



OURO MODERNO
ensino dinâmico

CorelDRAW® Graphics Suite X8

Sumário

1.	Bitmaps e Vetores	14
1.1.	Compreender gráficos vetoriais e bitmaps	14
1.2.	História CorelDraw	15
1.3.	1989 CorelDRAW 1.0	15
1.4.	1990 CorelDRAW 1.1	15
1.5.	1991 CorelDRAW 2	16
1.6.	1992 CorelDRAW 3	16
1.7.	1993 CorelDRAW 4	16
1.8.	1994 CorelDRAW 5	16
1.9.	1995 CorelDRAW 6	16
1.10.	1997 CorelDRAW 7	17
1.11.	1998 CorelDRAW 8	17
1.12.	1999 CorelDRAW Graphics Suite 9	17
1.13.	2000 CorelDRAW Graphics Suite 10	17
1.14.	2002 CorelDRAW Graphics Suite 11	18
1.15.	2004 CorelDRAW Graphics Suite 12	18
1.16.	2006 CorelDRAW Graphics Suite X3	18
1.17.	2008 CorelDRAW Graphics Suite X4	18
1.18.	2010 CorelDRAW Graphics Suite X5	19
1.19.	2012 CorelDRAW Graphics Suite X6	19
1.20.	2014 CorelDRAW Graphics Suite X7	19
1.21.	2016 CorelDRAW Graphics Suite X8	20
1.22.	Exercícios de fixação	20
1.23.	Exercícios de fixação	21
2.	Interface de Usuário (UI)	22
2.1.	Área de boas-vindas	22
2.2.	Novo documento:	23
2.3.	Novo baseado em modelo:	30
2.4.	Abrir recente:	30
2.5.	Abra outros	30
2.6.	Faça um tour:	30
2.6.1.	Aprenda as noções básicas	31
2.6.2.	Tour novos recursos	31
2.6.3.	Transição para o Corel	31

2.7.	Área de trabalho.....	31
2.8.	Lite:.....	32
2.9.	Inspiração na versão X6.....	32
2.10.	Padrão	32
2.11.	Especialização.....	32
2.11.1.	Ilustração.....	32
2.11.2.	Layout de página	32
2.11.3.	Adobe Illustrator	33
2.12.	Barra de Menus	33
2.13.	Arquivo	34
2.13.1.	Novo	34
2.13.2.	Novo baseado em modelo	34
2.13.3.	Abrir.....	35
2.13.4.	Abrir recentes.....	35
2.13.5.	Fechar	35
2.13.6.	Fechar todas	35
2.13.7.	Salvar	35
2.13.8.	Salvar como	35
2.13.9.	Salvar como modelo.....	36
2.13.10.	Reverter.....	36
2.13.11.	Adquirir Imagem.....	36
2.13.12.	Pesquisar conteúdo.....	36
2.13.13.	Importar	37
2.13.14.	Exportar	37
2.13.15.	Exportar para.....	38
2.13.16.	Enviar para.....	39
2.13.17.	Publicar em pdf	40
2.13.18.	Imprimir.....	40
2.13.19.	Impressão mesclada.....	40
2.13.20.	Visualização de impressão	41
2.13.21.	Coletar para saída.....	41
2.13.22.	Propriedades do documento.....	42
2.13.23.	Sair.....	42
2.14.	Editar	42
2.14.1.	Desfazer Criar	42

2.14.2.	Refazer.....	42
2.14.3.	Repetir	43
2.14.4.	Gerenciador Desfazer.....	43
2.14.5.	Recortar.....	43
2.14.6.	Copiar	43
2.14.7.	Colar	43
2.14.8.	Colar especial.....	43
2.14.9.	Excluir	43
2.14.10.	Duplicar	43
2.14.11.	Clonar	44
2.14.12.	Copiar propriedades de.....	44
2.14.13.	Executar etapa e repetir.....	44
2.14.14.	Selecionar tudo	45
2.14.15.	Localizar e substituir.....	45
2.15.	Exibir.....	46
2.15.1.	Aramado simples.....	46
2.15.2.	Aramado.....	46
2.15.3.	Rascunho	46
2.15.4.	Normal.....	46
2.15.5.	Aperfeiçoadinho	46
2.15.6.	Pixels.....	47
2.15.7.	Simular impressões sobrepostas.....	47
2.15.8.	Converter efeitos complexos em bitmaps	47
2.15.9.	Cores de prova	48
2.15.10.	Visualização de tela cheia.....	48
2.15.11.	Visualizar somente selecionados	48
2.15.12.	Exibição do classificador de páginas	48
2.15.13.	Gerenciador de exibição.....	48
2.15.14.	Página	48
2.15.15.	Grades	48
2.15.16.	Régulas	49
2.15.17.	Diretrizes (linhas-guia)	49
2.15.18.	Linhos-guia de alinhamento	49
2.15.19.	Guias dinâmicas.....	50
2.15.20.	Alinhar a	51

2.16.	Layout	51
2.16.1.	Inserir página.....	51
2.16.2.	Duplicar página.....	51
2.16.3.	Renomear página	51
2.16.4.	Excluir página	51
2.16.5.	Ir para página	51
2.16.6.	Inserir número de página	52
2.16.7.	Configurações de número de página...	52
2.16.8.	Alternar orientação da página.....	52
2.16.9.	Configurar página	53
2.16.10.	Fundo da página	53
2.16.11.	Layout da página	53
2.17.	Objeto.....	53
2.17.1.	Inserir código de barras.....	53
2.17.2.	Inserir novo objeto	53
2.17.3.	Vínculos	53
2.17.4.	Símbolo.....	53
2.17.5.	PowerClip	54
2.17.6.	Transformações.....	55
2.17.7.	Alinhar e distribuir.....	55
2.17.8.	Ordenar	56
2.17.9.	Combinar	58
2.17.10.	Separar	58
2.17.11.	Grupo.....	58
2.17.12.	Ocultar.....	59
2.17.13.	Bloquear	60
2.17.14.	Formato	60
2.17.15.	Converter em curvas	64
2.17.16.	Converter contorno em objeto	65
2.17.17.	Unir curvas	65
2.17.18.	Impressão sobreposta do preenchimento	66
2.17.19.	Impressão sobreposta do contorno	66
2.17.20.	Sobrepor impressão de bitmap.....	66
2.17.21.	Dicas de objeto.....	66
2.17.22.	Propriedades do objeto.....	67

2.17.23.	Gerenciador de objetos.....	68
2.18.	Efeitos.....	69
2.18.1.	Ajustar	69
2.18.2.	Transformar.....	70
2.18.3.	Correção	71
2.18.4.	Mídia artística.....	71
2.18.5.	Mistura	72
2.18.6.	Contorno	72
2.18.7.	Envelope.....	73
2.18.8.	Extrusão.....	73
2.18.9.	Chanfradura.....	74
2.18.10.	Lentes	74
2.18.11.	Adicionar perspectiva.....	75
2.18.12.	Limpar efeito	75
2.18.13.	Copiar efeito	75
2.18.14.	Clonar efeito.....	75
2.18.15.	Efeito de ativação.....	76
2.19.	Bitmaps.....	76
2.19.1.	Converter em bitmap	76
2.19.2.	Ajuste automático	77
2.19.3.	Lab de ajuste de imagem	77
2.19.4.	Endireitar imagem	77
2.19.5.	Editar bitmap.....	77
2.19.6.	Cortar bitmap	77
2.19.7.	Reamostrar.....	77
2.19.8.	Modo	78
2.19.9.	Inflar bitmap.....	79
2.19.10.	Máscara de cor do bitmap	79
2.19.11.	Quebrar vínculo.....	79
2.19.12.	Atualizar a partir do vínculo	79
2.19.13.	Rastreio rápido	79
2.19.14.	Rastreio da linha central	80
2.19.15.	Rastreio do contorno.....	80
2.19.16.	Efeitos 3D	80
2.19.17.	Pinceladas artísticas	80

2.19.18.	Desfocar	81
2.19.19.	Câmera	81
2.19.20.	Transformação de cor	81
2.19.21.	Contorno	81
2.19.22.	Criativo	81
2.19.23.	Personalizar	81
2.19.24.	Distorcer	82
2.19.25.	Ruído	82
2.19.26.	Aguçar	82
2.19.27.	Textura	82
2.19.28.	Plug-ins	82
2.20.	Texto	82
2.20.1.	Propriedades do texto	82
2.20.2.	Guias	83
2.20.3.	Colunas	83
2.20.4.	Marcadores	83
2.20.5.	Capitulação	84
2.20.6.	Font Playground	84
2.20.7.	Editar texto	85
2.20.8.	Inserir caractere	85
2.20.9.	Inserir Código de Formatação	86
2.20.10.	Converter	86
2.20.11.	Mostrar caracteres não imprimíveis	86
2.20.12.	Moldura do texto de parágrafo	86
2.20.13.	Ajustar Texto ao Caminho	86
2.20.14.	Endireitar texto	87
2.20.15.	Alinhar texto à linha de base	87
2.20.16.	Alinha à Linha de BaseGrid	88
2.20.17.	Usar hifenização	88
2.20.18.	Configurações de hifenização	88
2.20.19.	Ferramentas de edição de texto	89
2.20.20.	Mudar minúsculas/maiúsculas	89
2.20.21.	Tornar o texto compatível com a Web	90
2.20.22.	Codificar	90
2.20.23.	WhatTheFont?!	90

2.20.24. Estatísticas do texto	90
2.21. Tabela	91
2.21.1. Criar nova tabela	91
2.21.2. Converter texto em tabela	91
2.21.3. Converter tabela em texto	91
2.21.4. Inserir	91
2.21.5. Selecionar	91
2.21.6. Excluir	91
2.21.7. Distribuir	91
2.21.8. Mesclar células	92
2.21.9. Divida em fileiras	92
2.21.10. Divida em colunas	92
2.21.11. Separar células	92
2.22. Ferramentas	93
2.22.1. Opções	93
2.22.2. Personalização	93
2.22.3. Salvar configurações como padrão	93
2.22.4. Gerenciamento de cores	93
2.22.5. Criar	94
2.22.6. Macros	94
2.23. Janela	94
2.23.1. Nova janela	94
2.23.2. Atualizar janela	95
2.23.3. Fechar janela	95
2.23.4. Fechar todas	95
2.23.5. Cascata	95
2.23.6. Ladrilhar horizontalmente	96
2.23.7. Ladrilhar verticalmente	96
2.23.8. Combinar janelas	97
2.23.9. Diminuir janela	97
2.23.10. Área de trabalho	97
2.23.11. Janelas de encaixe	97
2.23.12. Barras de ferramentas	99
2.23.13. Paletas de cores	99
2.23.14. Tela de boas-vindas	100

2.24.	Ajuda	100
2.24.1.	Ajuda de produto	100
2.24.2.	Tela de boas vindas	100
2.24.3.	Tutoriais em vídeo.....	100
2.24.4.	Dicas	101
2.24.5.	Guia de início rápido	101
2.24.6.	Percepções dos especialistas	102
2.24.7.	O que há de novo?	102
2.24.8.	Destacar o que há de novo.....	103
2.24.9.	Faça um tour	103
2.24.10.	Atualizações	103
2.24.11.	Comunidade CorelDraw	103
2.24.12.	Suporte do Corel	104
2.24.13.	Detalhes do produto	104
2.24.14.	Sobre o CorelDraw	104
2.25.	Exercício de conteúdo:	105
2.26.	Exercícios de fixação.....	106
3.	Ferramentas fundamentais	107
3.1.	Ferramenta seleção.....	107
3.2.	Zoom, enquadramento e rolagem	107
3.3.	Paleta de cores	108
3.4.	Ferramenta texto	112
3.5.	Ferramenta mão livre.....	112
3.6.	Ferramenta retângulo	112
3.7.	Ferramenta cortar	112
3.8.	Ferramenta transparência.....	113
3.9.	Ferramenta caneta	113
3.10.	Ferramenta forma	113
3.11.	Exercício de conteúdo:	114
3.12.	Exercício de fixação	122
4.	Desenho e Forma	123
4.1.	Desenhar retângulos e quadrados	123
4.2.	Desenhar elipses, círculos, arcos e formas de torta	124
4.3.	Desenhar polígonos e estrelas	126
4.4.	Desenhar espirais	127

4.5.	Desenhar formas predefinidas	128
4.6.	Desenhar usando um reconhecimento de forma	128
4.7.	Exercícios passo-a-passo:	130
4.8.	Exercícios de fixação:	144
5.	Criando Logos.....	145
5.1.	Seleção	145
5.2.	Ferramentas de desenho de linhas.....	146
5.3.	Ferramenta Forma	147
5.4.	Preenchimento inteligente.....	148
5.5.	Transparência.....	149
5.6.	Exercícios Conteúdo	150
5.7.	Exercícios Fixação.....	158
6.	Preenchimento e texto.....	159
6.1.	Preencher objetos	159
6.1.1.	Aplicar preenchimentos uniformes.....	159
6.1.2.	Aplicar preenchimentos gradientes	159
6.1.3.	Aplicar preenchimentos de padrão.....	160
6.1.4.	Aplicar preenchimentos de textura.....	161
6.1.5.	Aplicar preenchimentos de PostScript	162
6.1.6.	Aplicar preenchimentos de malha	163
6.1.7.	Aplicar preenchimentos a áreas.....	164
6.2.	Formatar texto	165
6.2.1.	Escolher tipos e fontes	165
6.2.2.	Formatar caracteres	166
6.2.3.	Alterar a cor do texto	167
6.2.4.	Kerning de uma faixa de caracteres	168
6.2.5.	Mudar maiúsculas/minúsculas do texto	168
6.2.6.	Ajustar o espaçamento entre caracteres e palavras.....	169
6.2.7.	Ajustar o espaçamento entre linhas e parágrafos	170
6.2.8.	Adicionar marcadores ao texto	171
6.2.9.	Alterar a posição e o ângulo de um caractere	171
6.2.10.	Alinhar textos	172
6.2.11.	Adicionar recuos.....	173
6.3.	Exercício de conteúdo:.....	174
6.4.	Exercícios de fixação:	181

7.	Texto Avançado 1	182
7.1.	Adicionar texto artístico	182
7.2.	Adicionar texto de parágrafo (texto em bloco).....	182
7.3.	Linhas-guia	184
7.4.	Exercício de conteúdo:.....	186
7.5.	Exercícios de fixação:	195
8.	Texto Artístico	196
8.1.	Manipulando o Texto Artístico.....	196
8.2.	Formatando o Texto Artístico	197
8.3.	Ajustando Texto Artístico ao caminho	198
8.4.	Exercício de Conteúdo.....	199
8.5.	Exercício de Fixação	207
9.	Curvas e nós	208
9.1.	Selecionar e mover nós	208
9.2.	Manipular segmentos	209
9.3.	Copiar e recortar segmentos.....	210
9.4.	Adicionar, remover, unir e alinhar nós.....	210
9.5.	Utilizar tipos de nó	211
9.6.	Transformar nós.....	212
9.7.	Espelhar alterações em objetos de curva	213
9.8.	Posições.....	214
9.9.	Para utilizar os alinhamentos:.....	215
9.10.	Para distribuir objetos.....	216
9.11.	Exercício de conteúdo:	218
9.12.	Exercícios Fixação:.....	224
10.	Numeração automática.....	225
10.1.	Usar impressão mesclada.....	225
10.2.	Criar um arquivo de origem de dados.....	225
10.3.	Criar um documento de formulário	226
10.4.	Associar um documento de formulário a um arquivo de origem de dados	226
10.5.	Executar uma mesclagem	226
10.6.	Para criar um arquivo de origem de dados utilizando CorelDRAW	227
10.7.	Você também pode:.....	228
10.8.	Exercício de conteúdo:	229
10.9.	Exercícios de fixação:	240

11.	PowerClip	241
11.1.	Vetores	243
11.2.	Rastrear bitmaps	243
11.3.	Selecionar um método de rastreio.....	243
11.4.	Escolher um estilo predefinido	244
11.5.	Exercício de conteúdo:	245
11.6.	Exercícios de fixação:	258
12.	Vetorização de imagens	259
12.1.	Desenhar Linhas	259
12.2.	Ferramenta Mão livre e Polilinha	259
12.3.	Ferramenta Linha de 2 pontos	260
12.4.	Ferramenta Bézier e Caneta.....	260
12.5.	Ferramenta B-Spline.....	261
12.6.	Ferramenta Curva de 3 pontos	262
12.7.	Ferramenta Desenho inteligente	262
12.8.	Exercício de conteúdo:	263
12.9.	Exercícios de fixação:	268
13.	Tipos de cores e pinturas (Conceitos básicos)	269
13.1.	Modelos de cores	269
13.2.	Modelo de cores CMYK	269
13.3.	Modelo de cores RGB.....	270
13.4.	Modelo de cores HSB	270
13.5.	Modelo de cores Tons de cinza	271
13.6.	Escolher cores	272
13.7.	Paleta de cores padrão.....	272
13.8.	Paleta de documentos.....	272
13.9.	Bibliotecas de paletas e paleta de cores personalizadas	272
13.10.	Exercícios de conteúdo:	273
13.11.	Exercícios de fixação:	282
14.	Formatos	283
14.1.	Combinar objetos	283
14.2.	Soldar e fazer interseção de objetos.....	283
14.3.	Aparar objetos e Simplificar	284
14.4.	Frente menos verso e verso menos frente	286
14.5.	Criar um limite em torno de objetos selecionados.....	286

14.6.	Exercício de conteúdo:	287
14.7.	Exercícios de fixação:	299
15.	Texto 3D	300
15.1.	Criar efeitos de chanfradura	300
15.2.	Estilos de chanfradura.....	300
15.3.	Superfícies chanfradas	300
15.4.	Luz e cor	301
15.5.	Criar extrusões	301
15.6.	Preenchimentos com extrusão	302
15.7.	Illuminação	302
15.8.	Pontos de fuga.....	302
15.9.	Exercício de conteúdo:	303
15.10.	Exercícios de fixação:	312
16.	Desenho 3D	313
16.1.	Adicionar efeitos 3D a objetos	313
16.2.	Contornar objetos	313
16.3.	Aplicar perspectiva a objetos	314
16.4.	Criar extrusões	315
16.4.1.	Preenchimentos com extrusão	316
16.4.2.	Illuminação	316
16.4.3.	Pontos de fuga.....	316
16.5.	Criar efeitos de chanfradura	317
16.5.1.	Estilos de chanfradura.....	317
16.5.2.	Superfícies chanfradas	318
16.5.3.	Luz e cor	318
16.6.	Criar sombreamentos.....	319
16.7.	Exercício de conteúdo:	321
16.8.	Exercícios de fixação:	333

1. Bitmaps e Vetores

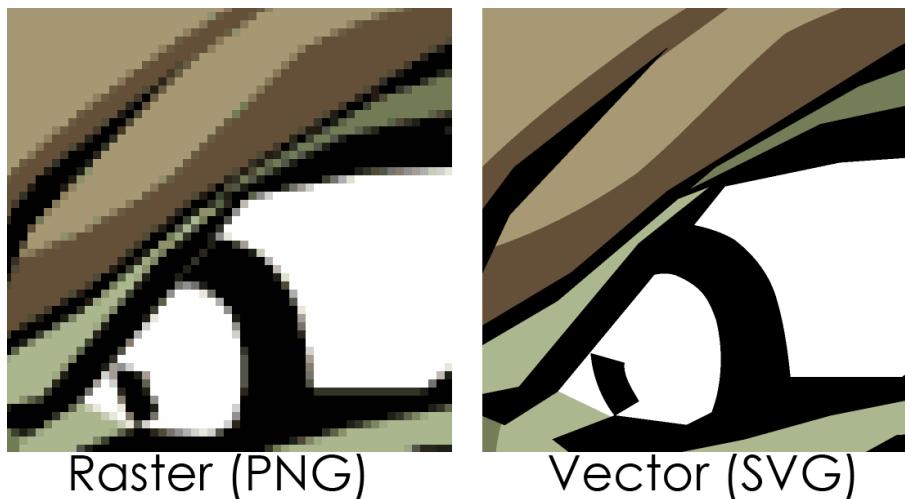
1.1. Compreender gráficos vetoriais e bitmaps

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

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

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

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



1.2. História CorelDraw

O CorelDRAW tomou o mundo da computação gráfica de assalto em 1989 com a introdução de um programa de layout e ilustração vetorial totalmente colorida, o primeiro do gênero. Dois anos depois, a Corel revolucionou o setor novamente com a introdução da primeira suíte completa de aplicativos gráficos, a versão 3, que combinava ilustração vetorial, layout de página, edição de fotos e muito mais em um único pacote.

1.3. 1989 CorelDRAW 1.0

O CorelDRAW 1.0 revolucionou o setor de design gráfico, tornando-se o primeiro software gráfico para Windows.

1.4. 1990 CorelDRAW 1.1

O CorelDRAW 1.11 adicionou suporte à importação/exportação de/para o formato AutoCAD DXF em trabalhos com designs 2D e 3D.

1.5. 1991 CorelDRAW 2

O CorelDRAW 2 introduziu a Impressão mesclada, para a mesclagem de arquivos de texto com arquivos gráficos e a impressão do resultado. Essa versão também introduziu as ferramentas Envelope, Mistura, Extrusão e Perspectiva, para distorcer e misturar objetos e formas.

1.6. 1992 CorelDRAW 3

O CorelDRAW 3 adicionou um modo de visualização editável, permitindo a exibição dos objetos com todos os detalhes e cores durante o trabalho. O CorelDRAW 3 também foi a primeira suíte de aplicativos gráficos para Windows. Ele introduziu o Corel PHOTO-PAINT, adicionando a capacidade de criar, editar ou modificar imagens raster.

1.7. 1993 CorelDRAW 4

O CorelDRAW 4 introduziu um recurso de várias páginas, permitindo que fossem criados documentos com até 999 páginas. Essa versão também introduziu a caixa de ferramentas flutuante, que podia ser movida para fora do caminho, ampliando a área de trabalho.

1.8. 1994 CorelDRAW 5

O CorelDRAW 5 incorporou suporte para fontes Postscript e TrueType ao programa. Um poderoso sistema de gerenciamento de cores também foi adicionado, permitindo que os usuários personalizassem e calibrassem o monitor, a impressora e o scanner, de forma a obter uma representação mais precisa das cores na tela.

1.9. 1995 CorelDRAW 6

O CorelDRAW 6 foi lançado no mesmo dia em que a Microsoft lançou o Windows 95. O CorelDRAW 6 foi a primeira versão com suporte total para 32 bits. Ele também adicionou uma

ferramenta Papel gráfico e aumentou o tamanho máximo do papel de 35 pol x 35 pol para 150 pés x 150 pés.

1.10. 1997 CorelDRAW 7

O CorelDRAW 7 adicionou uma barra de propriedades interativa que colocava as ferramentas essenciais ao alcance das pessoas em uma única barra útil, simplificando o fluxo de trabalho. Essa versão também adicionou suporte para que os usuários escrevessem scripts e automatizassem funções. Novas ferramentas de edição de texto foram adicionadas, entre elas um revisor ortográfico automático, um thesaurus e um revisor gramatical.

1.11. 1998 CorelDRAW 8

O CorelDRAW 8 introduziu a importação de vários arquivos, além das ferramentas Sombreamento e Vetor interativas, para manipulação de sombreamentos, e as ferramentas Zíper e Torcer, para distorção de linhas e nós.

1.12. 1999 CorelDRAW Graphics Suite 9

O CorelDRAW Graphics Suite 9 adicionou várias paletas de cores, permitindo que os usuários personalizassem sua área de trabalho de forma a exibir várias paletas de cores simultaneamente, para mais velocidade e flexibilidade. Um novo Editor de paletas possibilitou a criação de paletas de cores personalizadas ou a edição de paletas personalizadas existentes.

1.13. 2000 CorelDRAW Graphics Suite 10

O CorelDRAW Graphics Suite 10 introduziu uma função Publicar em PDF. A exibição do classificador de páginas permitia que os usuários visualizassem miniaturas de todas as páginas de um documento e reordenassem as páginas, arrastando-as e soltando-as em outras posições. O gerenciamento de cores foi completamente reformulado para combinar opções essenciais em uma única caixa de diálogo.

1.14. 2002 CorelDRAW Graphics Suite 11

O CorelDRAW Graphics Suite 11 introduziu símbolos, permitindo que os usuários criassem objetos e os armazenassem em uma biblioteca reutilizável, a ser consultada muitas vezes em um desenho.

1.15. 2004 CorelDRAW Graphics Suite 12

O CorelDRAW Graphics Suite 12 introduziu ferramentas avançadas de alinhamento de texto e linhas-guia dinâmicas para o posicionamento, o alinhamento e o desenho precisos de objetos em relação a outros objetos. O suporte a texto Unicode facilitou a troca de arquivos, independentemente da linguagem ou do sistema operacional em que o arquivo foi criado.

1.16. 2006 CorelDRAW Graphics Suite X3

O CorelDRAW Graphics Suite X3 introduziu um novo mecanismo de rastreamento, o Corel PowerTRACE, que convertia bitmaps em gráficos vetoriais, um novo laboratório de recorte no Corel PHOTO-PAINT e um novo laboratório de ajuste de imagem para melhorar fotos digitais de forma rápida. Essa versão também adicionou corte de objetos vetoriais, o que anteriormente só era possível com bitmaps.

1.17. 2008 CorelDRAW Graphics Suite X4

O CorelDRAW Graphics Suite X4 introduziu a formatação de texto em tempo real para a visualização de atributos de texto antes de sua aplicação a um documento. Outros recursos novos e aprimorados incluíam tabelas interativas, suporte a formatos de arquivo adicionais (inclusive PDF 1.7 e Microsoft Publisher 2007), suporte aos formatos de câmera RAW para mais de 300 câmeras e camadas independentes de página. Também foram introduzidos serviços online para colaboração (CorelDRAW ConceptShare) e identificação de fontes. Para atender à demanda do mercado, essa versão foi certificada para Windows Vista.

1.18. 2010 CorelDRAW Graphics Suite X5

O CorelDRAW Graphics Suite X5 agilizou todo o processo de criação, com melhorias significativas no fluxo de trabalho. Ele introduziu o Corel CONNECT, um organizador de conteúdo incorporado, um novo mecanismo de gerenciamento de cores para um controle mais preciso de cores, um novo processamento de vários núcleos, maior compatibilidade de arquivos, novos recursos de desenho (como a opção de bloquear barras de ferramentas no lugar) e novos recursos para a Web, entre eles a animação para a Web. Essa versão foi otimizada para o Windows 7, com novo suporte à tela sensível ao toque.

1.19. 2012 CorelDRAW Graphics Suite X6

O CorelDRAW Graphics Suite X6 disponibiliza uma nova versão potente que oferece um novo mecanismo eficiente de tipografia, ferramentas versáteis de estilo e de harmonização de cores, desempenho aprimorado com suporte a 64 bits e vários núcleos, uma ferramenta completa de criação de sites pelo próprio usuário, ferramentas adaptáveis de layout de página, suporte a scripts complexos e muitas outras maneiras de mostrar o seu design.

1.20. 2014 CorelDRAW Graphics Suite X7

Com uma interface reformulada, novas ferramentas imprescindíveis e importantes melhorias em recursos, o CorelDRAW Graphics Suite X7 abre um mundo de novas possibilidades criativas. Desenvolva o seu caminho graças a novas áreas de trabalho totalmente personalizáveis. Esta versão também introduz controles avançados de preenchimento e de transparência, novas opções de caracteres especiais e de visualização de fontes, perfeita integração com dispositivos móveis e desktop e formas mais fáceis de compartilhar e de acessar conteúdo na nuvem.

1.21. 2016 CorelDRAW Graphics Suite X8

Combine sua criatividade com o poder sem igual do CorelDRAW Graphics Suite X8 para traçar, desenvolver gráficos e layouts, editar fotos e criar sites. Com suporte avançado para Windows 10, 8.1 e 7, visualização em múltiplos monitores e telas 4K, a suíte permite que usuários iniciantes, profissionais de design gráfico, proprietários de pequenas empresas e entusiastas de design obtenham resultados profissionais com rapidez e confiança. Descubra ferramentas intuitivas de alto desempenho para criar logotipos, brochuras, gráficos para Web, anúncios para redes sociais ou qualquer projeto original.

1.22. Exercícios de fixação

- 1- Pelo que são compostos os vetores?
- 2- Pelo que são compostos os bitmaps?
- 3- Para que são usados os vetores?
- 4- Do que são dependentes os bitmaps?
- 5- Diga o que as seguintes versões do Corel trouxeram de novo:

CorelDraw 3:

CorelDraw 6:

Corel Draw 8:

CorelDRAW Graphics Suite 12:

CorelDRAW Graphics Suite X4:

CorelDRAW Graphics Suite X5:

1.23. Exercícios de fixação

- 1- Pelo que são compostos os vetores?
- 2- Pelo que são compostos os bitmaps?
- 3- Para que são usados os vetores?
- 4- Do que são dependentes os bitmaps?
- 5- Diga o que as seguintes versões do Corel trouxeram de novo:

CorelDraw 3:

CorelDraw 6:

Corel Draw 8:

CorelDRAW Graphics Suite 12:

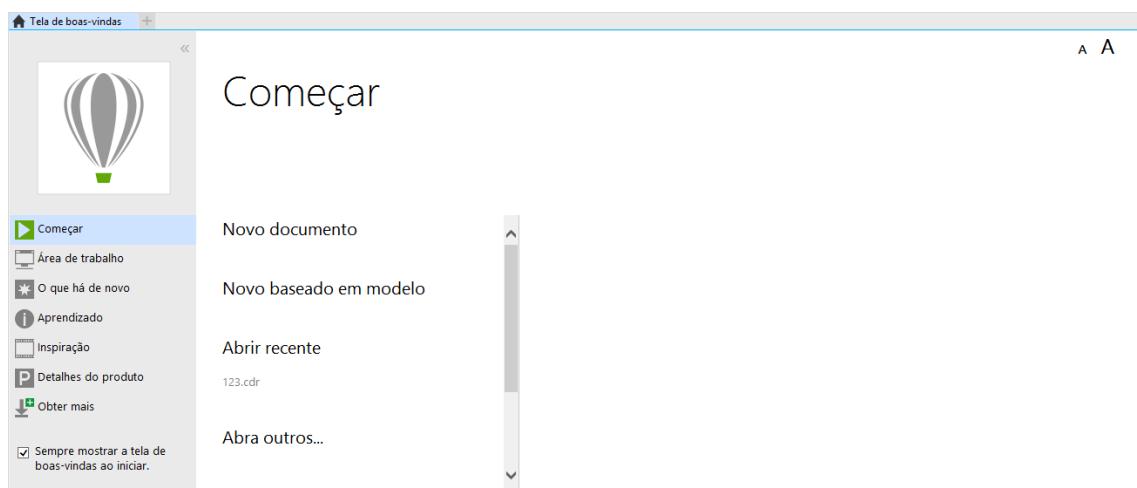
CorelDRAW Graphics Suite X4:

CorelDRAW Graphics Suite X5:

2. Interface de Usuário (UI)

2.1. Área de boas-vindas

A tela de boas-vindas é um local centralizado do qual permite concluir com rapidez tarefas comuns, como abrir arquivos e iniciar arquivos de modelos, é possível acessar recursos de aprendizagem, informações de produto e áreas de trabalho alternativas do aplicativo; bem como adquirir aplicativos, plug-ins e extensões. Também é possível descobrir sobre novos recursos, receber as atualizações mais recentes do produto e visualizar designs criados por usuários do CorelDRAW de todo o mundo.

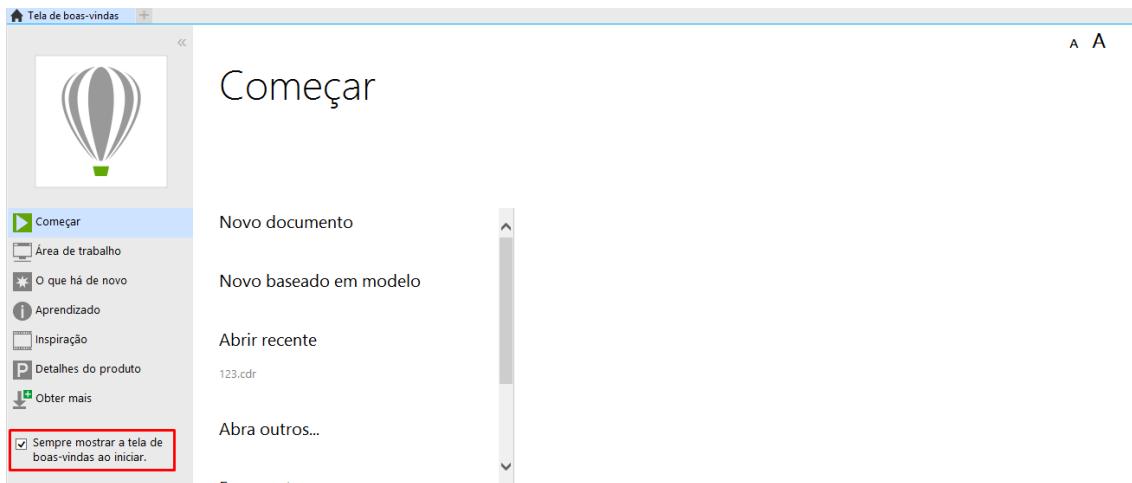


Para acessar a Tela de boas-vindas:

Basta abrir o Corel ou, clique em Ajuda -> Tela de boas-vindas.

Para visualizar e acessar os recursos disponíveis, clique nos links do lado esquerdo da Tela de boas-vindas.

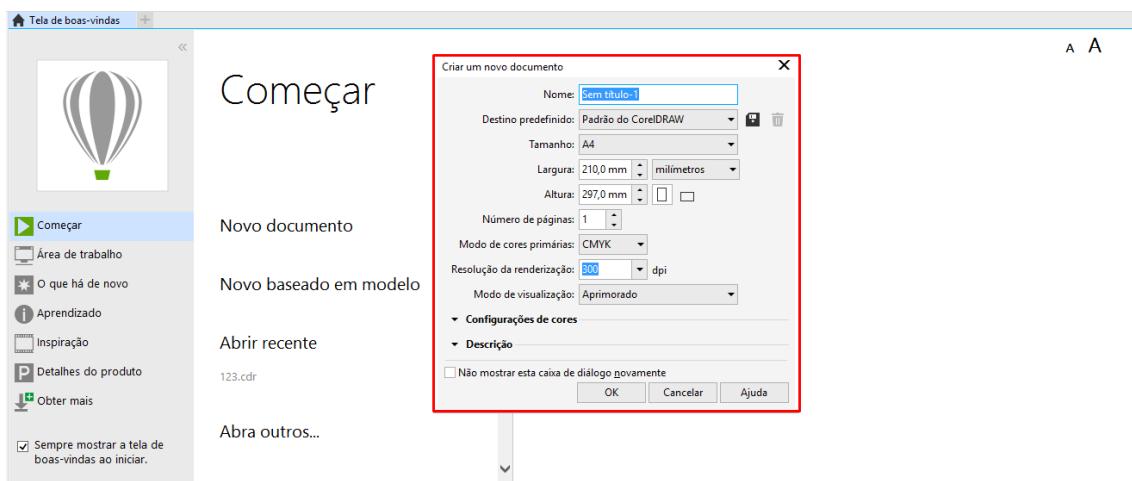
A fim de parar de exibir a Tela de boas-vindas cada vez que você iniciar o aplicativo, desabilite a caixa de seleção Sempre mostrar a Tela de boas-vindas ao iniciar, no canto inferior esquerdo.



2.2. Novo documento:

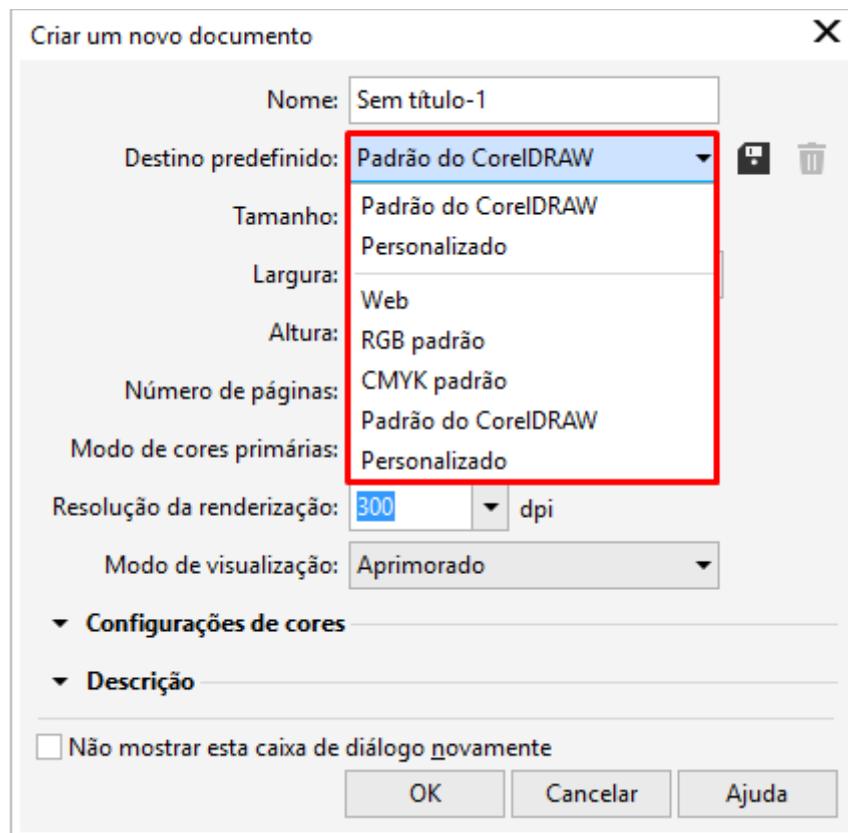
É utilizada para iniciar um desenho, que permite especificar as configurações de página, de documento e de gerenciamento de cores.

Após clicar em novo documento, abrirá a seguinte janela:



Nome: Título do desenho.

Na caixa de listagem Destino predefinido, escolha um destino de saída para o desenho:

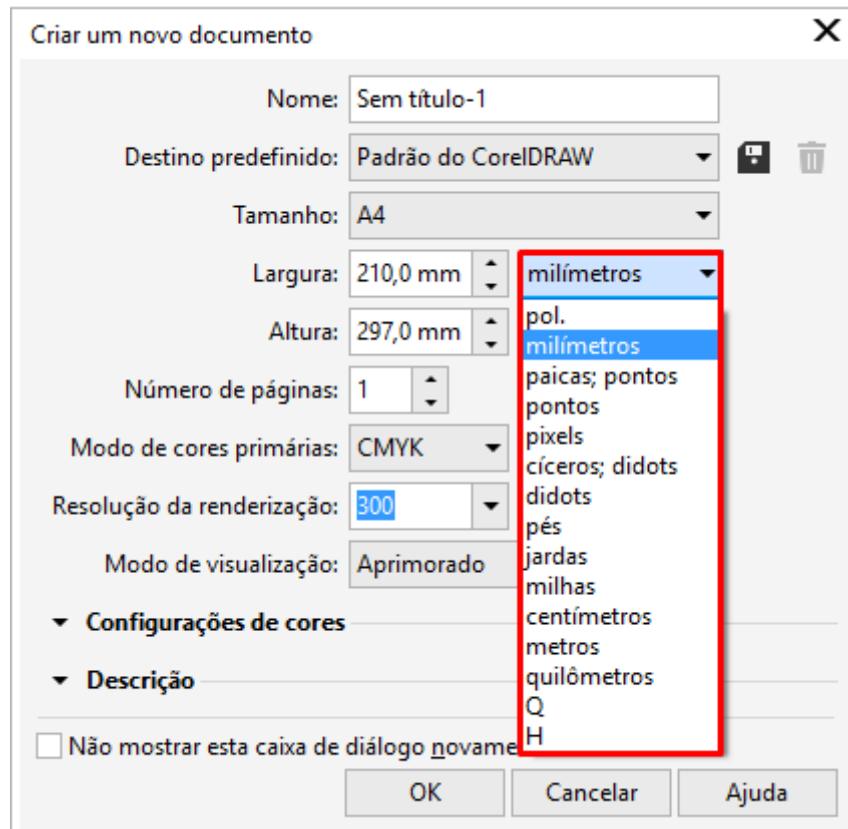


- CorelDRAW padrão — aplica as configurações padrão do CorelDRAW para a criação de imagens gráficas que se destinam à impressão.
- CMYK padrão — aplica configurações para a criação de gráficos que se destinam à impressão comercial.
- RGB padrão — aplica configurações para criar gráficos que se destinam à impressão em uma impressora de alta fidelidade.
- Web — aplica configurações para a criação de gráficos que se destinam à Internet.
- Personalizado — deixa você personalizar as configurações de destino para um documento.

Você também pode:

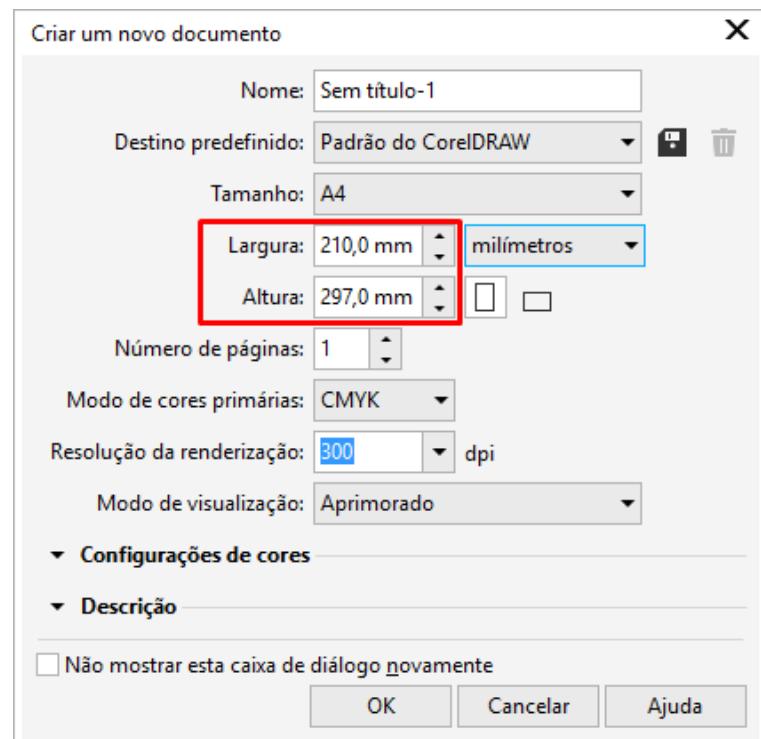
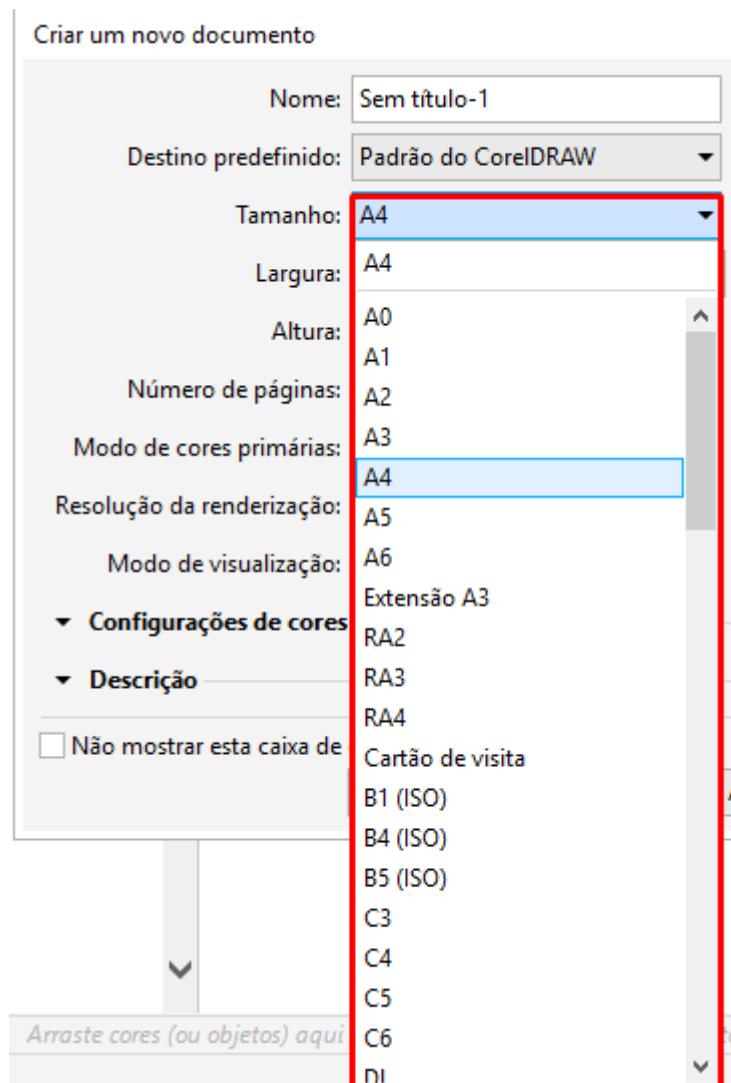
Alterar a unidade de medida da página:

Escolha uma unidade de medida na caixa de listagem Unidades de desenho.



Alterar o tamanho da página:

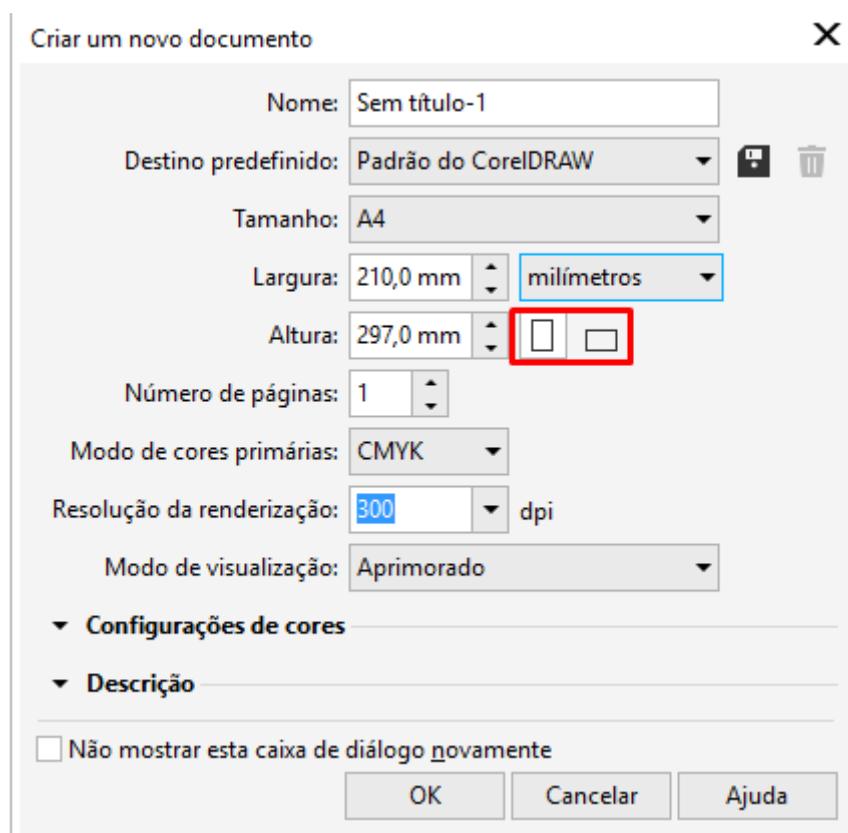
Escolha um tamanho de página para o desenho da caixa de listas de Tamanho ou digite os valores nas caixas de Largura e Altura.



Alterar a orientação da página, clique em um dos botões de orientação de página a seguir:

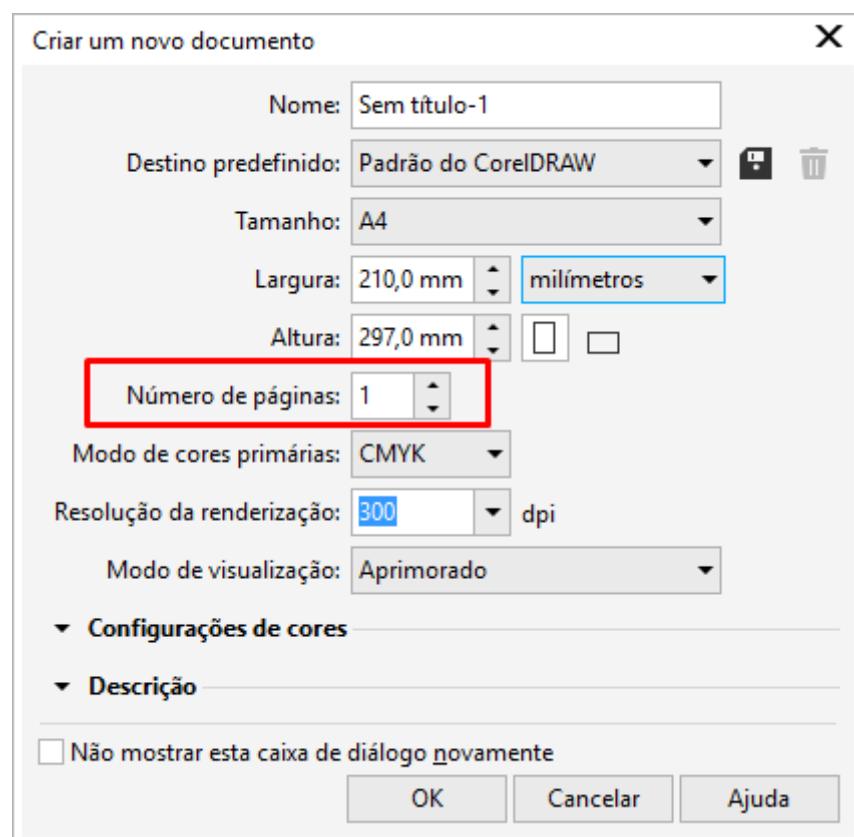
• Retrato

• Paisagem

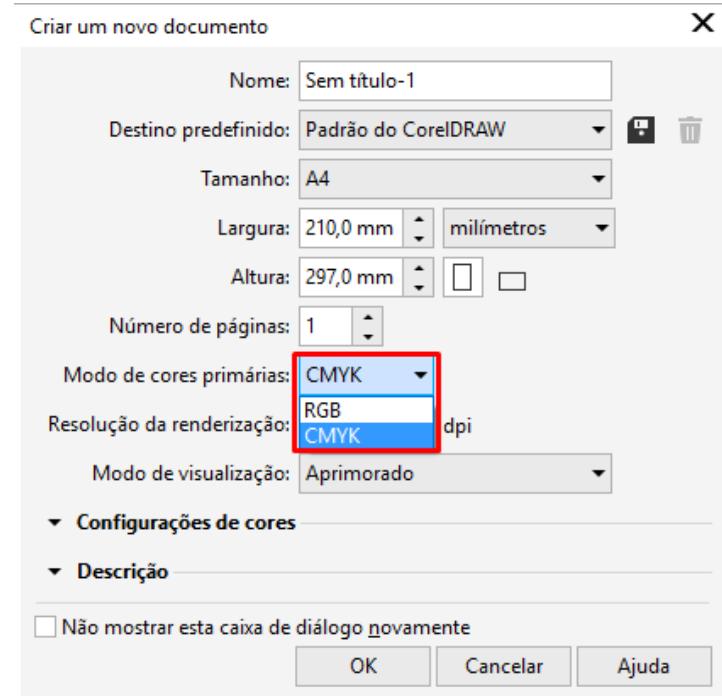


Configure o número de páginas:

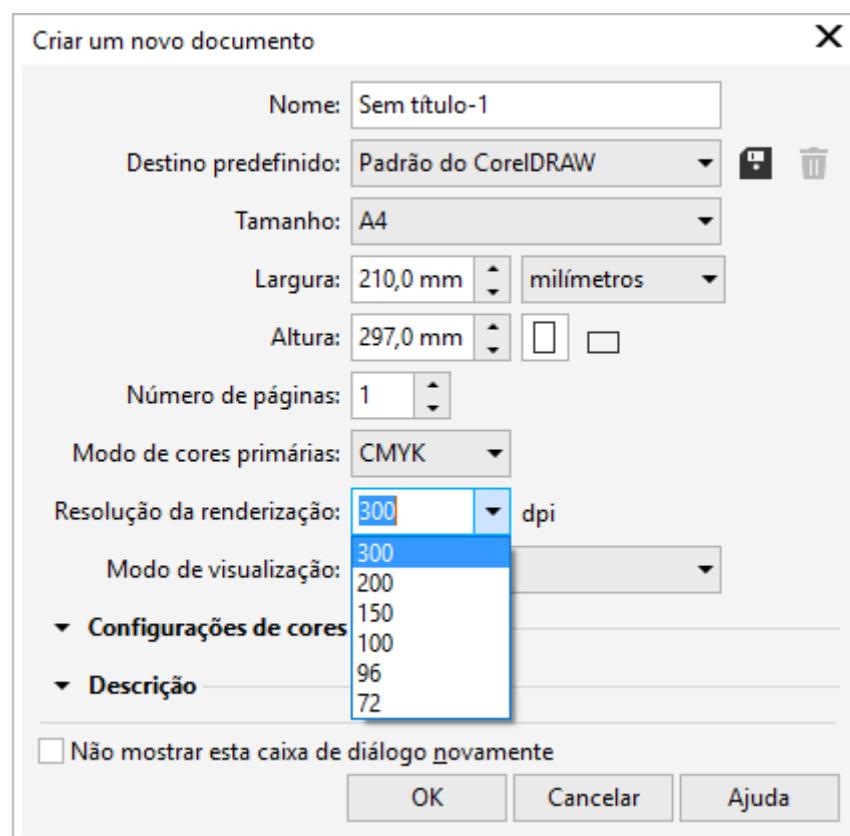
Digite um valor na caixa Número de páginas.



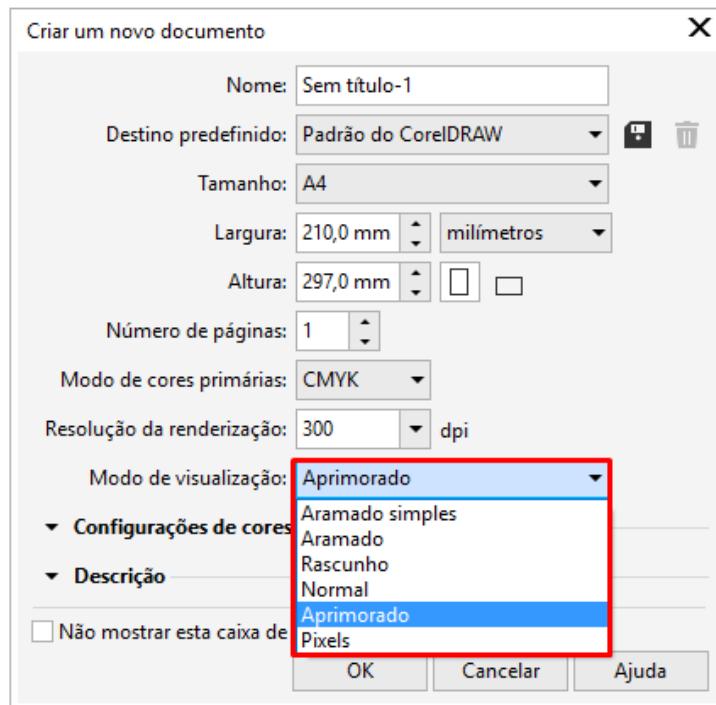
Definir o modo de cores padrão do documento como RGB ou CMYK.



Definir a resolução para efeitos que provavelmente serão convertidos em bitmap, como efeitos de transparência, sombreamento e chanfradura.



Escolher o modo de exibição do desenho:



2.3. Novo baseado em modelo:

Abre a caixa de diálogo Novo baseado em modelo, que fornece acesso a layouts criativos desenvolvidos por artistas profissionais. Crie um novo documento com base em um desses layouts ou simplesmente os utilize como fonte de inspiração para os seus projetos.

2.4. Abrir recente:

Abre um arquivo no qual você trabalhou recentemente.

2.5. Abra outros...

Abre outro documento individual. Ao clicar você poderá buscar pelo arquivo que deseja abrir.

2.6. Faça um tour:

Demonstra detalhadamente toda a interface do CorelDRAW X8.

2.6.1. Aprenda as noções básicas

Um tour para usuários que são novos em gráficos de vetor e software de edição de fotos.

2.6.2. Tour novos recursos

Um tour para usuários familiarizados com as versões anteriores do CorelDraw Graphics Suite.

2.6.3. Transição para o Corel

Um tour para usuários familiarizados com outros gráficos de vetor e software de edição de fotos.

2.7. Área de trabalho

A coleção de áreas de trabalho especializadas foi projetada para ajudá-lo a aumentar sua produtividade tornando as ferramentas que você usa com frequência em fluxos de trabalho e tarefas específicos mais acessíveis.

As áreas de trabalho disponíveis incluem Padrão, Lite, inspiração na versão X6, Ilustração, Layout da Página e Adobe Illustrator.



2.8. Lite:

Essa área de trabalho torna as ferramentas e recursos mais frequentemente usados do CorelDRAW mais acessíveis. Se você for novo com o CorelDRAW, a área de trabalho lite é ideal para começar.

2.9. Inspiração na versão X6

Esta área de trabalho é quase idêntica à área de trabalho padrão do CorelDRAW X6. Ela é mais adequada para usuários experientes de CorelDRAW que estão procurando por uma transição sem problemas para um ambiente moderno, mas familiar no CorelDRAW X8. Muitos elementos da área de trabalho foram otimizados para um fluxo de trabalho mais simplificado.

2.10. Padrão

O Esta área de trabalho foi redesenhada para proporcionar um posicionamento mais intuitivo das ferramentas e controles. Ela é ideal para usuários que têm experiência com outros softwares de gráficos vetoriais, bem como usuários que estão familiarizados com o CorelDRAW.

2.11. Especialização

2.11.1. Ilustração

O espaço de trabalho ilustração é ideal para usuários que procuram um fluxo de trabalho eficiente e intuitivo para criar designs de capa de livro, anúncios de revista, storyboards e outros tipos de ilustrações.

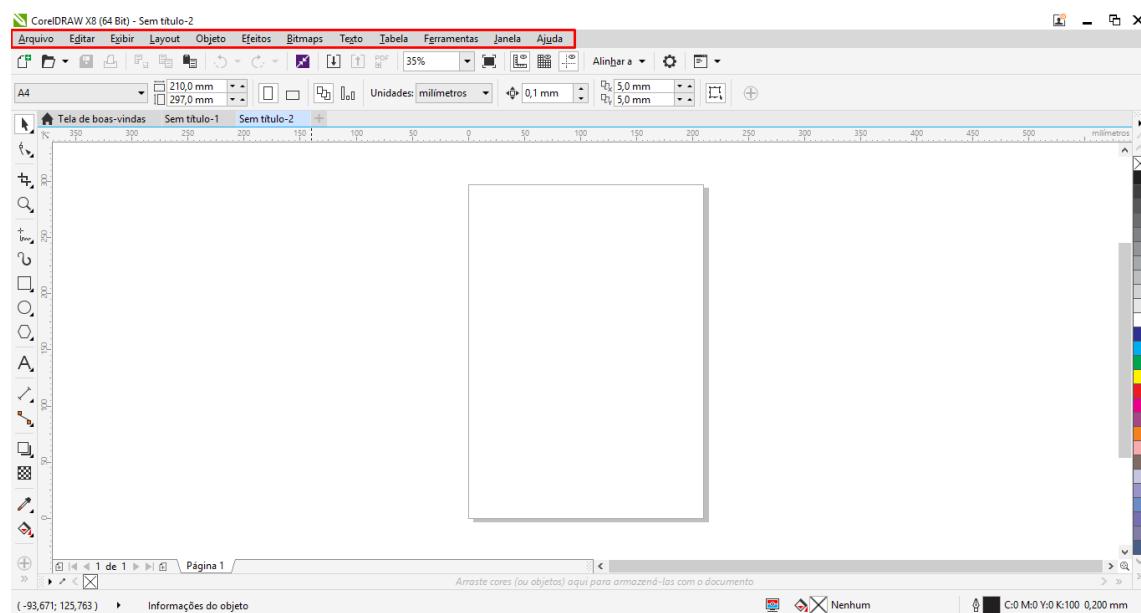
2.11.2. Layout de página

O espaço de trabalho Layout de página é otimizado para usuários que estão focados no arranjo dos objetos gráficos e de texto para criar layouts atraentes para cartões de visita, identidade visual, materiais, embalagens de produtos ou documentos de várias páginas como folhetos e boletins informativos.

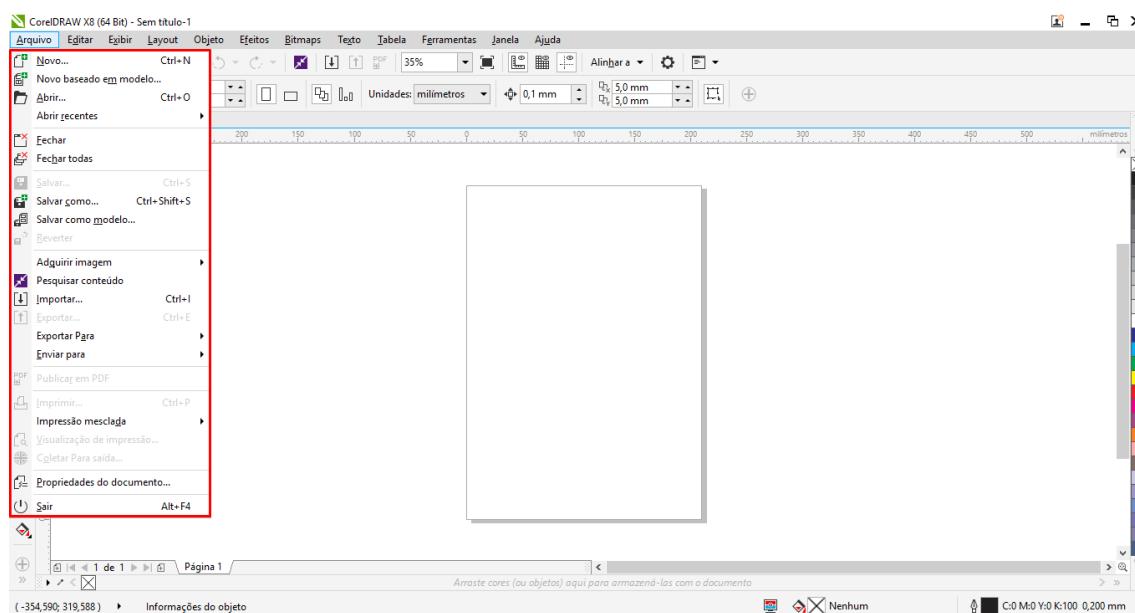
2.11.3. Adobe Illustrator

Este espaço de trabalho tem a aparência e sensação do Adobe Illustrator, ajudando os usuários do Illustrator a começarem rapidamente com o CorelDraw.

2.12. Barra de Menus



2.13. Arquivo

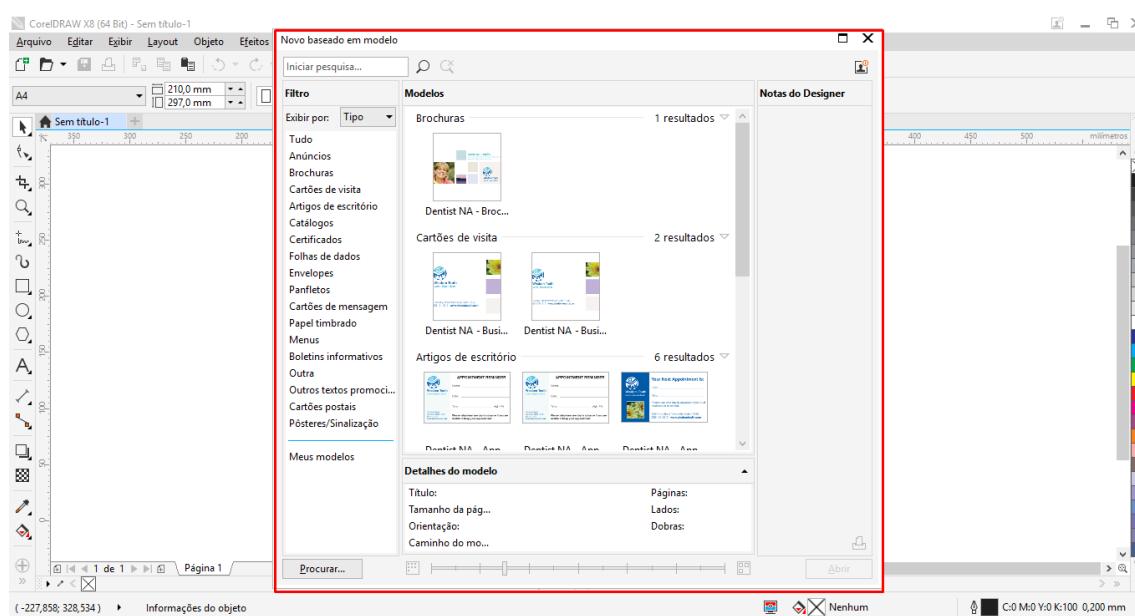


2.13.1. Novo

Abre novo projeto em branco.

2.13.2. Novo baseado em modelo

Abre novo projeto baseado nos modelos prontos:



2.13.3. Abrir

Abre um projeto em andamento que está salvo em seu computador.

2.13.4. Abrir recentes

Abre projetos recém-fechados.

2.13.5. Fechar

Fecha o atual projeto.

2.13.6. Fechar todas

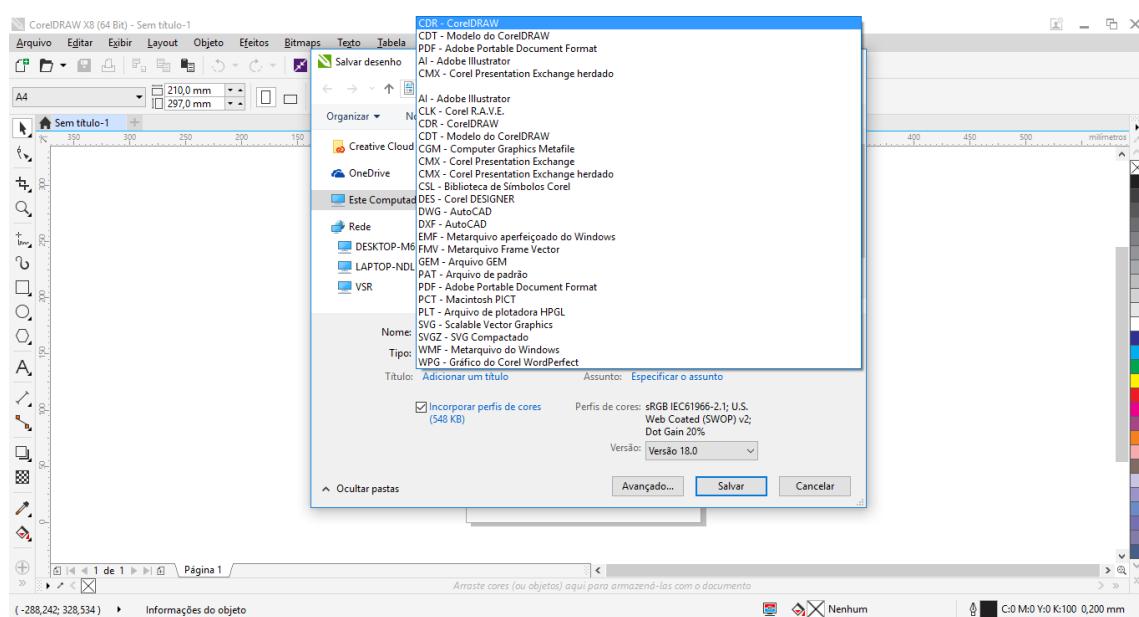
Fecha todos os projetos em execução.

2.13.7. Salvar

Salva em cima do atual projeto.

2.13.8. Salvar como

Permite salvar o projeto em qualquer lugar do seu computador em diversos formatos, tais como:



2.13.9. Salvar como modelo

Salva o projeto como modelo, caso pretenda utilizar a mesma plataforma futuramente, basta abri-lo em “novo baseado em modelo”.

2.13.10. Reverter

No caso de modificar um arquivo sem querer, é possível reverte-lo a sua última alteração salva.

2.13.11. Adquirir Imagem

Utilizado para escanear imagens. O CorelDRAW suporta digitalizadores que utilizam o Microsoft Windows Image Acquisition ([WIA](#)), que oferece uma interface padrão para digitalizar imagens.

Se seu scanner não suporta WIA, mas possui um driver [TWAIN](#), pode ser possível usar este driver para digitalizar imagens no CorelDRAW.

O TWAIN é suportado pelas versões de 32 bits e 64 bits do CorelDRAW. Entretanto, observe que há poucos drivers TWAIN de 64 bits disponíveis.

- Selecione a origem WIA — para um scanner que use driver WIA
- Selecione a origem TWAIN — para um scanner que use driver TWAIN

Um comando aparece como desabilitado se o driver WIA ou TWAIN do scanner não estiver instalado.

2.13.12. Pesquisar conteúdo

Usado para adquirir um aplicativo, complemento ou extensões. Você pode comprar aplicativos, complementos e extensões, bem como baixar ferramentas criativas gratuitas de dentro do CorelDRAW. A seleção disponível é atualizada à medida que são disponibilizadas novas ofertas.

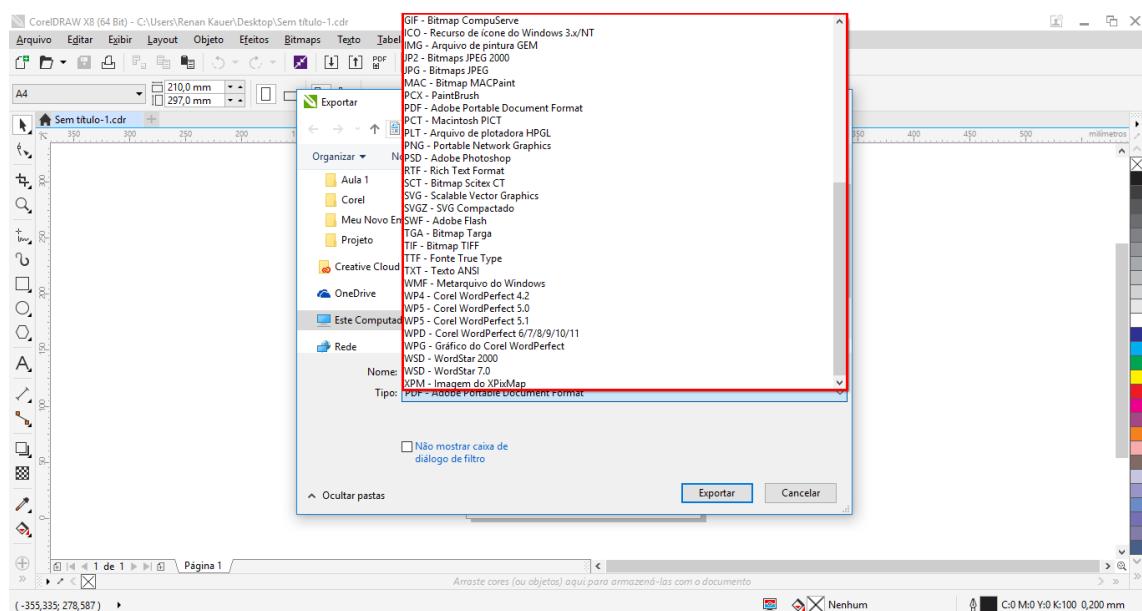
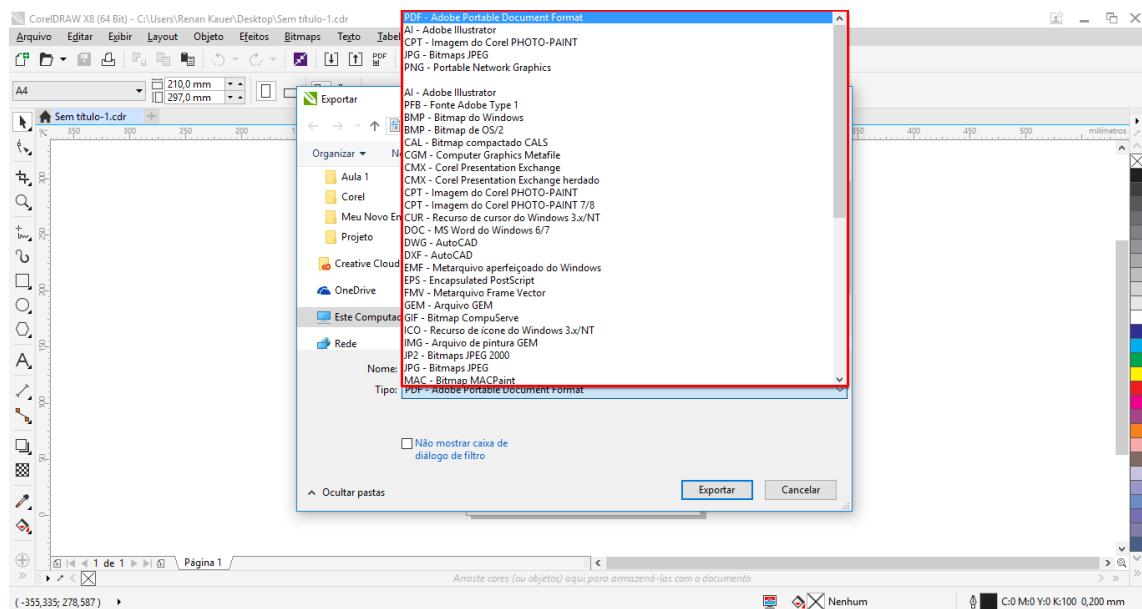
2.13.13. Importar

Você pode importar arquivos criados em outros aplicativos. Por exemplo, você pode importar um arquivo Adobe Portable Document Format (PDF), [JPEG](#) ou Adobe Illustrator (AI). Você pode importar um arquivo e colocá-lo na janela ativa do aplicativo como um [objeto](#). Você pode também redimensionar e centralizar um arquivo ao importá-lo. O arquivo importado torna-se parte do arquivo ativo. Também é possível importar um bitmap como uma imagem vinculada externamente. No caso da importação de um bitmap vinculado, as edições feitas no arquivo original (externo) são atualizadas automaticamente no arquivo importado.

2.13.14. Exportar

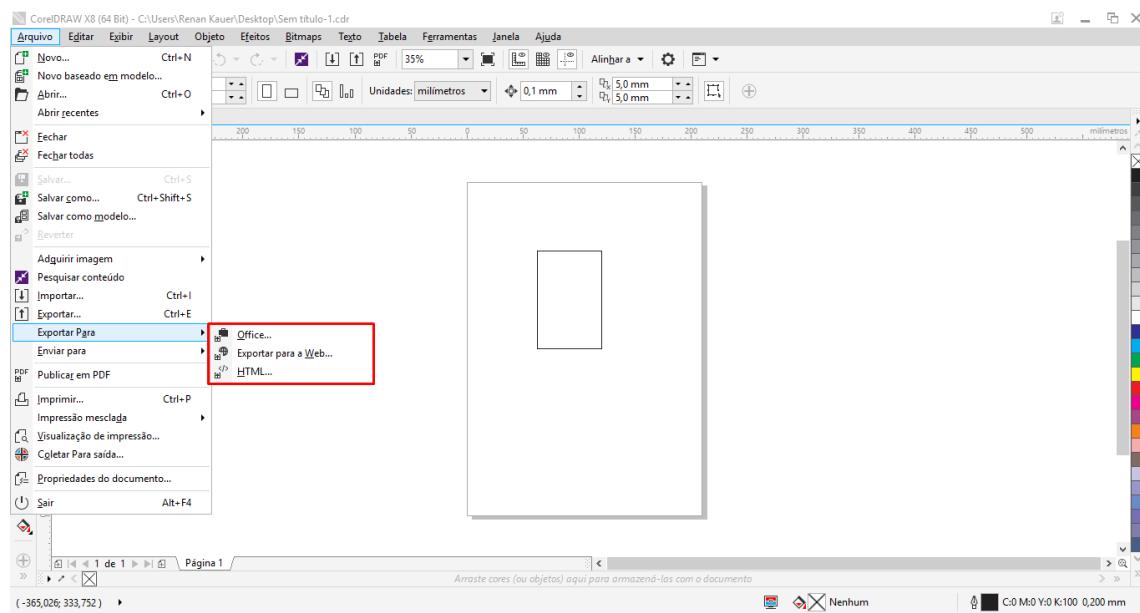
Você pode utilizar o comando Arquivo }Exportar para exportar arquivos para vários formatos de arquivo de bitmap e vetorial que podem ser utilizados em outros aplicativos. É possível, por exemplo, exportar um arquivo para o formato Adobe Illustrator (AI) ou [JPG](#). Você pode também exportar um arquivo de modo a otimizá-lo para uso com um conjunto de aplicativos de produtividade de escritório, como o Microsoft Office ou o Corel WordPerfect Office. Ao exportar um arquivo, o arquivo original é mantido aberto na janela de desenho no formato existente.

É possível exportar arquivos em diversos formatos:



2.13.15. Exportar para

Permite exportar para formatos Office, HTML e para Web.



O CorelDRAW permite exportar os seguintes formatos de arquivos compatíveis com a web: GIF, PNG e JPEG.

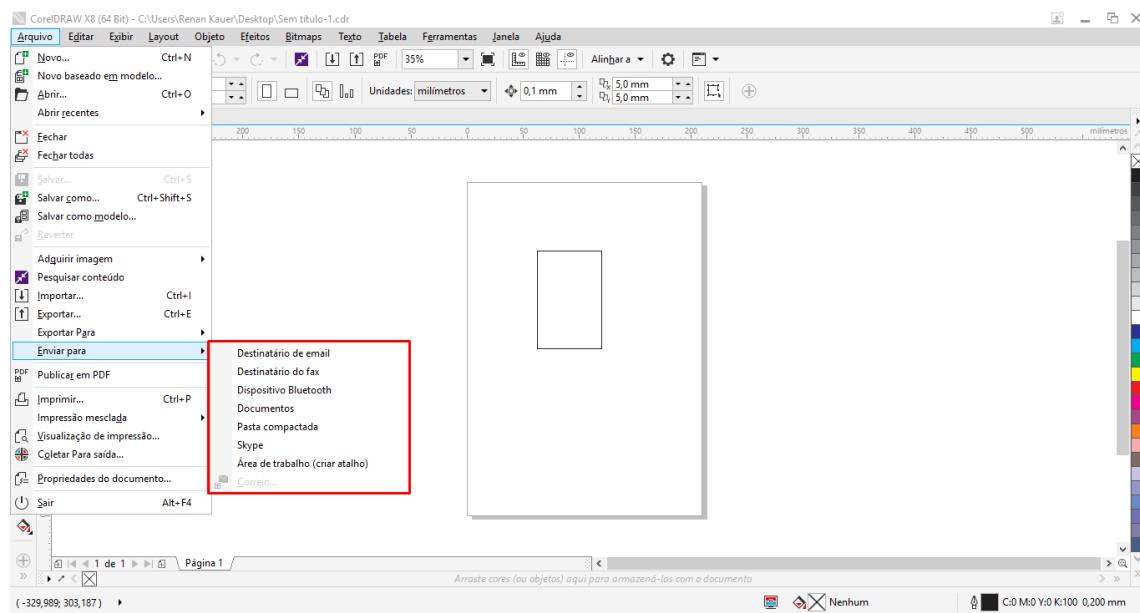
O código HTML e imagens resultante podem ser usados no software de criação de HTML para criar um site ou página da web.

Exportar para Office:

- Microsoft Office — permite definir opções para atender os requisitos de saída dos aplicativos do Microsoft Office
- WordPerfect Office — otimiza a imagem para o WordPerfect Office ao convertendo-a em um arquivo WordPerfect Graphics (WPG)

2.13.16. Enviar para

Permite enviar o projeto diretamente do Corel para você mesmo ou para alguém do seu interesse, pelos seguintes comandos:



2.13.17. Publicar em pdf

Salva o arquivo no seu computador diretamente no formato pdf.

2.13.18. Imprimir

Utilizando o CorelDRAW, você pode imprimir uma ou mais cópias do mesmo desenho.

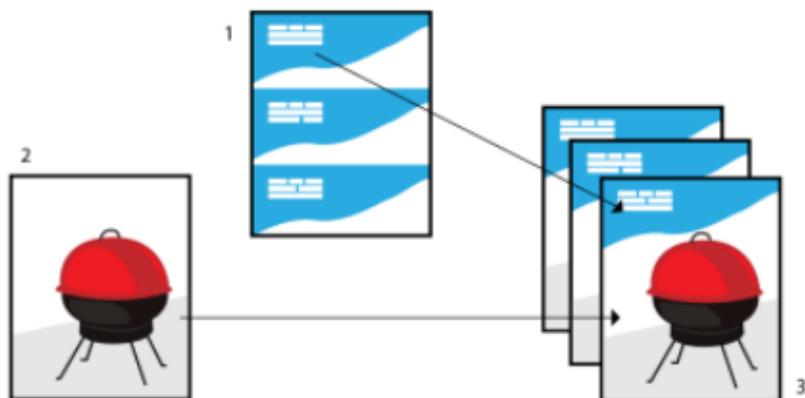
Também é possível especificar o tipo de página e o intervalo de páginas que se deseja imprimir.

2.13.19. Impressão mesclada

O CorelDRAW permite combinar o texto de uma origem de dados com um desenho. Ao mesclar documentos, é possível produzir diversas cópias diferentes de um desenho. Você pode usar documentos mesclados para criar documentos personalizados, como listas de endereços, questionários e documentos voltados para marketing, em que cada documento impresso contém informações específicas de um registro em uma fonte de dados, como um arquivo de texto ou uma fonte de dados ODBC (um arquivo do Microsoft Excel ou Microsoft Access).

Ao mesclar documentos, você cria um documento de formulário no CorelDRAW e o combina com uma fonte de dados. Um documento de formulário fornece o padrão e o layout de um documento mesclado. Uma origem de dados fornece informações para um desenho

durante a mesclagem. O CorelDRAW suporta os seguintes arquivos de origem de dados: arquivos de texto (TXT), arquivos CSV (comma separated values), arquivos RTF (Rich Text Format) e arquivos que podem ser abertos por meio de uma origem de dados ODBC.



Documento de origem de dados (1), documento de formulário (2) e documentos mesclados (3)

2.13.20. Visualização de impressão

Permite visualizar um arquivo antes da impressão.

Para fechar a visualização da impressão, clique em Arquivo -> Fechar Visualização de impressão.

2.13.21. Coletar para saída

Utilize o assistente “Coletar para saída” para orientá-lo durante o processo de envio de um arquivo a um prestador de serviços de impressão. O assistente simplifica processos como criação de arquivos PDF e CDR, coleta das diferentes partes necessárias para a produção de uma imagem e cópia da imagem original, de arquivos de imagens incorporadas e de fontes. É possível imprimir um desenho em arquivo, o que permite que o prestador de serviços de impressão envie o arquivo diretamente para um dispositivo de saída. Se não tiver certeza sobre quais configurações escolher, consulte o prestador de serviços de impressão.

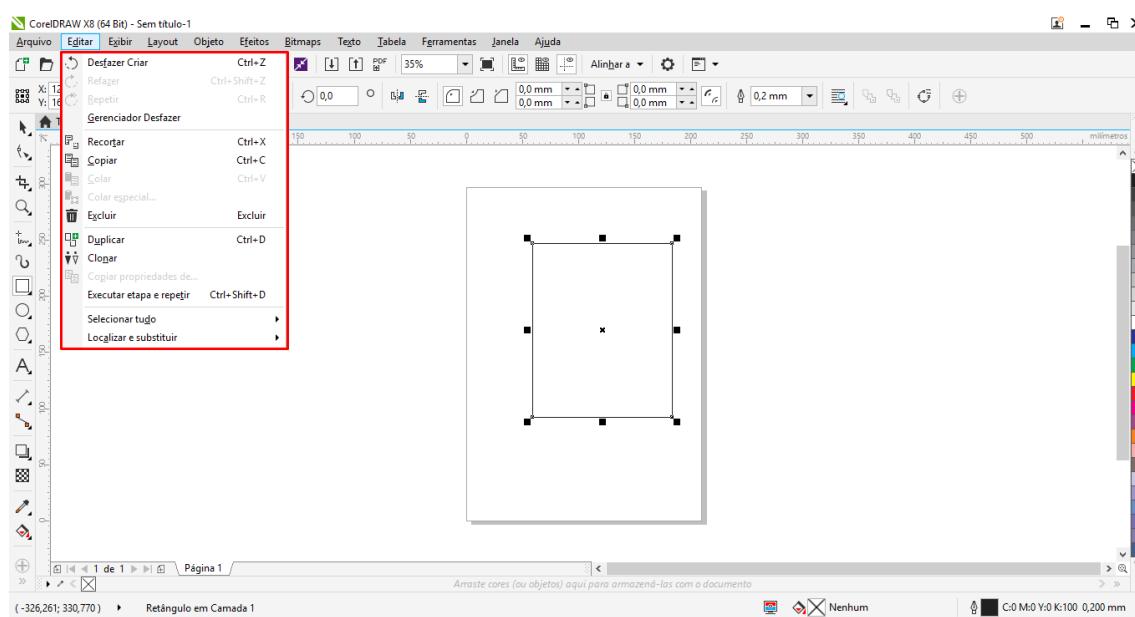
2.13.22. Propriedades do documento

O aplicativo permite acessar outras informações importantes do documento, como o número de páginas e de camadas, fontes, estatísticas de objetos e texto e tipos de objetos que o desenho contém. Também é possível exibir informações de cores, como os perfis de cores utilizados para definir cores de documentos, bem como o modo de cores primárias e a finalidade de renderização.

2.13.23. Sair

Fecha o CorelDraw.

2.14. Editar



2.14.1. Desfazer Criar

Esta opção serve para caso você tenha feito alguma ação errada. Ao clica-la você volta uma ação. Pode ser usada pelo atalho Ctrl + Z.

2.14.2. Refazer

Refaz a ação que foi desfeita. Pode ser usada pelo atalho Ctrl + Shift + Z.

2.14.3. Repetir

Repete uma ação. Pode ser usada pelo atalho Ctrl + R.

2.14.4. Gerenciador Desfazer

Desfaz ou Refaz uma série de ações.

2.14.5. Recortar

Recorta um objeto. Quando recorta um objeto ele é removido da área do projeto. Pode ser usado pelo atalho Ctrl + X.

2.14.6. Copiar

Copia um objeto. Se um objeto é copiado, o original permanece na área do projeto. Pode ser usado pelo atalho Ctrl + C

2.14.7. Colar

Cola o objeto recortado ou copiado para a área do projeto. Pode ser usado pelo atalho Ctrl + V.

2.14.8. Colar especial...

Você pode utilizar este procedimento para colar um objeto de outro aplicativo.

2.14.9. Excluir

Exclui o objeto do projeto.

2.14.10. Duplicar

Duplicar é mais rápido que copiar e colar. Além disso, quando um objeto é duplicado, você pode especificar a distância entre o objeto original e o duplicado. Pode ser usado pelo atalho Ctrl + D.

2.14.11. Clonar

Quando você clona um objeto, cria uma cópia de um objeto que é vinculada ao original.

Todas as alterações feitas no objeto original são refletidas automaticamente no clone.

Entretanto, alterações feitas no clone não são refletidas automaticamente no original. É possível remover alterações feitas no clone revertendo para o original.

A clonagem permite modificar várias cópias de um objeto simultaneamente através da alteração do objeto mestre. Esse tipo de modificação é especialmente útil se você deseja que o clone e o objeto mestre se diferenciem por terem algumas propriedades diferentes, como preenchimento e cor do contorno, mas deseja que o objeto mestre controle outras propriedades, como a forma.



O objeto à esquerda foi clonado duas vezes. Foram aplicadas propriedades de preenchimento e contorno diferentes aos clones. O clone à direita também foi remodelado.

2.14.12. Copiar propriedades de...

Copiada propriedades de um objeto para outros, como: propriedades de texto, preenchimento, caneta de contorno e cor de contorno.

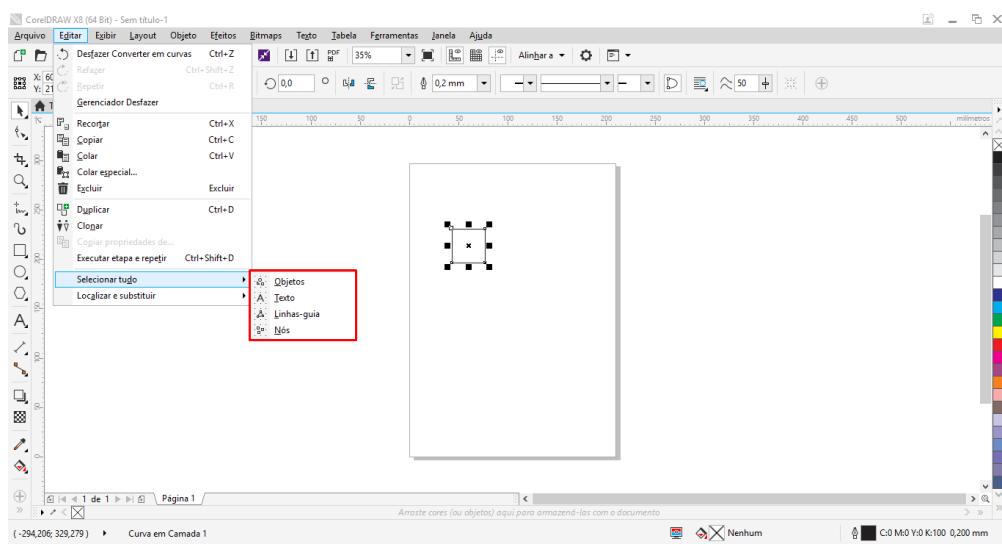
Pode-se copiar propriedades arrastando um objeto para o outro usando o botão direito no mouse.

2.14.13. Executar etapa e repetir

Usado para criar cópias de um objeto em uma posição especificada. Pode ser usado pelo atalho Ctrl + Shift + D.

2.14.14. Selecionar tudo

É possível selecionar todas as partes específicas de um trabalho no seu projeto. Por exemplo: Objetos, Textos, Linhas-guia e nós.



2.14.15. Localizar e substituir

Pode-se usar os Assistentes de localização e substituição para localizar e editar objetos em um desenho grande.

Usando os critérios de pesquisa especificados, o Assistente de localização fornece orientações passo a passo quando você precisa localizar e selecionar objetos em um desenho. Os critérios de pesquisa podem incluir o tipo de objeto e suas propriedades relacionadas, as propriedades de preenchimentos e contornos, efeitos vetoriais aplicados a objetos ou o nome de um objeto ou estilo. Por exemplo, é possível pesquisar e selecionar todos os retângulos com cantos arredondados e sem preenchimento ou todo o texto em um caminho. Pode-se também pesquisar objetos que contêm as mesmas propriedades de um objeto selecionado. Outra possibilidade é alterar os critérios de pesquisa durante a própria pesquisa. Ou então, salvar os critérios de pesquisa para usá-los futuramente.

O Assistente de substituição o orientará durante o processo de localização de objetos que contêm as propriedades que você especificou, substituindo-as por outras. Por exemplo, é possível substituir todos os preenchimentos de objetos de uma determinada cor por outra. Também é possível substituir modelos e paletas de cores, propriedades de contorno e atributos de texto, como a fonte ou tamanho da fonte.

2.15. Exibir

2.15.1. Aramado simples

Exibe um contorno do desenho, ocultando preenchimentos, extrusões, contornos, sombreamentos e formas intermediárias na mistura; além de exibir os bitmaps em modo monocromático. Esse modo permite visualizar rapidamente os elementos básicos do desenho.

2.15.2. Aramado

Exibe um desenho no modo aramado simples, além de formas intermediárias na mistura.

2.15.3. Rascunho

Exibe os preenchimentos e bitmaps usando uma resolução baixa. Esse modo elimina alguns detalhes para permitir a concentração no equilíbrio de cores do desenho.

2.15.4. Normal

Exibe um desenho sem preenchimentos PostScript ou bitmaps de alta resolução. Esse modo atualiza e abre um pouco mais rápido do que o modo Aperfeiçoadão.

2.15.5. Aperfeiçoadão

Exibe um desenho com preenchimentos PostScript, bitmaps de alta resolução e gráficos vetoriais com suavização do serrilhado.

2.15.6. Pixels

Exibe uma versão baseada em pixels do desenho que permite ampliar uma área de um objeto e, em seguida, posicionar e dimensionar o objeto com mais precisão. Essa exibição também permite ver a aparência que o desenho terá quando for exportado em um formato de arquivo de bitmap.

2.15.7. Simular impressões sobrepostas

Simula a cor das áreas em que objetos sobrepostos foram definidos para impressão sobreposta e exibe preenchimentos PostScript, bitmaps de alta resolução e gráficos vetoriais com suavização de serrilhado.



Modo de exibição Aramado simples (esquerda), modo de exibição Aperfeiçoado (centro) e modo de exibição Simular impressões sobrepostas (direita). Os preenchimentos da forma de losango cinza e da sombra da xícara são definidos para impressão sobreposta.

2.15.8. Converter efeitos complexos em bitmaps

Converte a exibição de efeitos complexos, como transparências, ângulos, e remove sombras na exibição Melhorada. Isso é útil para visualizar como os efeitos complexos serão impressos. Para garantir a impressão bem sucedida de efeitos completos, a maioria das impressoras exige que efeitos complexos sejam convertidos em bitmaps.

2.15.9. Cores de prova

Para ativar e desativar provas digitais. Quando se ativa as provas digitais, as cores na janela do documento, nas paletas de cores e na janela de visualização de caixas de diálogo ficam diferentes.

2.15.10. Visualização de tela cheia

Visualiza o projeto no tamanho total do monitor. Pode ser usado pelo atalho F9.

2.15.11. Visualizar somente selecionados

Visualiza somente as partes que forem selecionadas no projeto.

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

2.15.12. Exibição do classificador de páginas

Se um documento contiver várias páginas, é possível visualizar todas elas na exibição do classificador de páginas. Também é possível exibir páginas consecutivas à esquerda e à direita na tela ao mesmo tempo (páginas lado a lado) e criar objetos que ocupam duas páginas.

2.15.13. Gerenciador de exibição

Usado para alternar para uma exibição salva. Pode ser usada pelo atalho Ctrl + F2.

2.15.14. Página

Apresenta três opções de exibição na página do projeto: Borda da página, Exibir esvaziar, Área imprimível.

2.15.15. Grades

Apresenta três opções de exibição de grades: Grade do documento, Grade de pixels e Grid de linha base. Uma grade define o número de fileiras e colunas. A grade é um conjunto agrupado de retângulos, que pode ser separado.

2.15.16. Régulas

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

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

2.15.17. Diretrizes (linhas-guia)

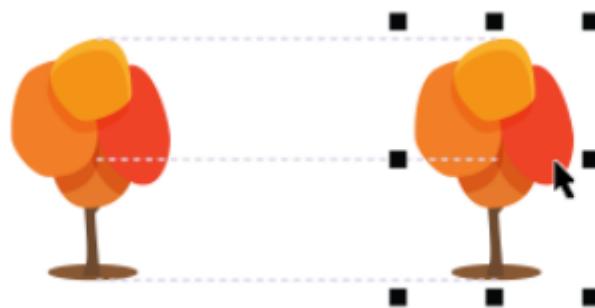
Ativa ou desativa as linhas guia.

2.15.18. Linhas-guia de alinhamento

Você pode alinhar objetos interativamente na página de desenho usando linhas-guia de alinhamento. As linhas-guia de alinhamento são linhas-guia temporárias que aparecem quando você cria, redimensiona ou move objetos em relação a outros objetos próximos. Enquanto guias dinâmicas oferecem medidas precisas para a criação de ilustrações técnicas, as linhas-guia de alinhamento são úteis no layout da página para alinhar textos ou elementos gráficos rapidamente e com precisão.

As linhas-guia de alinhamento ajudam você a alinhar o de um objeto com o centro de outro objeto (centro a centro) ou a borda de um objeto com a borda de outro objeto (borda a borda). Além disso, você pode alinhar a borda de um objeto com o centro de outro objeto (borda a centro).

Pode ser usada pelo atalho Alt + Shift + A.



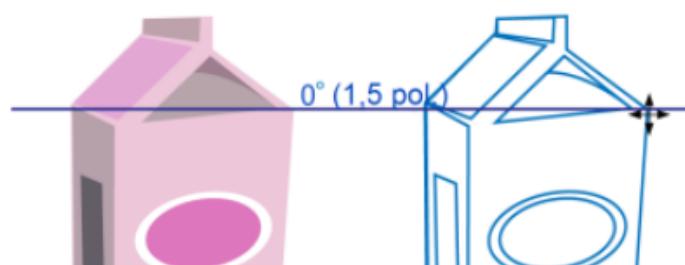
As linhas-guia de alinhamento aparecem quando um objeto é movido.

2.15.19. Guias dinâmicas

É possível exibir linhas-guia dinâmicas para ajudá-lo a mover, alinhar e desenhar com precisão objetos em relação a outros objetos. As linhas-guia dinâmicas são linhas-guia temporárias que você pode puxar dos seguintes pontos de alinhamento em objetos: centro, nó, quadrante e linha de base do texto.

À medida que arrasta um objeto por uma linha-guia dinâmica, você pode ver a distância entre o objeto e o ponto de alinhamento usado para criar a guia dinâmica, o que ajuda a posicioná-lo com precisão. Você pode usar as linhas-guia dinâmicas para colocar objetos em relação a outros, enquanto os desenha. Igualmente, é possível exibir linhas-guia dinâmicas de interseção e depois colocar o objeto no ponto de interseção.

Pode ser usada pelo atalho Alt + Shift + D.



Uma linha-guia dinâmica foi puxada de um nó no objeto à esquerda. A dica de tela ao lado do nó exibe o ângulo da linha-guia dinâmica (0°) e a distância entre o nó e o ponteiro (1,5 pol). O objeto à direita foi arrastado ao longo da linha-guia dinâmica e posicionado precisamente a 1,5 polegada do nó usado para gerar a guia dinâmica.

2.15.20. Alinhar a

Apresenta 6 tipos de alinhamentos:

- Pixels: Ativar alinhamentos de objetos com a grade de pixels.
- Grade de documento (Ctrl+Y): Ativar alinhamentos de objetos com a grade de documento.
- Grade de linha base: Ativar alinhamentos de objetos com a grade de linha de base.
- Diretrizes (linhas-guia): Ativar objetos para alinhamento pelas linhas-guia.
- Objetos (Alt+Z): Ativar alinhamento para todos os objetos.
- Página: Ativar o alinhamento de objetos com elementos de página (bordas, pontos centrais de borda e centro da página).

2.16. Layout

2.16.1. Inserir página

Adiciona mais páginas ao projeto.

2.16.2. Duplicar página

Duplica a página do projeto.

2.16.3. Renomear página

Pode dar novo nome a página.

2.16.4. Excluir página

Exclui página selecionada do projeto.

2.16.5. Ir para página

Usada para alternar entre as páginas do projeto.

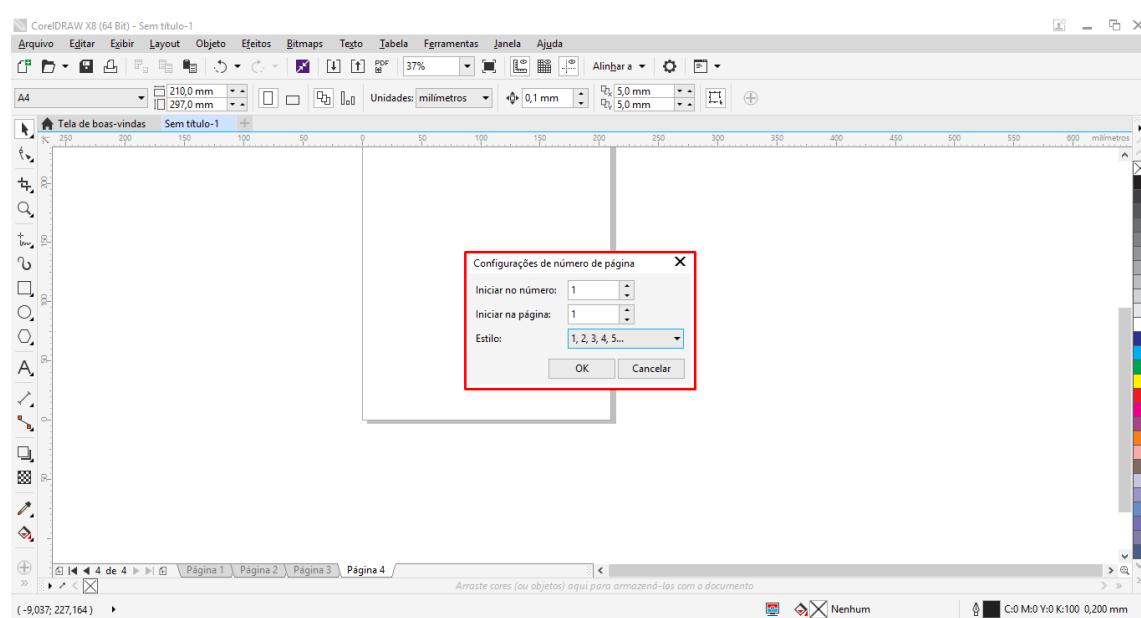
2.16.6. Inserir número de página

Adiciona número a(s) página(s) do projeto pelas seguintes opções:

- Em camada ativa
- Em todas as páginas
- Em todas as páginas ímpares
- Em todas as páginas pares

2.16.7. Configurações de número de página...

Permite configurar os detalhes da numeração, por exemplo, com qual número irá iniciar, em qual página e o estilo.



2.16.8. Alternar orientação da página

Altera a página para posição de paisagem ou retrato.

2.16.9. Configurar página

Há opções mais detalhadas para configurar a página selecionada, como por exemplo, tamanho da folha, resolução, etc.

2.16.10. Fundo da página

Permite configurar o fundo da página, como por exemplo, a cor ou importar uma imagem.

2.16.11. Layout da página

As opções escolhidas durante a especificação do layout da página podem ser utilizadas como padrão para todos os novos desenhos criados. Também é possível ajustar as configurações de orientação e tamanho de página de forma que correspondam às configurações de papel padrão para impressão.

2.17. Objeto

2.17.1. Inserir código de barras

Usado para inserir um código de barras ao projeto.

2.17.2. Inserir novo objeto

Usado para inserir um objeto vinculado ao desenho ativo de outro aplicativo.

2.17.3. Vínculos

O processo de colocar um objeto criado em um aplicativo dentro de um documento criado em outro aplicativo. Um objeto vinculado permanece ligado ao seu arquivo de origem. Se quiser alterar um objeto vinculado a um arquivo, você terá de modificar o arquivo de origem.

2.17.4. Símbolo

Símbolos são objetos definidos uma vez e que podem ser referenciados várias vezes em um desenho. Você pode ter várias instâncias de um símbolo em um desenho com pouco impacto

no tamanho do arquivo. Os símbolos tornam mais rápido e mais fácil editar um desenho, pois alterações feitas em um símbolo são automaticamente herdadas por todas as instâncias.

Os símbolos são criados a partir de objetos. Ao converter um objeto em um símbolo, o novo símbolo é adicionado na janela de encaixe do Gerenciador de símbolos (Ctrl + F3) e o objeto selecionado se torna uma instância. Você pode também criar um símbolo a partir de vários objetos. A maioria dos objetos no CorelDRAW pode ser convertida em símbolos.

Após criar o símbolo, acessando este menu, poderá fazer todas as alterações que desejar.

2.17.5. PowerClip

O CorelDRAW permite colocar objetos vetoriais e bitmaps, como fotos, dentro de outros objetos ou molduras. Uma moldura pode ser qualquer objeto, por exemplo, texto artístico ou um retângulo. Quando o objeto for maior que a moldura, este, denominado conteúdo, é cortado para se ajustar à forma da moldura. Isto cria um objeto PowerClip.



Objetos antes de se tornarem objetos PowerClip: texto artístico e um bitmap



No objeto PowerClip, o texto artístico é a moldura e o bitmap é o conteúdo. O bitmap é modelado como as letras do texto artístico.

2.17.6. Transformações

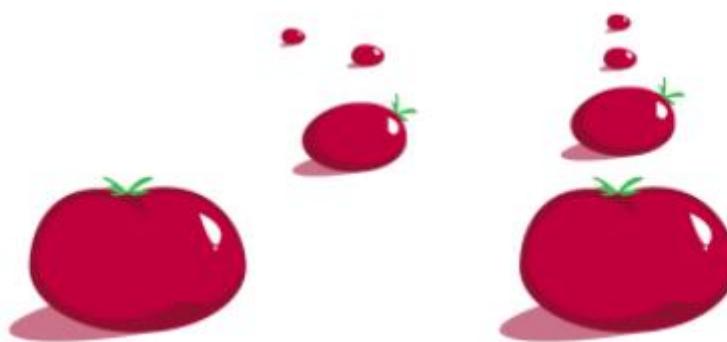
Usado para mexer nos objetos pelos seguintes sub-menus:

- Posição (Alt+F7)
- Girar (Alt+F8)
- Escala e espelho (Alt+F9)
- Tamanho (Alt+F10)
- Inclinar
- Limpar transformações

2.17.7. Alinhar e distribuir

O CorelDRAW permite alinhar e distribuir objetos com precisão em um desenho. Você pode alinhar objetos entre si e com partes da página de desenho, como o centro, as bordas e a grade. O alinhamento de objetos a outros objetos pode ser feito pelos centros ou pelas bordas.

