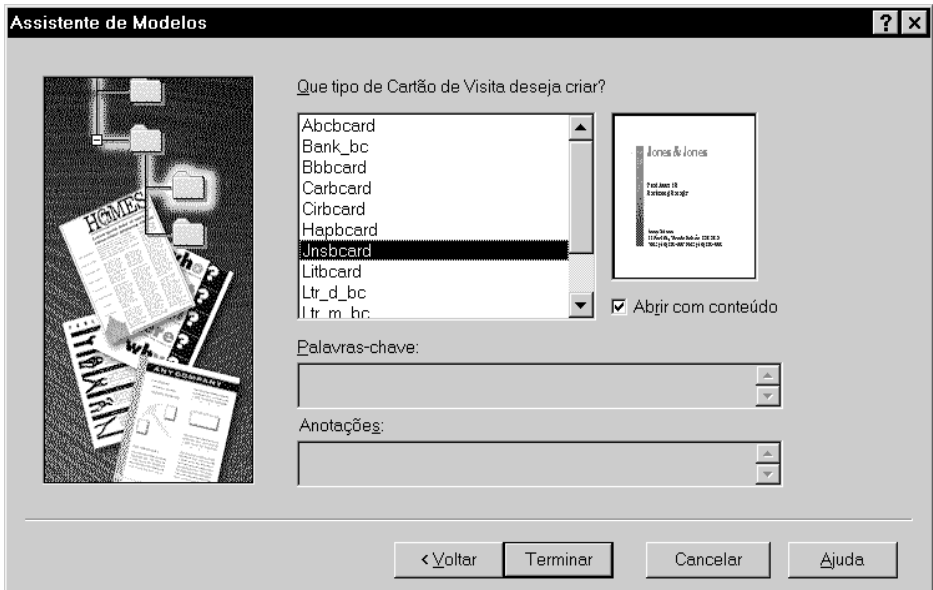
MODELOS

O CorelDraw 7 oferece uma série de modelos predefinidos que poderão agilizar seu trabalho, economizando tempo ou, realizando uma boa parte do trabalho. Como exemplo, vamos criar um cartão de visita personalizado.

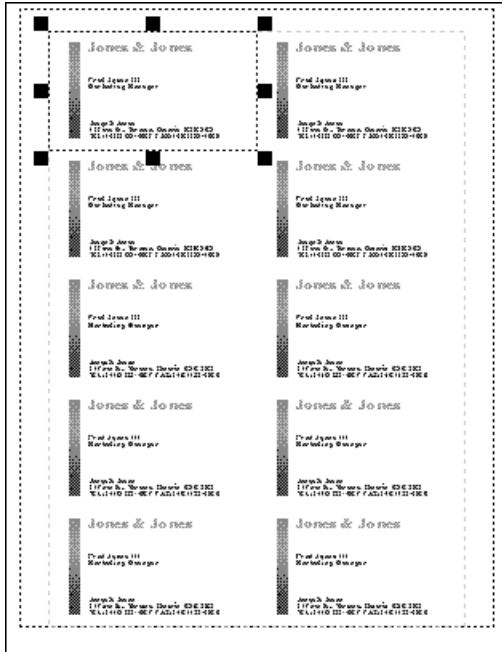
Selecione a opção **Novo Baseado em Modelo** do menu **Arquivo**, logo após, será exibido o **Assistente de Modelos**, clique em **Avançar**.



Em seguida, selecione o tipo de modelo **Cartão de Visita** e, clique sobre o botão **Avançar**. Logo após, escolha um dos tipo de cartão de visitas e clique em **Terminar**.



Pronto, faça as adaptações que desejar, ao concluir, selecione a opção **Visualizar Impressão** do menu **Arquivo** para ter uma idéia de como ficará no papel quando for impresso.