Você pode alinhar vários objetos horizontal ou verticalmente ao centro da página de desenho. Também é possível organizar um ou vários objetos ao longo da borda da página e pelo ponto mais próximo em uma grade. Você pode também alinhar objetos com ponto de referência ao especificar as coordenadas x e y exatas.



Objetos dispersos (esquerda) são alinhados verticalmente e distribuídos de maneira uniforme (direita).

Opções de alinhamento:

- Alinhar à esquerda (L)
- Alinhar à direita (R)
- Alinhar pelo topo (T)
- Alinhar pela base (B)
- Alinhar centros na horizontal (E)
- Alinhar centros na vertical (C)
- Centralizar pela página (P)
- Centralizar horizontalmente pela página
- Centralizar verticalmente pela página
- Alinhar e distribuir (Ctrl+Shift+A)

2.17.8. Ordenar

É possível alterar a ordem de empilhamento de objetos em qualquer camada ou em uma página, enviando-os para frente ou para trás de outros objetos. Também é possível posicionar objetos precisamente na ordem de empilhamento, além de inverter a ordem de empilhamento de vários objetos.



Os quatro objetos (esquerda) são ordenados do topo até a base para criar a imagem final (direita).

Opções para ordenar:

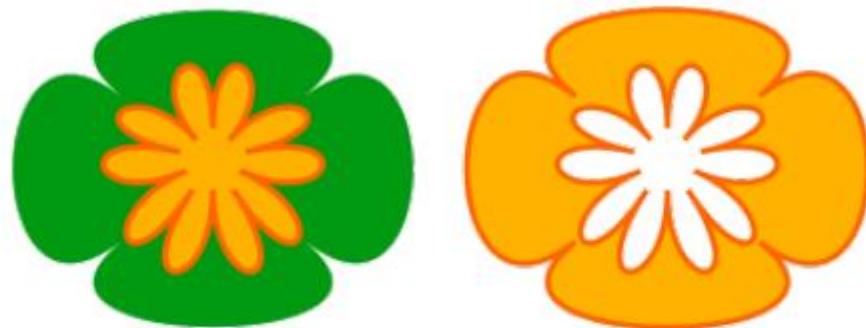
- Para frente da página (Ctrl + Home) - move o objeto selecionado para frente de todos os outros objetos da página.
- Para trás da página (Ctrl + End) - move o objeto selecionado para trás de todos os outros objetos da página.
- Para frente da camada (Shift + PgUp) - move o objeto selecionado para frente de todos os outros objetos da camada ativa.
- Para trás da camada (Shift + PgDown) - move o objeto selecionado para trás de todos os outros objetos da camada ativa.
- Avançar um (Ctrl + PgUp) - move o objeto selecionado uma posição para frente. Se o objeto selecionado estiver à frente de todos os outros objetos da camada ativa, será movido para a camada acima.
- Recuar um (Ctrl + PgDown) - move o objeto selecionado uma posição para trás. Se o objeto selecionado estiver atrás de todos os outros objetos da camada selecionada, será movido para a camada abaixo.
- Na frente de - move o objeto selecionado para frente do objeto em que você clica na janela de desenho.

- Atrás - move o objeto selecionado para trás do objeto em que você clica na janela de desenho.
- Ordem inversa - Para inverter a ordem de vários objetos.

2.17.9. Combinar

A combinação de dois ou mais objetos cria um único objeto com atributos de preenchimento e contorno em comum. É possível combinar retângulos, elipses, polígonos, estrelas, espirais, gráficos ou texto de forma que eles sejam convertidos em um único objeto de curva. Caso seja necessário modificar os atributos de um objeto que foi combinado a partir de objetos separados, você pode separar o objeto combinado. Extraia um subcaminho de um objeto combinado para criar dois objetos distintos.

Atalho para usar a ação Ctrl + L..



Os dois objetos (esquerda) são combinados para criar um único objeto (direita). O objeto novo tem as propriedades de preenchimento e contorno do último objeto selecionado.

2.17.10. Separar

Separar os objetos combinados. Atalho para usar a ação Ctrl + K.

2.17.11. Grupo

Dividido em três sub-menus:

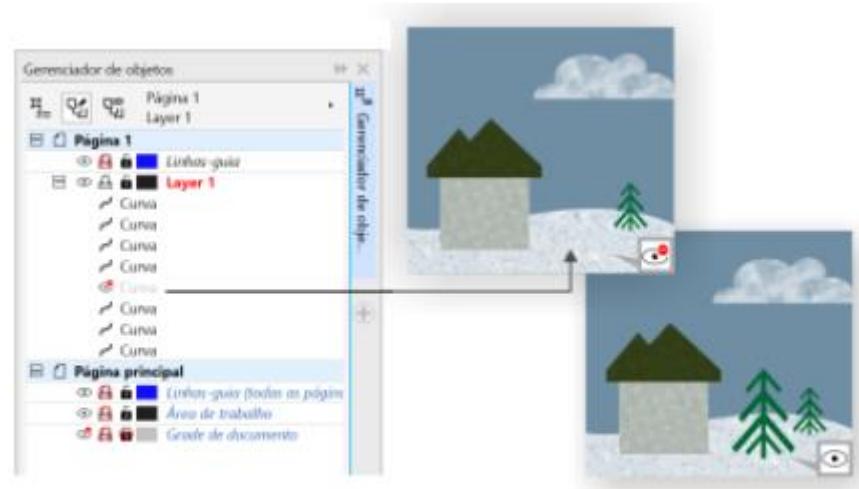
- Agrupar: Quando você agrupa dois ou mais objetos, eles são tratados como uma unidade, mas conservam seus atributos individuais. O agrupamento permite aplicar a mesma formatação, propriedades e outras alterações a todos os objetos dentro do grupo ao mesmo tempo. Além disso, o agrupamento ajuda a impedir a ocorrência de mudanças accidentais na posição de um objeto em relação a outros objetos. Também é possível criar grupos aninhados agrupando grupos existentes. Atalho para a ação (Ctrl + G).
- Desagrupar: separa um grupo em objetos individuais ou um grupo aninhado em vários grupos. Atalho para a ação (Ctrl + U).
- Desagrupar tudo: separa um ou mais grupos em objetos individuais, inclusive objetos em grupos aninhados.

2.17.12. Ocultar

CorelDRAW permite ocultar objetos e grupos de objetos, ajudando você a editar objetos em projetos complexos e a experimentar seus designs com mais facilidade.

Dividido em três sub-menus:

- Ocultar objeto
- Mostrar Objeto
- Mostrar todos objetos



É possível ocultar e mostrar objetos.

2.17.13. Bloquear

Bloquear um objeto impede que você move, dimensione, transforme, preencha ou altere-o de alguma outra maneira. É possível bloquear um único objeto, vários ou objetos agrupados. Para alterar um objeto bloqueado, primeiro é necessário desbloqueá-lo. Também é possível desbloquear um objeto de cada vez ou todos os objetos bloqueados ao mesmo tempo.

Dividido em três sub-menus:

- Bloquear objeto
- Desbloquear objeto
- Desbloquear todos os objetos

2.17.14. Formato

Opções de formato:

- Soldar: Você pode criar formas irregulares soldando e fazendo a interseção de objetos.

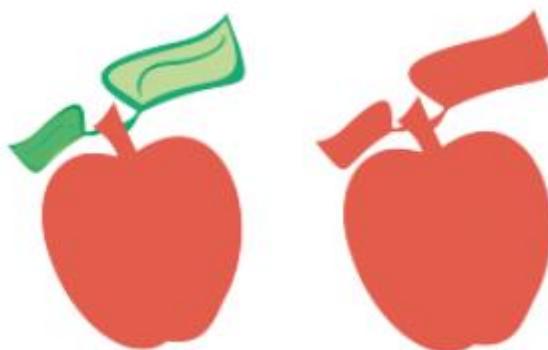
É possível soldar ou fazer a interseção de praticamente qualquer objeto, inclusive clones, objetos em diferentes camadas e objetos simples com linhas de interseção. No

entanto, não se pode soldar ou fazer a interseção de texto de parágrafo, linhas de dimensão ou objetos principais de clones.

Você pode soldar objetos para criar um objeto com um único contorno. O novo objeto usa o perímetro do objeto soldado como seu contorno e adota as propriedades de preenchimento e de contorno do objeto de destino. Todas as linhas de interseção desaparecem.

É possível soldar objetos independentemente de eles estarem ou não sobrepostos. Se você soldar objetos que não se sobrepõem, eles formarão um grupo de soldagem que atuará como um único objeto. Nos dois casos, o objeto soldado absorve os atributos de preenchimento e de contorno do objeto alvo.

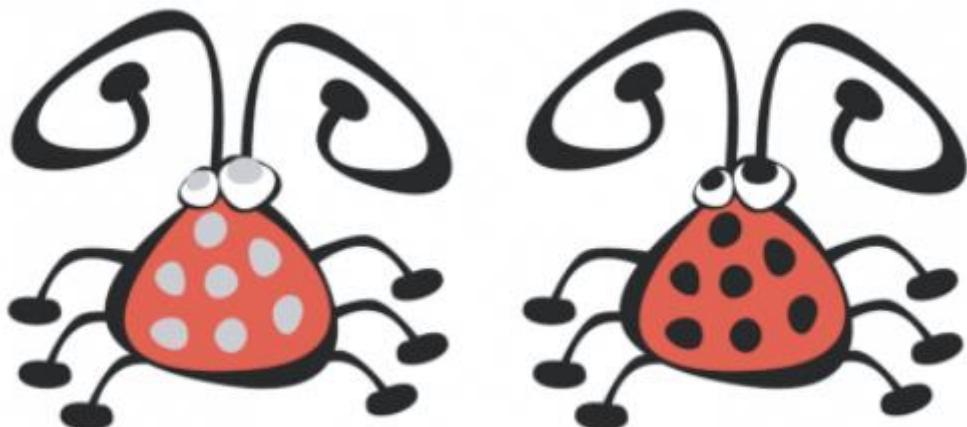
Você pode soldar objetos únicos com linhas de interseção, de forma que o objeto seja quebrado em vários subcaminhos, mas sua aparência permaneça a mesma.



Soldar as folhas à maçã cria um único contorno de objeto.

- Aparar: A aparagem cria objetos com formas irregulares removendo áreas do objeto que se sobrepõem. É possível aparar praticamente qualquer objeto, inclusive clones, objetos em diferentes camadas e objetos simples com linhas de interseção. No entanto, você não pode aparar texto de parágrafo, linhas de dimensão ou objetos principais de clones.

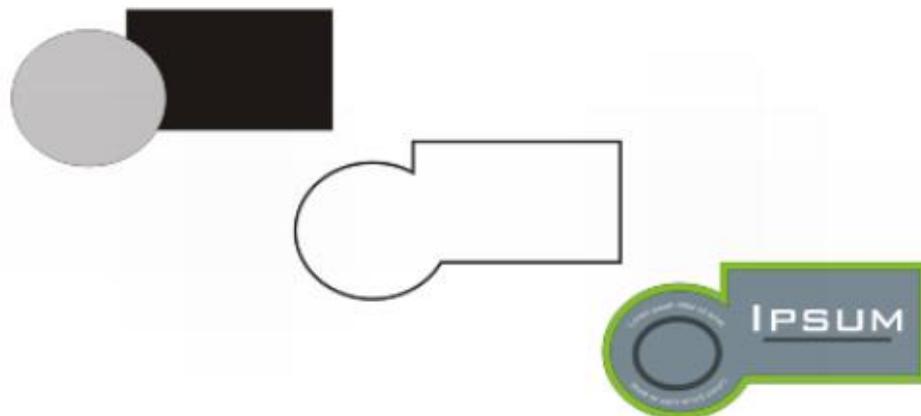
O CorelDRAW permite aparar objetos de diversas maneiras. Você pode usar um objeto de frente como objeto de origem para aparar um objeto atrás dele ou usar o objeto de fundo para aparar um objeto de frente. Também é possível remover áreas ocultas de objetos sobrepostos, de forma que somente as áreas visíveis permaneçam no desenho. Remover as áreas ocultas pode reduzir o tamanho do arquivo ao converter gráficos vetoriais em bitmaps.



A aparagem pode ser usada para reduzir o número de objetos em um filme. Em vez de adicionar olhos e pontos no besouro, áreas (mostradas à esquerda em cinza) são aparadas para revelar o fundo preto (direita).

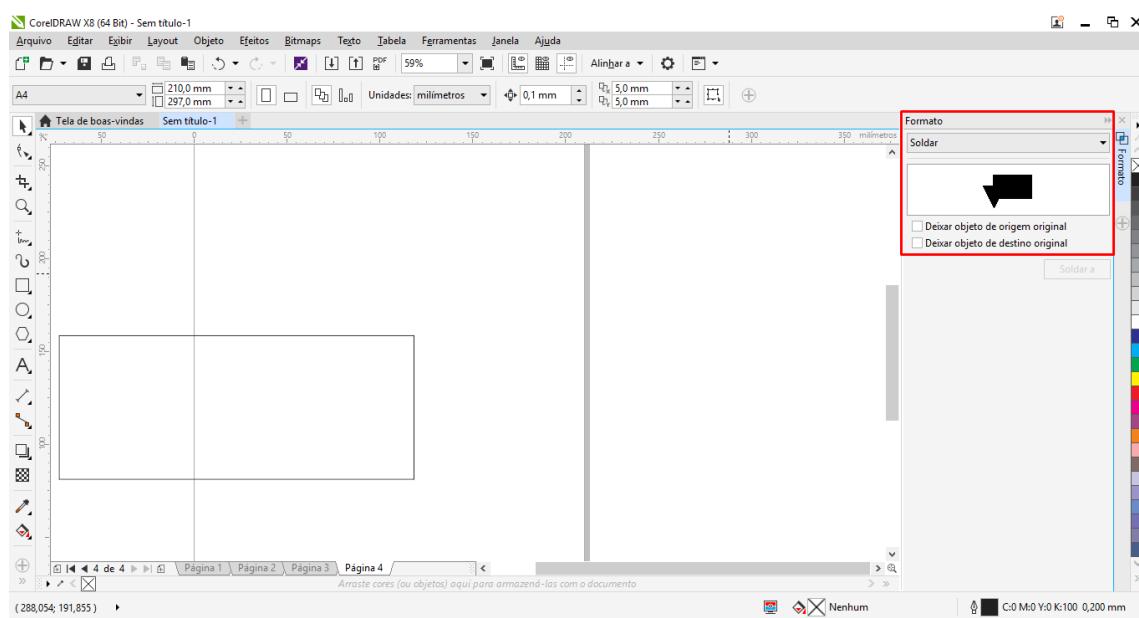
- Interseção: A interseção cria um objeto a partir da área na qual dois ou mais objetos se sobrepõem. A forma desse novo objeto pode ser simples ou complexa, dependendo das formas nas quais se faz a interseção. Os atributos de preenchimento e contorno do novo objeto dependerão do objeto definido como objeto alvo.
- Simplificar: Usado para aparar áreas sobrepostas entre objetos.
- Frente menos verso: remove o objeto de trás do objeto da frente.
- Verso menos frente: remove o objeto da frente do objeto de trás.
- Limite: É possível criar automaticamente um caminho em torno dos objetos selecionados em uma camada para criar um limite. Esse limite pode ser usado para diferentes fins, como produzir linhas de contorno ou linhas de recorte. O limite é criado

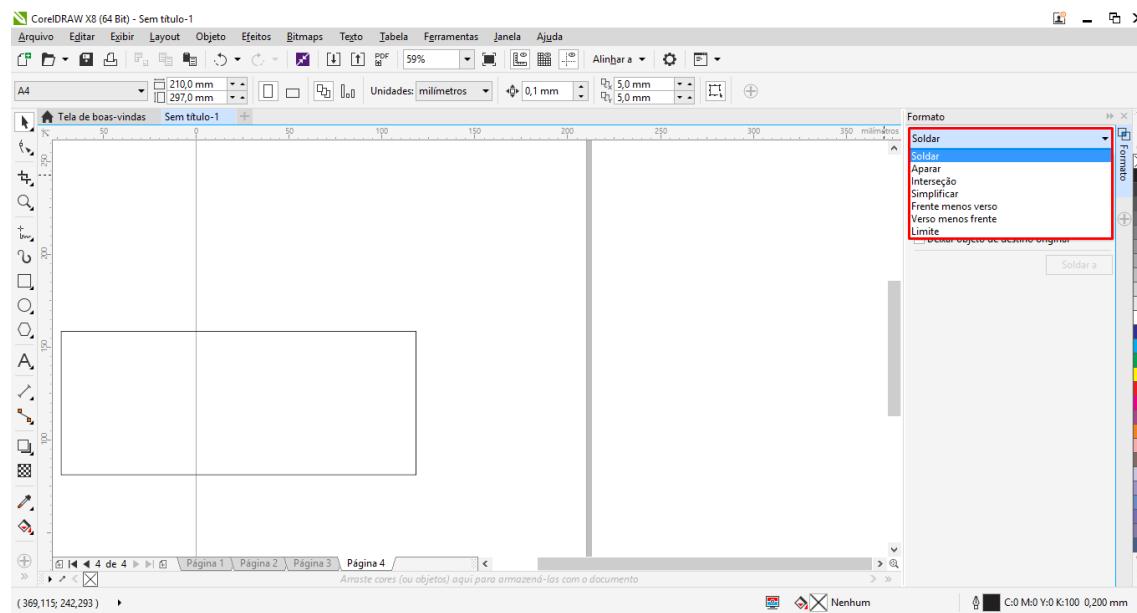
por um caminho fechado que segue a forma dos objetos selecionados. As propriedades padrão de preenchimento e contorno aplicam-se ao objeto criado pelo limite.



É possível criar um limite em torno dos objetos selecionados (esquerda). O limite é criado como um novo objeto (meio) que pode ser usado como uma linha de recorte ou de contorno para o logotipo finalizado (direita).

- Formas: abre um menu com os formatos listados acima.

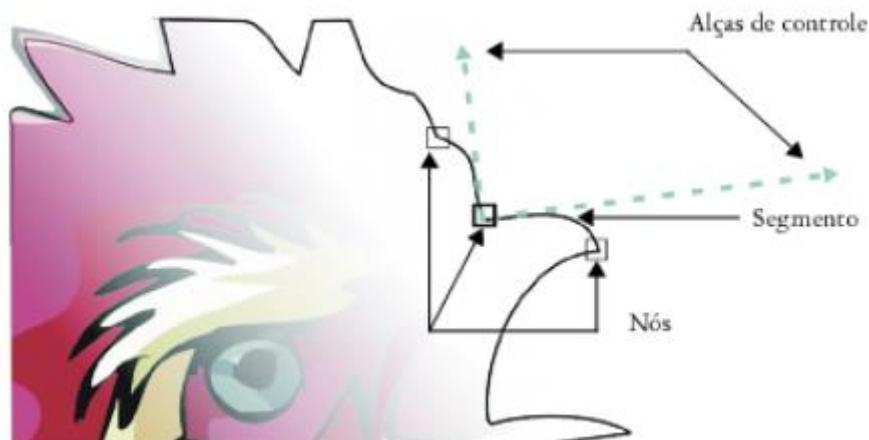




2.17.15. Converter em curvas

Um objeto de curva possui nós e alças de controle que podem ser usados para alterar a forma do objeto. Um objeto de curva pode ser de qualquer forma, inclusive uma linha reta ou curva. Os nós de um objeto são os pequenos quadrados exibidos ao longo do contorno do objeto. A linha entre dois nós é denominada segmento. Os segmentos podem ser curvos ou retos. Cada nó tem uma alça de controle para cada segmento de curva a ele conectado. As alças de controle ajudam a ajustar a curva de um segmento.

Atalho para a ação Ctrl + Q.



Os componentes de uma curva: alças de controle, segmentos e nós

2.17.16. Converter contorno em objeto

O contorno se torna um objeto fechado e não preenchido, independente do preenchimento do objeto original. Se desejar aplicar um preenchimento ao novo objeto, o preenchimento é aplicado à área que foi o contorno do objeto original.

Atalho para a ação Ctrl + Shift + Q.

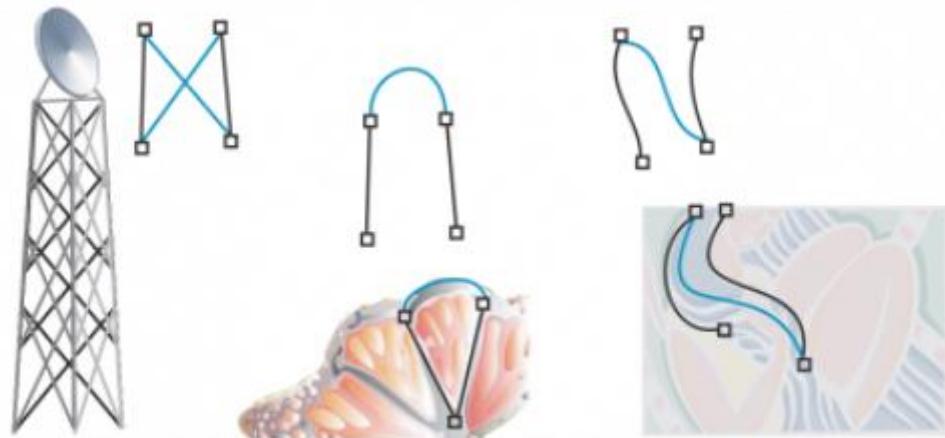


Uma estrela com um contorno aplicado (esquerda); o contorno foi convertido em um objeto independente do preenchimento original (centro); um preenchimento gradiente foi aplicado ao novo objeto fechado.

2.17.17. Unir curvas

Você pode criar um objeto fechado rapidamente a partir de segmentos de linha selecionando as linhas desejadas para conexão e a forma da linha de conexão.

É possível conectar linhas usando os nós mais próximos entre elas. A linha de conexão pode ser reta ou curva. Você também pode conectar linhas utilizando os nós inicial e final. O nó final da primeira linha selecionada conecta-se diretamente ao nó inicial da linha selecionada mais próxima. As linhas conectadas adotam as propriedades da primeira linha selecionada.



O fechamento de vários segmentos de linha pode ser o ponto de partida para desenhos mais complexos.

2.17.18. Impressão sobreposta do preenchimento

Para imprimir objetos selecionados sobrepostos do preenchimento.

2.17.19. Impressão sobreposta do contorno

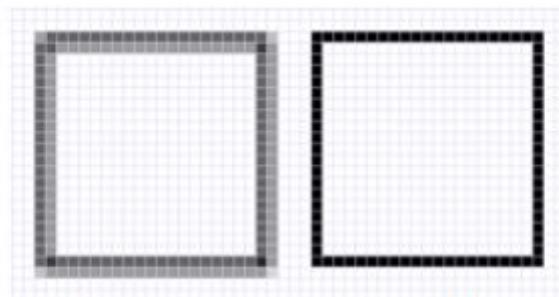
Para imprimir objetos selecionados sobrepostos do contorno.

2.17.20. Sobrepor impressão de bitmap

Para imprimir objetos selecionados sobrepostos de bitmap.

2.17.21. Dicas de objeto

A sugestão de objeto permite que você aprimore a renderização de objetos ajustando a exibição de um objeto para que ele fique alinhado pela grade de pixels. Por exemplo, se estiver criando um botão para a web, você pode ativar a sugestão de objeto para garantir que o objeto apareça claro e nítido ao exportá-lo como um bitmap.



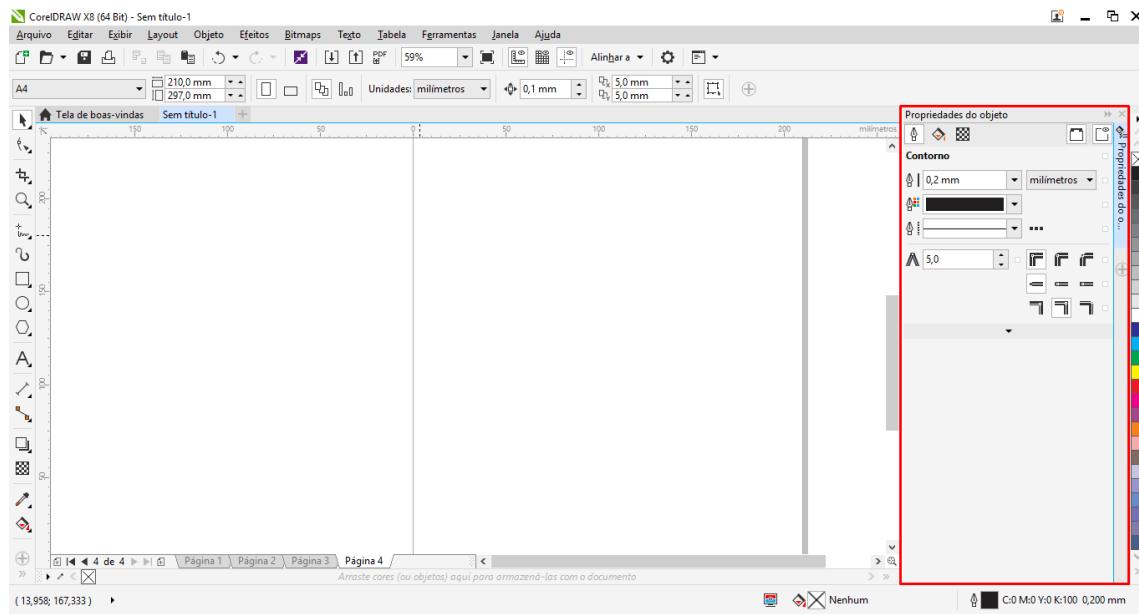
A exibição Pixel de um quadrado (esquerda) com largura de uma linha de 1 pixel que foi criada sem sugestão de objeto. Uma cópia do quadrado (direita) exibida com a sugestão de objeto aplicada.

2.17.22. Propriedades do objeto

A janela de encaixe Propriedades do objeto apresenta opções de formatação e propriedades dependentes do objeto, permitindo modificar as configurações do objeto a partir de um local. Por exemplo, se você criar um retângulo, a janela de encaixe Propriedades do objeto apresentará automaticamente as opções de formatação de contorno, preenchimento e canto, bem como as propriedades do retângulo. Se você criar uma moldura de texto, a janela de encaixe exibirá instantaneamente as opções de caractere, parágrafo e moldura, bem como as propriedades da moldura do texto.

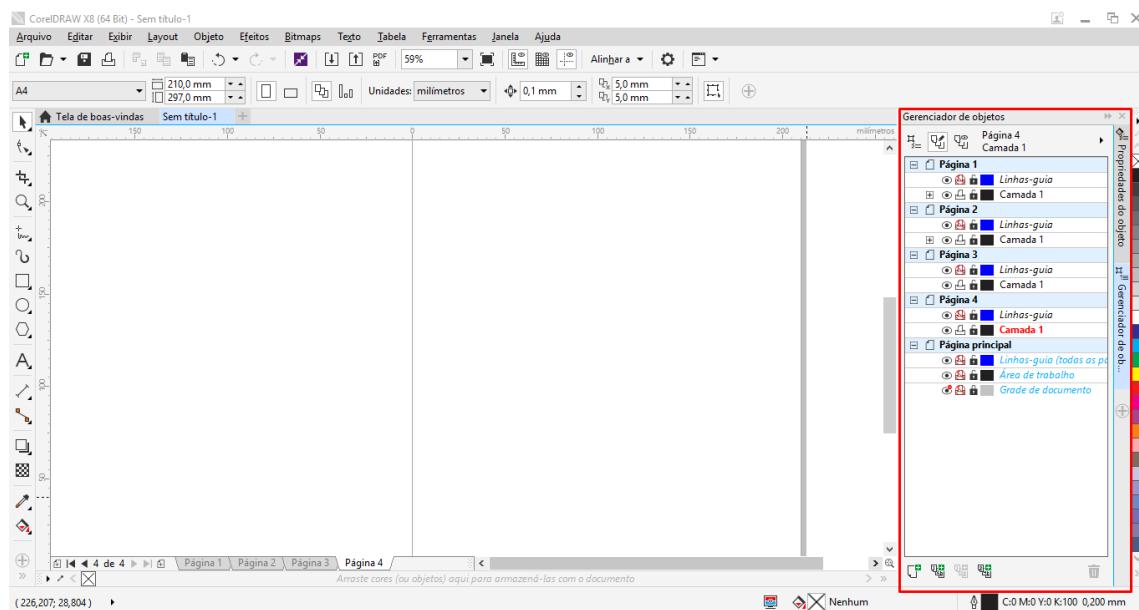
É possível procurar rapidamente pelas propriedades que deseja modificar usando os controles no topo da janela de encaixe Propriedades do objeto. Além disso, dois modos de visualização estão disponíveis: Rolar e Tab. O modo Rolar exibe todas as propriedades do objeto relevantes, permitindo rolar pelas opções que deseja. O modelo Tab exibe apenas um grupo de propriedades do objeto por vez, ocultando as outras opções. Por exemplo, é possível visualizar apenas opções de preenchimento e, em seguida, clicar no botão Contorno para visualizar apenas as opções de contorno.

Atalho para ativar a ação Alt + Enter.



2.17.23. Gerenciador de objetos

Permite gerenciar todas as ações feitas no seu projeto, além de adicionar camadas, alterar propriedades de camadas, e etc.



2.18. Efeitos

2.18.1. Ajustar

- **Intensificação de contraste:** Permite ajustar o tom, a cor e o contraste de um bitmap e, ao mesmo tempo, preservar detalhes de sombreamento e destaque. Um histograma interativo permite deslocar ou compactar para limites imprimíveis os valores de brilho. O histograma também pode ser ajustado por valores de amostragem do bitmap.
- **Equalização local:** Permite melhorar o contraste próximo às bordas para revelar detalhes em regiões claras e escuras. Você pode definir a altura e a largura em torno da região para acentuar o contraste.
- **Equilibrar amostra/destino:** Permite ajustar os valores das cores em um bitmap com cores de amostra tiradas da imagem. Você pode escolher cores de amostra das faixas escura, de tons médios e clara de uma imagem e aplicar cores alvo a cada uma das cores de amostra.
- **Curva de tom:** Permite executar correções de cores com precisão, controlando valores individuais de pixels. Alterando valores de brilho do pixel, é possível fazer alterações em sombras, tons médios e destaque.
- **Brilho/contraste/intensidade:** Permite ajustar o brilho de todas as cores e a diferença entre áreas claras e escuras. Pode ser usado pelo atalho Ctrl + B.
- **Equilibrar cores:** Permite adicionar ciano ou vermelho, magenta ou verde e amarelo ou azul aos tons selecionados de um bitmap. Pode ser usado pelo atalho Ctrl + Shift + B.
- **Gama:** Permite acentuar detalhes em áreas de baixo contraste, sem afetar as sombras e os destaque.
- **Matriz/saturação/iluminação:** Permite ajustar os canais de cor de um bitmap e alterar a posição das cores no espectro. Esse efeito permite alterar as cores e sua riqueza, assim

como a porcentagem de branco em uma imagem. Pode ser usado pelo atalho Ctrl + Shift + U.

- Cor seletiva: Permite alterar a cor, alterando a porcentagem de cores compostas do espectro CMYK, com base nos espectros das cores vermelha, amarela, verde, ciano, azul e magenta de um bitmap. Por exemplo, a diminuição da porcentagem de magenta no espectro de vermelhos resulta em uma mudança de cor em direção ao amarelo.
- Substituir cores: Permite substituir uma cor do bitmap por outra. Uma máscara de cor é criada para definir a cor a ser substituída. Dependendo da gama definida, você substitui uma cor ou desloca um bitmap inteiro de uma gama de cores para outra. Além disso, é possível definir o matiz, a saturação e a iluminação para a nova cor.
- Dessaturar: Permite reduzir a saturação de cada cor de um bitmap a zero, remover o componente de matiz e converter cada cor em seu equivalente em tons de cinza. Isso cria um efeito de foto em preto e branco com tons de cinza, sem mudar o modelo de cor.
- Misturador de canais: Permite misturar os canais de cor para equilibrar as cores de um bitmap. Por exemplo, quando um bitmap tem muito vermelho, é possível ajustar o canal vermelho de um bitmap RGB para melhorar a qualidade da imagem.

2.18.2. Transformar

Você pode transformar a cor e o tom de uma imagem para produzir um efeito especial. Por exemplo, você pode criar uma imagem que parece um negativo de uma fotografia ou nivelar a aparência de uma imagem. Para transformar a cor e o tom das imagens, é possível usar os seguintes efeitos:

- Desentrelaçar: permite remover linhas das imagens digitalizadas ou entrelaçadas.
- Inverter: permite inverter as cores de uma imagem. A inversão de uma imagem cria a aparência de um negativo fotográfico.

- **Posterizar:** permite reduzir o número de valores tonais de uma imagem. A posterização remove as gradações e cria áreas maiores de uma só cor.

2.18.3. Correção

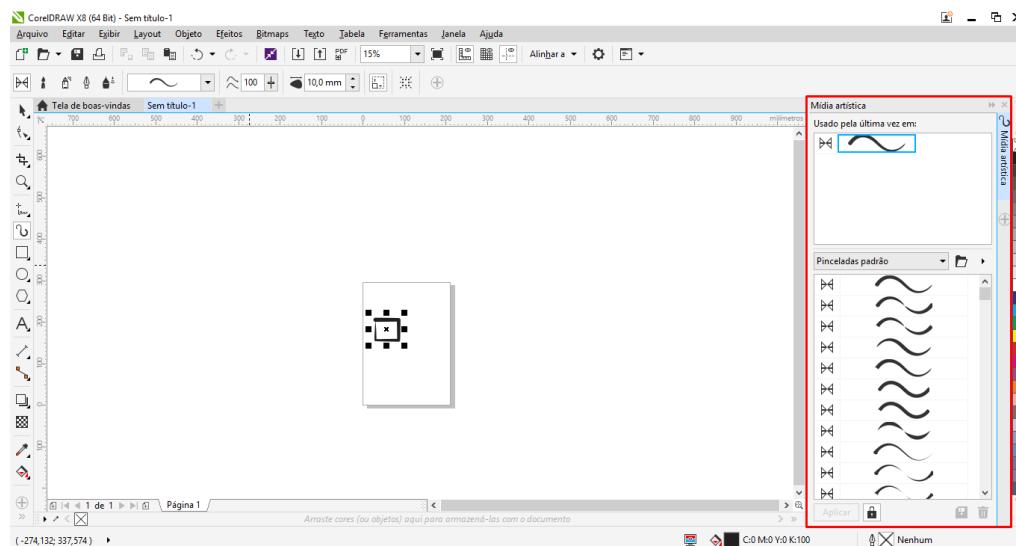
- **Poeira e riscos:** É possível melhorar rapidamente a aparência de um bitmap removendo marcas de poeira e riscos. O filtro de poeira e riscos funciona eliminando o contraste entre os pixels que excedem o limiar de contraste definido. Você pode definir um raio para determinar quantos pixels serão afetados pelas alterações. As configurações escolhidas dependem do tamanho da mancha e da área que a contorna. Por exemplo, para remover um risco branco com 1 ou 2 pixels de largura em um fundo escuro, você pode definir um raio de 2 ou 3 pixels e um limiar de contraste maior do que se o mesmo risco estivesse em um fundo claro.

Raio: define a faixa de pixels utilizada para produzir o efeito. Para reter um detalhe da imagem, escolha a definição mais baixa possível.

Limiar: define a quantidade de redução de ruído. Para reter um detalhe da imagem, escolha a definição mais alta possível.

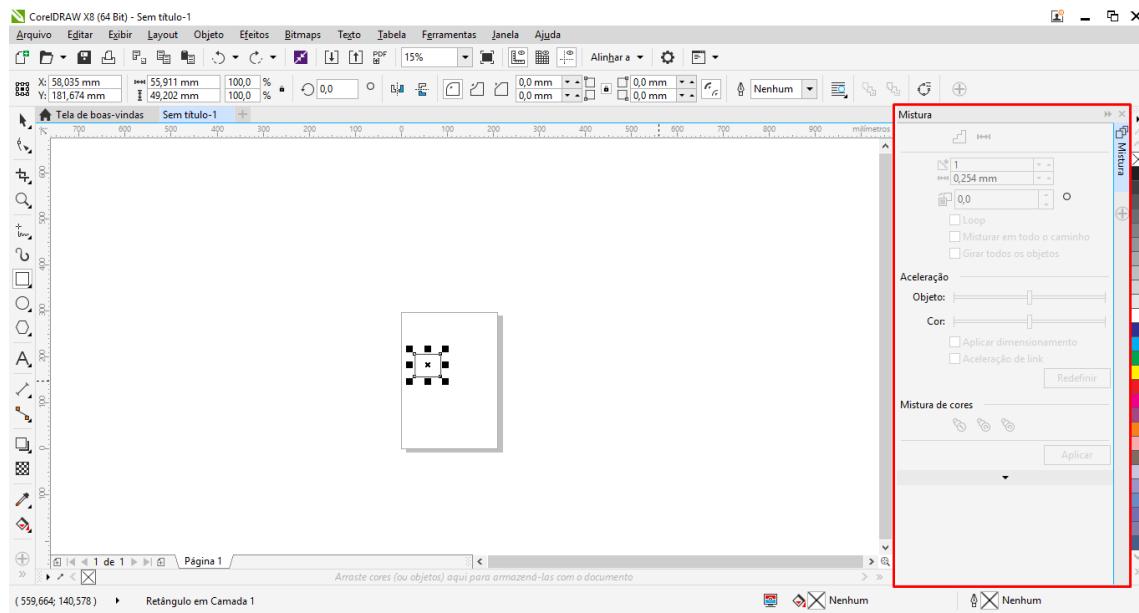
2.18.4. Mídia artística

Abre a janela de encaixe da ferramenta Mídia artística:



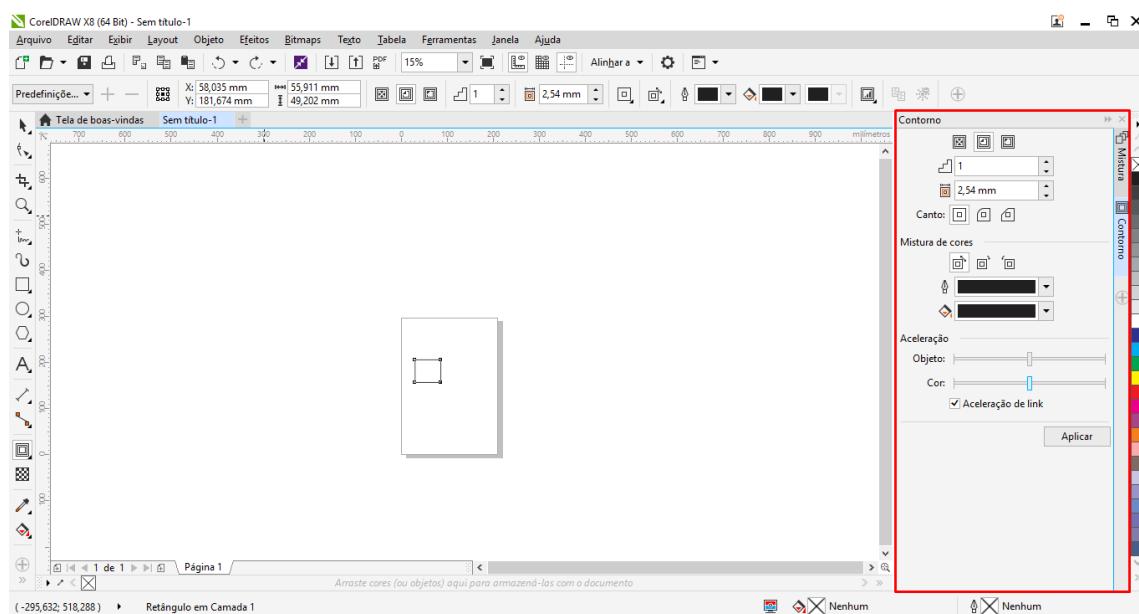
2.18.5. Mistura

Abre a janela de encaixe da ferramenta Mistura:



2.18.6. Contorno

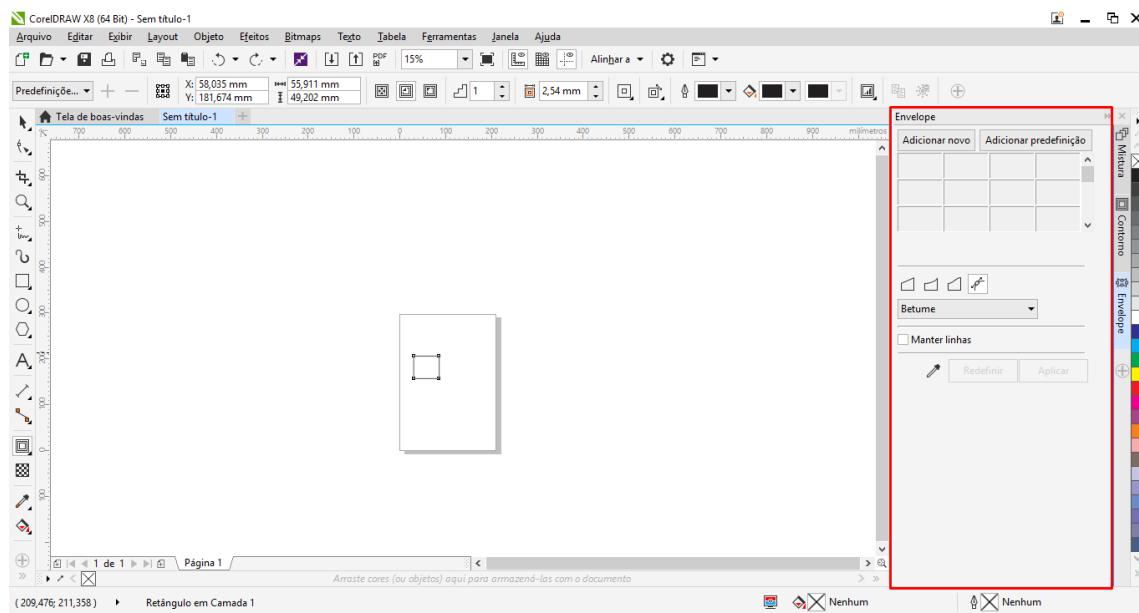
Abre a janela de encaixe da ferramenta contorno:



Pode ser ativada pelo atalho Ctrl + F9.

2.18.7. Envelope

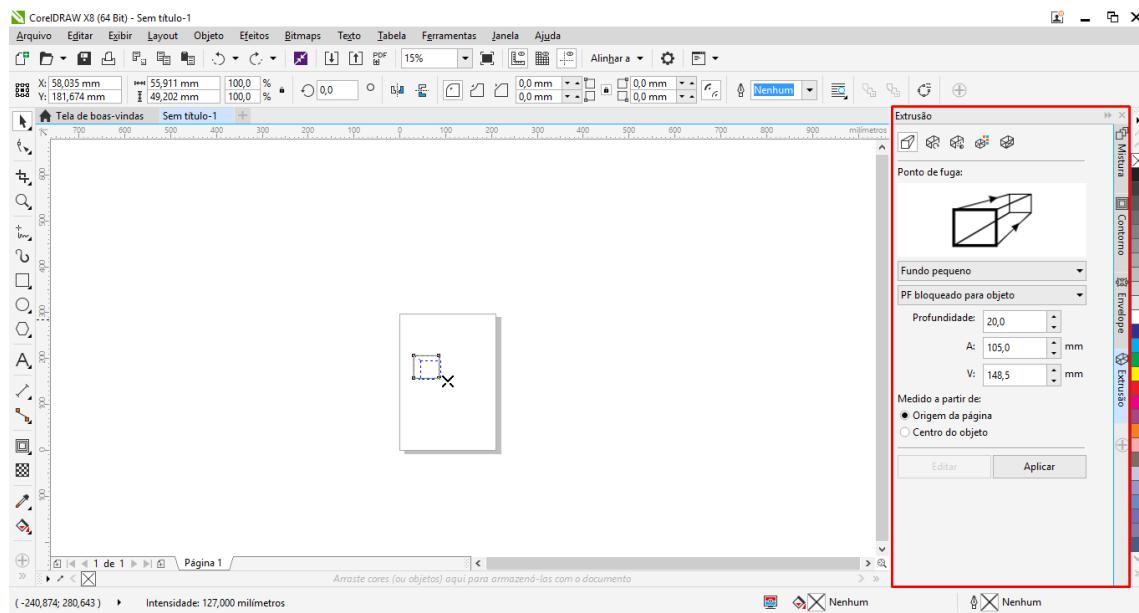
Abre a janela de encaixe da ferramenta Envelope:



Pode ser ativada pelo atalho Ctrl + F7.

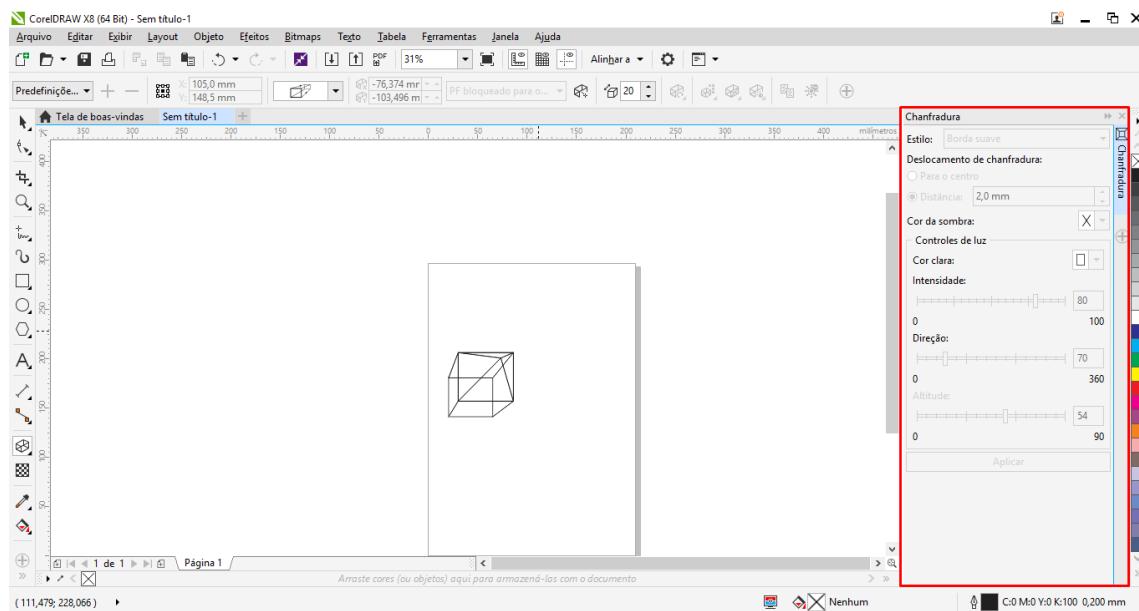
2.18.8. Extrusão

Abre a janela de encaixe da ferramenta Extrusão:



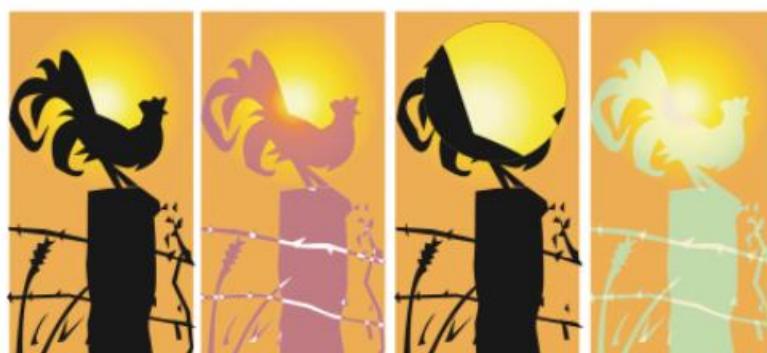
2.18.9. Chanfradura

Abre janela de encaixe da chanfradura que faz parte da ferramenta Extrusão:



2.18.10. Lentes

As lentes mudam a aparência da área do objeto que está sob elas, não as propriedades e os atributos reais do objeto. Você pode aplicar lentes a qualquer objeto vetorial, como um retângulo, uma elipse, um caminho fechado ou um polígono. Pode alterar também a aparência de texto artístico e de bitmaps. Quando se aplica uma lente sobre um objeto vetorial, a própria lente se torna uma imagem vetorial. Da mesma forma, se a lente é colocada sobre um bitmap, ela também se torna um bitmap. Após aplicar uma lente, é possível copiá-la e utilizá-la com outro objeto. Pode ser aberta a janela de encaixe pelo atalho Alt + F3.



Os tipos de lente aplicados ao original (extrema esquerda): (da esquerda para a direita) Mapa térmico, Aumentar e Mapa de cores personalizadas

2.18.11. Adicionar perspectiva

Você pode criar um efeito de perspectiva encolhendo um ou dois lados de um objeto.

Este efeito faz com que o objeto pareça estar se distanciando em uma ou duas direções, criando, assim, uma perspectiva de um ponto ou uma perspectiva de dois pontos.

É possível adicionar efeitos de perspectiva a objetos e grupos de objetos. Você também pode adicionar um efeito de perspectiva a grupos vinculados, como contornos, misturas e extrusões. Não é possível adicionar efeitos de perspectiva a texto de parágrafo, bitmaps ou símbolos.



O elemento gráfico original (esquerda) com perspectivas de um ponto (meio) e de dois pontos (direita) aplicadas a ele.

2.18.12. Limpar efeito

Utilizado para remover um efeito.

2.18.13. Copiar efeito

Utilizado para copiar um efeito de um objeto, sendo eles: efeito de Perspectiva, Envelope, Mistura, Extrusão, Contorno, Lente, Sombreamento e Distorção.

2.18.14. Clonar efeito

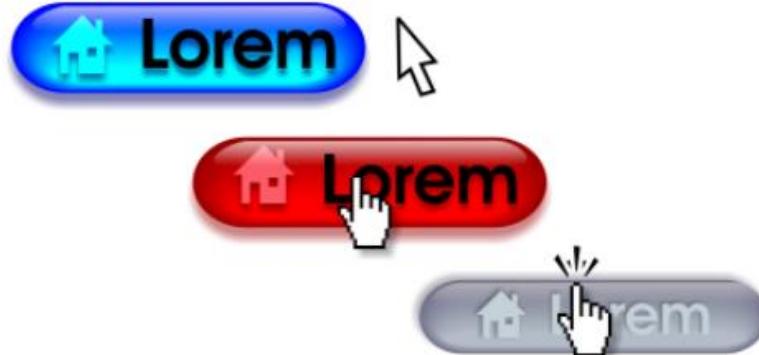
Utilizado para clonar um efeito de um objeto, sendo eles: efeito de Mistura, Extrusão, Contorno e Sombreamento.

2.18.15. Efeito de ativação

Efeitos de ativação são objetos interativos cuja aparência muda quando você clica neles ou aponta para eles. Você pode criar efeitos de ativação utilizando objetos. Para criar um efeito de ativação, você adiciona os seguintes estados de efeito de ativação:

- Normal — o estado padrão de um botão quando nenhuma atividade do mouse está associada a ele
- Sobre — o estado de um botão quando o ponteiro passa sobre ele
- Clicado — o estado de um botão quando o ponteiro for clicado nele

Você pode aplicar diferentes propriedades do objeto a cada um dos estados do efeito de ativação. Também é possível visualizar os estados do efeito de ativação.



Efeitos de ativação mostrando os estados Normal (esquerda), Sobre (centro) e Clicado (direita)

2.19. Bitmaps

2.19.1. Converter em bitmap

Converter um gráfico vetorial ou um objeto em bitmap permite aplicar efeitos especiais ao objeto com o CorelDRAW. O processo de conversão de um gráfico vetorial em um bitmap é também conhecido como “rasterização”.

Quando se converte o gráfico vetorial, é possível selecionar o modo de cor do bitmap.

Um modo de cor determina o número e o tipo de cores que compõem o bitmap, de forma que o tamanho do arquivo também é afetado.

2.19.2. Ajuste automático

Corrige automaticamente o contraste e a cor de uma imagem detectando as áreas mais claras e mais escuras e ajustando a faixa tonal para cada canal de cor. Em alguns casos, esse controle pode ser exatamente o que você precisa para melhorar uma imagem. Em outros casos, você pode desfazer as alterações e continuar com controles mais precisos.

2.19.3. Lab de ajuste de imagem

O Laboratório de ajuste de imagem permite corrigir, de modo rápido e fácil, a cor e o tom da maioria das fotos.

2.19.4. Endireitar imagem

A caixa de diálogo Endireitar imagem permite corrigir distorções de lente e endireitar imagens de bitmap com rapidez. Esse recurso é útil para endireitar fotos tiradas ou escaneadas em ângulo ou que contêm distorções de lente.

2.19.5. Editar bitmap

Abre o Corel PHOTO-PAINT, um aplicativo completo de edição de imagens. Após terminar a edição do bitmap, você poderá retomar rapidamente seu trabalho no CorelDRAW.

2.19.6. Cortar bitmap

Cortar remove áreas indesejadas de um bitmap.

2.19.7. Reamostrar

Após adicionar um bitmap a um desenho, é possível alterar suas dimensões e sua resolução.

Alterar dimensões:

É possível alterar as dimensões físicas de bitmaps aumentando ou diminuindo sua altura e sua largura. Quando se aumenta as dimensões, o aplicativo insere novos pixels entre os existentes e suas cores são baseadas nas cores dos pixels adjacentes. Se as dimensões de bitmaps forem aumentadas significativamente, eles podem parecer esticados e com excesso de pixels.

Alterar resolução de bitmaps

É possível alterar a resolução de um bitmap para aumentar ou diminuir o tamanho do arquivo. A resolução é medida pelo número de pontos por polegada (dpi) na impressão do bitmap. A resolução escolhida depende da forma de saída do bitmap. Normalmente, bitmaps criados só para exibição em monitores de computador têm 96 ou 72 dpi e bitmaps criados para web têm 72 dpi. Em geral, bitmaps criados para impressão em impressoras de mesa têm 150 dpi, enquanto bitmaps impressos profissionalmente têm 300 dpi ou mais.

2.19.8. Modo

As cores das imagens com as quais se trabalha no CorelDRAW se baseiam em modos de cor. Os modos de cor definem as características das cores das imagens e são descritos por seus componentes de cor. O modo de cor CMYK é composto por valores de ciano, magenta, amarelo e preto; o modo de cor RGB é composto de valores de vermelho, verde e azul.

O CorelDRAW oferece suporte aos seguintes modos de cor:

Preto e branco (1 bit)

Tom duplo (8 bits)

Tons de cinza (8 bits)

Cores da paleta (8 bits)

Cor RGB (24 bits)

Cor Lab (24 bits)

Cor CMYK (32 bits)

2.19.9. Inflar bitmap

Utilizado para inflar um bitmap. Nas áreas Largura e Altura, siga um dos procedimentos abaixo:

- Nas caixas “Inflar para”, digite o número de pixels que deve compor as dimensões do bitmap inflado.
- Nas caixas “Inflar de”, digite as porcentagens para inflar o bitmap original.

Para inflar automaticamente o bitmap de forma que ele cubra inteiramente a imagem, clique em Inflar bitmap automaticamente.

2.19.10. Máscara de cor do bitmap

Utilizado para ocultar ou exibir uma cor em um bitmap.

2.19.11. Quebrar vínculo

Quebra o vínculo com uma imagem vinculada externamente.

2.19.12. Atualizar a partir do vínculo

Altera a imagem vinculada.

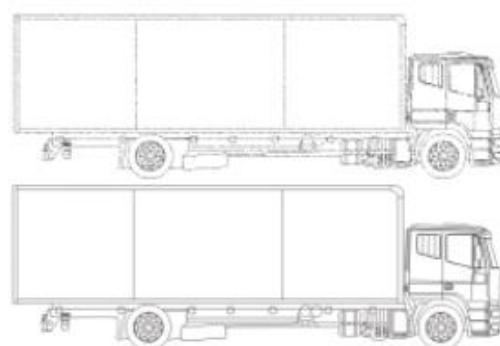
2.19.13. Rastreio rápido

Rastreie um bitmap em uma etapa utilizando o comando Rastreio rápido. Como alternativa, escolha um método de rastreio adequado e um estilo predefinido e, então, use os controles do PowerTRACE® para visualizar e ajustar os resultados rastreados. O CorelDRAW

oferece dois métodos para rastreio de bitmaps: Rastreio por linha central e Rastreio por contorno.

2.19.14. Rastreio da linha central

O método de Rastreio por linha central usa curvas abertas e fechadas não preenchidas (pinceladas) e é adequado para o rastreio de assinaturas, desenhos de linha, mapas e ilustrações técnicas. Esse método também é conhecido como "rastreio por pincelada".



O método Rastreio por linha central foi usado para converter o bitmap original (superior) em um gráfico vetorial (inferior).

2.19.15. Rastreio do contorno

O método de Rastreio por contorno usa objetos de curva sem contornos e é adequado para o rastreio de imagens de clipart, logotipos e fotos. O método Rastreio do contorno também é conhecido como "preenchimento" ou "rastreio de contorno".

2.19.16. Efeitos 3D

Permite criar a ilusão de profundidade. Os efeitos incluem Relevo, Enrolamento de página e Perspectiva.

2.19.17. Pinceladas artísticas

Permite aplicar técnicas de pintura à mão. Os efeitos incluem Crayon, Impressionista, Pastéis, Aquarela e Caneta e tinta.

2.19.18. Desfocar

Permite desfocar uma imagem para simular movimento, pontilhado ou alterações graduais. Os efeitos incluem Desfocagem Gaussiana, Desfocagem em Movimento, Desfocagem Inteligente e Zoom.

2.19.19. Câmera

Permite simular efeitos produzidos por várias lentes de câmera. Os efeitos incluem Colorir, Filtro de Foto, Tonificação Sépia e Máquina do Tempo, que permite voltar sua imagem através da história para recriar alguns estilos fotográficos populares do passado.

2.19.20. Transformação de cor

Permite criar ilusões fotográficas com redução e substituições de cor. Os efeitos incluem Meio-Tom, Psicodélico e Solar.

2.19.21. Contorno

Permite destacar e acentuar as bordas de uma imagem. Os efeitos incluem Detectar borda e Rastrear contorno.

2.19.22. Criativo

Permite aplicar diversas texturas e formas a uma imagem. Os efeitos incluem Malha, Bloco de Vidro, Cristalizar, Vórtice Vitral.

2.19.23. Personalizar

Permite aplicar uma ampla variedade de efeitos à sua imagem. Por exemplo, você pode transformar sua imagem em uma pintura de mídia artística aplicando pinceladas (efeito Química) ou adicionando textura e padrões a uma imagem (efeito Sombreador de mapeamento).

2.19.24. Distorcer

Permite distorcer superfícies da imagem. Os efeitos incluem Ondulação, Blocos, Espiral e Ladrilho.

2.19.25. Ruído

Permite modificar a granulosidade de uma imagem. Os efeitos incluem Adicionar ruído, Remover moiré e Remover ruído.

2.19.26. Aguçar

Permite adicionar um efeito de aguçamento para focar e intensificar bordas. Os efeitos incluem Desfocagem com ajuste, Passa-alta e Desfocar máscara.

2.19.27. Textura

Permite adicionar textura a uma imagem simulando uma variedade de superfícies, como paralelepípedo, pele de elefante, plástico e escultura em relevo.

2.19.28. Plug-ins

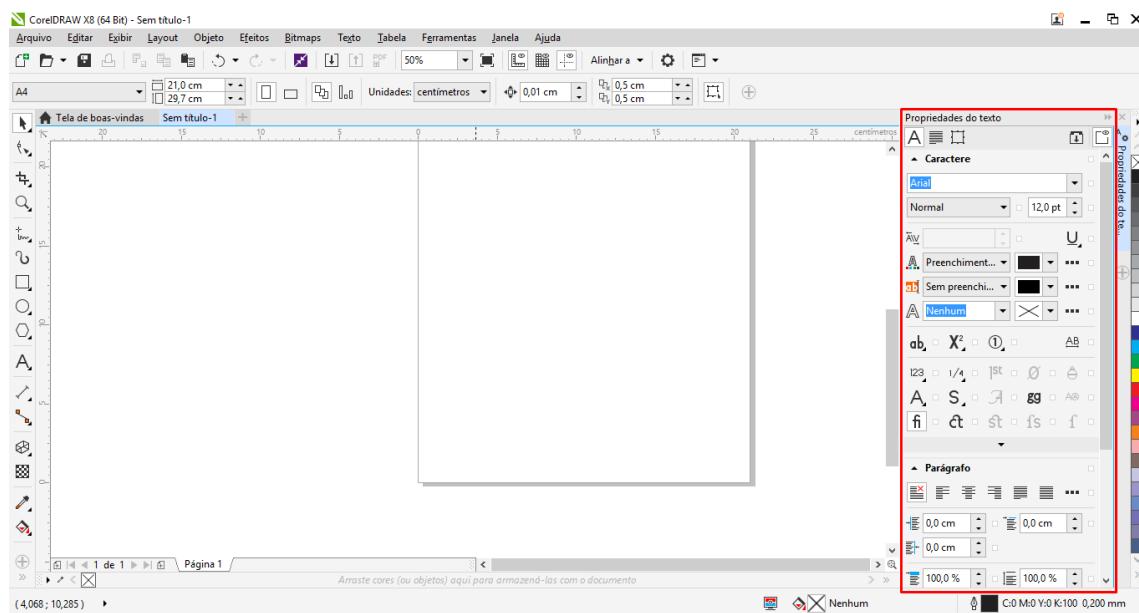
Permite usar um filtro de terceiros para aplicar efeitos a bitmaps no CorelDRAW. Um plug-in instalado aparece na parte inferior do menu Bitmaps.

2.20. Texto

2.20.1. Propriedades do texto

Abre a janela de encaixe de Propriedades do texto, onde pode fazer várias alterações nos textos, como por exemplo, alterar a fonte, a espessura da linha, tamanho da letra, e etc.

Pode ser aberto pelo atalho Ctrl + T:



2.20.2. Guias

Abre uma janela de configurações de guia, onde pode altera-las como preferir.

2.20.3. Colunas

Você pode distribuir o texto em colunas. As colunas são úteis para fazer o design de projetos com muito texto, tais como boletins informativos, revistas e jornais. Você pode criar colunas de larguras iguais ou variáveis entre colunas/fileiras. Você também pode aplicar fluxos de texto da direita para a esquerda às colunas para texto bidirecional (bidi), como árabe e hebreu (observe que esta opção está disponível somente para certos idiomas).

2.20.4. Marcadores

Você pode usar listas com marcadores para formatar informações. Você pode circundar o texto em torno dos marcadores ou deslocar um marcador do texto para criar um recuo deslocado. O CorelDRAW permite personalizar os marcadores clicando em seu tamanho, posição e distância do texto.

• Lorem ipsum dolor
Aenean tristique massa
Proin tincidunt lacinia
purus

- Lorem ipsum dolor
- Aenean tristique
massa
- Proin tincidunt lacinia
purus

Três parágrafos (esquerda) foram convertidos em uma lista com marcadores (direita)

2.20.5. Capitulação

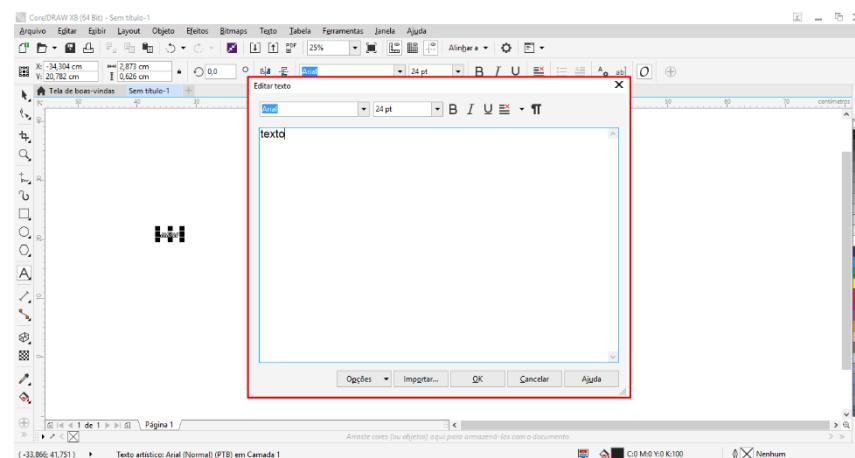
A aplicação de capitulações, também conhecidas como maiúsculas iniciais, a parágrafos amplia a letra inicial e a encaixa no corpo do texto. Você pode personalizar uma capitulação alterando suas configurações. Por exemplo, é possível alterar a distância entre a capitulação e o corpo do texto ou especificar o número de linhas do texto que devem aparecer ao lado da capitulação. A capitulação pode ser removida a qualquer momento sem excluir a letra.

2.20.6. Font Playground

O Font Playground permite visualizar o mesmo texto de amostra em diferentes fontes e tamanhos para ajudá-lo a escolher as fontes para seu projeto. Você pode visualizar amostras de texto predefinidas ou digitar ou colar texto. Além disso, é possível visualizar amostras como linhas únicas de texto ou texto de várias linhas e visualizar uma amostra de texto como linhas únicas de texto em tamanhos de fonte crescentes. Quando uma amostra de texto usa uma fonte OpenType, você pode visualizar os recursos do OpenType disponíveis e aplicá-los à amostra de texto.

2.20.7. Editar texto

Abre a janela do editor de texto:

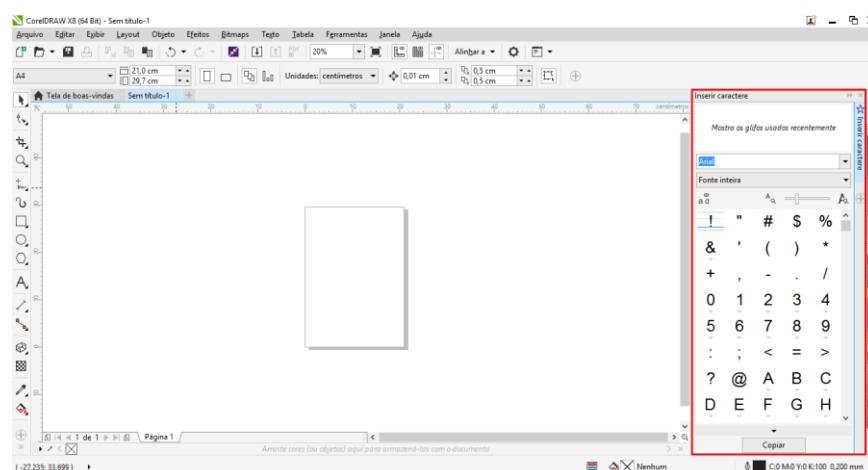


Pode ser aberto pelo atalho Ctrl + Shift + T.

2.20.8. Inserir caractere

Abre a janela de encaixe Inserir caractere.

Ao usar a janela de encaixe Inserir caractere, é possível localizar e inserir caracteres especiais, símbolos, glifos (variações de caracteres ou combinações de caracteres) de fontes OpenType.



Pode ser aberto pelo atalho Ctrl + F11

2.20.9. Inserir Código de Formatação

Usado para inserir códigos de formatação, tais como: Espaço duplo, Espaço simples, Espaço duplo ¼, Espaço não separável, Tab, Quebra de coluna/moldura, Travessão, Traço, Hífen não separável, Hífen opcional e Hifens opcionais personalizados.

2.20.10. Converter

Esta opção é utilizada para converter um texto artístico em texto de parágrafo e vice-versa. Pode ser ativado pelo atalho Ctrl + F8.

2.20.11. Mostrar caracteres não imprimíveis

É possível exibir caracteres não imprimíveis, como espaços, tabulações e códigos de formatação. Por exemplo, ao exibir caracteres não imprimíveis, um espaço aparece como um pequeno ponto preto, um espaço não separável aparece como um círculo e um espaço duplo aparece como uma linha. Quando ativados, os caracteres não imprimíveis são exibidos apenas quando se adiciona ou se edita texto. Pode ser ativado pelo atalho Ctrl + Shift + C.

2.20.12. Moldura do texto de parágrafo

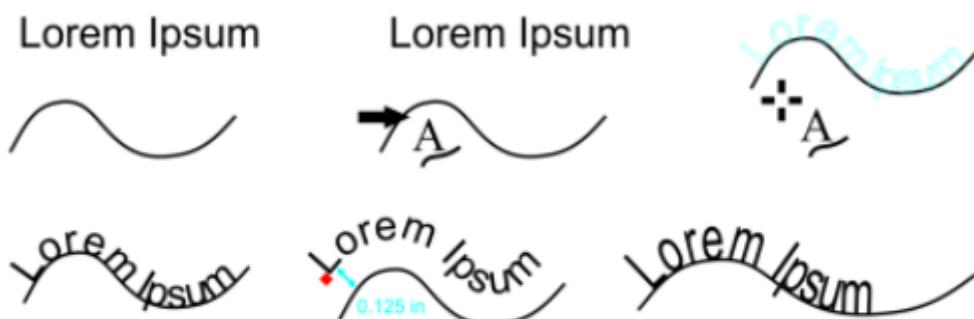
Exibe e oculta molduras de texto, e ainda tem opções de edições, como: Ajustar texto a moldura, Inserir marcador de texto, Criar moldura de texto vazia, Vincular e desvincular.

2.20.13. Ajustar Texto ao Caminho

Você pode adicionar texto artístico ao longo do caminho de um objeto aberto (uma linha, por exemplo), ou de um objeto fechado (um quadrado, por exemplo). Também é possível ajustar texto existente a um caminho. O texto de parágrafo em uma moldura de texto pode ser ajustado apenas a caminhos abertos.

Após ajustar o texto a um caminho, é possível ajustar a posição do texto em relação ao caminho. Por exemplo, você pode espelhar o texto de forma horizontal, vertical ou ambas. Usando o espaçamento das graduações, você pode especificar uma distância exata entre o texto e o caminho.

O CorelDRAW trata o texto ajustado a um caminho como um único objeto, mas você pode separar o texto do objeto caso não deseje que ele faça mais parte do caminho. Quando se separa texto de um caminho curvo ou fechado, ele mantém a forma do objeto ao qual estava ajustado. Você também pode modificar as propriedades do texto e do caminho de maneira independente. O texto é revertido para a sua aparência original quando endireitado.



Texto e curva como objetos separados (esquerda superior); escolher um caminho com o ponteiro Ajustar texto ao caminho (superior central), alinhar o texto ao ajustá-lo ao caminho (direita superior); texto ajustado ao caminho (esquerda inferior); retorno interativo sobre a distância de deslocamento (inferior central); e texto e curva esticados horizontalmente em 200% (direita inferior)

2.20.14. Endireitar texto

Utilizado para endireitar um caractere deslocado ou girado.

2.20.15. Alinhar texto à linha de base

Você pode alinhar o texto em uma moldura ou em molduras diferentes usando a grade de linha de base. Isso é útil, por exemplo, quando você deseja alinhar duas ou mais molduras de texto que contenham fontes, tamanho de fontes e espaçamentos diferentes.

...Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Vestibulum pulvinar, enim tristique egestas volutpat, erat elit adipiscing purus, a vehicula elit nulla vestibulum ipsum. Potentissim ut lacinia libero, vitae voluptate urna. Aenean sed ante at massa dictum suscipit eget pharetra arcu. Donec quam dolor, venenatis sed bibendum eget, sodales id nunc. Nam cursus tempor feugiat. Integer fringilla mollis mollis purus dictum ac elementum justo ultricies. Donec laoreet, duis viverra condictum, dolor lobus vehicula lectus, at malesuada ante magna acuctor velit.

Fusce auctor hendrerit pulvinar, in malesuada facilisis vestibulum. Nullam urna nulla, euismod id tincidunt quis, fermentum vitae nibh. Nullam fermentum lacus fermentum. Cras a facilisis augue. Integer euismod lacinia et nibh vehicula vel gravida odio auctor. Duis porta vehicula gravida. Maecenas in felis lorem. Integer id facilisis orci.

Lore ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Vestibulum pulvinar, enim tristique egestas volutpat, erat elit adipiscing purus, a vehicula elit nulla vestibulum ipsum. Potentissim ut lacinia libero, vitae voluptate urna. Aenean sed ante at massa dictum suscipit eget pharetra arcu. Donec quam dolor, venenatis sed bibendum eget, sodales id nunc. Nam cursus tempor feugiat. Integer fringilla mollis mollis purus dictum ac elementum justo ultricies. Donec laoreet, duis viverra condictum, dolor lobus vehicula lectus, at malesuada ante magna acuctor velit.

...Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Vestibulum pulvinar, enim tristique egestas volutpat, erat elit adipiscing purus, a vehicula elit nulla vestibulum ipsum. Potentissim ut lacinia libero, vitae voluptate urna. Aenean sed ante at massa dictum suscipit eget pharetra arcu. Donec quam dolor, venenatis sed bibendum eget, sodales id nunc. Nam cursus tempor feugiat. Integer fringilla mollis mollis purus dictum ac elementum justo ultricies. Donec laoreet, duis viverra condictum, dolor lobus vehicula lectus, at malesuada ante magna acuctor velit.

Fusce auctor hendrerit pulvinar, in malesuada facilisis vestibulum. Nullam urna nulla, euismod id tincidunt quis, fermentum vitae nibh. Nullam fermentum lacus fermentum. Cras a facilisis augue. Integer euismod lacinia et nibh vehicula vel gravida odio auctor. Duis porta vehicula gravida. Maecenas in felis lorem. Integer id facilisis orci.

Lore ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Vestibulum pulvinar, enim tristique egestas volutpat, erat elit adipiscing purus, a vehicula elit nulla vestibulum ipsum. Potentissim ut lacinia libero, vitae voluptate urna. Aenean sed ante at massa dictum suscipit eget pharetra arcu. Donec quam dolor, venenatis sed bibendum eget, sodales id nunc. Nam cursus tempor feugiat. Integer fringilla mollis mollis purus dictum ac elementum justo ultricies. Donec laoreet, duis viverra condictum, dolor lobus vehicula lectus, at malesuada ante magna acuctor velit.

As colunas de texto com fontes e tamanhos de fonte diferentes (à esquerda) são alinhadas usando uma grade da linha de base (à direita).

Pode ser usado pelo atalho Alt + F12.

2.20.16. Alinha à Linha de BaseGrid

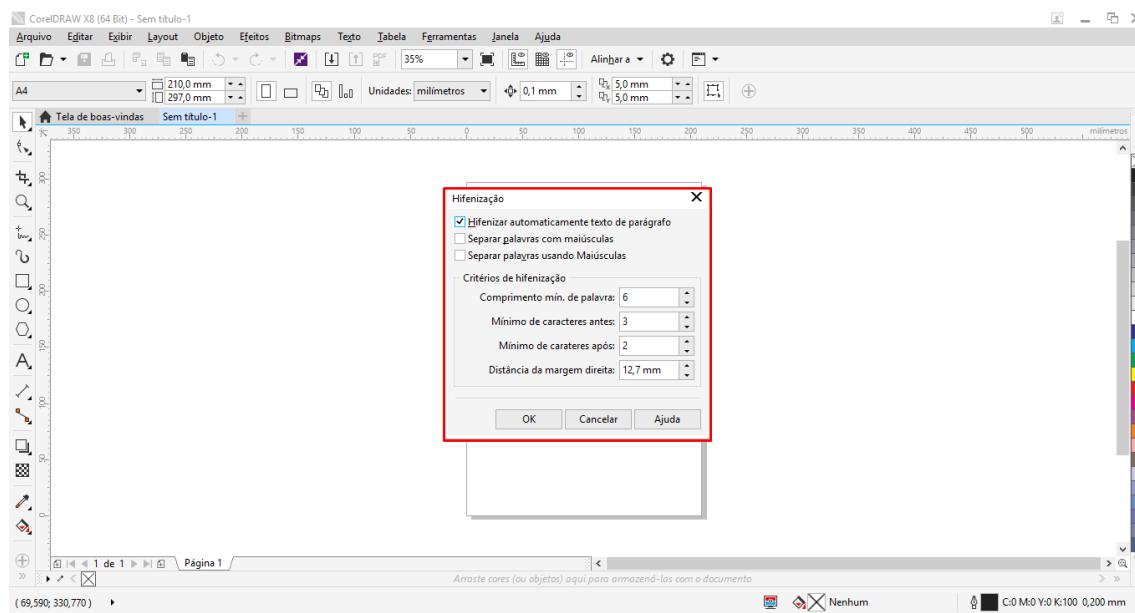
Alinha o texto a Linha de BaseGrid que pode ser ativada no menu exibir > grades.

2.20.17. Usar hifenização

A hifenização pode ser utilizada para separar uma palavra se a palavra inteira não couber no fim de uma linha. Você pode hifenizar automaticamente usando uma definição de hifenização predefinida em conjunto com suas próprias configurações de hifenização. Ou definir o número mínimo de caracteres antes e depois de um hífen. Também é possível especificar o número de caracteres na “zona de ativação”, que é a área no fim de uma linha em que a hifenização pode ocorrer.

2.20.18. Configurações de hifenização

Abre a seguinte janela onde é possível configurar para usar a hifenização automaticamente:

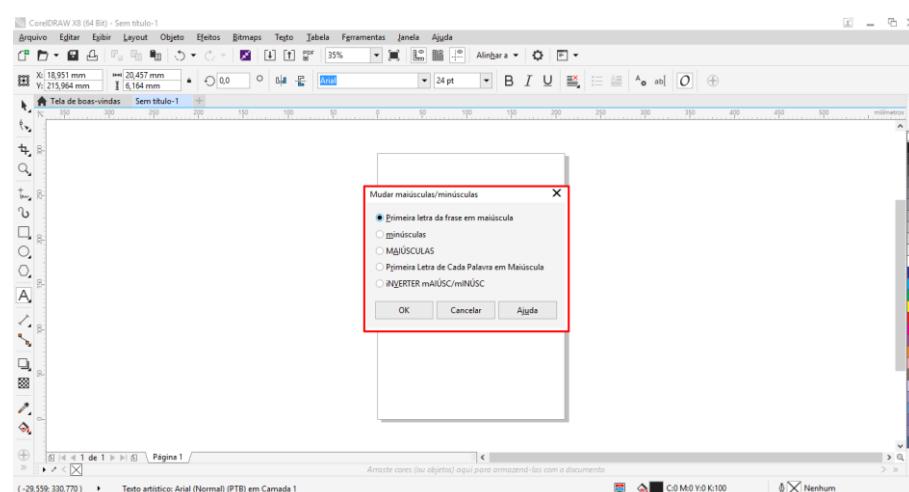


2.20.19. Ferramentas de edição de texto

As ferramentas de edição de texto permitem corrigir erros ortográficos e gramaticais de forma automática e refinar o estilo da redação.

2.20.20. Mudar minúsculas/maiúsculas

Você controla se palavras, frases ou parágrafos de um texto selecionado ficam em maiúsculas ou minúsculas. Por exemplo, você pode optar por aplicar a primeira letra de cada palavra no texto em maiúscula. Essa é uma técnica de formatação útil para títulos, como de livros ou de capítulos. Ao clicar nesta opção abrirá a seguinte janela onde é possível configurar da melhor maneira os caracteres maiúsculos e minúsculos:



A janela pode ser aberta pelo atalho Shift + F3.

2.20.21. Tornar o texto compatível com a Web

Quando se converte texto de parágrafo em texto compatível com a web, é possível editar o texto do documento publicado em um editor de HTML. Se estiver exportando texto em HTML, você pode alterar as características de fonte do texto, incluindo o tipo, o tamanho e o estilo da fonte.

2.20.22. Codificar

No CorelDRAW, todo o texto que for adicionado a um documento é codificado usando o conjunto de caracteres Unicode. Quando você abre ou importa um desenho que contém texto, o CorelDRAW converte para Unicode o sistema de codificação que foi usado no arquivo. Por exemplo, se você importar um documento antigo que inclui texto ANSI de 8 bits que usa uma página de código específica (por exemplo, 949 ANSI/OEM – Coreano), o CorelDRAW converte a página de código 949 para Unicode. Se uma página de código não for especificada ao abrir um documento, o CorelDRAW usa uma página de código padrão para converter o texto. Portanto, isso pode fazer com que alguns textos sejam exibidos incorretamente no CorelDRAW. Entretanto, você pode exibir o texto corretamente ao selecioná-lo e convertê-lo de volta para Unicode ao usar a página de código apropriada. Para exibir o texto corretamente em qualquer idioma utilize o caminho Texto > Codificar.

2.20.23. WhatTheFont?!

Utilizado para identificar uma fonte desconhecida.

2.20.24. Estatísticas do texto

Você pode verificar as estatísticas de texto para contar elementos de texto, incluindo o número de linhas, palavras, caracteres e os nomes das fontes e estilos utilizados. Você pode exibir estatísticas para objetos de texto selecionados ou para o desenho inteiro. Se não houver

texto selecionado, todos os elementos de texto do desenho, incluindo caracteres de espaço e tabulação, serão contados.

2.21. Tabela

2.21.1. Criar nova tabela

Abre uma nova janela para criar uma nova tabela, bem simples, só precisa digitar os valores nas caixas Número de linhas, Número de colunas, Altura e Largura.

2.21.2. Converter texto em tabela

Criar uma tabela a partir do texto selecionado para melhor organização.

2.21.3. Converter tabela em texto

Se não desejar mais que o texto da tabela apareça em uma tabela, converta o texto da tabela em texto de parágrafo.

2.21.4. Inserir

A partir deste menu é possível inserir na tabela: Fileira acima, Fileira abaixo, Coluna Esquerda, Coluna direita, Inserir fileiras e Inserir colunas.

2.21.5. Selecionar

A partir deste menu é possível selecionar: Células, Fileira, Coluna ou a tabela inteira.

2.21.6. Excluir

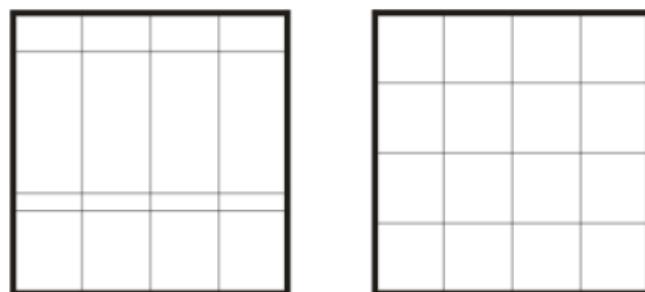
A partir deste menu é possível excluir: Fileira, Coluna ou Tabela.

2.21.7. Distribuir

A partir deste menu é possível distribuir Fileira iguais ou Colunas iguais.

2.21.8. Mesclar células

Você pode alterar a configuração de uma tabela mesclando células, fileiras e colunas adjacentes. Ao mesclar células da tabela, a formatação da célula superior esquerda é aplicada a todas as células mescladas. Ou, como alternativa, é possível separar células que foram mescladas. Pode ser utilizado pelo atalho Ctrl + M.



Se as fileiras da tabela tiverem tamanhos diferentes (à esquerda), distribua-as para que fiquem com o mesmo tamanho (à direita).



Fileiras e colunas de tabela com tamanhos diferentes (esquerda) são distribuídos de forma uniforme (direita).

2.21.9. Divida em fileiras

Utilizada para dividir a parte selecionada da tabela em fileiras.

2.21.10. Divida em colunas

Utilizada para dividir a parte selecionada da tabela em colunas.

2.21.11. Separar células

Utilizado para separar as células mescladas da tabela.

2.22. Ferramentas

2.22.1. Opções

Abre uma nova janela com diversas opções para editar suas ferramentas e personalizar o Corel. Pode ser aberta pelo atalho Ctrl + J.

2.22.2. Personalização

Abre a mesma janela do menu opções, porém diretamente na parte de personalização, que como nome já diz, é possível personalizar o Corel da forma que se encaixar melhor para você trabalhar.

2.22.3. Salvar configurações como padrão

Várias configurações do aplicativo aplicam-se apenas ao desenho ativo. Entre elas, opções de layout de página, configurações de grade e régua, configurações de linha-guia, opções de estilo, opções de salvamento, algumas configurações de ferramentas e opções de publicação na web. Salvar as configurações atuais como padrões permite utilizar as configurações do desenho ativo para todos os novos desenhos criados. Também é possível optar por salvar apenas configurações específicas como padrões.

2.22.4. Gerenciamento de cores

Gerenciamento de cores é um processo que permite prever e controlar a reprodução de cores, independentemente da origem ou do destino do documento. Ele assegura uma representação mais precisa das cores quando um documento é exibido, modificado, compartilhado, exportado em outro formato ou impresso.

Um sistema de gerenciamento de cores, também conhecido como mecanismo de cores, usa perfis de cores para converter os valores das cores de uma origem para outra. Por exemplo, ele converte as cores exibidas no monitor em cores reproduzíveis em uma impressora. Os perfis

de cores definem o espaço de cores de monitores, scanners, câmeras digitais, impressoras e aplicativos usados para criar ou editar documentos.

2.22.5. Criar

Neste menu é possível criar ponta de seta que é usado para criar uma predefinição de ponta de seta a partir de um objeto, Criar caractere e Criar preenchimento padrão.

2.22.6. Macros

É possível usar macros para acelerar tarefas repetitivas, combinar várias ações ou ações complexas ou tornar uma opção mais facilmente acessível.

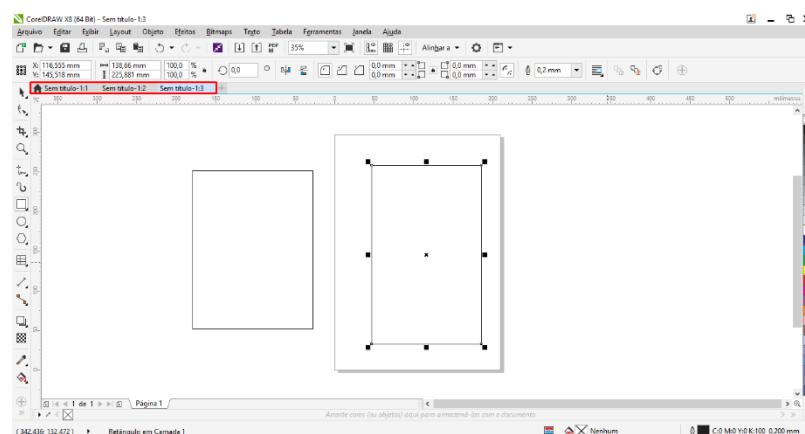
Usar uma macro é semelhante ao uso do recurso de discagem rápida de um telefone. Vários aparelhos de telefone permitem definir um número de telefone discado frequentemente em um botão de discagem rápida. Portanto, na próxima vez em que for necessário discar o número, é possível economizar tempo pressionando o respectivo botão de discagem rápida. De forma análoga, uma macro permite definir as ações que você deseja repetir. Assim, na próxima vez em que for necessário repetir tais ações, é possível economizar tempo executando a macro.

Neste menu é possível então criar e gerenciar seus macros.

2.23. Janela

2.23.1. Nova janela

Utilizado para criar uma nova janela idêntica a página do projeto atual.



2.23.2. Atualizar janela

Utilizado para atualizar a janela. Pode ser usado pelo atalho Ctrl + W.

2.23.3. Fechar janela

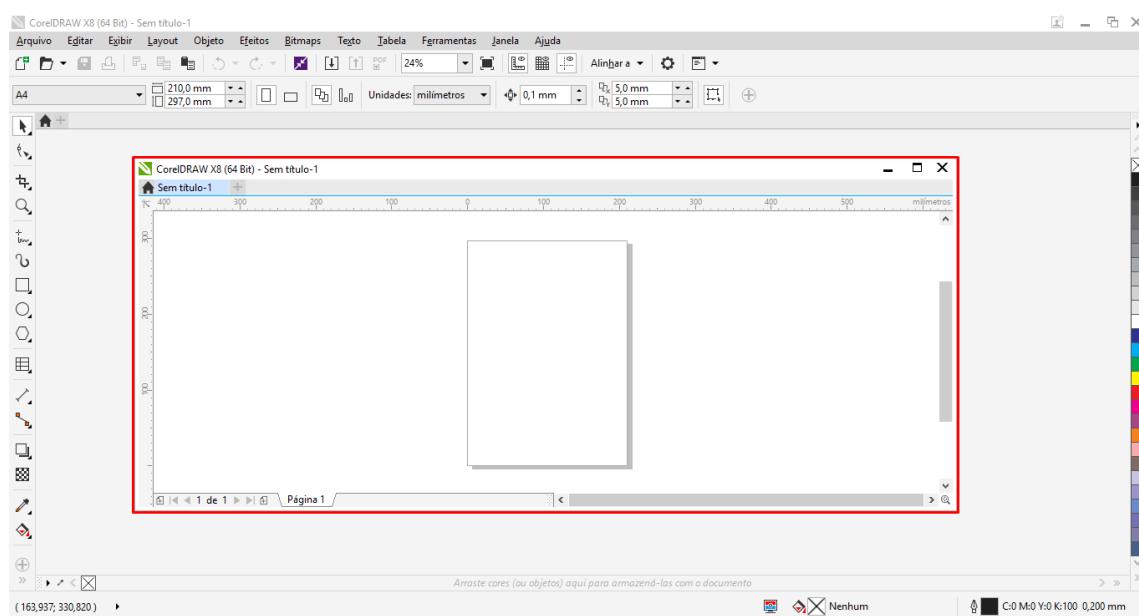
Utilizado para fechar a janela atual de trabalho. Pode ser usado pelo atalho Ctrl + F4.

2.23.4. Fechar todas

Utilizado para fechar todas as janelas abertas.

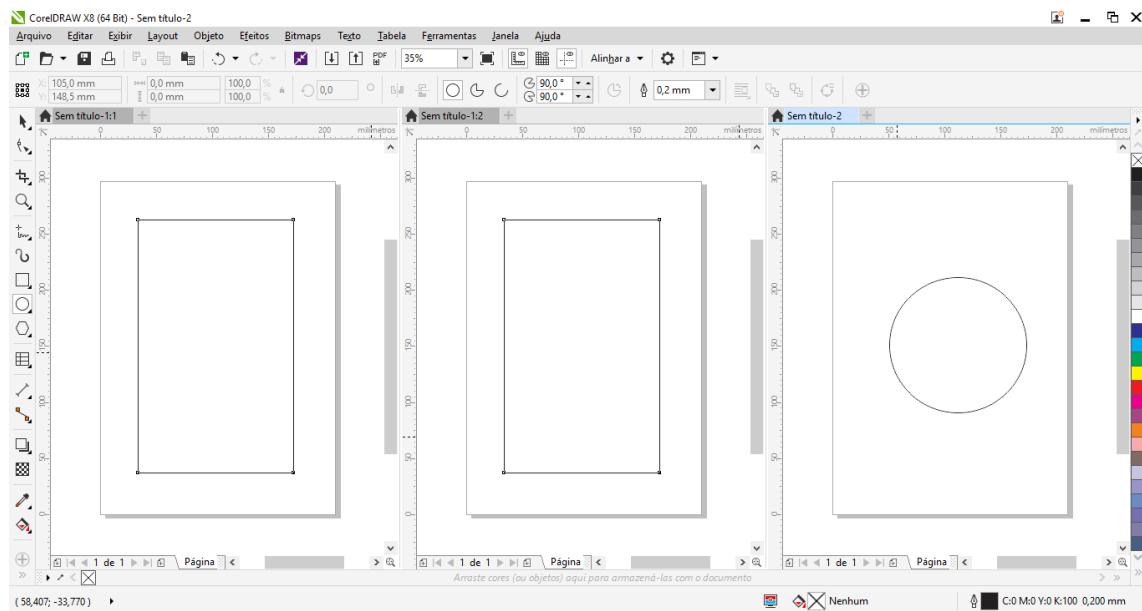
2.23.5. Cascata

Utilizado para abrir o projeto atual em uma nova janela no estilo “cascata”, uma extensão do HTML que permite a definição de estilos, como cor, fonte e tamanho, para partes de um documento de hipertexto. As informações de estilo podem ser compartilhadas por múltiplos arquivos HTML.



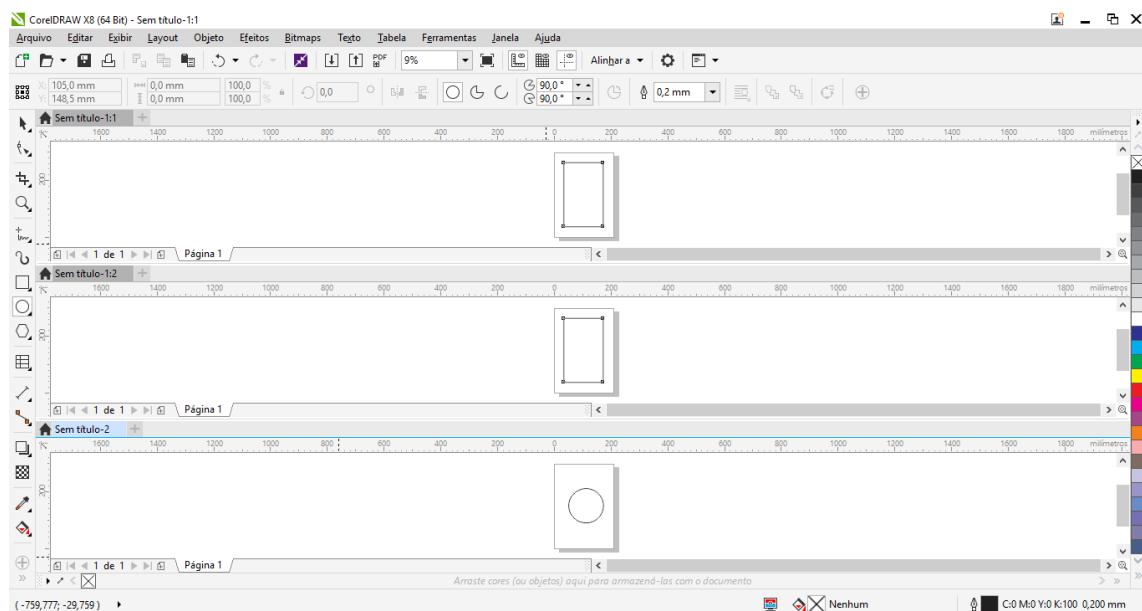
2.23.6. Ladrilhar horizontalmente

Esta opção coloca todas as janelas lado a lado:



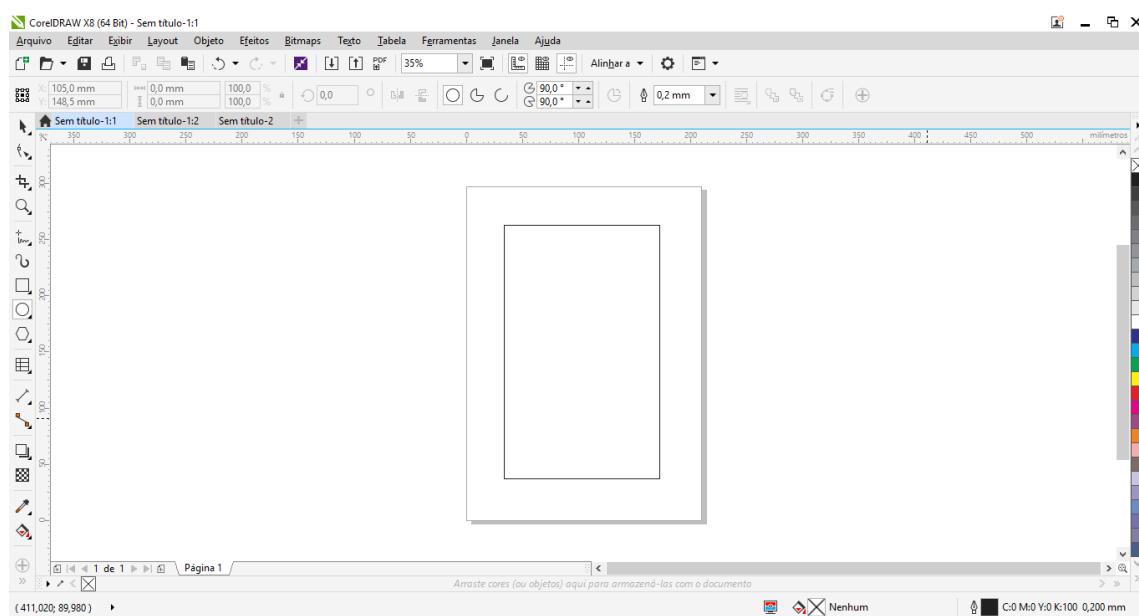
2.23.7. Ladrilhar verticalmente

Esta opção coloca todas as janelas uma em baixo da outra:



2.23.8. Combinar janelas

Esta opção serve caso você tenha utilizado um dos modos ladrilhar, fazendo com que o projeto volte a visualização padrão:



2.23.9. Diminuir janela

Esta opção serve caso você tenha utilizado o estilo “cascata”, fazendo com que o projeto volte a visualização padrão.

2.23.10. Área de trabalho

Além do que já foi citado no item 2, neste menu existem mais quatro opções:

- Novos: para criar uma nova área de trabalho.
- Excluir: Para deletar uma área de trabalho.
- Importar: para pegar do seu computador uma área de trabalho já salva.
- Exportar: para salvar a área de trabalho no seu computador.

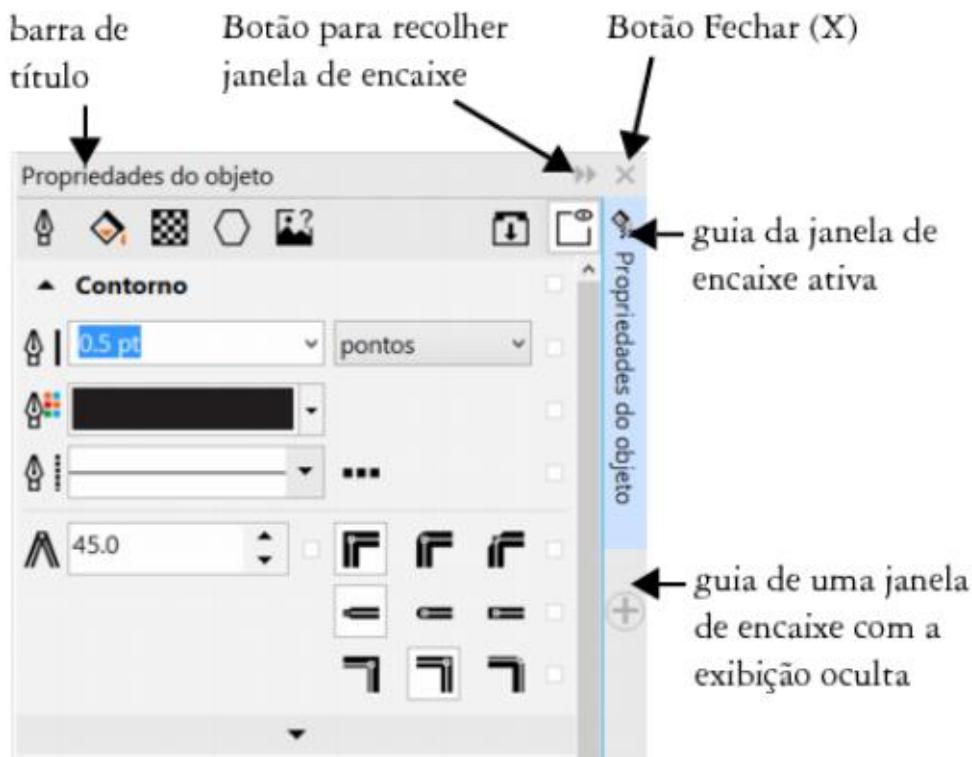
2.23.11. Janelas de encaixe

As janelas de encaixe exibem o mesmo tipo de controles exibidos por uma caixa de diálogo, como botões de comando, opções e caixas de listagem. Ao contrário da maioria das

caixas de diálogo, você pode manter as janelas de encaixe abertas enquanto trabalha em um documento para que possa acessar rapidamente os comandos e experimentar diferentes efeitos. As janelas de encaixe têm recursos semelhantes aos de paletas em outros programas gráficos.

As janelas de encaixe podem ser encaixadas ou flutuantes. A janela de encaixe acoplada é anexada à borda da janela do aplicativo, a uma barra de ferramentas ou a uma paleta. Uma janela de encaixe flutuante não é anexada a um elemento da área de trabalho. Quando várias janelas de encaixe são abertas, elas geralmente aparecem aninhadas, com apenas uma totalmente exibida. Você pode exibir rapidamente uma janela de encaixe oculta clicando na guia da janela de encaixe.

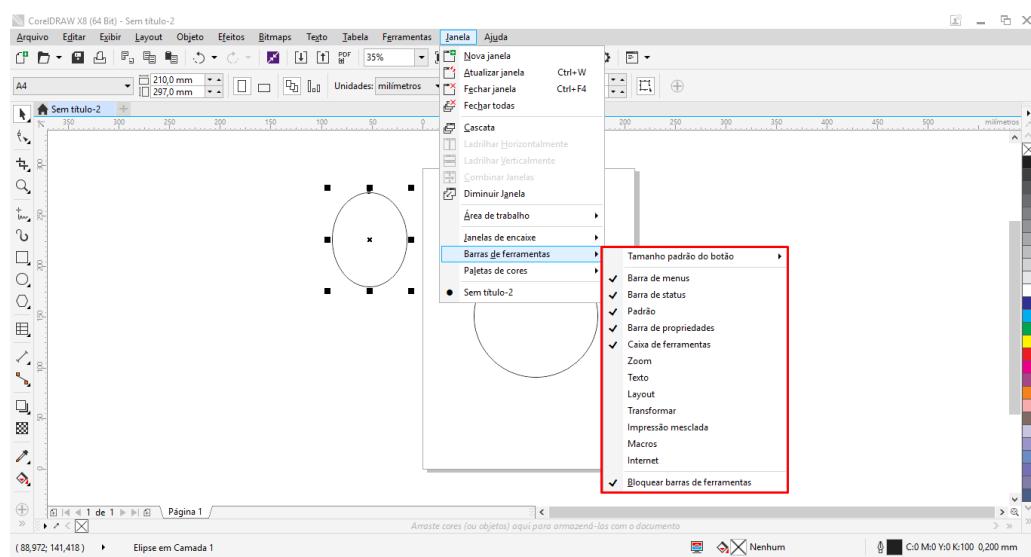
Você pode mover janelas de encaixe, além de recolhê-las para economizar espaço na tela.



A janela de encaixe *Propriedades do objeto* é um exemplo. Quando essa janela de encaixe estiver aberta, você poderá clicar em um objeto na janela de desejo para acessar várias opções para a modificação das propriedades os objetos.

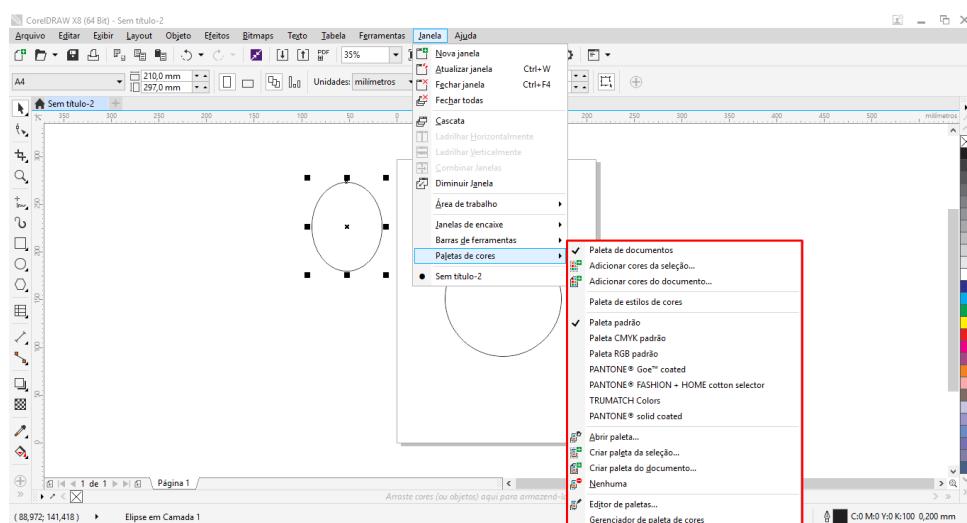
2.23.12. Barras de ferramentas

Este menu permite você escolher quais ferramentas você quer que apareçam no menu de ferramentas:



2.23.13. Paletas de cores

Neste menu você tem diversas opções para criar, editar, importar paletas do modo que você preferir trabalhar:



2.23.14. Tela de boas-vindas

Citada no item 1.1.

2.24. Ajuda

2.24.1. Ajuda de produto

Abre uma janela no seu navegador de internet, para lhe fornecer informações mais detalhadas sobre o produto, caso você ainda tenha alguma dúvida:



2.24.2. Tela de boas vindas

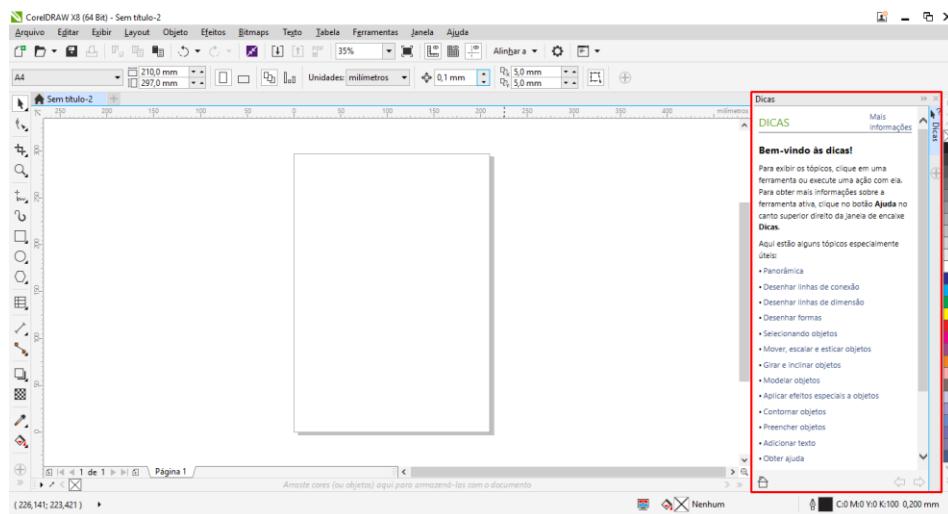
Citada no item 1.1.

2.24.3. Tutoriais em vídeo

Caso você ainda tenha dúvidas, neste menu você pode ver tutoriais em vídeo passo-a-passos.

2.24.4. Dicas

Abre a janela de encaixe das dicas:

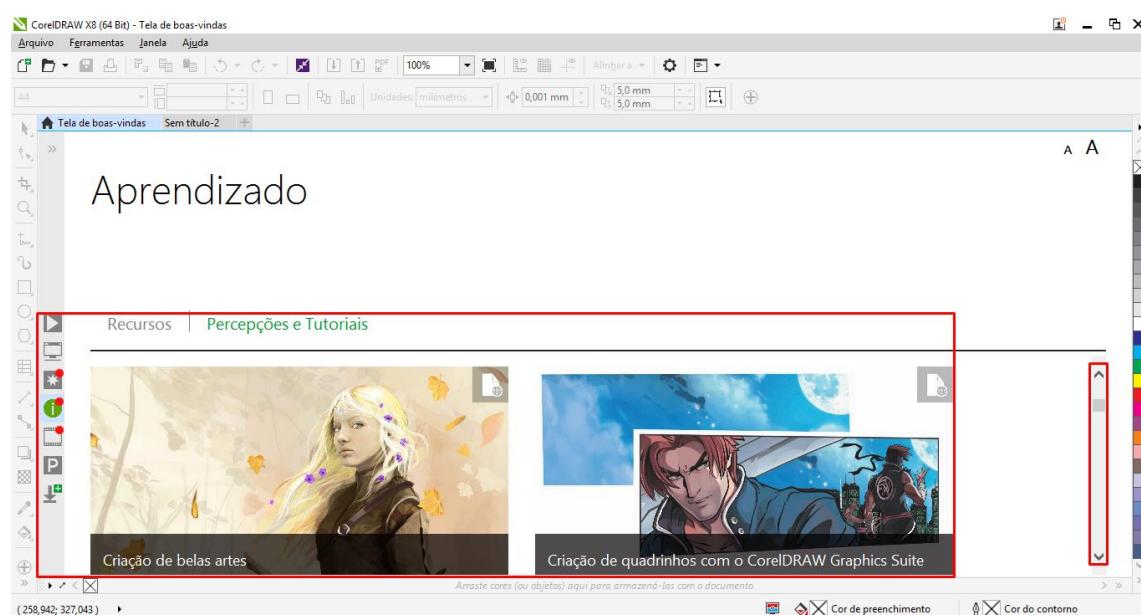


2.24.5. Guia de início rápido

No caso de você querer mais um material de apoio para começar a trabalhar com o Corel, este menu abre uma janela no seu navegador com um resumo sobre o que você precisa saber:

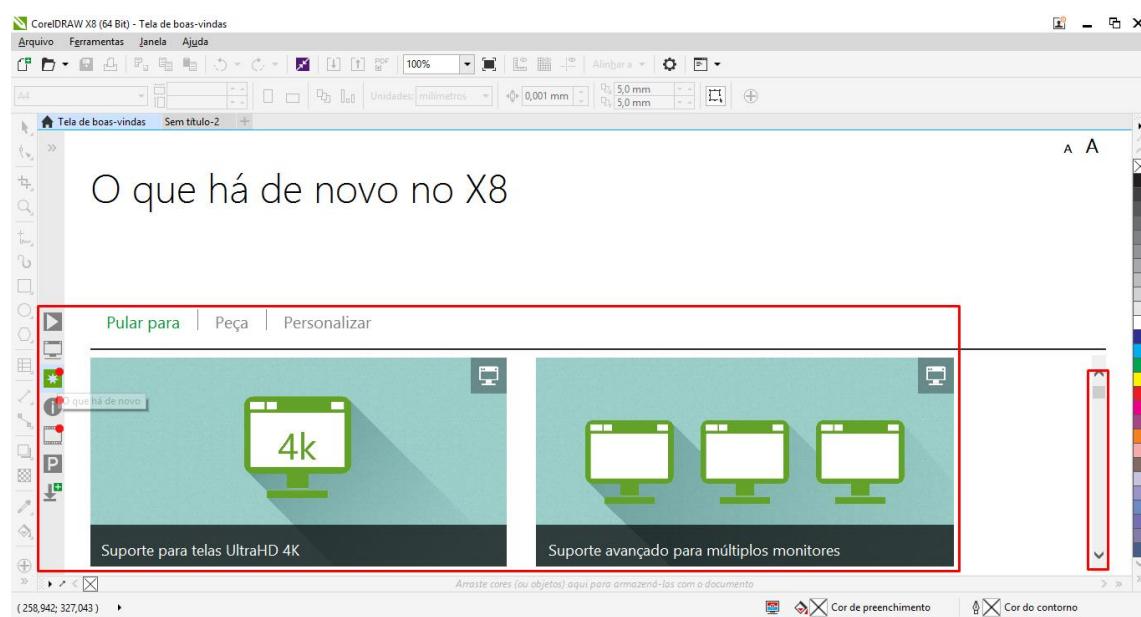
2.24.6. Percepções dos especialistas

Aqui você é levado para a janela onde é apresentado o trabalho de especialistas, onde também são apresentados tutoriais de como criar belas artes:



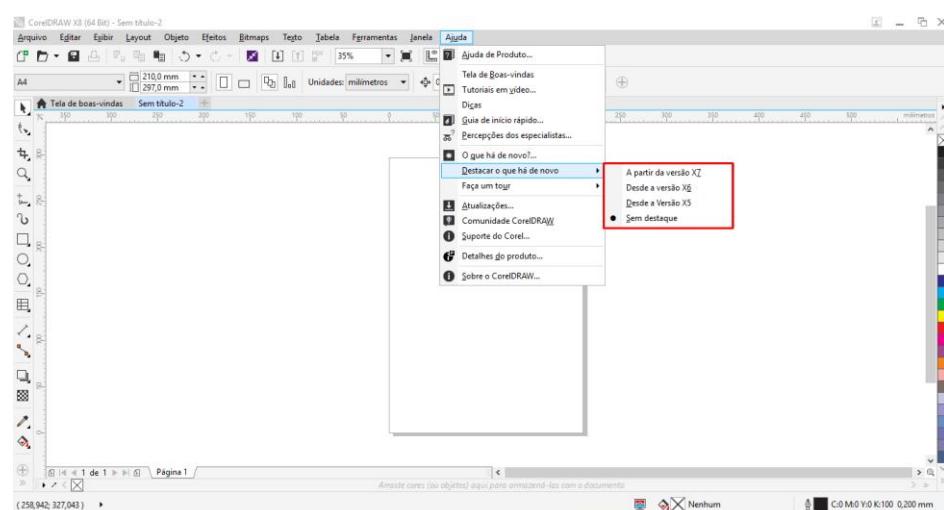
2.24.7. O que há de novo?

Aqui você é levado para a janela onde mostra o que o Corel trouxe de novo para você:



2.24.8. Destacar o que há de novo

Aqui você escolhe se quer que o Corel destaque o que há de novo e a partir de qual versão você quer que ele faça isso:



2.24.9. Faça um tour

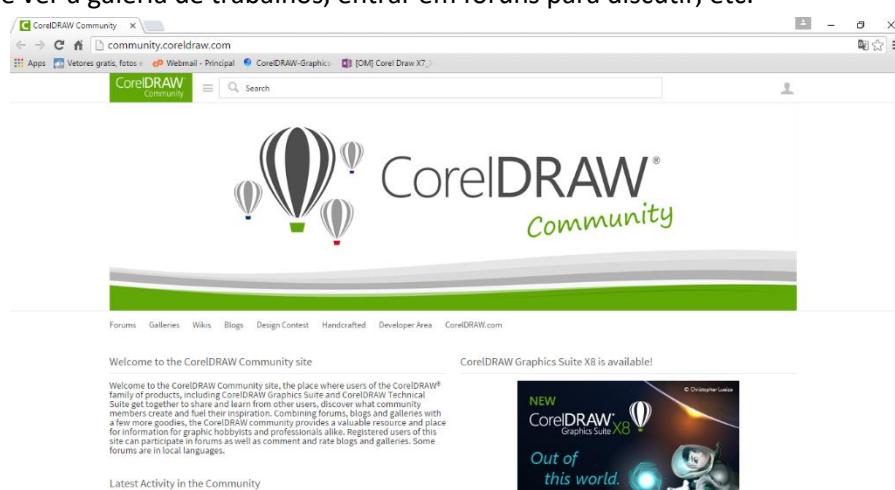
Citado no item 1.6.

2.24.10. Atualizações

Esta opção serve para verificar se a atualizações disponíveis.

2.24.11. Comunidade CorelDraw

Abre uma nova janela no seu navegador de internet, onde mostra a comunidade do Corel. Lá você pode ver a galeria de trabalhos, entrar em fóruns para discutir, etc.



2.24.12. Suporte do Corel

Você pode exibir informações sobre o computador e também sobre o próprio aplicativo. Por exemplo, você pode exibir detalhes sobre a configuração do computador. É possível exibir informações detalhadas sobre o sistema, propriedades de exibição e de impressão, arquivos de aplicativos e DLL da Corel e arquivos DLL do sistema. Você pode usar esse recurso, por exemplo, para determinar quanto espaço existe na unidade em que se deseja salvar um arquivo.

2.24.13. Detalhes do produto

Utilizado para acessar informações de produto detalhadas, também é possível autenticar o Corel por este menu.

2.24.14. Sobre o CorelDraw

Neste menu abrirá uma janela lhe dando informações sobre o Corel, como: Versão, para quem a cópia está registrada, número de série, ID de origem, informações do sistema, avisos legais e licença.

2.25. Exercício de conteúdo:

Primeiro:

- 1- Abra o CorelDraw X8
- 2- Clique em novo documento.
- 3- Na janela que abrir, dê um ok.
- 4- Vá no menu janela.
- 5- Crie 2 novas janelas
- 6- Clique no menu janela e depois clique em ladrilhar verticalmente
- 7- Agora para voltar ao padrão, novamente clique no menu janela e depois em combinar janelas.

Segundo:

- 1- Abra o CorelDraw X8
- 2- Clique em novo documento.
- 3- Na janela que abrir, dê um ok.
- 4- Vá no menu tabela.
- 5- Clique em criar nova tabela.
- 6- Em número de fileiras e colunas coloque 7.
- 7- Dê um duplo clique no primeiro quadrado da tabela, deverá aparecer um cursor dentro dele.
- 8- Agora vá ao menu tabela>selecionar e clique em fileira.
- 9- Novamente vá ao menu tabela e clique em mesclar.

10- Como você pode ver ficou um grande espaço no topo da tabela, muito bom para fazer calendários, ou para pôr um nome na tabela para se organizar melhor, etc.

11- Selecione a tabela e clique em deletar.

12- Feche o Corel.

2.26. Exercícios de fixação

1- Para que serve a interface de usuário “Lite”?

2- Para que serve a interface de “Layout de página”?

3- Qual a função dos menus:

a) Arquivo>Importar

b) Editar>Duplicar

c) Exibir>Pixels

d) Layout>Inserir número de página

e) Objeto>Alinhar e distribuir

f) Efeitos>Lentes

g) Bitmaps>Desfocar

h) Texto>Colunas

i) Tabela>Mesclar células

j) Ferramentas>Macros

k) Janela>Cascata

l) Ajuda>Guia de início rápido

3. Ferramentas fundamentais

3.1. Ferramenta seleção

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

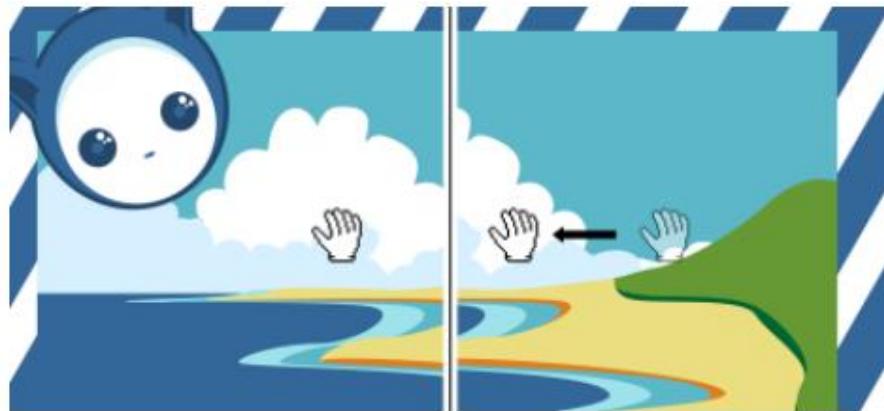


3.2. Zoom, enquadramento e rolagem

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

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

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

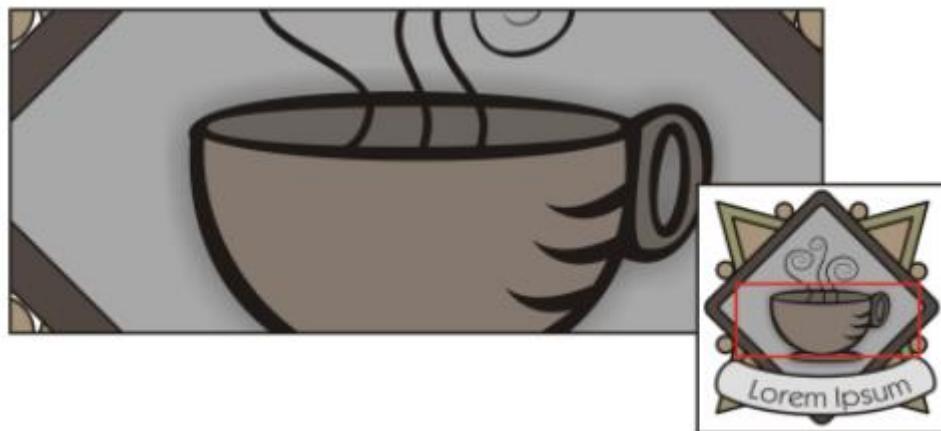


Use a ferramenta Enquadramento para enquadrar em torno de uma imagem grande e exibir áreas específicas.

- Ferramenta zoom:

- Aplicar mais zoom
- Aplicar menos zoom
- Zoom para a seleção
- Zoom em todos os objetos
- Zoom para página
- Zoom para largura da página
- Zoom para altura da página

- Enquadramento:



Usando o Navegador, você pode exibir qualquer parte de um desenho sem aplicar menos zoom.

3.3. Paleta de cores

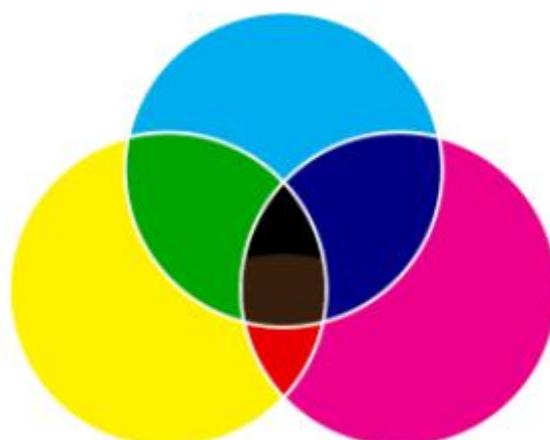
O CorelDRAW permite escolher e criar cores usando uma ampla variedade de paletas de cores, misturadores de cores e modelos de cores padrão do setor. É possível armazenar as cores

utilizadas com mais frequência para uso futuro usando a Paleta de documentos ou criando e editando paletas de cores personalizadas.

Para personalizar a exibição de uma paleta de cores na tela, altere o tamanho das amostras, o número de fileiras e outras propriedades. Também é possível criar estilos de cores.

Modelo de cores CMYK

O modelo de cores CMYK, usado em impressão, utiliza os componentes ciano (C), magenta (M), amarelo (Y) e preto (K) para definir as cores. Os valores desses componentes variam de 0 a 100 e representam percentuais. Em modelos de cores subtrativos, como o CMYK, a cor (ou seja, a tinta) é adicionada a uma superfície, como um papel branco. Em seguida, a cor “subtrai” o brilho da superfície. Quando o valor de cada componente da cor (C, M, Y) for 100, a cor resultante é o preto. Quando o valor de cada componente for 0, nenhuma cor é adicionada à superfície, que, portanto, é revelada — neste caso, o papel branco. O preto (K) é incluído no modelo de cores para fins de impressão porque a tinta preta é mais neutra e escura que a mistura de quantidades iguais de ciano, magenta e amarelo. A tinta preta produz resultados mais nítidos, especialmente para texto impresso. Além disso, a tinta preta geralmente é mais barata que tintas coloridas.

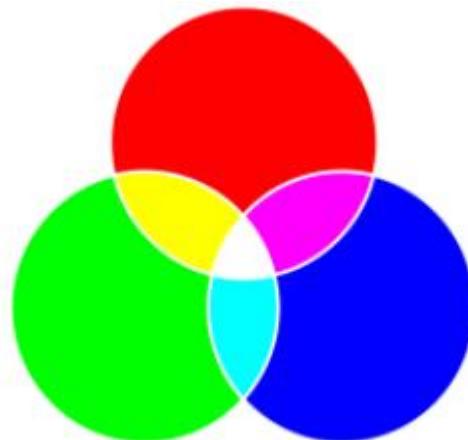


Preto é o resultado da combinação das três cores CMY em sua intensidade máxima.

Modelo de cores RGB

O modelo de cores RGB usa os componentes vermelho (R), verde (G) e azul (B) para definir a quantidade de luz vermelha, verde e azul em uma determinada cor. Em uma imagem de 24 bits, cada componente é expresso como um número de 0 a 255. Em uma imagem com uma taxa de bits maior, como uma imagem de 48 bits, o intervalo de valores é maior. A combinação desses componentes define uma cor única.

Em modelos de cores aditivos, como o RGB, a cor é produzida a partir da luz transmitida. O RGB é, portanto, usado em monitores, onde as luzes vermelha, azul e verde são misturadas de várias formas para reproduzir uma ampla variedade de cores. Quando as luzes vermelha, azul e verde são combinadas em suas intensidades máximas, o olho percebe a cor resultante como branco. Em teoria, as cores ainda são vermelho, verde e azul, mas os pixels em um monitor estão muito próximos uns dos outros para o olho diferenciar as três cores. Quando o valor de cada componente for 0, o que significa que há ausência de luz, o olho percebe a cor como preto.



Branco é o resultado da combinação das três cores RGB em sua intensidade máxima.

Modelo de cores HSB

O modelo de cores HSB usa matiz (H), saturação (S) e brilho (B) como componentes para definir as cores. HSB também é conhecido como HSV (com os componentes matiz, saturação e valor). Matiz descreve o pigmento de uma cor e é expresso em graus para representar a

localização na roda de cores padrão. Por exemplo, vermelho é 0 grau, amarelo é 60 graus, verde é 120 graus, ciano é 180 graus, azul é 240 graus e magenta é 300 graus.

A saturação descreve a vivacidade ou o esmaecimento de uma cor. Os valores de saturação variam de 0 a 100 e representam percentuais (quanto maior o valor, mais vívida a cor). O brilho descreve a quantidade de branco na cor. Como os valores de saturação, os valores de brilho variam de 0 a 100 e representam percentuais (quanto maior o valor, mais brilhante é a cor).



Modelo de cores HSB

Modelo de cores Tons de cinza

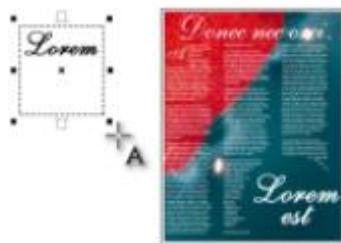
O modelo de cores de tons de cinza define a cor usando apenas um componente, a iluminação, que é expresso em valores que variam de 0 a 255. Cada cor dos tons tem valores iguais dos componentes vermelho, verde e azul do modelo de cores RGB. Se você alterar uma foto em cores para tons de cinza, criará uma foto em preto-e-branco.



Modelo de cores de tons de cinza

3.4. Ferramenta texto

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



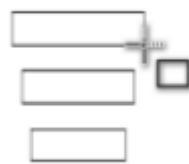
3.5. Ferramenta mão livre

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



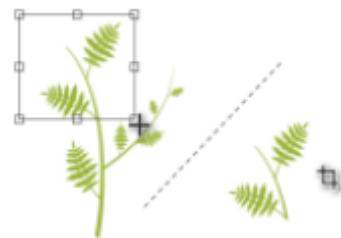
3.6. Ferramenta retângulo

A ferramenta Retângulo permite desenhar quadrados e retângulos.



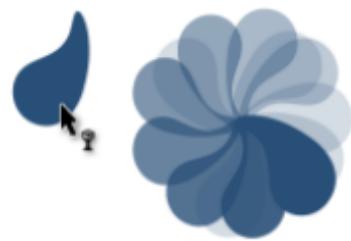
3.7. Ferramenta cortar

A ferramenta Cortar permite remover áreas indesejadas dos objetos.



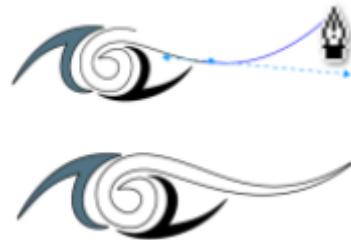
3.8. Ferramenta transparência

A ferramenta Transparência permite aplicar transparências aos objetos.



3.9. Ferramenta caneta

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



3.10. Ferramenta forma

A ferramenta Forma permite editar a forma dos objetos.

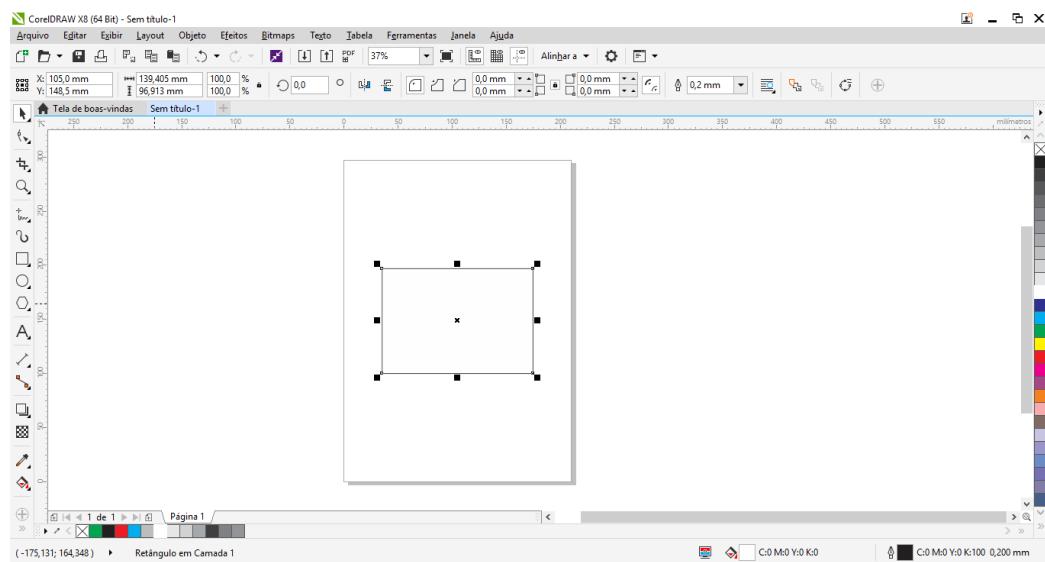


3.11. Exercício de conteúdo:

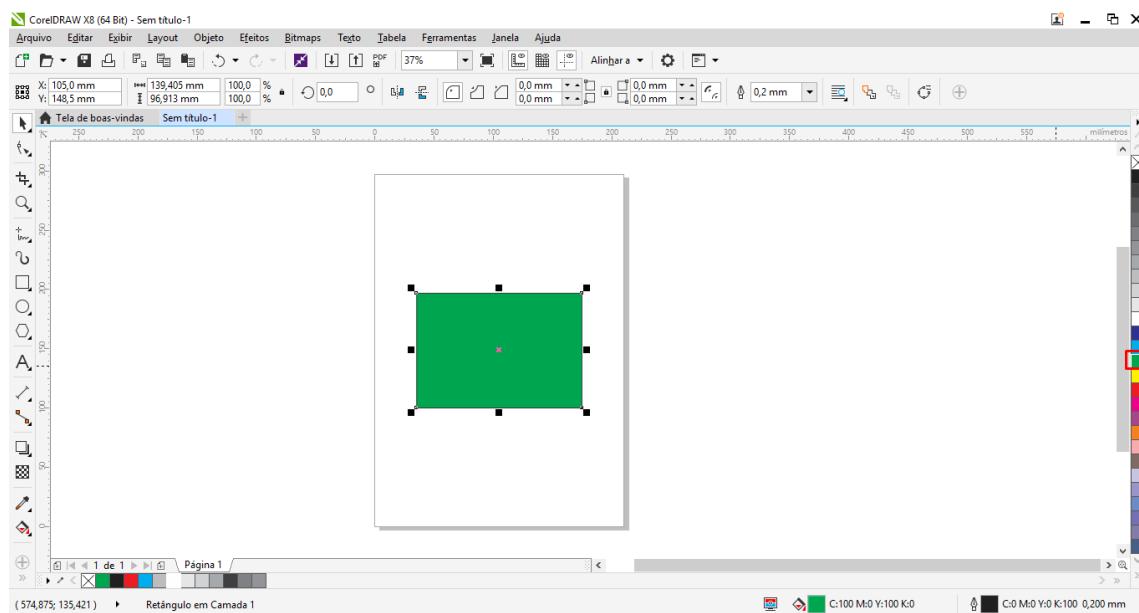
1- Abra o CorelDraw X8.

2- Cria um novo documento e de ok.

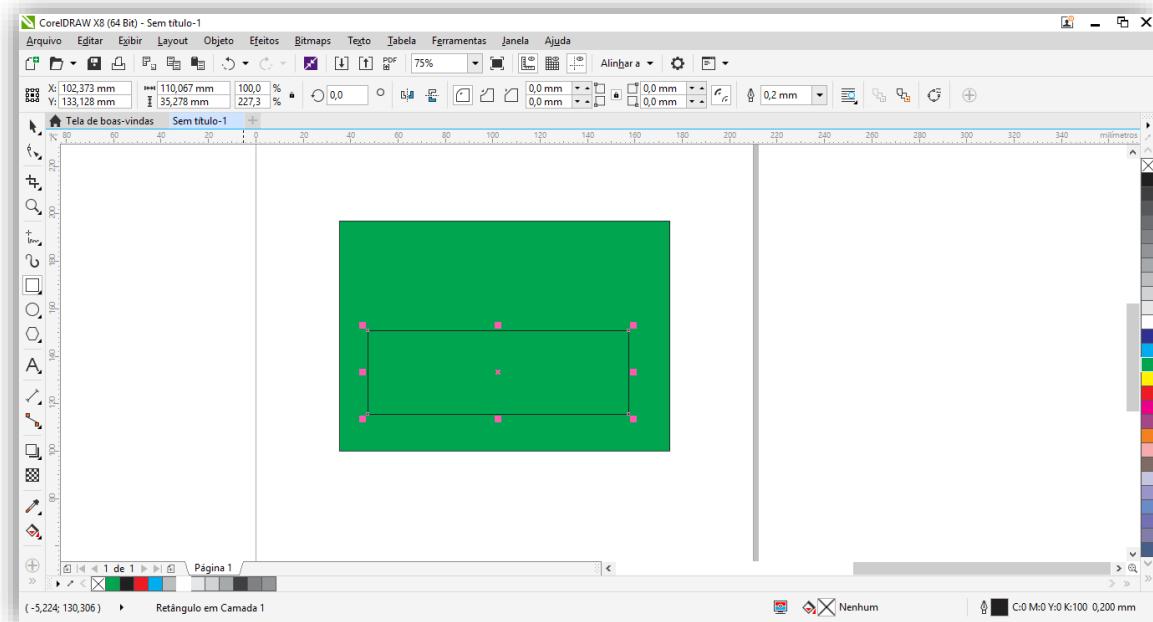
3- Clique na ferramenta retângulo e crie um no meio da folha. Lembrando que, selecionando o retângulo e apertando o atalho “P” ele centraliza o objeto na folha.



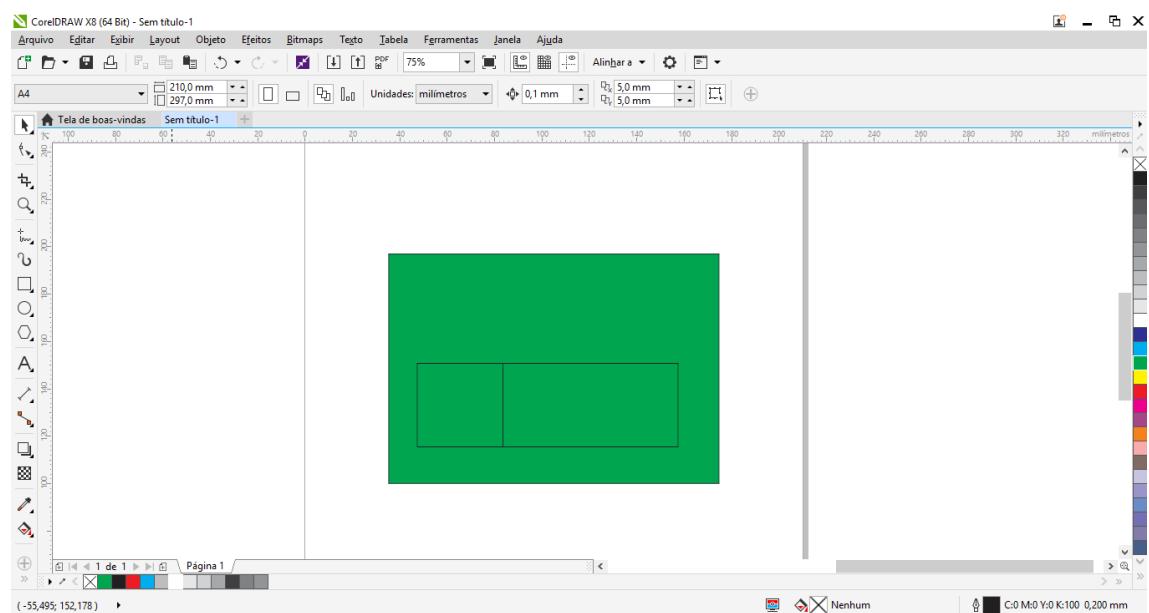
4- Na paleta de cores escolha a cor verde para ser o fundo do retângulo.



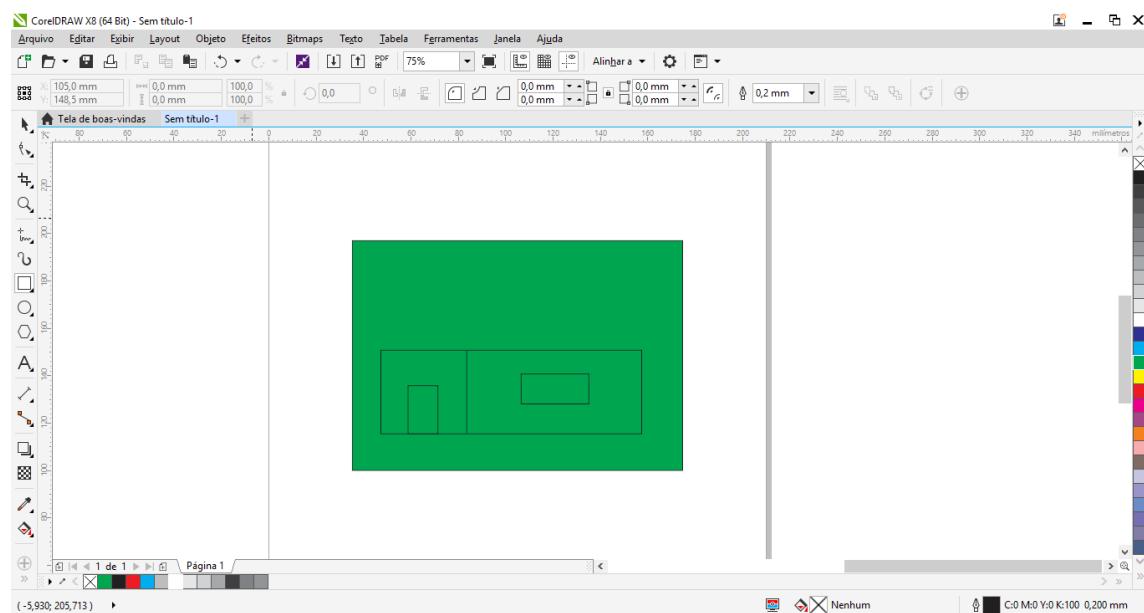
5- Ainda com a ferramenta retângulo desenhe a base de uma casa simples, mas simétrica dentro no retângulo.



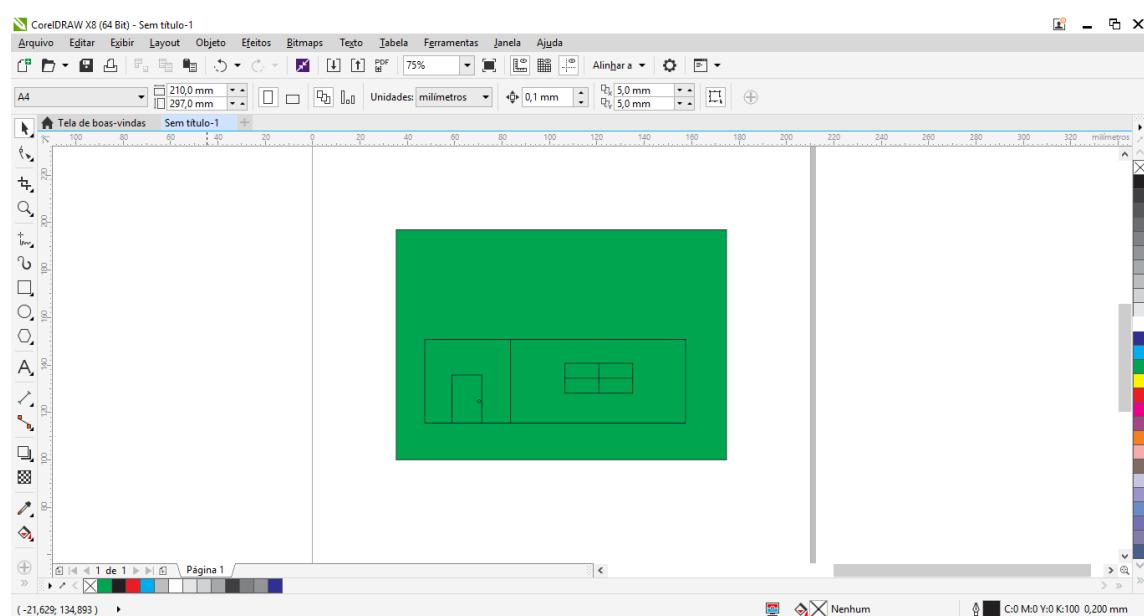
6- A seguir pegue a ferramenta Mão livre para fazer a uma divisória:



7- Faça uma porta com a ferramenta triângulo no quadrado que formou e uma janela no retângulo:

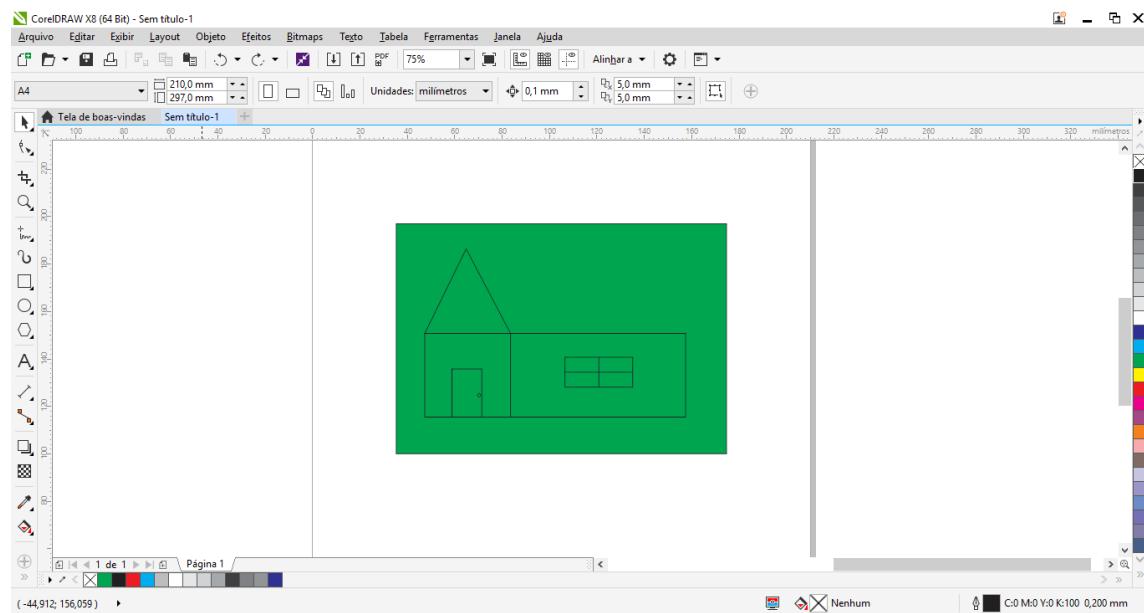


8- Use a ferramenta elipse para fazer a maçaneta da porta e a ferramenta mão livre para fazer uma cruz dentro da janela:



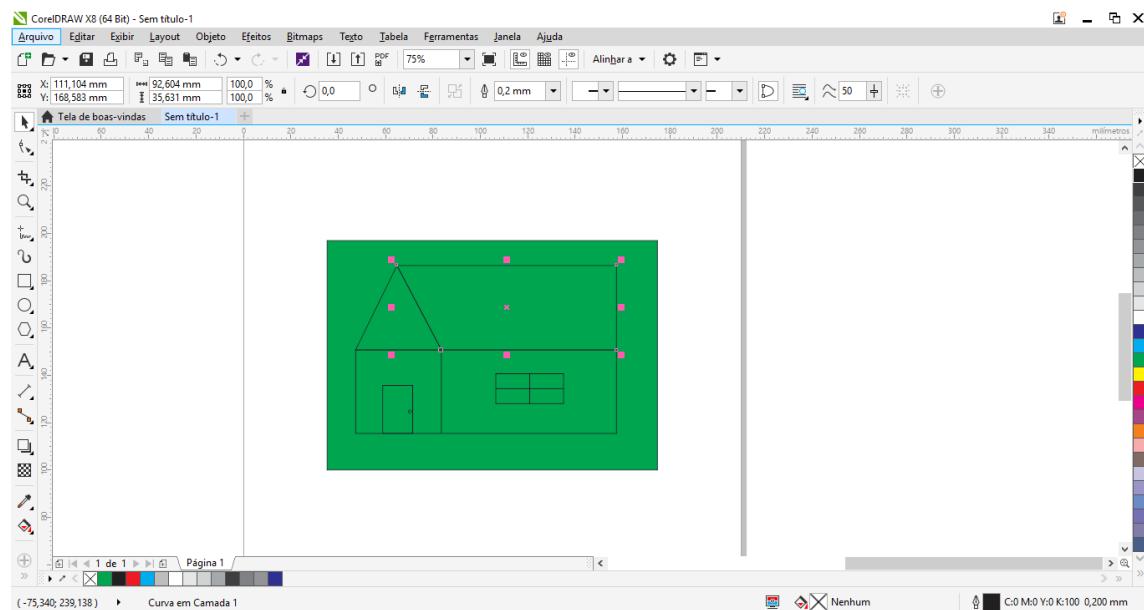
9- Agora vamos para a parte de cima, usando a ferramenta mão livre criaremos um triângulo

com a mesma largura do quadrado da porta:

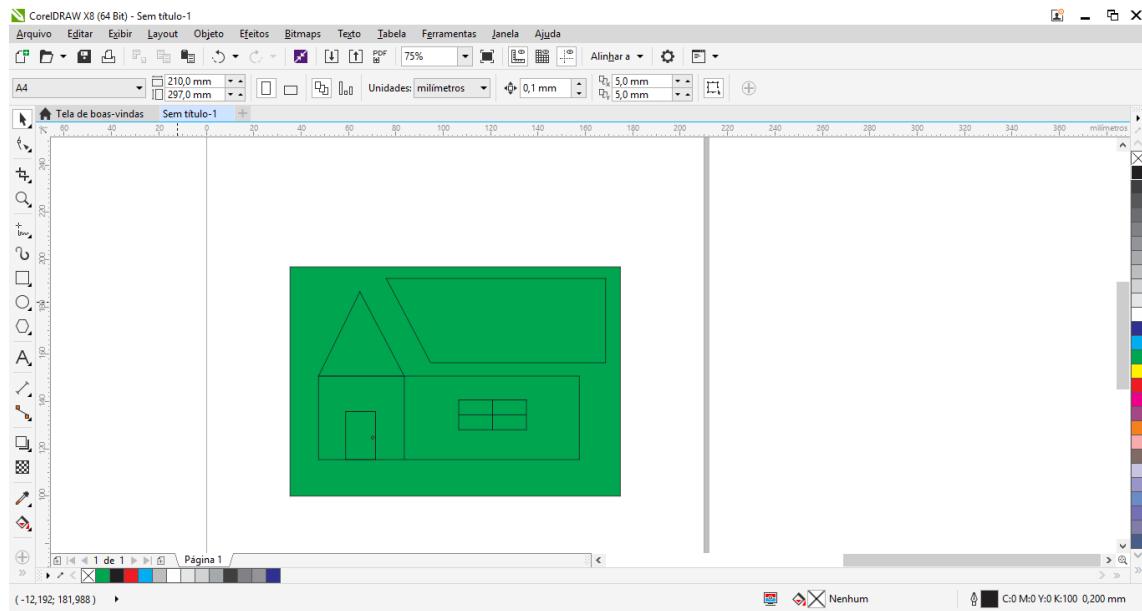


Lembre-se de fechar os 3 lados do triângulo, pois se não o fizer, não será possível colori-lo depois.

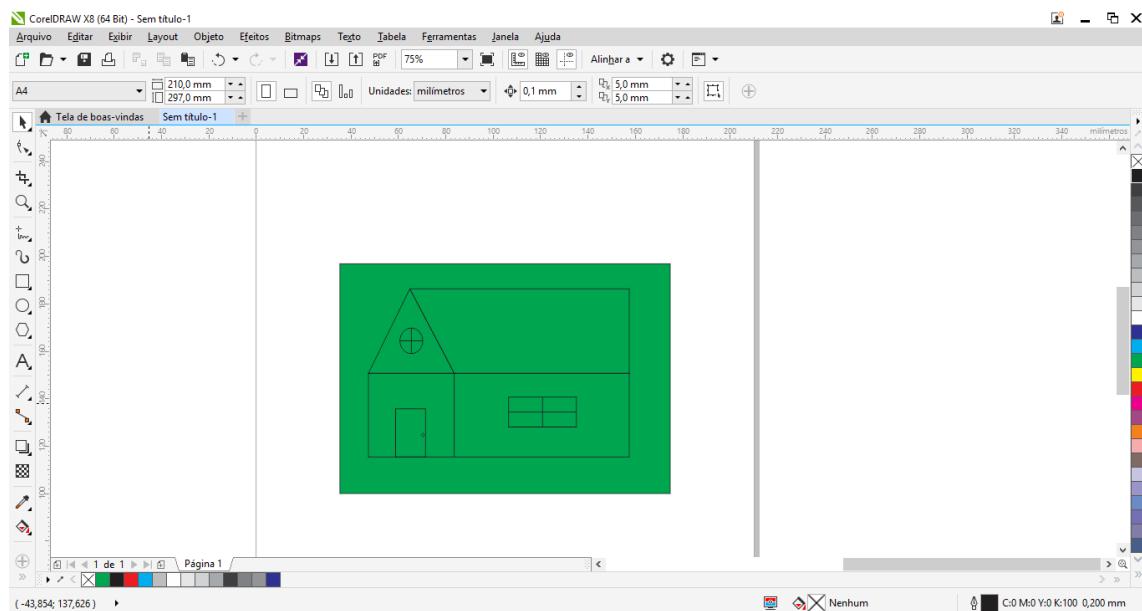
10- Ainda com a ferramenta mão livre vamos fechar o resto da parte superior da casa:



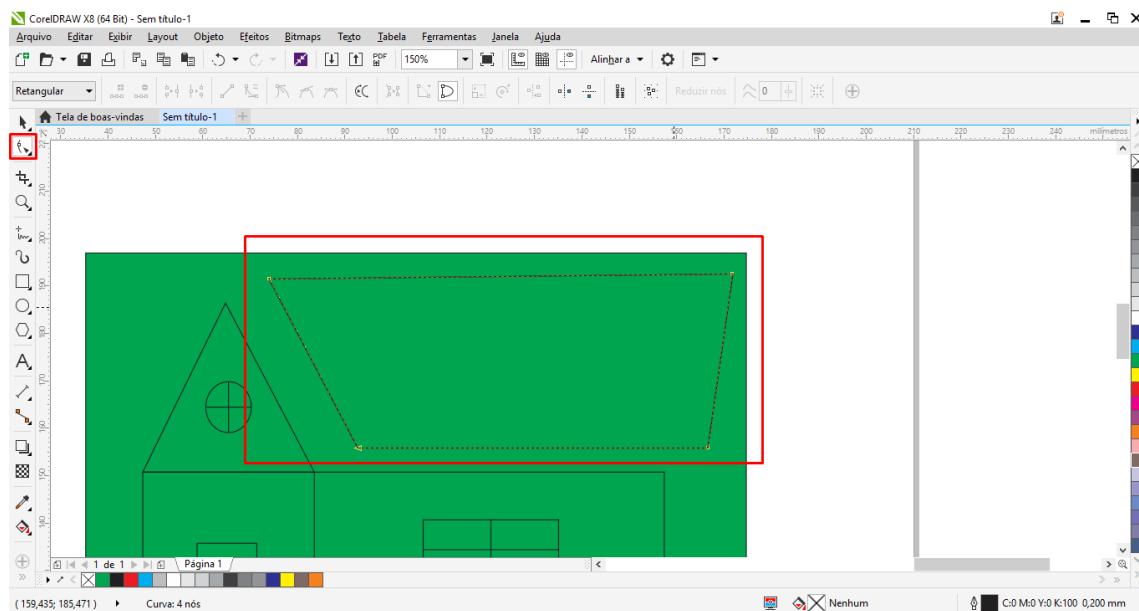
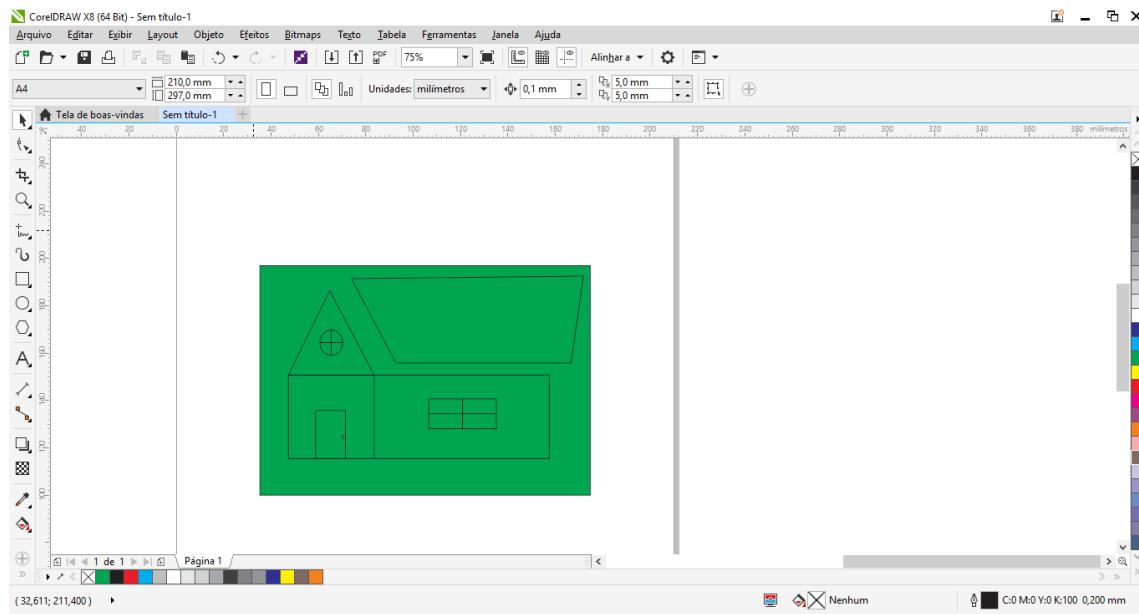
Lembrando que é preciso fechar os 4 lados para poder colorir:



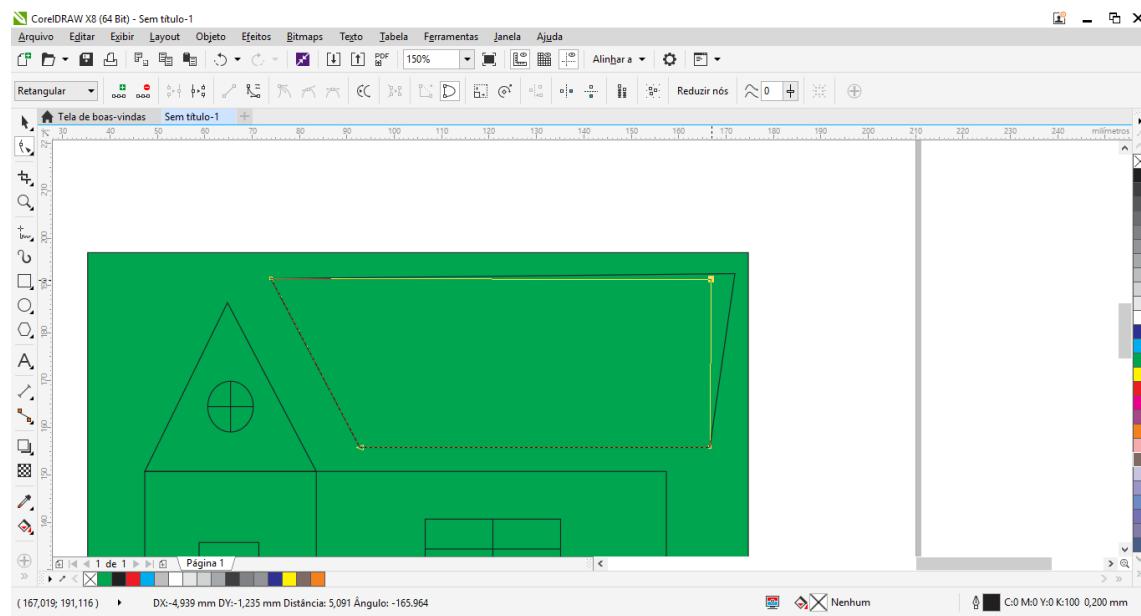
11- Agora com a ferramenta elipse faremos uma janela redonda dentro do triângulo, e dentro desse círculo faremos uma cruz como fizemos na janela de baixo:



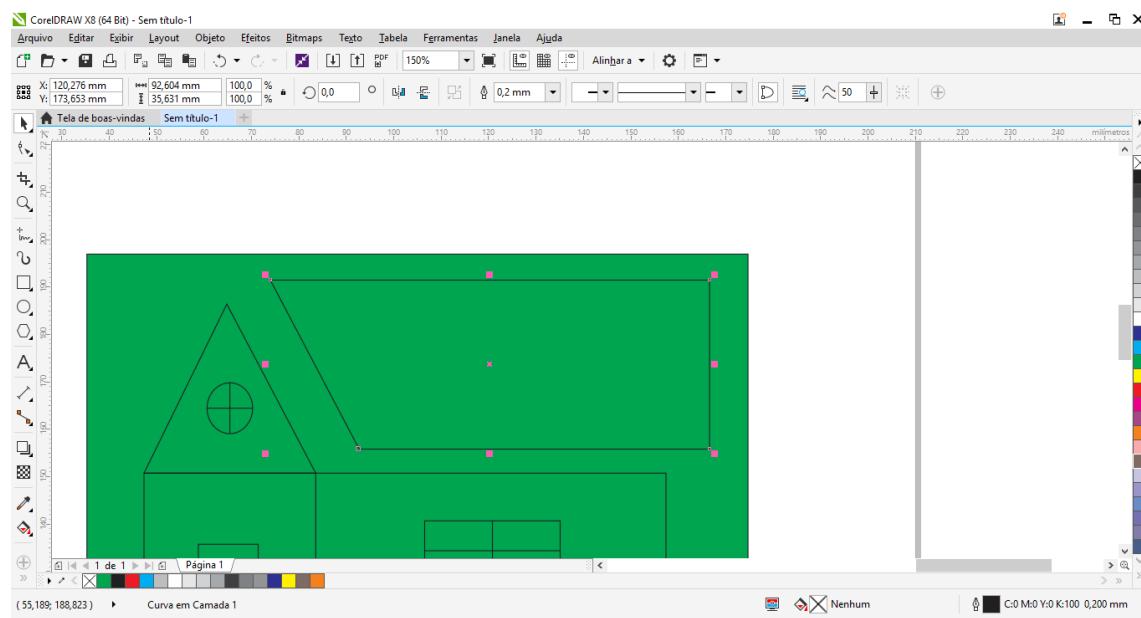
Caso alguma parte não fique reta ou não encaixe certinho a linha, basta você selecionar o objeto e usar a ferramenta Forma para concertar:



Só clicar no ponto que ficou “torto” e arrastar para onde você quiser:

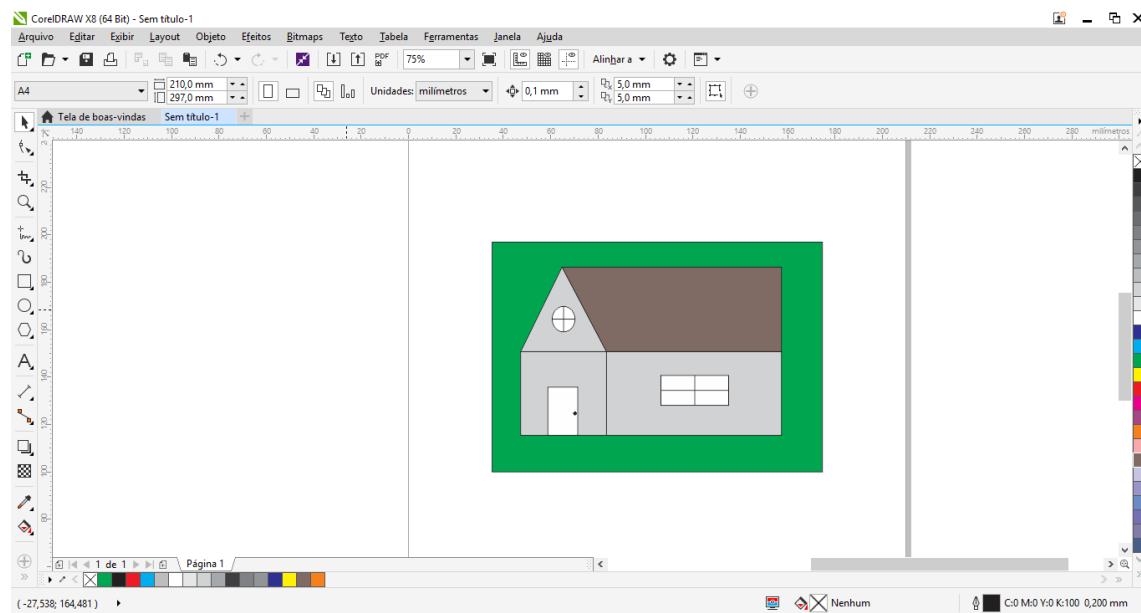


Quando encontrar o ponto certo basta dar um clique com o botão esquerdo do mouse e pronto:



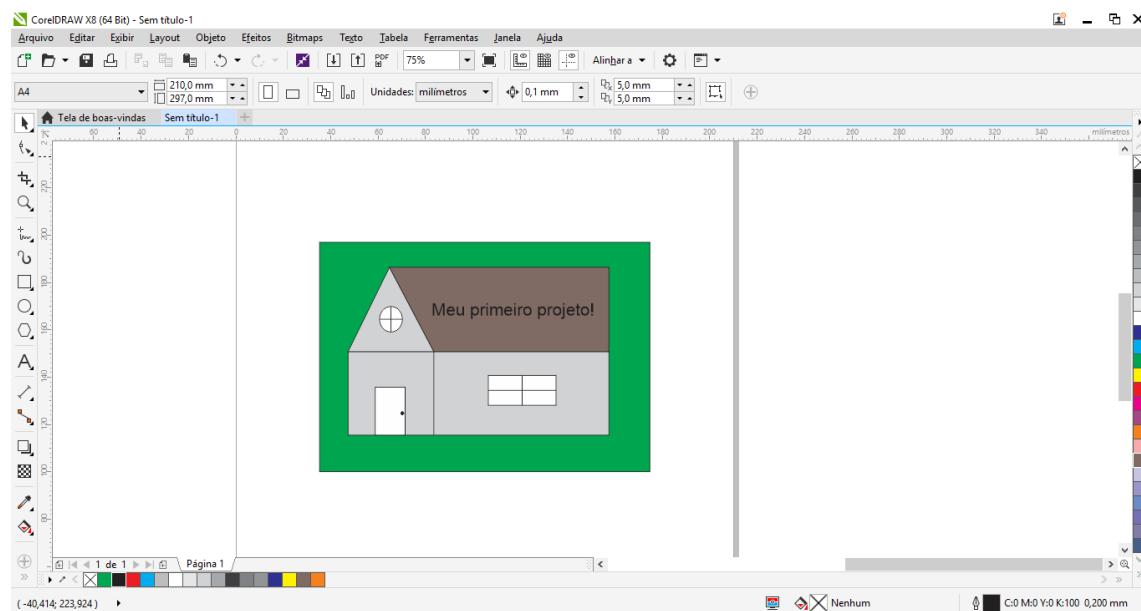
12- Agora use a paleta de cores para colorir as partes da casa e as janelas como preferir.

Exemplo:



13 - Clique na ferramenta texto, depois na parte superior da casa e escreva a seguinte frase:

“Meu primeiro projeto!”



10- Mostre ao instrutor e veja se está tudo ok.

11- Feche o Corel.

3.12. Exercício de fixação

1- Usando as ferramentas do Corel, monte um cartão de visita para um salão de beleza (livre escolha) e mostre para seu avaliador.

2- Usando as ferramentas do Corel, monte um cartão de visita para uma pizzaria, seguindo as seguintes orientações e depois mostre para seu avaliador:

a) Fundo laranja.

b) Fonte Times new Roman.

c) Fazer o desenho de uma pizza.

d) Nome, endereço e telefone centralizados na parte inferior do cartão.

4. Desenho e Forma

O CorelDRAW permite desenhar formas básicas, que você modifica com ferramentas de efeitos especiais e de mudança de forma.

4.1. Desenhar retângulos e quadrados

O CorelDRAW permite desenhar retângulos e quadrados. Desenhe um retângulo ou quadrado arrastando em sentido diagonal com a ferramenta Retângulo ou especificando a largura e a altura com a ferramenta Retângulo com 3 pontos. A ferramenta Retângulo com 3 pontos permite desenhar rapidamente retângulos em ângulo.



Para desenhar um retângulo com 3 pontos, primeiro desenhe a linha de base e, em seguida, sua altura. O retângulo resultante é angulado.

Também é possível desenhar um retângulo ou quadrado com cantos arredondados, com vieiras ou chanfrados. Você pode modificar cada canto individualmente ou aplicar as alterações a todos os cantos. Além disso, é possível especificar que todos os cantos sejam dimensionados em relação ao objeto. E também especificar o tamanho de canto padrão para desenhar retângulos e quadrados.

Arredondar produz um canto curvo, com vieira substitui o canto por uma borda que possui uma reentrância curva e o chanfrar substitui o canto por uma borda reta, também conhecida como uma chanfradura.



Da esquerda para a direita, é possível ver cantos padrão sem alterações, cantos arredondados, cantos com vieiras e cantos chanfrados.

Também é possível modificar os cantos de um retângulo ou quadrado selecionado clicando na ferramenta Forma e, em seguida, arrastando o nó de um canto na direção do centro da forma. Se preferir modificar apenas um canto, mantenha pressionada a tecla Ctrl e, em seguida, arraste o nó de um canto na direção do centro da forma.

Então:

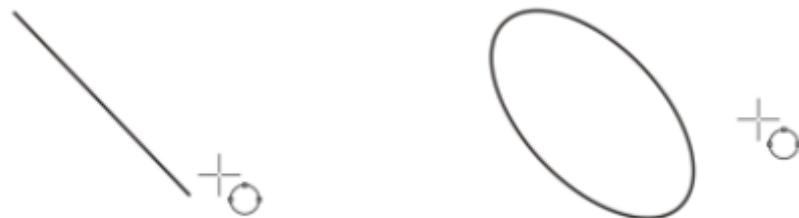
- **Para desenhar um retângulo:** Na caixa de ferramentas, clique na ferramenta Retângulo. Arraste na janela de desenho até que o retângulo tenha o tamanho desejado.
- **Para desenhar um quadrado:** Na caixa de ferramentas, clique na ferramenta Retângulo. Mantenha pressionada a tecla Ctrl e arraste na janela de desenho até que o quadrado tenha o tamanho desejado.
- **Para desenhar um retângulo especificando a altura e a largura:** Na caixa de ferramentas, clique na ferramenta Retângulo com 3 pontos, na janela de desenho, aponte para o local em que deseja iniciar o retângulo, arraste para desenhar a largura e solte o botão do mouse. Mova o ponteiro para desenhar a altura e clique. Para ajustar o tamanho do retângulo, digite valores nas caixas “Tamanho do objeto” na barra de propriedades

4.2. Desenhar elipses, círculos, arcos e formas de torta

Desenhe uma elipse ou um círculo arrastando no sentido diagonal com a ferramenta Elipse ou desenhe uma elipse usando a ferramenta Elipse com 3 pontos para especificar a largura e a

altura. A ferramenta Elipse com 3 pontos permite criar rapidamente uma elipse em ângulo, eliminando a necessidade de girá-la.

Com a ferramenta Elipse, você pode desenhar um novo arco ou forma de torta ou pode desenhar uma elipse ou um círculo e transformá-lo em um arco ou uma forma de torta. Você também pode alterar as propriedades padrão de novos objetos desenhados com a ferramenta Elipse. Por exemplo, defina as propriedades padrão de modo que todas as novas formas desenhadas sejam arcos ou formas de torta.



Utilizar a ferramenta Elipse com 3 pontos permite desenhar uma elipse começando pela linha central e depois passar para a altura. Esse método permite desenhar elipses em ângulo.

Então:

- **Para desenhar um elipse:** Na caixa de ferramentas, clique na ferramenta Elipse. Arraste na janela de desenho até que a elipse tenha a forma desejada.
- **Para desenhar um círculo:** Na caixa de ferramentas, clique na ferramenta Elipse. Mantenha pressionada a tecla Ctrl e arraste na janela de desenho até que o círculo tenha o tamanho desejado.
- **Para desenhar uma elipse especificando a largura e a altura:** Na caixa de ferramentas, clique na ferramenta Elipse com 3 pontos. Na janela de desenho, arraste para desenhar a linha central da elipse no ângulo desejado. A linha central corta o centro da elipse e determina a sua largura. Mova o ponteiro para definir a altura da elipse e clique.

- **Para desenhar um arco:** Na caixa de ferramentas, clique na ferramenta Elipse. Clique no botão Arco na barra de propriedades. Arraste na janela de desenho até que o arco tenha a forma desejada.
- **Para desenhar uma forma de torta:** Na caixa de ferramentas, clique na ferramenta Elipse. Clique no botão Torta na barra de propriedades. Arraste na janela de desenho até que a torta fique na forma desejada.

4.3. Desenhar polígonos e estrelas

O CorelDRAW permite desenhar polígonos e dois tipos de estrela: perfeita e complexa. Estrelas perfeitas são aquelas com aparência tradicional que podem receber preenchimento total em sua forma. As estrelas complexas possuem lados interseccionais e produzem resultados originais com a aplicação de preenchimento.



Da esquerda para a direita: Polígono, estrela perfeita e estrela complexa, cada uma com um preenchimento gradiente aplicado

Você pode alterar polígonos e estrelas. Por exemplo, é possível alterar o número de lados de um polígono ou o número de pontas de uma estrela, que podem também ser aguçadas. Você também pode usar a ferramenta Forma para remodelar polígonos e estrelas complexas, do mesmo modo como em qualquer outro objeto de curva.

Então:

- **Para desenhar um polígono:** Na caixa de ferramentas, clique na ferramenta Polígono e arraste na janela de desenho até que o polígono esteja no tamanho desejado.

- **Para desenhar uma estrela perfeita:** Na caixa de ferramentas, clique na ferramenta Estrela e arraste na janela de desenho até que a estrela esteja do tamanho desejado.
- **Para desenhar uma estrela complexa:** Na caixa de ferramentas, clique na ferramenta Estrela complexa e arraste na janela de desenho até que a estrela esteja do tamanho desejado.

4.4. Desenhar espirais

É possível desenhar dois tipos de espirais: simétricas e logarítmicas. As espirais simétricas se expandem uniformemente, portanto, a distância entre as revoluções é igual. As espirais logarítmicas se expandem com distâncias cada vez maiores entre as revoluções. É possível definir a taxa a que uma espiral logarítmica se expande para fora.



Uma espiral simétrica (esquerda) e uma espiral logarítmica (direita)

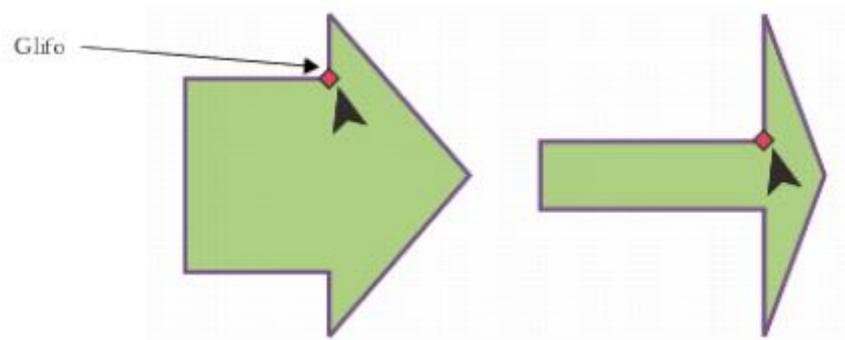
Então:

- **Para desenhar uma espiral:** Na caixa de ferramentas, clique na ferramenta Espiral. Digite um valor na caixa “Revoluções da espiral” na barra de propriedades. Na barra de propriedades, clique em um dos seguintes botões: Espiral assimétrica ou Espiral logarítmica.

4.5. Desenhar formas predefinidas

Ao usar a coleção de Formas perfeitas, você pode desenhar formas predefinidas.

Algumas formas especificamente as formas básicas, de seta, de banner e de legenda – contêm alças em forma de diamante chamadas de glifos. Você pode arrastar um glifo para modificar a aparência de uma forma.



Ao utilizar a ferramenta Forma, você pode arrastar um glifo para alterar uma forma.

É possível adicionar texto à parte interna ou externa da forma. Por exemplo, talvez você queira colocar uma etiqueta dentro do símbolo de um fluxograma ou de uma legenda.

Então:

- **Para desenhar uma forma predefinida:** Na caixa de ferramentas, clique em uma das seguintes ferramentas: Formas básicas, Formas de seta, Formas de fluxograma, Formas de banner ou Formas de legenda. Abra o seletor Formas perfeitas, na barra de propriedades, e clique em uma forma. Arraste na janela de desenho até que a forma tenha o tamanho desejado.

4.6. Desenhar usando um reconhecimento de forma

Você pode usar a ferramenta Desenho inteligente para desenhar pinceladas à mão livre que podem ser convertidas em formas básicas. Retângulos e elipses são convertidos em objetos do CorelDRAW. Trapezoides e paralelogramos são convertidos em objetos de formas perfeitas. Linhas, triângulos, quadrados, losangos, círculos e setas são convertidos em objetos de curvas.

Se um objeto não é convertido em uma forma, ele pode ser suavizado. Objetos e curvas desenhados com reconhecimento de forma são editáveis. Você pode definir o nível em que o CorelDRAW reconhece formas e as converte em objetos. Você também pode especificar a quantidade de suavização aplicada às curvas.

É possível definir a quantidade de tempo transcorrida entre se fazer um traço com a caneta e a implementação do reconhecimento de forma. Por exemplo, se o temporizador estiver definido em um segundo e você desenhar um círculo, o reconhecimento de forma terá efeito um segundo depois de você desenhar o círculo.

Você pode fazer correções à medida que desenha. É possível também alterar a espessura e o estilo de linha de uma forma desenhada com o uso do reconhecimento de forma.



As formas criadas com a ferramenta Desenho inteligente são reconhecidas e suavizadas.

Então:

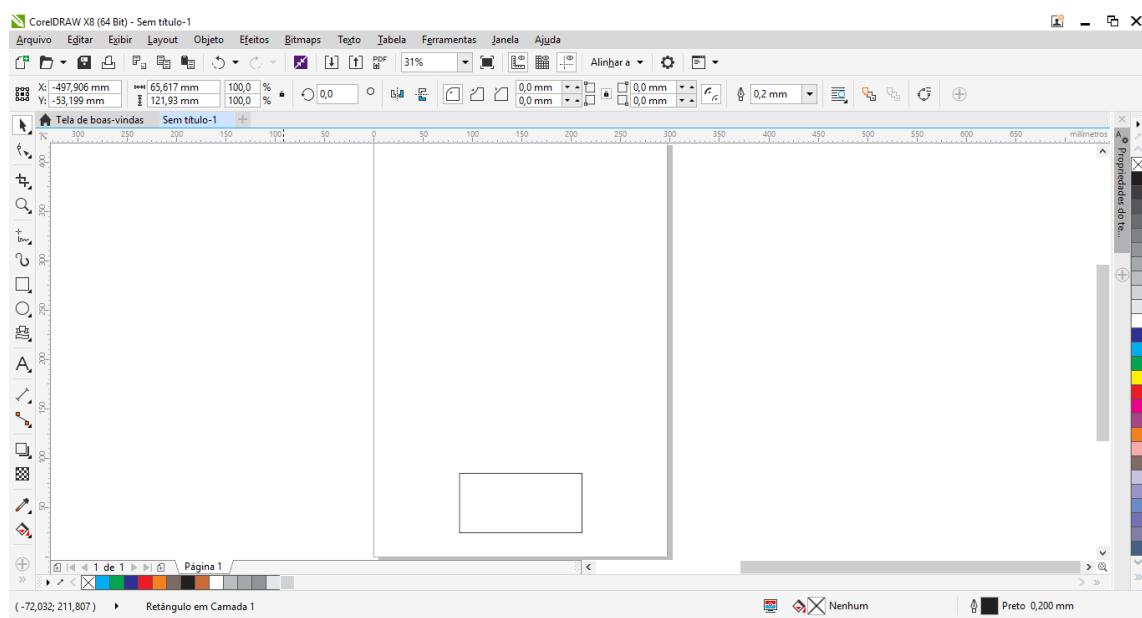
- **Para desenhar uma forma ou linha usando reconhecimento de forma:** Na caixa de ferramentas, clique na ferramenta Desenho inteligente. Escolha um nível de reconhecimento na caixa de listagem Nível de reconhecimento da forma na barra de propriedades. Escolher um nível de suavização da caixa de listagem Nível de suavização inteligente na barra de propriedades. Desenhe uma forma ou linha na janela de desenho.

4.7. Exercícios passo-a-passo:

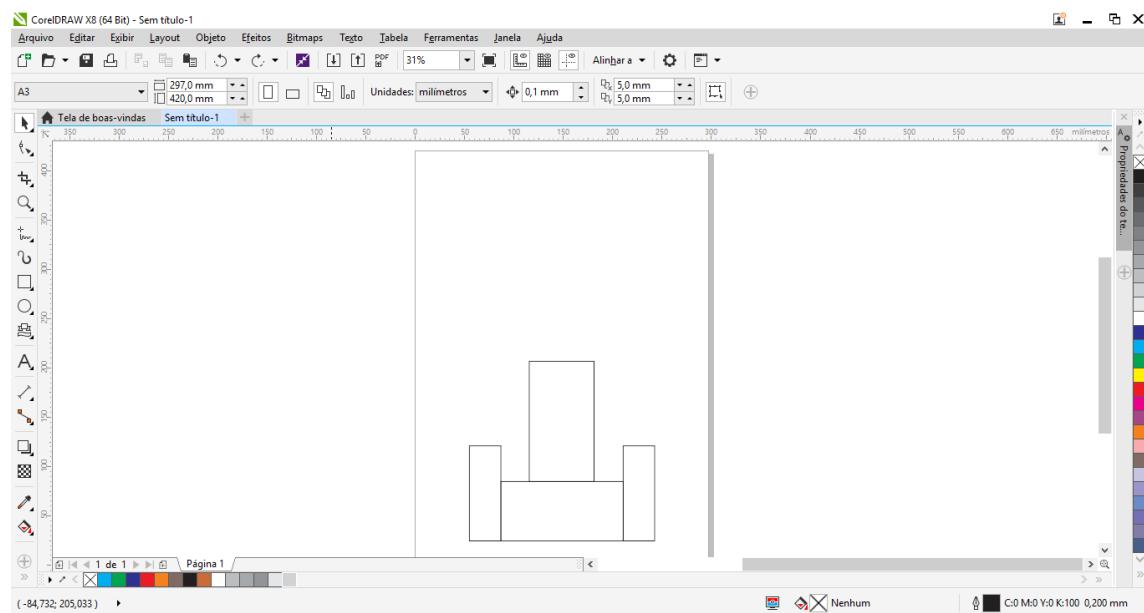
1- Abra o CorelDraw X8.

2- Cria um novo documento e de ok.

3- Vamos criar um castelo simples, para isso, clique na ferramenta retângulo, e crie um na sua folha de trabalho:



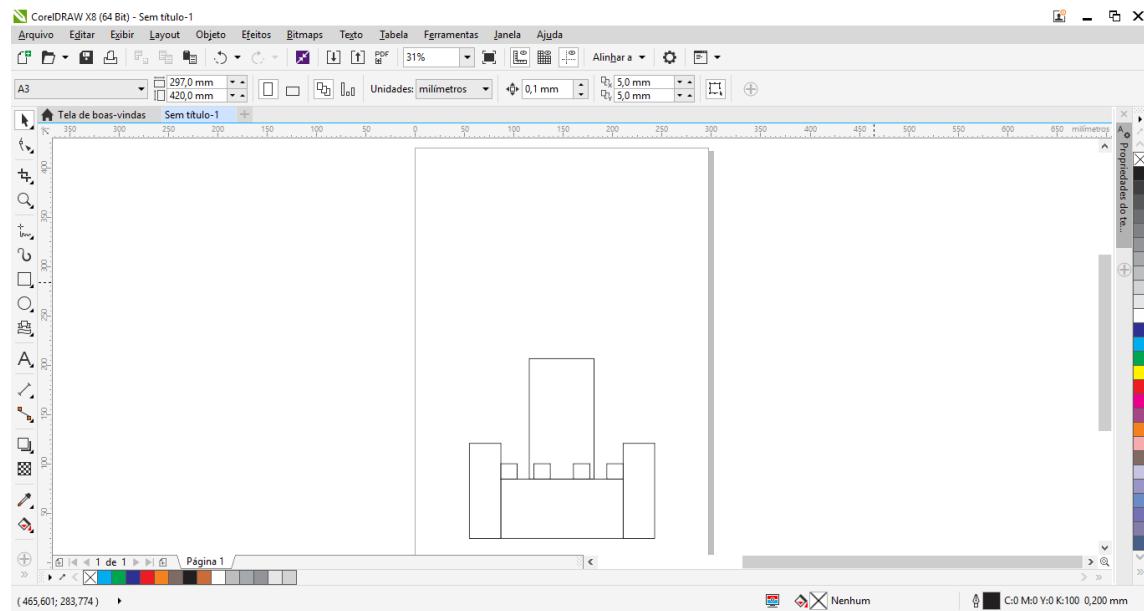
4-Crie mais 3 retângulos, na vertical desta vez, para serem as torres:



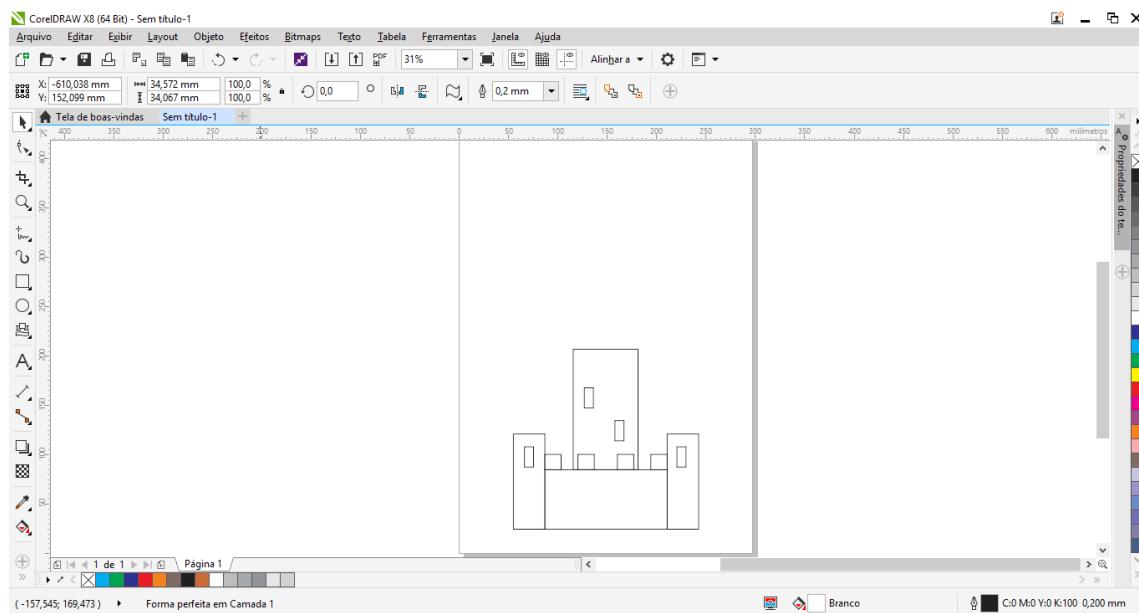
Para fazer criar uma torre do mesmo tamanho que a outra, basta você criar

um retângulo, seleciona-lo e depois ir no menu editar>duplicar.

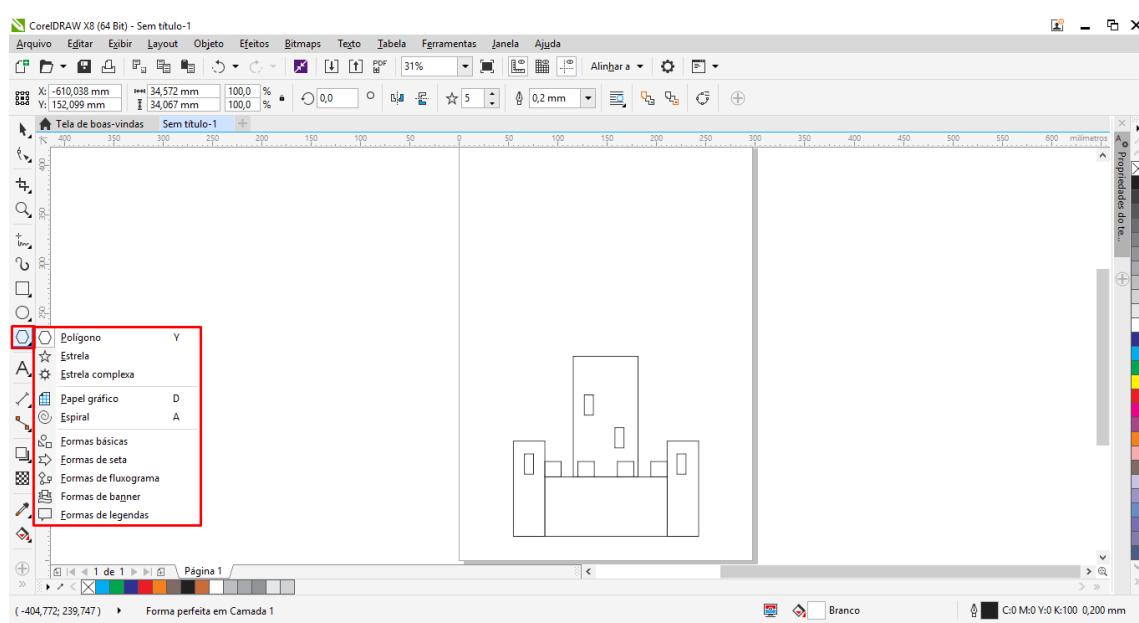
5- Com a mesma ferramenta ainda, crie um quadradinho e duplique, ou copie e cole, ele mais três vezes e coloque eles no mesmo lugar que a imagem a seguir:



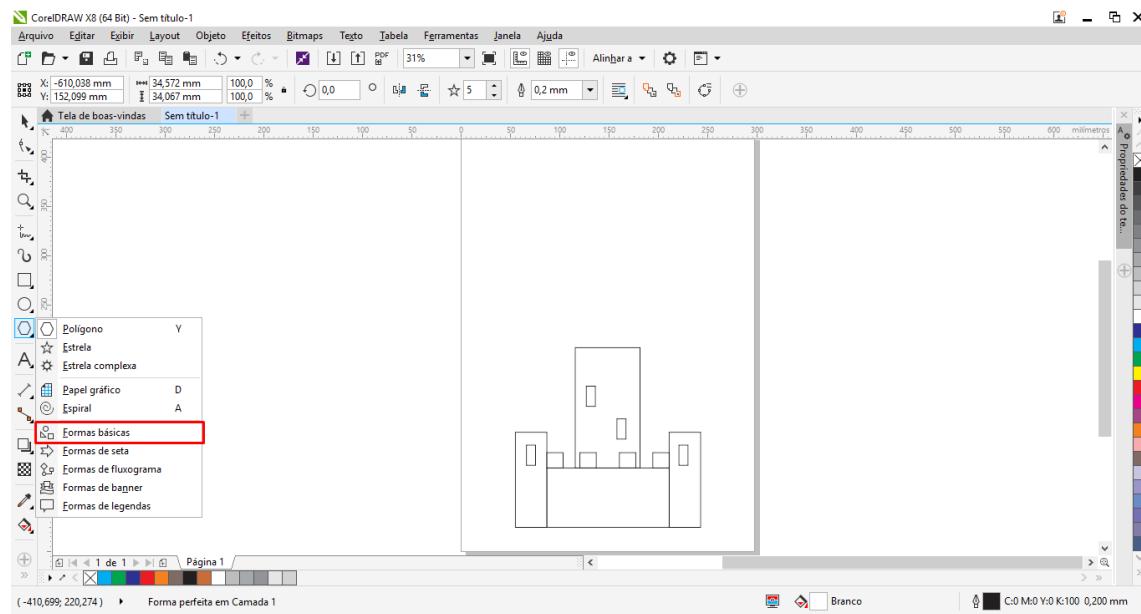
6- Agora vamos criar as janelas. Faça um pequeno retângulo vertical e depois o duplique mais três vezes para usarmos eles como janelas, e os coloque no local conforme a imagem a seguir:



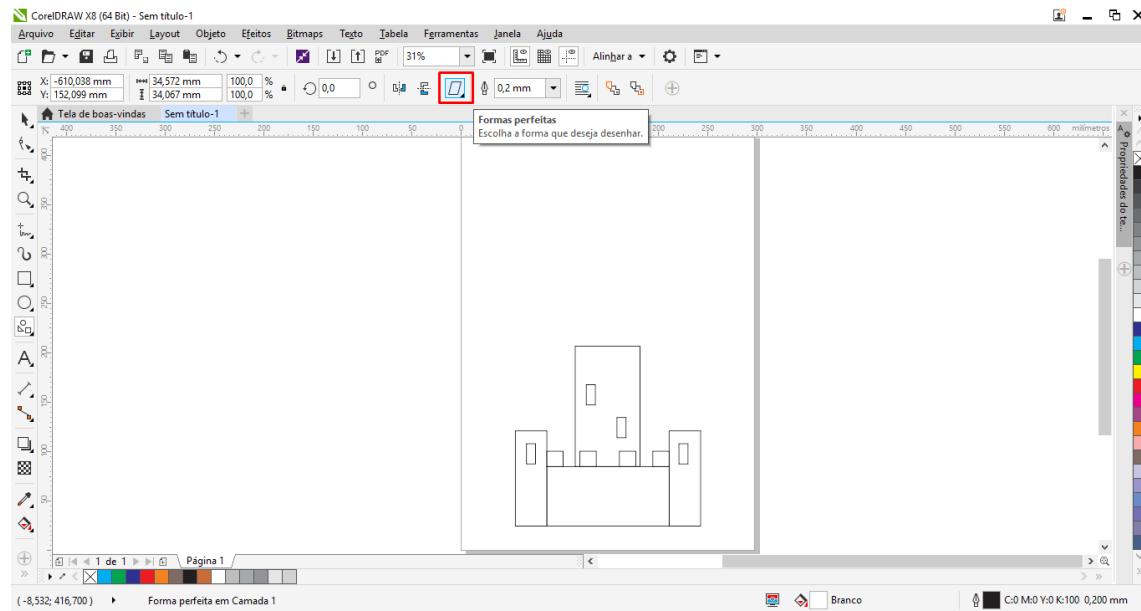
7- Agora, para criarmos a porta vamos clicar na flechinha que tem no canto inferior direito da ferramenta polígono, deve abrir o seguinte menu:



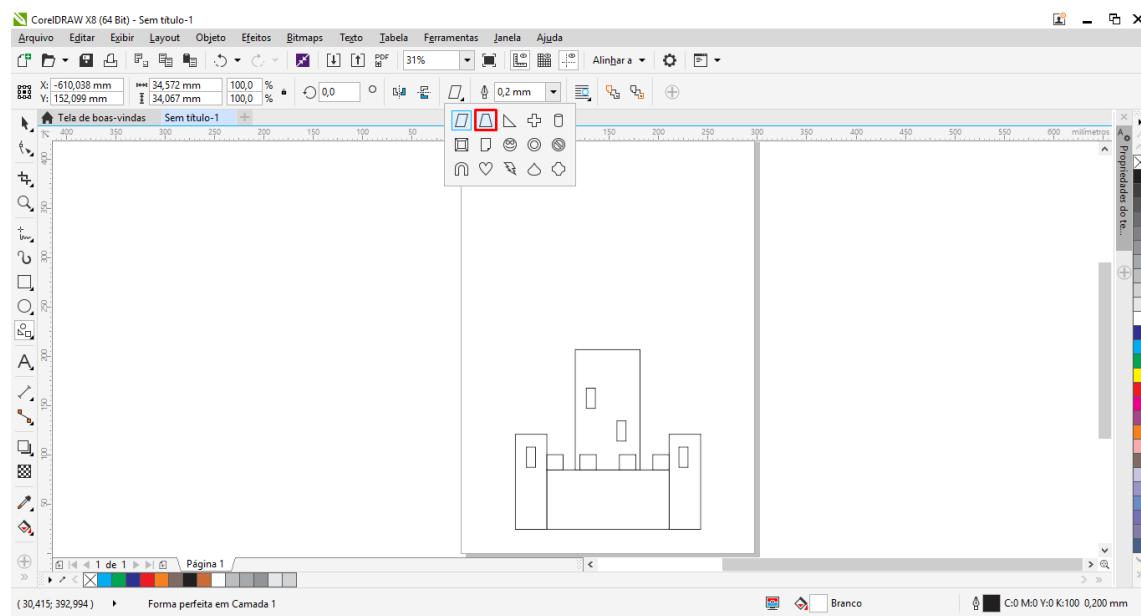
8- Clique na ferramenta “Formas básicas”:



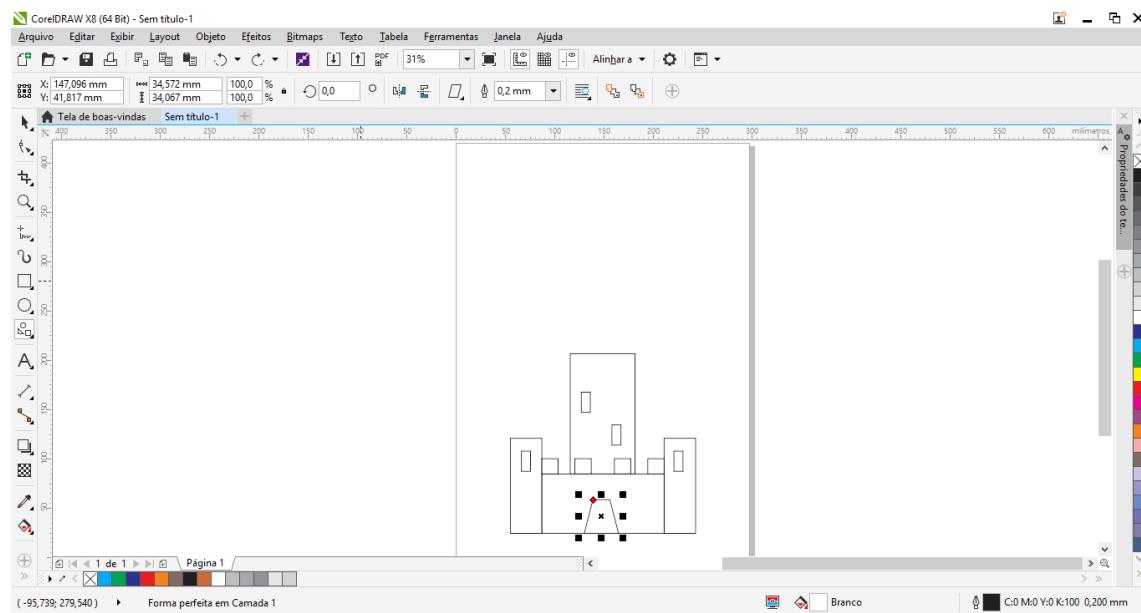
9- Na barra de ferramentas clique no seguinte ícone “formas perfeitas”:



10- Clique na forma selecionada (segunda da esquerda para a direita):

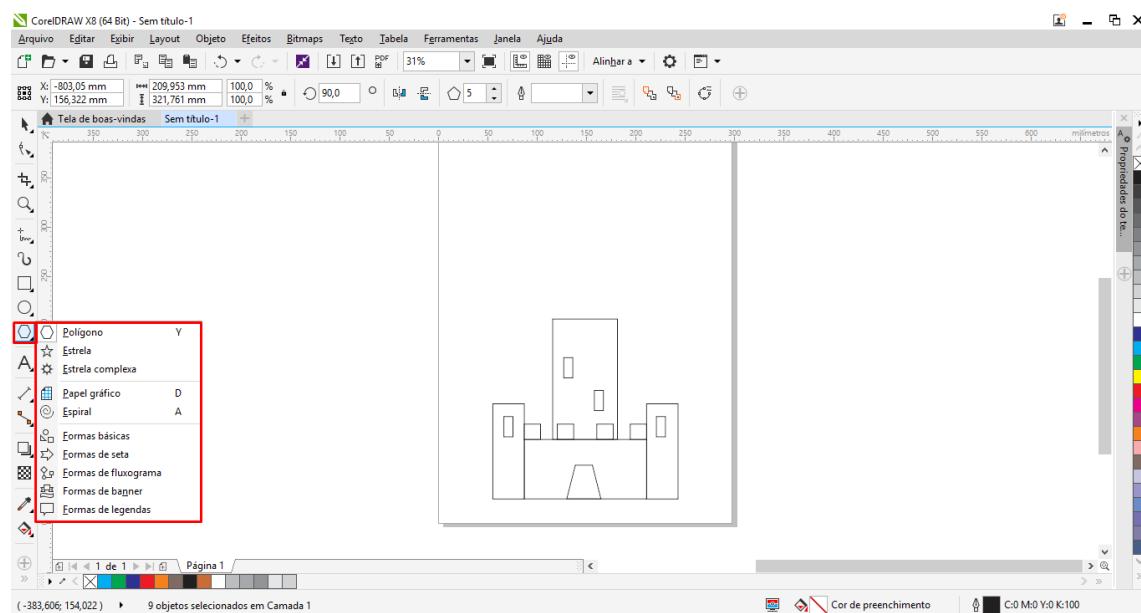


11- Crie a porta com essa ferramenta, basta clicar e arrastar como se fosse o retângulo, depois a coloque no local conforme a imagem a seguir:

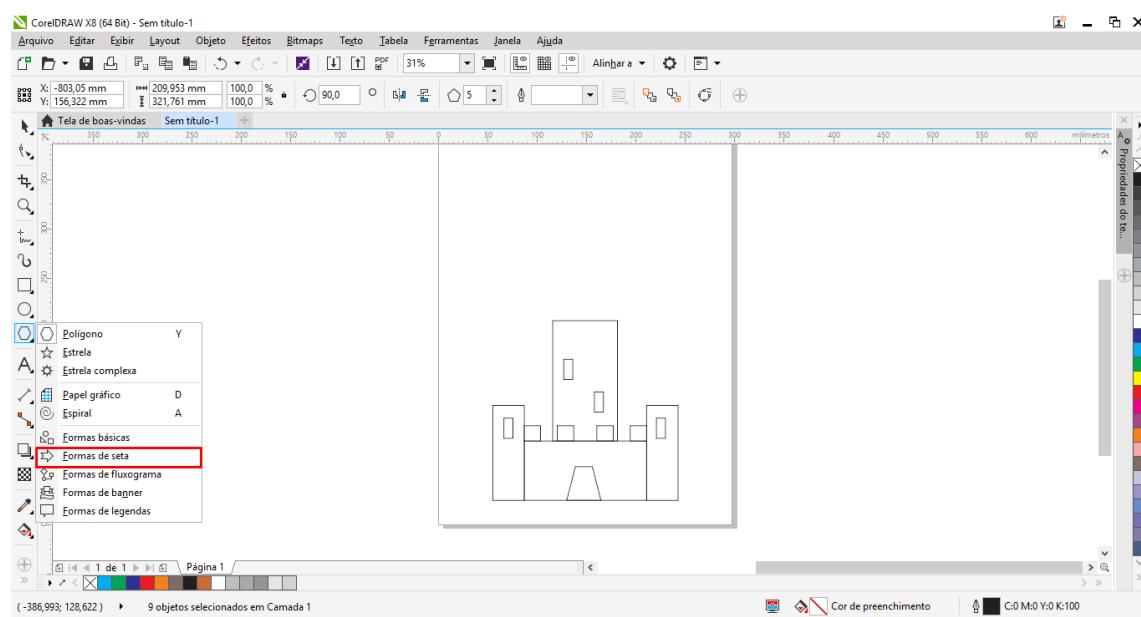


12- Agora, para criar o telhado das torres. Para isso clique na flechinha no canto inferior direito

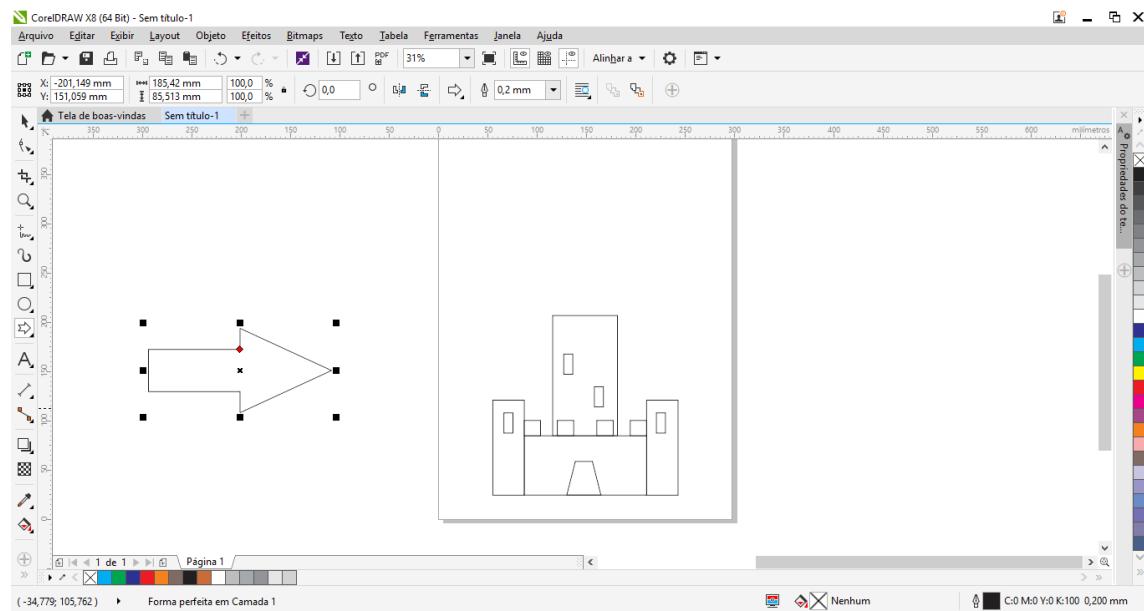
da ferramenta polígono para abrir novamente o menu de ferramentas adicionais:



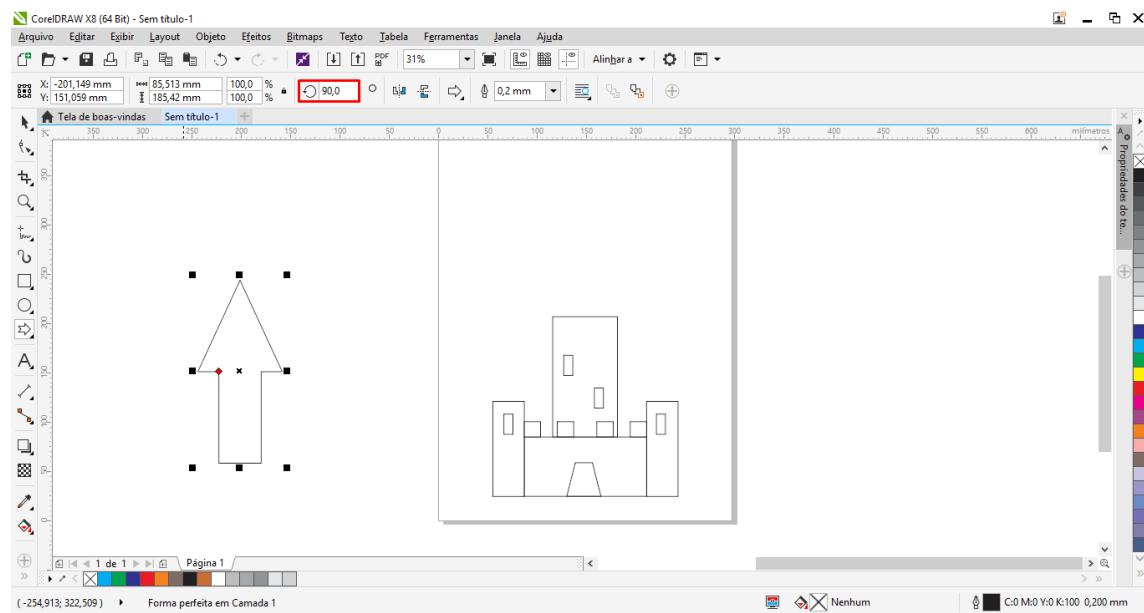
13- Clique na ferramenta “forma de seta”:



14- Crie uma seta:

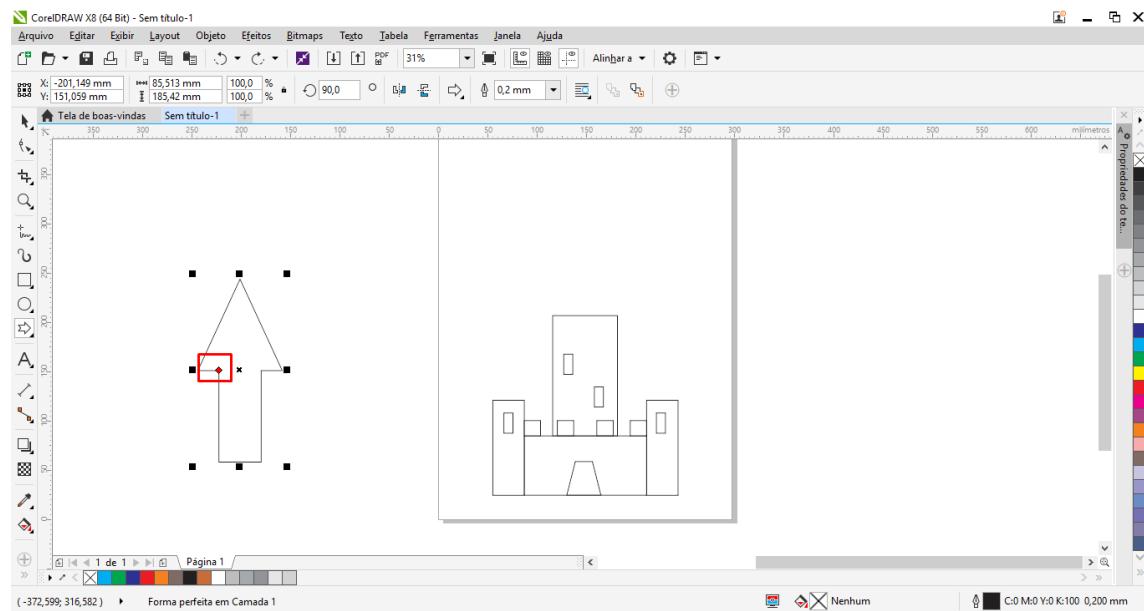


15- Na barra de ferramentas, no ícone de ângulo de rotação, digite 90 e clique no enter do teclado. A seta deve virar para cima:

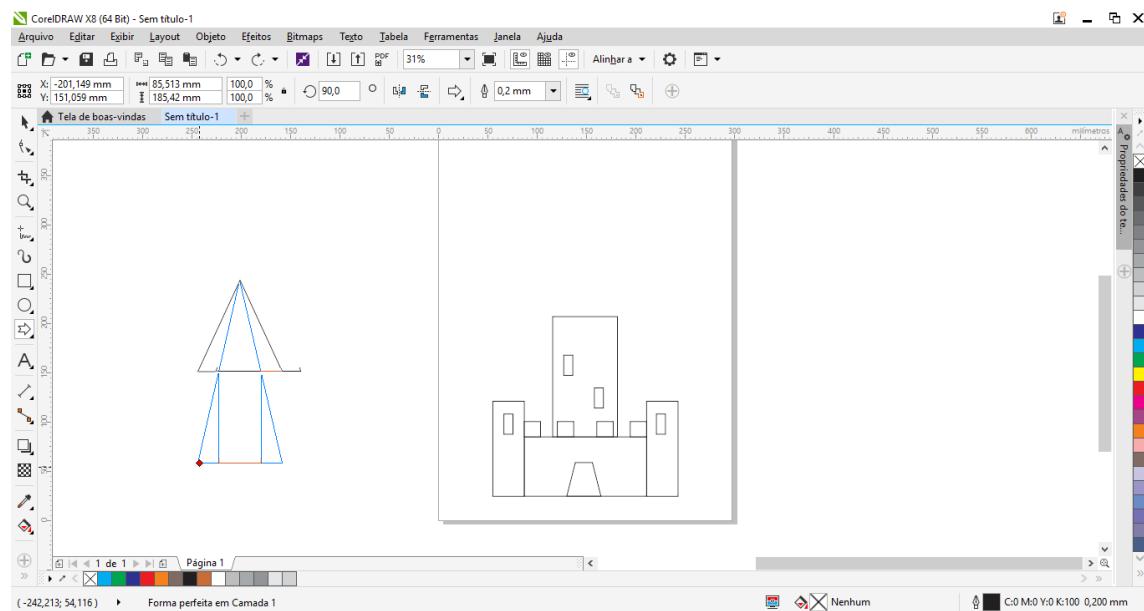


Também é possível escolher diretamente a seta apontado para cima no ícone de “formas perfeitas” da ferramenta seta.