LISTA DE EXERCÍCIOS

- 1 - Carregue o CorelDraw e faça algumas figuras geométricas.
- 2 - Redimensione as figuras e faça algumas linhas curvas usando a ferramenta Bézier.
- 3 - Faça um desenho usando as ferramentas estudadas e, em seguida, acrescente cores de preenchimento e contorno.
- 4 - Através da ferramenta Zoom, pratique as diversas formas de visualização.
- 5 - Ao concluir as tarefas dos itens anteriores, salve o trabalho com o nome Exercício e feche o arquivo. Logo após, abra o arquivo Exercício.
- 6 - Mude o tamanho da página para o padrão A5 e orientação horizontal.
- 7 - insira mais duas novas páginas para o documento Exercício e, nestas novas páginas, faça algumas figuras.
- 8 - Utilize os botões de controle de páginas para mover-se pelas páginas e, em seguida, exclua uma delas.
- 9 - Escolha a página dois e mova uma das figuras para a página um, logo após, apague a página dois.
- 10 - Visualize a Impressão de seu arquivo, isto é, verifique como ficará o seu documento quando for impresso, em seguida, acrescente número de página.
- 11 - Modifique a aparência das figuras que você desenhou, usando a ferramenta Forma.
- 12 - Aplique os recursos oferecidos pelas ferramentas Faca e Borracha sobre as figuras.
- 13 - Através do quadro de diálogo Preenchimento Uniforme (ferramenta Preenchimento) defina uma cor para a figura que desejar.
- 14 - Acrescente preenchimento gradiente à uma figura sem preenchimento.
- 15 - Remova o preenchimento do item anterior e, logo após, acrescente textura a sua escolha.
- 16 - Use a ferramenta Preenchimento Interativo e acrescente o efeito degradê em uma figura sem preenchimento.

- 17 - Acrescente extremidades do tipo seta para uma determinada linha e, arredonde os cantos de um quadrado, para isto, use o quadro de diálogo caneta de Traçado.
- 18 - Faça um desenho a mão livre, acrescente cor de preenchimento ou textura e, logo após, aplique os efeitos de rotação e distorção.
- 19 - Duplique seu desenho e inverta-o, isto é, deixe-o de cabeça para baixo.
- 20 - Separe as partes de seu desenho, de forma a dar a aparência de uma figura explodida, em seguida, retorne as partes para a posição de origem e agrupe todos os objetos.
- 21 - Crie um clone de seu desenho, em seguida, realize algum tipo de alteração no desenho original e verifique a mudança no clone.
- 22 - Insira uma nova página no documento Exercício, se necessário, e faça algumas figuras geométricas e aplique os recursos de alinhar e distribuir.
- 23 - Faça duas figuras com cores de preenchimento diferentes, em seguida, mova uma sobre a outra e utilize o recurso de ordenar objeto.
- 24 - Ao concluir o item anterior, combine os dois objetos.
- 25 - Escolha um tópico qualquer da apostila e digite-o usando a ferramenta texto artístico, e com a ferramenta texto parágrafo, digite o parágrafo referente ao tópico escolhido.
- 26 - Mude o tipo e tamanho da fonte referente ao texto artístico e parágrafo digitados no item anterior.
- 27 - Formate o parágrafo em duas colunas.
- 28 - Realize a correção ortográfica do parágrafo.
- 29 - Crie algumas palavras chaves para serem substituídas por um texto automaticamente. Ao concluir, verifique o resultado.
- 30 - Através da ferramenta Forma, aumente o espaço entre as linhas do parágrafo digitado no item 25.
- 31 - Crie algumas linhas-guia e, posicione os objetos de seu arquivo de forma a alinhá-los através destas linhas.
- 32 - Faça com que o texto artístico fique contornando o parágrafo, para isto, use o recurso Ajustar Texto ao Caminho.

- 33 - Aplique o efeito contorno à uma elipse.
- 34 - Crie um texto artístico, em seguida, utilize o comando Envelope para mudar a forma do texto.
- 35 - Utilize o comando Extrusão para criar uma figura com efeito 3-D e intensidade de iluminação igual a 50.
- 36 - aplique as várias opções do efeito Lente sobre o seu desenho.
- 37 - Use a ferramenta Transparência Interativa para aplicar o efeito transparência no desenho.
- 38 - Através do efeito Misturar, crie uma sequência de objetos entre um círculo e uma estrela.
- 39 - Use a ferramenta Mistura Interativa para obter o mesmo efeito que o item anterior.
- 40 - Crie uma figura e um texto composto através do efeito Powerclip.
- 41 - Crie um texto artístico e um desenho, em seguida, adicione o efeito Perspectiva.
- 42 - Use a combinação de efeitos para criar uma esfera e um texto artístico com sombra.
- 43 - Combine os efeitos Perspectiva e Extrusão para criar um texto tridimensional em perspectiva.
- 44 - Importe para seu documento algumas figuras, em seguida, aplique o efeito Perspectiva.
- 45 - Através da cortina Livro de Recortes, inclua algumas figuras.
- 46 - Insira outra página em seu documento e importe uma figura do tipo bmp.
- 47 - Gere cinco cópias das figuras incorporadas no item anterior e, em seguida, aplique a estas figuras, efeitos especiais diferentes para cada figura. Use menu Bitmap para adicionar estes efeitos.
- 48 - Gere um arquivo em HTML tendo como referência o seu documento de exercícios. Logo após, visualize-o no programa de navegação da Internet.