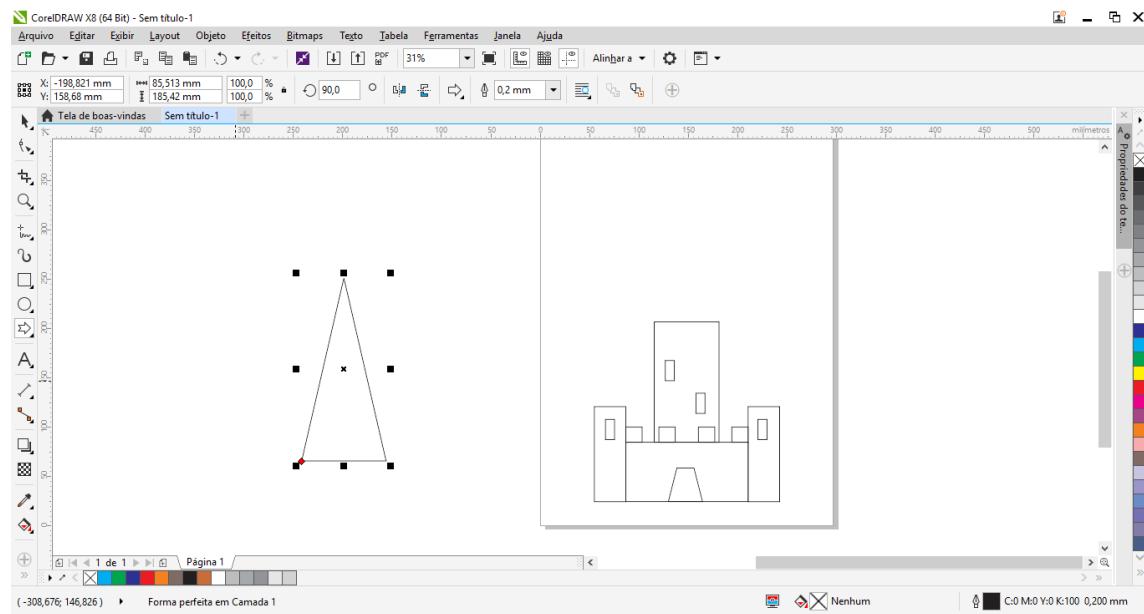
16- Agora, clique na bolinha vermelha que tem na seta, também chamada de nó:



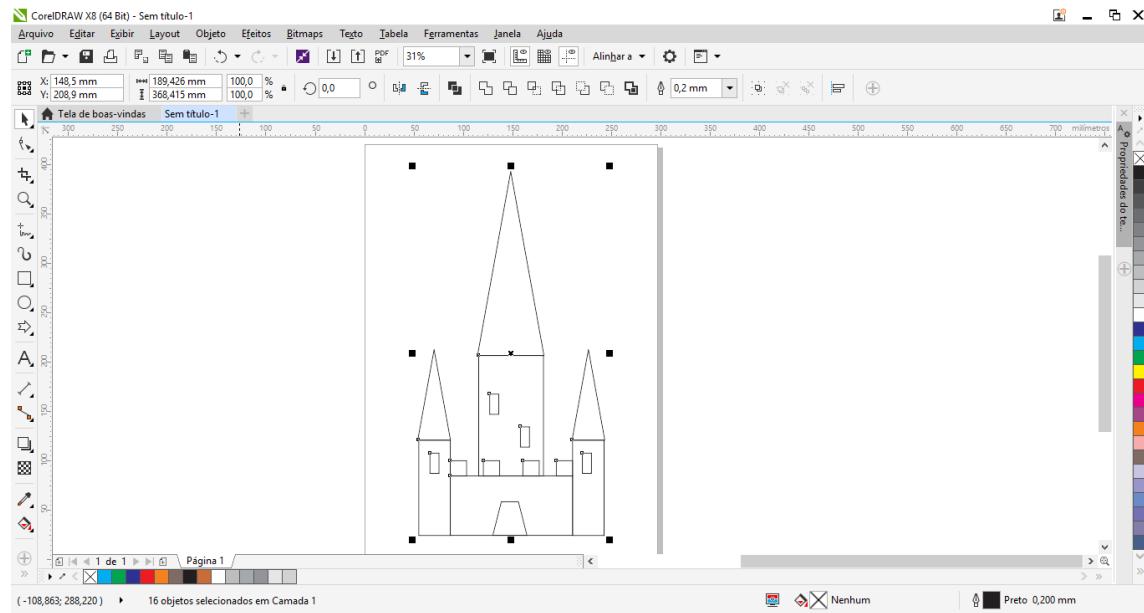
17- Segure e arraste para baixo:



18- Deve formar um triângulo:

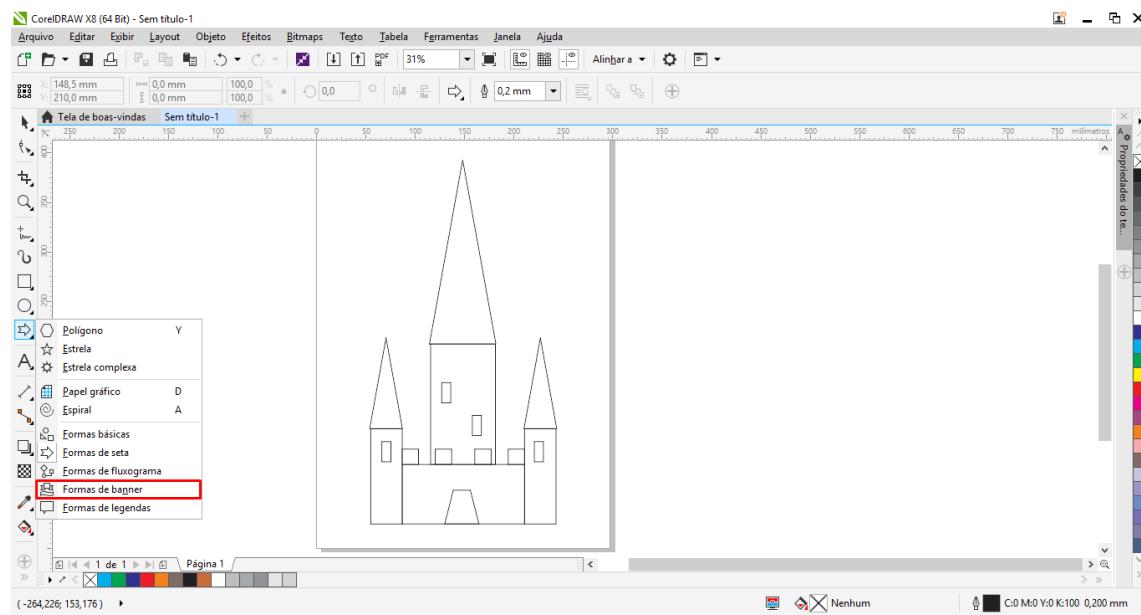


19- Agora duplique ele duas vezes e ajuste em cima de cada torre, como na imagem a seguir:

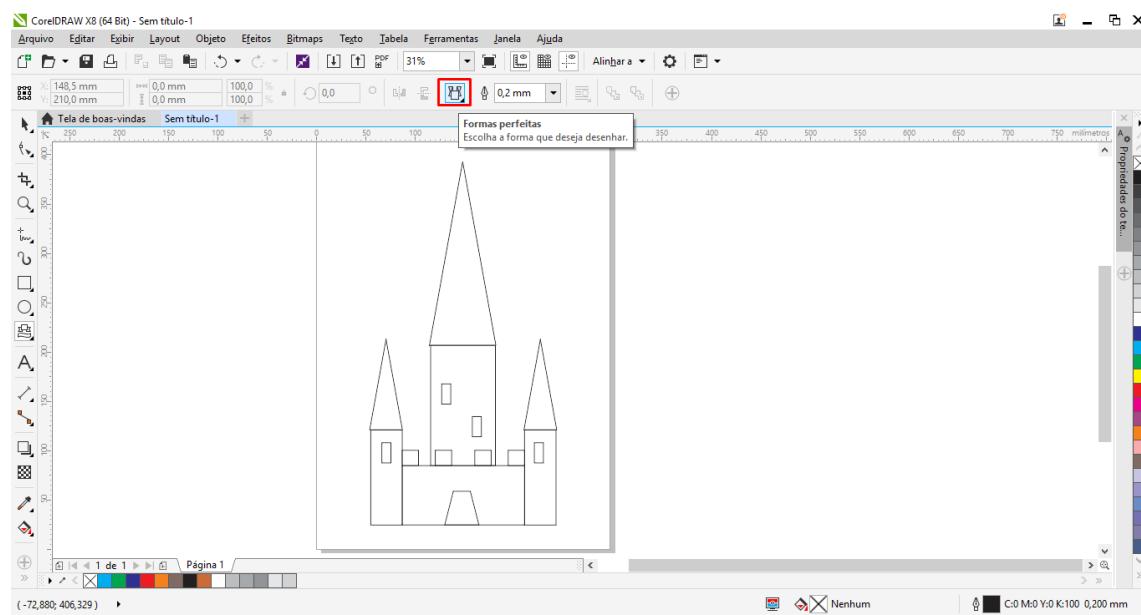


20- Próximo passo é criar as bandeirinhas para pôr na ponta dos triângulos, clique na ferramenta

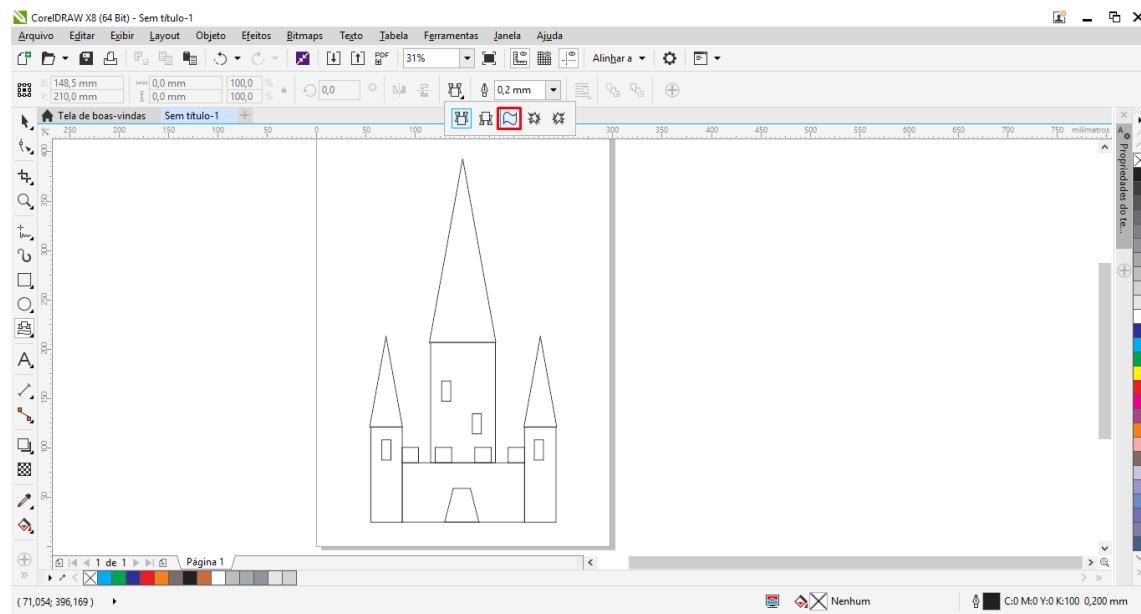
“formas de banner”:



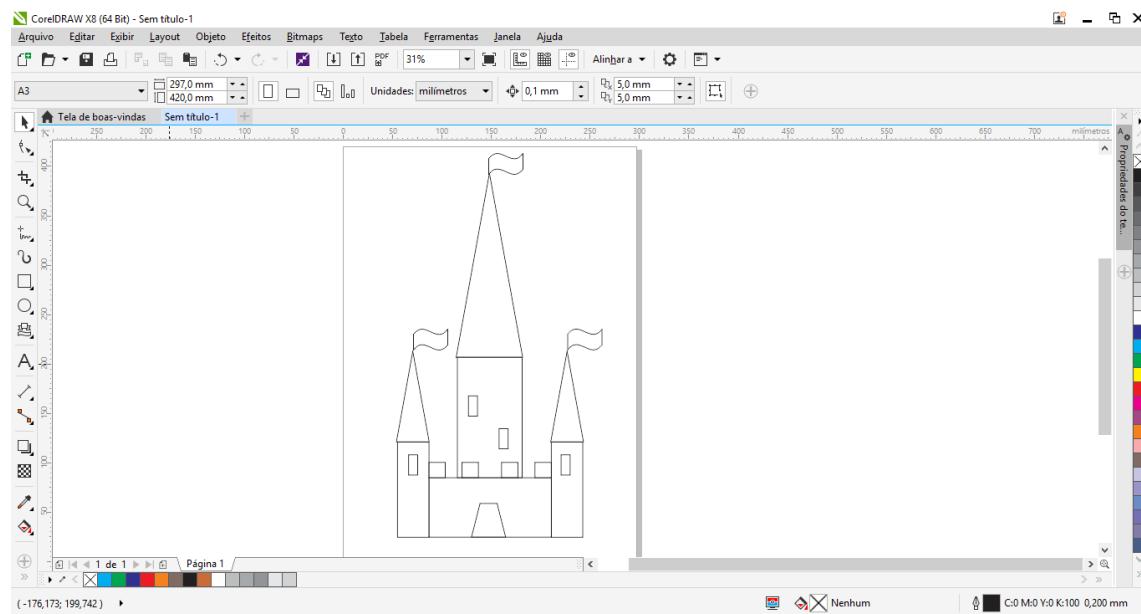
21- Na barra de ferramentas clique em “formas perfeitas”:



22- Clique na bandeirinha, terceiro ícone da esquerda para a direita:

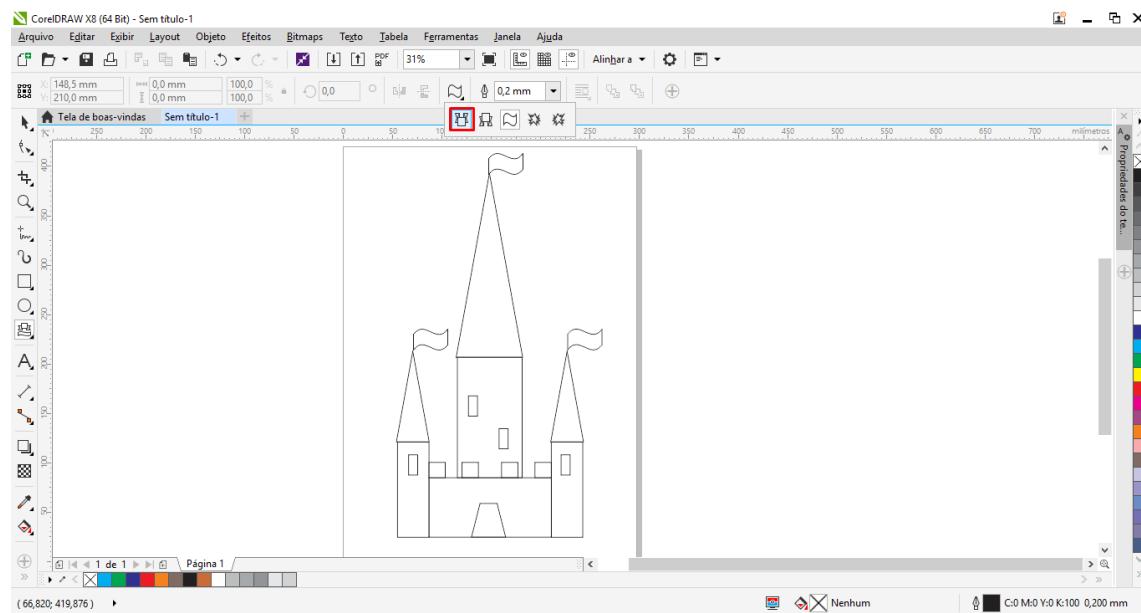


23- Crie uma bandeirinha, duplique ela duas vezes e as coloque na ponta das torres:

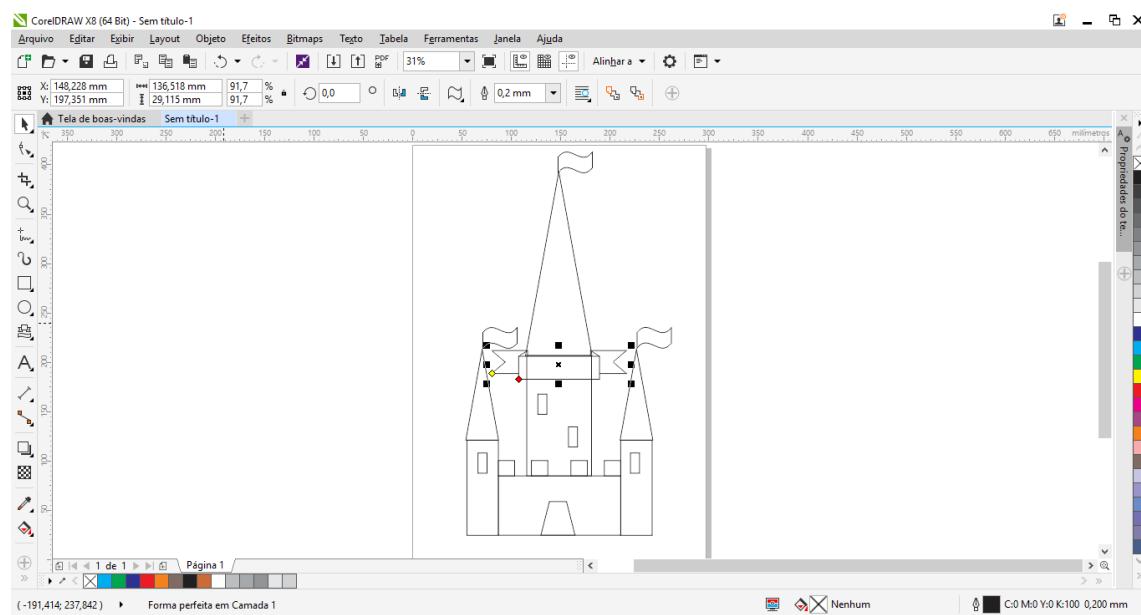


24- Va novamente na ferramenta “formas de banner” e depois no menu “formas perfeitas”,

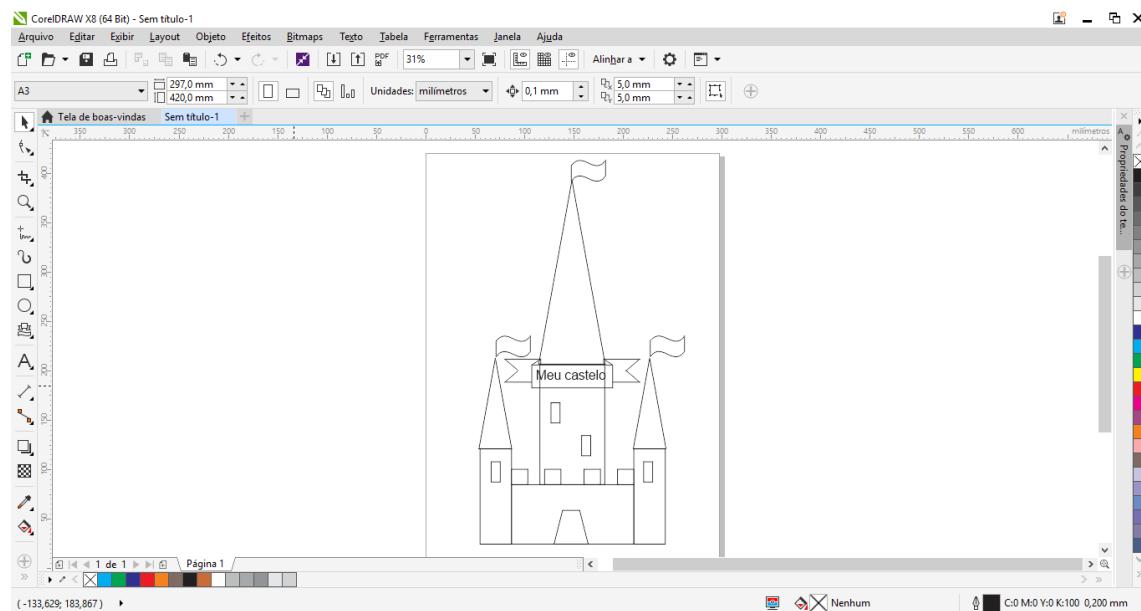
selecione o primeiro ícone:



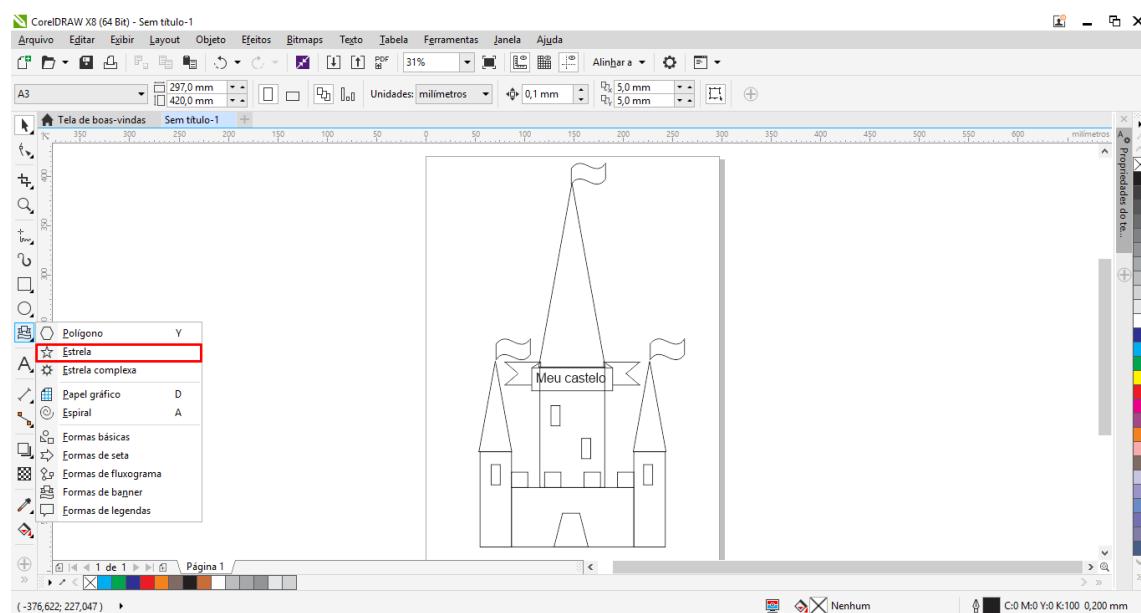
25- Crie a faixa e a coloque na torre mais alta:



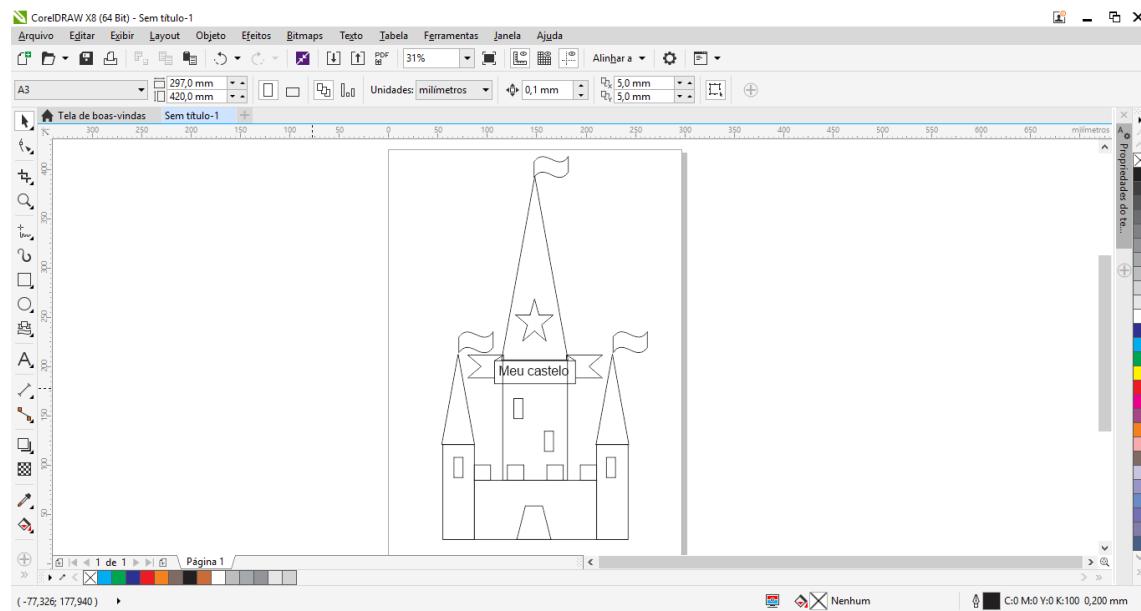
26- O próximo passo é ir na ferramenta “texto” e dentro desta faixa escreva a frase “ Meu castelo”:



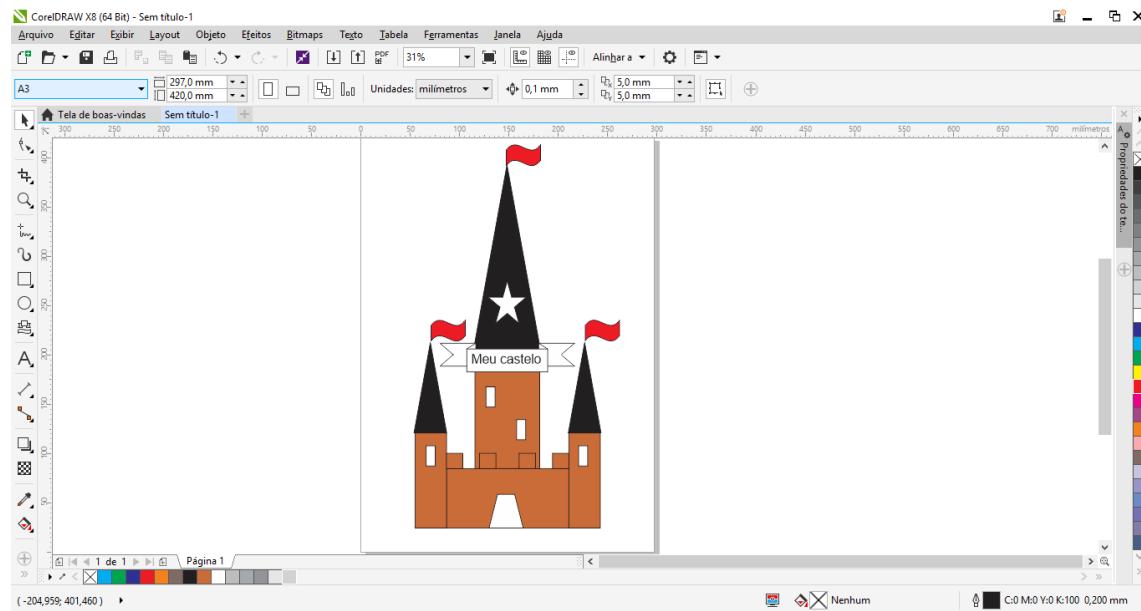
27- Para finalizar a montagem, vamos criar uma estrela e pôr no telhado da torre mais alta, para isso clique na ferramenta “estrela”:



28- Faça ela em um tamanho que caiba dentro do telhado:



29- Muito bem!!! Agora é só colorir como você preferir, se quiser acrescentar mais detalhes ao desenho fique à vontade, e depois mostre para o seu avaliador. Deve ficar mais ou menos assim:



Lembrando que quando for praticar em casa ou em outro lugar, você pode ir desenhando e colorindo, não tem problema nenhum se optar por uma ordem diferente. Bons estudos.

4.8. Exercícios de fixação:

1- Usando as ferramentas de desenho de forma, crie um cartão simples para um hotel 5 estrelas (livre escolha) e mostre para o seu avaliador.

2- Usando as ferramentas de desenho de forma, crie:

a) um retângulo e um quadrado

b) dois círculos e um arco

c) um polígono e duas estrelas

d) um espiral

e) uma seta apontando para cima

f) pinte todos, um de cada cor

g) como o espiral é só uma linha curva, use o botão direito para pintar, que seria para colorir as bordas dos objetos.

h) mostre para o seu avaliador

5. Criando Logos

O Corel possui ótimas ferramentas para criação de logos. Desde efeitos básicos de formas e linhas, até traços mais complicados e inserção de fotos. Além disso, as formas e traços do programa são vetorizados, facilitando a alteração no tamanho do logo sem perder qualidade.

Existem diversos passos que devemos seguir para a criação de um logo. Não vamos entrar muito nos detalhes criativos que são necessários para criarmos algo do tipo, porque isso varia muito de pessoa para pessoa. Mas, entender as ferramentas já é o suficiente para que comece a desenvolver logotipos que futuramente poderá utilizar.

5.1. Seleção

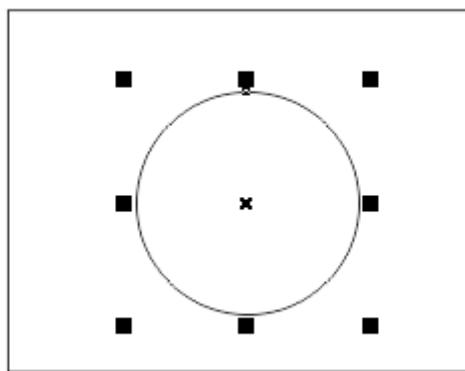


A ferramenta de seleção é uma ferramenta de grande importância e seu uso é muito simples.

Para utilizá-la, basta que clique sobre seu ícone no canto esquerdo do menu e clique sobre o que deseja selecionar. Você ainda pode selecionar objetos utilizando o arrastar e soltar enquanto estiver com esta ferramenta selecionada, ou selecionar objeto por objeto utilizando a tecla “Shift” para isso.

Você sempre precisará estar com um objeto selecionado para alterá-lo.

Quando seleciona um objeto, uma caixa delimitadora aparecerá em torno do mesmo.



5.2. Ferramentas de desenho de linhas



Neste menu, você poderá acessar as ferramentas para desenho de linhas. São elas:



- **Ferramenta Mão Livre:** permite o desenho livre utilizando o mouse, depois de terminado o desenho é refinado pelo Corel, tornando suas linhas mais coesas e retas.



- **Ferramenta Polilinha:** funciona quase como a ferramenta mão livre. Você pode desenhar como se estivesse fazendo um esboço a mão, porém, esta ferramenta é mais facilmente utilizada para desenhar com rapidez linhas complexas.



- **Ferramenta Linha de dois pontos:** esta ferramenta permite a você desenhar linhas simples de um ponto a outro.



- **Ferramenta Bézier e Caneta:** estas ferramentas permitem a você desenhar linhas posicionando um segmento por vez.



- **Ferramenta B-Spline:** permite que desenhe curvas utilizando pontos de controle. Porém, esta ferramenta sempre fará a curva entre dois pontos de controle, não permitindo que você altere a direção ou intensidade da curva enquanto desenha.



- **Ferramenta Curva de três pontos:** esta ferramenta permite desenhar curvas simples, diferentemente da B-Spline, com esta ferramenta você conseguirá controlar a intensidade e direção da curva após posicionar o ponto de partida e chegada da mesma.



- **Ferramenta Desenho inteligente:** com esta ferramenta você poderá desenhar utilizando o reconhecimento de forma do Corel. Ou seja, seu desenho será convertido em uma forma básica após terminado.

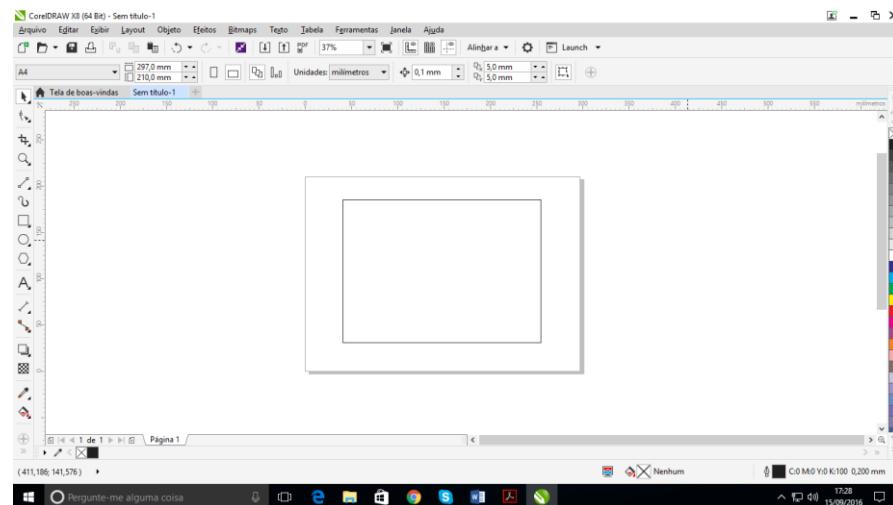
5.3. Ferramenta Forma



A ferramenta formas permite que você edite um objeto de curva ou caractere de texto utilizando os nós.

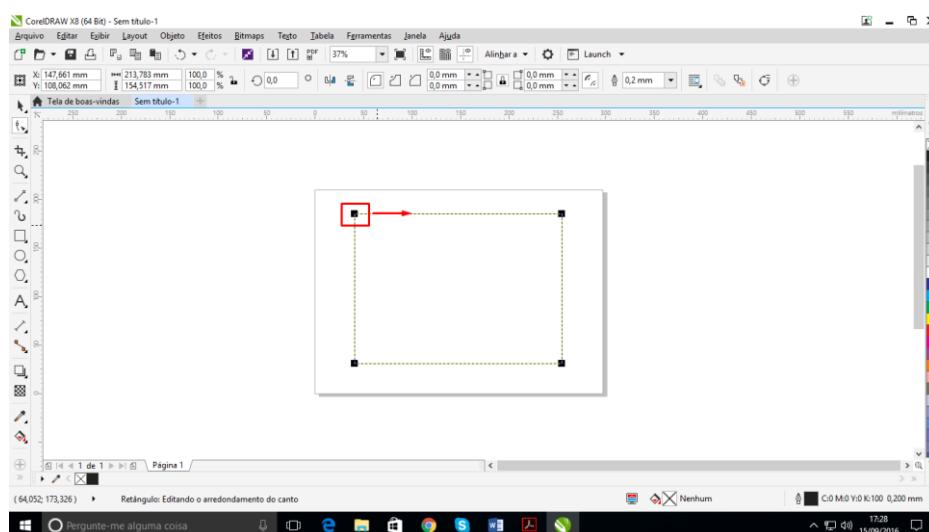
Esta ferramenta permitirá a você que puxe nós e altere bordas para tornar as formas básicas padrões em outras formas que você precise.

Para isto você precisa selecionar um dos nós da forma e alterá-lo conforme preferir, como no exemplo abaixo.

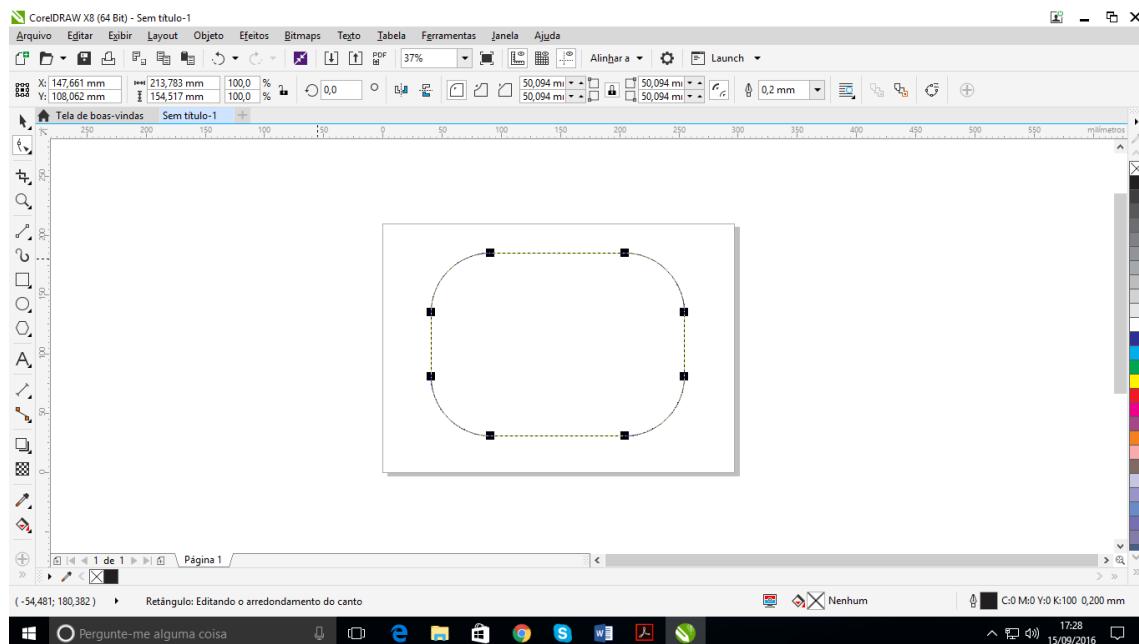


Aqui você irá selecionar a ferramenta de forma, para transformar nosso quadrado.

Após selecioná-la, note que o quadro de seleção será alterado para mostrar que agora você pode editar os nós da forma básica.



Veja como fica a forma básica após arrastar um dos nós para o lado mostrado na imagem acima.



5.4. Preenchimento inteligente

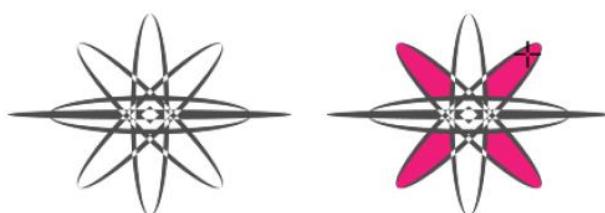


Preenchimento inteligente é a ferramenta que lhe permite preencher com cores suas áreas e contornos. Ao contrário das outras ferramentas de preenchimento que permitem você preencher objetos e letras, a ferramenta preenchimento inteligente detecta as bordas de uma área e cria um caminho fechado para preenche-la, independente da forma total do objeto.

Com preenchimento inteligente você pode preencher áreas de loop de imagens desde que os caminhos de uma ou mais imagens restrinjam completamente a área.



No exemplo acima, o objeto espiral original é duplicado e deslocado, resultando em áreas fechadas que podem ser preenchidas usando a ferramenta Preenchimento inteligente.



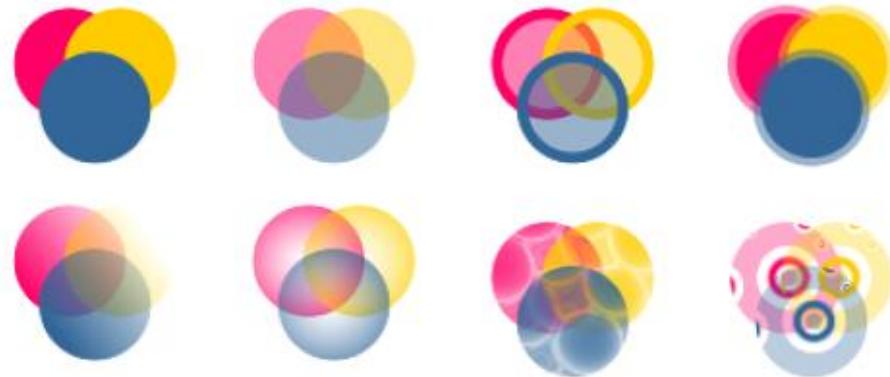
Usar a ferramenta Preenchimento inteligente para preencher áreas fechadas

5.5. Transparência



Você pode aplicar transparência a objetos ou imagens, tornando os objetos atrás dele parcialmente visíveis. Essa técnica também é bastante utilizada para criação de logos.

Quando você aplicar transparência, também poderá aplicar os mesmos tipos de preenchimento que aplica a objetos: uniforme, gradiente, textura e padrão.

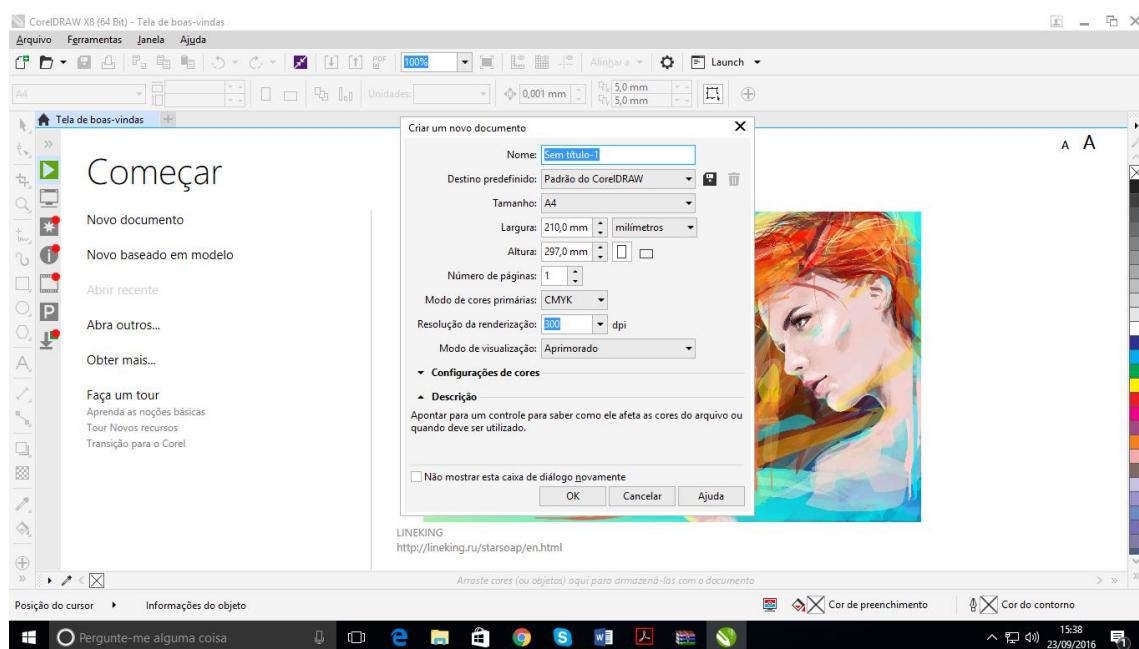


Exemplos de tipos diferentes de transparências, incluindo uniforme, gradiente e padrão.

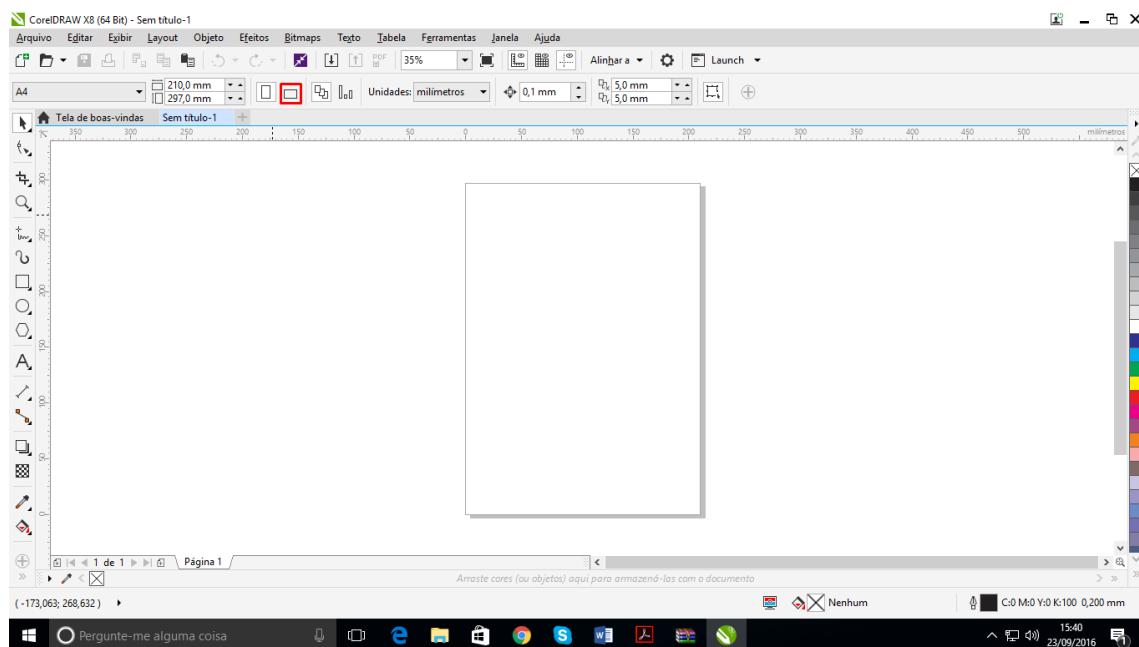
5.6. Exercícios Conteúdo

Vamos desenhar o logo das olimpíadas para treinar as ferramentas básicas e desenhos de logo.

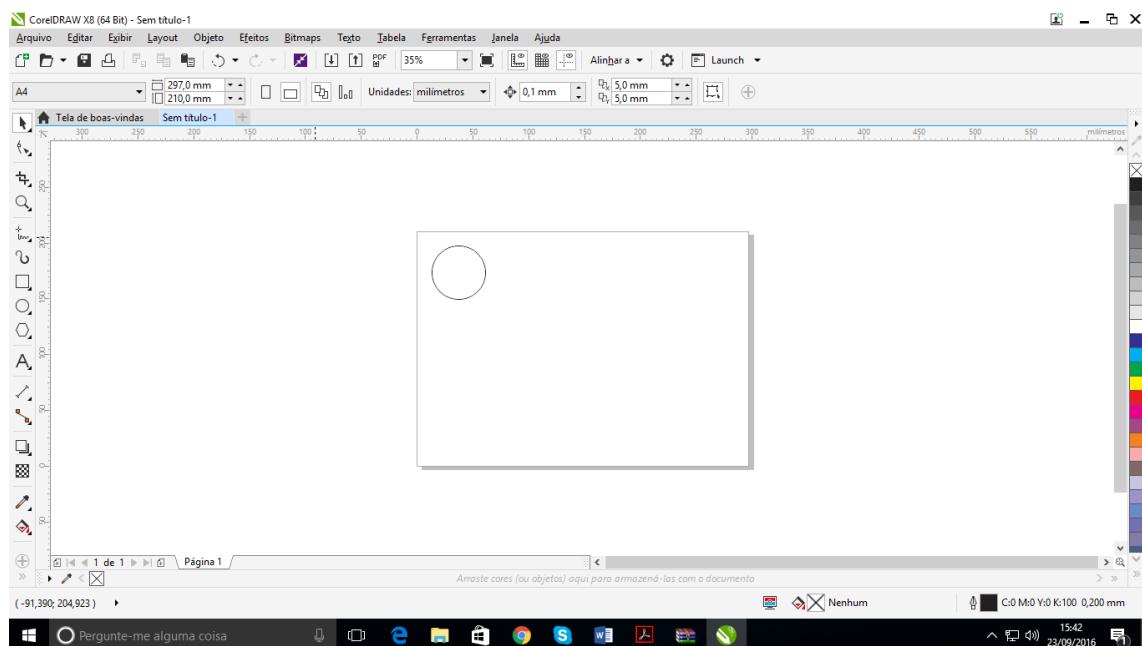
- 1) Abra o Corel DRAW X8.
- 2) Clique em “Novo Documento”.
- 3) Deixe o Documento com as resoluções básicas, como na imagem abaixo. Confira se as resoluções estão corretas e então clique em “Ok”.



- 4) Altera o formato da página para “Paisagem”.



- 5) Clique na “Ferramenta Elipse” ou pressione F7 para selecioná-la.
- 6) Desenhe um círculo – segurando a tecla CTRL – no canto superior esquerdo da folha.
Tente não o fazer muito maior ou muito menor do que o da imagem abaixo.

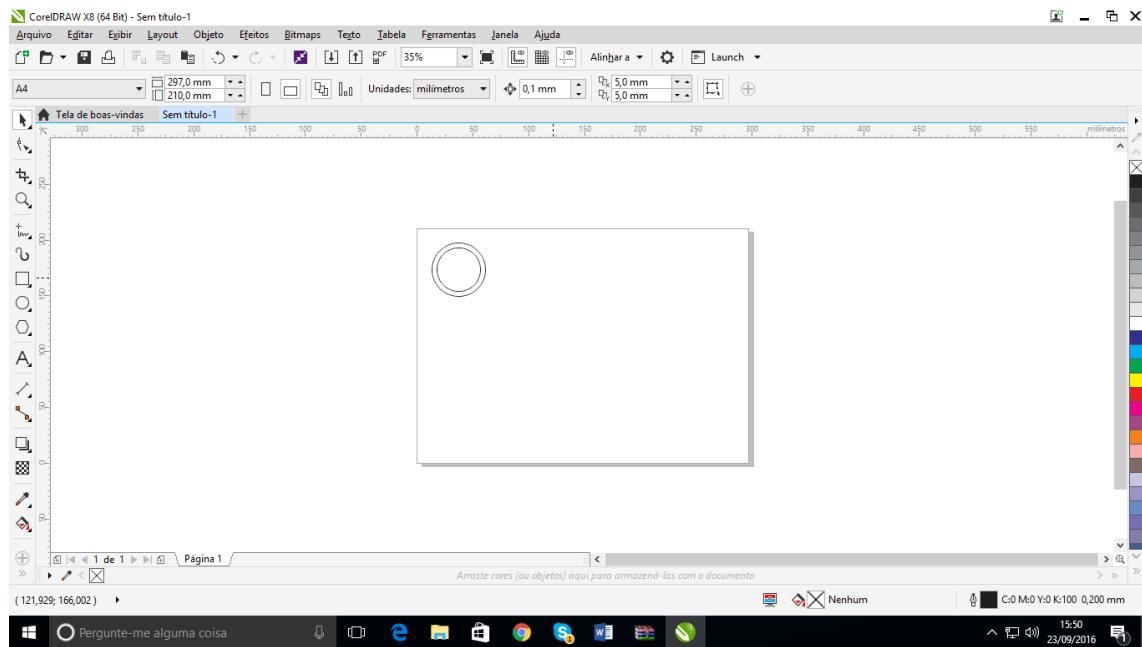


- 7) Agora clique na ferramenta de seleção e selecione o círculo que você desenhou.
- 8) Pressione a tecla “+” utilizando seu teclado numérico para duplicar o círculo.

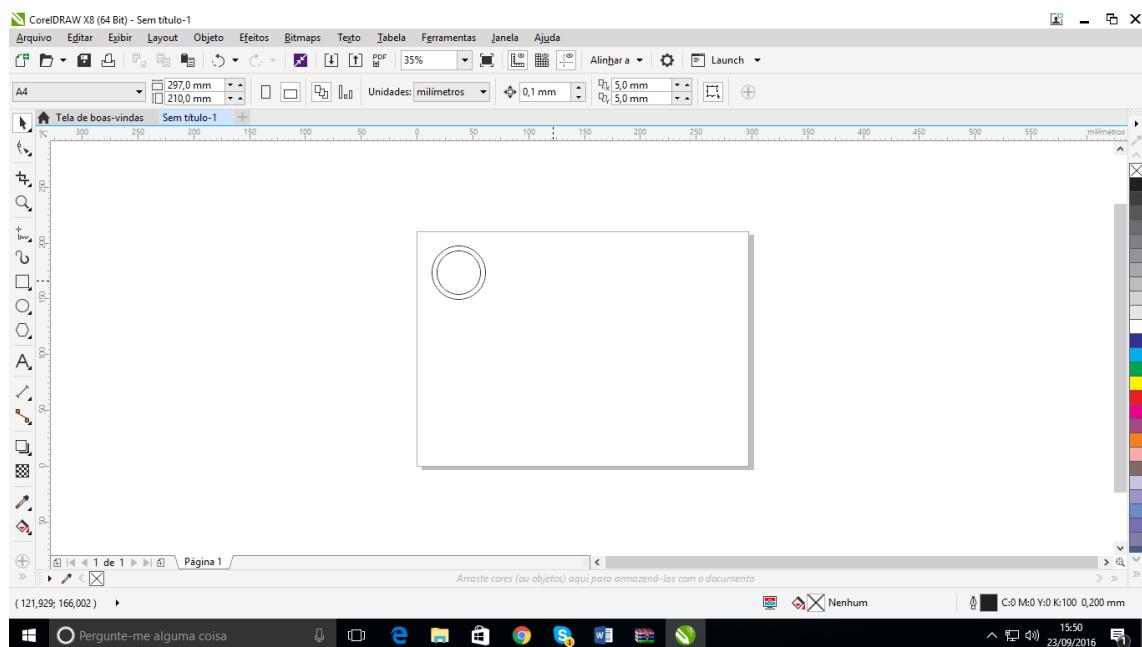


9) Clique para selecionar o círculo novamente.

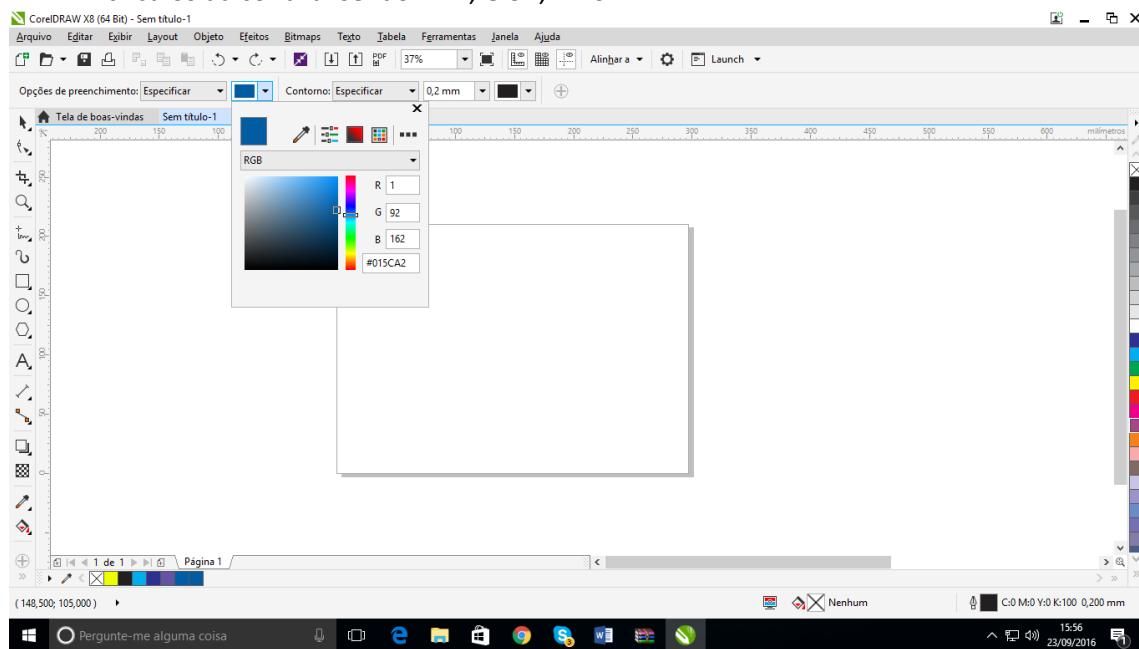
10) Segurando a tecla Shift, diminua o círculo para dentro do primeiro círculo.



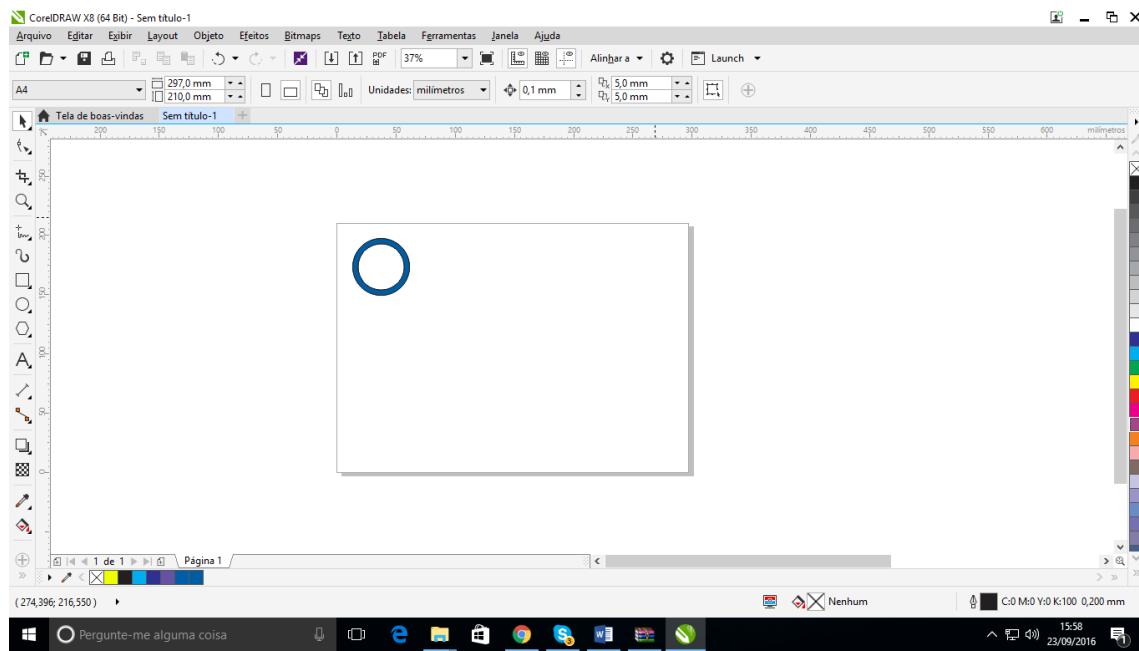
11) Agora selecione os dois círculos e pressione CTRL+L para combinar os dois em um objeto só.



- 12) Utilizando a ferramenta de Preenchimento Inteligente pinte o arco entre os dois círculos da cor azul sendo “R:1, G:92, B:162”.

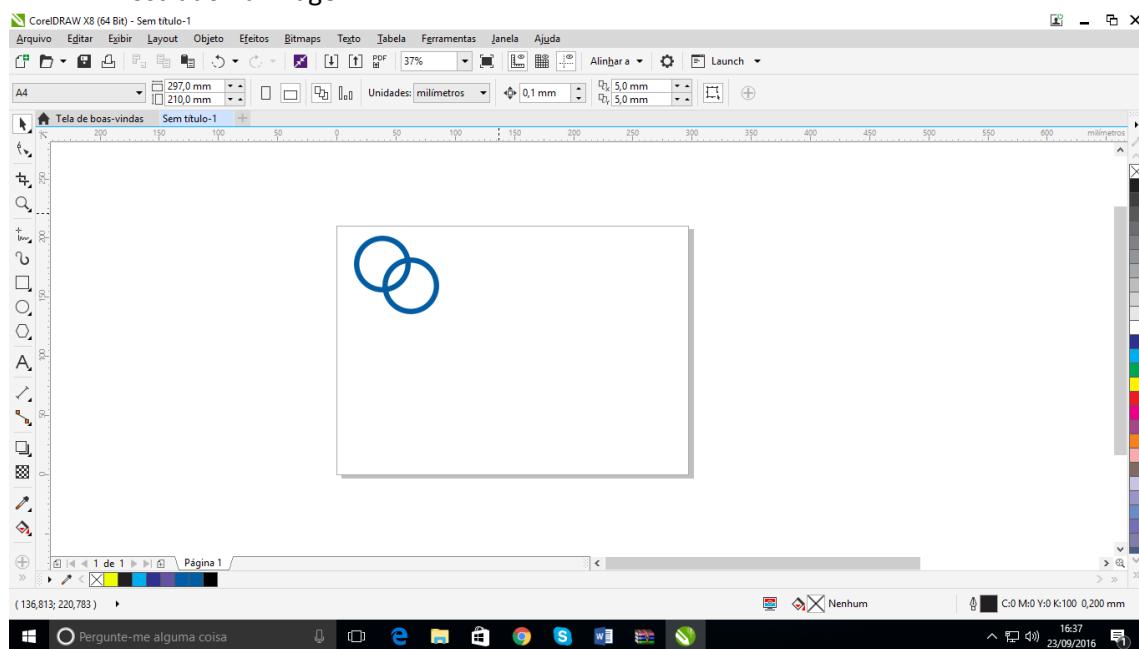


- 13) Caso não esteja marcado como RGB as cores do preenchimento, altere elas para RGB. O círculo ficará assim.



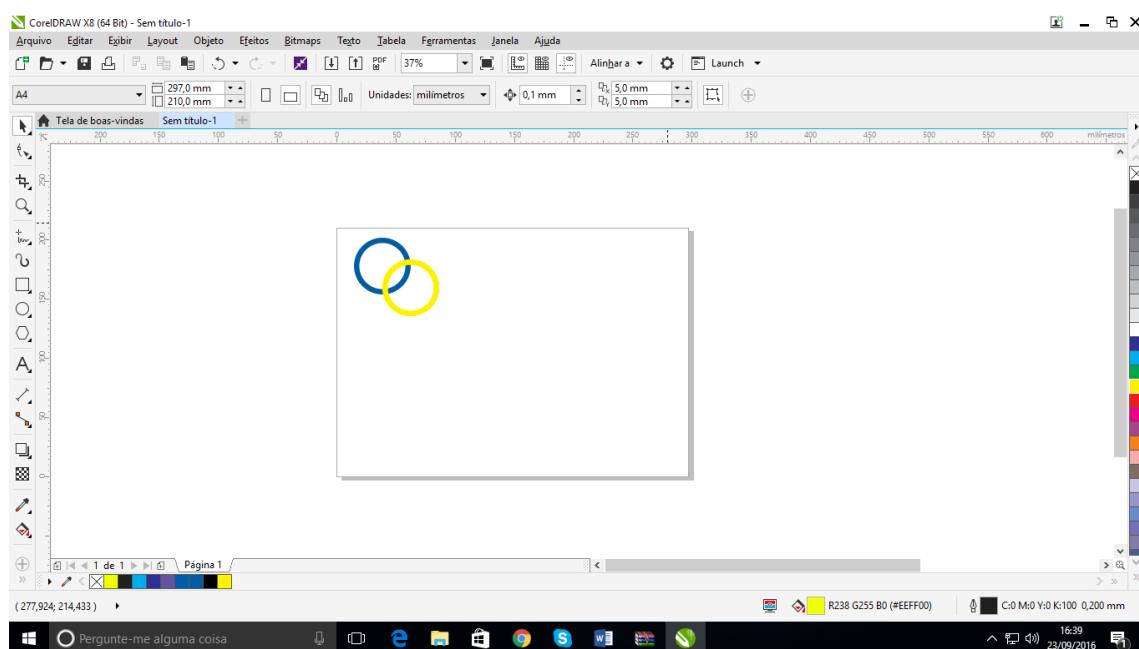
- 14) Agora selecione o objeto e tire as bordas na ferramenta “Espessura do Contorno” e selecionando “Nenhum”.

- 15) Selecione o objeto e clique em “+” no teclado numérico para duplicar.
- 16) Posicione o segundo objeto a baixo e a direita do nosso primeiro objeto, como mostrado na imagem.

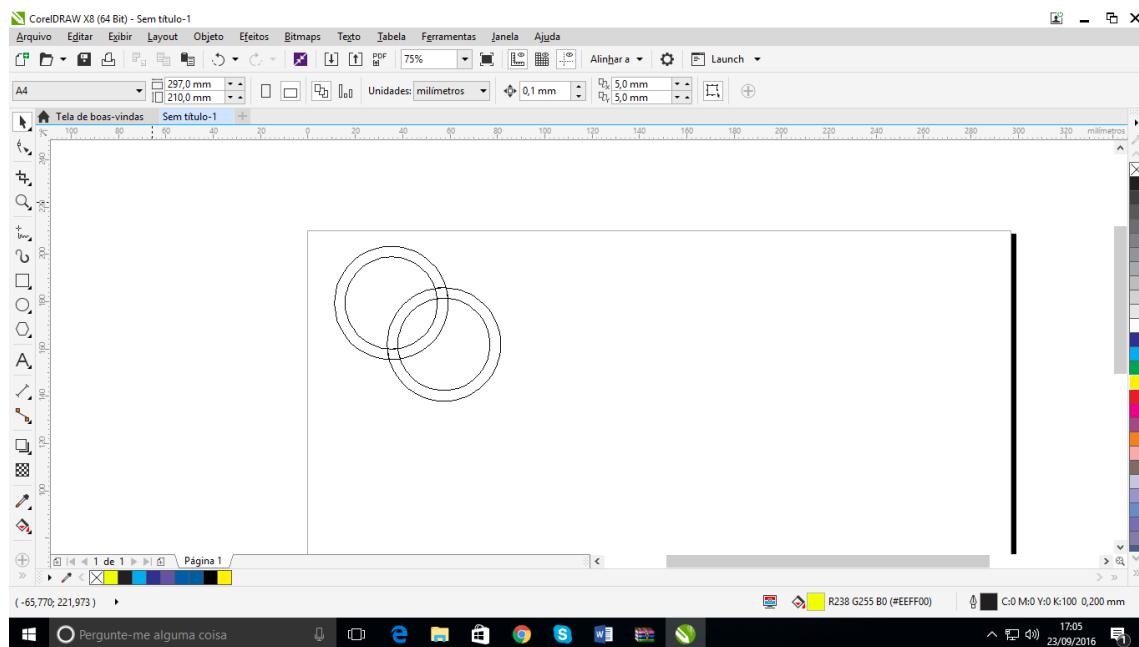


- 17) Agora vamos pintar nosso segundo aro. Clique novamente na ferramenta “Preenchimento Inteligente”.

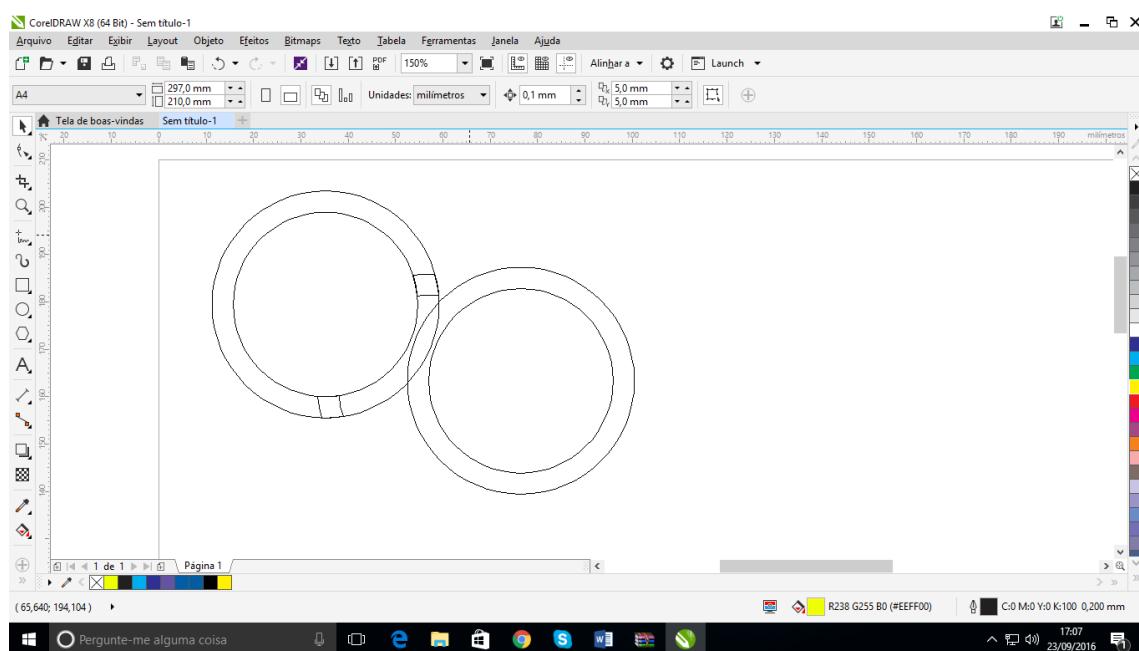
- 18) Pinte o arco de amarelo.



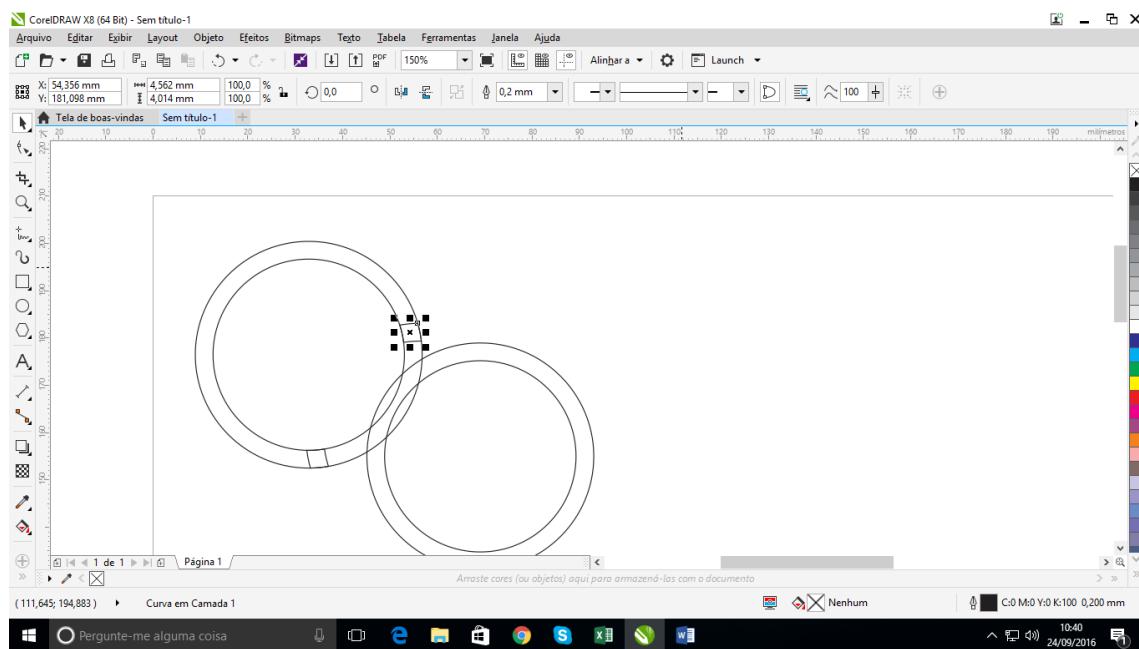
- 19) Agora, selecione os dois arcos e utilize a ferramenta “Interseção” para separar as partes em que ambos os círculos se conectam, mas não tire a seleção da interseção que será criada.
- 20) Sem soltar a seleção criada pressione “CTRL+K” para separarmos os dois pontos de interseção que foram criados.
- 21) Agora, você precisa encontrar os pontos da interseção. Selecione ambos arcos e clique em “Exibir” e selecione “Aramado”.



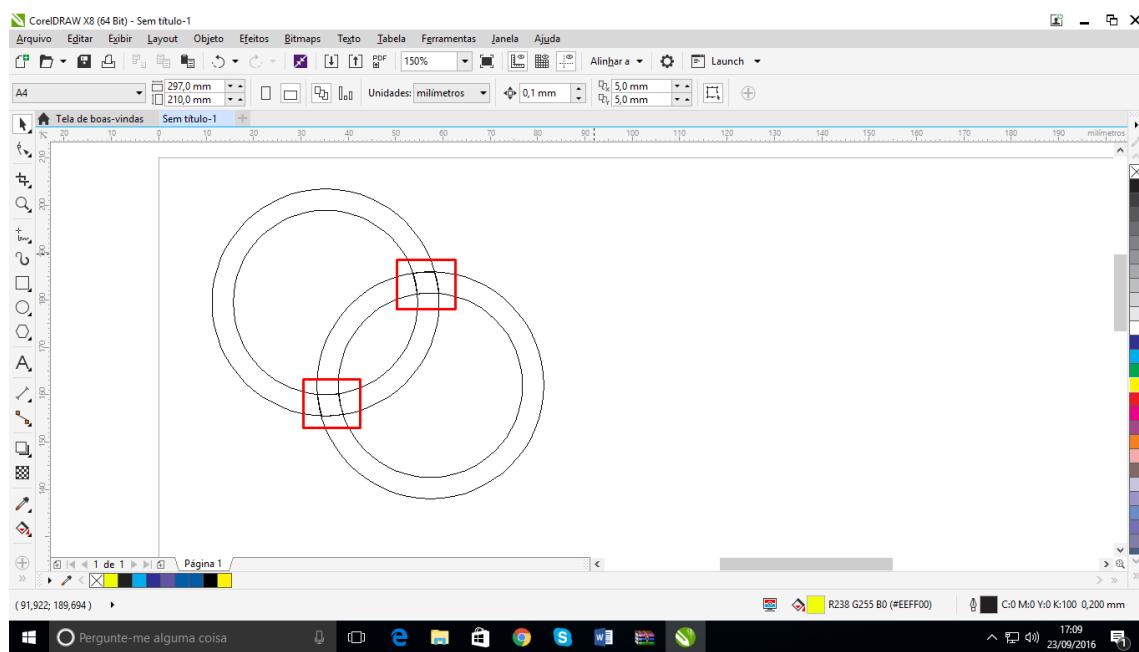
- 22) Agora teremos de fazer o trabalho um pouco mais manual. Aproxime a imagem para ver melhor e afaste o círculo de baixo do círculo de cima um pouco para o lado, para que possa selecionar um dos pontos da interseção.



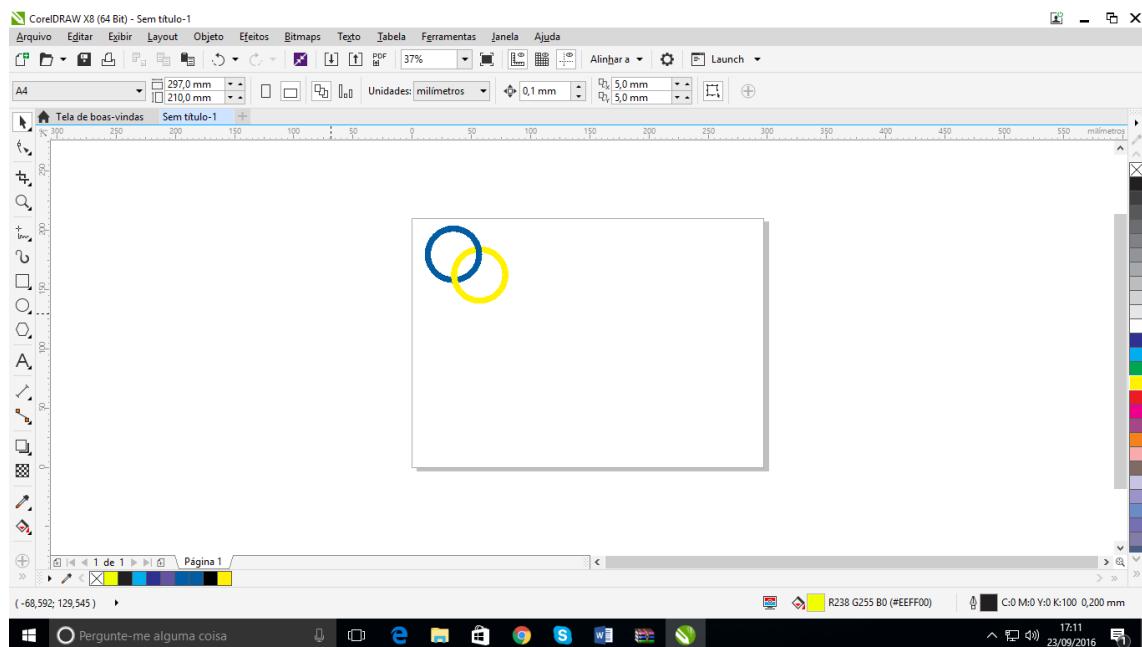
- 23) Note que a interseção está marcada no arco de cima. Selecione ela e aperte “CTRL+Page UP” para enviá-la para cima das outras imagens.



- 24) Encaixe novamente o arco de baixo no arco de cima. Use as interseções como linhas de guia para deixar ambos na mesma forma que estavam antes.



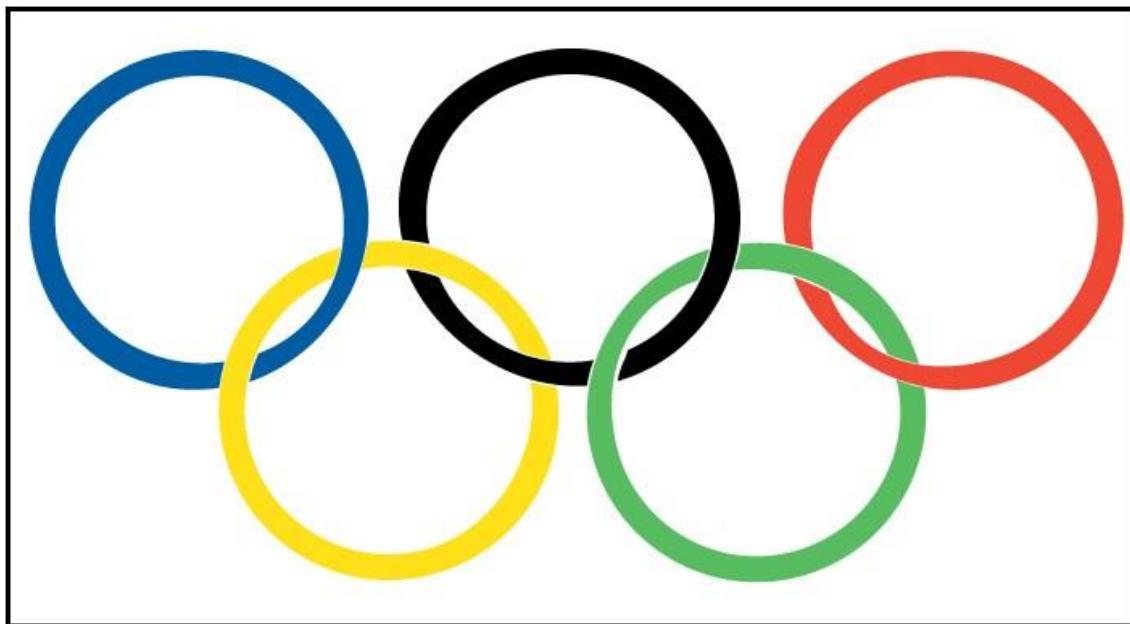
25) Pronto. Agora clique novamente em “Exibir” e selecione a opção “Normal”. Seus aros devem ter ficado desta forma.



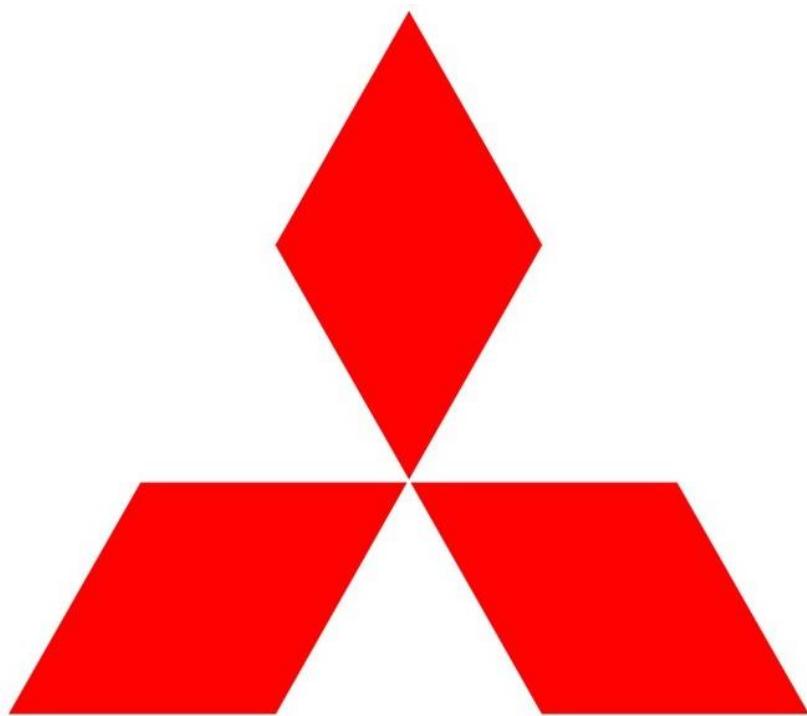
26) Não feche este arquivo. Você começará seu exercício de Fixação a partir dele.

5.7. Exercícios Fixação

- 1) Termine o símbolo das olimpíadas. Ele deverá ficar como na imagem abaixo:



- 2) Faça o logo da Mitsubishi como na imagem abaixo.



6. Preenchimento e texto

6.1. Preencher objetos

Você pode adicionar preenchimentos coloridos, com padrão, texturizados e outros à parte interna dos objetos ou a outras áreas fechadas. É possível personalizar um preenchimento e defini-lo como padrão, para que cada objeto desenhado tenha o mesmo preenchimento.

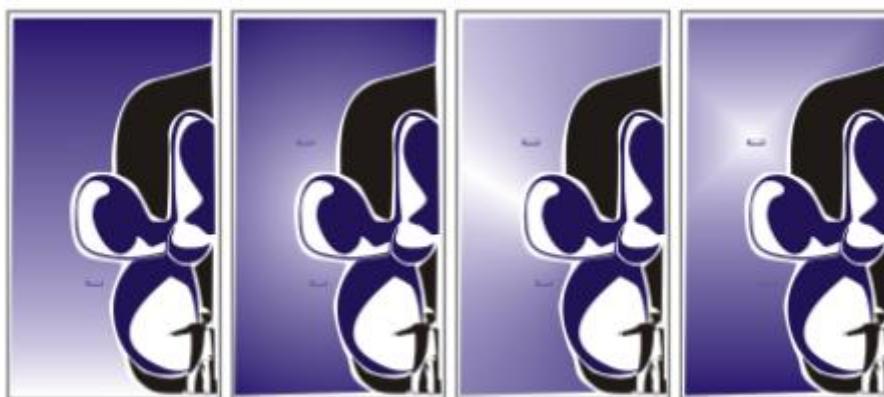
6.1.1. Aplicar preenchimentos uniformes

É possível aplicar um preenchimento uniforme a objetos. Os preenchimentos uniformes são cores sólidas que podem ser escolhidas ou criadas usando modelos e paletas de cores.

6.1.2. Aplicar preenchimentos gradientes

O preenchimento gradiente é uma progressão suave de duas ou mais cores que adiciona profundidade a um objeto. Os preenchimentos gradientes também são conhecidos como preenchimentos degrades.

Há quatro tipos de preenchimentos de fonte: linear, elíptico, cônico e retangular. Um preenchimento de fonte linear flui em linha reta ao longo do objeto, um preenchimento de fonte cônico cria a ilusão de luz atingindo um cone, um preenchimento de fonte elíptico se irradia a partir do centro do objeto e um preenchimento de fonte retangular é dispersado em retângulos concêntricos a partir do centro do objeto.



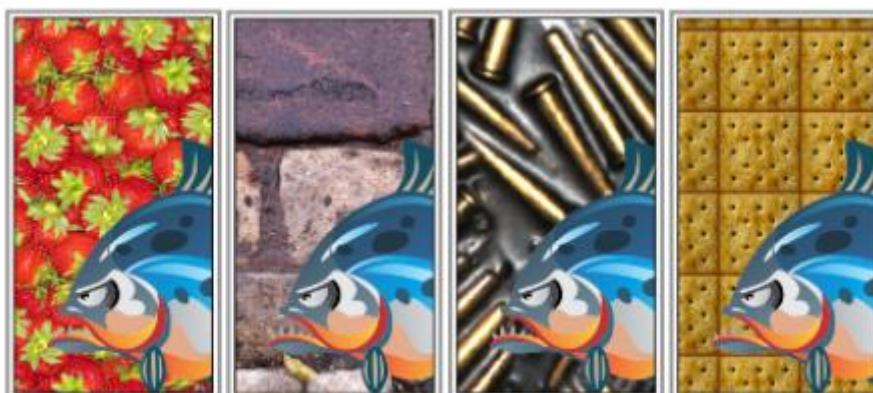
Há quatro tipos de preenchimentos de fonte (da esquerda para a direita): linear, elíptico, cônico e retangular.

6.1.3. Aplicar preenchimentos de padrão

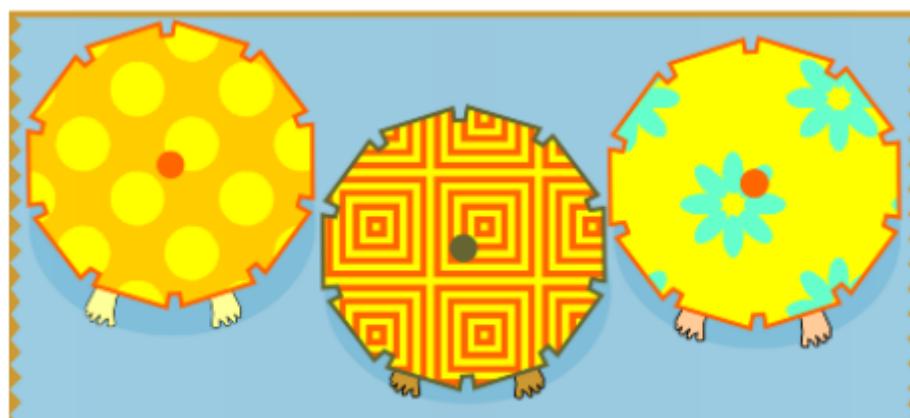
Você pode preencher objetos com preenchimentos de padrão de vetores ou bitmap, assim como preenchimentos de duas cores.



Exemplos de preenchimentos de padrão de vetores



Exemplos de preenchimentos de padrão de bitmap



Exemplos de preenchimentos de padrão de duas cores

Um preenchimento de padrão de duas cores é formado apenas pelas duas cores escolhidas. Um preenchimento de padrão de vetores é um gráfico vetorial mais complexo que composto de linhas e preenchimentos. Um preenchimento de padrão de vetores pode ter cor ou fundo transparente. Um preenchimento de padrão de bitmap é uma imagem bitmap cuja complexidade é determinada pelo seu tamanho, resolução e profundidade de bits.

O CorelDRAW fornece uma coleção de padrões de vetores bitmap que você pode acessar. É possível procurar os padrões disponíveis ou pesquisar por palavra-chave, marcar padrões como favoritos, votar nos que você gostar ou copiá-los do Content Exchange para sua pasta pessoal.

6.1.4. Aplicar preenchimentos de textura

Um preenchimento de textura é um preenchimento gerado aleatoriamente que pode ser utilizado para conferir aos objetos uma aparência natural. Você pode utilizar preenchimentos de textura existentes, como água, minerais e nuvens, ou editar uma textura para criar seu próprio preenchimento de textura. Você usa cores de qualquer modelo de cor ou paleta. Os preenchimentos de textura só podem conter cores RGB, entretanto, outros modelos e paletas de cores podem ser usados como referência para seleção de cores.

É possível alterar o tamanho do ladrilho de preenchimentos de textura. Aumentar a resolução de um ladrilho de textura aumenta a precisão do preenchimento. Você também pode especificar exatamente onde esses preenchimentos começam definindo a origem do ladrilho. O CorelDRAW também permite deslocar ladrilhos em um preenchimento. Quando você ajusta a posição horizontal ou vertical do primeiro ladrilho em relação ao topo do objeto, seus ajustes afetam o restante do preenchimento.

É possível girar ou inclinar o preenchimento, ajustar o tamanho dos ladrilhos e alterar o centro da textura.

Se desejar que um preenchimento de textura mude de acordo com as ações executadas no objeto com preenchimento, você pode configurar o preenchimento para que se transforme com o objeto. Por exemplo, se ampliar o objeto preenchido, a textura fica ampliada enquanto o número de ladrilhos permaneça o mesmo.

Preenchimentos de textura podem melhorar um desenho. No entanto, eles aumentam o tamanho do arquivo e o tempo necessário para imprimi-lo, portanto use-os com moderação.

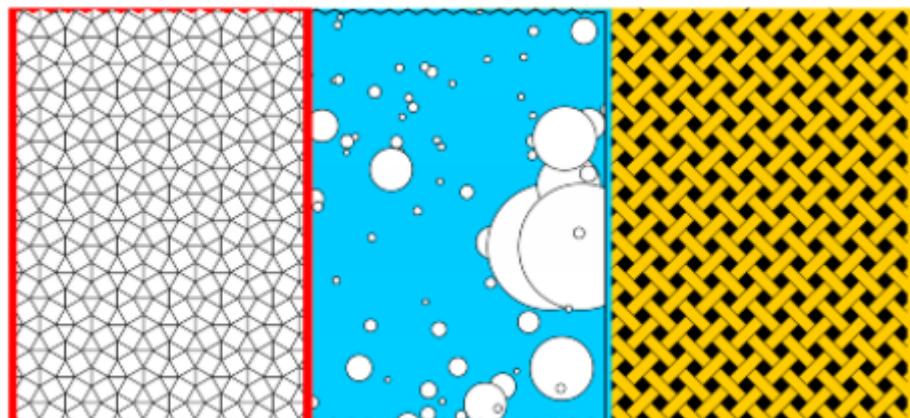


Exemplos de preenchimentos de textura

6.1.5. Aplicar preenchimentos de PostScript

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

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



Exemplos de preenchimentos de PostScript

6.1.6. Aplicar preenchimentos de malha

Quando se preenche um objeto com um preenchimento de malha, é possível criar efeitos exclusivos. Por exemplo, criam-se transições de cor suaves em qualquer direção sem precisar criar misturas ou contornos. Quando você aplica um preenchimento de malha, pode especificar o número de colunas e linhas da grade e também os pontos de interseção contidos na grade. Após criar um objeto de malha, você pode editar a grade de preenchimento da malha adicionando e removendo nós ou interseções. É possível também remover a malha.



Preenchimentos de malha foram aplicados ao desenho original (esquerda) para dar uma aparência realista (direita).

Um preenchimento de malha pode ser aplicado somente a objetos fechados ou a um único caminho.



Esquerda: adição de uma cor a um preenchimento de malha. Direita: Mover um nó de interseção em um preenchimento de malha permite ajustar a progressão de cores.

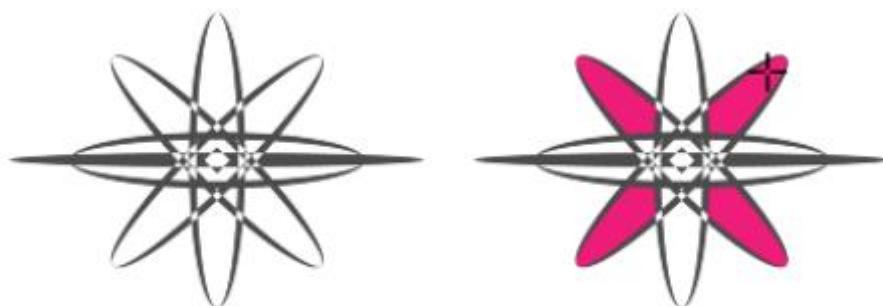
Além disso, você pode suavizar a cor em um preenchimento de malha para reduzir a aparência de bordas inesperadas. Também é possível revelar objetos sob uma área selecionada aplicando transparência ao preenchimento de malha.

6.1.7. Aplicar preenchimentos a áreas

Você pode aplicar preenchimentos a qualquer área fechada usando a ferramenta Preenchimento inteligente. Ao contrário das outras ferramentas de preenchimento, que preenchem apenas objetos, a ferramenta Preenchimento inteligente detecta as bordas de uma área e cria um caminho fechado para que a área seja preenchida. Por exemplo, se você desenhar uma linha à mão livre que passe sobre si própria para criar loops, a ferramenta Preenchimento inteligente poderá detectar as bordas dos loops e preenche-los. Desde que os caminhos de um ou mais objetos restrinjam completamente uma área, ela poderá ser preenchida.

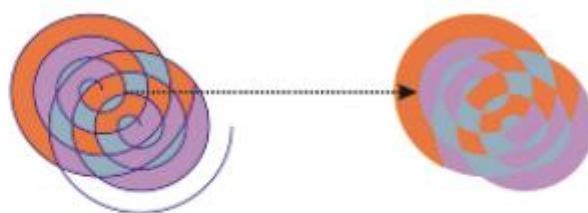


No exemplo acima, o objeto espiral original é duplicado e deslocado, resultando em áreas fechadas que podem ser preenchidas usando a ferramenta Preenchimento inteligente.



Usar a ferramenta Preenchimento inteligente para preencher áreas fechadas

Como a ferramenta Preenchimento inteligente cria um caminho em torno da área, ela essencialmente cria um novo objeto que pode ser preenchido, movido, copiado ou editado. Isso significa que a ferramenta pode ser usada de uma de duas maneiras: para preencher uma área ou para criar um novo objeto a partir de uma área.



Embora sua principal utilização seja o preenchimento de áreas, a ferramenta Preenchimento inteligente também pode ser utilizada para criar novos objetos. No exemplo acima, os objetos originais, as duas espirais (esquerda), são excluídos (direita), mas o preenchimento é mantido pois cada área preenchida é, na verdade, um objeto.

6.2. Formatar texto

O CorelDRAW oferece várias ferramentas e controles para a formatação de caracteres individuais, parágrafos inteiros e textos em molduras.

6.2.1. Escolher tipos e fontes

O texto é um elemento importante no design e layout dos documentos. No CorelDRAW, você pode escolher o tipo ideal para o seu projeto. Você pode especificar o tamanho e o estilo da fonte.

Fontes X Tipos

“Fonte” e “Tipo” são dois termos geralmente usados intercambiavelmente, mas eles não têm o mesmo significado. Uma fonte é um conjunto de caracteres que inclui letras, número e símbolos de uma variação de tipo, como negrito ou itálico. Um tipo, também conhecido como família da fonte, é constituído de várias fontes que compartilham as mesmas características de design. Em outras palavras, uma fonte é o mecanismo que permite que você renderize os caracteres na tela ou impressos; enquanto o tipo, que inclui a distinção de estilo e visual dos caracteres, refere-se ao design e estilo do tipo.

Escolher um tipo

Os tipos vêm em formas e tamanhos diferentes e possuem características e qualidades expressivas. A escolha do tipo correto é uma consideração importante do design, porque pode definir o tom do projeto. Além disso, pode ajudar ou prejudicar uma comunicação eficaz. Por exemplo, se você criar um pôster com um tipo difícil de ler ou definir o tom errado, sua mensagem poderá não atingir com eficiência o público desejado.



O tipo aplicado à palavra “Menu” à esquerda é mais adequado para o menu de um restaurante fino do que o tipo à direita.

6.2.2. Formatar caracteres

Você pode alterar a posição e a aparência dos caracteres exibindo-os como subscrito ou sobreescrito, o que é útil em desenhos com notações científicas.

■ **■** Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing  2

Texto artístico com sobreescrito (1) e subscrito (2) aplicado

Você também pode adicionar sublinhados, linhas riscadas e tachados a caracteres selecionados.

LOREM IPSUM

← [Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit.](#)

← 2

← 3
Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit.

Texto artístico com sublinhado (1), riscado (2) e tachado (3) aplicado ao texto usando as linhas de estilo único e duplo.

6.2.3. Alterar a cor do texto

Você pode alterar rapidamente a cor do preenchimento e do contorno do texto. Você pode alterar o preenchimento, o contorno e a cor de fundo do texto. Você pode alterar a cor dos caracteres individuais, de um bloco de texto ou de todos os caracteres em um objeto.

Section 2

LOREM IPSUM
Lorem ipsum dolor sit amet,
consectetur adipisicing elit, sed
do eiusmod tempor incididunt ut
labore et dolore magna aliqua.

#

Da esquerda para a direita: A cor de fundo é aplicada a um texto artístico, a um parágrafo de texto e a caracteres selecionados

6.2.4. Kerning de uma faixa de caracteres

É possível aplicar kerning a pares de caracteres selecionados. Kerning é o reposicionamento de dois caracteres para equilibrar o espaço óptico entre eles. Por exemplo, o kerning é utilizado com frequência para diminuir o espaço em pares de caracteres como AW, WA, VA ou TA. Esses pares de caracteres são conhecidos como “pares de kerning”. O kerning aumenta a legibilidade e faz as letras parecerem equilibradas e proporcionais, especialmente em tamanhos de fonte maiores.



Redução de kerning entre dois caracteres

6.2.5. Mudar maiúsculas/minúsculas do texto

O CorelDRAW permite fazer alterações de maiúsculas/minúsculas em textos artísticos ou de parágrafo. Por exemplo, você pode aplicar versalete em acrônimos para que eles possam se misturar visualmente ao texto. Se você aplicar maiúsculas padrão, o texto ficará muito evidente e impactará na legibilidade. No exemplo a seguir, o acrônimo “A.M.” é mostrado tanto com maiúsculas quanto com versalete aplicados.

Maiúsculas padrão

A aula começa às 9:00 A.M. na sala 132.

Versalete

A aula começa às 9:00 A.M. na sala 132.

Você controla se palavras, frases ou parágrafos de um texto selecionado ficam em maiúsculas ou minúsculas. Por exemplo, você pode optar por aplicar a primeira letra de cada

palavra no texto em maiúscula. Essa é uma técnica de formatação útil para títulos, como de livros ou de capítulos.

É possível converter texto automaticamente para minúsculas ou maiúsculas sem excluir nem redigitar letras. Por exemplo, se você accidentalmente pressionou a tecla Caps Lock e adicionou um texto em maiúscula, o texto poderá ser convertido para minúscula sem redigitá-lo.

Com texto em maiúsculas, é possível ajustar o espaçamento entre caracteres maiúsculos para melhorar a legibilidade desde que a fonte suporte espaçamento entre letras maiúsculas.

6.2.6. Ajustar o espaçamento entre caracteres e palavras

Você pode melhorar a legibilidade do texto ajustando o espaçamento entre os caracteres e as palavras. Quando as letras ou palavras estão muito juntas ou muito separadas, elas podem ficar difíceis de ler. O CorelDRAW oferece ferramentas diferentes para o controle do espaçamento de texto.

Espaçamento entre caracteres

Você pode alterar o espaçamento entre os caracteres (também conhecido como "espaçamento entre letras") em um bloco de texto. Por exemplo, a justificação total de um bloco de texto pode inserir um espaço exagerado entre os caracteres, o que cria um desequilíbrio visual. Para melhorar a legibilidade, você pode reduzir esse espaçamento de caractere.

**Lorem ipsum dolor
 sit amet,
 consectetur
 adipiscing elit.
 Vivamus
 scelerisque enim et est
 est ullamcorper a fringilla
 fringilla lectus
 dictum.**

**Lorem ipsum dolor sit
 amet, consectetur
 adipiscing elit. Vivamus
 scelerisque enim et est
 ullamcorper a fringilla
 lectus dictum.**

*O espaçamento maior entre caracteres (esquerda) dificulta a leitura do texto.
O espaçamento reduzido entre os caracteres (direita) melhora a legibilidade.*

Espaçamento entre palavras

Você também pode ajustar o espaçamento entre as palavras

**Lorem ipsum dolor sit
 amet, consectetur
 adipiscing elit. Vivamus
 scelerisque enim et est
 est ullamcorper a fringilla
 fringilla lectus dictum.**

**Lorem ipsum dolor sit
 amet, consectetur
 adipiscing elit. Vivamus
 scelerisque enim et est
 ullamcorper a fringilla
 lectus dictum.**

Um espaçamento reduzido entre as palavras dificulta o discernimento das palavras individuais em um parágrafo (esquerda). Um espaçamento maior entre as palavras (direita) facilita a leitura do parágrafo.

6.2.7. Ajustar o espaçamento entre linhas e parágrafos

Você pode ajustar o espaçamento de linhas do texto, algo que é também conhecido como “espacejamento” ou “espaço entre linhas”

¹ → *Lorem ipsum dolor
 sit amet elit*

² → *Lorem ipsum dolor
 sit amet elit*

Um equilíbrio adequado do espaçamento entre as linhas (1) pode melhorar a legibilidade do texto. O espaçamento insuficiente entre as linhas pode reduzir a legibilidade fazendo com que as letras fiquem sobrepostas (2).

Você pode alterar o espaçamento entre parágrafos, o que é útil para um ajuste preciso do texto. Se um parágrafo for posicionado na parte superior ou inferior de uma moldura, o espaçamento não será aplicado ao espaço entre o texto do parágrafo e a moldura.

- | | |
|--|--|
| <ul style="list-style-type: none">★ Lorem ipsum dolor sit amet★ Quisque quis metus velit,
quis suscipit erat★ Integer non ipsum euismod
massa viverra sollicitudin | <ul style="list-style-type: none">★ Lorem ipsum dolor sit amet★ Quisque quis metus velit,
quis suscipit erat★ Integer non ipsum euismod
massa viverra sollicitudin |
|--|--|

O espaçamento entre as linhas da lista com marcadores (esquerda) foi aumentado através do ajuste do espaçamento anterior e posterior (direita).

6.2.8. Adicionar marcadores ao texto

Você pode usar listas com marcadores para formatar informações. Você pode circundar o texto em torno dos marcadores ou deslocar um marcador do texto para criar um recuo deslocado. O CorelDRAW permite personalizar os marcadores clicando em seu tamanho, posição e distância do texto. Também é possível alterar o espaçamento entre itens em uma lista com marcadores.

**Lorem ipsum dolor
Aenean tristique massa
Proin tincidunt lacinia
purus**

- **Lorem ipsum dolor**
- **Aenean tristique
massa**
- **Proin tincidunt lacinia
purus**

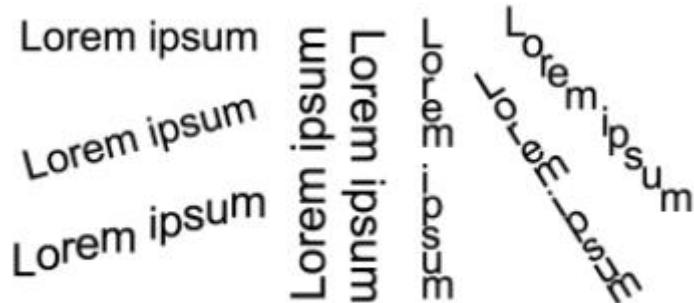
Três parágrafos (esquerda) foram convertidos em uma lista com marcadores (direita)

Você pode remover um marcador sem excluir o texto.

6.2.9. Alterar a posição e o ângulo de um caractere

Você pode modificar a aparência do texto deslocando os caracteres verticalmente ou horizontalmente, o que muda a posição dos caracteres selecionados em relação aos caracteres ao redor.

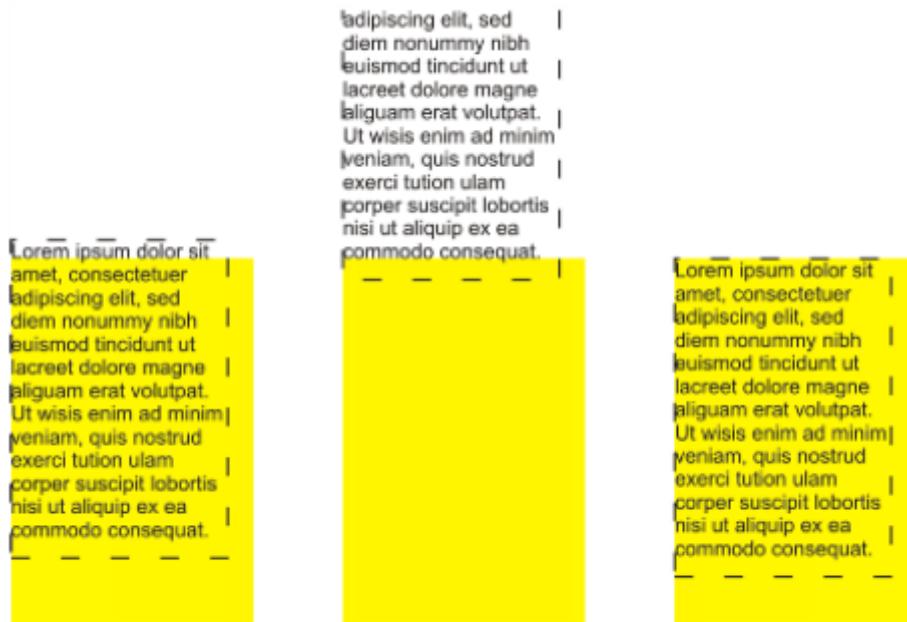
Você também pode girar os caracteres especificando um ângulo de rotação.



Exemplos diferentes de texto girado

6.2.10. Alinhar textos

O CorelDRAW permite alinhar textos de várias maneiras. Você pode alinhar o texto do parágrafo horizontalmente e verticalmente em relação à moldura do texto. Você pode alinhar o texto do parágrafo à grade da linha de base.



É possível alinhar um objeto de texto a outros objetos usando a linha de base da primeira linha, a linha de base da última linha ou a borda da moldura do texto.

Na parte de alinhamento horizontal existem alguns termos:

- Sem alinhamento horizontal — aplica a configuração de alinhamento padrão
- Alinhar à esquerda — alinha o texto com o lado esquerdo da moldura de texto ou com a caixa delimitadora do texto artístico

- Centralizar — centraliza o texto com a moldura do texto
- Alinhar à direita — alinha o texto com o lado direito da moldura de texto e com a caixa delimitadora do texto artístico
- Justificação total — alinha o texto, exceto a última linha, com as laterais direita e esquerda da moldura do texto
- Forçar justificação — alinha o texto, incluindo a última linha, com as laterais direita e esquerda da moldura do texto

6.2.11. Adicionar recuos

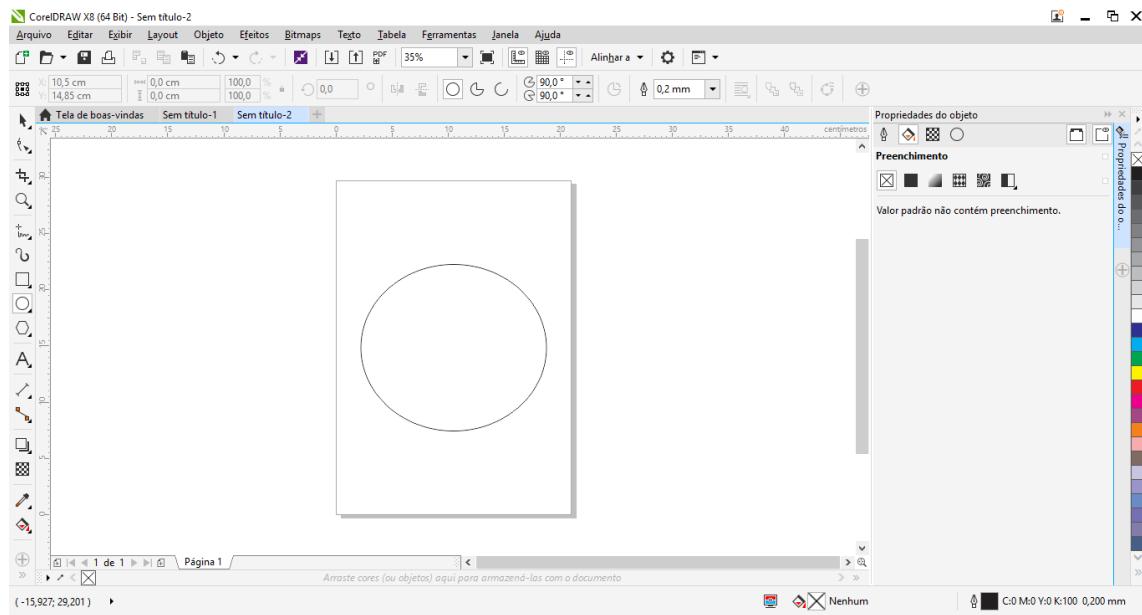
O recuo altera o espaço entre uma moldura de texto e o texto que ela contém. Você pode adicionar e remover recuos sem excluir ou digitar novamente texto. É possível recuar um parágrafo inteiro, a primeira linha de um parágrafo ou todas as suas linhas, exceto a primeira (um recuo deslocado). Também pode-se recuar a partir do lado direito da moldura de texto.

6.3. Exercício de conteúdo:

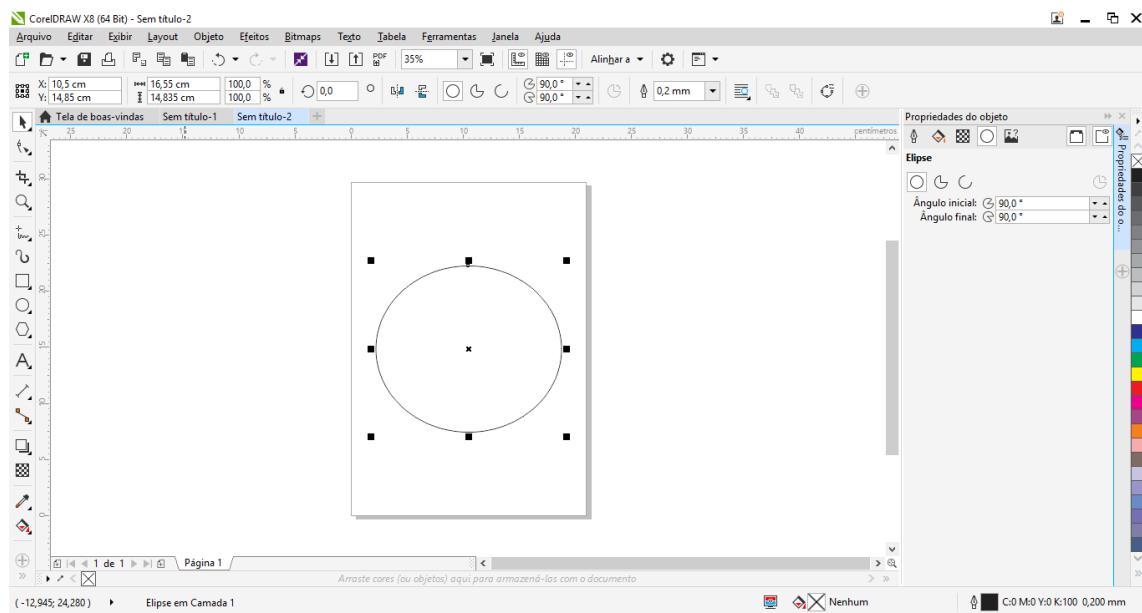
1- Abra o CorelDraw X8.

2- Cria um novo documento e de ok.

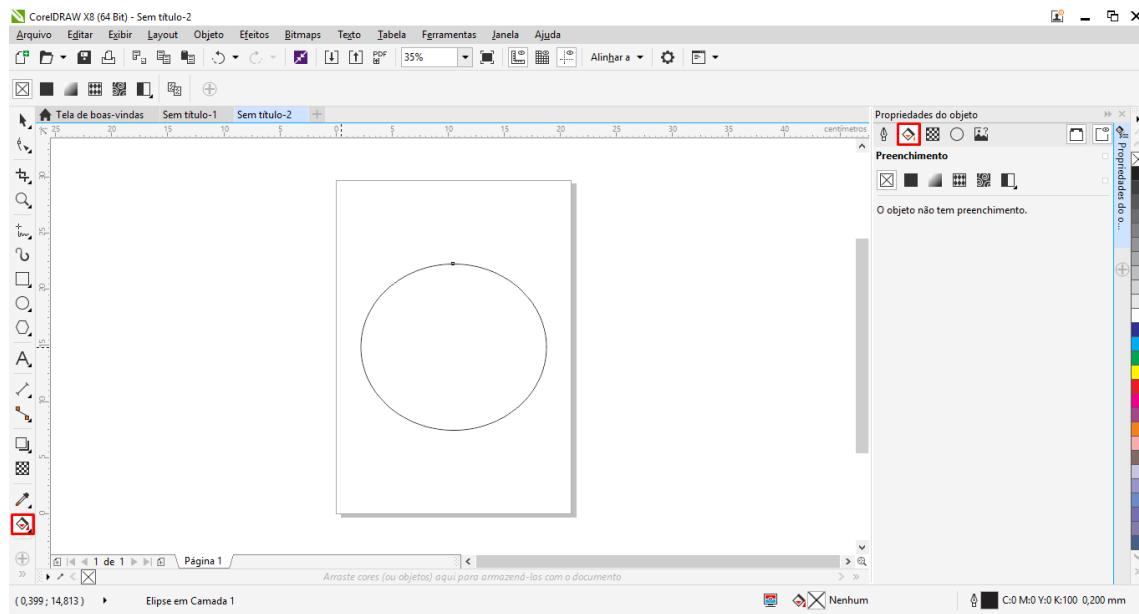
3- Crie uma elipse e centralize na folha:



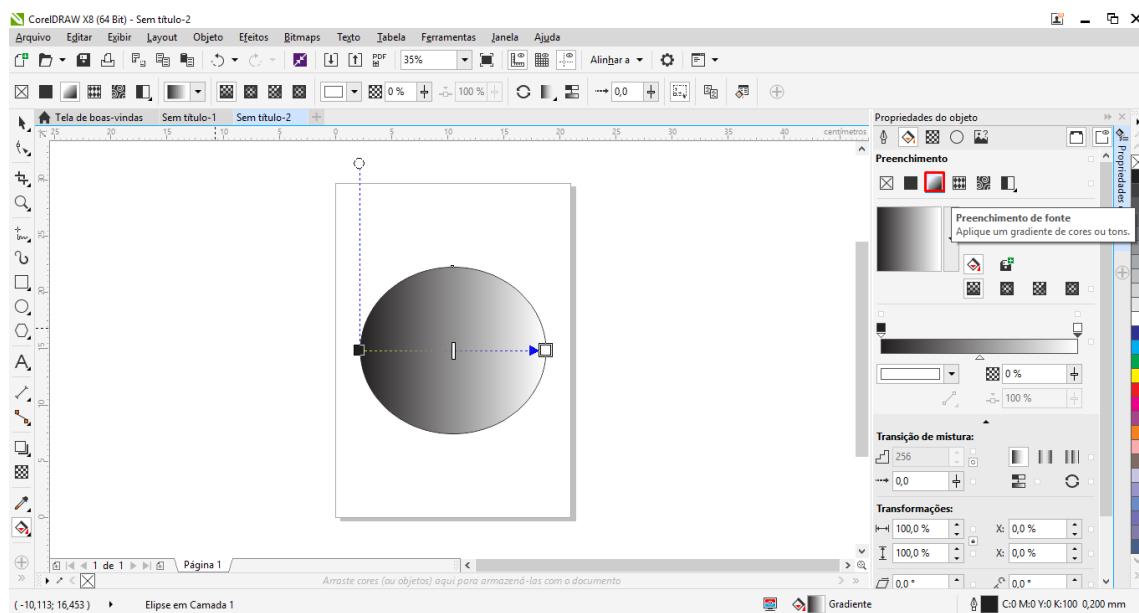
4- Utilize o atalho Alt + Enter para abrir a janela de encaixe das propriedades do objeto:



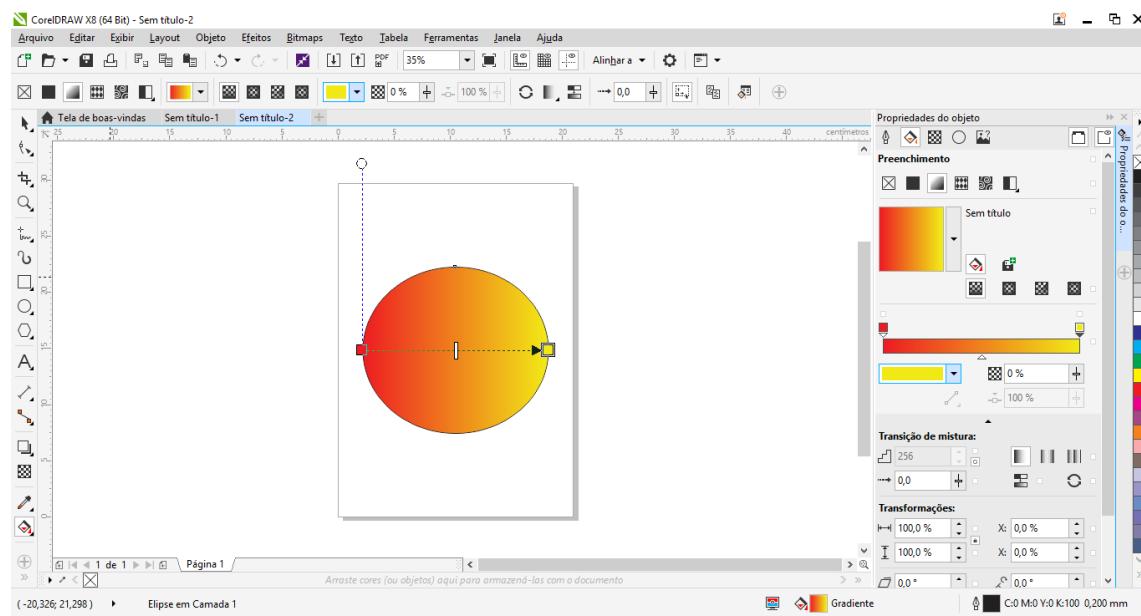
5- Clique na ferramenta preenchimento interativo ou aperte o atalho G:



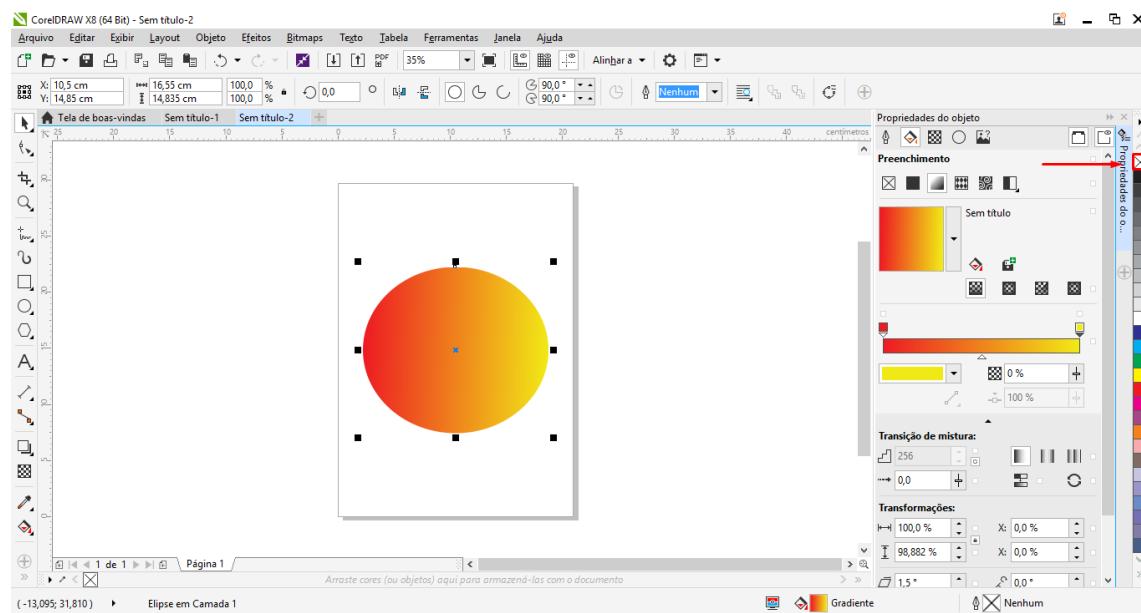
6- Agora vá em Preenchimento de fonte também conhecido como preenchimento gradiente:



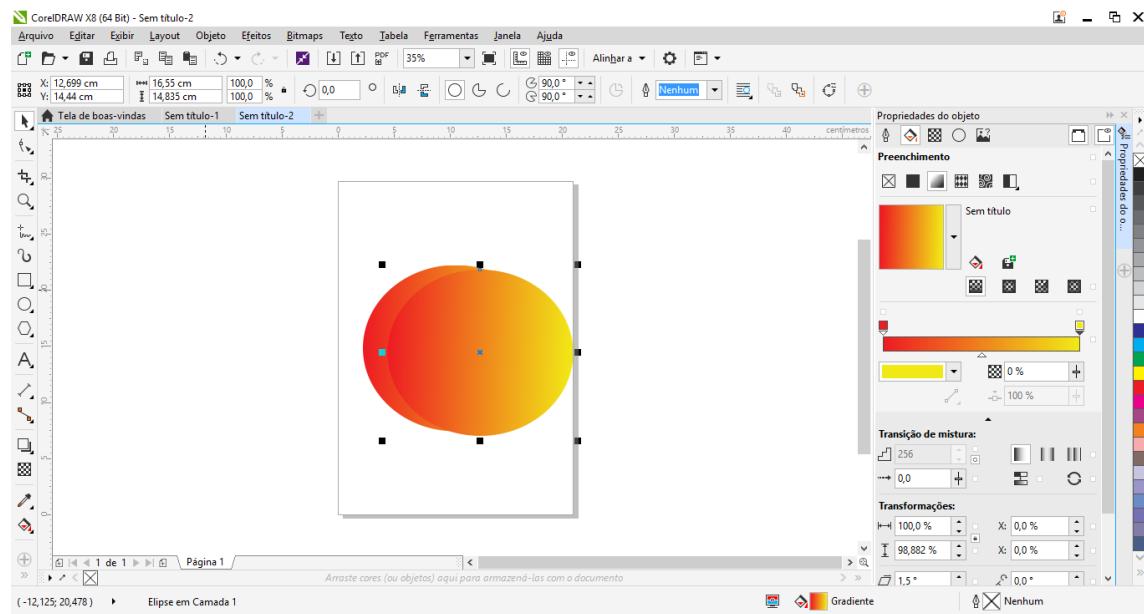
7- Altere as cores, o preto para vermelho e o branco para amarelo:



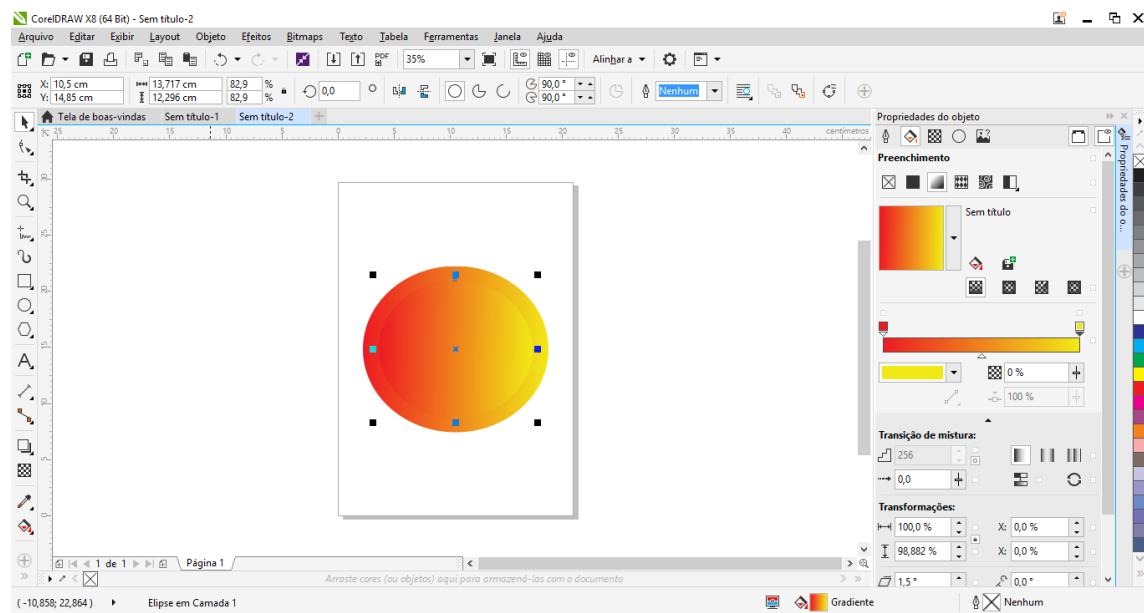
8- Agora clique com o botão direito do mouse no ícone de “X” na paleta de cores, logo acima do preto, para remover a borda do objeto:



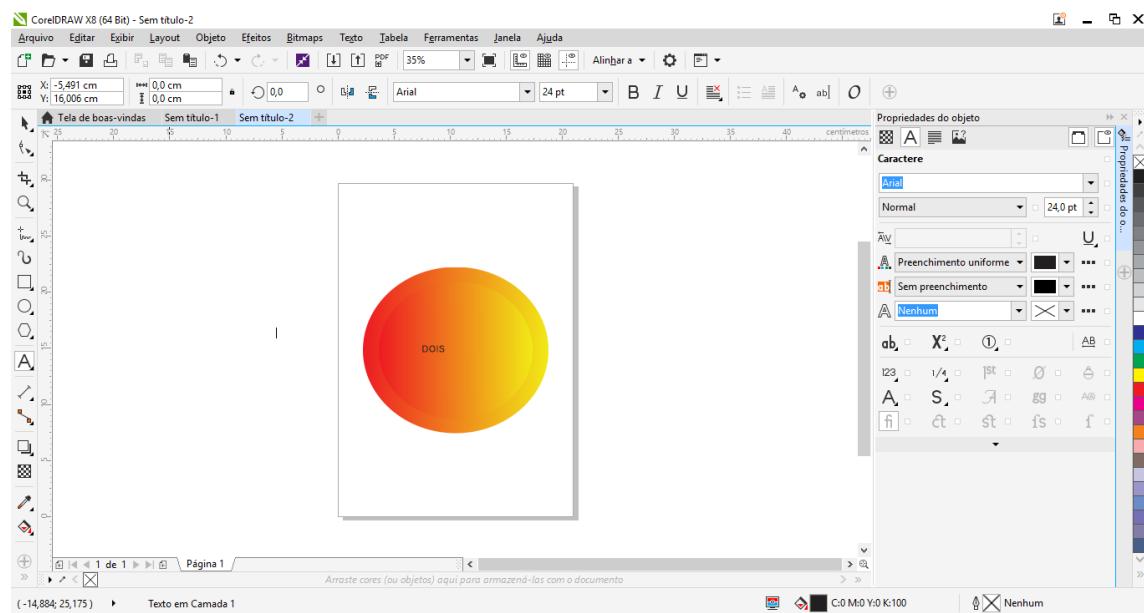
9- Duplique essa elipse pelo menu editar->duplicar ou pelo atalho Ctrl + D:



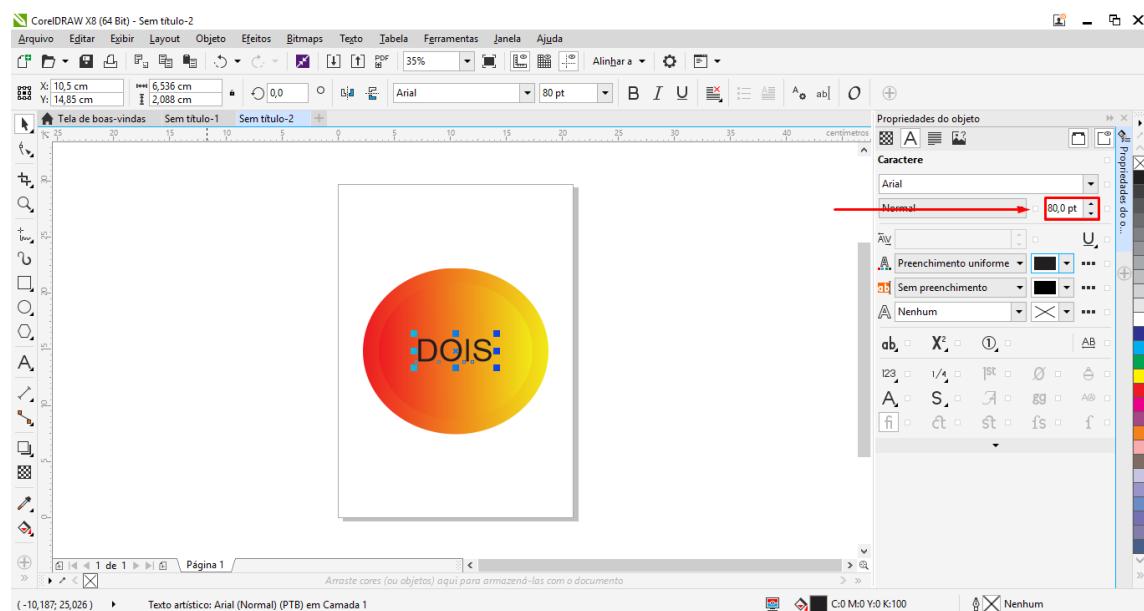
10- Segurando shift diminua um pouco a elipse duplicada para caber dentro da primeira, e centralize:



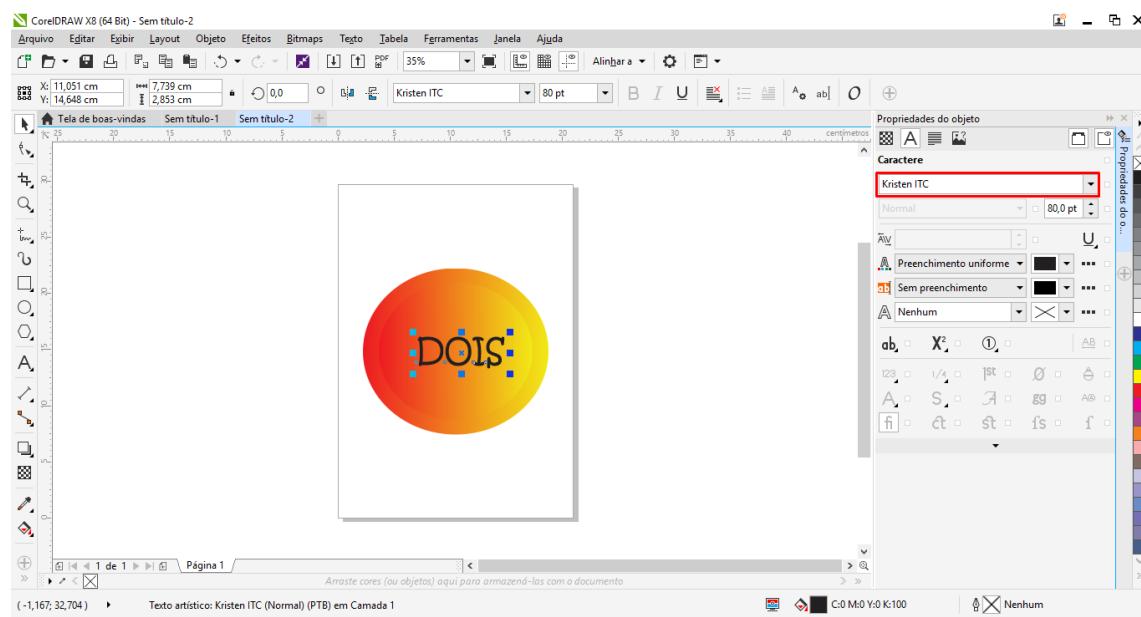
11- Agora, selecione a ferramenta texto e escreva “DOIS” no meio da elipse menor:



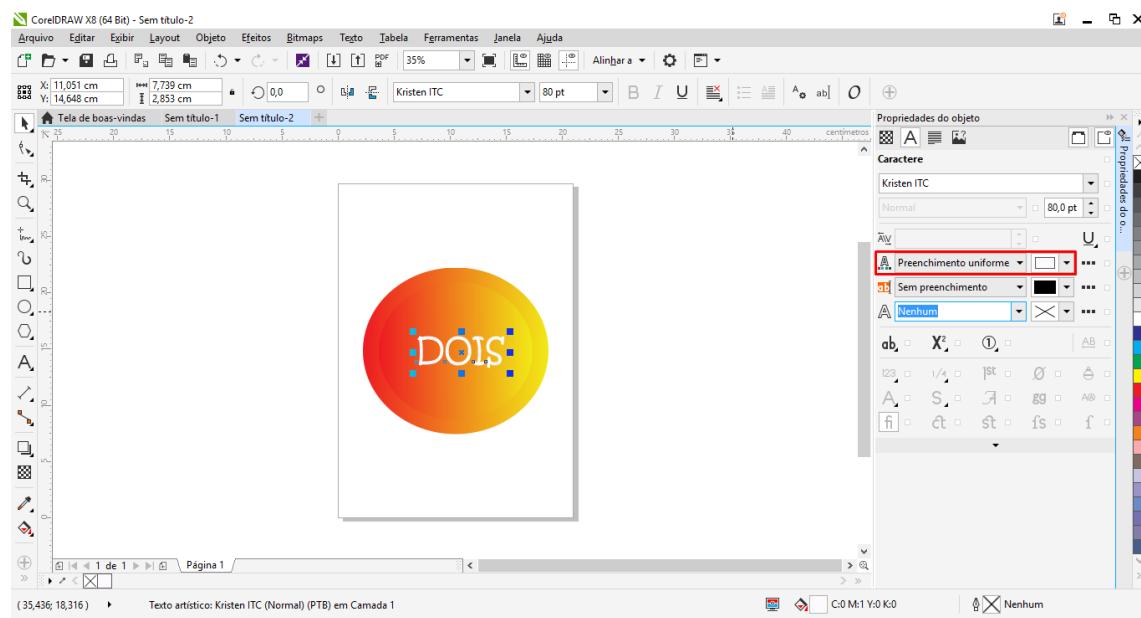
12- Selecione o texto e altere o tamanho da fonte para 80:



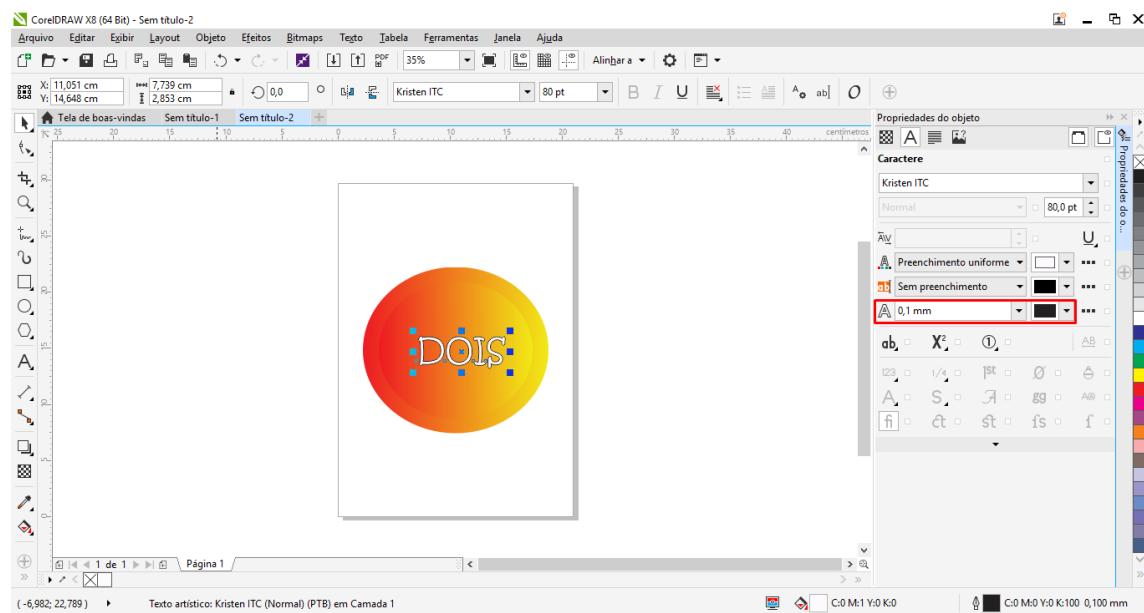
13- Altere a fonte para Kristen ITC (se não tiver esta fonte pode escolher qualquer outra que não seja Arial):



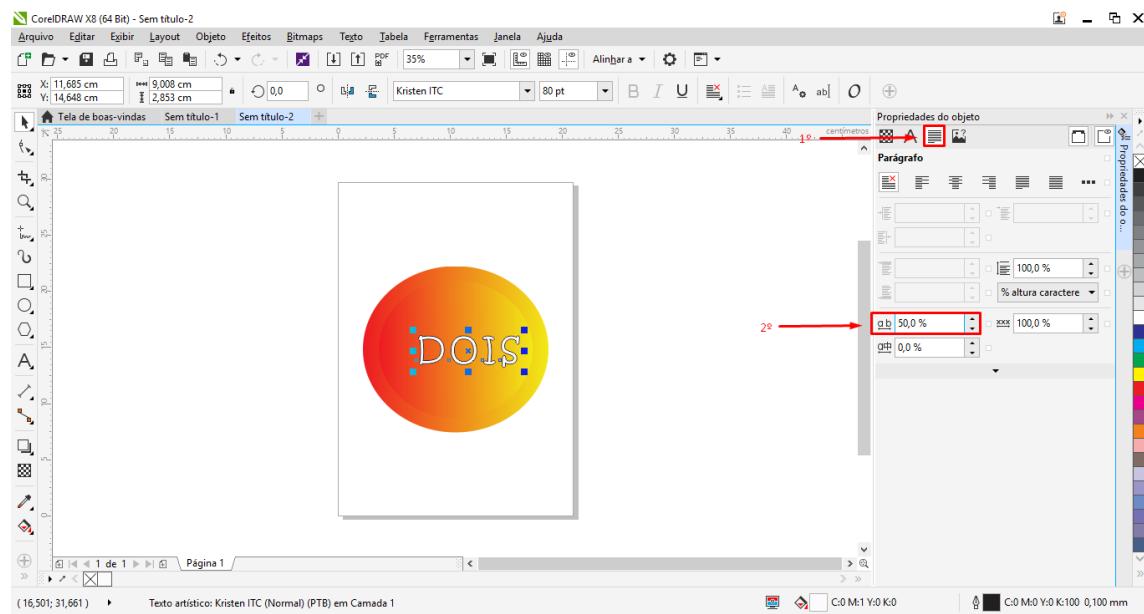
14- Mude para a cor branca:



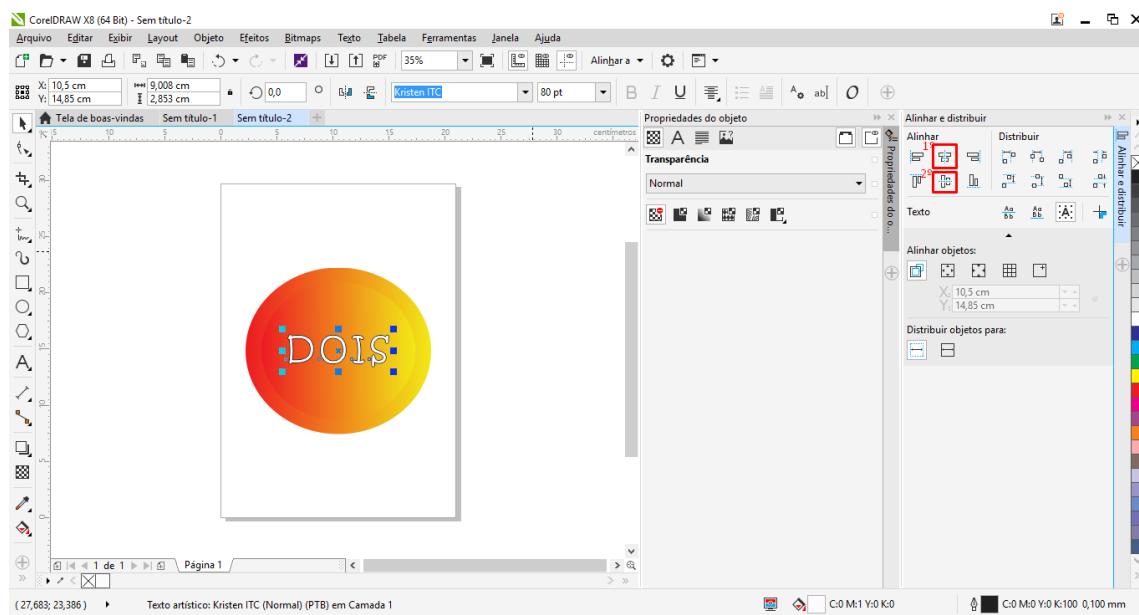
15- Adicione borda preta de 0,1mm:



16- Vá na aba parágrafo e na parte de “espaçamento de caracteres” escreva 50:



17- Utilize o atalho Ctrl + Shift + A para abrir a janela de encaixe do alinhamento, e centralize o centro verticalmente e horizontalmente:



Finalizamos aqui os exercícios, vimos algumas formas de preenchimento e formatação de texto. Treine bastante e utilize outros efeitos também para se acostumar!! Bons estudos.

6.4. Exercícios de fixação:

1- Com base nos conhecimentos adquiridos nesta aula, crie:

- a) Um retângulo (qualquer tamanho) com preenchimento gradiente (qualquer cor) e escreva dentro dele “retângulo”. Altere o tipo (livre) e o tamanho de fonte (48). Aplique um efeito de transparência.
- b) Uma estrela (qualquer tamanho) com preenchimento uniforme (azul) e escreva dentro dela “estrela”. Altere o tamanho para que caiba exatamente dentro da estrela e mude a cor da fonte (branco).
- c) Crie duas elipses (qualquer tamanho) com preenchimento de textura (cada elipse com uma textura diferente) e escreva na primeira “1” e na segunda “2”. Altere o tamanho, tipo e a cor da fonte como preferir. Aplique um efeito de transparência.

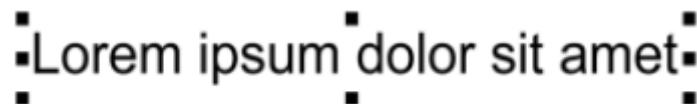
7. Texto Avançado 1

O CorelDRAW fornece várias maneiras de adicionar e manipular textos (também conhecidos como "tipos"). Você pode criar dois tipos de objetos de texto: texto artístico e texto de parágrafo. O Texto artístico é útil para adicionar uma única palavra ou uma linha de texto curta. O texto de parágrafo é adequado para criar documentos com muito texto, tais como boletins informativos ou brochuras.

Você pode alterar a posição e a aparência do texto. Por exemplo, você pode ajustar o texto em um caminho, circundar o texto em torno de objetos ou girar o texto.

7.1. Adicionar texto artístico

O texto artístico é útil para adicionar palavras curtas ou linhas curtas de texto, como títulos, a um documento. Você pode aplicar uma ampla gama de efeitos ao texto artístico, como sombreamentos ou um contorno.



■Lorem ipsum dolor sit amet■

O texto artístico é exibido em uma caixa delimitadora na janela do documento

Para adicionar texto artístico, use a ferramenta Texto, clique em qualquer parte da página de desenho e digite.

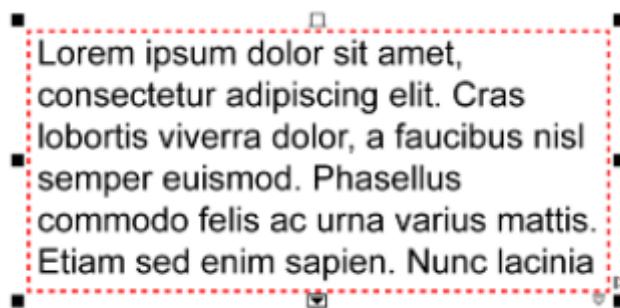
7.2. Adicionar texto de parágrafo (texto em bloco)

Você adiciona o texto de parágrafo a um documento usando as molduras de texto. O texto de parágrafo, também conhecido como “texto em bloco”, normalmente é usado para corpos maiores de texto que tenham requisitos maiores de formatação. Por exemplo, você pode usar o texto de parágrafo ao criar brochuras, boletins informativos, catálogos ou outros documentos com muito texto.

Você pode inserir uma moldura de texto diretamente na janela de desenhos. Você pode colocar o texto dentro de um objeto gráfico, o que aumenta o número de formas diferentes que você pode usar como molduras de texto. Você pode criar uma moldura de texto a partir de um objeto fechado e digitar o texto dentro desta. Você pode separar a moldura a partir do objeto a qualquer momento, a fim de que você possa modificá-lo de maneira independente. Você pode converter uma moldura de texto em um objeto.

Se desejar ver o layout do documento antes de adicionar o conteúdo final, você pode preencher as molduras do texto com texto de espaço reservado temporário. Você também pode usar o texto de espaço reservado personalizado.

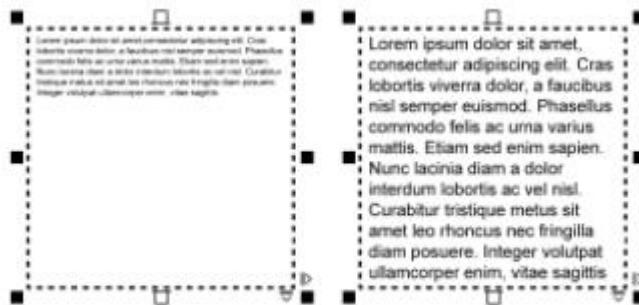
Por padrão, as molduras de texto possuem um tamanho fixo, independentemente da quantidade de texto adicionada a elas. Você pode aumentar ou diminuir o tamanho da moldura a fim de que o texto se ajuste à moldura. Se você adicionar mais texto do que o permitido pela moldura, o texto continua além da borda inferior direita da moldura do texto, mas permanece escondido. A cor da moldura torna-se vermelha para avisá-lo de que há texto adicional. Você pode corrigir o texto excedente manualmente aumentando o tamanho da moldura, ajustando o tamanho do texto, ajustando a largura da coluna ou vinculando a moldura a outra moldura de texto.



A moldura de texto se torna vermelha para indicar que há texto adicional.

Você também pode escolher ajustar o tamanho em pontos de texto automaticamente a fim que este se ajuste completamente à moldura. Se o texto ultrapassar o espaço, o

CorelDRAW reduzirá automaticamente o tamanho da fonte. Se houver pouco texto, o aplicativo aumentará a fonte para que o texto preencha a moldura.



O tamanho em ponto do texto na moldura (à esquerda) foi automaticamente ajustado a fim de que este se ajustasse completamente à moldura (à direita).

Para adicionar texto de parágrafo, clique na ferramenta Texto, arraste na janela de desenho para dimensionar a moldura de texto de parágrafo e digite dentro da moldura de texto.

7.3. Linhas-guia

As linhas-guia são linhas que podem ser colocadas em qualquer lugar da janela de desenho para ajudar a定位 os objetos. Em alguns aplicativos, as linhas-guia são conhecidas como guias.

Há três tipos de linhas-guia: horizontal, vertical e anguladas. Por padrão, o aplicativo exibe as linhas-guia que você adiciona à janela de desenho, mas você pode ocultá-las a qualquer momento. Você também pode utilizar objetos como linhas-guia.

É possível adicionar uma linha-guia onde quer que seja necessário, mas também adicionar linhas-guia predefinidas. Existem dois tipos de linhas-guia predefinidas: Predefinições da Corel e predefinições do usuário. Exemplos de linhas-guia predefinidas pela Corel são as que aparecem nas margens de 1 polegada e as exibidas nas bordas das colunas de boletins informativos. As linhas-guia predefinidas pelo usuário são aquelas cuja localização você especifica. Por exemplo, é possível adicionar linhas-guia predefinidas que exibam as margens na

distância especificada ou que definam um layout de coluna ou uma grade. É possível remover linhas-guia a qualquer momento.

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



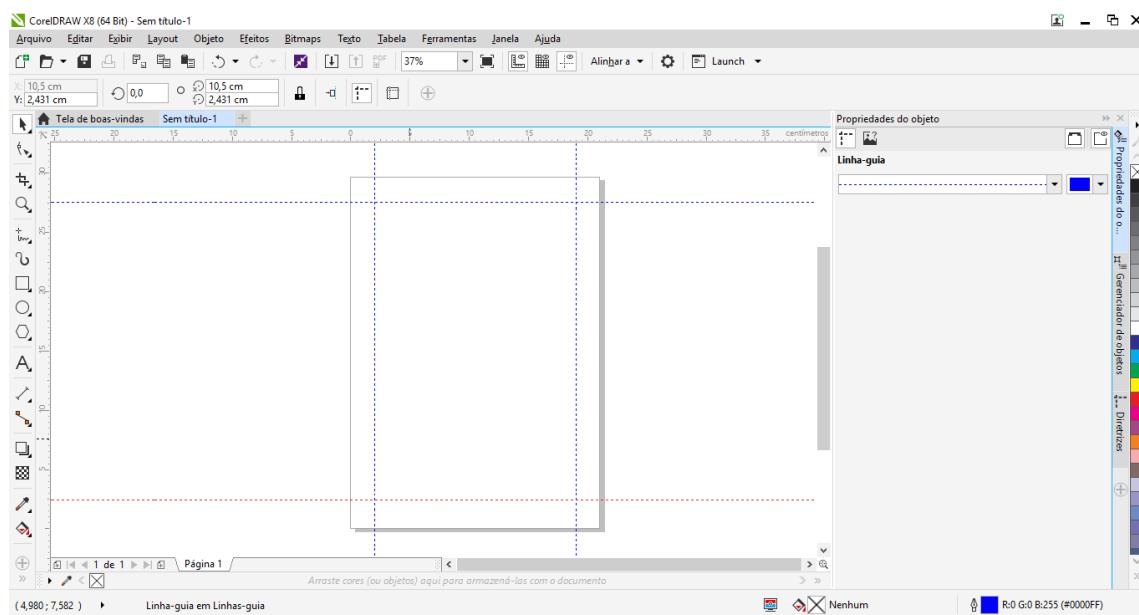
As linhas-guia podem ser colocadas na janela de desenho para ajudar a posicionar os objetos.

7.4. Exercício de conteúdo:

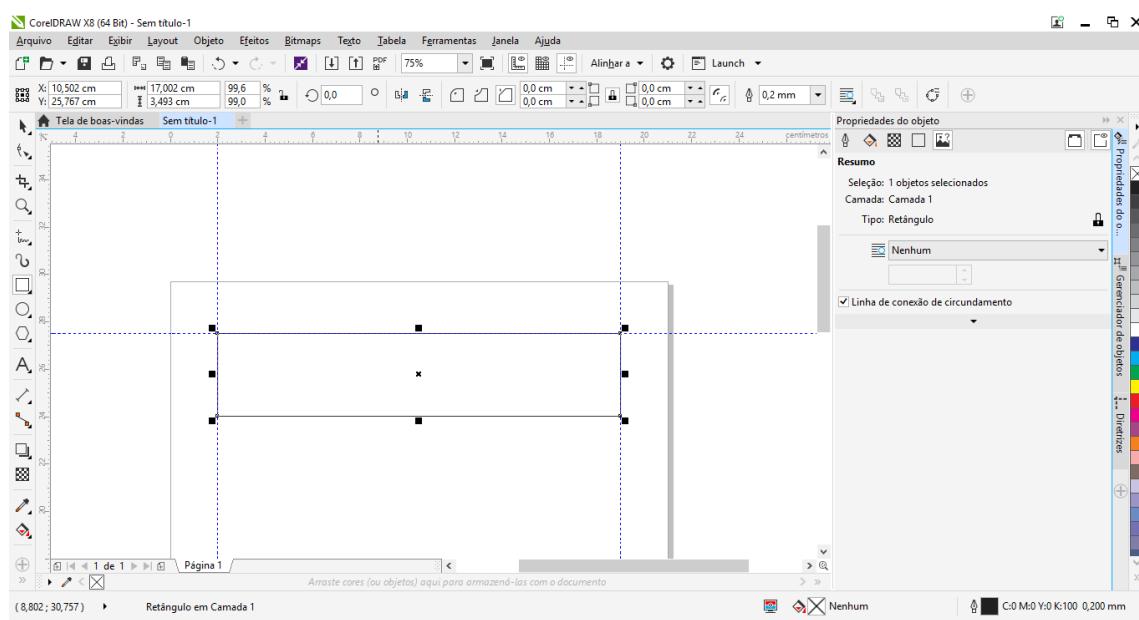
1- Abra o CorelDraw X8.

2- Cria um novo documento e de ok.

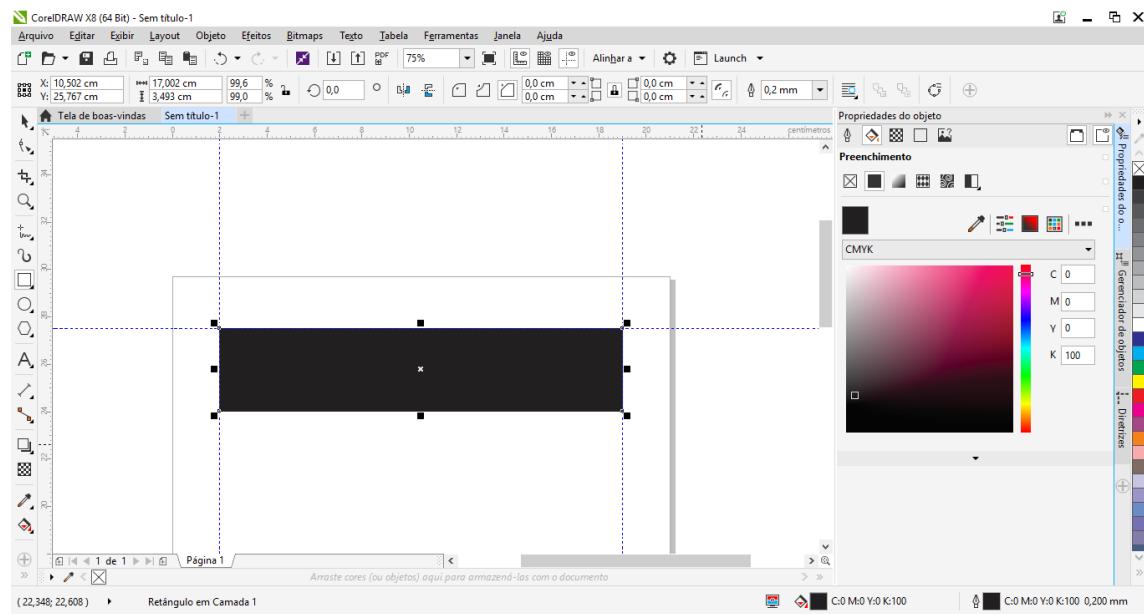
3- Crie linhas-guia como na imagem a seguir:



4- Pegue a ferramenta retângulo e crie um na parte superior, respeitando as bordas:

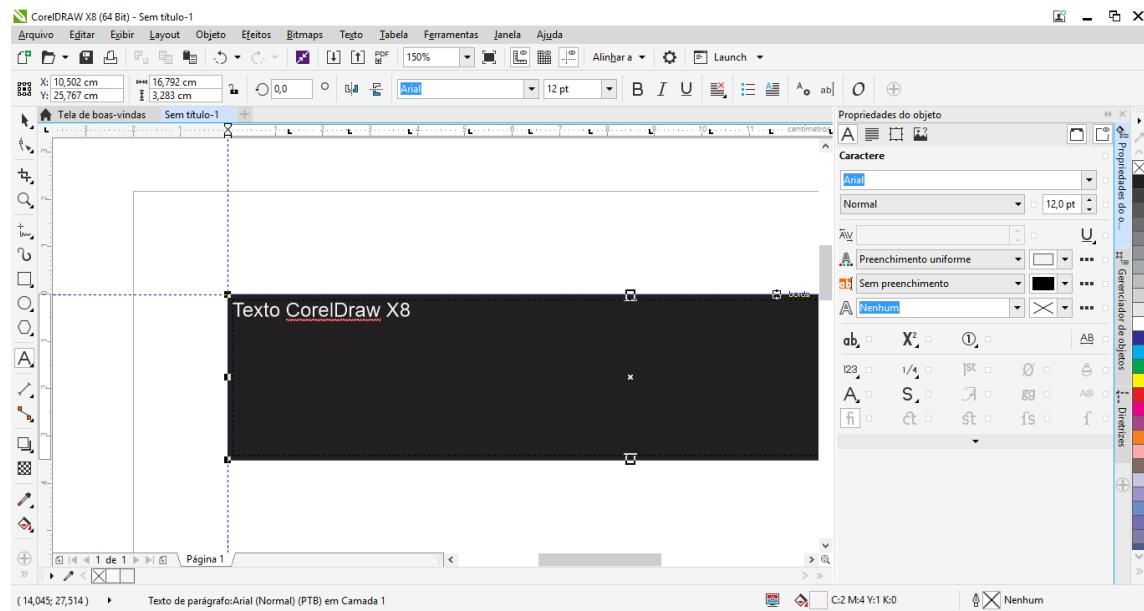


5- Use o preenchimento uniforme e pinte o retângulo de preto:

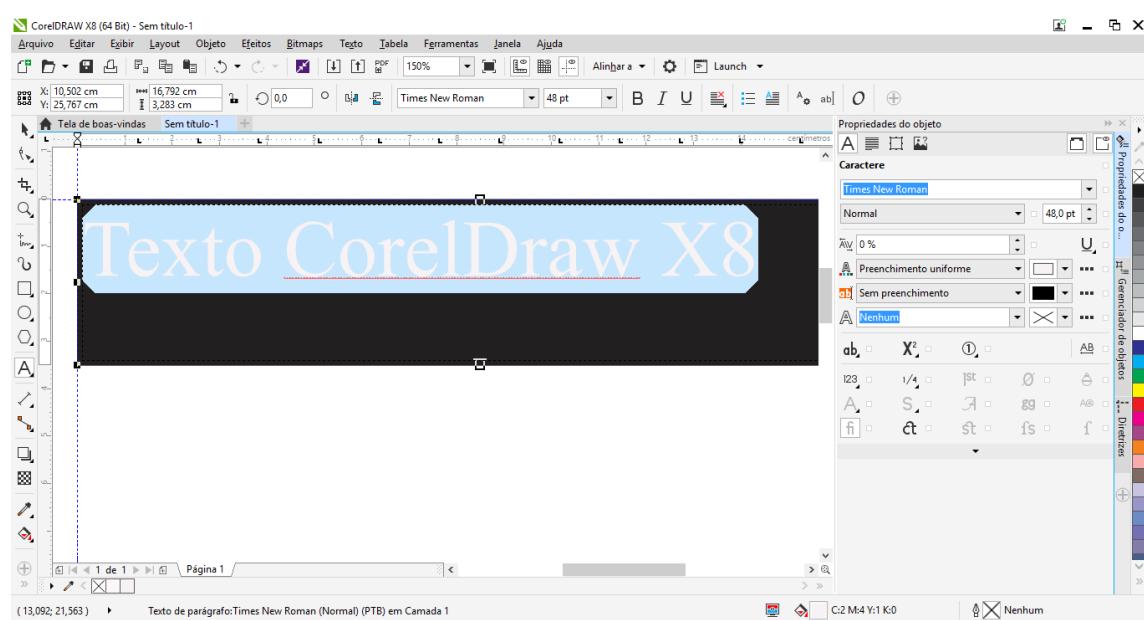


6- Agora, com a ferramenta texto, iremos escrever dentro do retângulo “Texto CorelDraw X8”

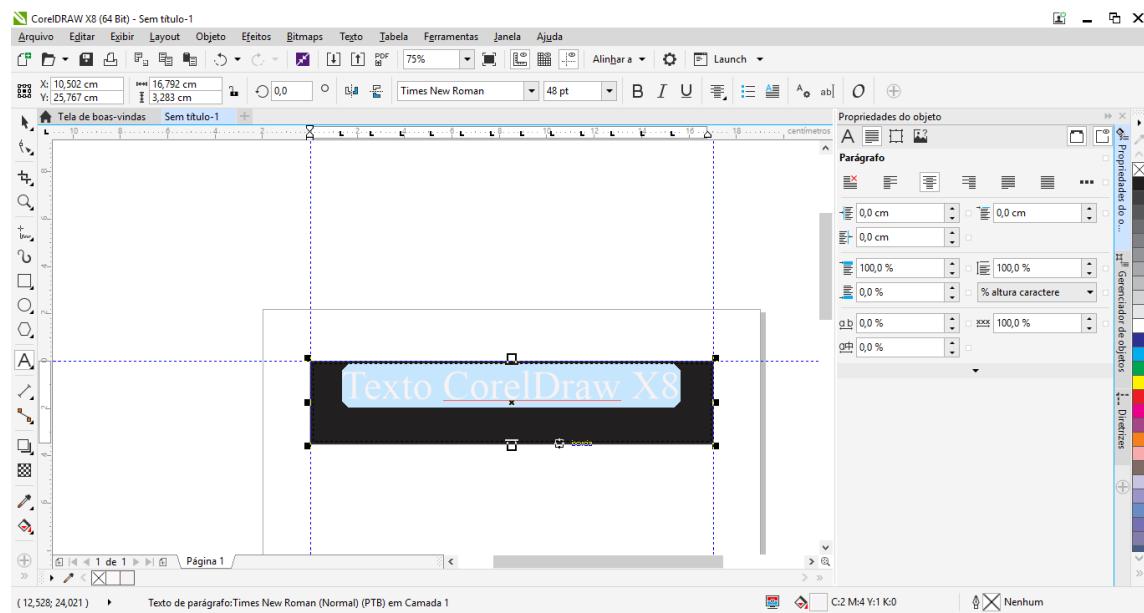
na cor branca:



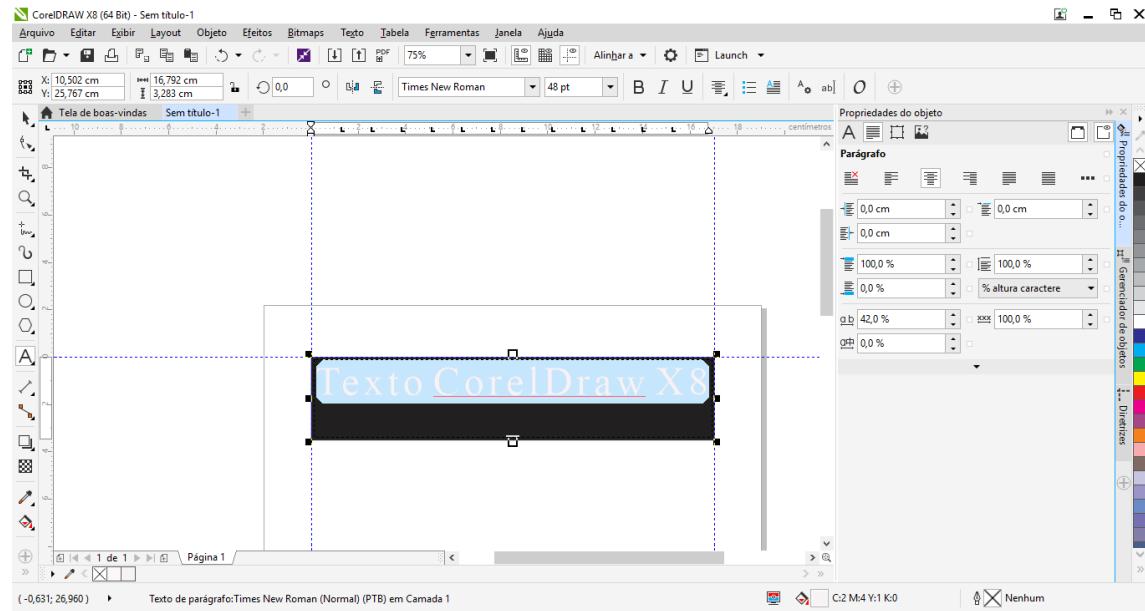
7- Selecione o texto, nas propriedades do objeto iremos trocar a fonte para “Times New Roman” e aumentar seu tamanho para 48:



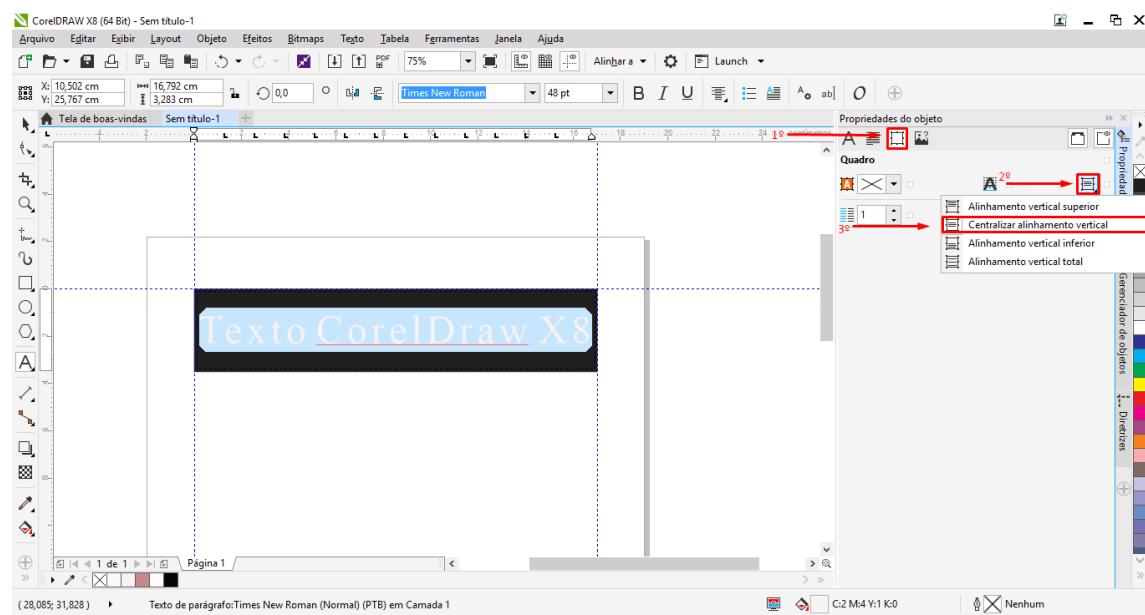
8- Agora vá no menu parágrafo e centralize o texto:



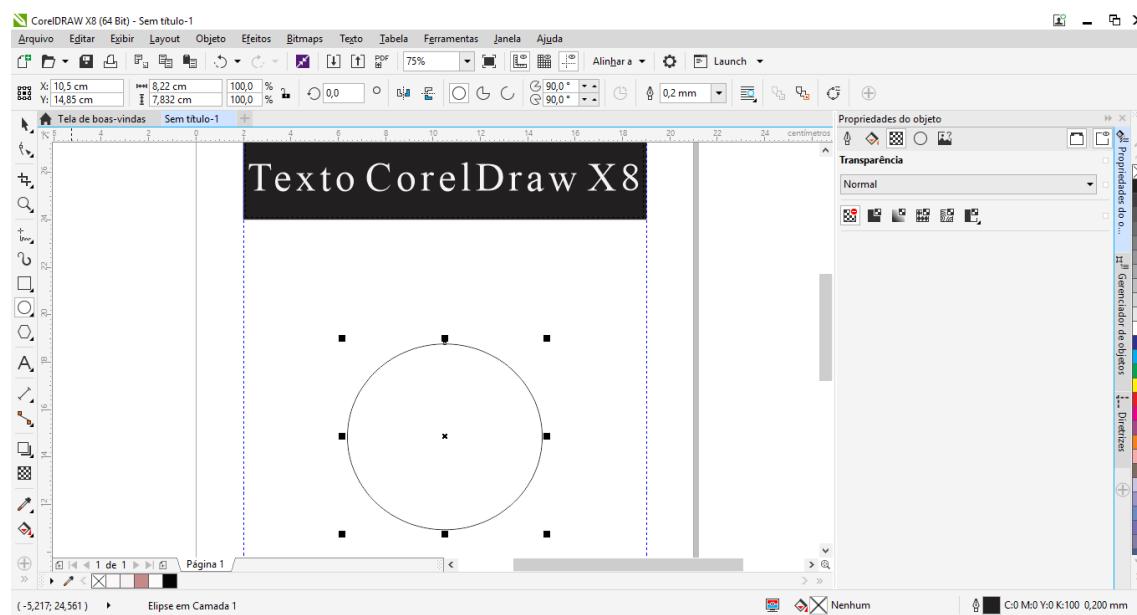
9- Em espaçoamento de caracteres coloque 42%:



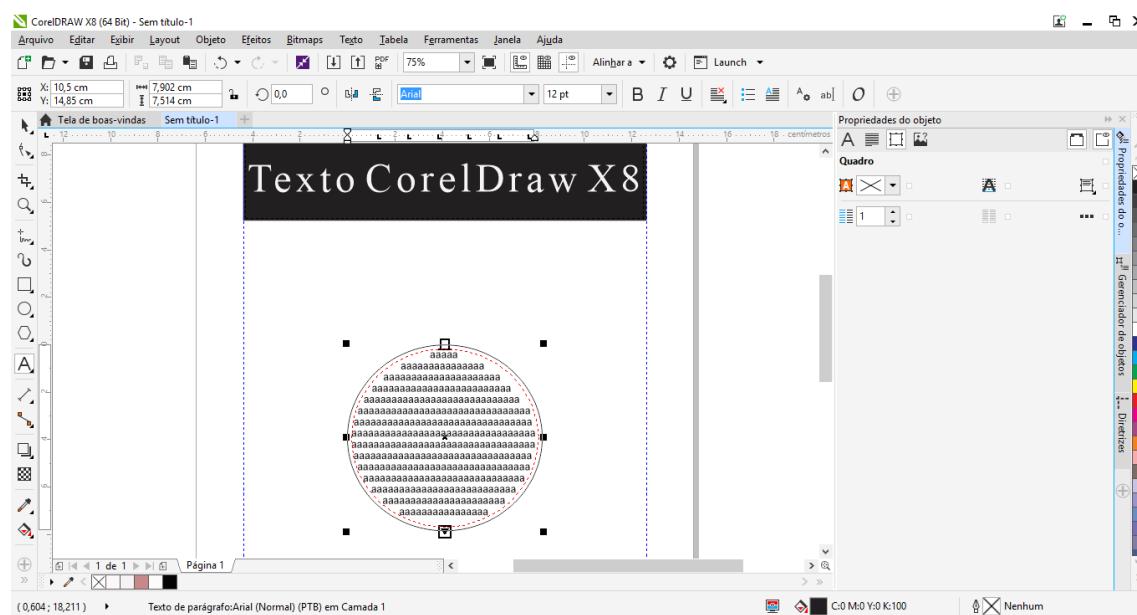
10- Agora clique no menu moldura e depois alinhamento vertical, selecione centralizar alinhamento vertical:



11- Agora, pegue a ferramenta elipse e crie um círculo na folha, depois clique “P” para centralizar:

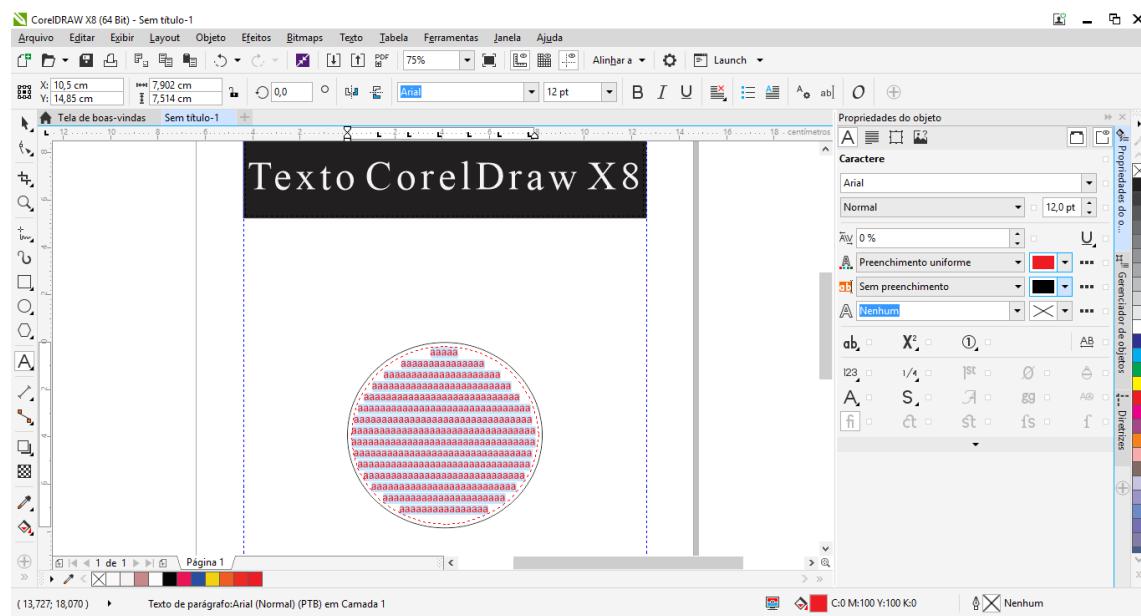


12- Novamente pegue a ferramenta texto e escreva dentro do círculo “aaaaaaa..” até aparecer a borda vermelha:

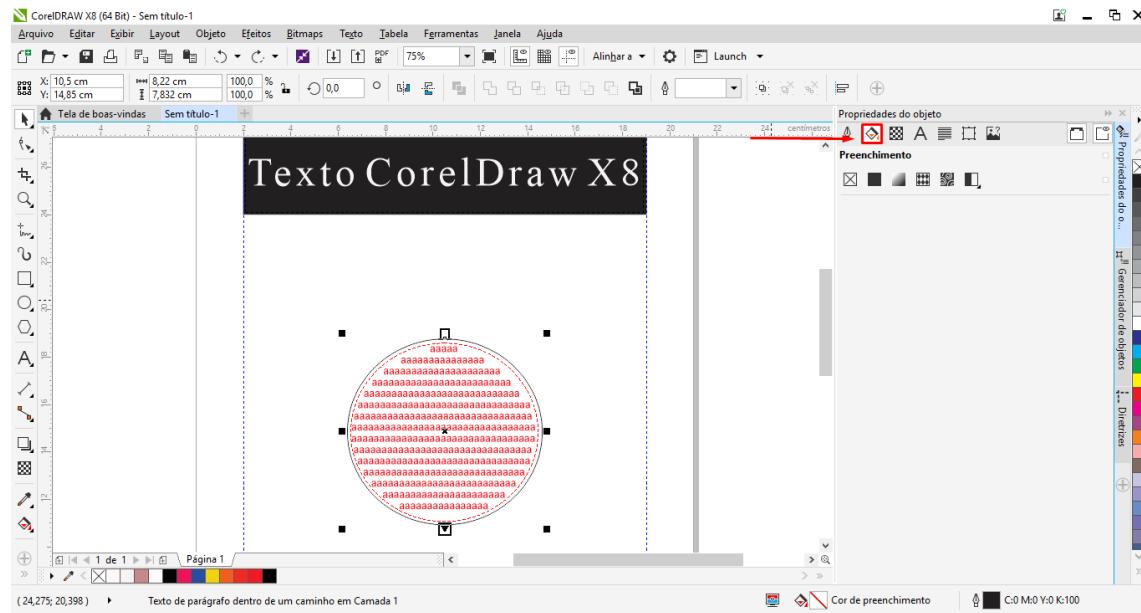


A borda vermelha aparece para avisar que, mesmo não aparecendo há mais texto no objeto.

13- Aperte “Ctrl + A” no teclado para selecionar todo o texto e mude a cor para vermelho:

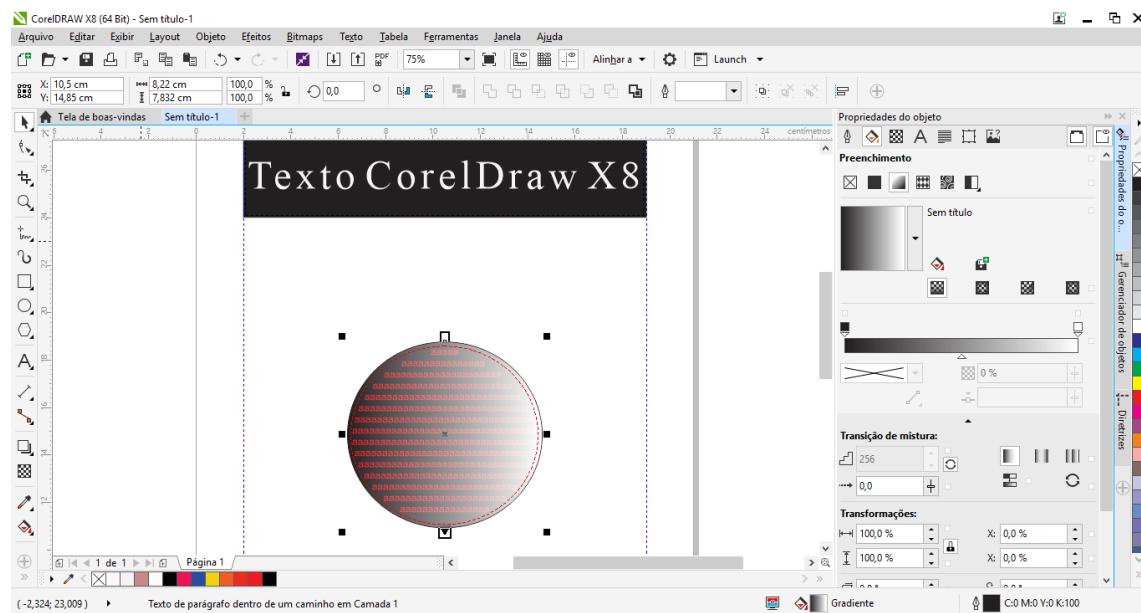


14- Agora pegue a ferramenta seleção e selecione a elipse. Após clique em preenchimento:

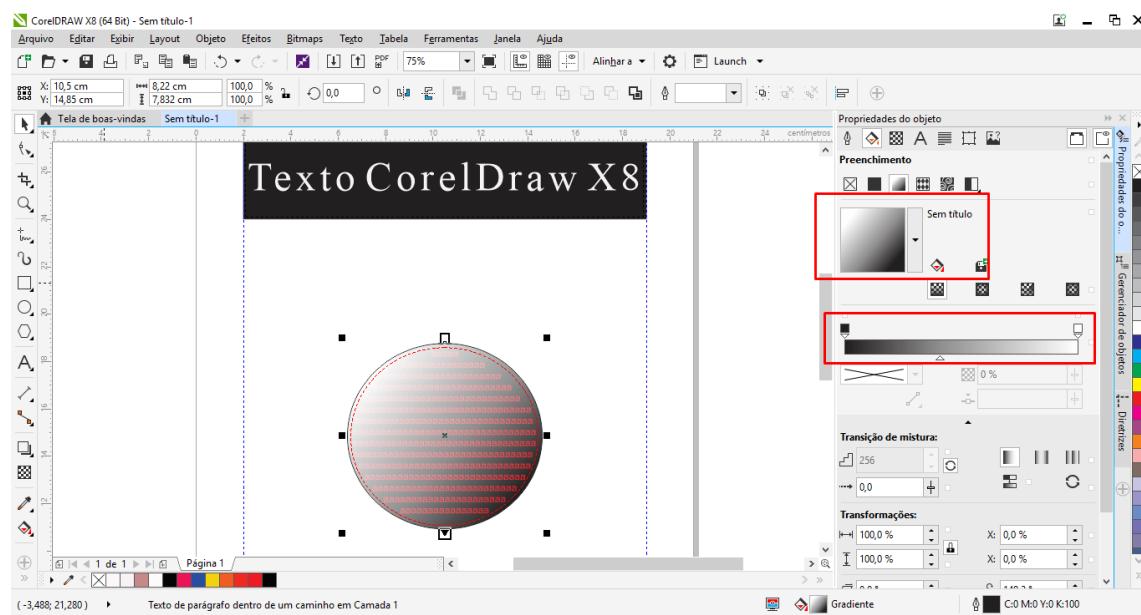


15- Agora clique em preenchimento de fonte, também conhecido como preenchimento

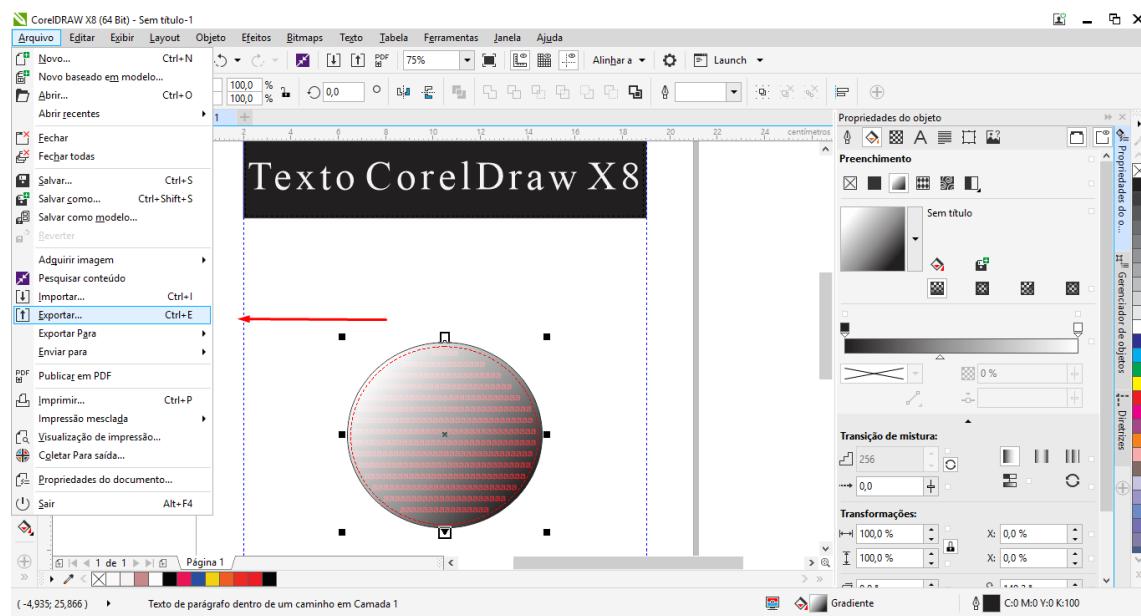
gradiente:



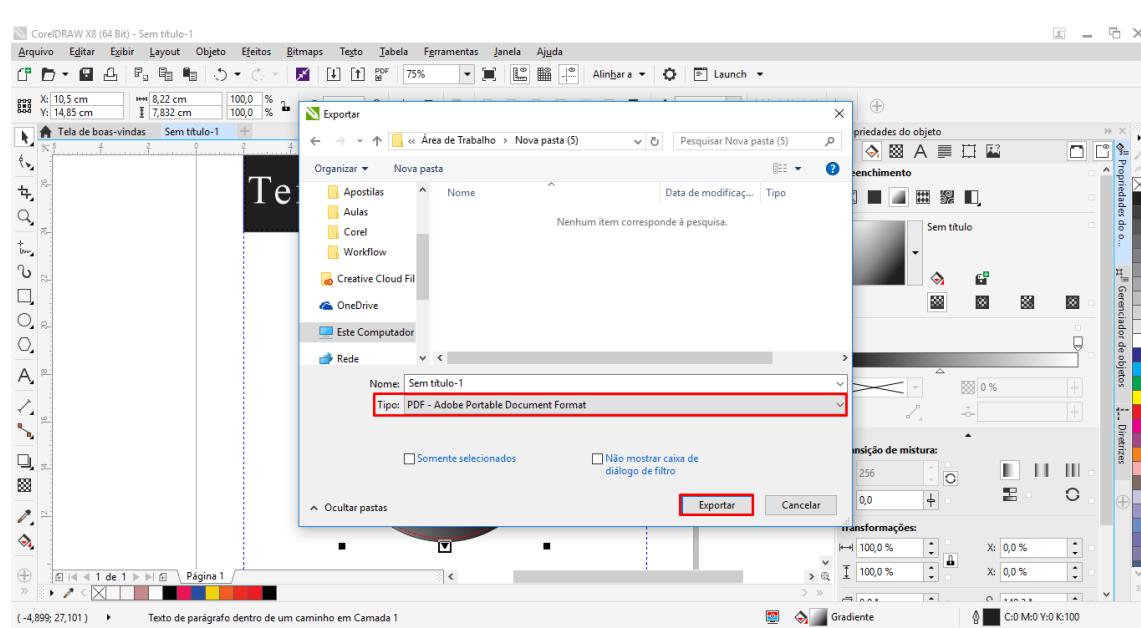
16- Mecha livremente no efeito como preferir:



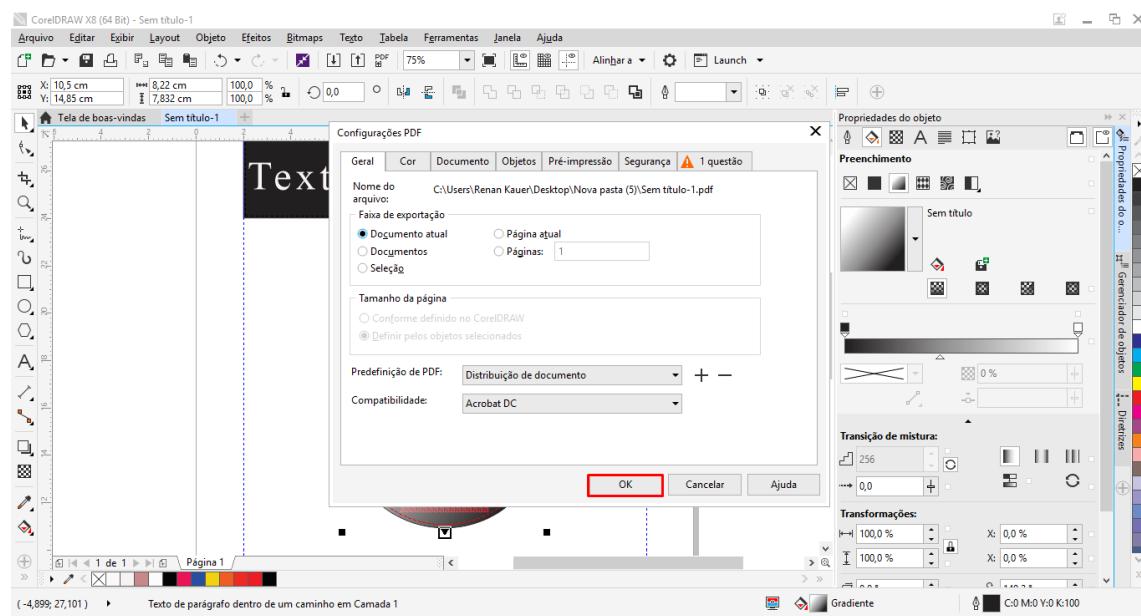
17- Para finalizar, vá em arquivo-> exportar:



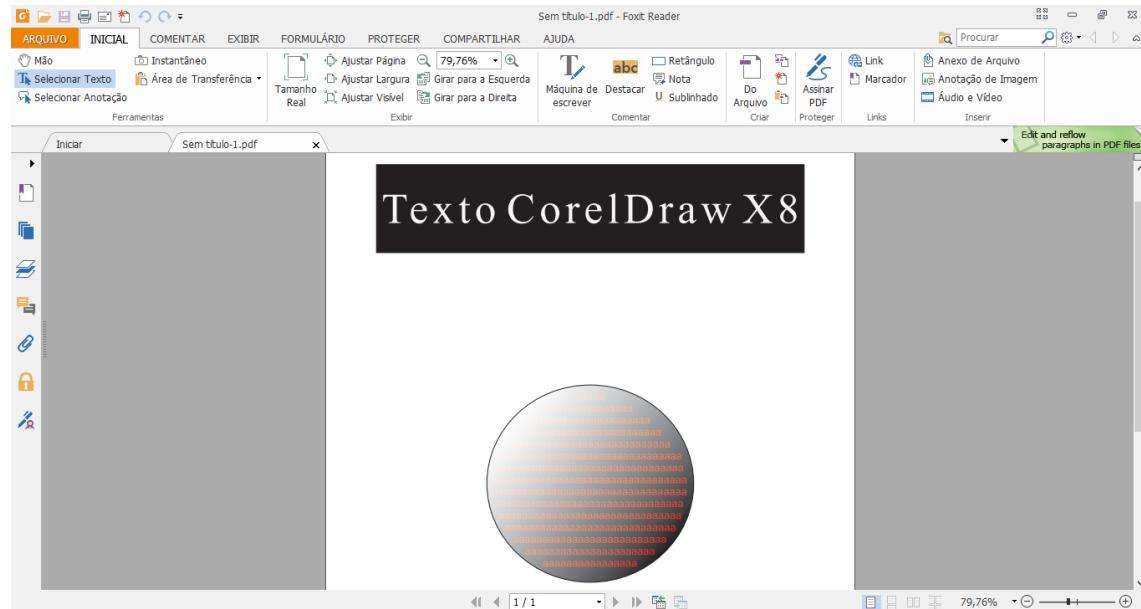
18- Na janela que abrir selecione o lugar onde quer salvar (de preferência na área de trabalho) e em “tipo” coloque pdf, depois clique em exportar:



19- Na próxima janela que abrir clique em ok:



20- Vá até onde você salvou, abra o arquivo e mostre para seu avaliador:



Bons estudos!

7.5. Exercícios de fixação:

- 1- Qual a finalidade do texto artístico e do texto de parágrafo?
- 2- Sob qual situação a borda do texto de parágrafo fica vermelha?
- 3- O que são linhas-guia?
- 4- Quantos tipos de linhas-guia existem no Corel? Quais são?

8. Texto Artístico

O texto artístico é útil para adicionar uma única palavra ou uma linha de texto curta ou de título. Você pode alterar sua aparência, posição, ajustar o texto a um caminho, circundar o texto em torno de objetos ou girar o texto.

8.1. Manipulando o Texto Artístico

Você pode aplicar uma gama de efeitos ao texto artístico, como preenchimento, contorno, sombreamento, adicioná-lo a um caminho aberto ou fechado, ajustar a um caminho existente e até mesmo atribuir hyperlinks ao texto.



Repare que o texto artístico, diferentemente do texto em parágrafo é exibido dentro de uma caixa delimitadora na janela.

Você pode girar livremente as letras de um texto artístico, caso elas estejam separadas (utilizando o CTRL+K ou o menu Objeto>separar texto artístico), bem como formata-las e editá-las da forma que preferir, separadamente.



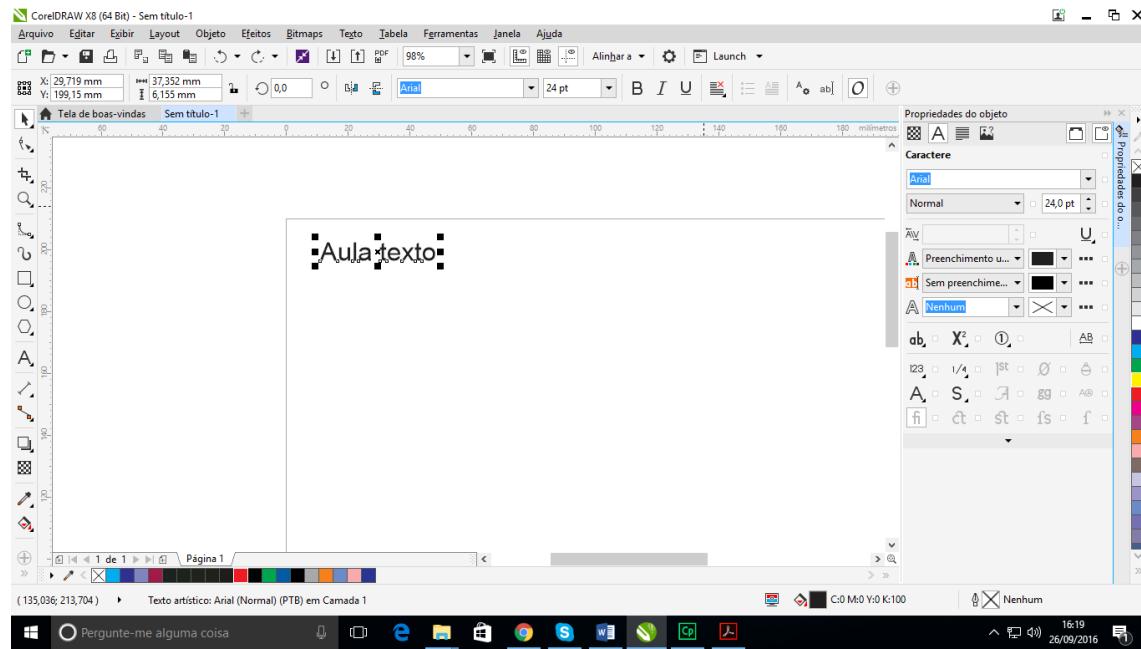
Você pode também preenche-lo, utilizando as ferramentas do menu de preenchimento interativo ou de preenchimento inteligente (caso queira preencher apenas uma área ou intervalo nas letras).



8.2. Formatando o Texto Artístico

Similar ao texto em parágrafo, você pode formatar o texto artístico alterando sua fonte, tamanho da letra, negrito, itálico, sublinhado e alinhamento.

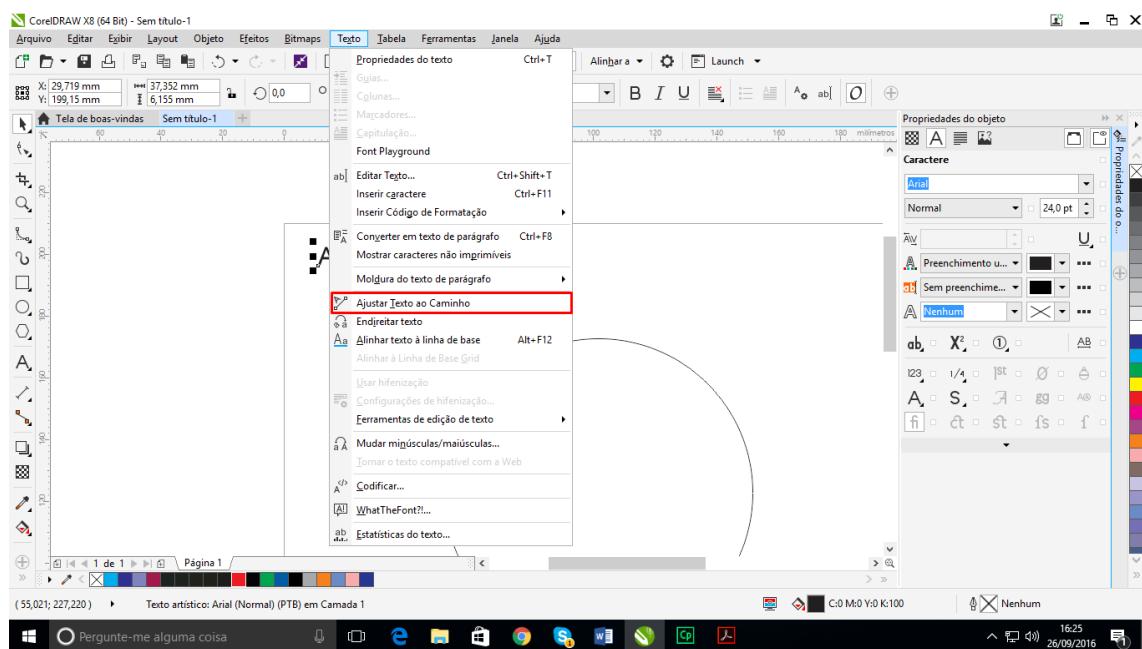
Além disso, clicando com o botão direito do mouse sobre o texto artístico e escolhendo a opção “Propriedades do Objeto”, você consegue alterar diversas propriedades básicas do texto, como preenchimento, formas de preenchimento, transparência, etc.



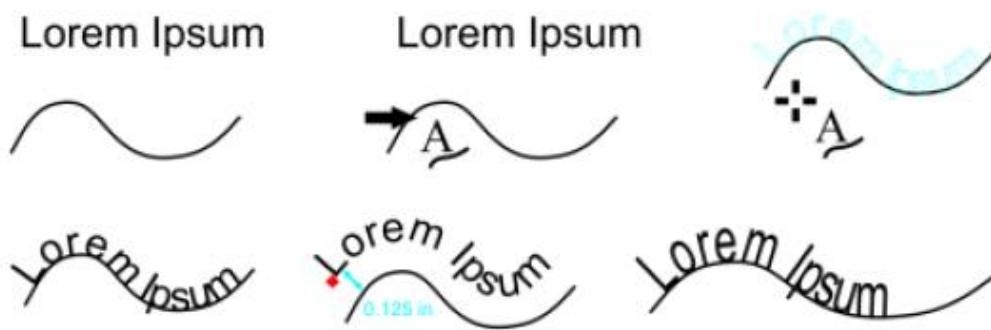
8.3. Ajustando Texto Artístico ao caminho

O texto artístico também pode ser ajustado a um caminho, a uma forma ou objeto.

Para isso, você precisa selecionar o texto e selecionar o menu “Texto > Ajustar texto ao caminho”.

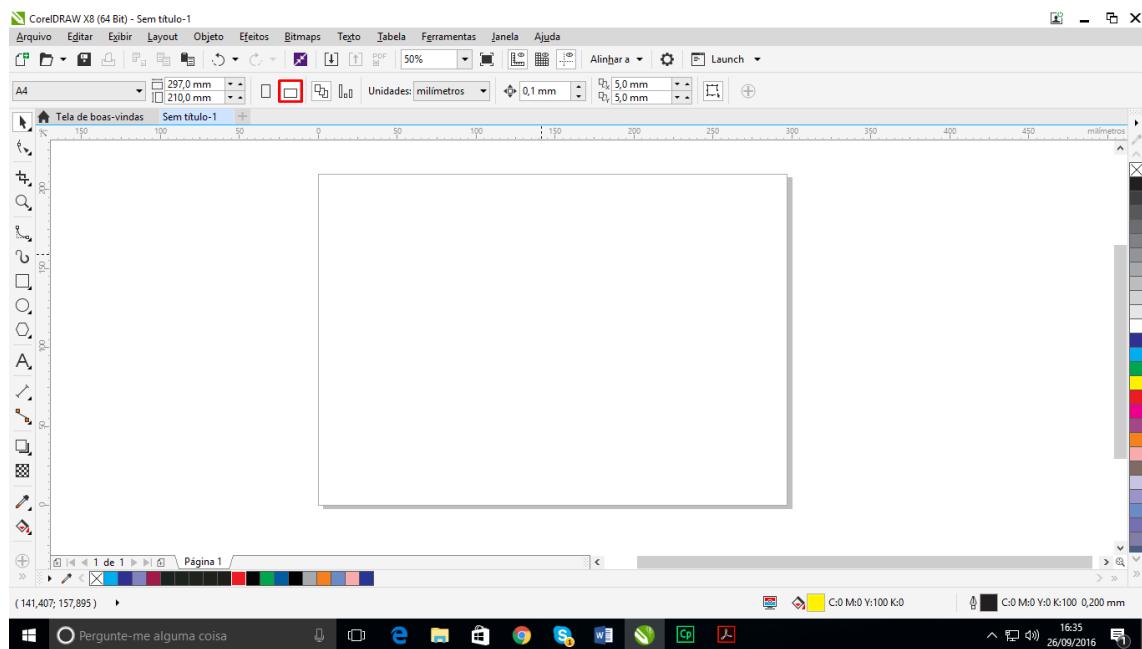


Depois disso, você pode ajustá-lo ao caminho selecionado e escolher sua proximidade.

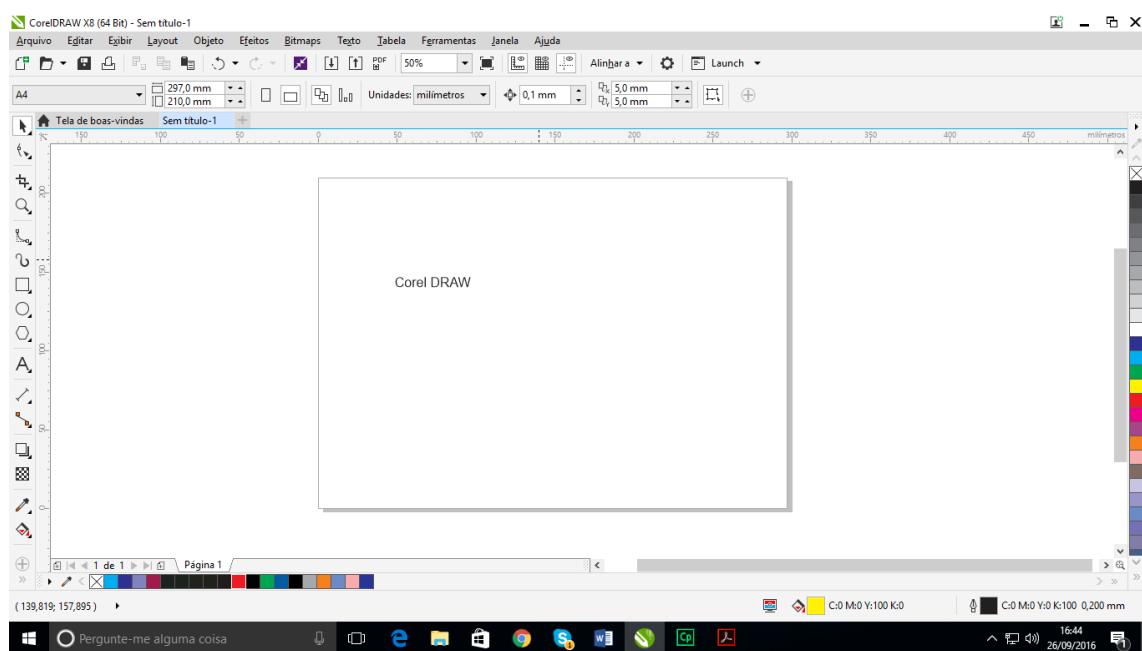


8.4. Exercício de Conteúdo

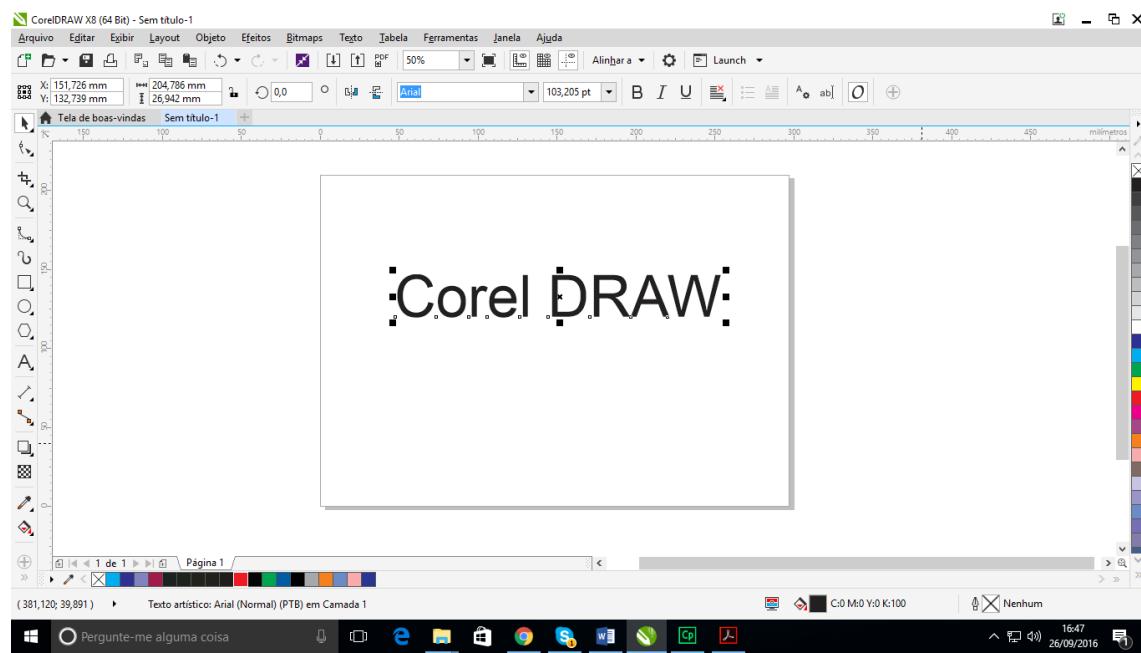
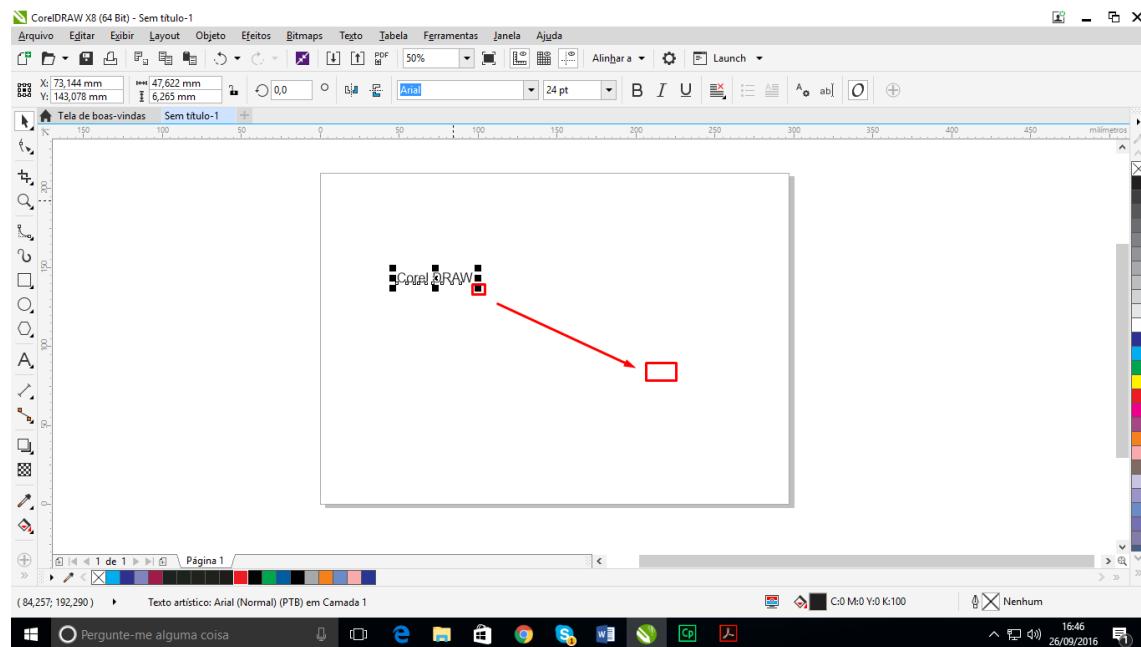
1. Abra o Corel DRAW X8.
2. Clique em Novo Documento e mantenha as configurações padrão.
3. Troque a posição da folha de Retrato para Paisagem.



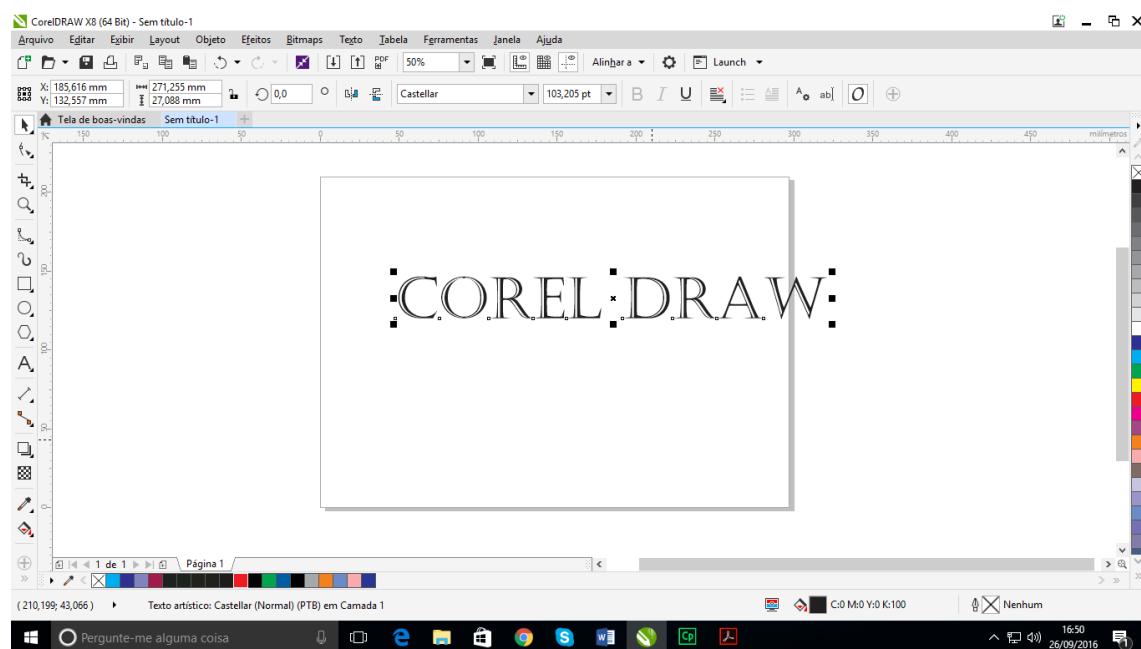
4. Clique na ferramenta de texto ou use a tecla de atalho “F8”.
5. Digite o texto: “Corel DRAW” sem as aspas e respeitando maiúsculas e minúsculas.



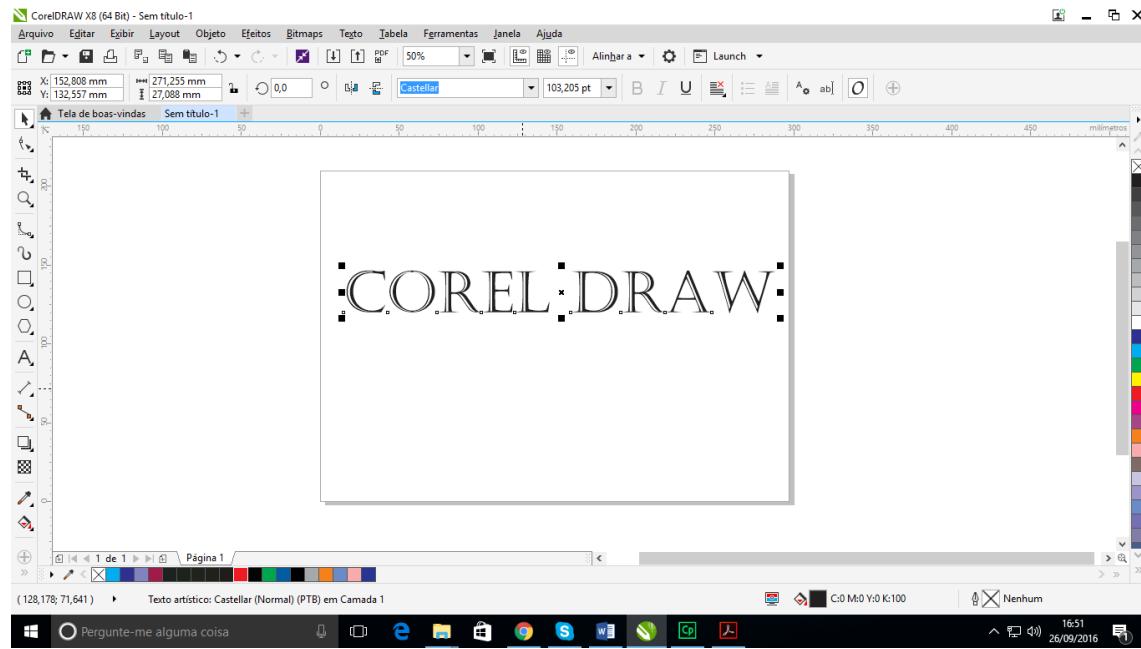
6. Agora, clique na ferramenta de seleção e selecione o texto.
7. Amplie o texto, a partir de suas bordas, para tentar deixá-lo mais ou menos como na imagem.



8. Ainda com seu texto selecionado, mude sua fonte para “Castellar”.

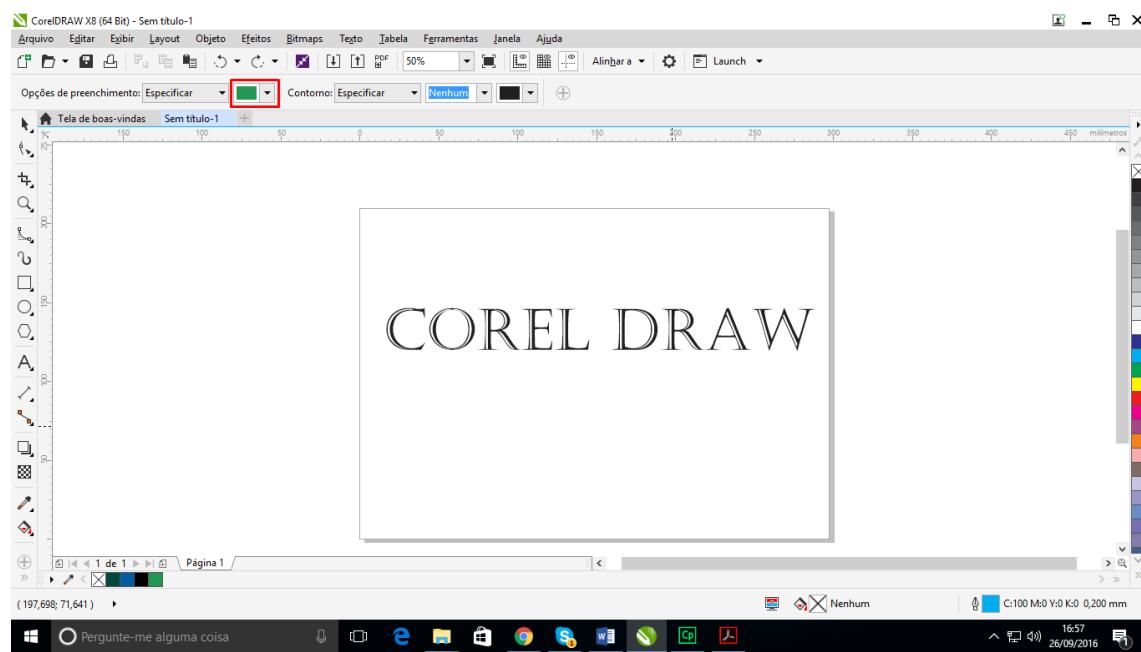


9. Repare que o texto saiu da folha, pois esta fonte é maior que a anterior. Arrume-o novamente para que fique mais ou menos desta forma:

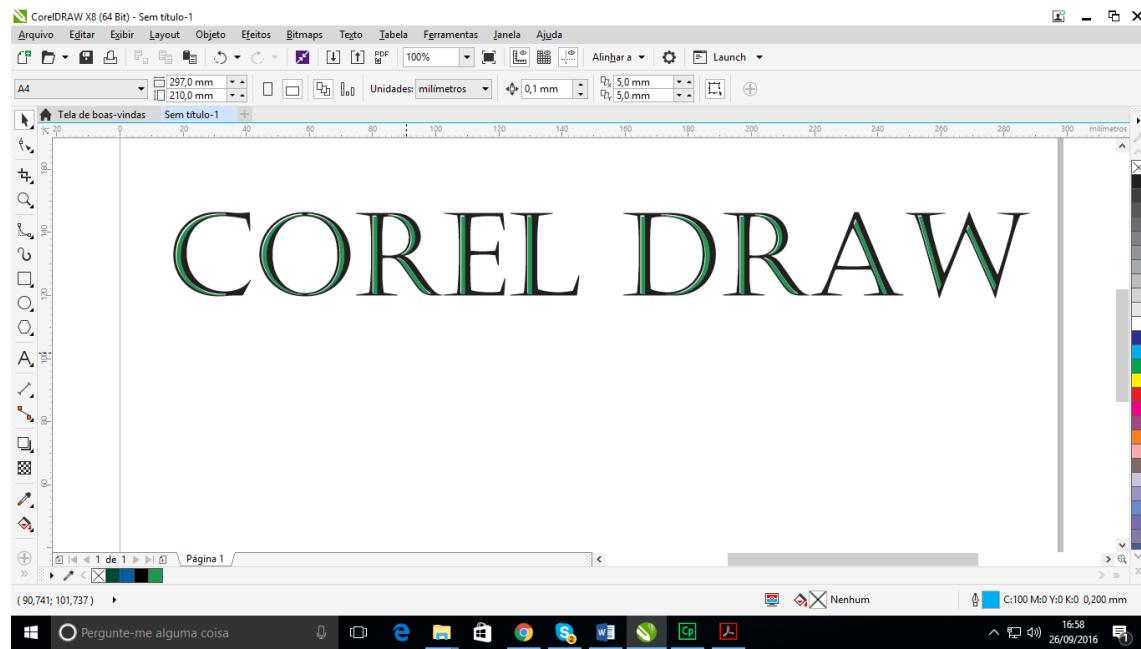


10. Selecione a ferramenta preenchimento inteligente, clicando no símbolo de “>>” no menu da esquerda e em seguida em preenchimento inteligente.

11. Escolha a cor verde forte no menu de cores do topo.

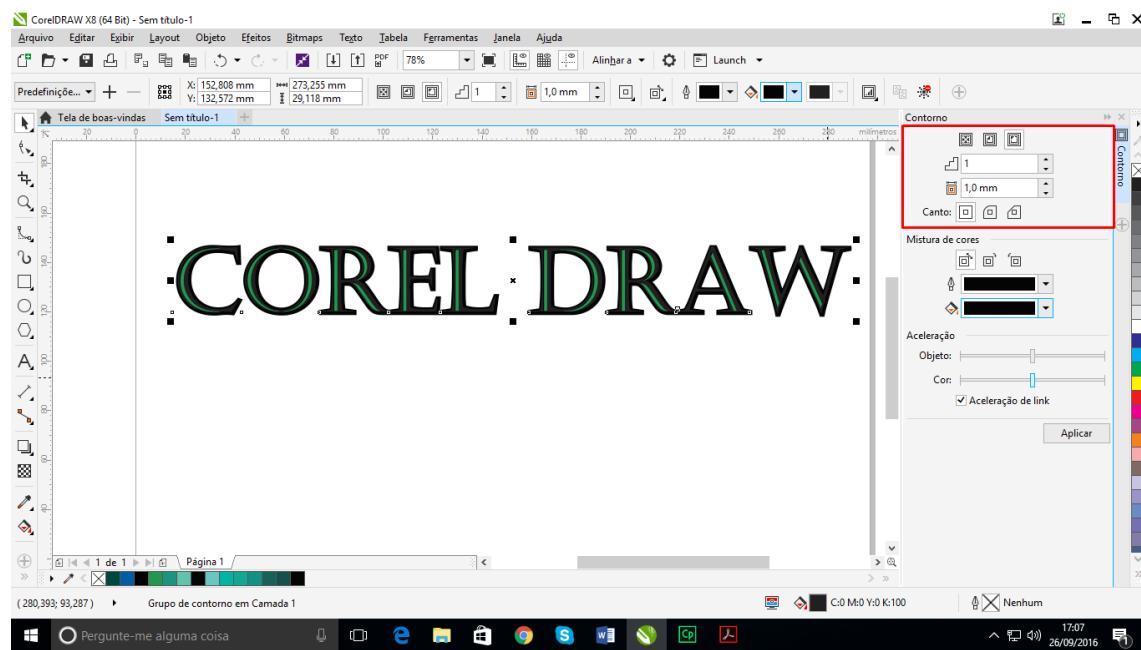


12. Agora com a ferramenta e a cor selecionadas, pinte apenas as partes internas da letra, como na imagem abaixo.



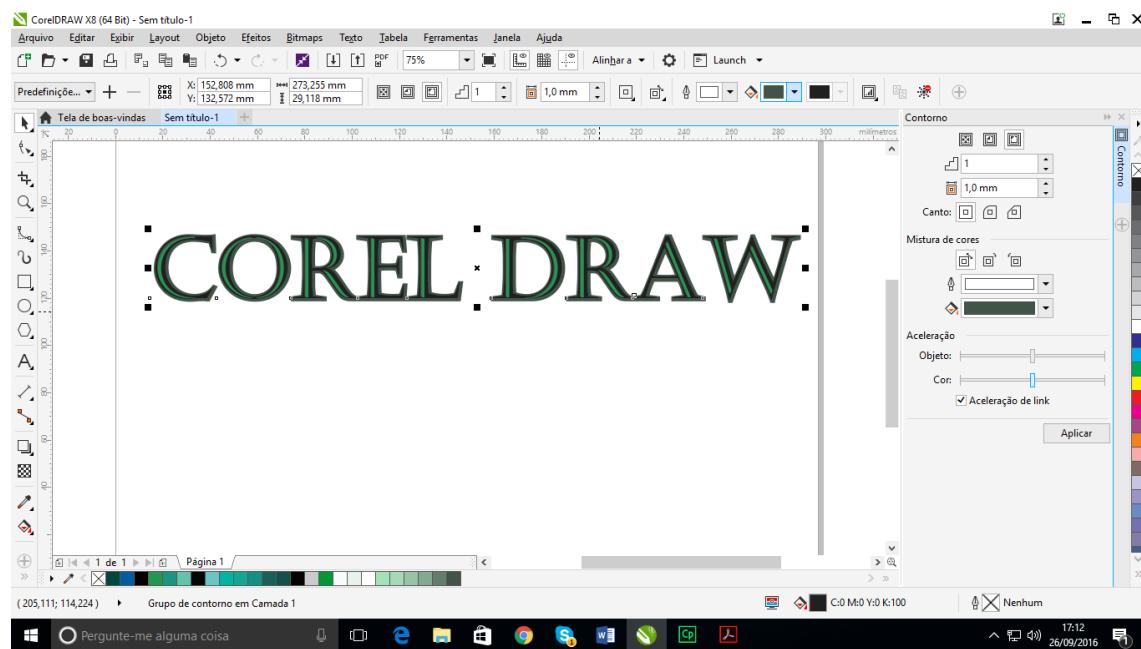
13. Agora, clique em “Efeitos” e em seguida em “Contorno” ou utilize as teclas de atalho “CTR+F9”.

14. No menu contorno, crie um contorno com os seguintes dados: Tipo de contorno: Contorno externo, Etapas do Contorno: 1, Deslocamento do Contorno: 1,0mm.

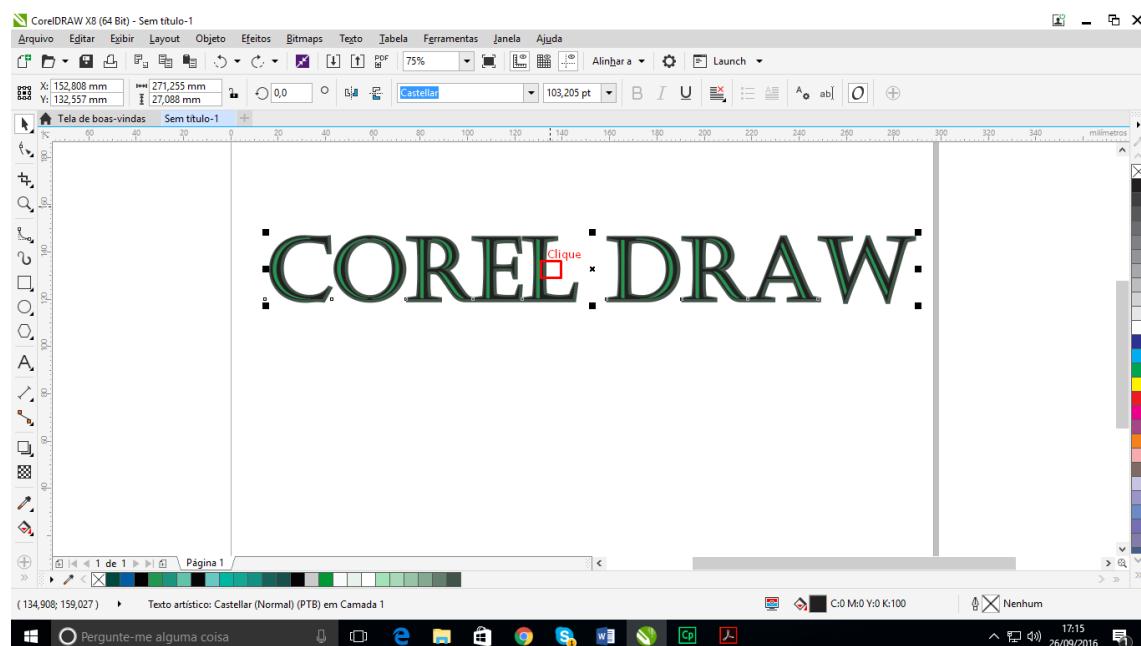


15. Na cor de Contorno, selecione a cor: Branco (R:255, G:255, B:255), caso a palheta de cores selecionada não seja RGB, altere para RGB.

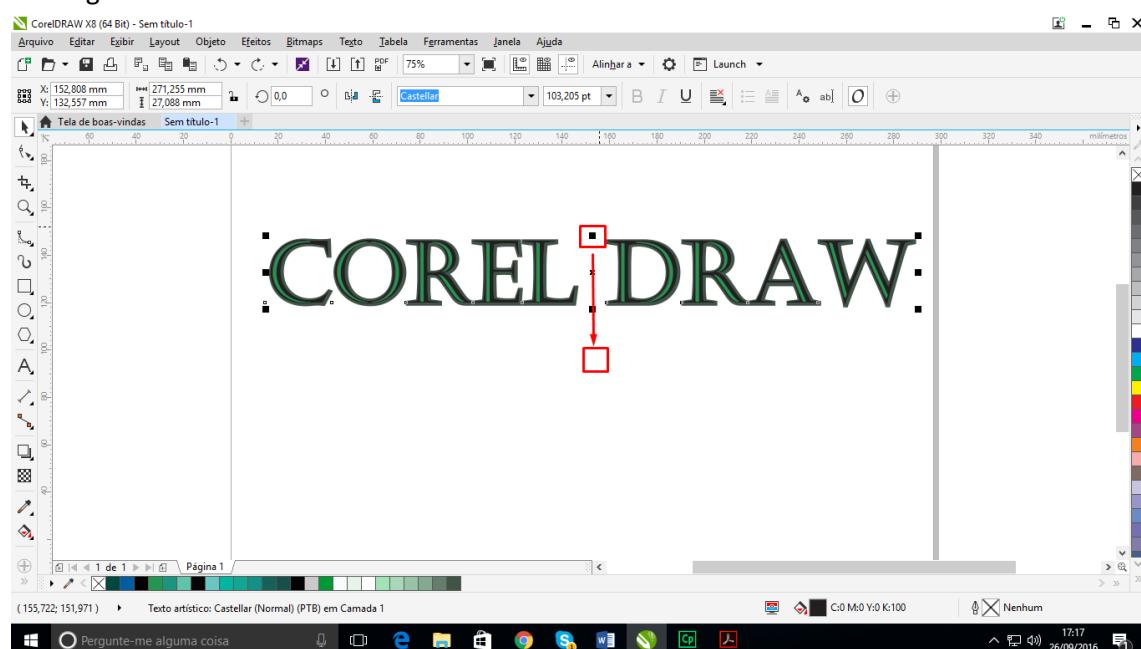
16. Na cor de preenchimento selecione a cor: Verde (R: 66, G: 84, B: 72) caso a palheta de cores selecionada não seja RGB, altere para RGB.



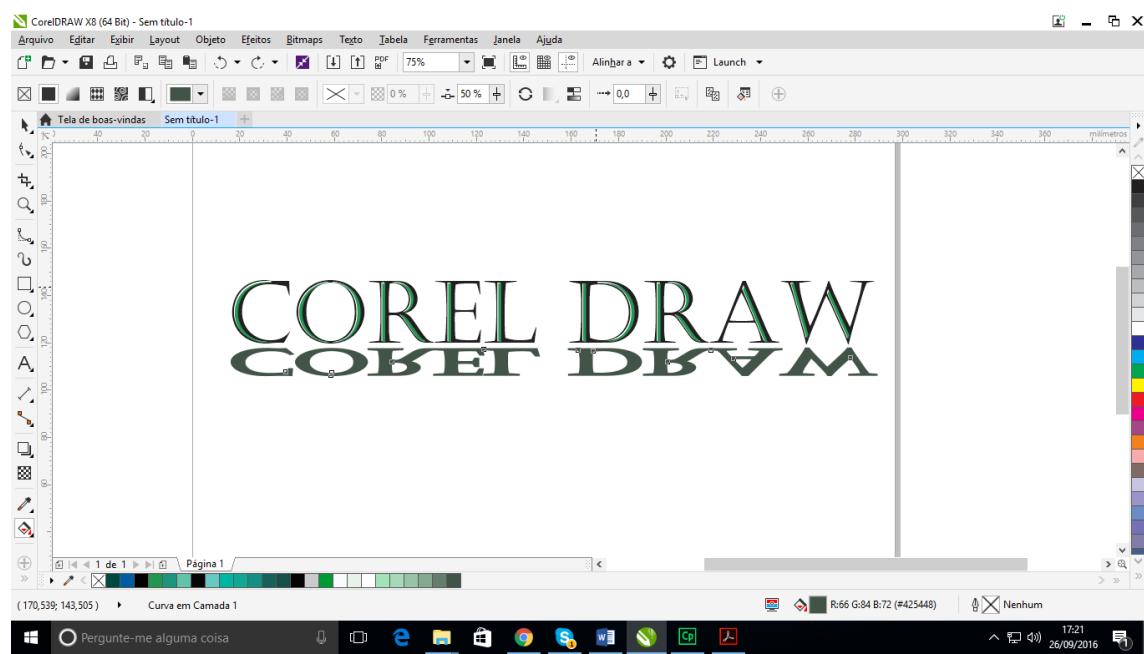
17. Agora selecione o texto e pressione “CTRL+K” para separarmos o contorno das demais letras.
18. Aperte “Esc” para perder a seleção do texto e logo após volte a selecioná-lo. Mas, atenção é importante que você o selecione apenas clicando sobre ele e não clicando e arrastando, pois desta forma você irá selecionar todas as camadas.



19. Agora puxe o ponto do meio da caixa delimitadora de cima para baixo, como na imagem a seguir.



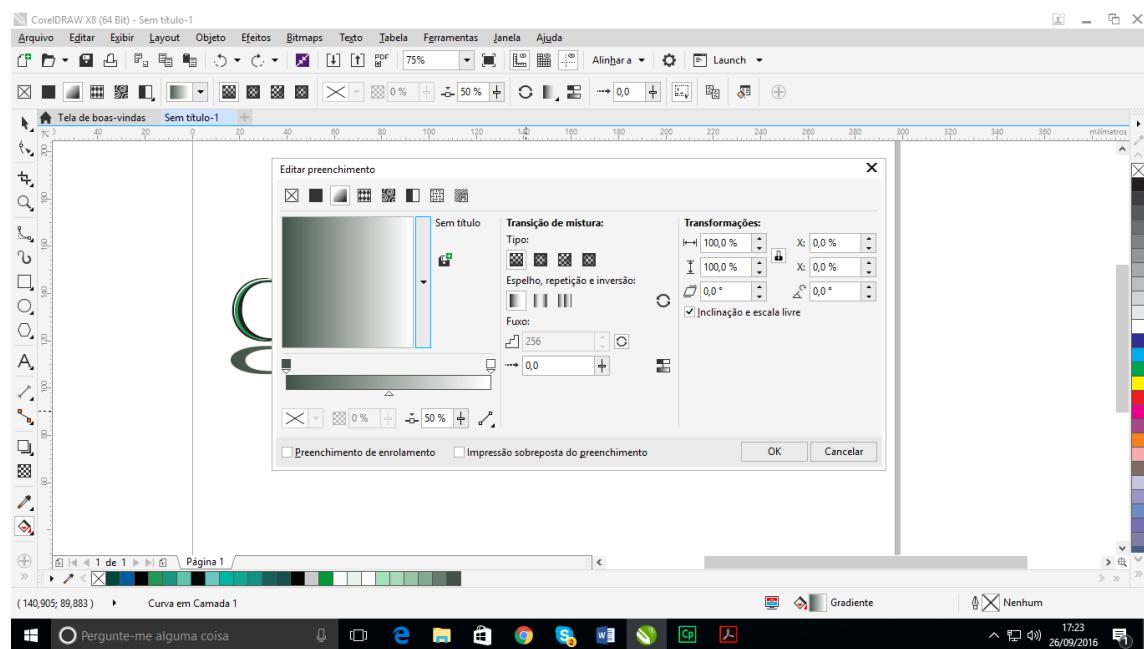
20. Uma imagem semelhante a essa se formará.



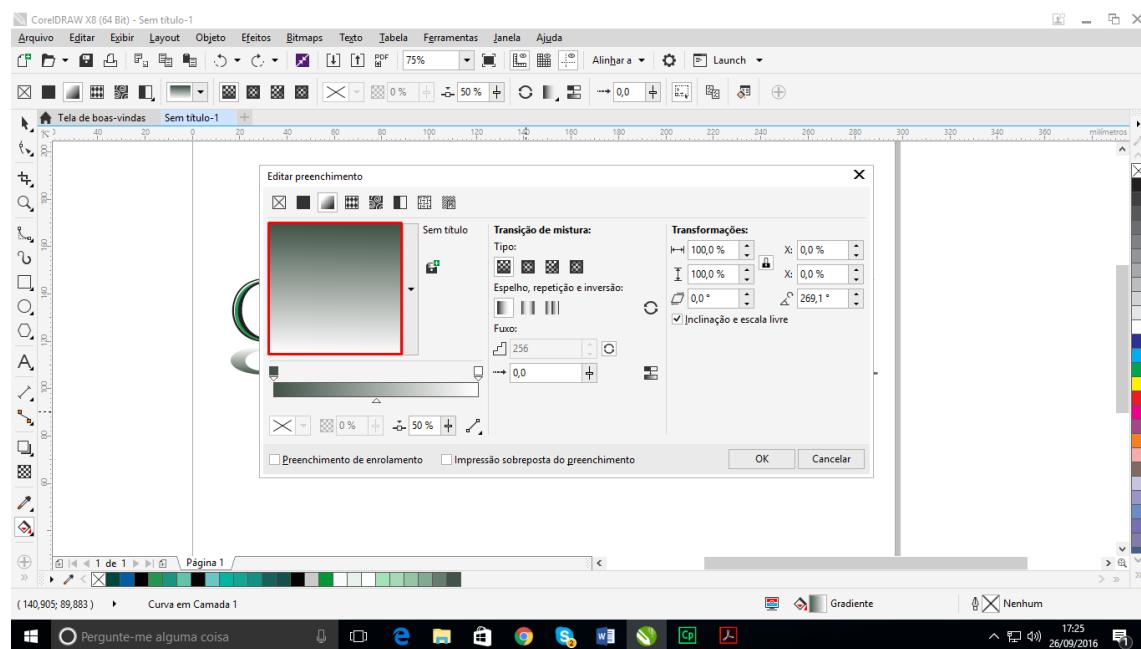
21. Agora clique sobre o efeito de preenchimento inteligente novamente.

22. Selecione o texto que está abaixo, aquele que você arrastou anteriormente.

23. Pressione “F11” um quadro como esse surgirá.

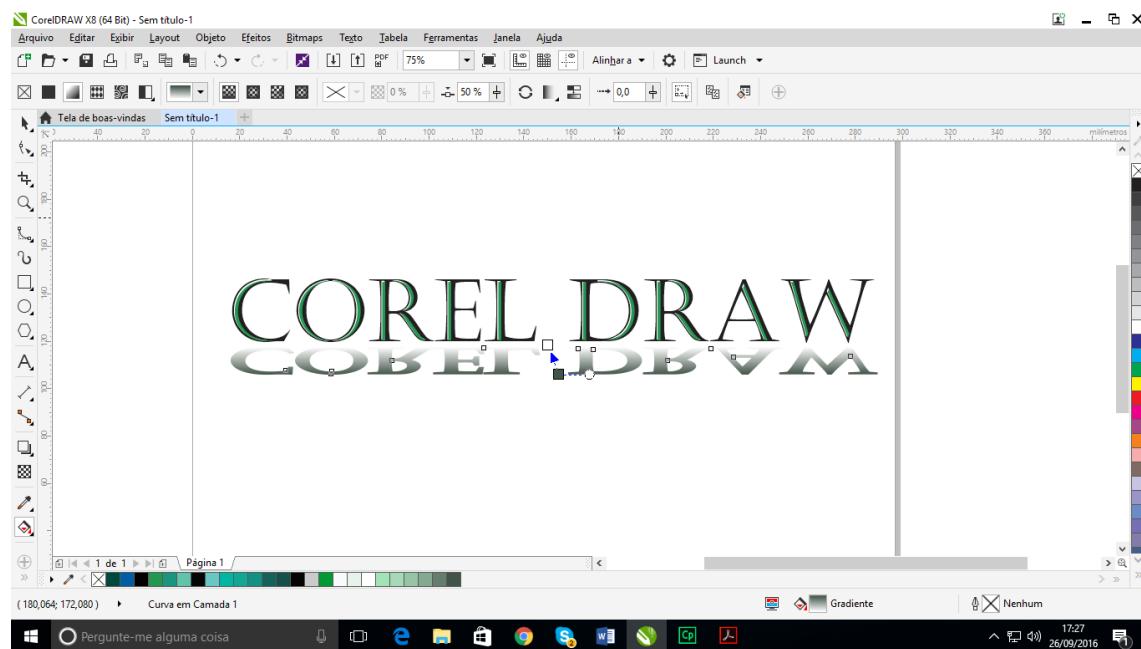


24. Agora altere o gradiente, no quadro para que a iluminação seja crescente de cima para baixo, desta forma. Para isto, basta clicar com o cursor do mouse no centro do quadro marcado e mover a interação do branco do gradiente para cima ou para baixo.



25. Clique em Ok.

26. Você deve ter obtido uma imagem semelhante a essa.



27. Estes são efeitos básicos de edição de texto artístico. Você pode fazer muito mais utilizando sua criatividade. O interessante é saber que a grande maioria das ferramentas podem alterar o texto artístico para formar o que você precisa.

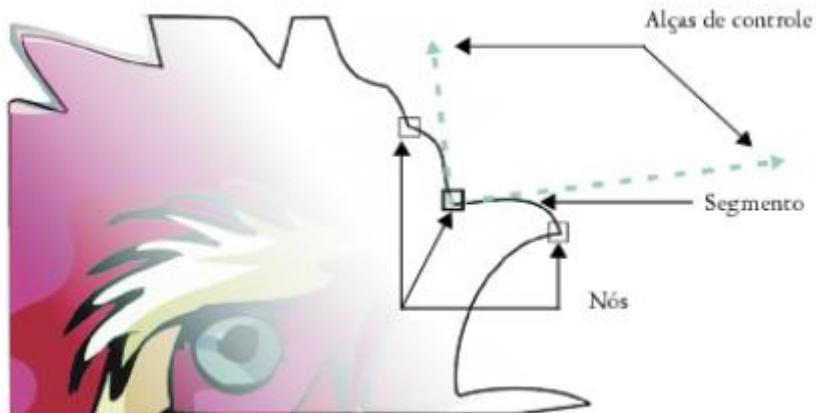
8.5. Exercício de Fixação

Utilize a fonte Super_Mario_Bros para criar um logo o mais parecido possível com este, utilizando as ferramentas do texto artístico aprendidas aqui.



9. Curvas e nós

Um objeto de curva possui nós e alças de controle que podem ser usados para alterar a forma do objeto. Um objeto de curva pode ser de qualquer forma, inclusive uma linha reta ou curva. Os nós de um objeto são os pequenos quadrados exibidos ao longo do contorno do objeto. A linha entre dois nós é denominada segmento. Os segmentos podem ser curvos ou retos. Cada nó tem uma alça de controle para cada segmento de curva a ele conectado. As alças de controle ajudam a ajustar a curva de um segmento.



Os componentes de uma curva: alças de controle, segmentos e nós

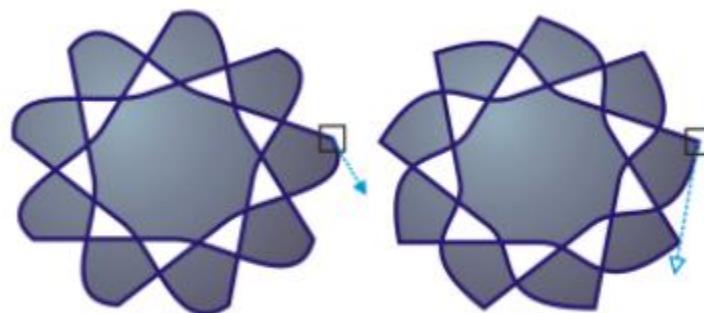
A maioria dos objetos adicionados a um desenho não consiste em objetos de curva, exceto espirais, linhas à mão livre e linhas Bézier. Portanto, para personalizar a forma de um objeto ou objeto de texto, recomenda-se convertê-lo em um objeto de curva.

9.1. Selecionar e mover nós

Você pode selecionar nós individuais, vários nós ou todos os nós do objeto. A seleção de vários nós permite modelar diferentes partes de um objeto simultaneamente. É possível selecionar com marca os nós envolvendo-os em uma caixa de marca retangular ou em um caixa de marca com forma irregular. A seleção com marcas à mão livre é útil quando você deseja selecionar nós específicos em curvas complexas.

Quando um nó é selecionado em segmentos de curva, as alças de controle são exibidas.

Você pode ajustar a forma dos segmentos curvos movendo os nós e as alças de controle.



Geralmente, uma alça de controle é exibida como uma ponta de seta azul sólida (esquerda). Quando uma alça de controle é sobreposta por um nó, ela é exibida como uma ponta de seta azul não preenchida ao lado do nó (direita).

A ferramenta Forma é a ferramenta padrão para mover nós. Você também pode definir a opção de utilizar as ferramentas Seleção e Bézier para selecionar e mover nós.

9.2. Manipular segmentos

Você pode mover segmentos de curva para alterar a forma de um objeto. Também pode controlar a suavidade de segmentos curvos.

É possível alterar a direção de um objeto de curva invertendo a posição de seus nós inicial e final. O efeito é aparente somente quando as extremidades do objeto de curva são diferentes. Por exemplo, quando uma ponta de seta é aplicada ao nó final de um objeto de curva, a alteração da direção resulta na movimentação da ponta da seta para o nó inicial.



Alterar a direção de uma curva

9.3. Copiar e recortar segmentos

É possível copiar e recortar segmentos de curva, depois colá-los como objetos, facilitando a extração de subcaminhos ou a criação de formas adjacentes com contornos similares.

- Ctrl + C para copiar o segmento de curva
- Ctrl + X para recortar o segmento de curva
- Ctrl + D para duplicar o segmento de curva a uma distância de deslocamento específica

Para colar o segmento de curva, pressione Ctrl + V.

9.4. Adicionar, remover, unir e alinhar nós

Quando nós são adicionados, aumenta-se o número de segmentos e, portanto, o controle que se tem sobre a forma do objeto. Você pode excluir nós selecionados para simplificar a forma de um objeto.

Quando os objetos de curva contêm muitos nós, é difícil editá-los e enviá-los para dispositivos como cortadoras de vinil, plotadoras e gravadores giratórios. Você pode reduzir automaticamente o número de nós em um objeto de curva. A redução do número de nós remove nós sobrepostos e suaviza um objeto de curva. Esse recurso é especialmente útil para reduzir o número de nós de objetos importados de outros aplicativos.



Reducir o número de nós para suavizar um objeto de curva

É possível unir os nós inicial e final de um caminho aberto, tal como uma linha, para criar um objeto fechado. Esse recurso é útil para preencher de cor um objeto, já que só é possível aplicar filtros ao interior de objetos fechados.



Alinhar nós horizontalmente

9.5. Utilizar tipos de nó

É possível mudar os nós de um objeto de curva para um desses quatro tipos: cúspide, suave, simétrico ou linha. As alças de controle de cada tipo de nó funcionam de forma diferente.

Os nós cúspides permitem criar transições aguçadas, como cantos e ângulos aguçados, em um objeto de curva. Você pode mover cada alça de controle em um nó cúspide de forma independente, alterando apenas a linha em um dos lados do nó.

Com nós suaves, as linhas que passam pelo nó se transformam em curvas, produzindo transições suaves entre os segmentos de linha. As alças de controle de um nó suave estão sempre diretamente opostas uma à outra, mas podem estar a distâncias diferentes do nó.

Os nós simétricos são semelhantes aos nós suaves. Eles criam uma transição suave entre segmentos de linha, mas também permitem dar a mesma aparência de curva às linhas em ambos os lados de um nó. As alças de controle de nós simétricos são diretamente opostas uma à outra e se encontram à mesma distância do nó.

Os nós de linha permitem modelar objetos de curva alterando a forma de seus segmentos.

Você pode transformar um segmento curvo em reto ou vice-versa. Transformar um segmento reto em curvo não altera a aparência do segmento, mas exibe alças de controle que podem ser movidas para alterar a forma do segmento.



Da esquerda para a direita: Nós cúspides, suaves, simétricos e de linha

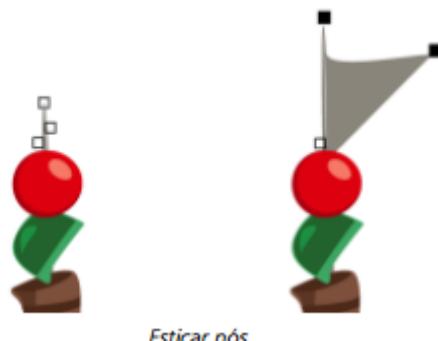
Para fazer a alteração de nós basta:

Na caixa de ferramentas, clique na ferramenta Forma, clique em um nó, na barra de propriedades, clique em um dos seguintes botões:

- Nó cúspide
- Nó suave
- Nó simétrico

9.6. Transformar nós

É possível modelar objetos esticando, escalando, girando e inclinando seus nós. Por exemplo, você pode escalar os nós de canto de um objeto de curva para ampliá-lo proporcionalmente. Os objetos de curva ou partes desses objetos também podem ser girados no sentido horário ou anti-horário.

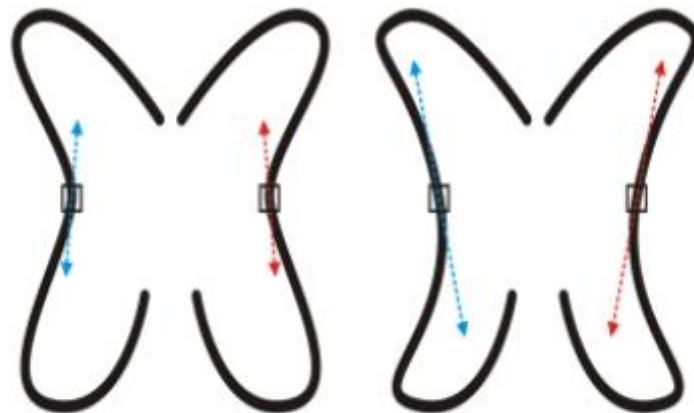


Esticar nós

Para isso basta clicar na barra de ferramentas e depois em um dos seguintes botões: “esticar ou escalar nós” ou “girar ou inclinar nós.”

9.7. Espelhar alterações em objetos de curva

Ao espelhar alterações em objetos de curva, edite os nós e faça as mesmas edições de modo inverso nos nós correspondentes. Por exemplo, se você mover um nó para a direita, o nó correspondente se moverá na mesma distância para a esquerda.



Esquerda: Dois nós correspondentes são selecionados em objetos de curva espelhados. Direita: Quando as alças de controle azuis são movidas, a alteração é refletida nas alças de controle correspondentes (em vermelho).

Para isso, na barra de propriedades, clique em uma das seguintes opções:

- Botão Refletir nós horizontalmente — permite editar nós correspondentes em objetos espelhados horizontalmente

- Botão Refletir nós verticalmente — permite editar nós correspondentes em objetos espelhados verticalmente

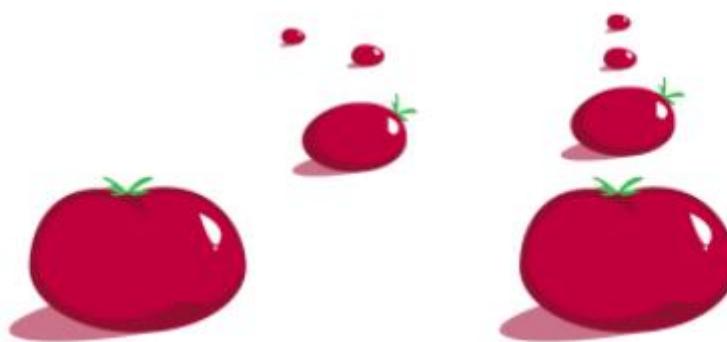
Mantenha pressionada a tecla Shift e selecione os nós correspondentes à esquerda e à direita ou nas partes superior e inferior.

9.8. Posições

O CorelDRAW permite alinhar e distribuir objetos com precisão em um desenho. Você pode alinhar objetos entre si e com partes da página de desenho, como o centro, as bordas e a grade. O alinhamento de objetos a outros objetos pode ser feito pelos centros ou pelas bordas.

Você pode alinhar vários objetos horizontal ou verticalmente ao centro da página de desenho. Também é possível organizar um ou vários objetos ao longo da borda da página e pelo ponto mais próximo em uma grade. Você pode também alinhar objetos com ponto de referência ao especificar as coordenadas x e y exatas.

A distribuição de objetos adiciona automaticamente espaçamento entre eles com base na largura, altura e pontos centrais. É possível distribuir objetos para que os pontos centrais ou as bordas selecionadas (por exemplo, superior ou direita) apareçam em intervalos iguais. Também é possível distribuir objetos para que o espaçamento entre eles seja igual. Você pode distribuir os objetos em toda a extensão da caixa delimitadora que cerca os objetos ou por toda a página de desenho.



Objetos dispersos (esquerda) são alinhados verticalmente e distribuídos de maneira uniforme (direita).

9.9. Para utilizar os alinhamentos:

Clique em Objeto->Alinhar e distribuir->Alinhar e distribuir ou Ctrl + Shift + A para abrir a janela de encaixe de alinhamento

- Alinhar à esquerda — para alinhar a borda esquerda do objeto
- Alinhar horizontalmente ao centro — para alinhar o centro do objeto pelo eixo vertical
- Alinhar à direita — para alinhar a borda direita do objeto
- Alinhar o topo — para alinhar as bordas superiores do objeto
- Alinhar verticalmente no centro — para alinhar o centro do objeto pelo eixo horizontal
- Alinhar base — para alinhar as bordas da base do objeto
- Para alinhar objetos a partir do contorno, clique no botão Contorno.

Você também pode:

- Alinhar um objeto com um objeto específico -> clique no botão Objetos ativos
- Alinhar um objeto com o canto da página-> clique no botão Borda da página
- Alinhar um objeto com o centro da página-> clique no botão Centro da página
- Alinhar um objeto com a linha da grade mais próxima-> clique no botão Grade

- Alinhar um objeto com um ponto específico -> clique no botão ponto específico, e digite os números nos campos “Especificar coordenadas”.
- Colocar uma opção de alinhamento para objetos de texto-> Na área Texto escolha uma das seguintes opções:

Base da primeira linha — alinha o texto juntamente com a base da primeira linha

Base da última linha — alinha o texto com base na última linha

Caixa delimitadora — alinha o texto com a caixa delimitadora

9.10. Para distribuir objetos

Ainda na janela de encaixe de alinhamento:

Para distribuir objetos horizontalmente

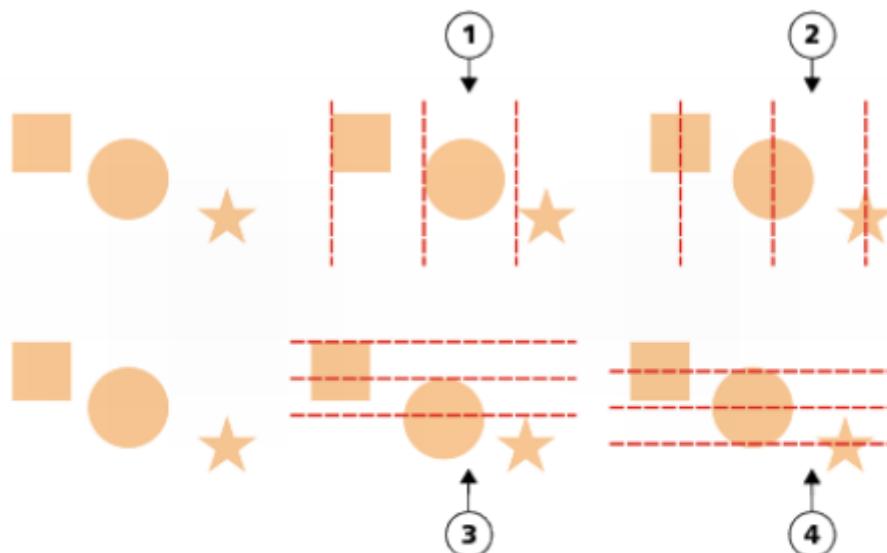
- Distribuir à esquerda — espaços regulares nos cantos esquerdos do objeto
- Distribuir horizontalmente no centro — espaços regulares nos pontos centrais do objeto pelo eixo horizontal
- Distribuir a direita — espaços regulares nos cantos direitos dos objetos
- Distribuir espaços horizontalmente — coloca intervalos iguais entre objetos pelo eixo horizontal

Para distribuir objetos verticalmente

- Distribuir no topo — espaços regulares nos cantos superiores dos objetos
- Distribuir verticalmente ao centro — espaços regulares nos pontos centrais dos objetos pelo eixo vertical
- Distribuir na base — espaços regulares nos cantos inferiores do objeto
- Distribuir espaço verticalmente — coloca intervalos iguais entre objetos pelo eixo vertical

Para escolher uma área que deseja que os objetos sejam distribuídos, clique nos seguintes botões na área Distribuir Objetos:

- Expandir a seleção — distribui os objetos pela área da caixa delimitadora que está ao redor deles
- Limite da página — distribui os objetos pela página de desenho



Fileira superior: opções para distribuição de objetos horizontalmente. 1) A opção À esquerda espaça uniformemente as bordas esquerdas. 2) A opção No centro espaça uniformemente os pontos centrais.

Fileira da base: opções para distribuição de objetos verticalmente. 3) A opção No topo espaça uniformemente as bordas superiores. 4) A opção No centro espaça uniformemente os pontos centrais.

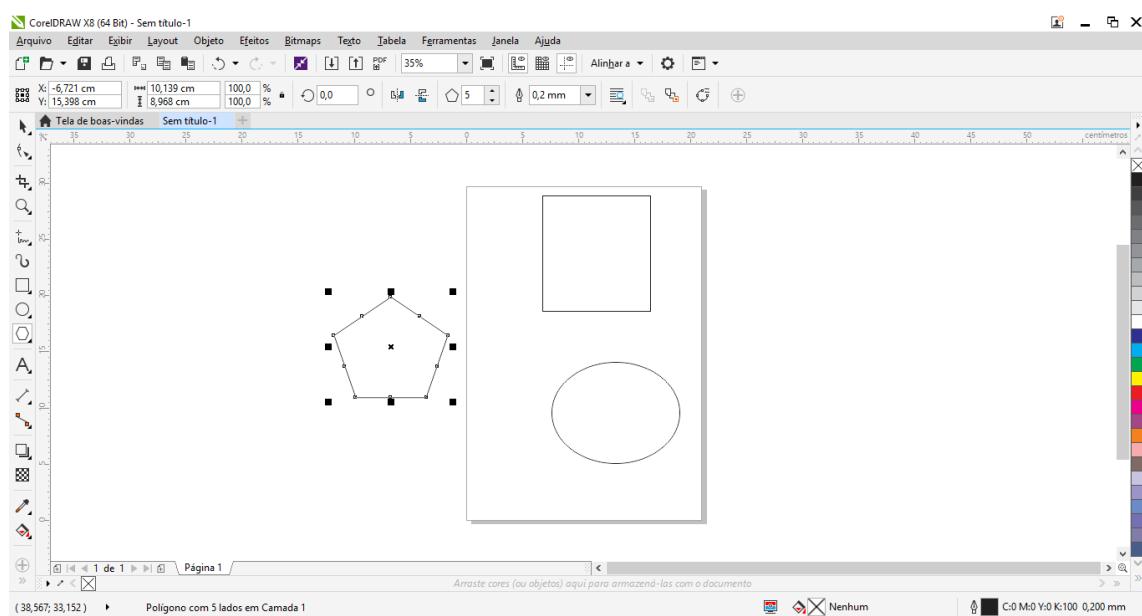
9.11. Exercício de conteúdo:

Vamos trabalhar um pouco os alinhamentos e a distribuição dos objetos:

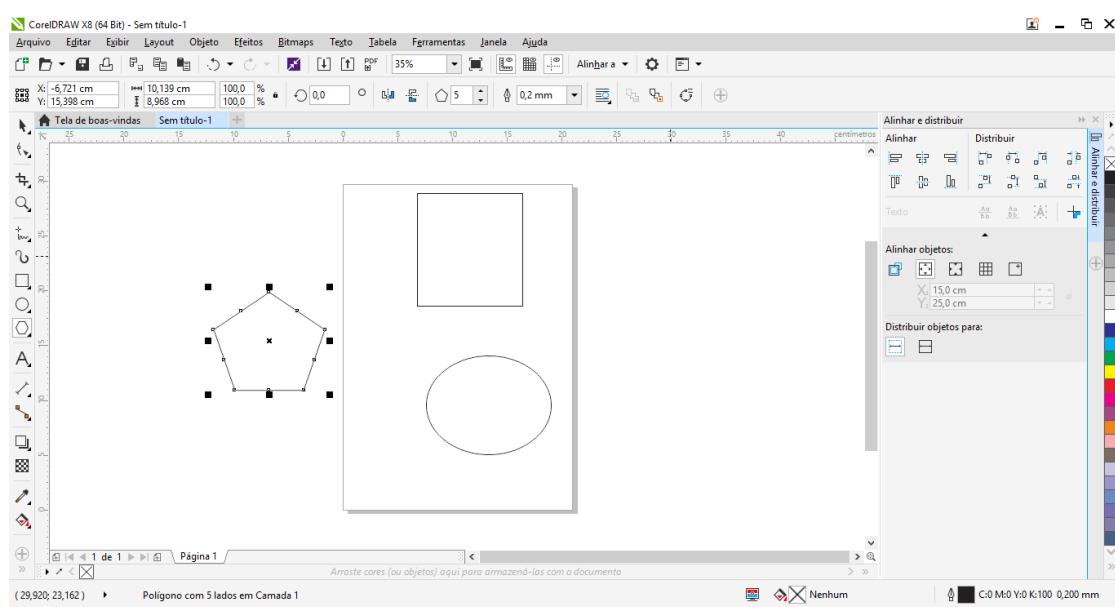
1- Abra o CorelDraw X8.

2- Cria um novo documento e de ok.

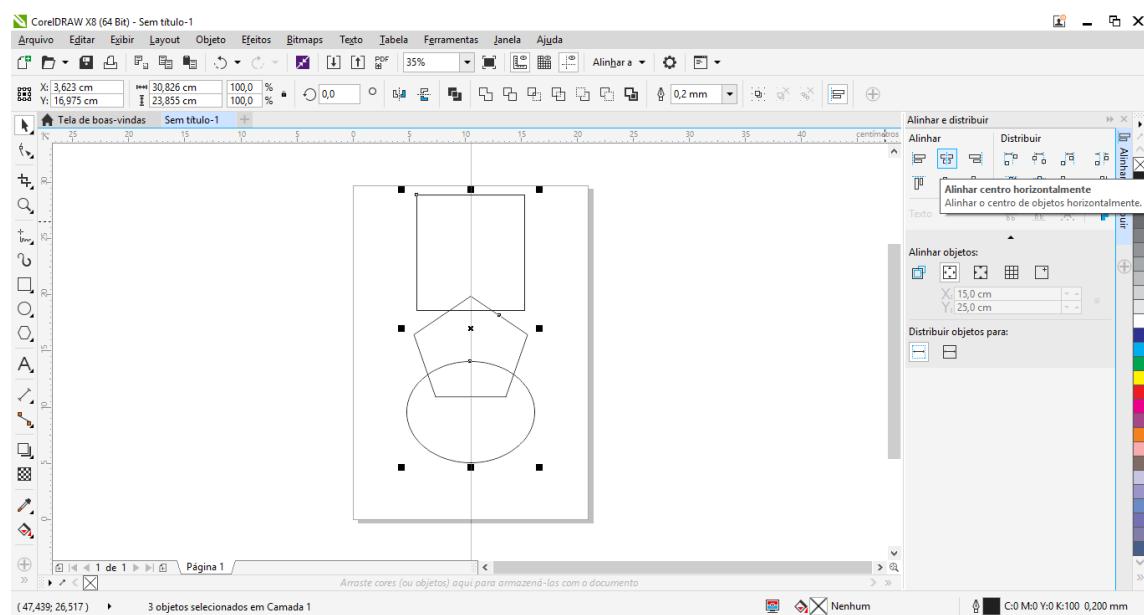
3- Cria um retângulo, uma elipse e um polígono livremente pela folha de trabalho:



4- Aperte Ctrl + Shift + A para abrir a janela de encaixe dos alinhamentos e distribuições:

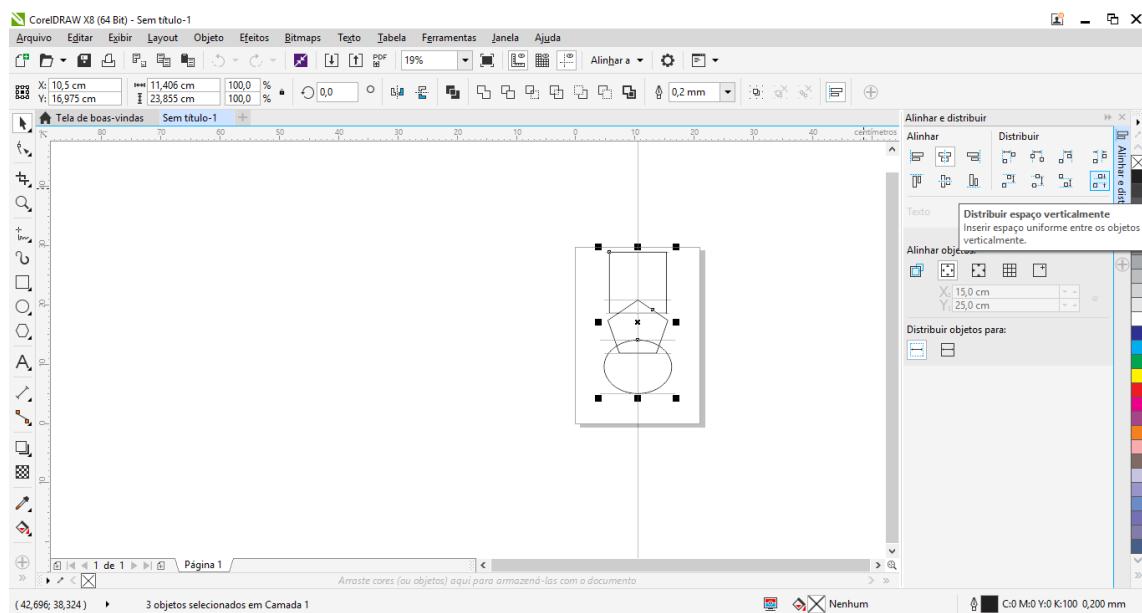


5- Vamos selecionar os três itens e alinhar os centros horizontalmente:

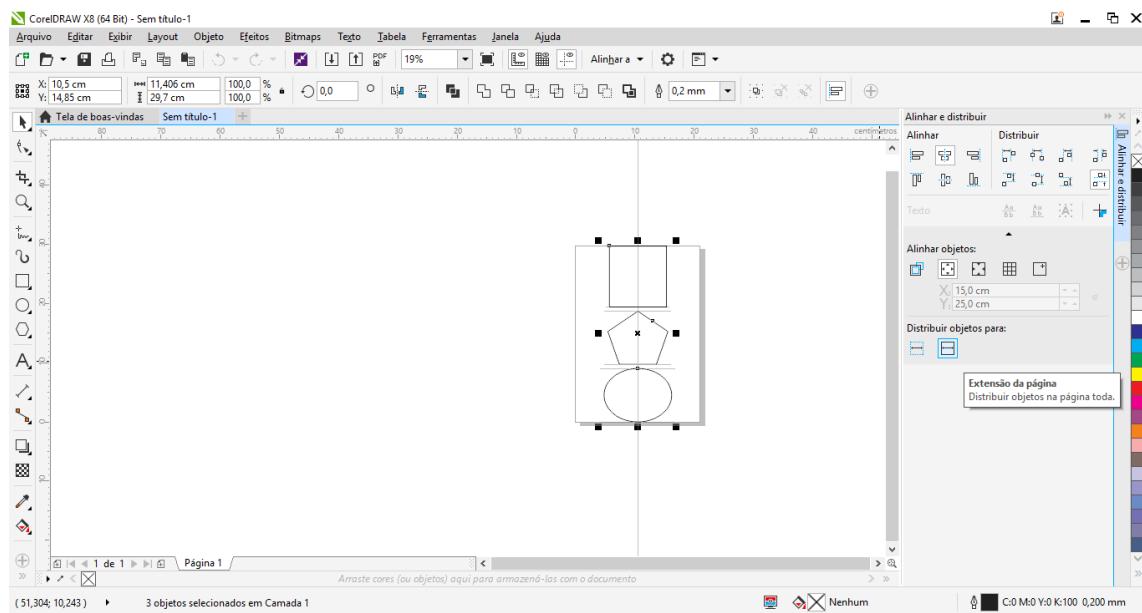


6- Como você pode perceber eles ficaram muito juntos, para corrigir isso, usaremos a distribuição. Clique em distribuir espaços verticalmente e em extensão de página para separá-los pela página inteira:

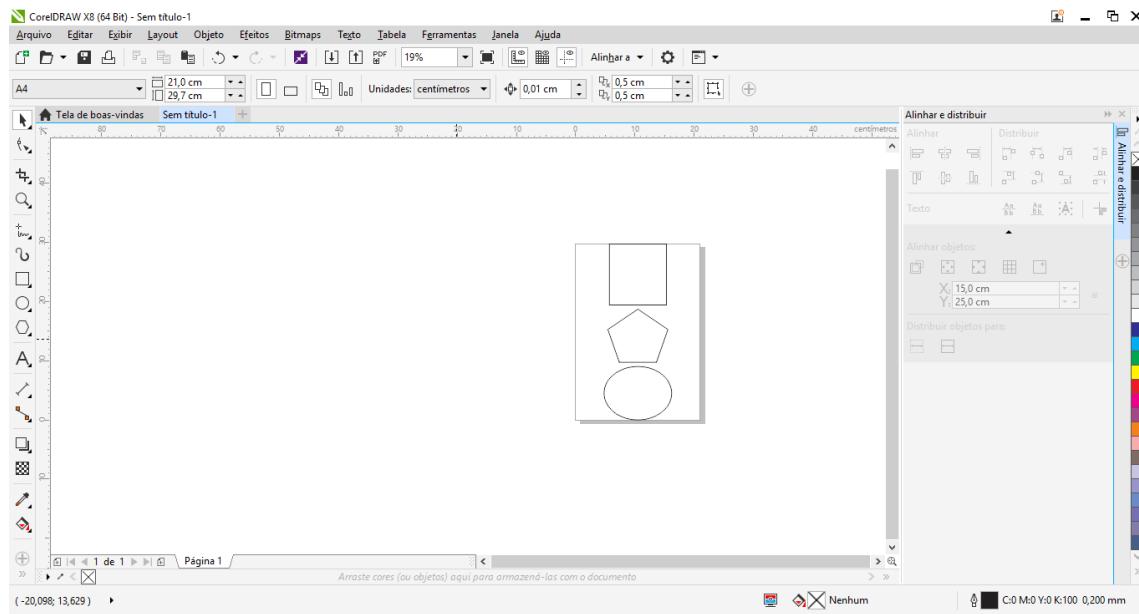
1º-



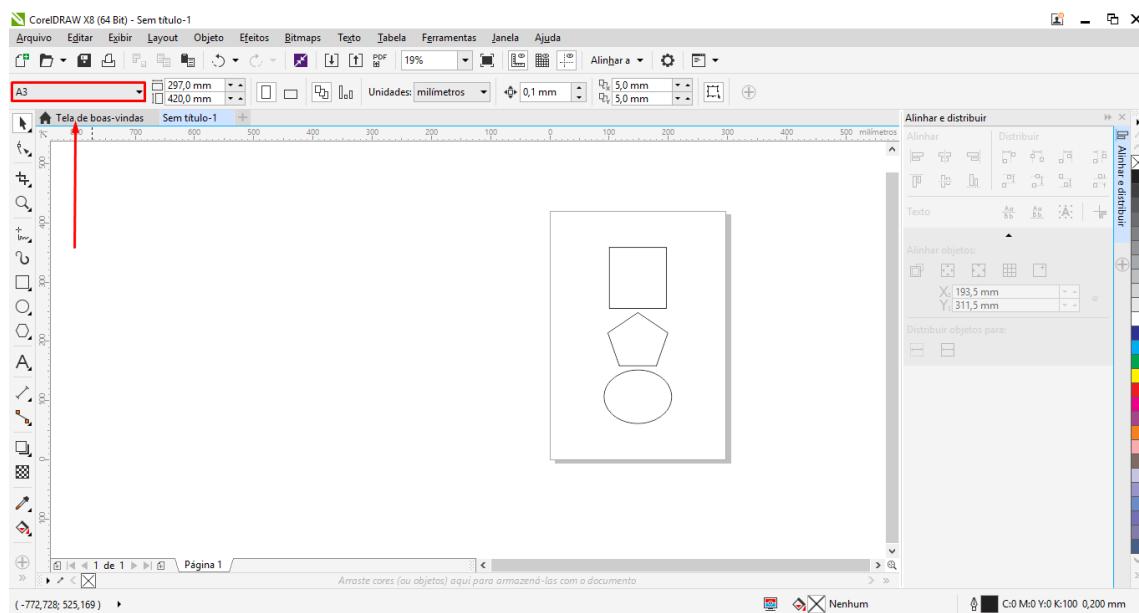
2º-



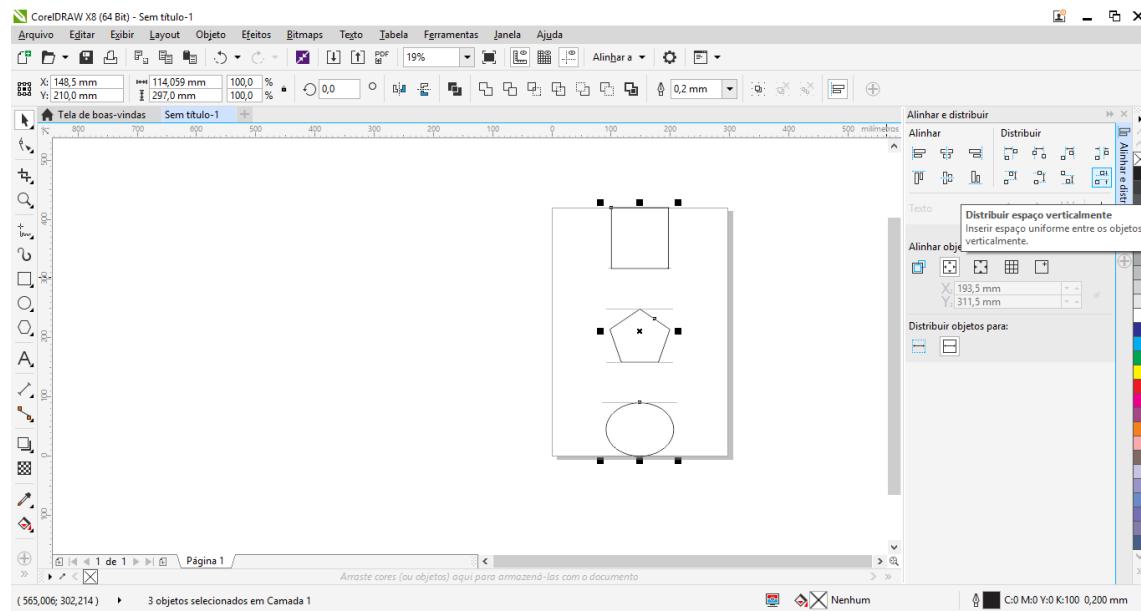
7- Vamos aumentar o tamanho da folha para distribuir melhor, para isso, clique fora do desenho, deve ficar da seguinte maneira:



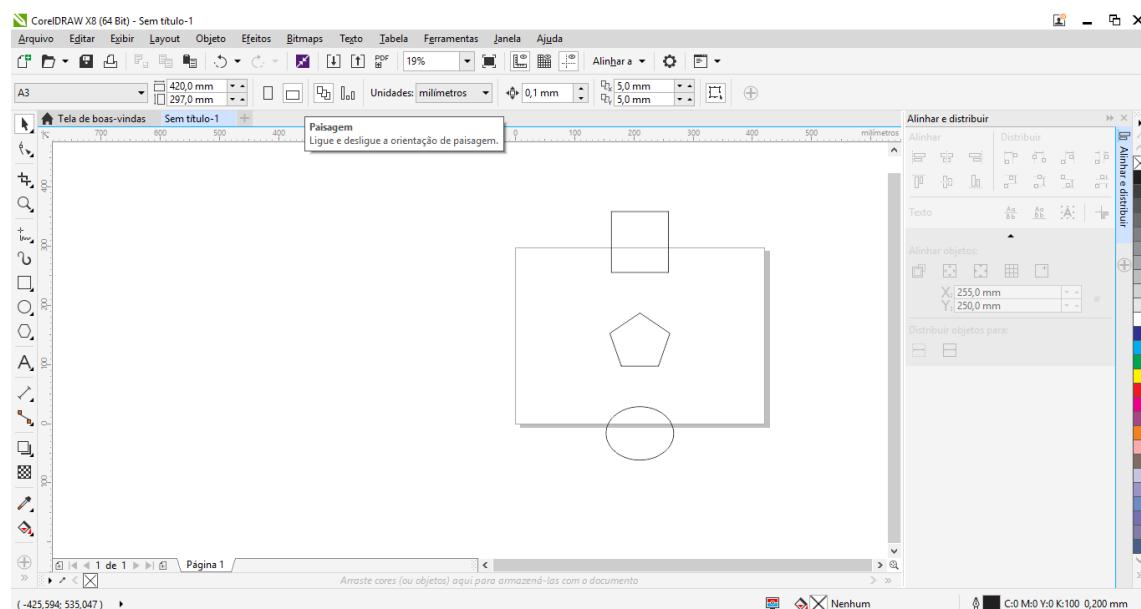
8- Na barra de ferramentas onde diz A4 vamos colocar A3:



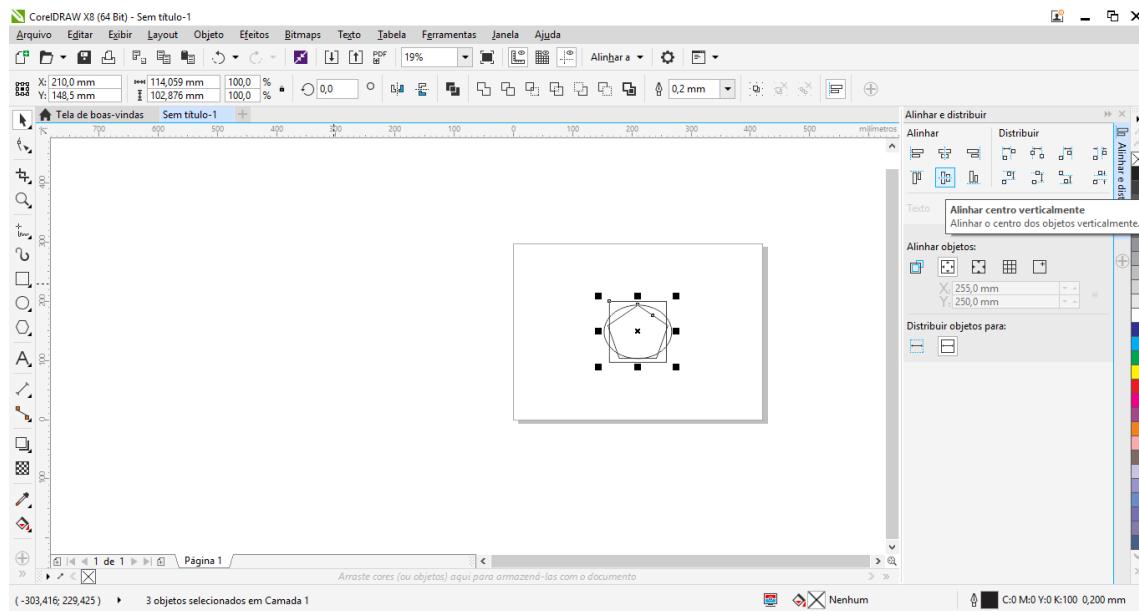
9- Agora vamos aplicar as mesmas opções de alinhamento, deve ficar mais ou menos assim:



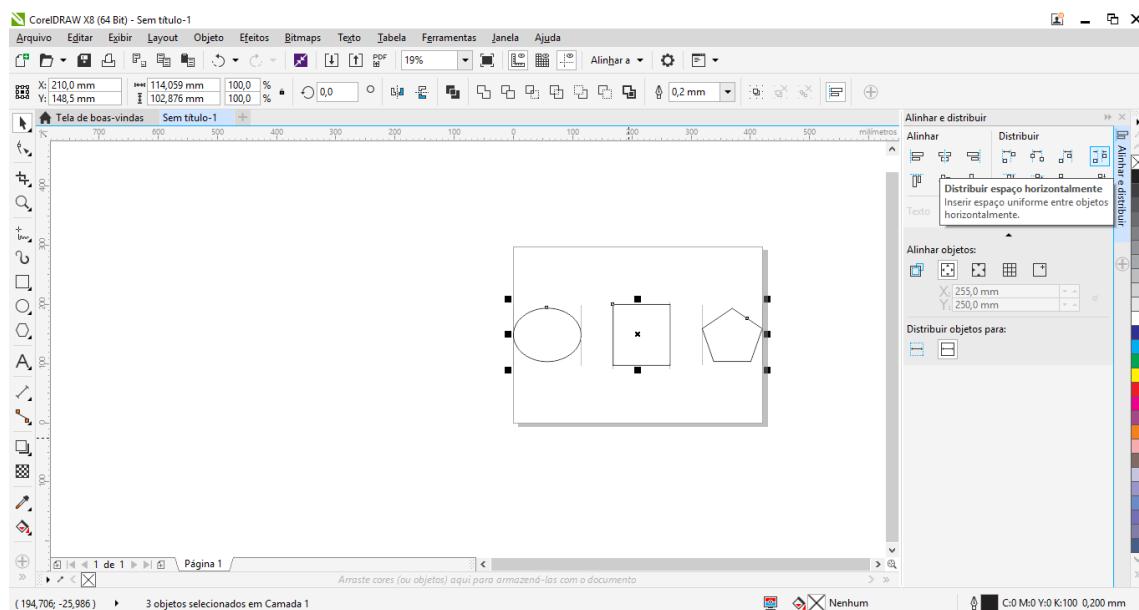
10- Vamos deixar a folha na horizontal e fazer o alinhamento vertical, para isso clique fora do desenho e selecione na barra de ferramental a opção paisagem:



11- Selecione os itens e clique na opção “alinear centros verticalmente”:



12- Agora clique em distribuir espaços horizontalmente:



Simples, não? Esse tipo de ferramenta é perfeita para organização de seu

trabalho. Pratique em casa para absorver todas as opções. Bons estudos!

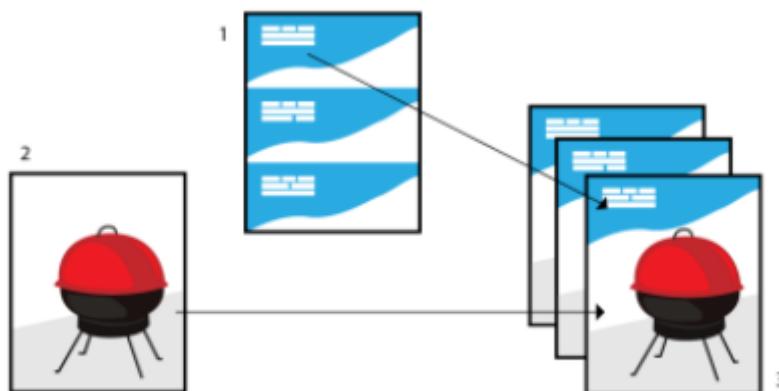
9.12. Exercícios Fixação:

1- Com base nos conhecimentos adquiridos nesta aula. Pegue nos arquivos auxiliares a imagem 01 e reproduza o mais parecido possível, depois pinte o trabalho. Quando finalizar, mostre para o seu instrutor.

10. Numeração automática

10.1. Usar impressão mesclada

O CorelDRAW permite combinar o texto de uma origem de dados com um desenho. Ao mesclar documentos, é possível produzir diversas cópias diferentes de um desenho. Você pode usar documentos mesclados para criar documentos personalizados, como listas de endereços, questionários e documentos voltados para marketing, em que cada documento impresso contém informações específicas de um registro em uma fonte de dados, como um arquivo de texto ou uma fonte de dados ODBC (um arquivo do Microsoft Excel ou Microsoft Access).



Documento de origem de dados (1), documento de formulário (2) e documentos mesclados (3)

10.2. Criar um arquivo de origem de dados

As informações de um arquivo de origem de dados são organizadas em campos e registros. Um campo pode conter um ou mais caracteres. Os campos podem conter dados alfanuméricos ou apenas dados numéricos. Por exemplo, um registro pode incluir nome, sobrenome, endereço e outras informações de contato. Cada item no registro, como o nome, o sobrenome ou o endereço, é reconhecido como um campo. Um registro pode conter um ou mais campos.

É possível criar um arquivo de origem de dados ou importar um existente. É possível criar um arquivo de dados de texto utilizando o CorelDRAW ou um editor de texto. Você pode editar os dados do arquivo de origem de dados a qualquer momento.

10.3. Criar um documento de formulário

A criação de documentos de formulário se assemelha à criação de desenhos comuns. Porém, em documentos de formulário, são inseridos campos de mesclagem, que são substituídos por informações da origem de dados durante a mesclagem.

10.4. Associar um documento de formulário a um arquivo de origem de dados

Ao usar o CorelDRAW para criar um arquivo de dados ou ao importar um arquivo de dados existente no CorelDRAW, o arquivo de dados é associado ao documento da forma. A associação é sempre armazenada com o documento e não pode ser alterada.

10.5. Executar uma mesclagem

O CorelDRAW oferece diversas opções de saída para documentos mesclados. O documento mesclado pode ser impresso ou salvo em um novo documento. Ao imprimir um documento mesclado, o documento de formulário é mesclado ao documento de origem de dados durante a impressão. Quando o arquivo mesclado é salvo em um novo arquivo, o aplicativo mescla o documento de formulário com os dados do arquivo de origem de dados em um novo arquivo do CorelDRAW. Esse arquivo pode ser utilizado para visualizar a saída final e fazer pequenos ajustes antes de imprimir. Para alterações mais relevantes, como a adição ou reposicionamento de campos de mesclagem ou a adição de novos registros, é necessário trabalhar no documento de formulário.

10.6. Para criar um arquivo de origem de dados utilizando CorelDRAW

1º- Clique em Arquivo->Impressão mesclada->Criar/carregar campos de mesclagem para abrir o assistente de Impressão mesclada.

2º- Ative a opção criar novo texto e clique em Avançar.

3º- Na página Adicionar campos, execute pelo menos uma das seguintes ações:

- Para criar um campo de texto, digite um nome de campo na caixa Campo de texto, clique em Adicionar e depois em Avançar.
- Para criar um campo numérico, digite um nome de campo na caixa Campo numérico, clique em Adicionar e depois em Avançar.

4º- Na página Adicionar ou editar registros do assistente de Impressão mesclada, proceda de uma das seguintes formas:

- Para adicionar um registro, clique em Novo e depois em Avançar.
- Para adicionar dados a um campo, clique nesse campo, digite os dados e clique em Avançar.
- Para modificar os dados existentes em um campo, clique nesse campo, modifique os dados e clique em Avançar.

5º- Ative a caixa de seleção Salvar configuração de dados como.

6º- Digite um nome de arquivo, escolha a unidade e a pasta em que deseja salvar o arquivo e clique em Concluir.

10.7. Você também pode:

a) Aplicar formatação aos dados em um campo numérico:

Na página “Adicionar campos do assistente de Impressão mesclada”, clique em um campo numérico da lista e escolha um formato da caixa de listagem Formato numérico. Diferentes formatos numéricos estão disponíveis no CorelDRAW. Por exemplo, o formato X,0 representa o valor **1** como **1,0**; o formato 00X representa o valor **1** como **001**.

b) Incrementar automaticamente o valor em um campo numérico:

Ative a opção “Incrementar continuamente o campo numérico” e especifique os valores inicial e final nas caixas correspondentes.

c) Alterar a ordem de campos de mesclagem:

Selecione um campo da lista e clique em “Mover para cima” ou “Mover para baixo”.

d) Excluir um registro:

Na página Adicionar ou editar registros do assistente de Impressão mesclada, clique em Excluir.

e) Exibir registros

Na página Adicionar ou editar registros do assistente de Impressão mesclada, escolha uma das seguintes opções da caixa de listagem Exibição atual:

Todos os registros — permite exibir todos os registros de um arquivo de dados de origem

Registro simples — permite exibir um registro de cada vez

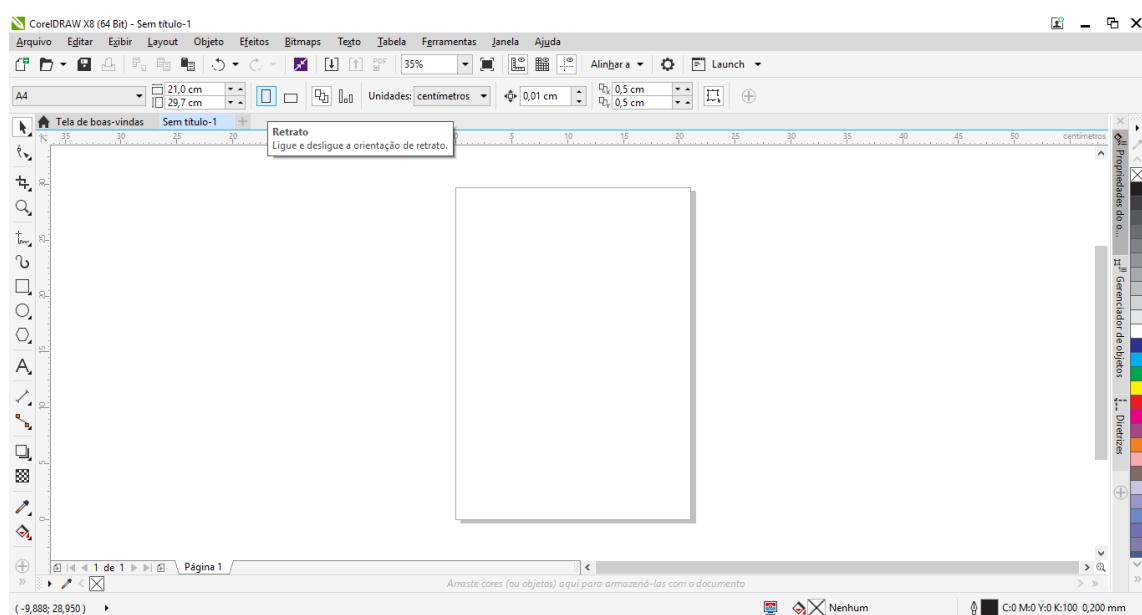
10.8. Exercício de conteúdo:

1- Abra o CorelDraw X8.

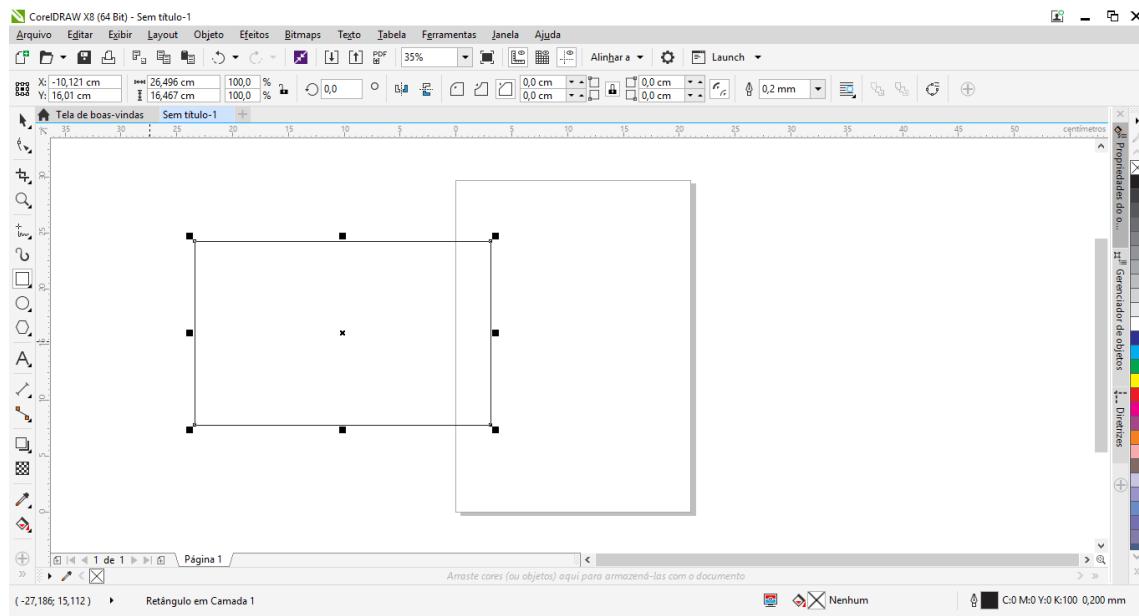
2- Cria um novo documento e de ok.

3- Vamos reforçar mais um pouco essa parte de numeração automática, agora criando marcadores de mesa bem simples, do 1 ao 50.

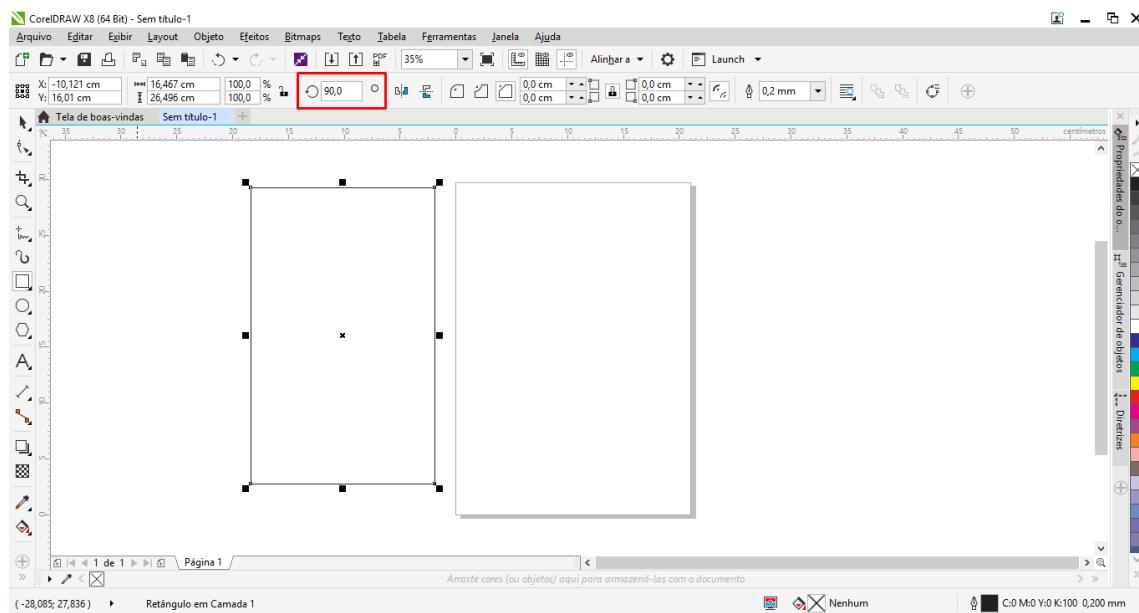
4- Para começar altere a orientação da folha para Retrato:



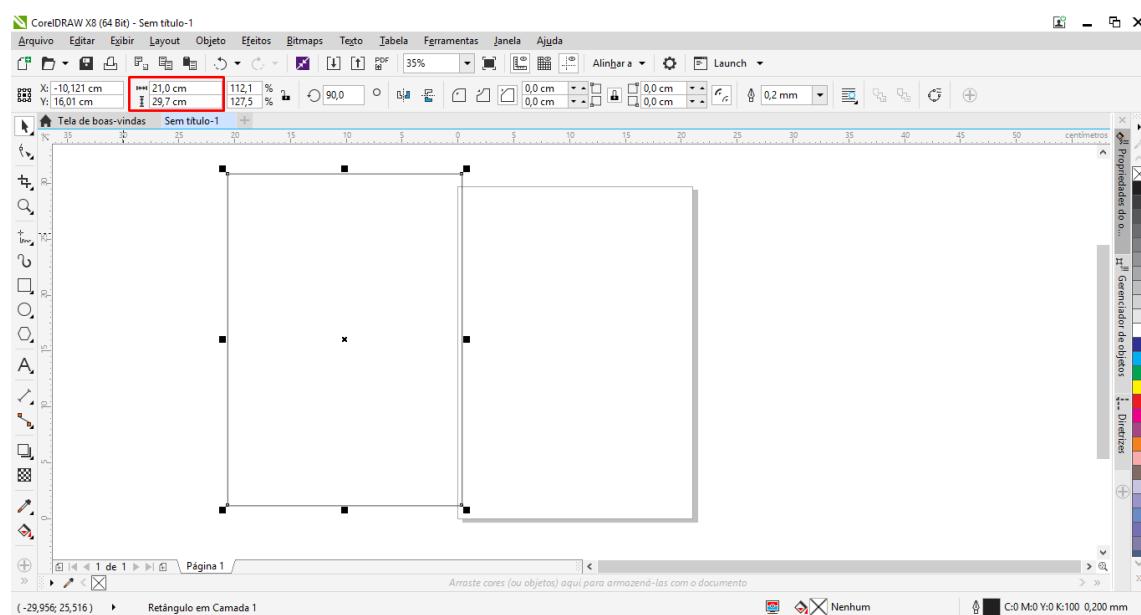
5- Pegue a ferramenta retângulo e crie um em qualquer espaço da folha:



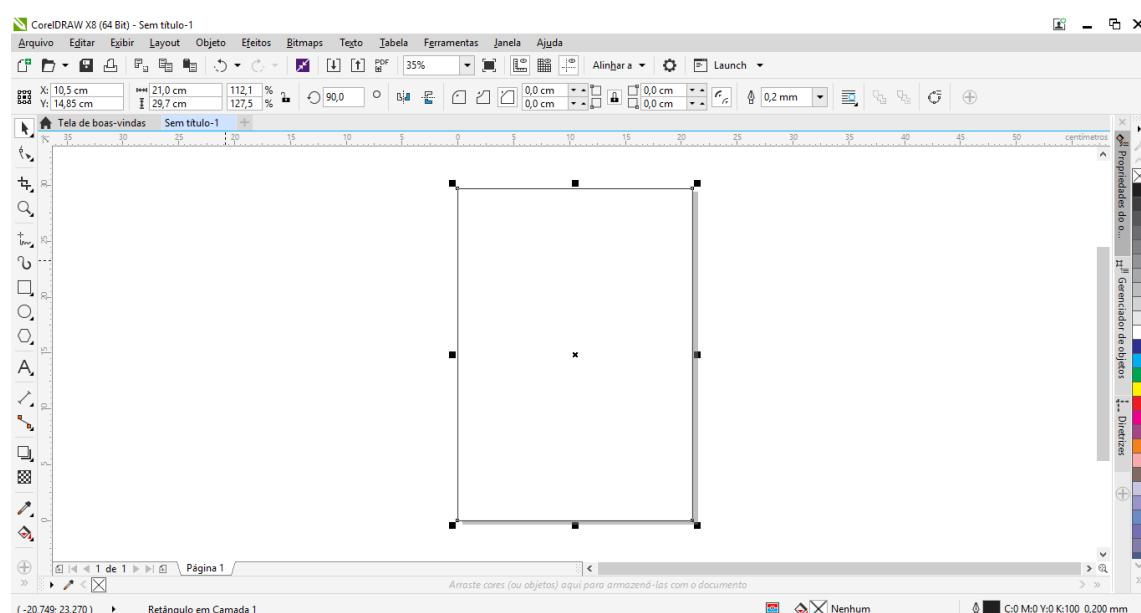
6- Rotacione em 90º:



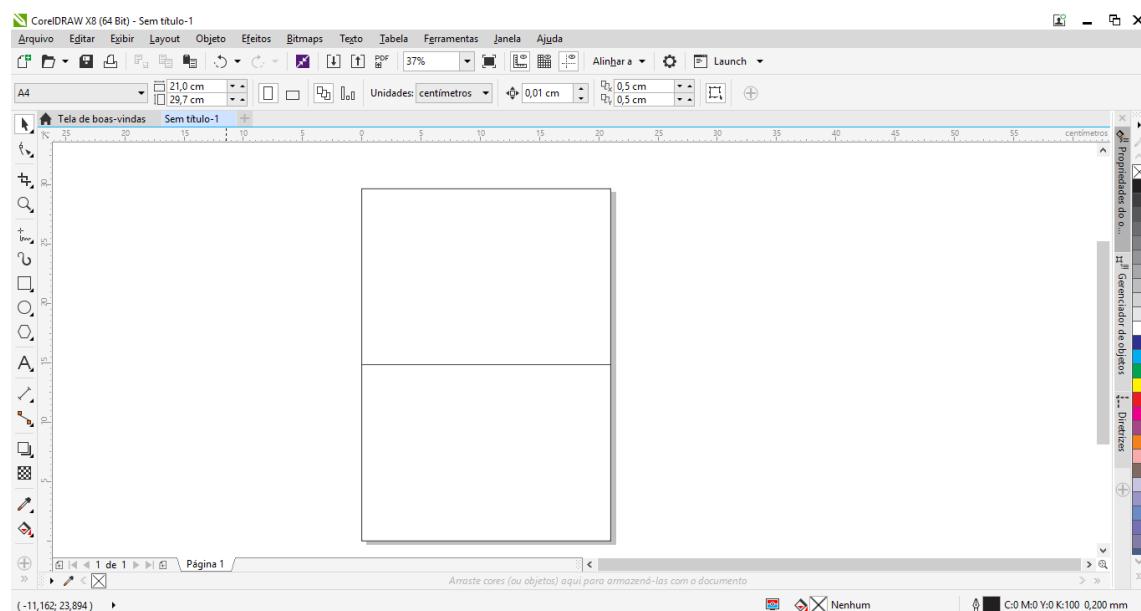
- 7- Altere manualmente a altura para 29,7 cm e largura 21 cm, para ficar no mesmo tamanho da folha:



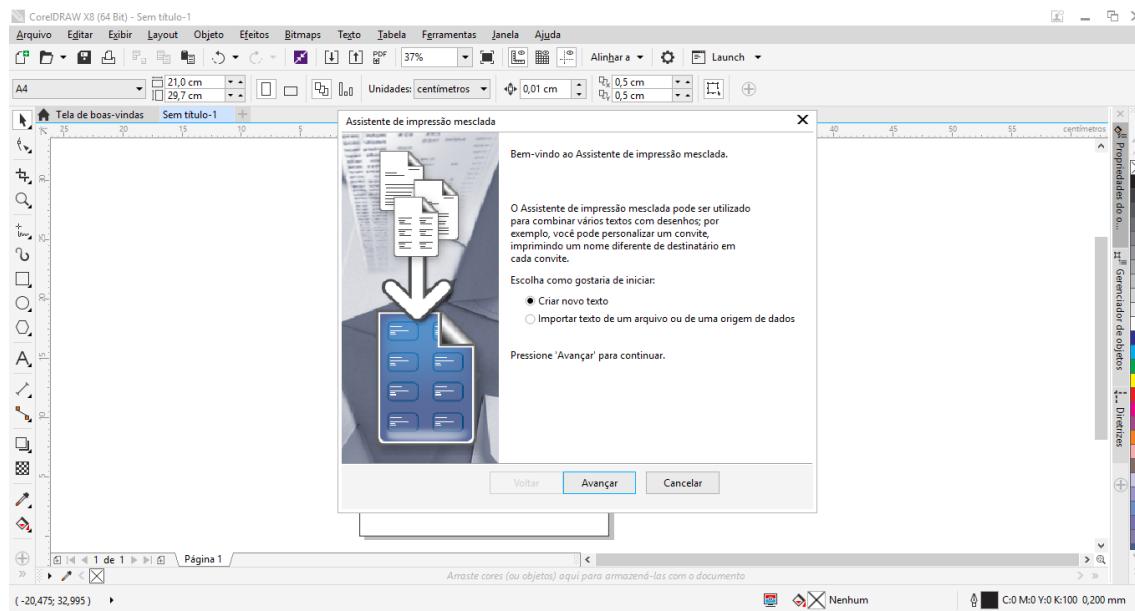
- 8- Aperte "P" para centralizar a folha:



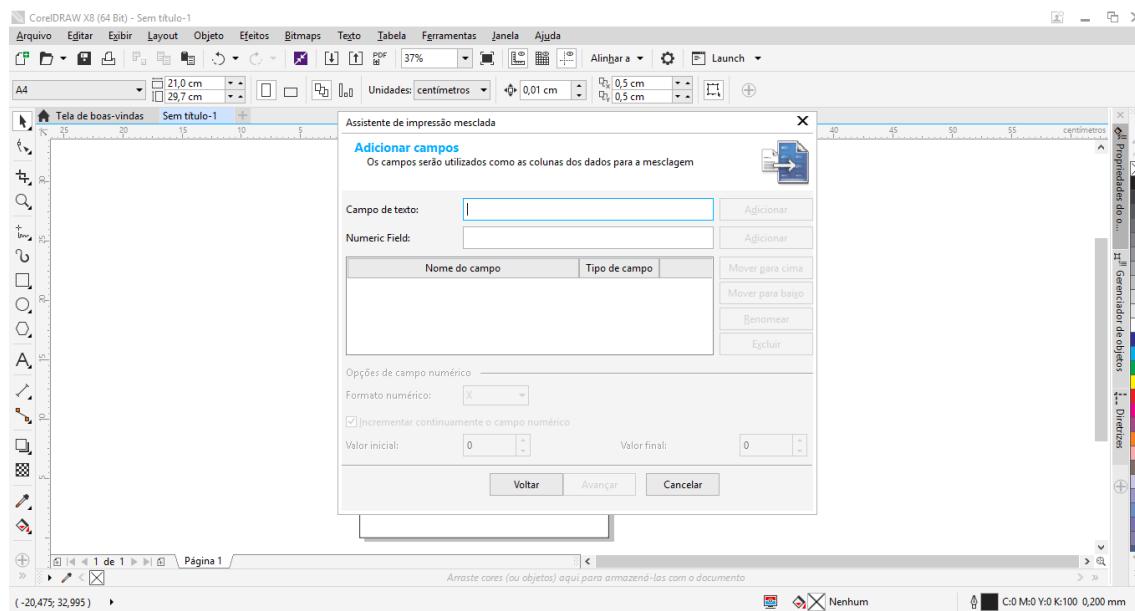
9- Com a ferramenta mão livre, crie uma linha bem no meio da folha para saber onde dobrar depois de impresso:



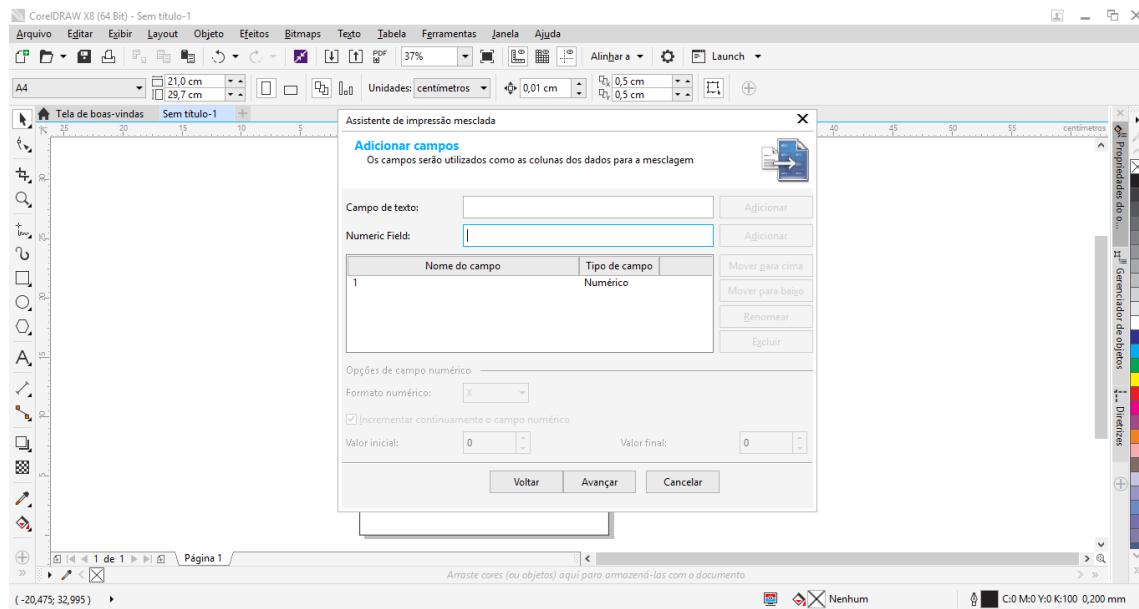
10- Agora vá em arquivo->impressão mesclada->criar/carregar mesclagem de impressão para começarmos a criar as numerações:



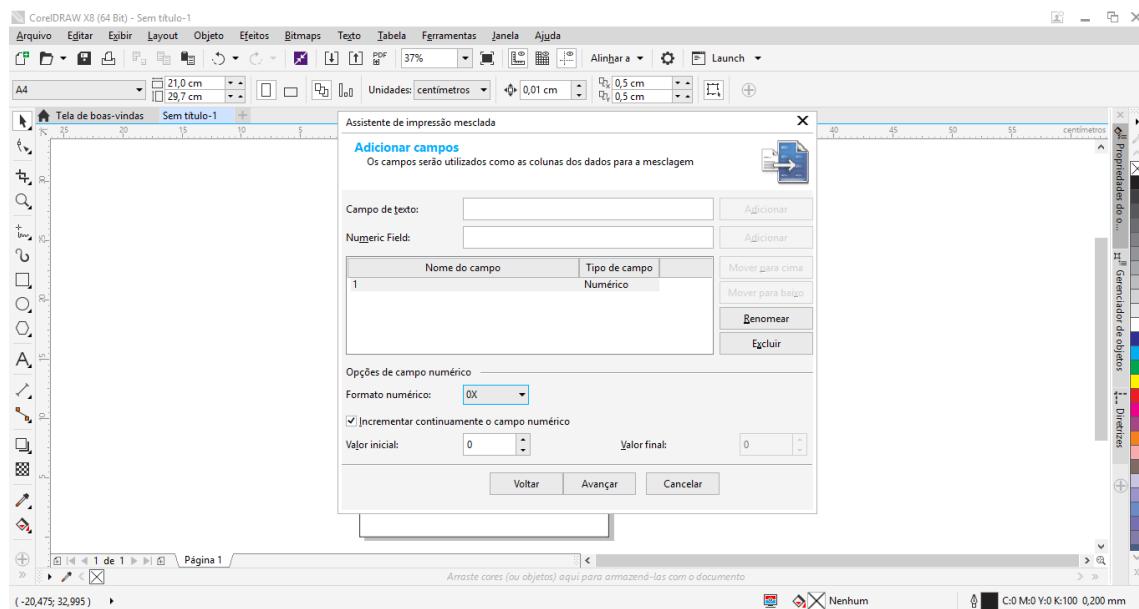
11- Clique em avançar:



12- No campo numérico digite 1 e depois clique em adicionar:

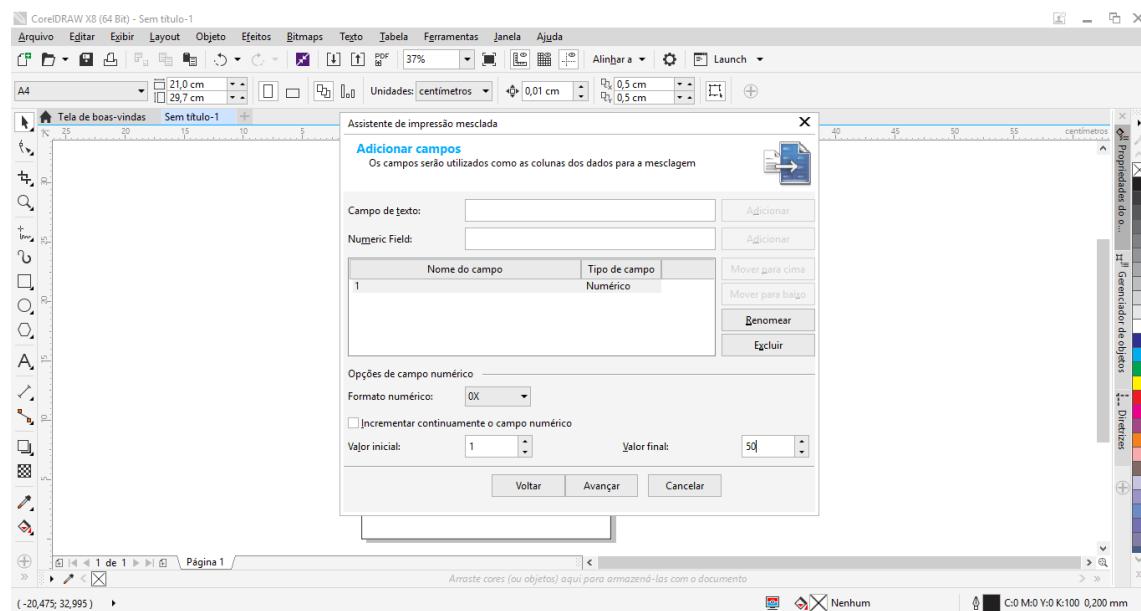


13- Selecione o campo recém-criado, altere o formato numérico para 0X (já que vai até 50, só precisamos de 2 dígitos):

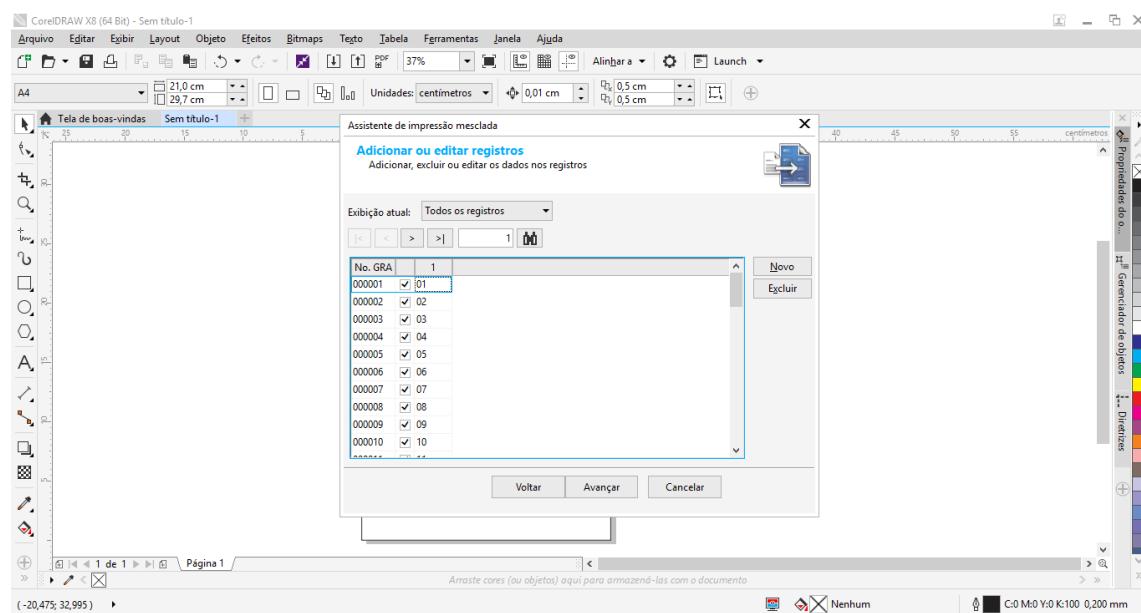


14- Desmarque a opção incrementar continuamente o campo numérico, nas opções de valor

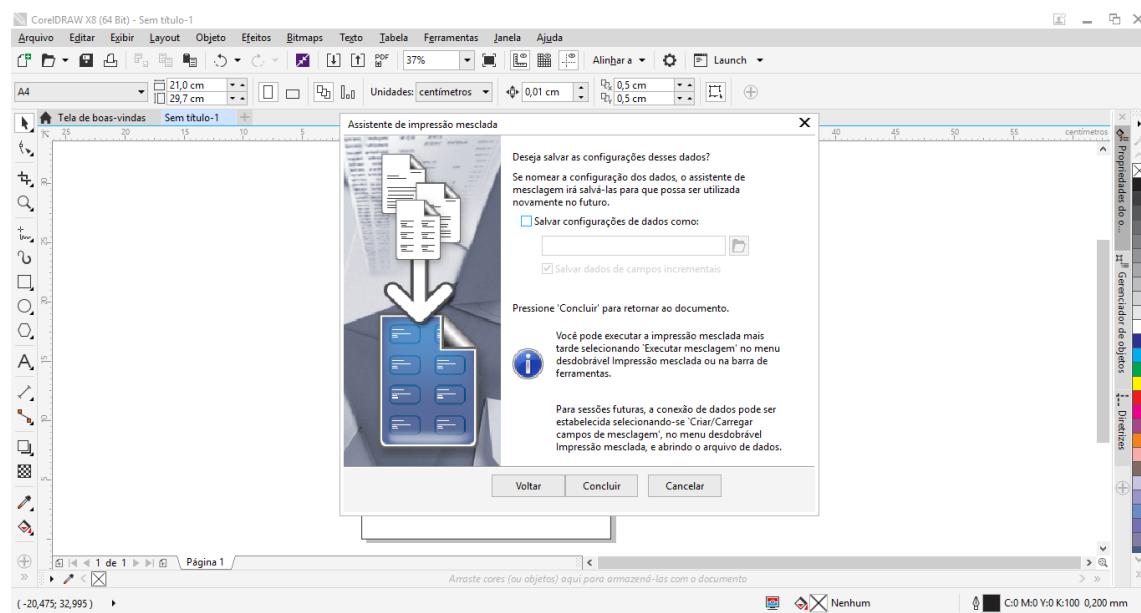
inicial coloque 1 e final 50:



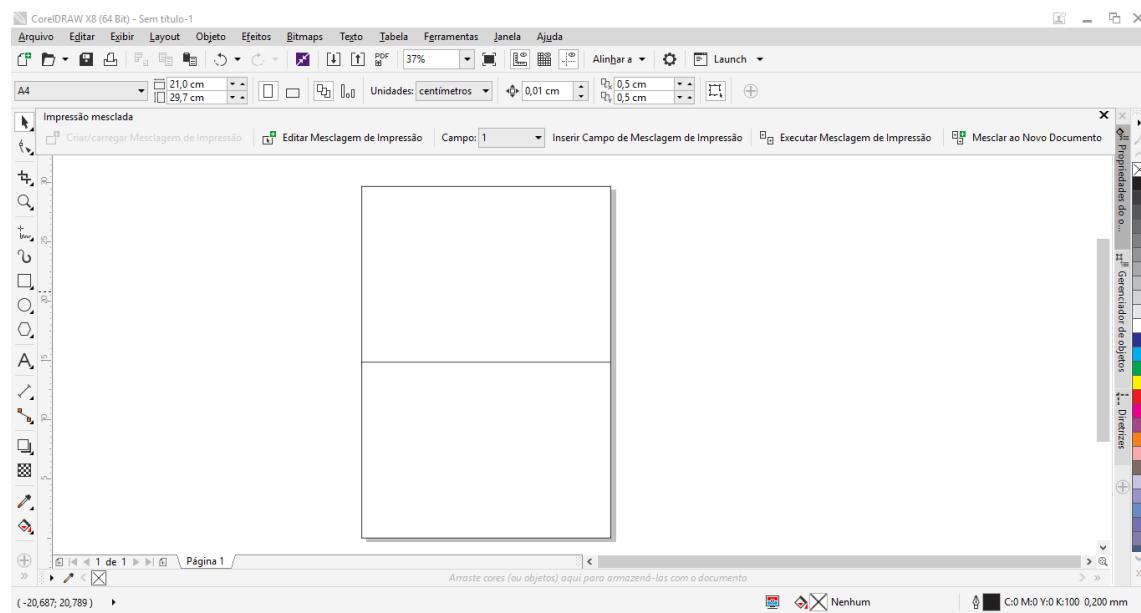
15- Clique em avançar:



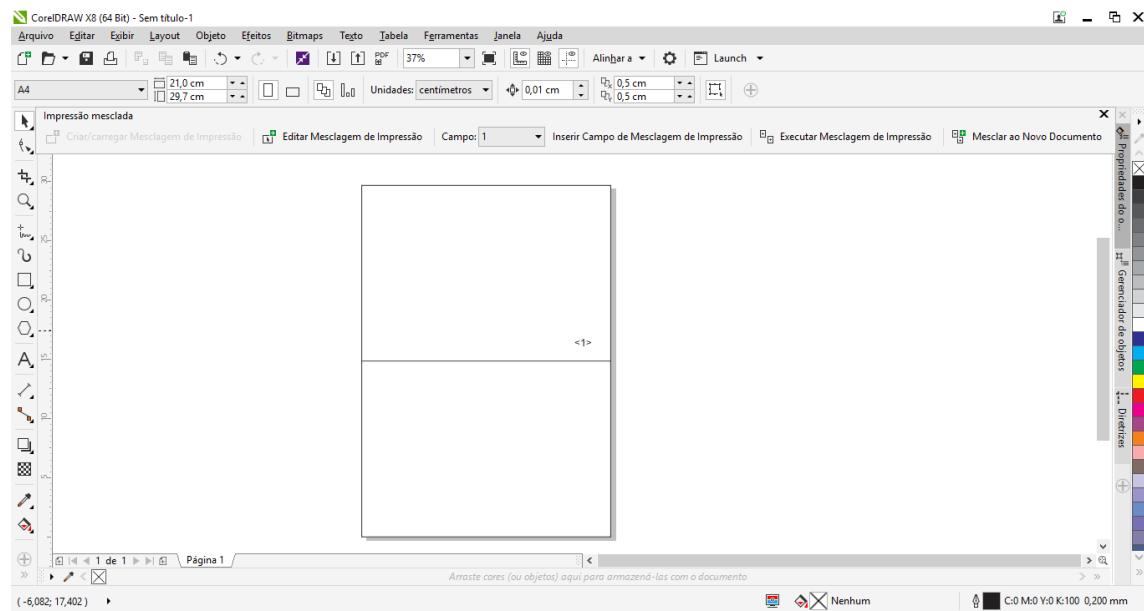
16- Clique em avançar novamente:



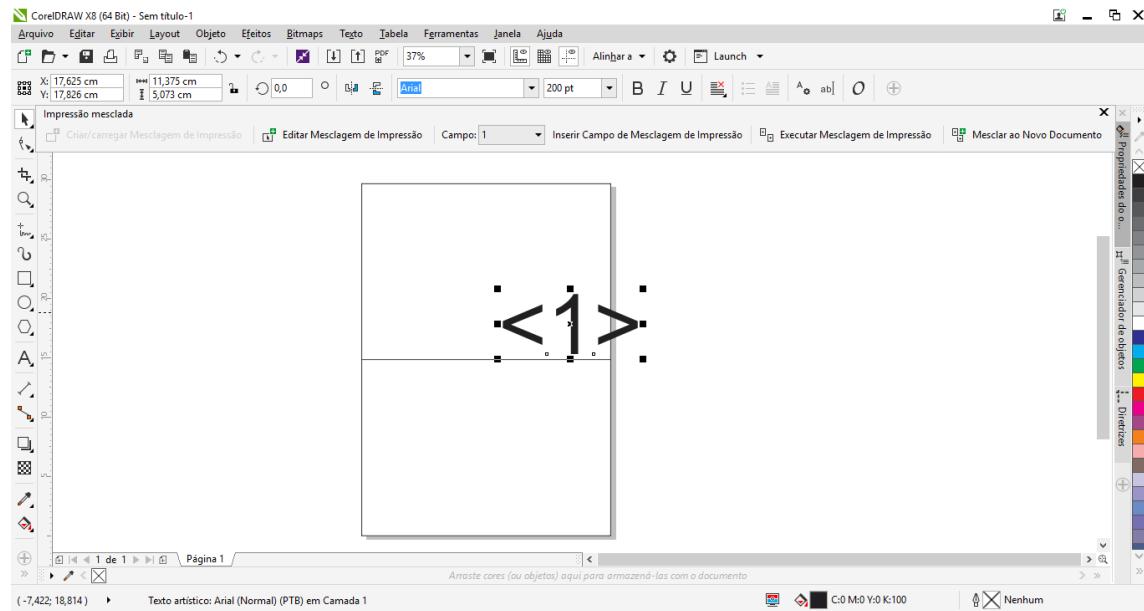
17- Se você fosse salvar esse modelo para usar futuramente bastaria marcar a opção de salvar a escolher o destino onde seria salvo, mas como não é o caso só clique em concluir:



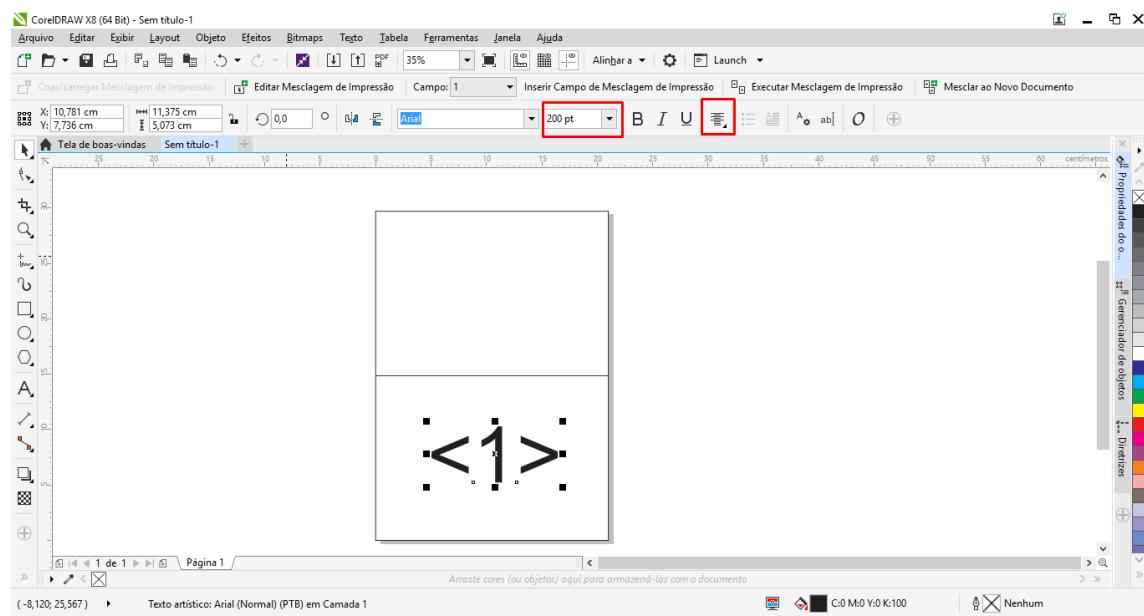
18- Na nova barra de ferramentas criada clique em inserir campo de mesclagem de impressão:



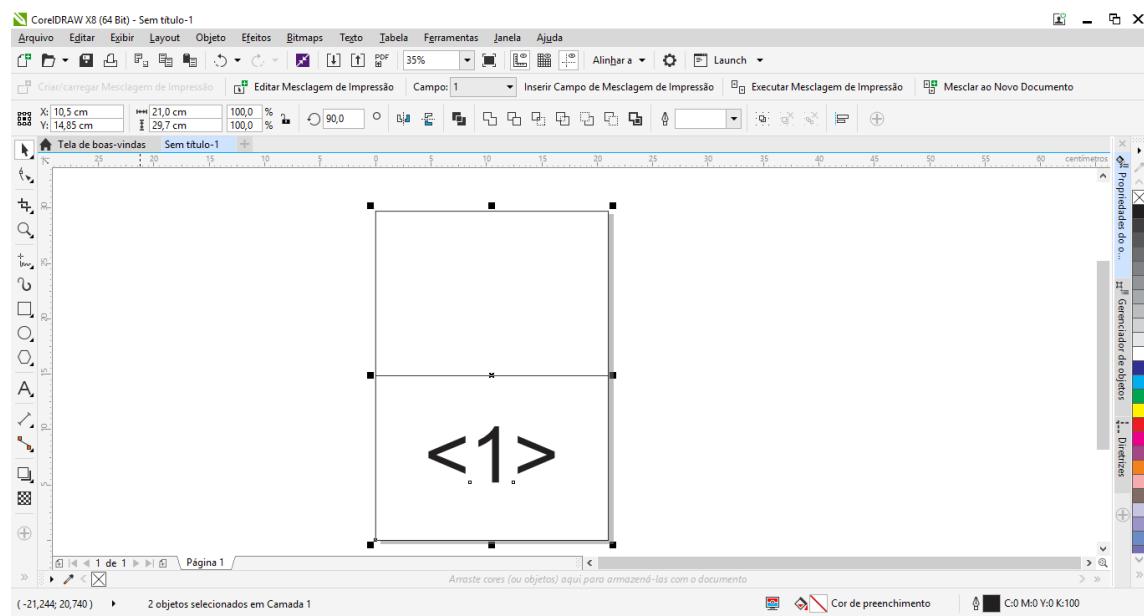
19- Selecione ele e aumente sua fonte para o tamanho 200pt:



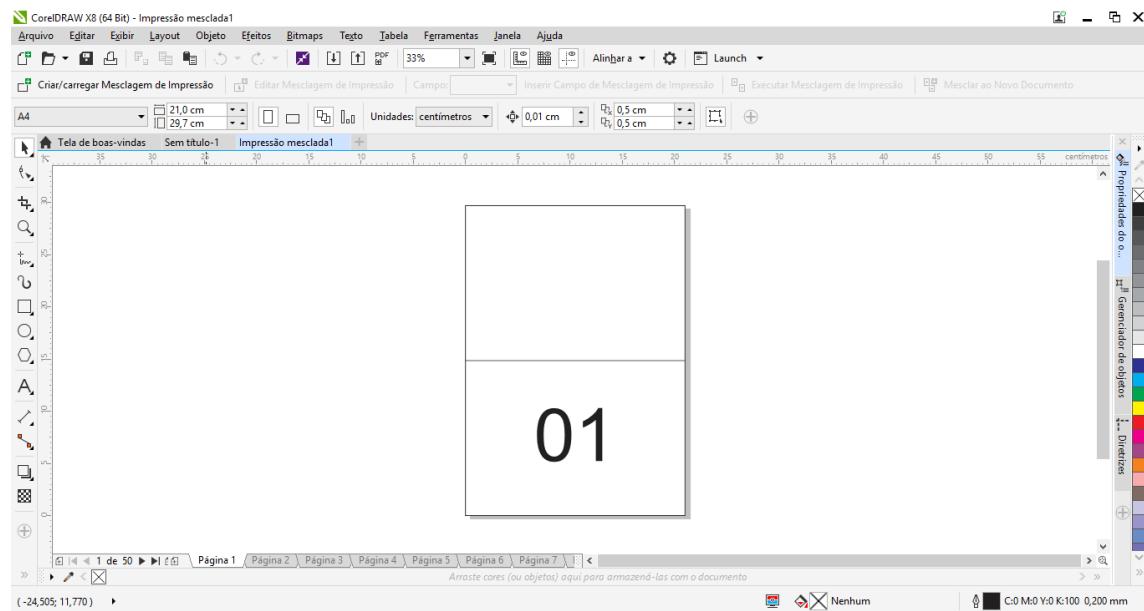
20- Ajuste-o no retângulo inferior e clique em centralizar:



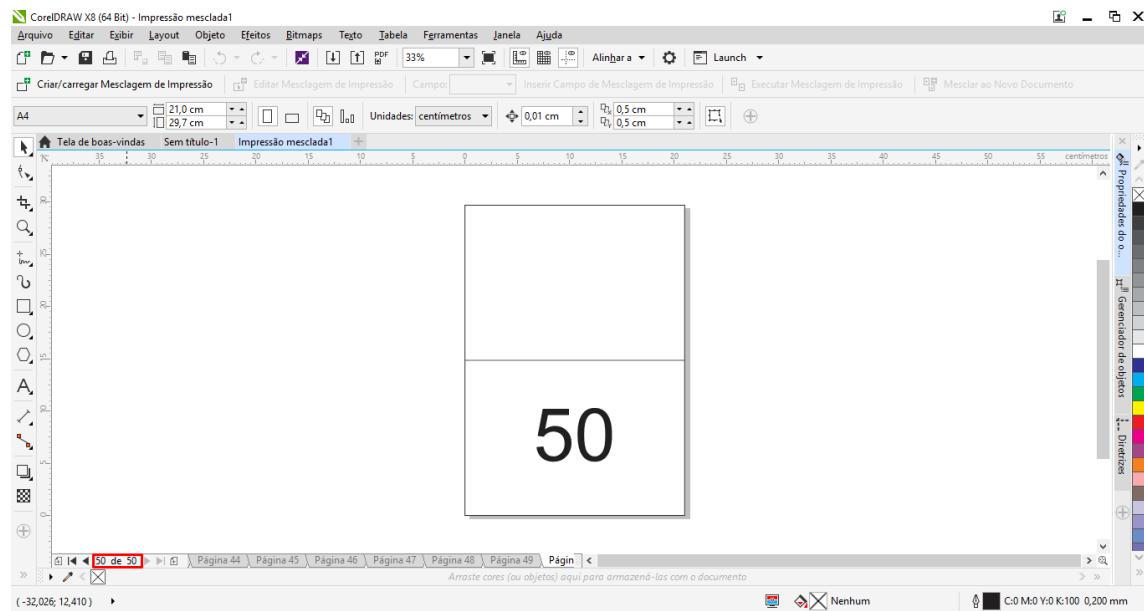
21- Agora para deixar exatamente no meio, selecione primeiro o número, segure shift e selecione o retângulo da página e aperte “C”, para alinhar os centros na vertical:



22- Clique me mesclar ao novo documento:



23- Como você pode ver foram criadas as 50 páginas prontas para impressão, mostre para seu avaliador:



Bons estudos!

10.9. Exercícios de fixação:

- 1- Crie um convite bem simples para aniversário e depois utilize a numeração automática, do 1 ao 50. Mostre para o seu avaliador.
- 2- Crie um ingresso para uma peça de teatro a sua escolha e depois utilize a numeração automática, do 1 ao 100. Mostre para o seu avaliador.

11. PowerClip

O CorelDRAW permite colocar objetos vetoriais e bitmaps, como fotos, dentro de outros objetos ou molduras. Uma moldura pode ser qualquer objeto, por exemplo, texto artístico ou um retângulo. Quando o objeto for maior que a moldura, este, denominado conteúdo, é cortado para se ajustar à forma da moldura. Isto cria um objeto PowerClip.



Objetos antes de se tornarem objetos PowerClip: texto artístico e um bitmap

É possível criar objetos PowerClip mais complexos colocando-se um objeto PowerClip dentro de outro objeto PowerClip para produzir um objeto PowerClip aninhado. Você pode também copiar o conteúdo de um objeto PowerClip para outro objeto PowerClip.



No objeto PowerClip, o texto artístico é a moldura e o bitmap é o conteúdo. O bitmap é modelado como as letras do texto artístico.

Depois de criar um objeto PowerClip, você pode selecionar, editar os conteúdos ou reposicionar os conteúdos dentro da moldura. Sempre que um objeto PowerClip for selecionado, uma barra de ferramentas flutuante é exibida.



A barra de ferramentas PowerClip permite que você edite, selecione, extraia, bloquee ou reponha os conteúdos na moldura. A barra de ferramentas é exibida sempre que um objeto PowerClip é selecionado.

Você pode bloquear os conteúdos PowerClip para que quando a moldura for movida, o conteúdo se move junto com esta. Se desejar excluir os conteúdos de um objeto PowerClip ou modificá-los sem afetar a moldura, você pode extrair os conteúdos.

É possível definir o comportamento padrão para conteúdo de desenho para quadros PowerClip, centralizando o novo conteúdo e marcando quadros PowerClip vazios.



Exemplos de conteúdos PowerClip posicionados através do uso dos seguintes comandos: Centralizar conteúdos (topo à esquerda), Ajustar conteúdos proporcionalmente (topo à direita), Preencher a moldura proporcionalmente (inferior à esquerda) e Esticar os conteúdos para preencher a moldura (inferior à direita).

A ferramenta PowerClip se encontra no menu Objeto->PowerClip.

11.1. Vetores

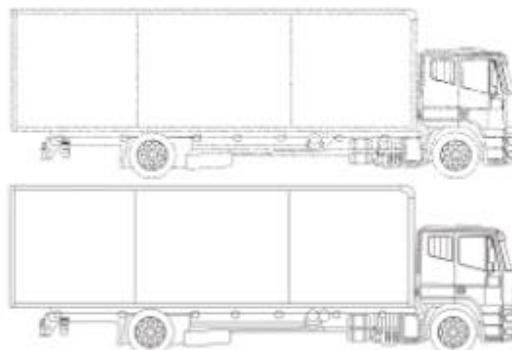
O CorelDRAW permite rastrear bitmaps para convertê-los em gráficos vetoriais totalmente editáveis e escaláveis. É possível rastrear arte final, fotos, esboços digitalizados ou logotipos e integrá-los facilmente aos seus trabalhos.

11.2. Rastrear bitmaps

Rastreie um bitmap em uma etapa utilizando o comando Rastreio rápido. Como alternativa, escolha um método de rastreio adequado e um estilo predefinido e, então, use os controles do PowerTRACE para visualizar e ajustar os resultados rastreados. O CorelDRAW oferece dois métodos para rastreio de bitmaps: Rastreio por linha central e Rastreio por contorno.

11.3. Selecionar um método de rastreio

O método de Rastreio por linha central usa curvas abertas e fechadas não preenchidas (pinceladas) e é adequado para o rastreio de assinaturas, desenhos de linha, mapas e ilustrações técnicas. Esse método também é conhecido como "rastreio por pincelada".



O método Rastreio por linha central foi usado para converter o bitmap original (superior) em um gráfico vetorial (inferior).

O método de Rastreio por contorno usa objetos de curva sem contornos e é adequado para o rastreio de imagens de clipart, logotipos e fotos. O método Rastreio do contorno também é conhecido como "preenchimento" ou "rastreio de contorno".

11.4. Escolher um estilo predefinido

Um estilo predefinido é um conjunto de configurações apropriadas ao tipo específico de bitmap que você deseja rastrear (por exemplo, linha artística ou uma imagem fotográfica de alta qualidade). Cada método de rastreio é acompanhado por estilos predefinidos específicos.

O método de Rastreio por Linha Central oferece dois estilos predefinidos: um para ilustrações técnicas e outro para desenhos de linha.



Ilustração técnica



Desenho de linha

O método de Rastreio por contorno oferece os estilos predefinidos a seguir, que são adequados para imagens de linha artística, logotipos, cliparts e fotos.



Linha artística



Logotipo



Logotipo detalhado



Clipart



Imagem de baixa qualidade



Imagem de alta qualidade

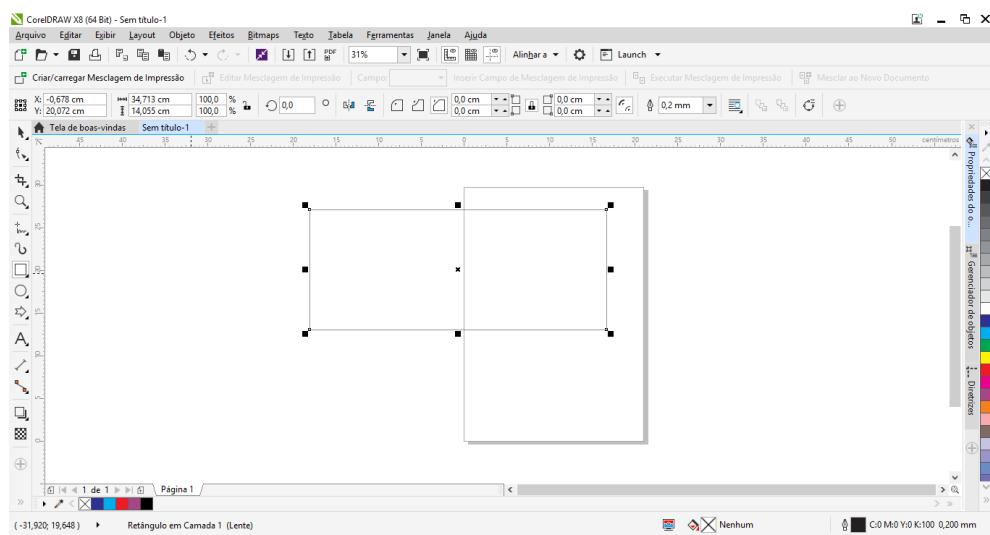
11.5. Exercício de conteúdo:

1- Abra o CorelDraw X8.

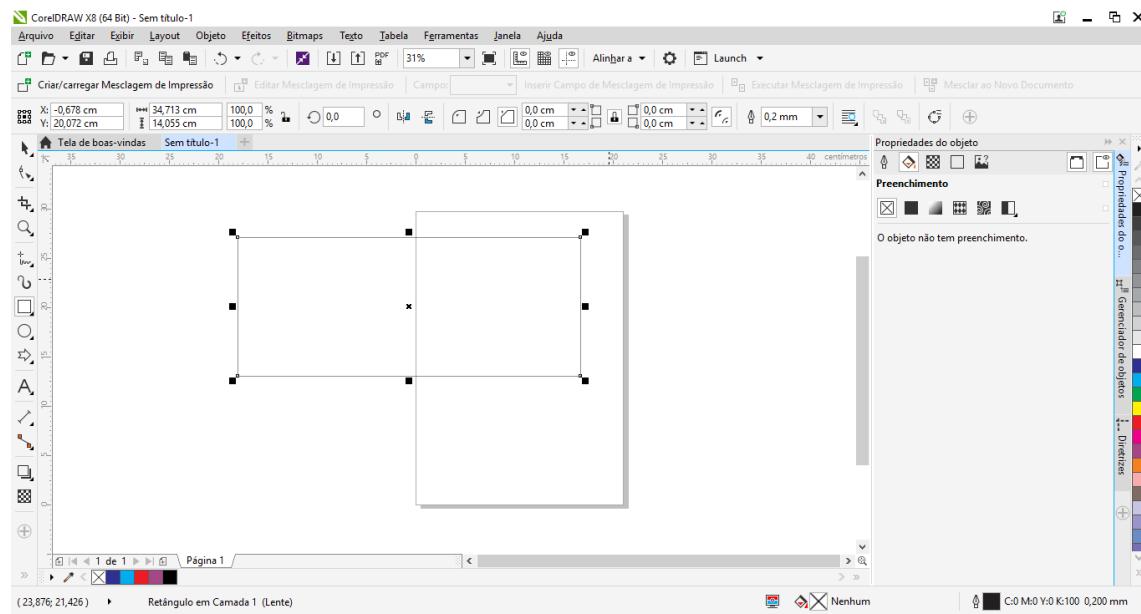
2- Cria um novo documento e de ok.

3- Na nossa aula, usamos como preenchimento uma imagem, neste exercício vamos aprender também a usar os objetos como preenchimento.

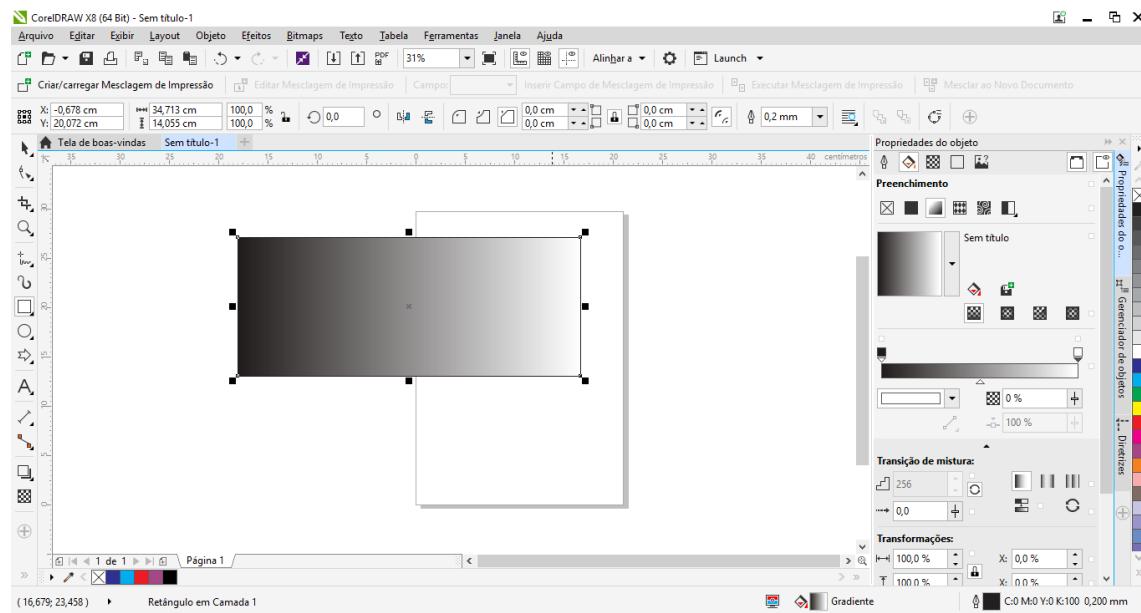
4- Cria um retângulo grande na folha:



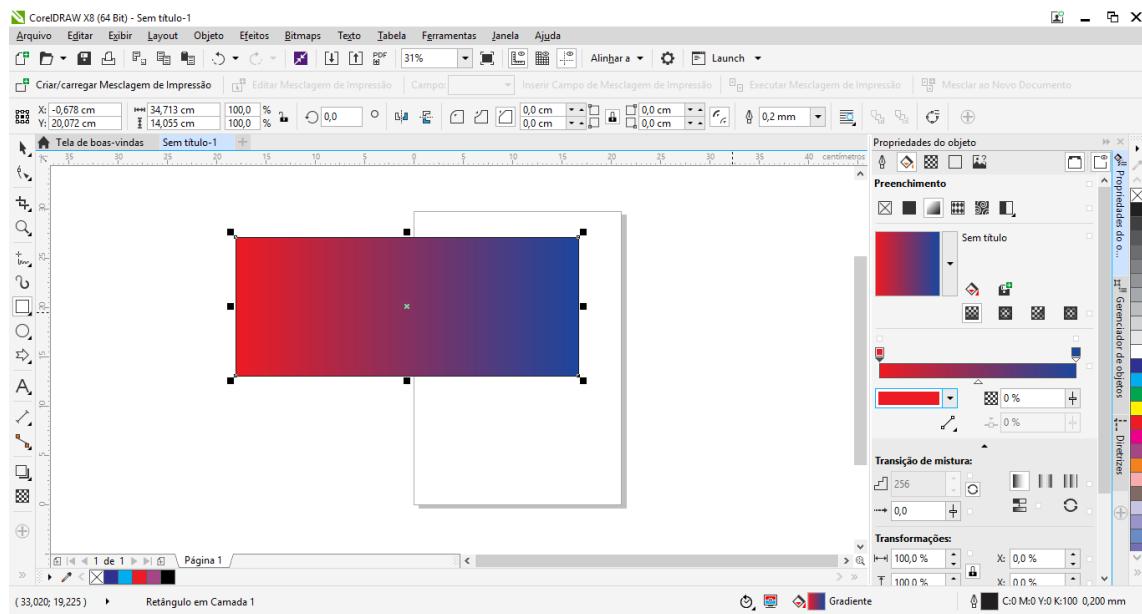
5- Abra as propriedades do objeto e vá em preenchimento:



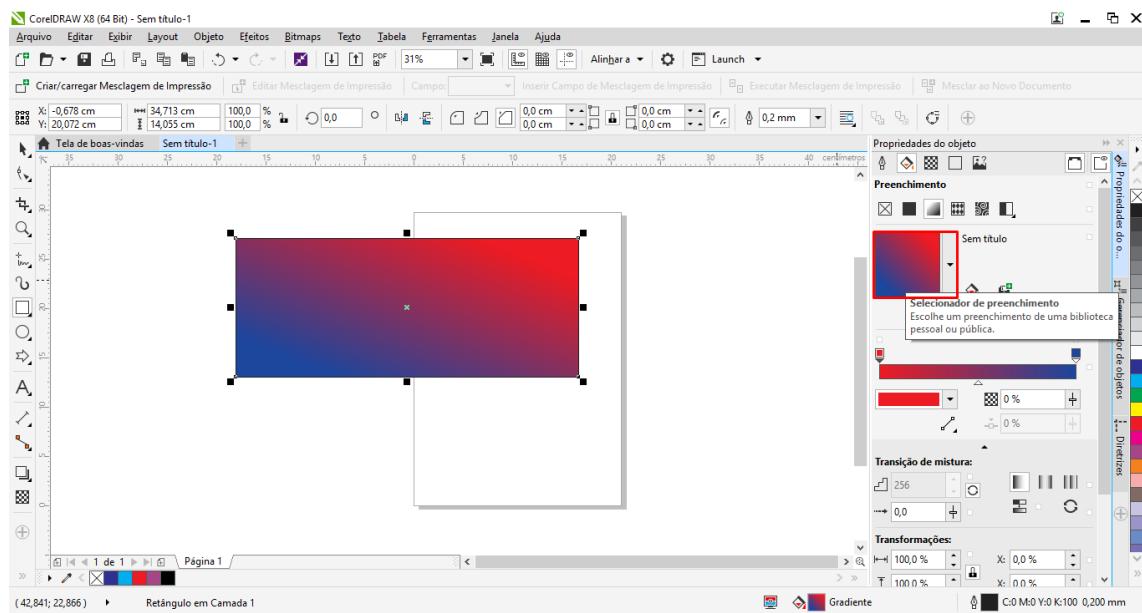
6- Clique em preenchimento de fonte (gradiente):



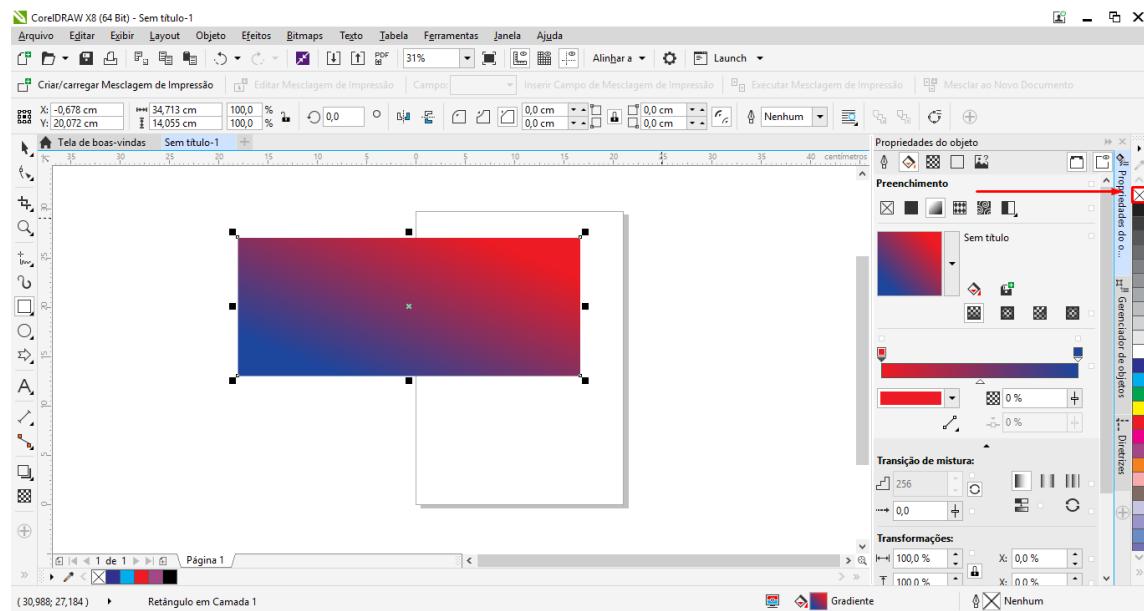
7- Utilize as cores azul e vermelho:



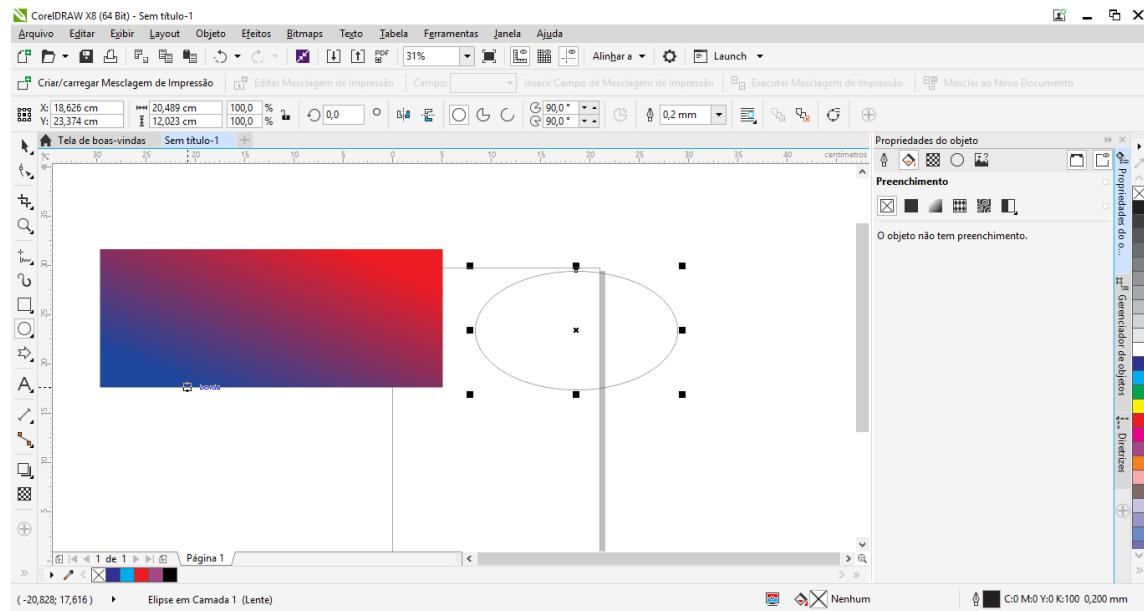
8- Com o mouse clique e arraste dentro do quadrado onde mostram as cores para mudar a orientação do efeito:



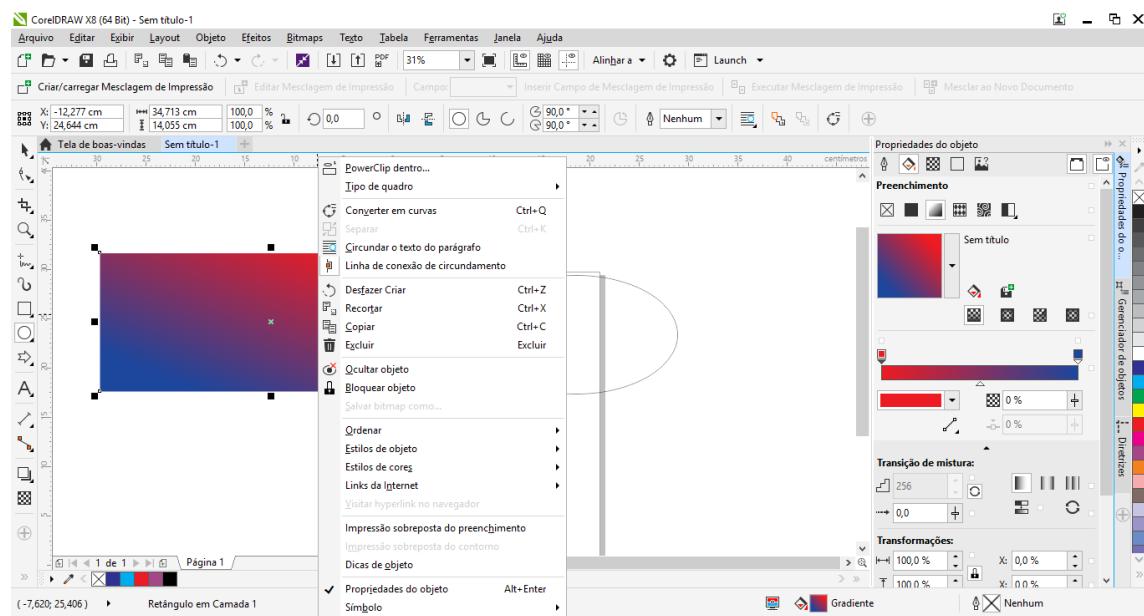
9- Tire a borda clicando no X em cima da paleta de cores com o botão direito do mouse:



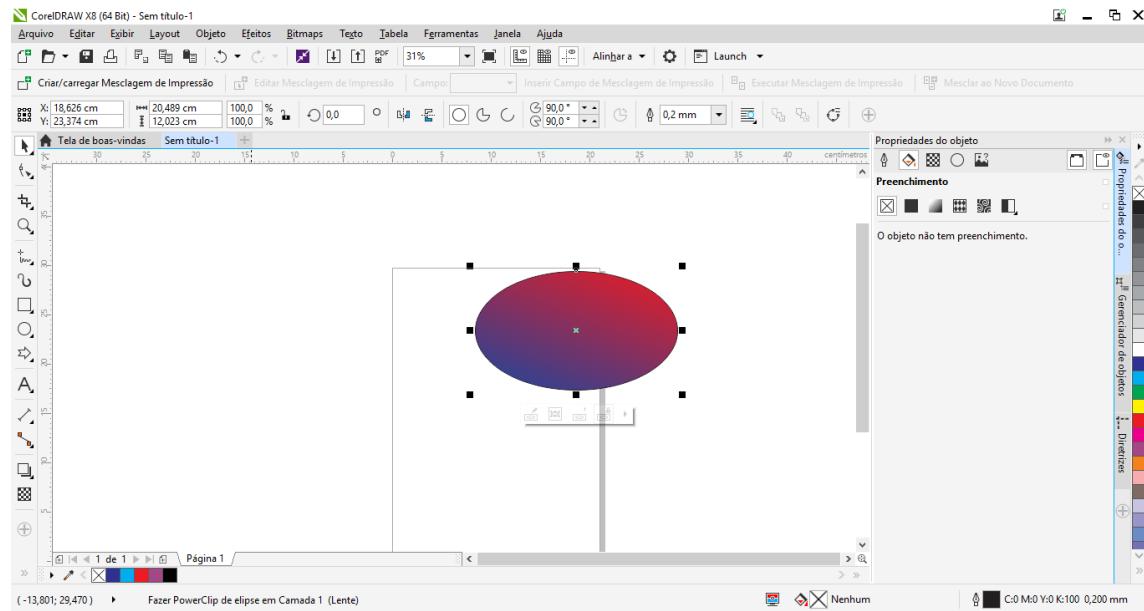
10- Pegue a ferramenta elipse e crie um ao lado do retângulo (menor que o retângulo):



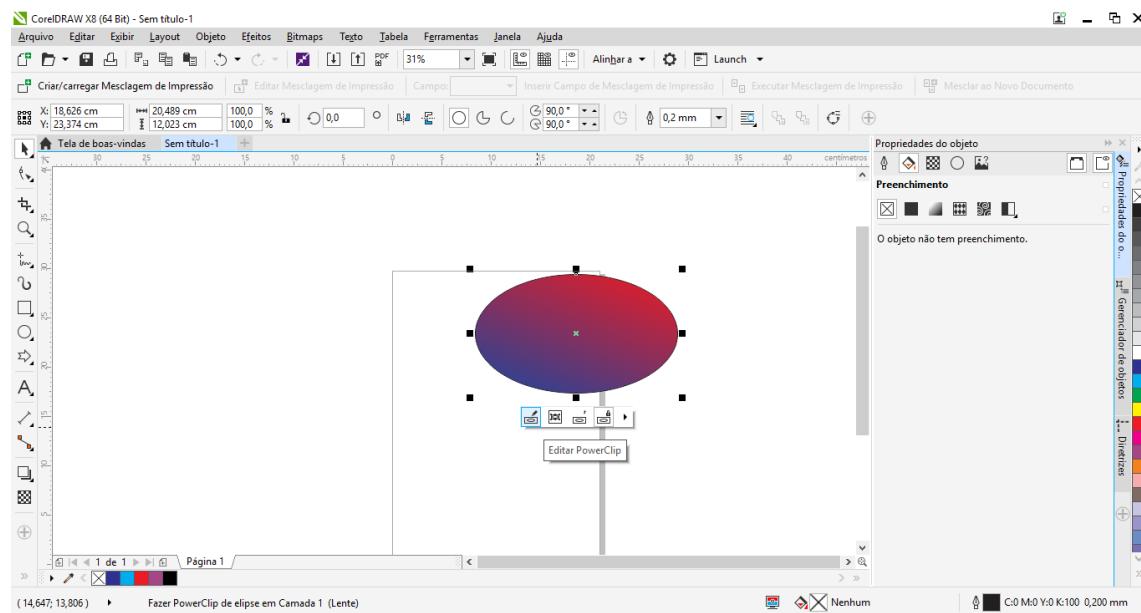
11- Agora vamos utilizar o PowerClip, clique com o botão direito em cima do retângulo:



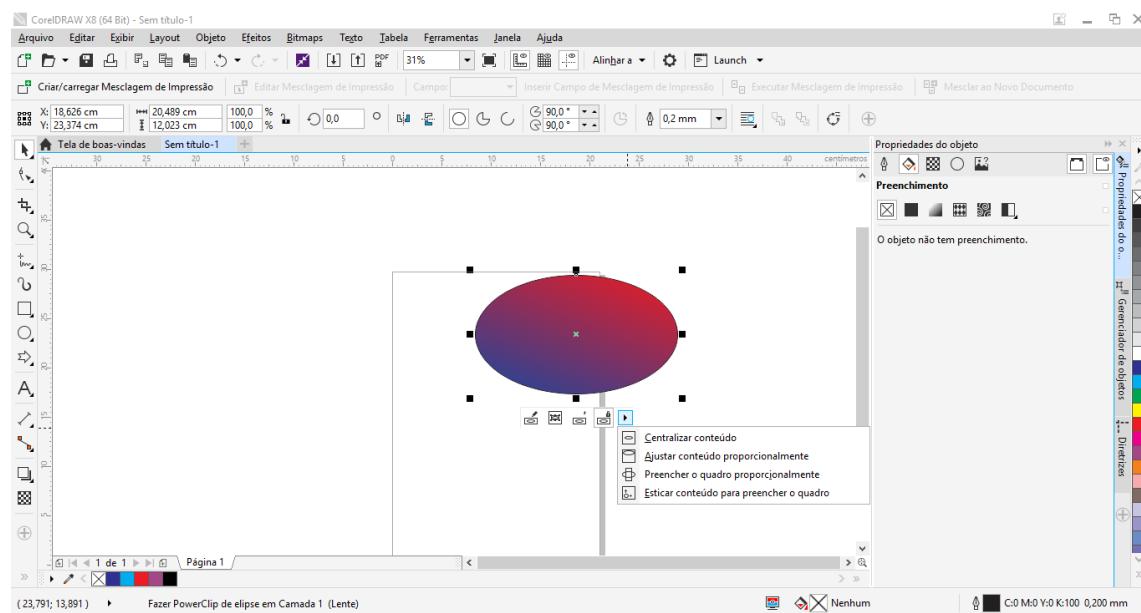
12- Clique em PowerClip dentro e depois dentro da elipse:



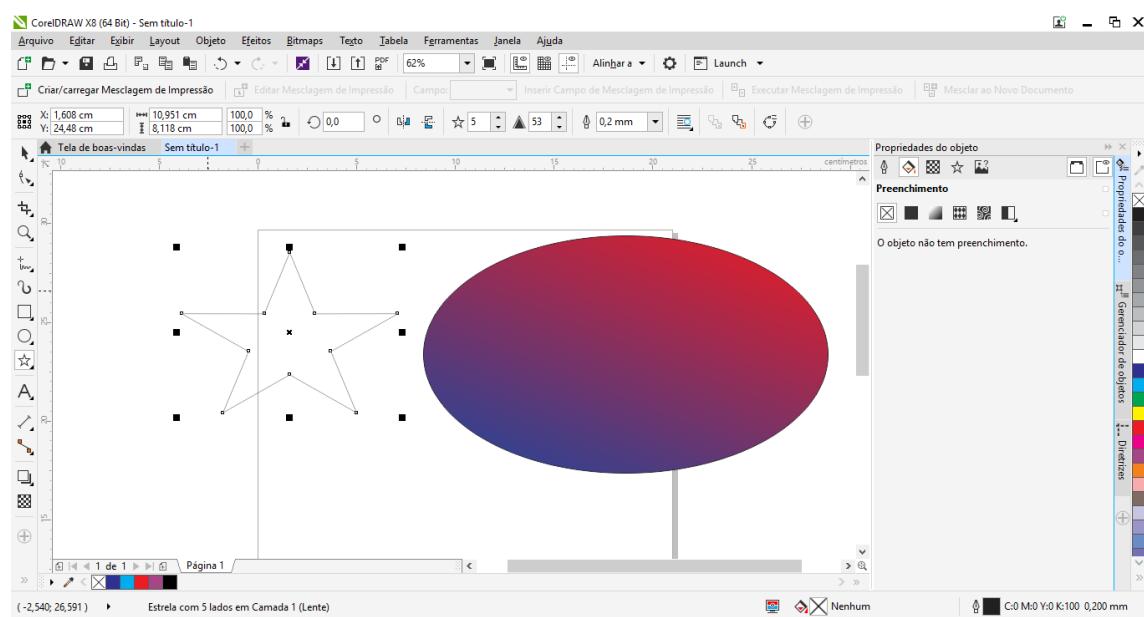
13- Simples não? Se quiser ajustar mais alguma coisa basta clicar na primeira opção da barra de ferramentas que surgiu abaixo:



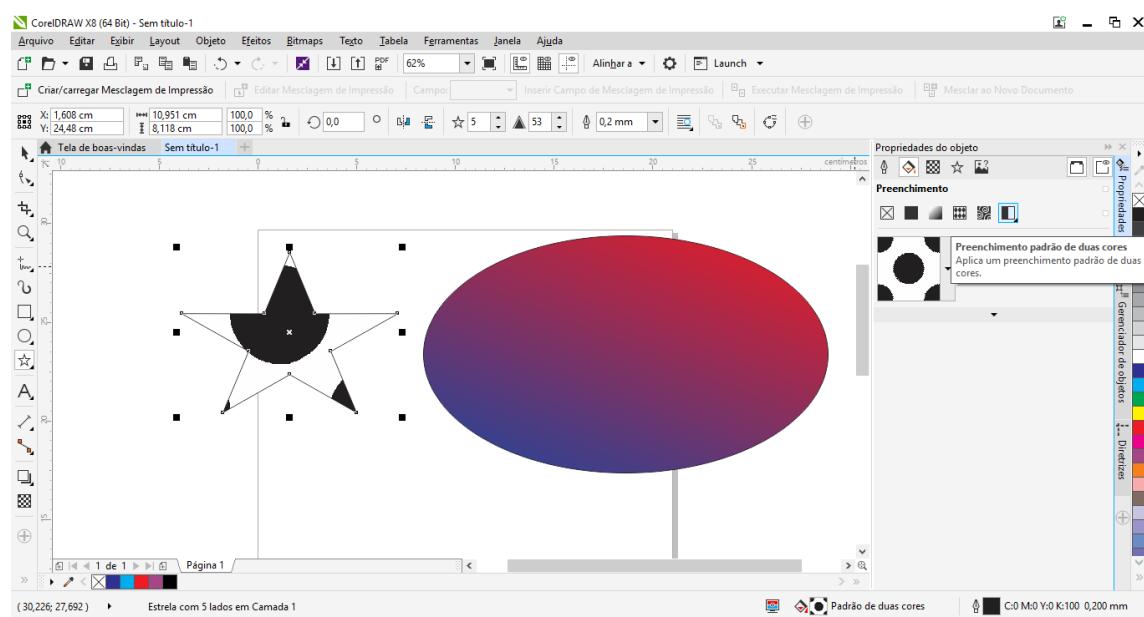
14- Ou para usar um ajuste automático clique na setinha:



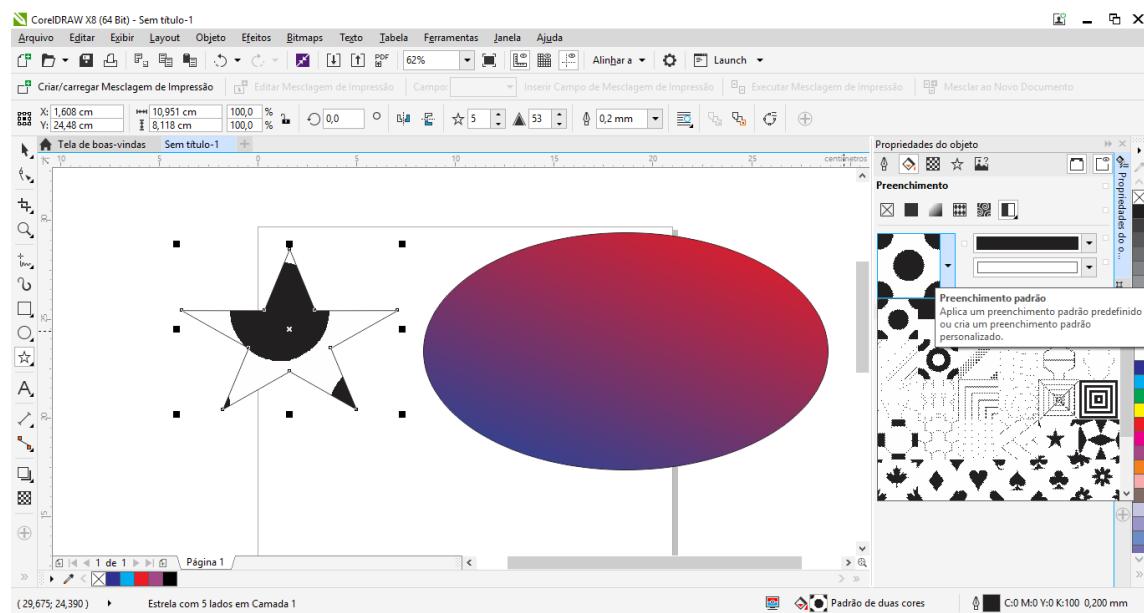
15- Vamos colocar mais um objeto dentro da elipse, pegue a ferramenta estrela e crie uma ao lado do elipse:



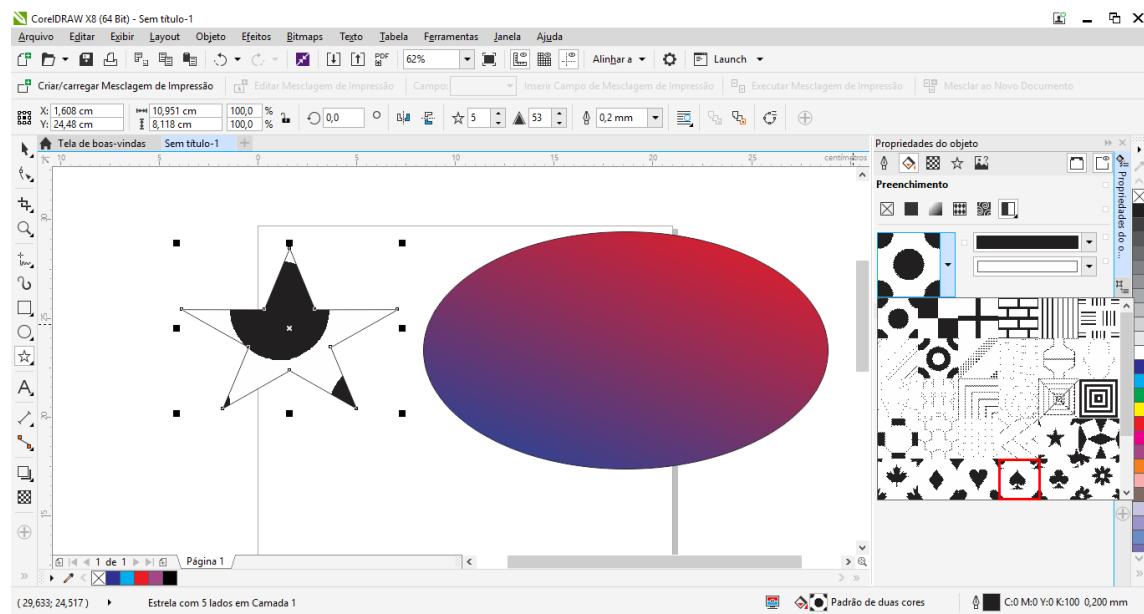
16- Nas propriedades do objeto, escolha o preenchimento de 2 cores:



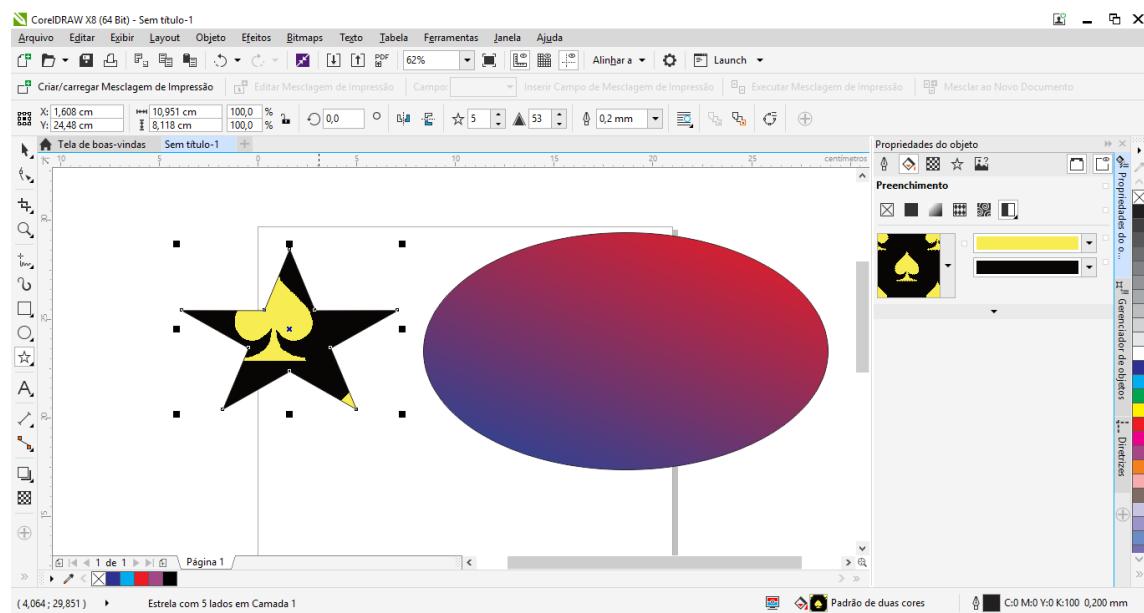
17- Clique na setinha do quadrado para escolhermos outro efeito:



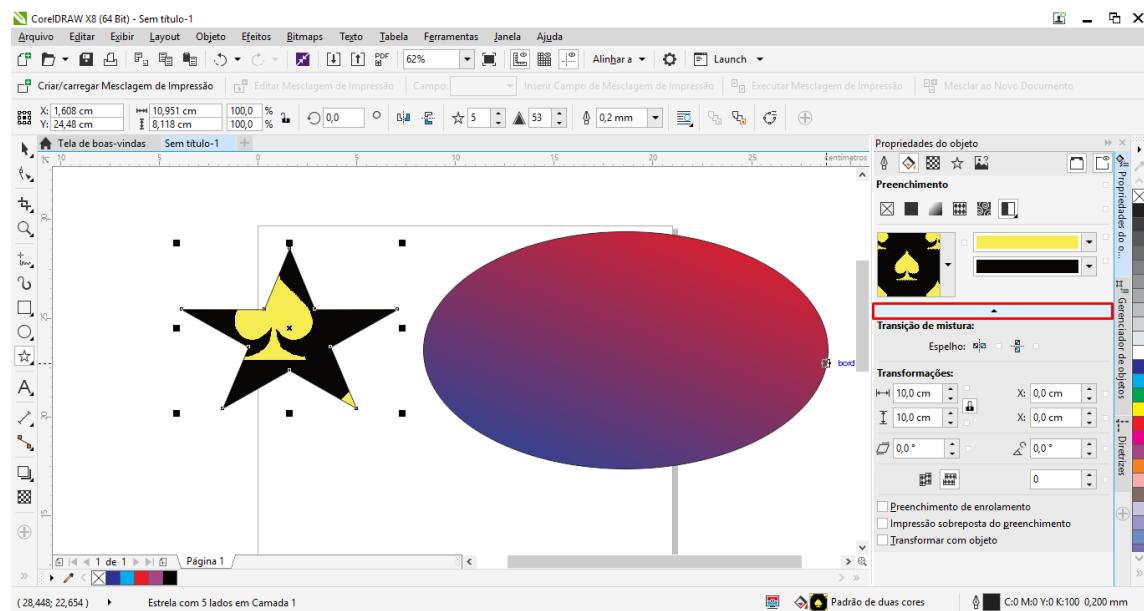
18- Escolha o seguinte efeito:



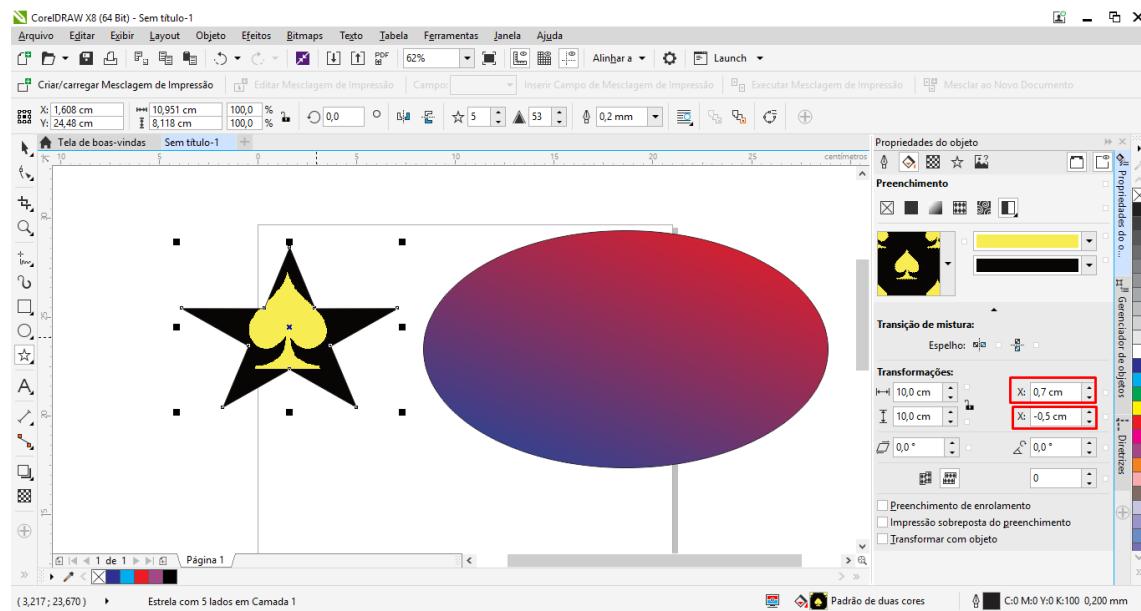
19- Agora mude a cor da espada para amarelo e a cor do fundo para preta:



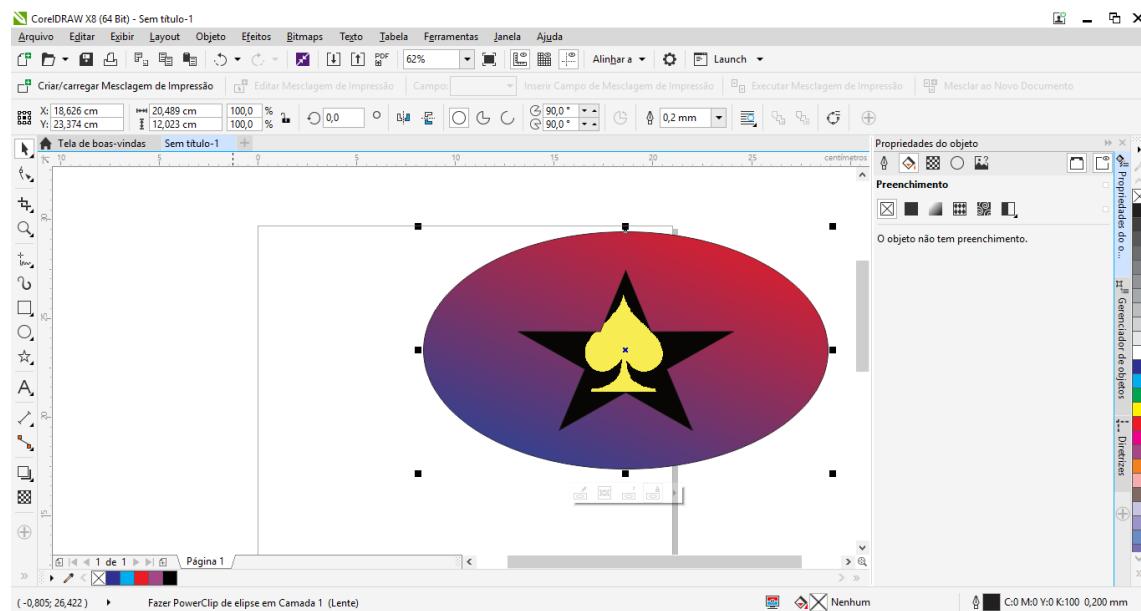
20- Clique na seguinte setinha para abrir mais opções:



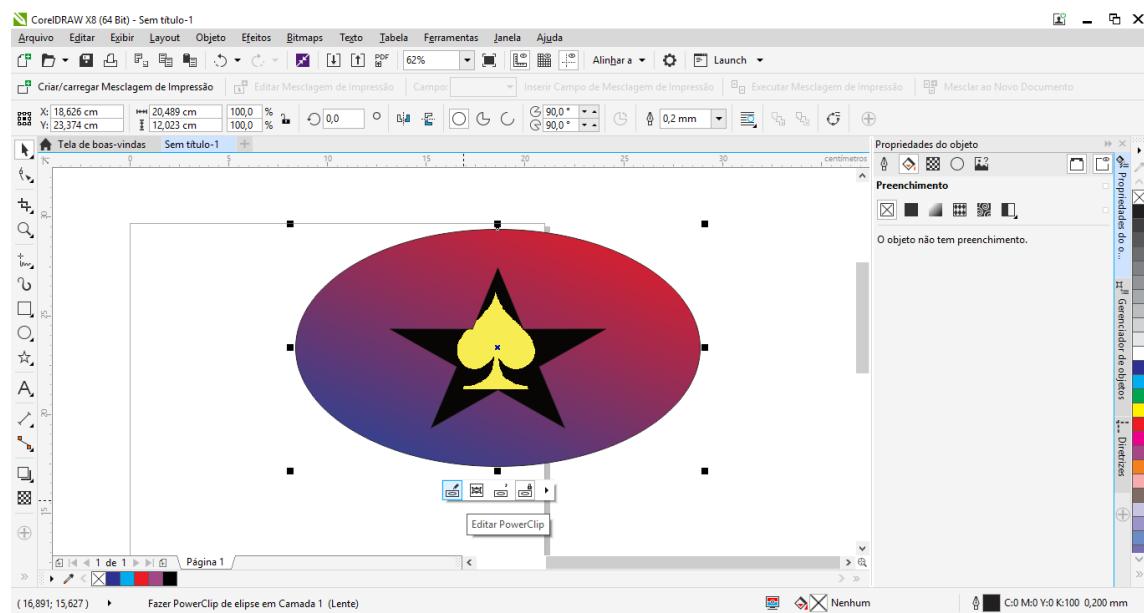
21- Na caixa de posições digite: na primeira 0,7 e na segunda -0,5:



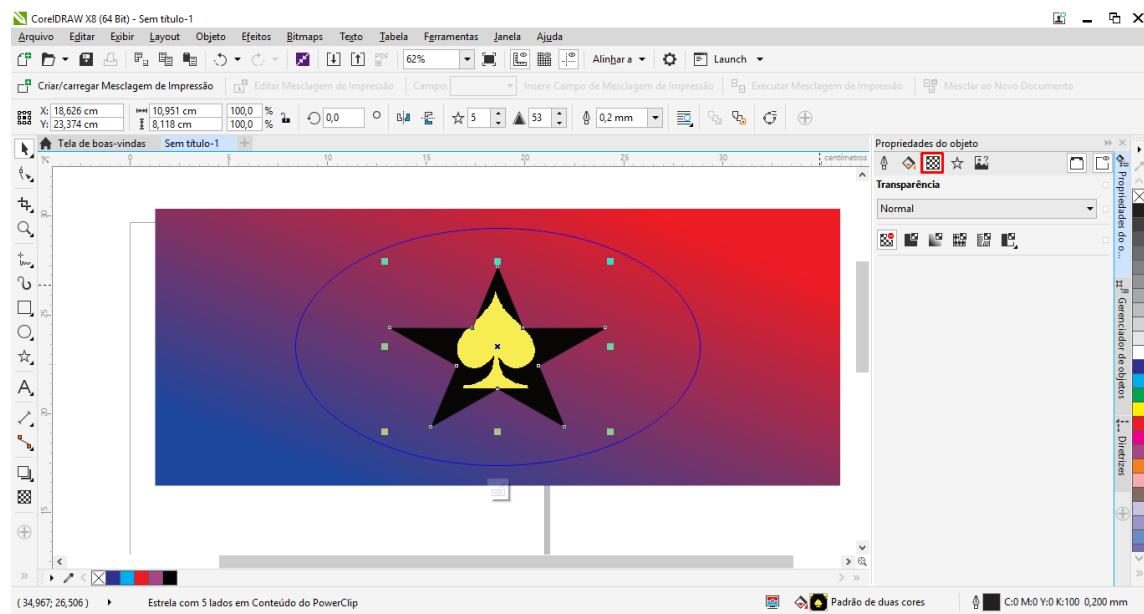
22- Clique com o botar direito na estrela e use o PowerClip para por ela dentro da elipse:



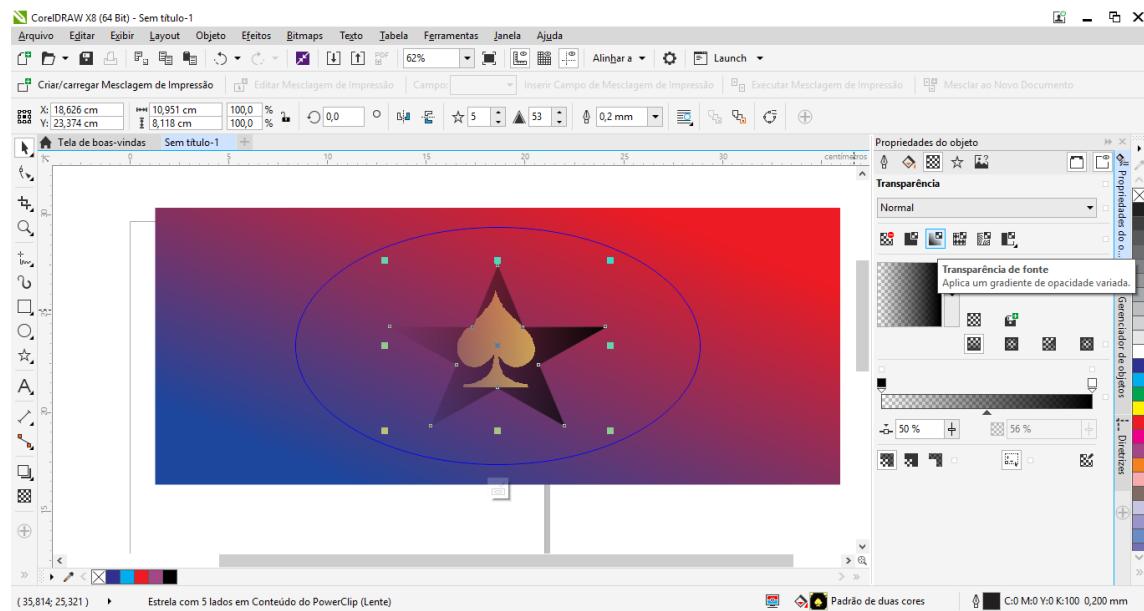
23- Clique em editar PowerClip:



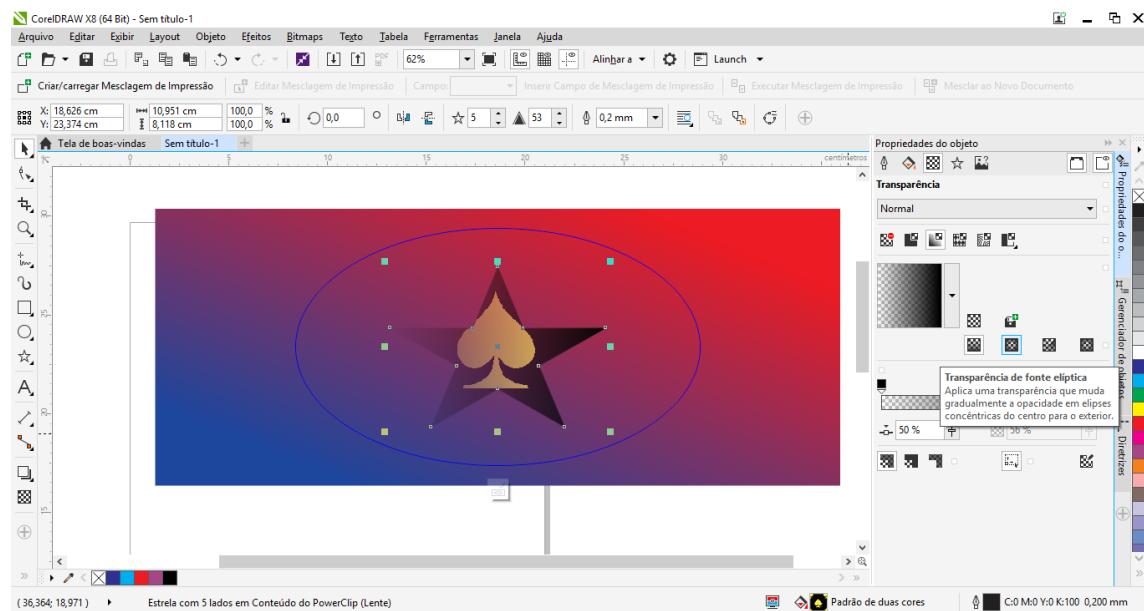
24- Selecione a estrela e entre no menu de transparência:



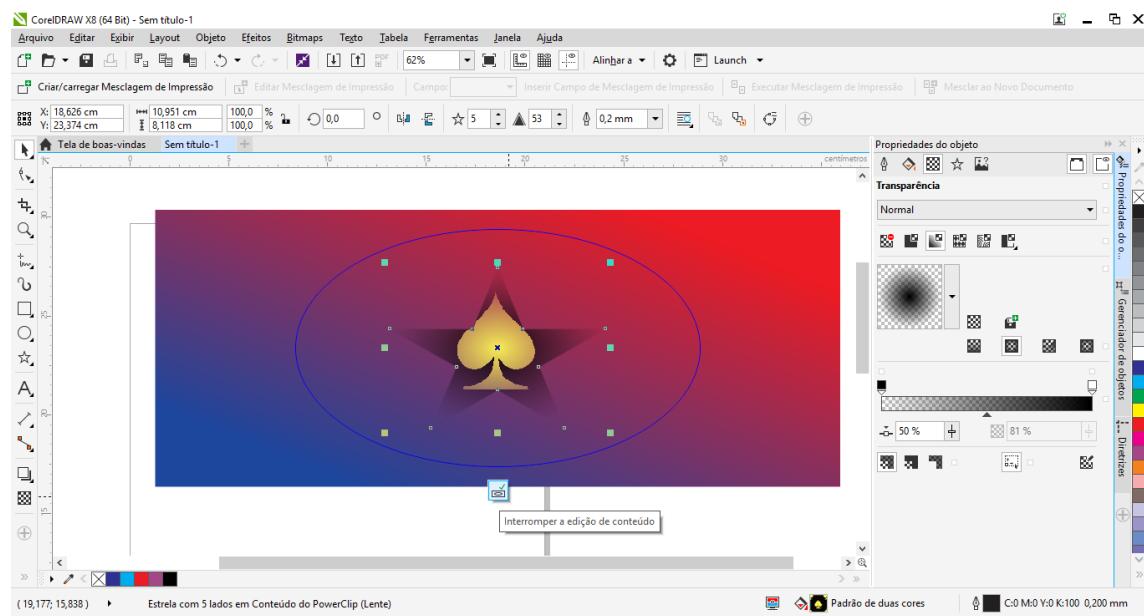
25- Clique em transparência de fonte:



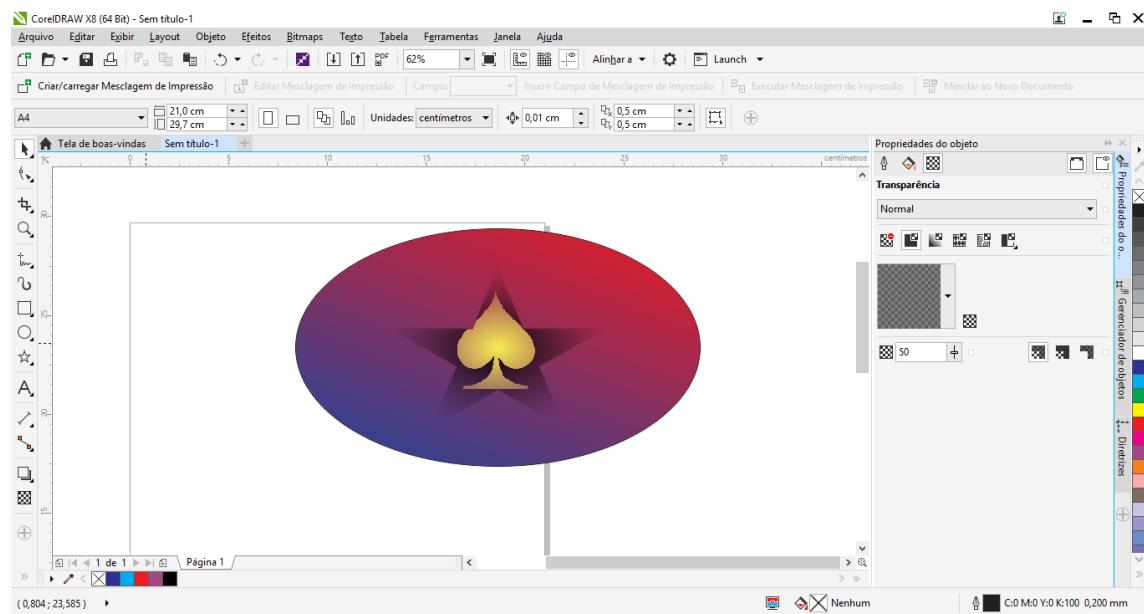
26- Escolha a opção de transparência de fonte elíptica:



27- Clique em interromper a edição do conteúdo para voltar:



28- Observe como ficou:



29- Mostre para o seu avaliador!

Terminamos aqui! Treine bastante em casa. Bons estudos!

11.6. Exercícios de fixação:

- 1- Como se cria um objeto PowerClip?
- 2- O que é um recipiente?
- 3- Quais as opções que se encontram na barra de ferramentas do PowerClip?
- 4- O que é necessário fazer para poder colocar preenchimento em uma imagem?
- 5- Para quais tipos de imagens é usado o rastreio de contorno?
- 6- Quais os dois tipos de estilos predefinidos do rastreamento por linha?
- 7- Nos arquivos auxiliares, pegue a imagem 02, utilize o rastreio de bitmaps para vetorizá-la. Após vetorizar, colorir a imagem do modo que preferir. Quando finalizar mostre para seu instrutor.
- 8- Nos arquivos auxiliares, pegue a imagem 03 para utilizar como preenchimento. Crie recipientes nos seguintes formatos e utilize o PowerClip com a imagem em questão:
 - Elipse
 - Estrela
 - Texto
 - Retângulo

12. Vetorização de imagens

12.1. Desenhar Linhas

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

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

12.2. Ferramenta Mão livre e Polilinha

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

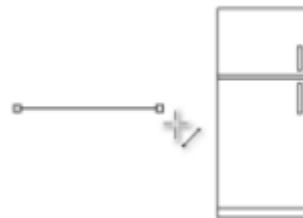
A ferramenta Mão livre permite controlar a suavidade da linha curva que você está desenhando, assim como adicionar segmentos a uma linha existente. Entretanto, a ferramenta Polilinha é mais facilmente usada para desenhar, com rapidez, uma linha complexa que consista em segmentos retos e curvos alternados.

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

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

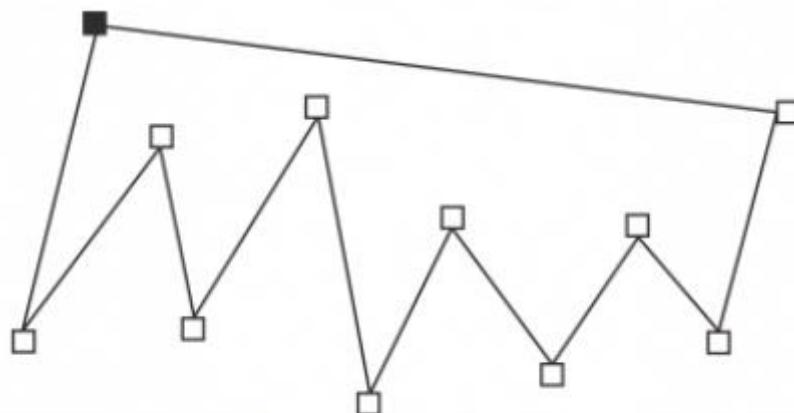
12.3. Ferramenta Linha de 2 pontos

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

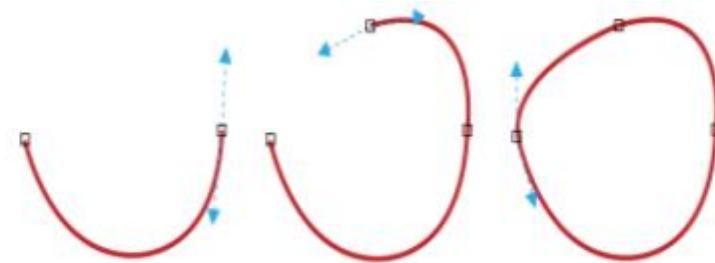


12.4. Ferramenta Bézier e Caneta

As ferramentas Bézier e Caneta permitem desenhar linhas, um segmento por vez, posicionando cada nó com precisão e controlando a forma de cada segmento curvo. Ao usar a ferramenta Caneta, você pode visualizar os segmentos de linha que está desenhando.



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

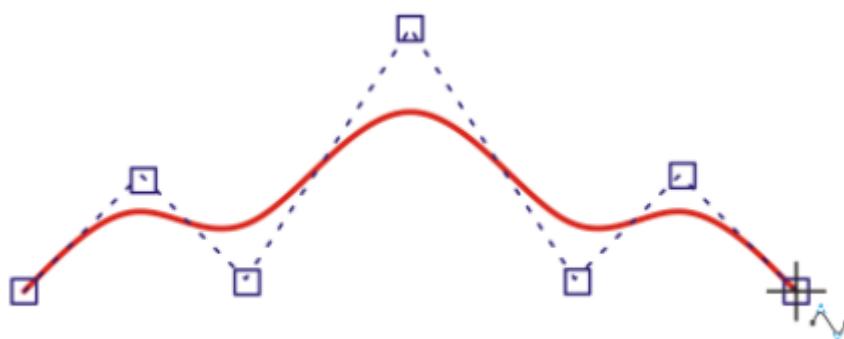


Pode-se desenhar curvas usando a ferramenta Bézier e arrastando as alças de controle nas extremidades da curva Bézier.

12.5. Ferramenta B-Spline

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

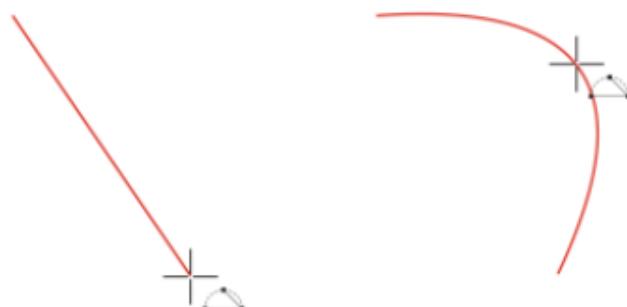
Os pontos de controle que tocam a linha são chamados de "presos". Os pontos de controle presos funcionam como âncoras. Os pontos de controle que puxam a linha, mas não a tocam, são chamados de "flutuantes". O primeiro e o último pontos de controle sempre são presos em B-splines de extremidade aberta.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



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

12.6. Ferramenta Curva de 3 pontos

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



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

12.7. Ferramenta Desenho inteligente

A ferramenta Desenho inteligente permite usar reconhecimento de forma para desenhar linhas curvas e retas.



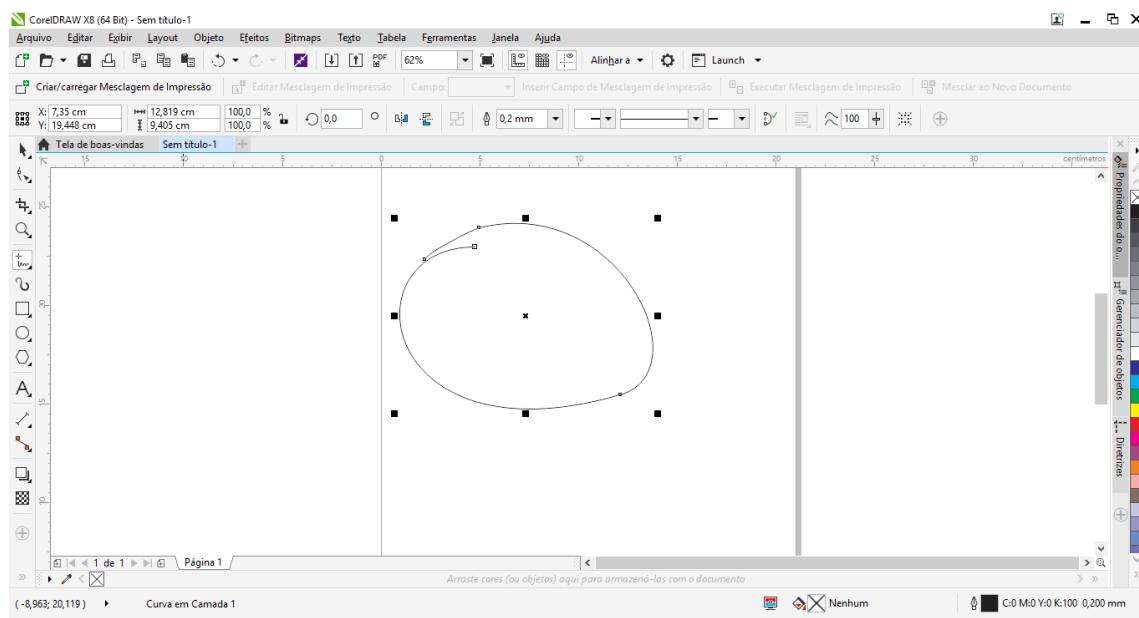
As formas criadas com a ferramenta Desenho inteligente são reconhecidas e suavizadas.

12.8. Exercício de conteúdo:

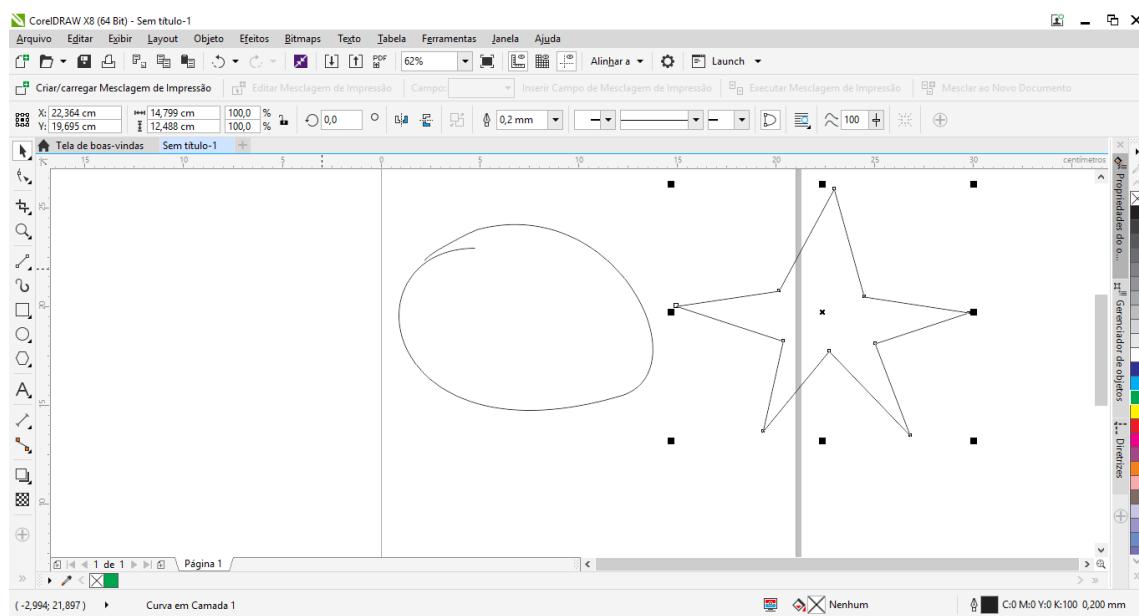
1- Abra o CorelDraw X8.

2- Cria um novo documento e de ok.

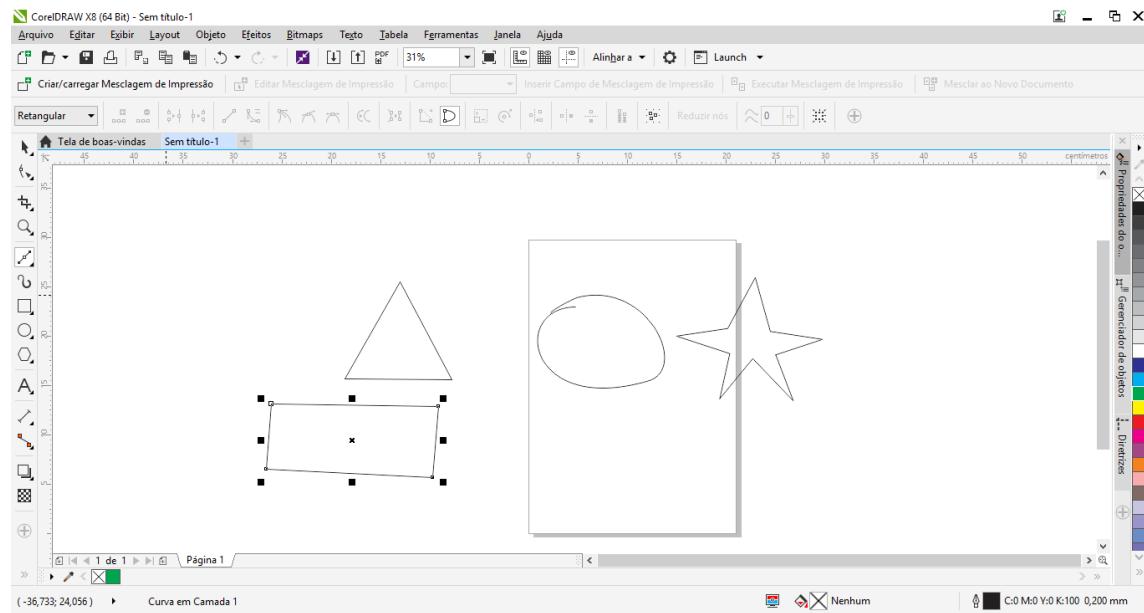
3- Vamos praticar um pouco com cada ferramenta vista nesta aula, então primeiramente, selecione a ferramenta Mão livre e desenhe um círculo.



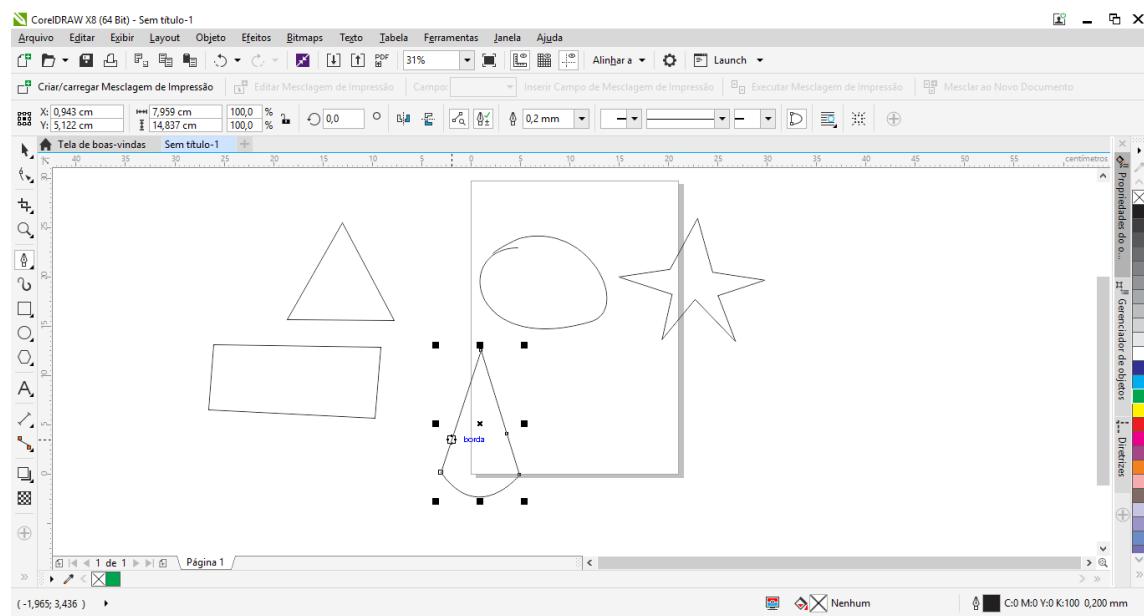
4- Agora pegue a ferramenta Linha de 2 pontos e desenhe uma estrela:



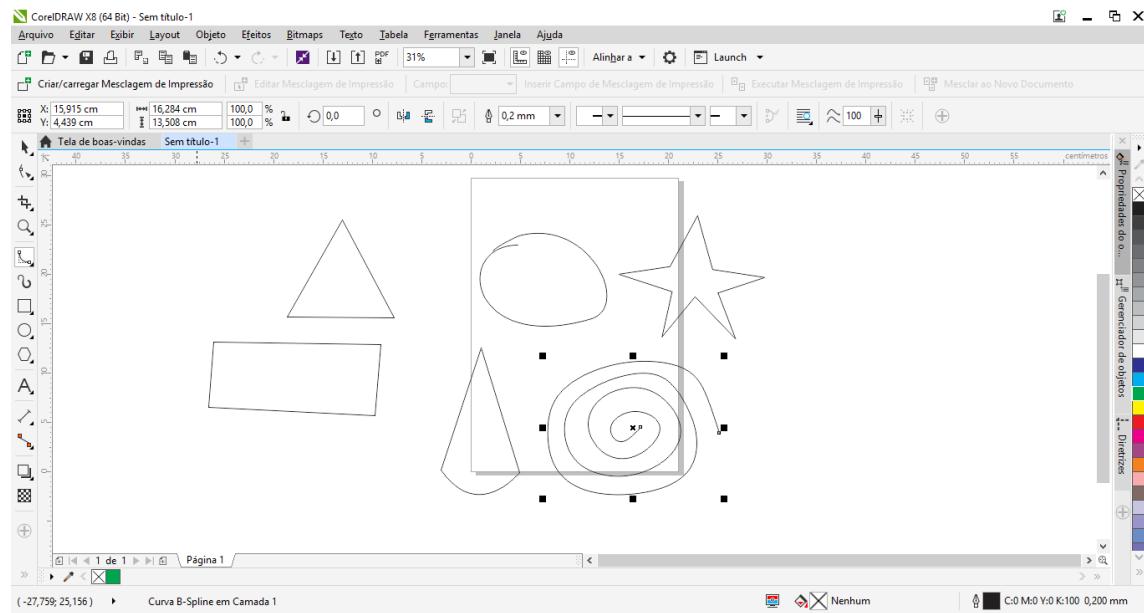
5- Agora pegue a ferramenta Bézier e desenhe um retângulo e um triângulo:



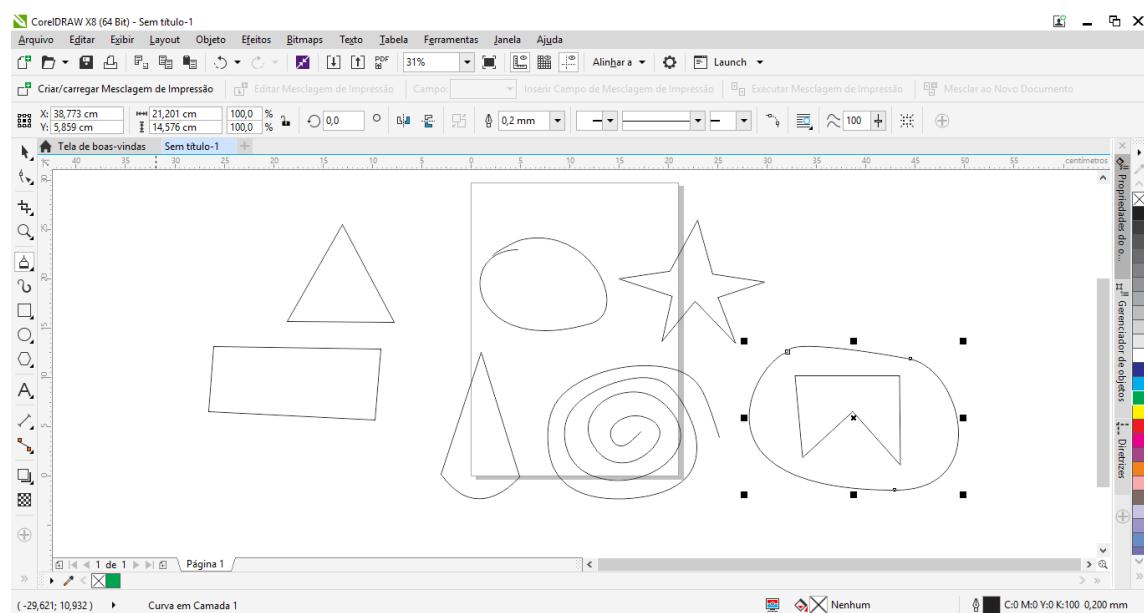
6- Nossa próxima ferramenta é a caneta, desenhe um cone:



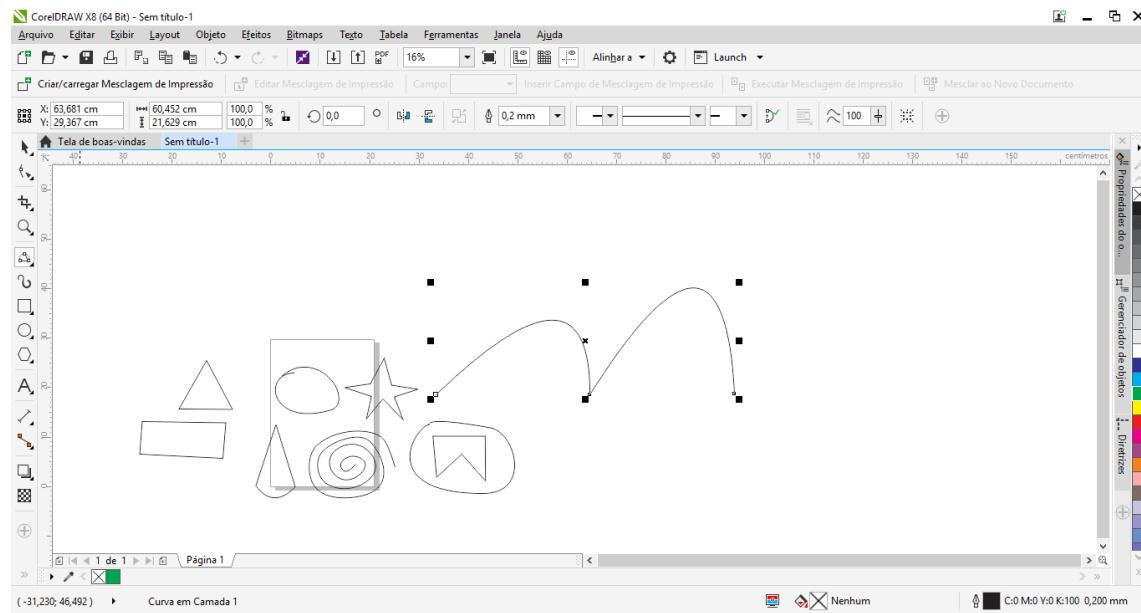
7- Agora, com a ferramenta B-Spline desenhe uma espiral:



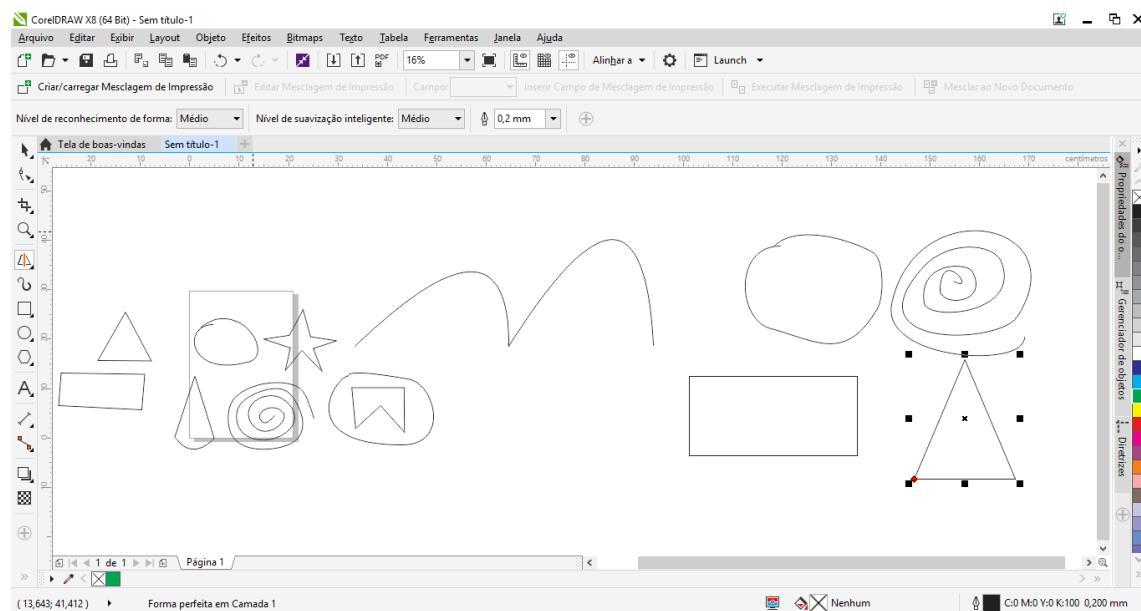
8- A próxima ferramenta é a Polilinha, desenhe uma bandeira de festa junina em volta dela um círculo:



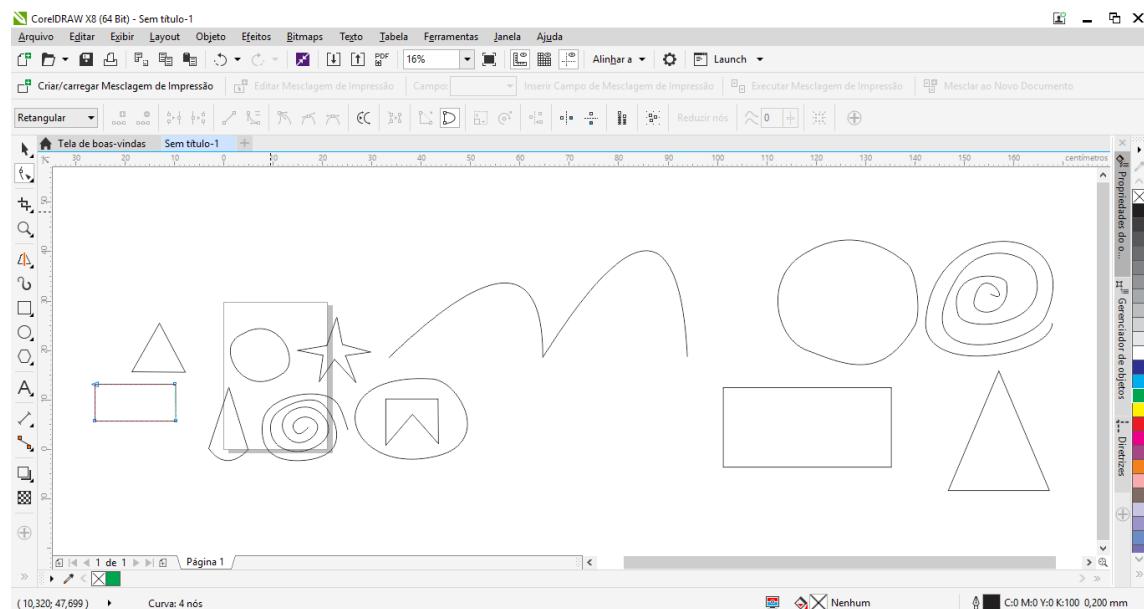
9- Agora, pegue a ferramenta Curva de 3 pontos e desenhe 2 morros:



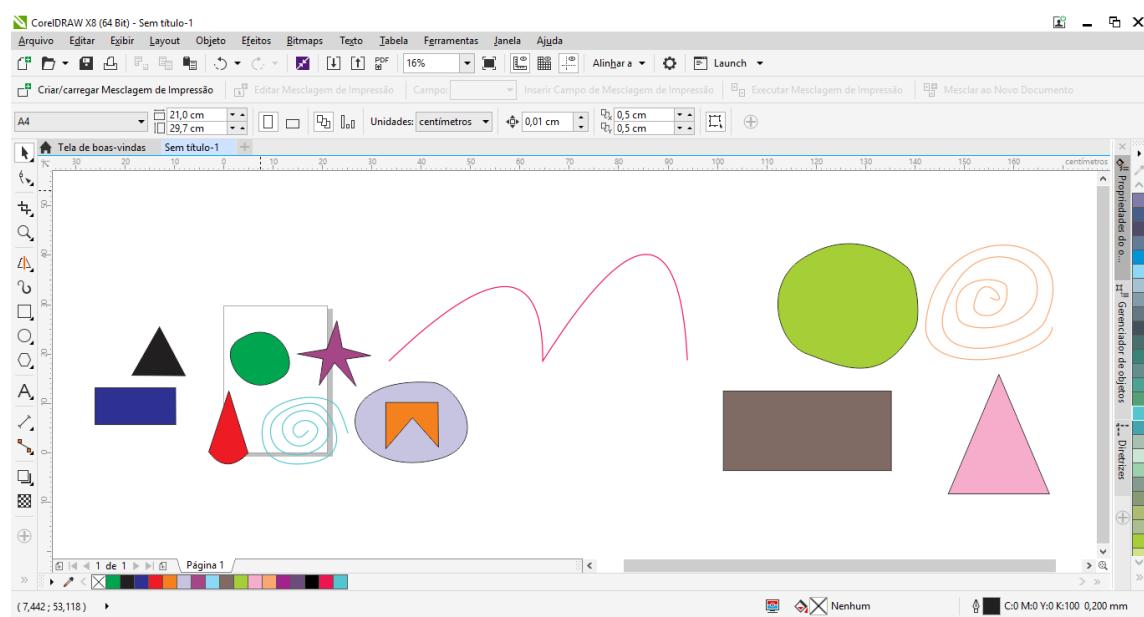
10 – Nossa próxima ferramenta é a Desenho inteligente, ao lado dos desenhos que já foram feitos, faça um círculo, um retângulo, uma espiral e um triângulo:



11- Ótimo, agora usaremos a ferramenta forma (F10) para corrigir os desenhos que ficaram um pouco tortos, tentando deixá-los da forma mais correta possível:



12- De cor para suas formas, escolha livre, mas tente não repetir as cores:



13- Mostre para o seu avaliador.

Terminamos aqui! Treine bastante em casa. Bons estudos!

12.9. Exercícios de fixação:

1- Com base nos conhecimentos adquiridos nesta aula. Pegue nos arquivos auxiliares as imagens 04 e 05 e as reproduza o mais parecido possível, você pode utilizar qualquer uma das ferramentas, de preferência a que tenha gostado mais. Depois pinte o trabalho e mostre para o seu instrutor.

13. Tipos de cores e pinturas (Conceitos básicos)

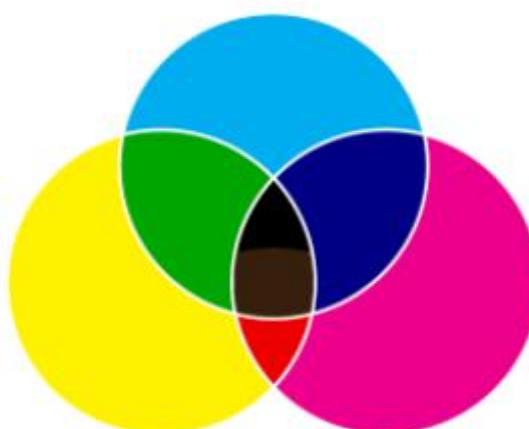
13.1. Modelos de cores

Os Modelos de cores fornecem um método preciso de definição de cores, e cada modelo define as cores utilizando componentes de cores específicos. Há vários modelos de cores que podem ser escolhidos ao criar imagens gráficas.

13.2. Modelo de cores CMYK

O modelo de cores CMYK, usado em impressão, utiliza os componentes ciano (C), magenta (M), amarelo (Y) e preto (K) para definir as cores. Os valores desses componentes variam de 0 a 100 e representam percentuais.

Em modelos de cores subtrativos, como o CMYK, a cor (ou seja, a tinta) é adicionada a uma superfície, como um papel branco. Em seguida, a cor “subtrai” o brilho da superfície. Quando o valor de cada componente da cor (C, M, Y) for 100, a cor resultante é o preto. Quando o valor de cada componente for 0, nenhuma cor é adicionada à superfície, que, portanto, é revelada — neste caso, o papel branco. O preto (K) é incluído no modelo de cores para fins de impressão porque a tinta preta é mais neutra e escura que a mistura de quantidades iguais de ciano, magenta e amarelo. A tinta preta produz resultados mais nítidos, especialmente para texto impresso. Além disso, a tinta preta geralmente é mais barata que tintas coloridas.

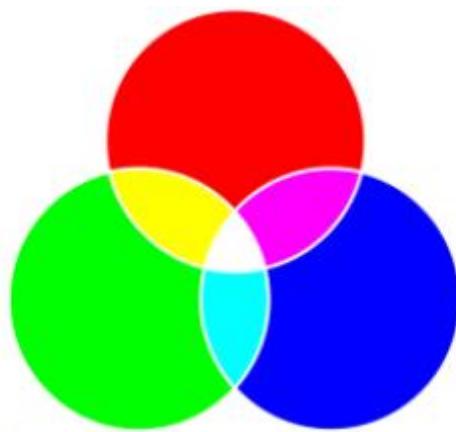


Preto é o resultado da combinação das três cores CMY em sua intensidade máxima.

13.3. Modelo de cores RGB

O modelo de cores RGB usa os componentes vermelho (R), verde (G) e azul (B) para definir a quantidade de luz vermelha, verde e azul em uma determinada cor. Em uma imagem de 24 bits, cada componente é expresso como um número de 0 a 255. Em uma imagem com uma taxa de bits maior, como uma imagem de 48 bits, o intervalo de valores é maior. A combinação desses componentes define uma cor única.

Em modelos de cores aditivos, como o RGB, a cor é produzida a partir da luz transmitida. O RGB é, portanto, usado em monitores, onde as luzes vermelha, azul e verde são misturadas de várias formas para reproduzir uma ampla variedade de cores. Quando as luzes vermelha, azul e verde são combinadas em suas intensidades máximas, o olho percebe a cor resultante como branco. Em teoria, as cores ainda são vermelho, verde e azul, mas os pixels em um monitor estão muito próximos uns dos outros para o olho diferenciar as três cores. Quando o valor de cada componente for 0, o que significa que há ausência de luz, o olho percebe a cor como preto.



Branco é o resultado da combinação das três cores RGB em sua intensidade máxima.

13.4. Modelo de cores HSB

O modelo de cores HSB usa matiz (H), saturação (S) e brilho (B) como componentes para definir as cores. HSB também é conhecido como HSV (com os componentes matiz, saturação e valor). Matiz descreve o pigmento de uma cor e é expresso em graus para representar a localização na roda de cores padrão. Por exemplo, vermelho é 0 grau, amarelo é 60 graus, verde é 120 graus, ciano é 180 graus, azul é 240 graus e magenta é 300 graus.

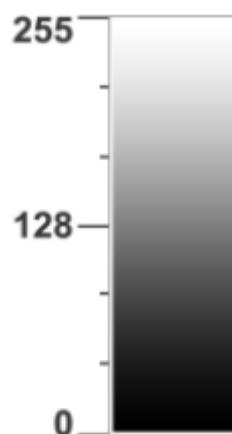
A saturação descreve a vivacidade ou o esmaecimento de uma cor. Os valores de saturação variam de 0 a 100 e representam percentuais (quanto maior o valor, mais vívida a cor). O brilho descreve a quantidade de branco na cor. Como os valores de saturação, os valores de brilho variam de 0 a 100 e representam percentuais (quanto maior o valor, mais brilhante é a cor).



Modelo de cores HSB

13.5. Modelo de cores Tons de cinza

O modelo de cores de tons de cinza define a cor usando apenas um componente, a iluminação, que é expresso em valores que variam de 0 a 255. Cada cor dos tons de cinza tem valores iguais dos componentes vermelho, verde e azul do modelo de cores RGB. Se você alterar uma foto em cores para tons de cinza, criará uma foto em preto-e-branco.



Modelo de cores de tons de cinza

13.6. Escolher cores

É possível selecionar cores de preenchimento e contorno selecionando uma cor da Paleta de documentos, de paletas de cores personalizadas, de paletas das Bibliotecas de paletas, de visualizadores de cores ou de misturas de cores. Para utilizar uma cor já existente em um objeto ou documento, obtenha uma amostra da cor com a ferramenta Conta-gotas de cor para obter uma correspondência exata.

13.7. Paleta de cores padrão

Uma paleta de cores é uma coleção de amostras de cor. Em alguns programas, as paletas de cores são conhecidas como “paletas de amostras”.

No CorelDRAW a paleta de cores padrão se baseia no modo de cor principal do documento. Por exemplo, se o modelo de cor principal do documento for RGB, a paleta de cores padrão também é RGB.

13.8. Paleta de documentos

Quando se cria um novo desenho, o aplicativo gera automaticamente uma paleta vazia, chamada Paleta de documentos. Isso ajuda a controlar as cores usadas armazenando-as com seu documento para uso futuro.

13.9. Bibliotecas de paletas e paleta de cores personalizadas

As paletas de cores encontradas nas Bibliotecas de paletas não podem ser editadas diretamente. Algumas delas são fornecidas por outros fabricantes, por exemplo PANTONE, Cores HKS e TRUMATCH. Pode ser útil ter em mãos um livro de amostras do fabricante, que é um conjunto de amostras de cores que exibe exatamente como fica cada cor quando impressa.



A paleta PANTONE solid coated é um exemplo de uma paleta de cores das bibliotecas de paletas.

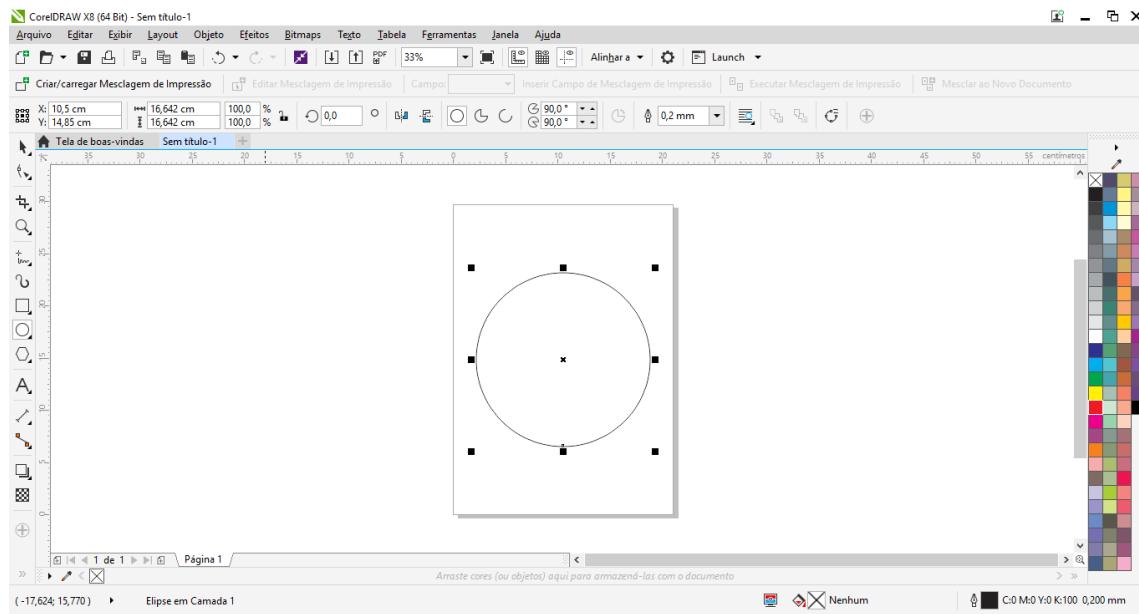
Algumas paletas encontradas nas Bibliotecas de paletas — PANTONE, Cores HKS, TOYO, DIC, Focoltone e SpectraMaster — são coleções de cores exatas. Quando se cria separações de cores ao imprimir, cada cor exata exige uma chapa de impressão separada, o que pode afetar significativamente o custo do trabalho de impressão. Para usar separações de cores, mas evitando o uso de cores exatas, é possível converter as cores exatas em cores compostas ao imprimir.

13.10. Exercícios de conteúdo:

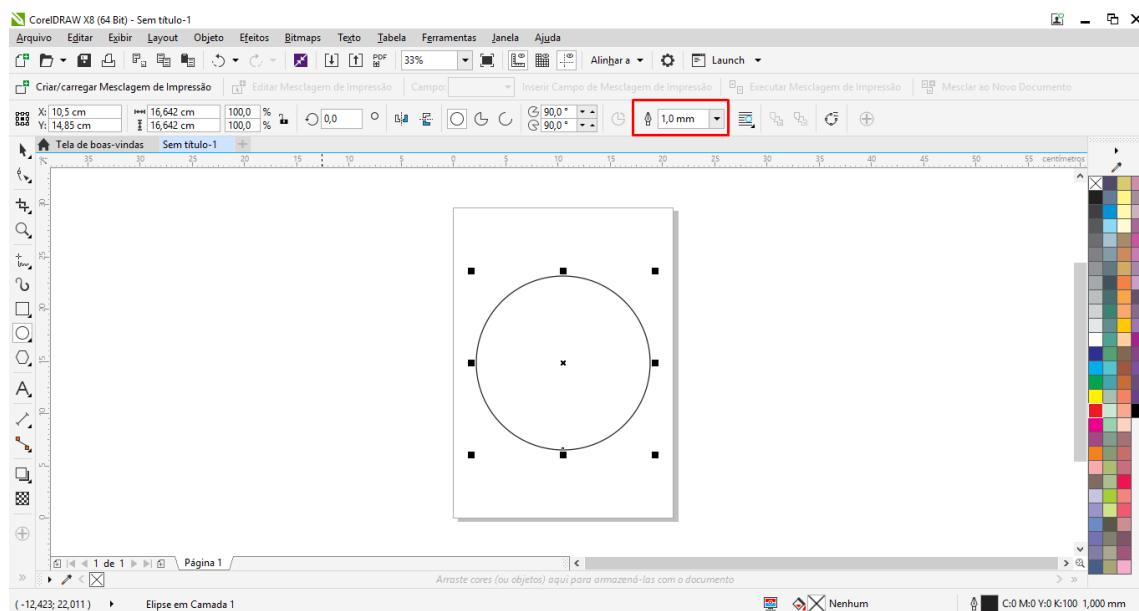
1- Abra o CorelDraw X8.

2- Cria um novo documento e de ok.

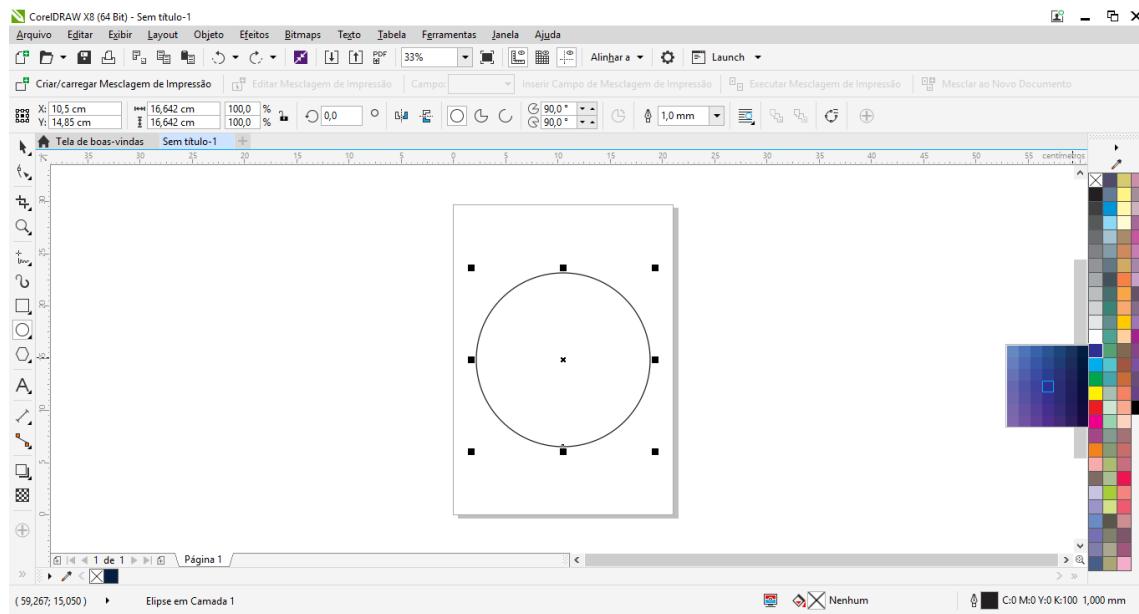
3- Pegue a ferramenta elipse e crie um círculo no centro da página:



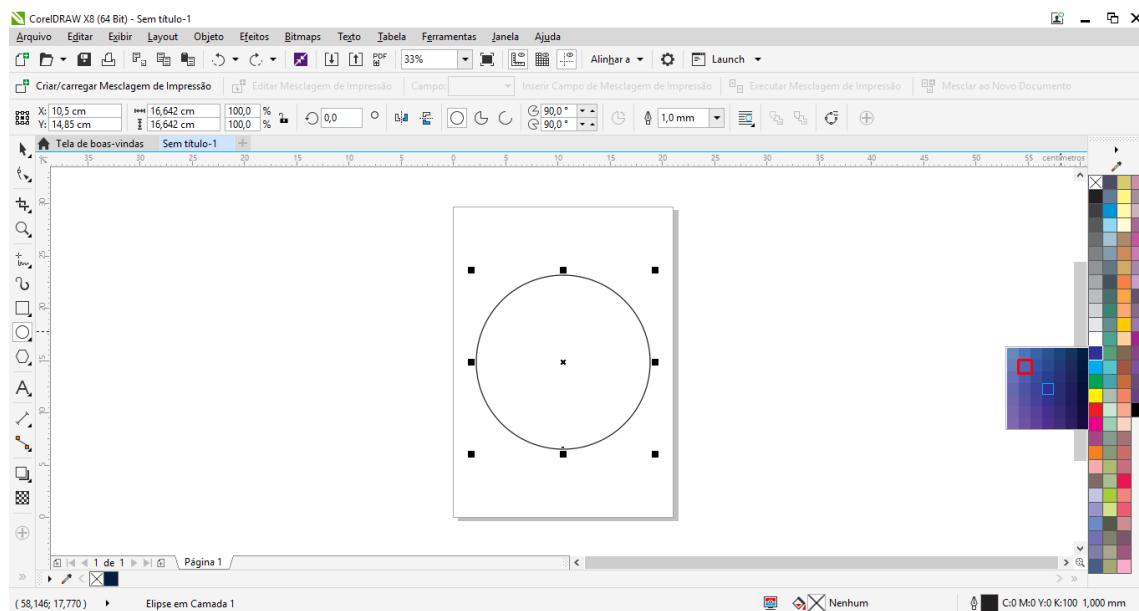
4- Aumente a espessura da borda para 1mm:



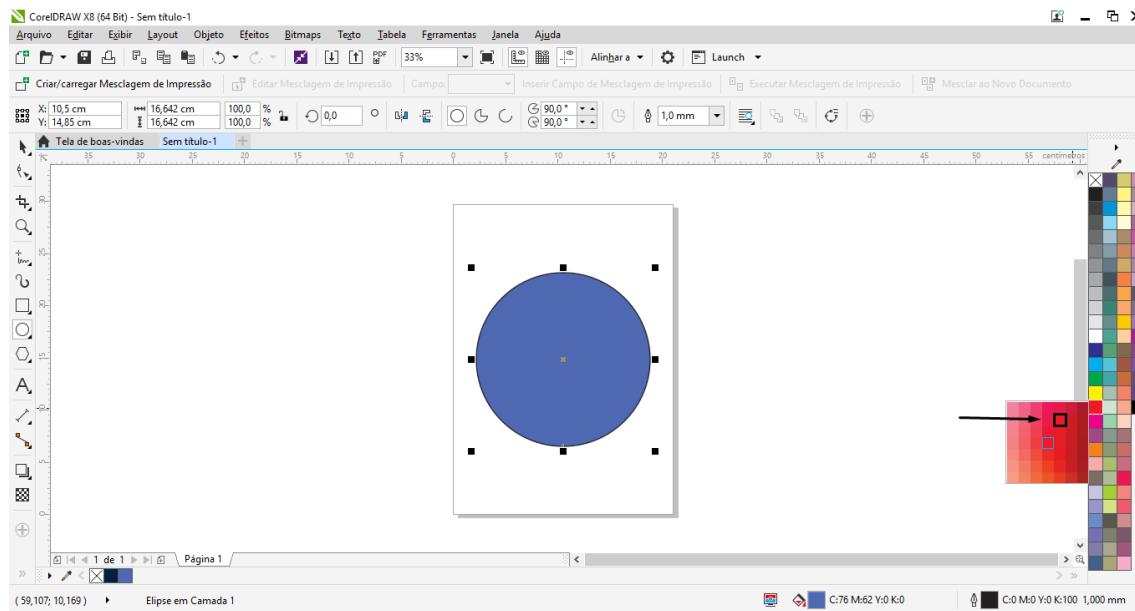
5- Segure o botão esquerdo do mouse em cima da cor azul para abrir a janela de gradiente da cor:



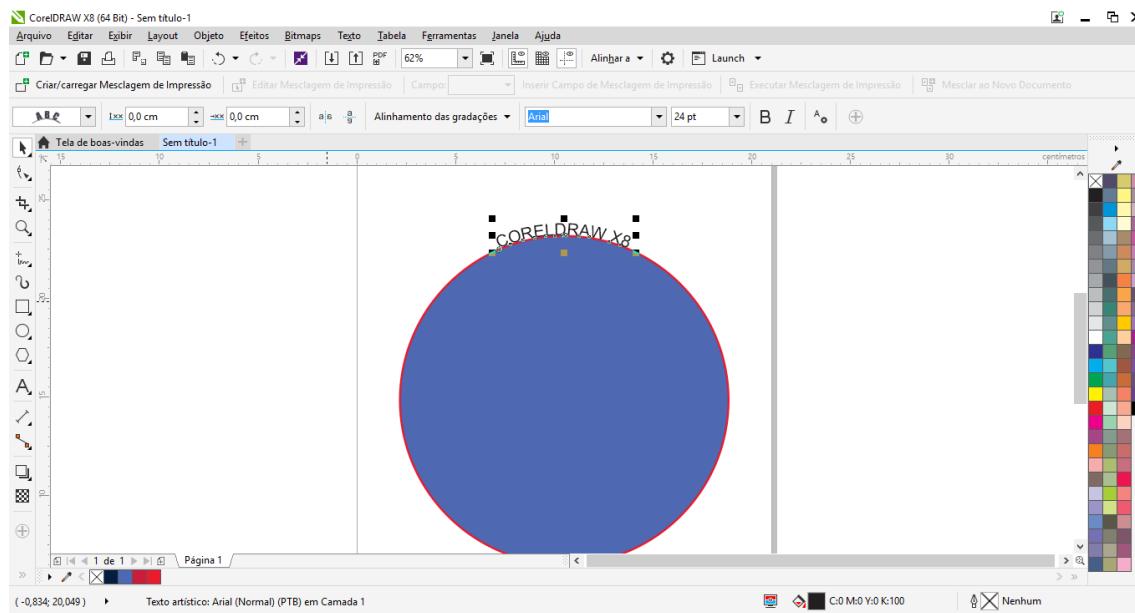
6- Escolha a cor indicada:



7- Agora faça a mesma coisa no vermelho e escolha a cor indicada para a borda:



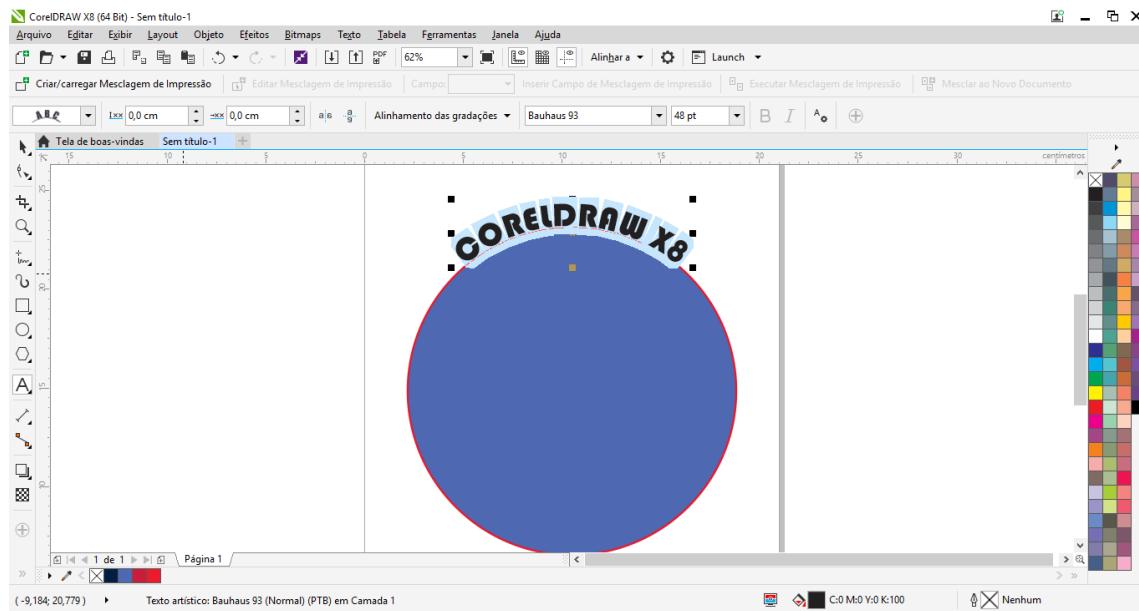
8- Agora pegue a ferramenta texto e escreva na linha da elipse CORELDRAW X8:



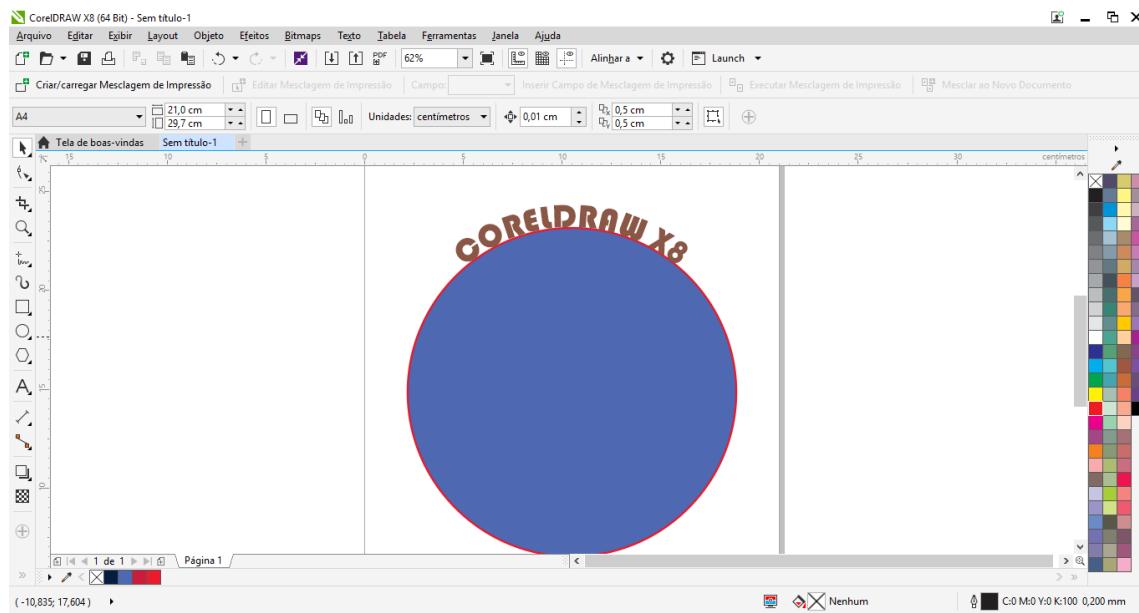
Caso você não lembre, para escrever assim, basta colocar a ferramenta

texto bem próxima da linha e clicar.

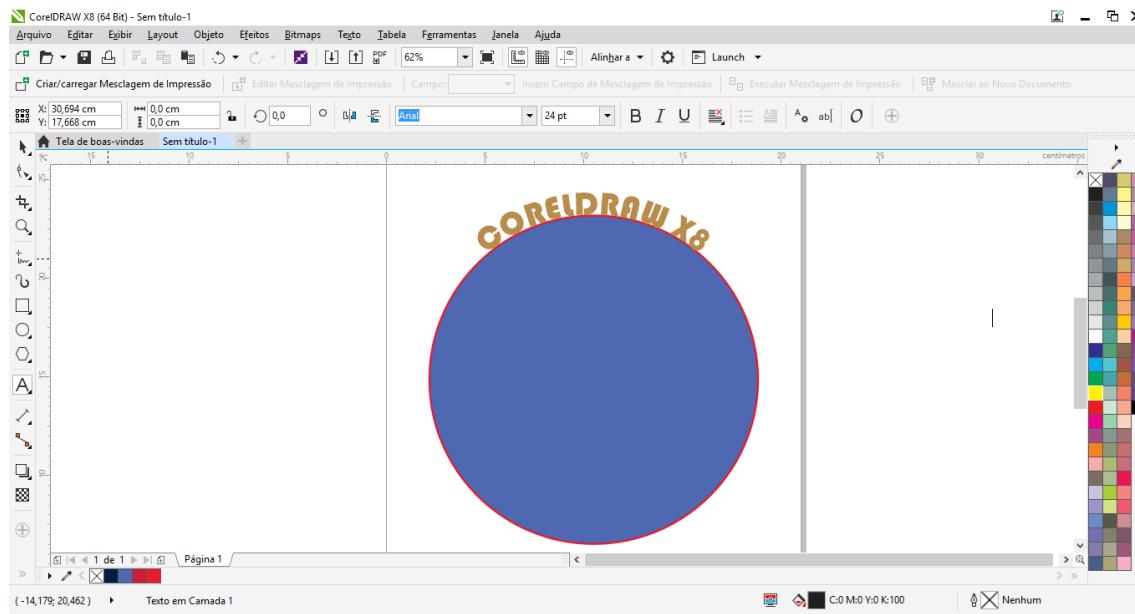
9- Mude a fonte para Bauhaus 93 e aumente o tamanho dela para 48:



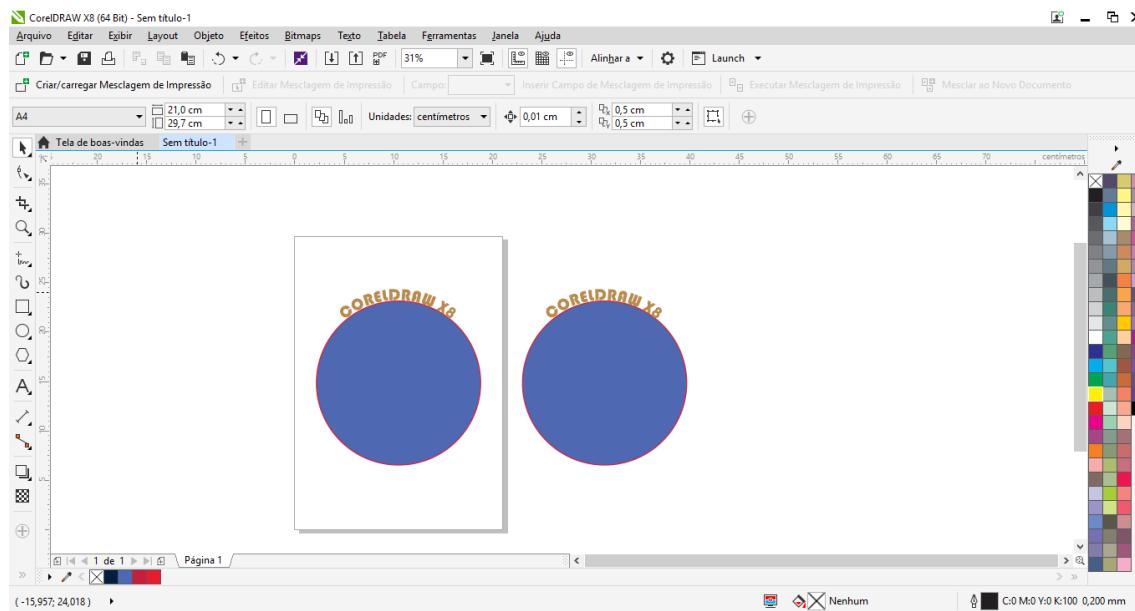
10- Agora, segurando CTRL clique 6 vezes na cor vermelha para adicionar 10% por clique da cor no texto:



11- Agora aplique mais 50% da cor amarela:

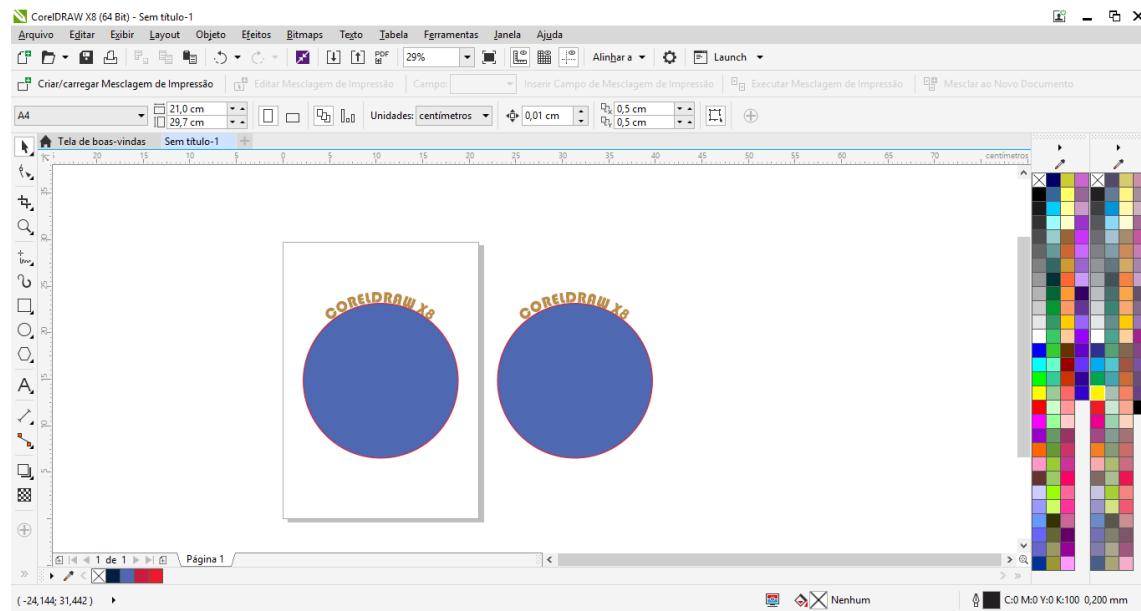


12- Faça uma cópia deste desenho e coloque ao lado:



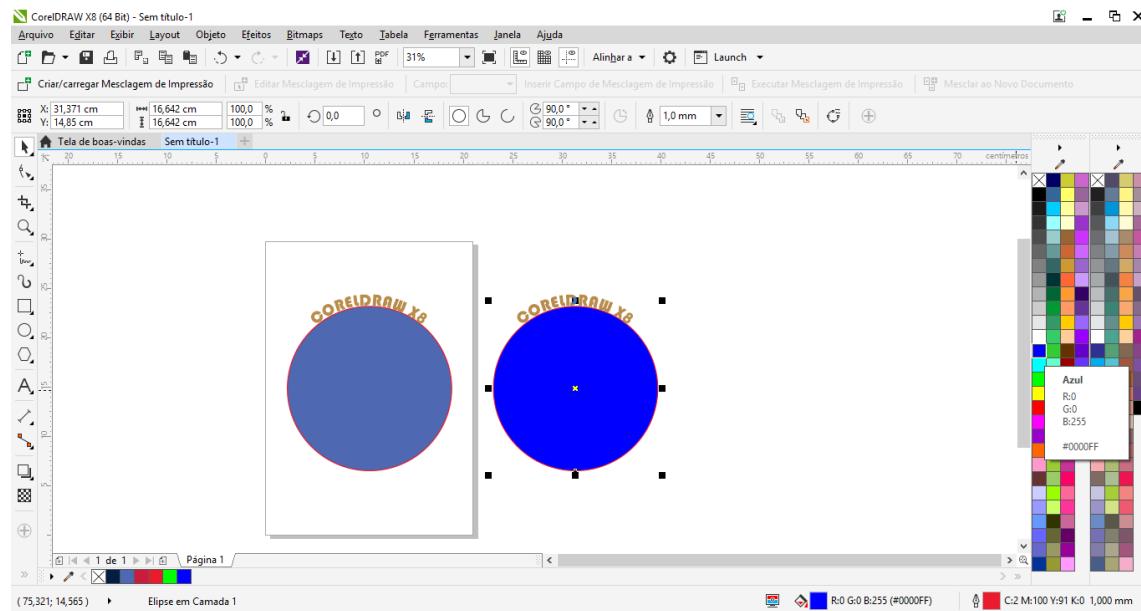
Caminho para a paleta: é janela-> paleta de cores -> Paleta RGB

13- A paleta de cores que estamos usando é a CMYC, então, agora abra a paleta RGB:

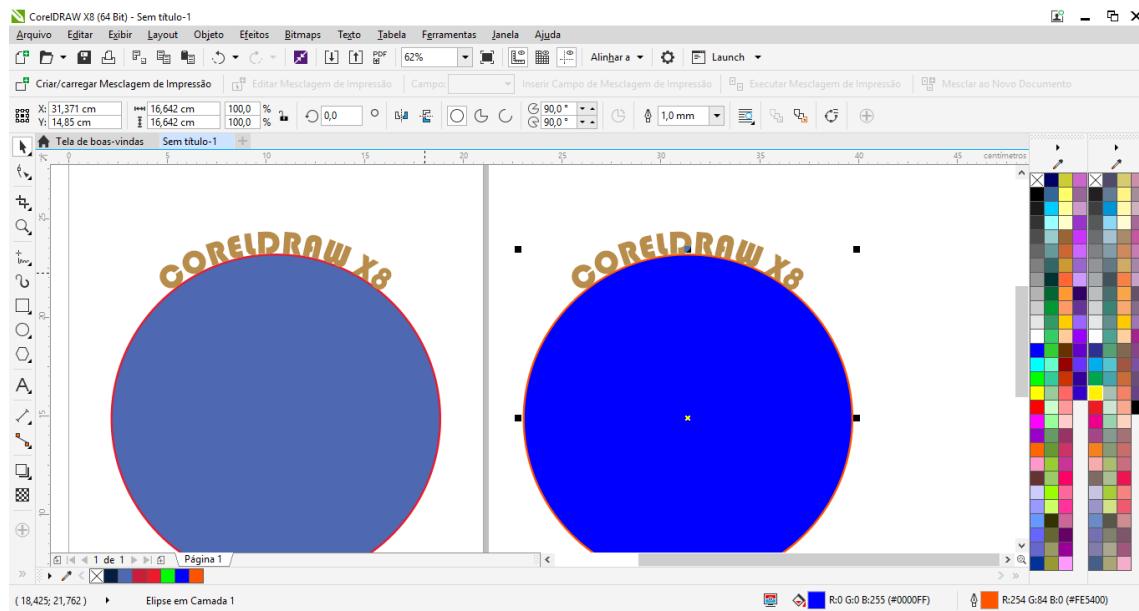


A paleta à esquerda é a RGB

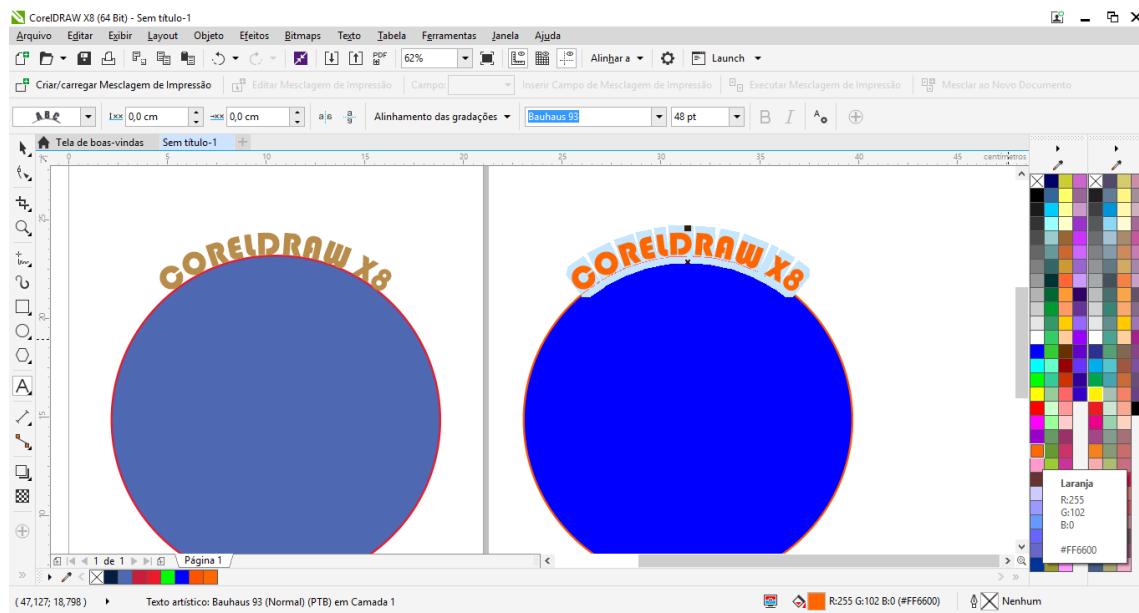
14- Mude a cor do nosso segundo círculo para azul da paleta RGB:



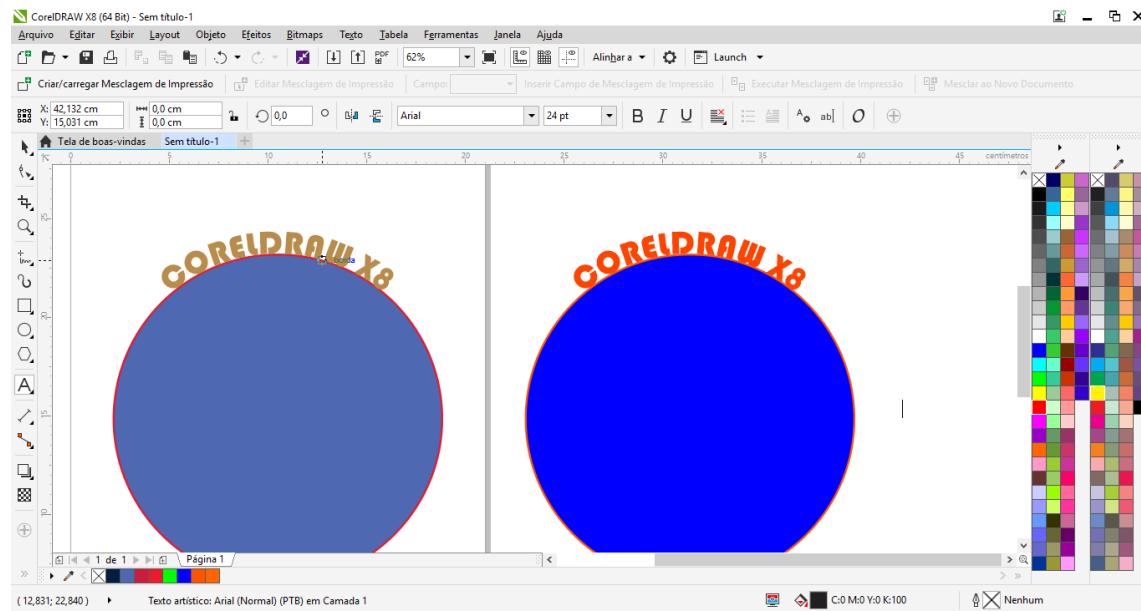
15- Abra gradiente da cor vermelha para escolhermos a cor da borda, e clique na cor indicada pela imagem a seguir:



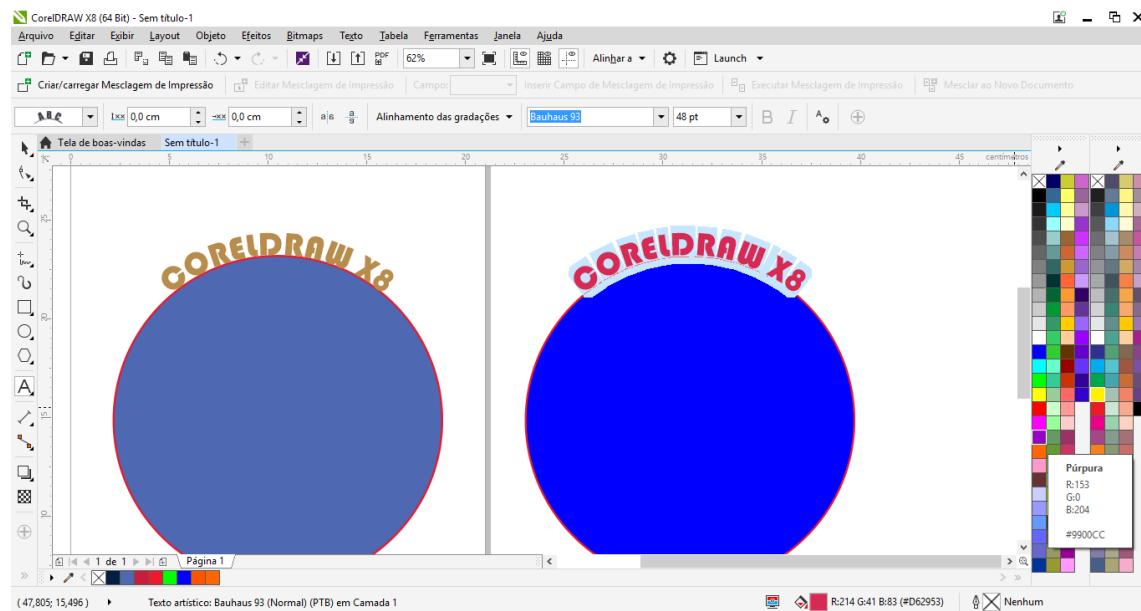
16- Agora selecione só o texto e clique na cor laranja:



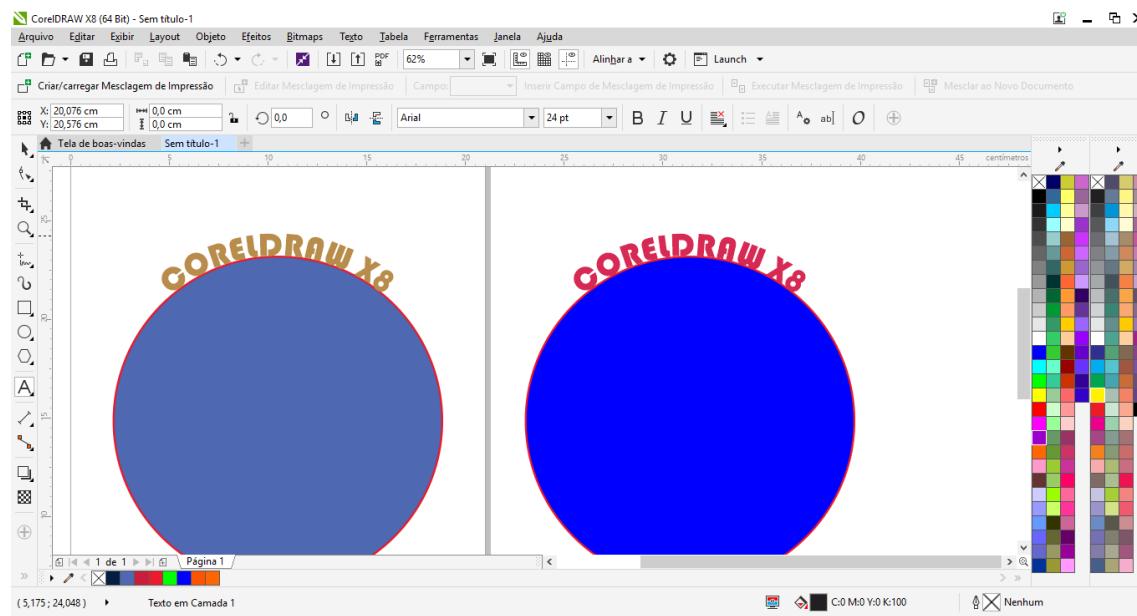
17- Aplique 40% da cor vermelha no texto:



18- Agora aplique 50% da cor púrpura no texto:



19- E era isso! Mostre para seu instrutor! Bons estudos.



13.11. Exercícios de fixação:

1- Utilizando os conhecimentos adquiridos nesta aula, crie:

- Uma forma qualquer com borda de espessura 1mm, pinte ela de cinza e a borda de azul escuro, aplique 30% da cor vermelha. Paleta CMYC
- Uma forma qualquer com borda de espessura 1mm, pinte ela de amarelo e a borda de vermelho, aplique 50% da cor verde. Paleta CMYC
- Uma forma qualquer com borda de espessura 1mm, pinte ela de laranja e a borda de amarelo, aplique 40% da cor preta. Paleta CMYC
- Uma forma qualquer com borda de espessura 1mm, pinte ela de cinza e a borda de azul escuro, aplique 30% da cor vermelha. Paleta RGB
- Uma forma qualquer com borda de espessura 1mm, pinte ela de amarelo e a borda de vermelho, aplique 50% da cor verde. Paleta RGB
- Uma forma qualquer com borda de espessura 1mm, pinte ela de laranja e a borda de amarelo, aplique 40% da cor preta. Paleta RGB

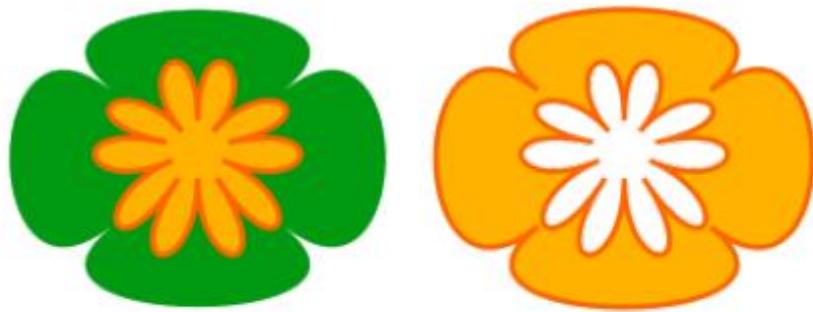
Coloque-os lado a lado, os da paleta CMYC com os da paleta RGB, e veja a diferença de cor.

Mostre para seu instrutor.

14. Formatos

14.1. Combinar objetos

A combinação de dois ou mais objetos cria um único objeto com atributos de preenchimento e contorno em comum. É possível combinar retângulos, elipses, polígonos, estrelas, espirais, gráficos ou texto de forma que eles sejam convertidos em um único objeto de curva. Caso seja necessário modificar os atributos de um objeto que foi combinado a partir de objetos separados, você pode separar o objeto combinado. Extraia um subcaminho de um objeto combinado para criar dois objetos distintos. É possível também soldar dois ou mais objetos para criar um único.



Os dois objetos (esquerda) são combinados para criar um único objeto (direita). O objeto novo tem as propriedades de preenchimento e contorno do último objeto selecionado.

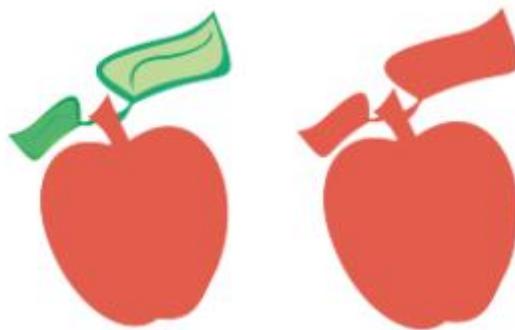
14.2. Soldar e fazer interseção de objetos

Você pode criar formas irregulares soldando e fazendo a interseção de objetos. É possível soldar ou fazer a interseção de praticamente qualquer objeto, inclusive clones, objetos em diferentes camadas e objetos simples com linhas de interseção. No entanto, não se pode soldar ou fazer a interseção de texto de parágrafo, linhas de dimensão ou objetos principais de clones.

Você pode soldar objetos para criar um objeto com um único contorno. O novo objeto usa o perímetro do objeto soldado como seu contorno e adota as propriedades de preenchimento e de contorno do objeto de destino. Todas as linhas de interseção desaparecem.

É possível soldar objetos independentemente de eles estarem ou não sobrepostos. Se você soldar objetos que não se sobrepõem, eles formarão um grupo de soldagem que atuará como um único objeto. Nos dois casos, o objeto soldado absorve os atributos de preenchimento e de contorno do objeto alvo.

Você pode soldar objetos únicos com linhas de interseção, de forma que o objeto seja quebrado em vários subcaminhos, mas sua aparência permaneça a mesma.



Soldar as folhas à maçã cria um único contorno de objeto.

A interseção cria um objeto a partir da área na qual dois ou mais objetos se sobrepõem. A forma desse novo objeto pode ser simples ou complexa, dependendo das formas nas quais se faz a interseção. Os atributos de preenchimento e contorno do novo objeto dependerão do objeto definido como objeto alvo.

14.3. Aparar objetos e Simplificar

A aparagem cria objetos com formas irregulares removendo áreas do objeto que se sobrepõem. É possível aparar praticamente qualquer objeto, inclusive clones, objetos em diferentes camadas e objetos simples com linhas de interseção. No entanto, você não pode aparar texto de parágrafo, linhas de dimensão ou objetos principais de clones.

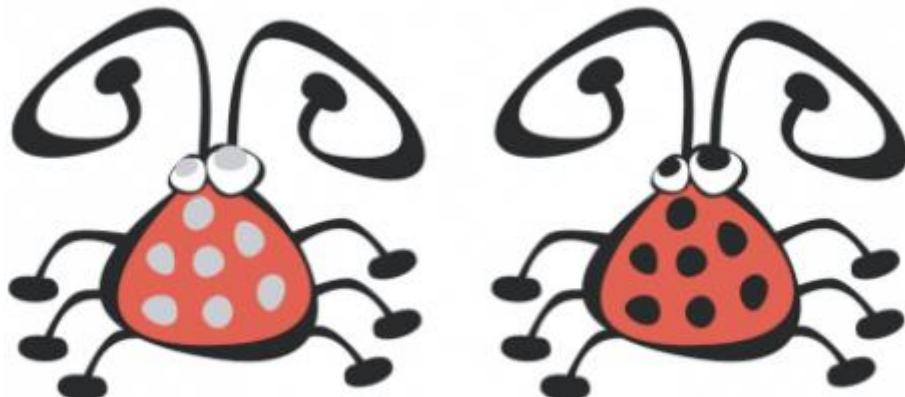
Antes de aparar objetos, você deve decidir que objeto deseja aparar (o objeto de destino) e que objeto você deseja usar para realizar a aparagem (o objeto de origem). Por exemplo, para criar um corte em forma de estrela a partir de um objeto quadrado, a estrela é o objeto de

origem porque você está usando-a para aparar o quadrado. O quadrado é o objeto de destino porque é o objeto que você deseja aparar. O objeto de origem apara a parte do objeto de destino que sobrepõe.

O objeto de destino retém seus atributos de preenchimento e contorno. Por exemplo, se você aparar um retângulo sobreposto por um círculo, a área do retângulo que estava coberta pelo círculo é removida, criando uma forma irregular.

O CorelDRAW permite aparar objetos de diversas maneiras. Você pode usar um objeto de frente como objeto de origem para aparar um objeto atrás dele ou usar o objeto de fundo para aparar um objeto de frente. Também é possível remover áreas ocultas de objetos sobrepostos, de forma que somente as áreas visíveis permaneçam no desenho. Remover as áreas ocultas pode reduzir o tamanho do arquivo ao converter gráficos vetoriais em bitmaps.

Para aparar áreas sobrepostas entre objetos utilize a opção de simplificar.



A aparagem pode ser usada para reduzir o número de objetos em um filme. Em vez de adicionar olhos e pontos no besouro, áreas (mostradas à esquerda em cinza) são aparadas para revelar o fundo preto (direita).



A letra "A" é o objeto de frente usado para aparar o objeto de trás. Uma silhueta parcial da letra é criada no logo (direita).

14.4. Frente menos verso e verso menos frente

Para aparar objetos de frente e de trás.

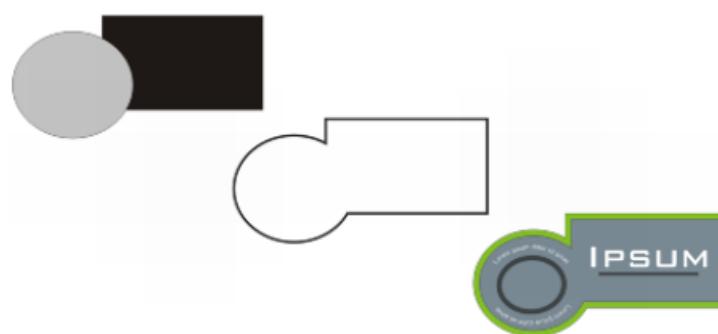
Frente menos verso — remove o objeto de trás do objeto da frente

Verso menos frente — remove o objeto da frente do objeto de trás

14.5. Criar um limite em torno de objetos selecionados

É possível criar automaticamente um caminho em torno dos objetos selecionados em uma camada para criar um limite. Esse limite pode ser usado para diferentes fins, como produzir linhas de contorno ou linhas de recorte.

O limite é criado por um caminho fechado que segue a forma dos objetos selecionados. As propriedades padrão de preenchimento e contorno aplicam-se ao objeto criado pelo limite.



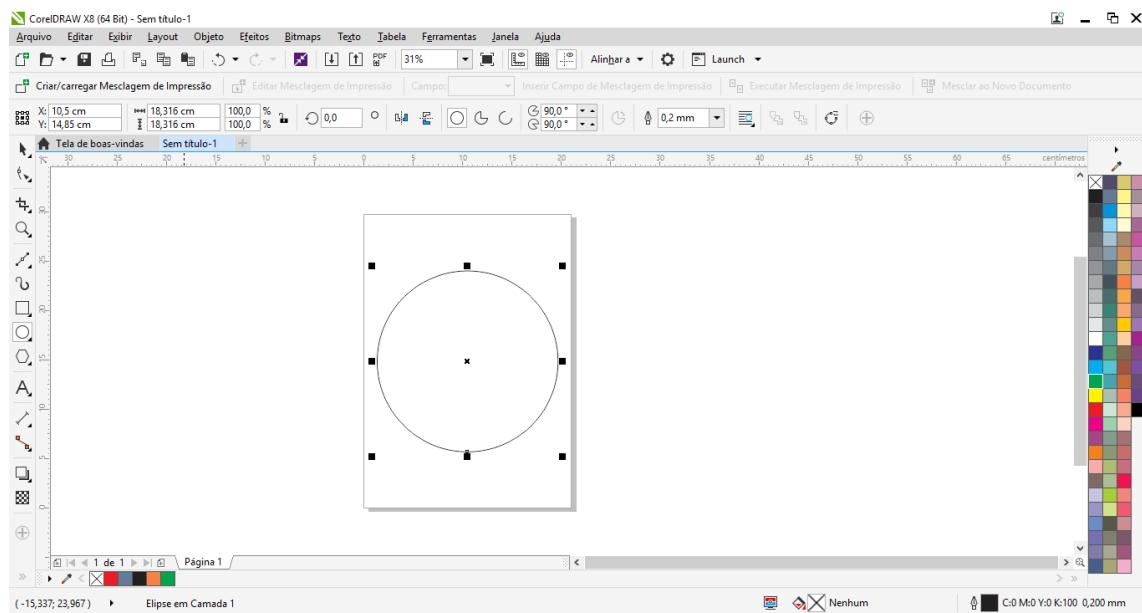
É possível criar um limite em torno dos objetos selecionados (esquerda). O limite é criado como um novo objeto (meio) que pode ser usado como uma linha de recorte ou de contorno para o logotipo finalizado (direita).

14.6. Exercício de conteúdo:

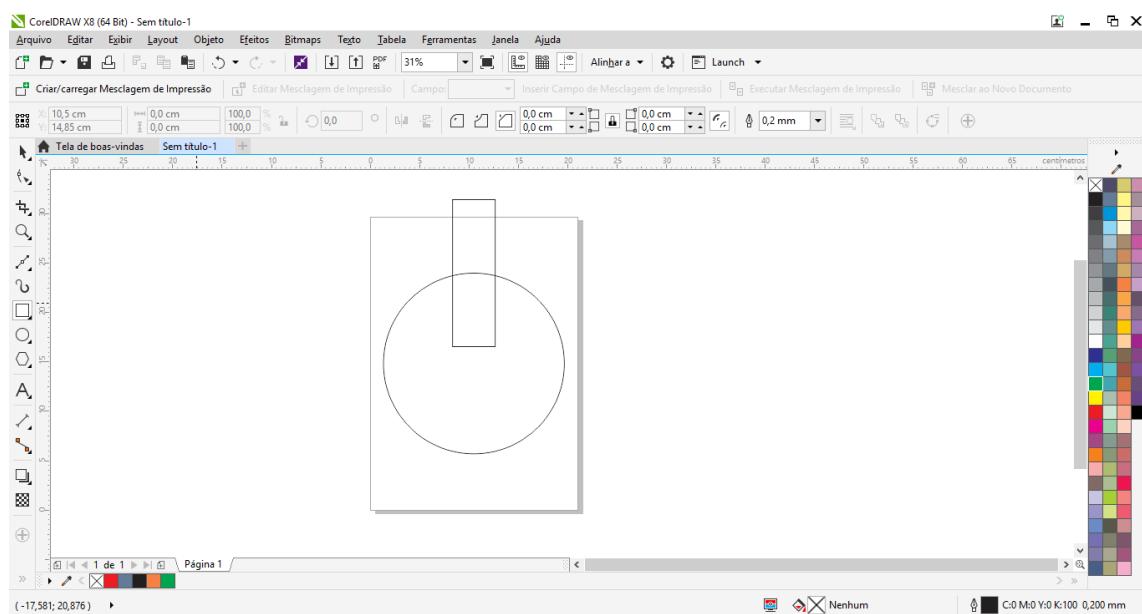
1- Abra o CorelDraw X8.

2- Cria um novo documento e de ok.

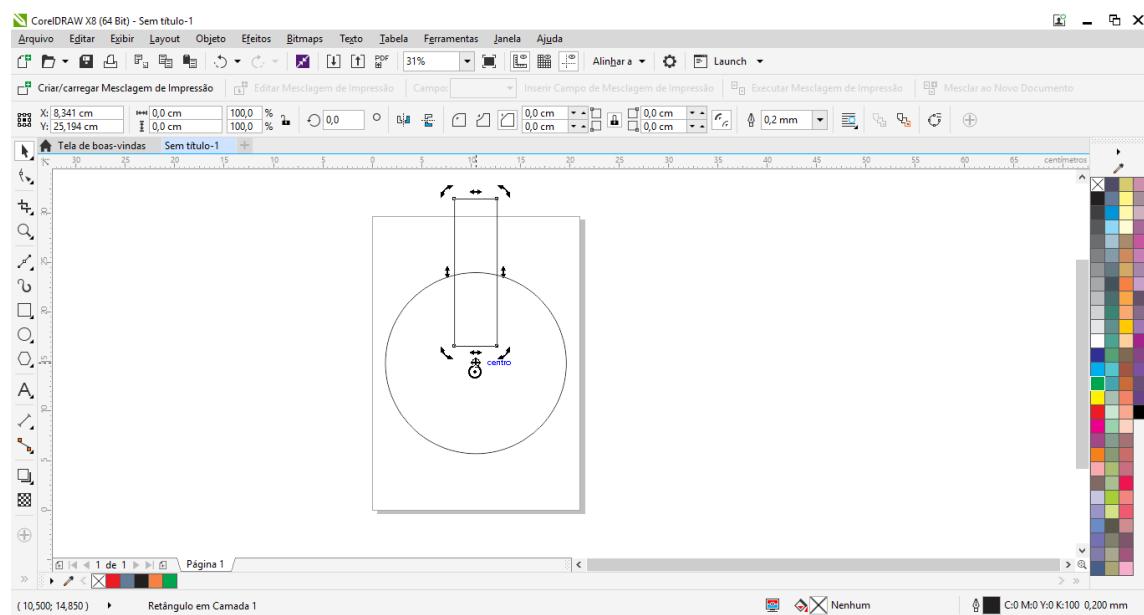
3- Pegue a ferramenta elipse e crie um círculo no centro da folha:



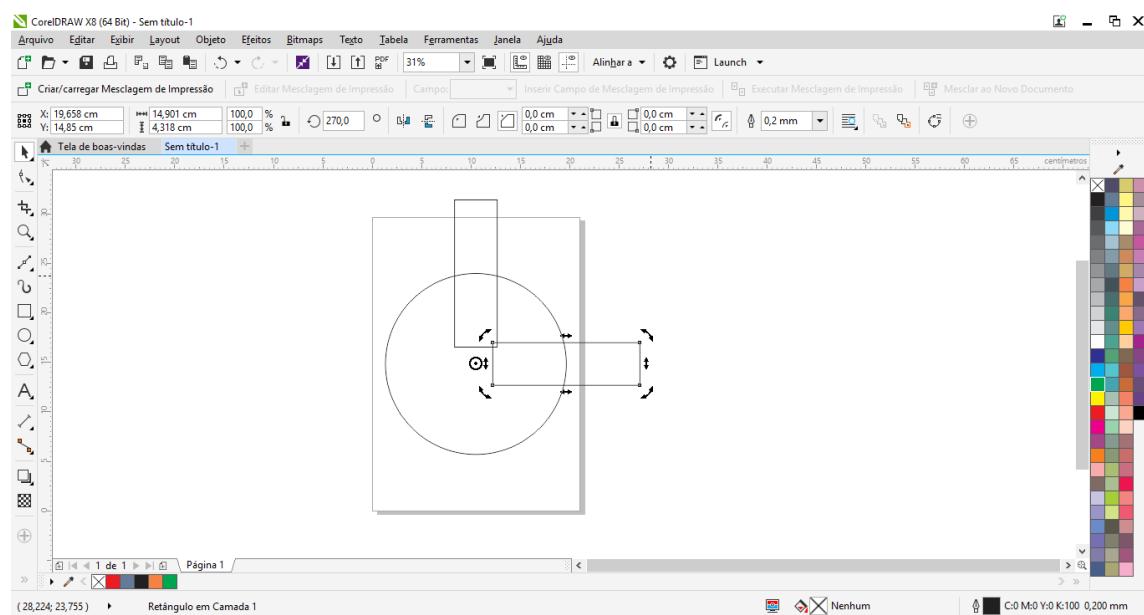
4- Pegue a ferramenta retângulo e desenho no mesmo lugar da imagem a seguir:



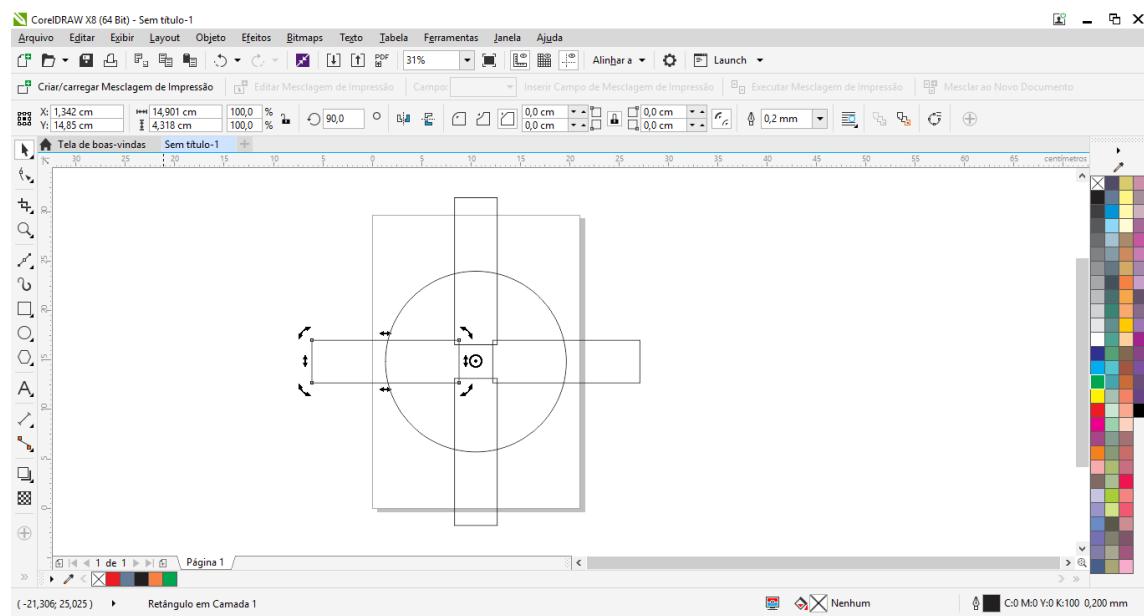
5- Clique duas vezes no retângulo para abrir as opções de rotação e, mova o centro de rotação dele para o círculo:



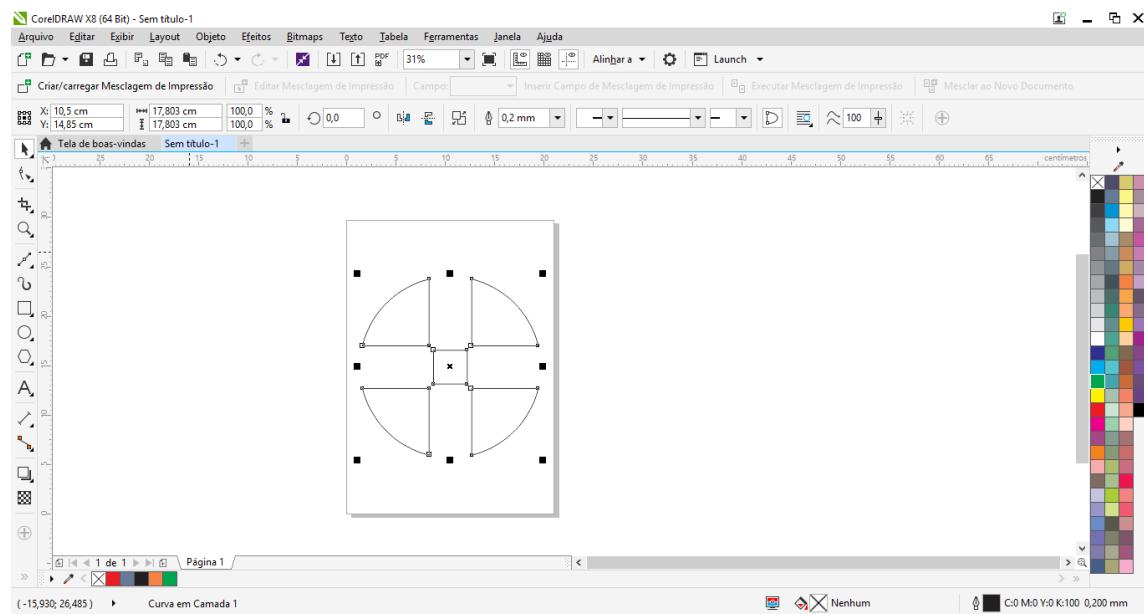
6- Segure CTRL e rotacione até ficar ao lado do círculo, após isso clique com o botão direito para duplicar:



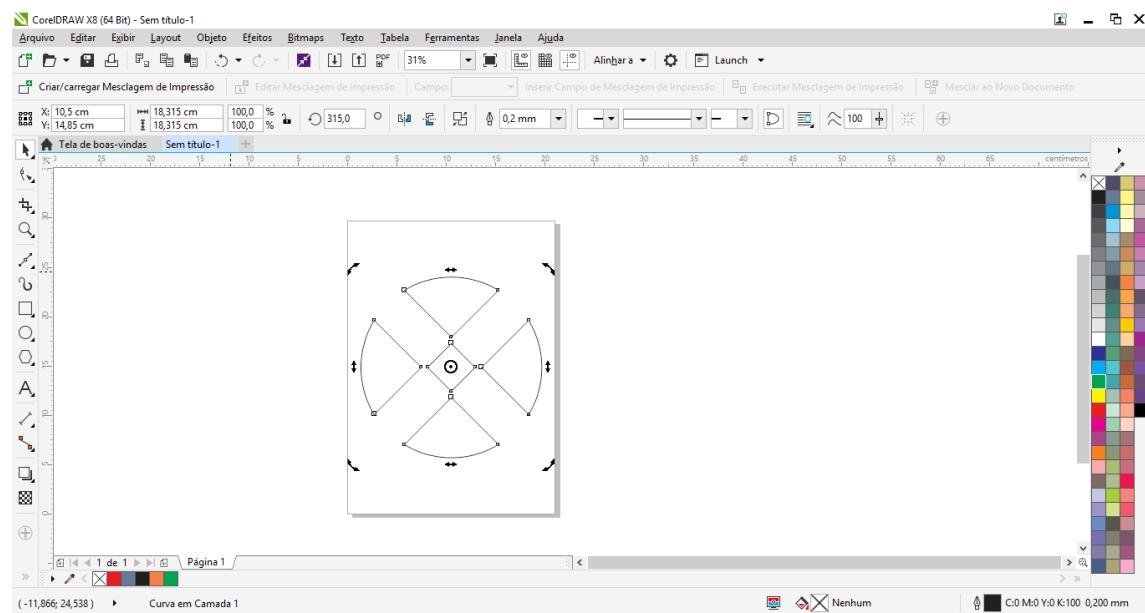
7- Aperte Ctrl + R duas vezes para repetir o último passo:



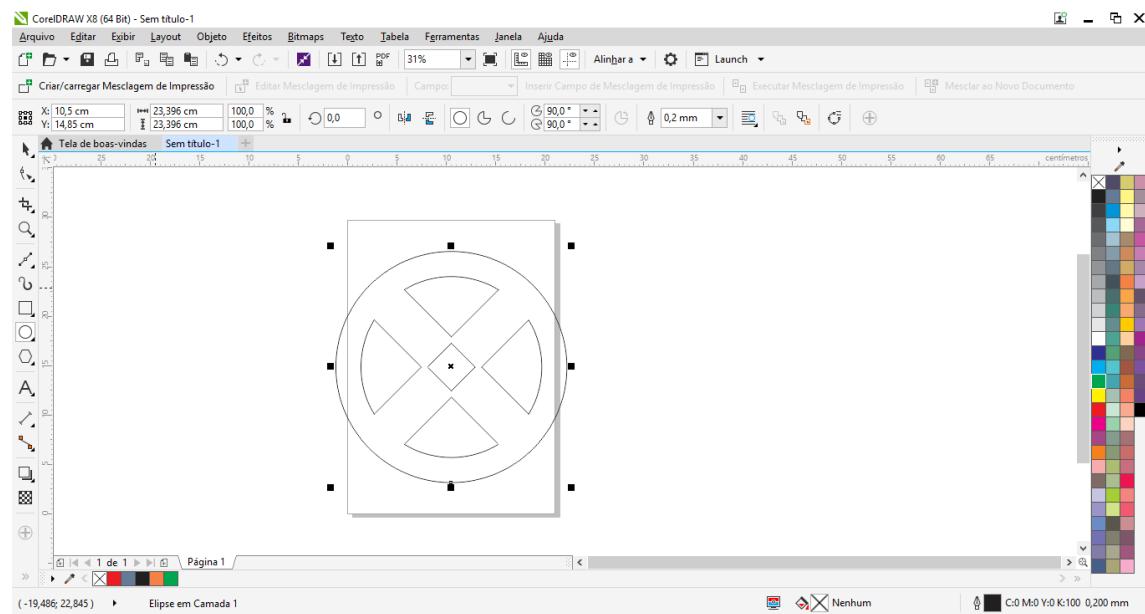
8- Selecione os 4 retângulos e depois o círculo, então use a opção de verso menos frente:



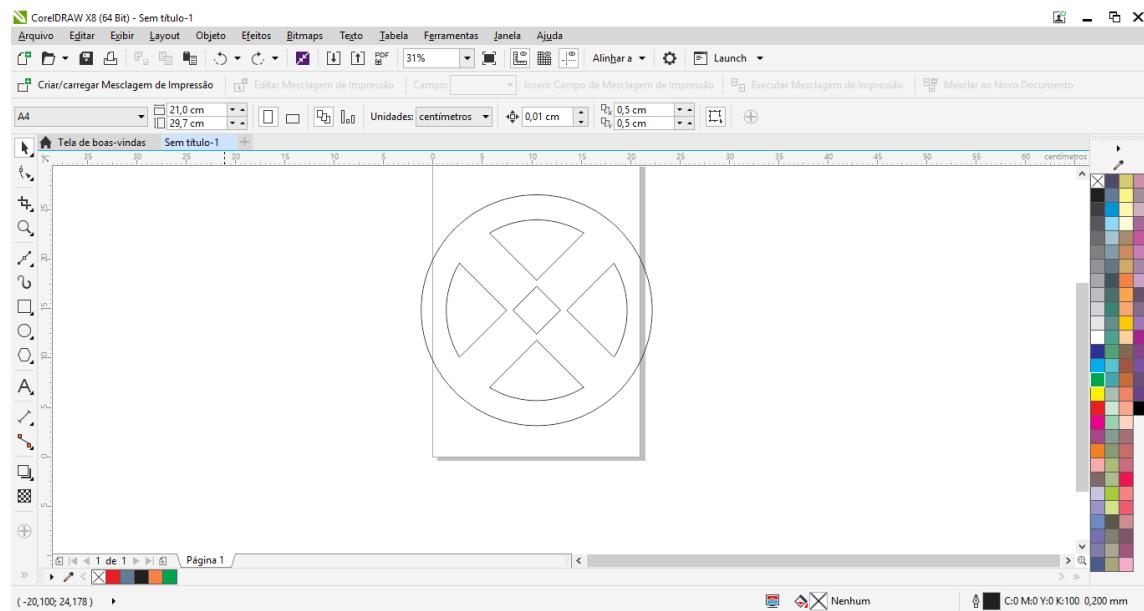
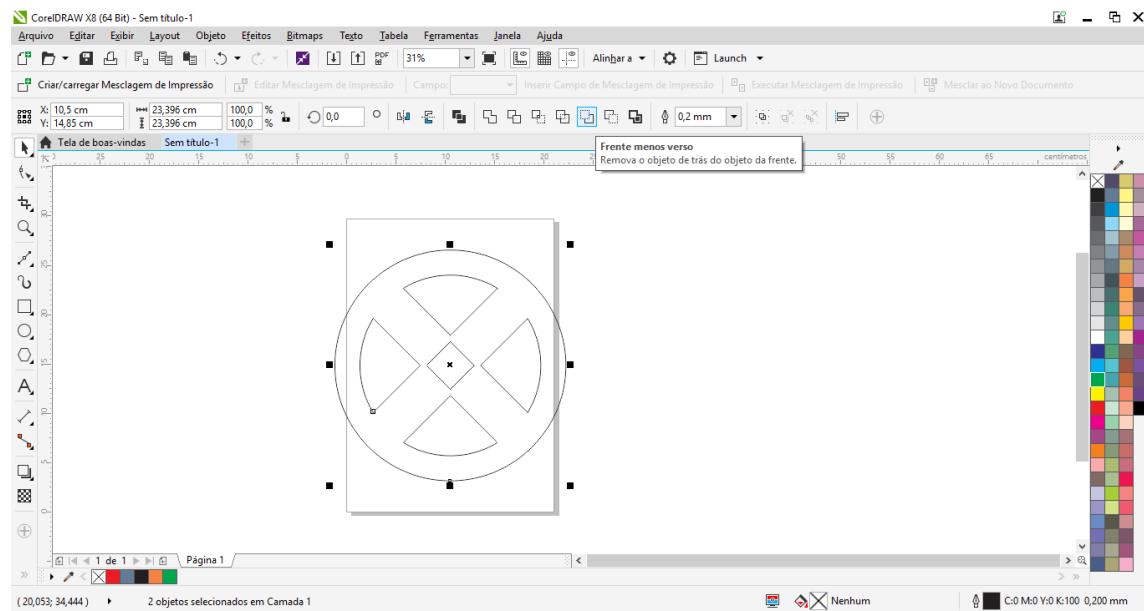
9- Abra novamente as opções de rotação e, segurando CTRL, deixe o desenho em pé:



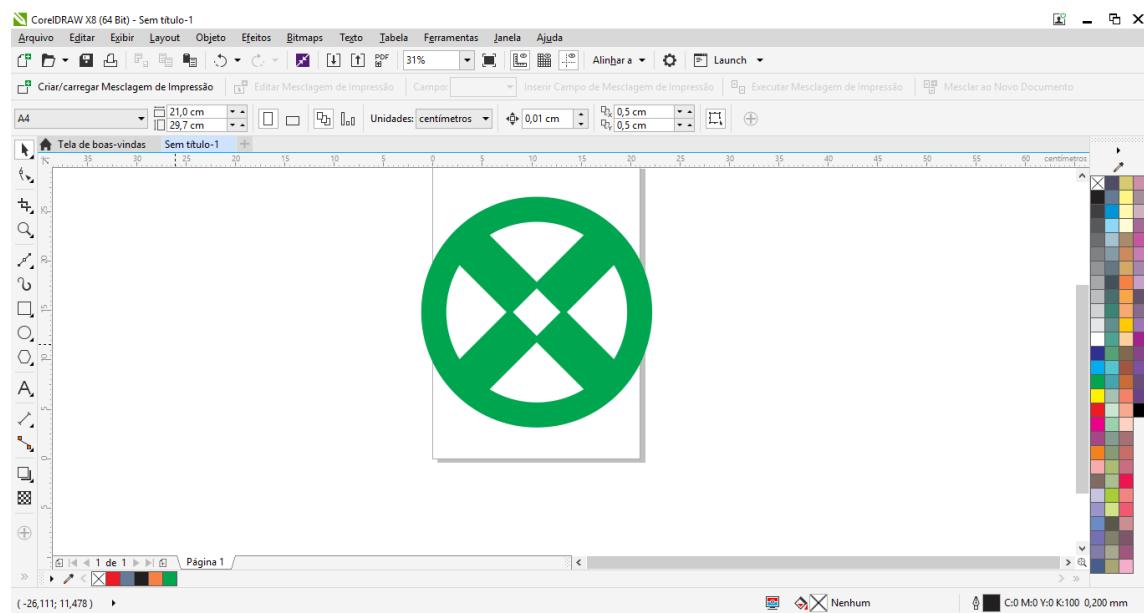
10- Pegue a ferramenta elipse novamente e faça um círculo em volta do nosso objeto:



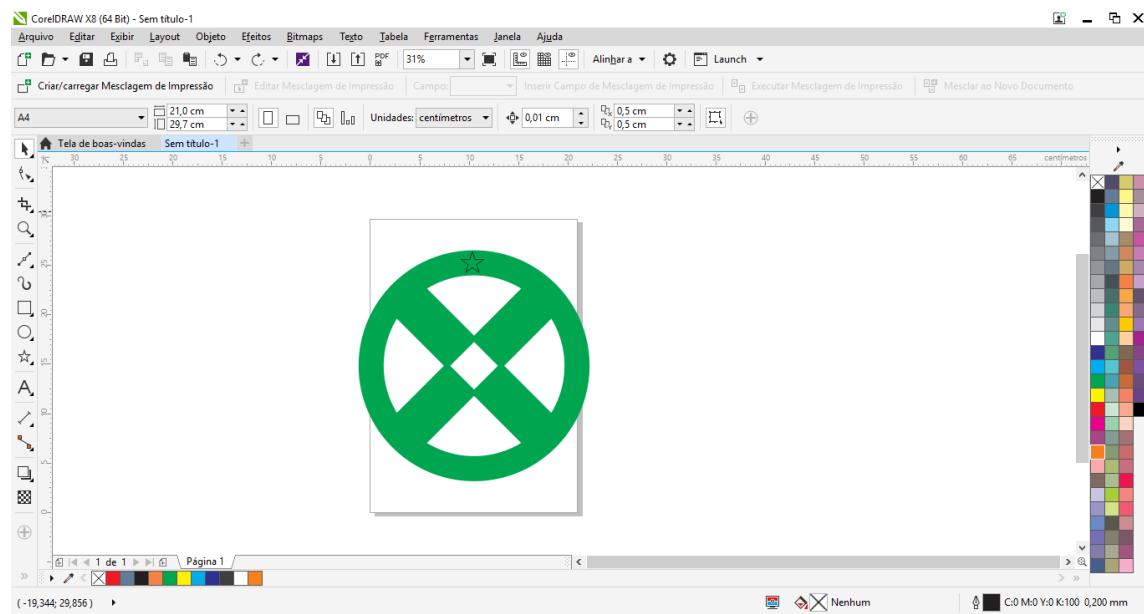
11- Selecione os dois objetos e use a opção “frente menos verso”:



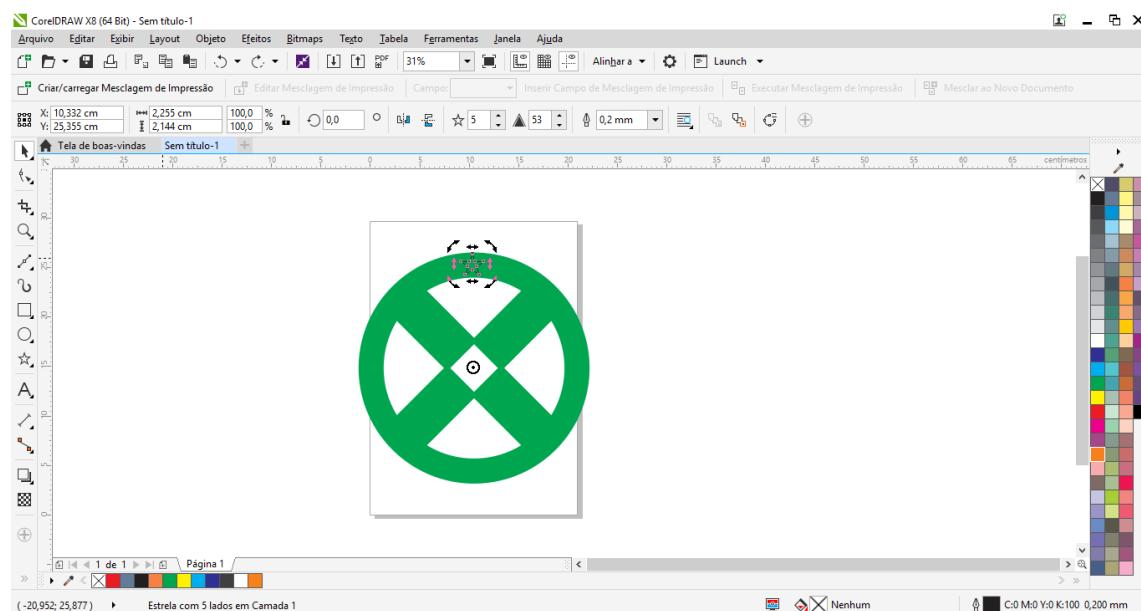
12- Pinte de verde e tire as bordas:



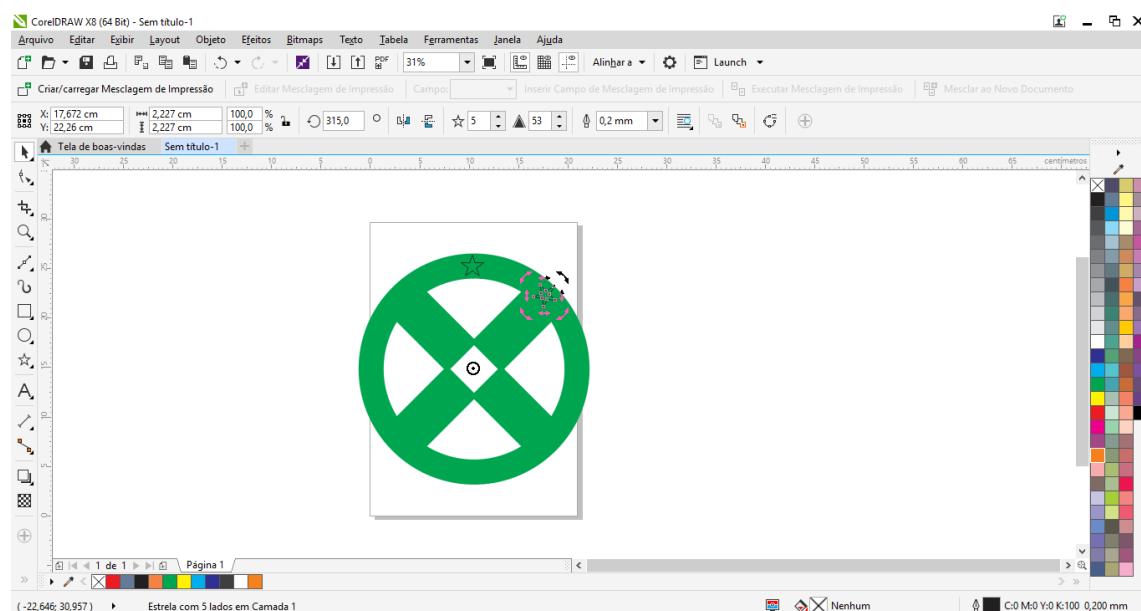
13- Agora selecione a ferramenta estrela e desenhe uma na parte superior do nosso objeto:



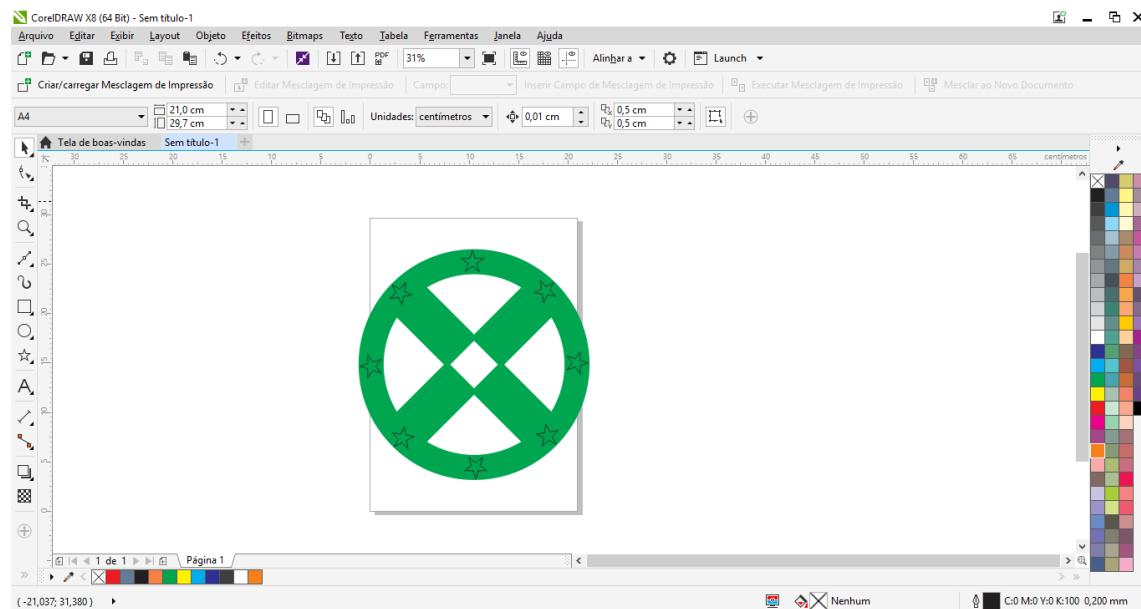
14- Clique duas vezes nela para abrir as opções de rotação. Após isso coloque o centro de rotação dela no meio do objeto maior:



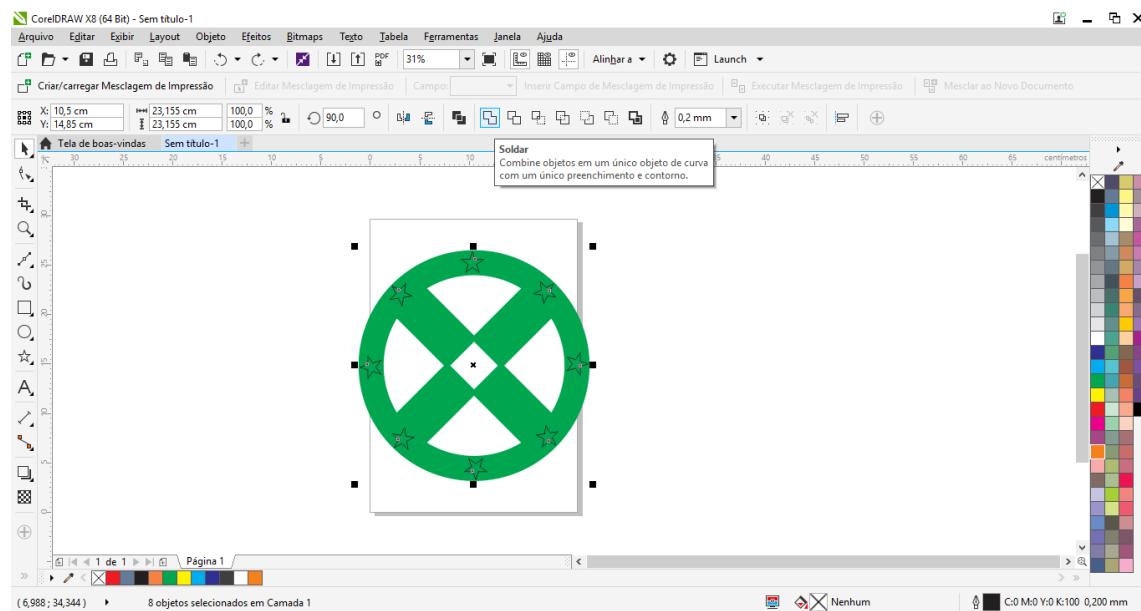
15- Segurando CTRL, rotacione até o mesmo lugar da imagem a seguir, e solte com o botão direito para duplicar:



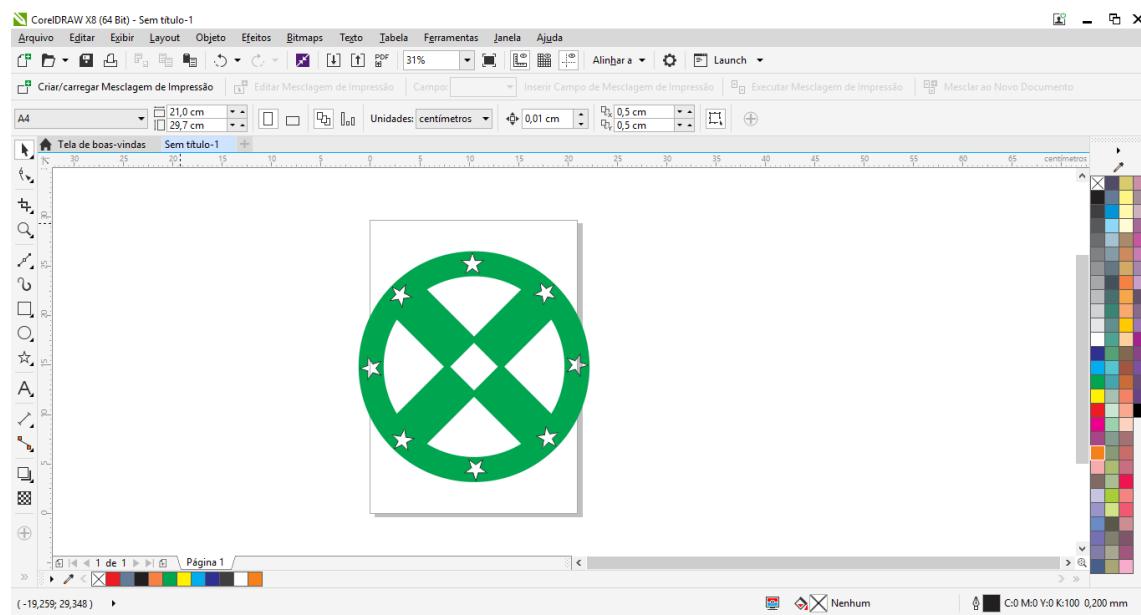
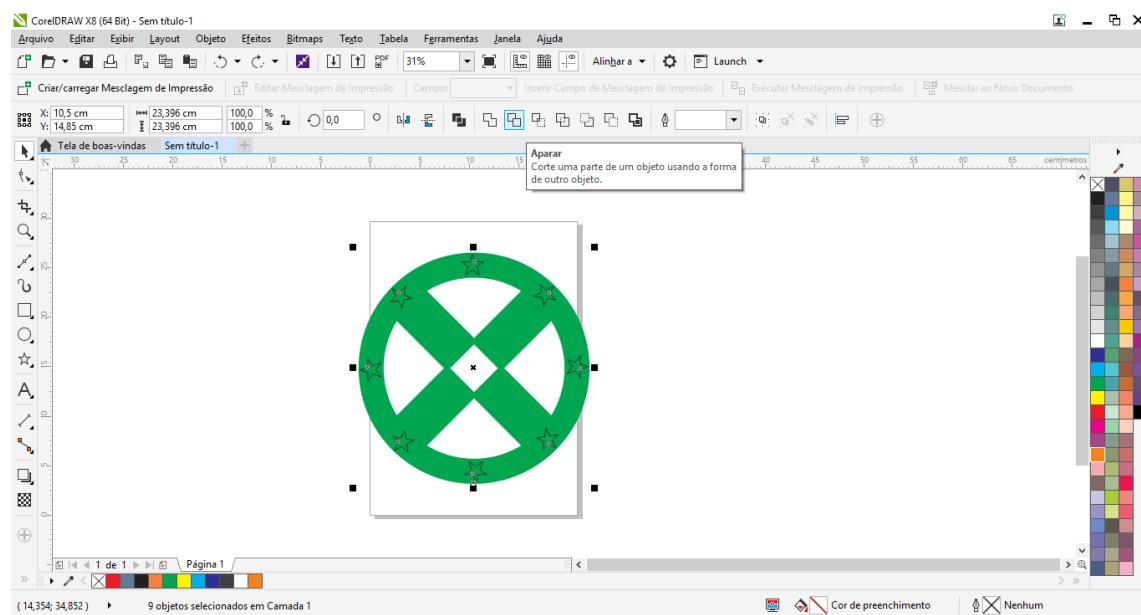
16- Agora aperte o atalho CTRL + R seis vezes, para repetir esse processo mais seis vezes:



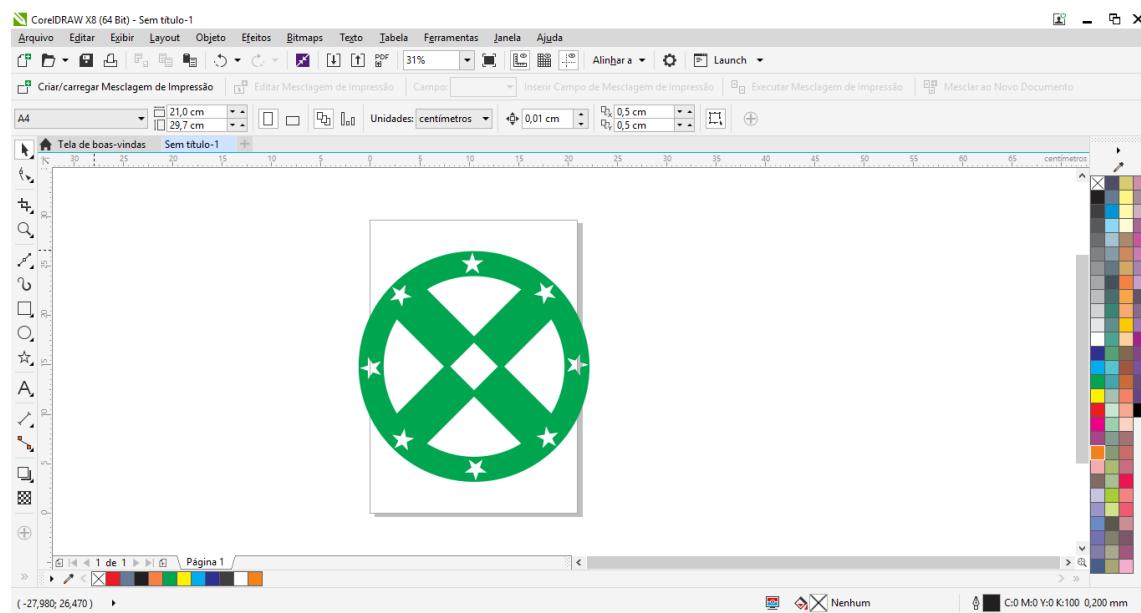
17- Selecione todas as estrelas e clique em soldar:



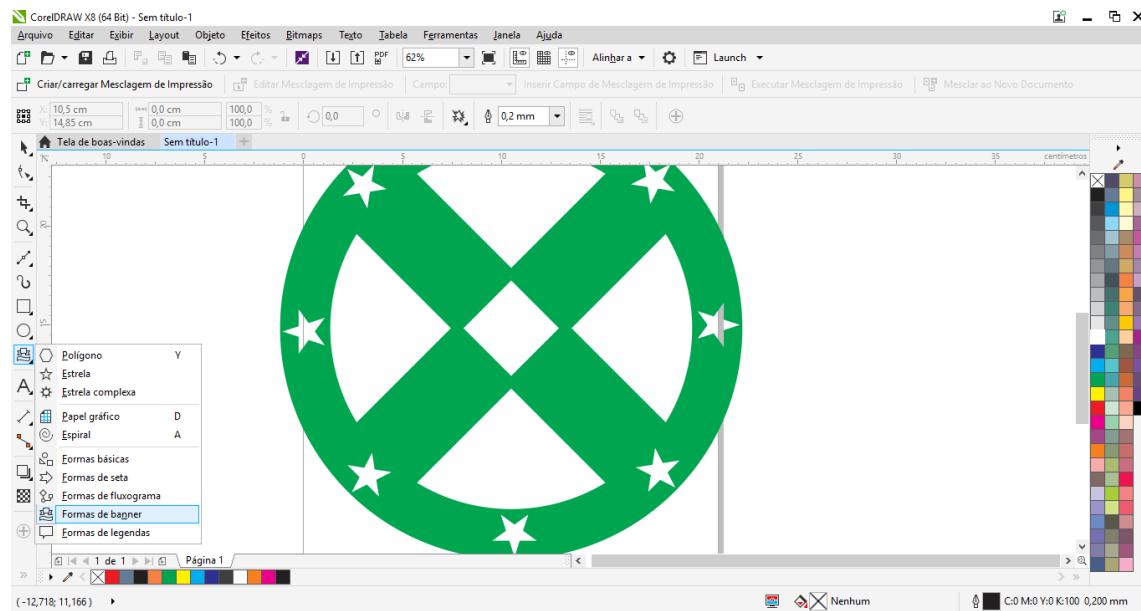
18- Agora selecione as estrelas, segure shift e selecione o objeto verde e depois clique em aparar:



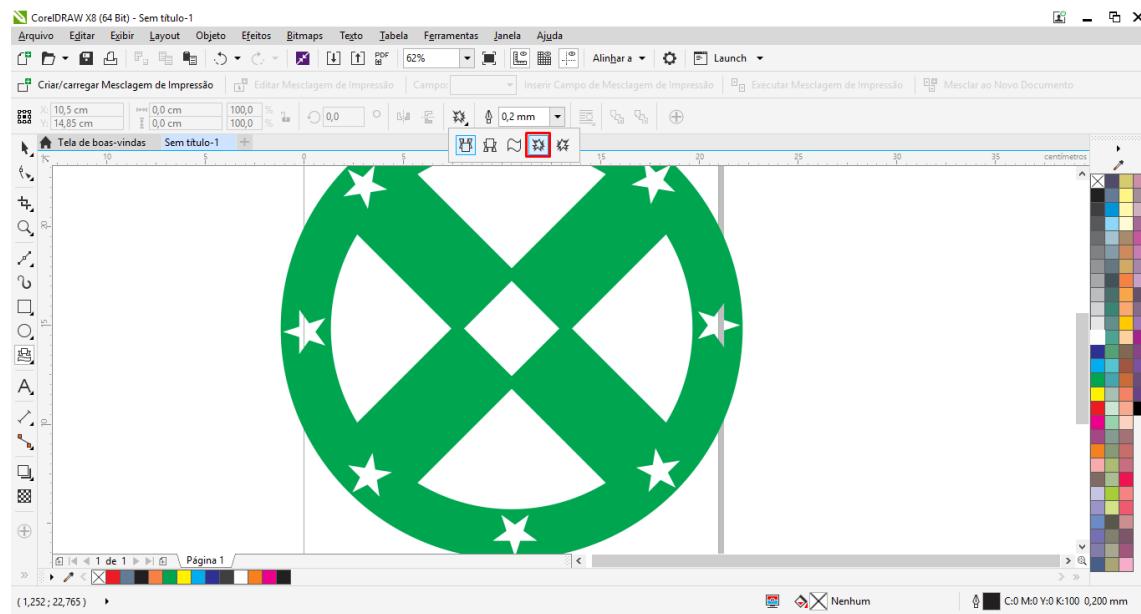
19- Apague as estrelas:



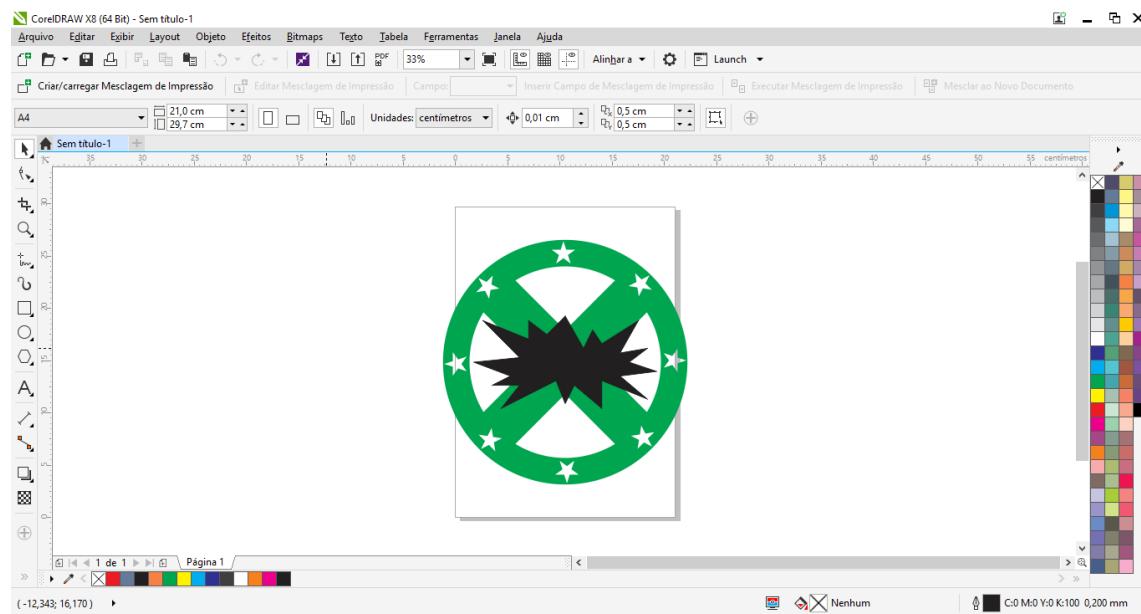
20- Selecione a opção forma de banner:



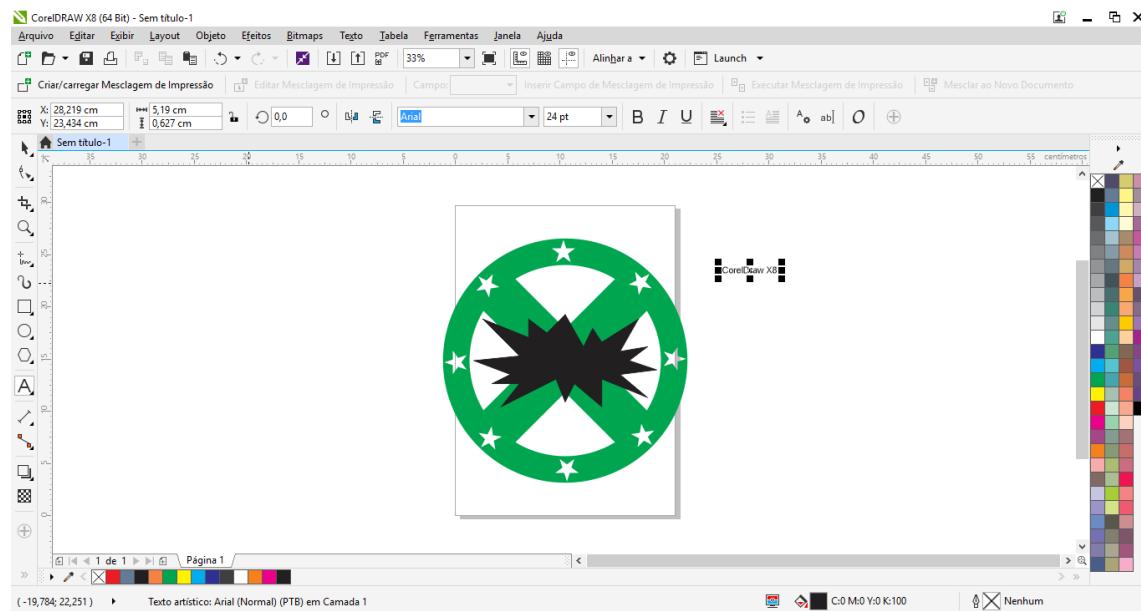
21- Selecione a forma a seguir:



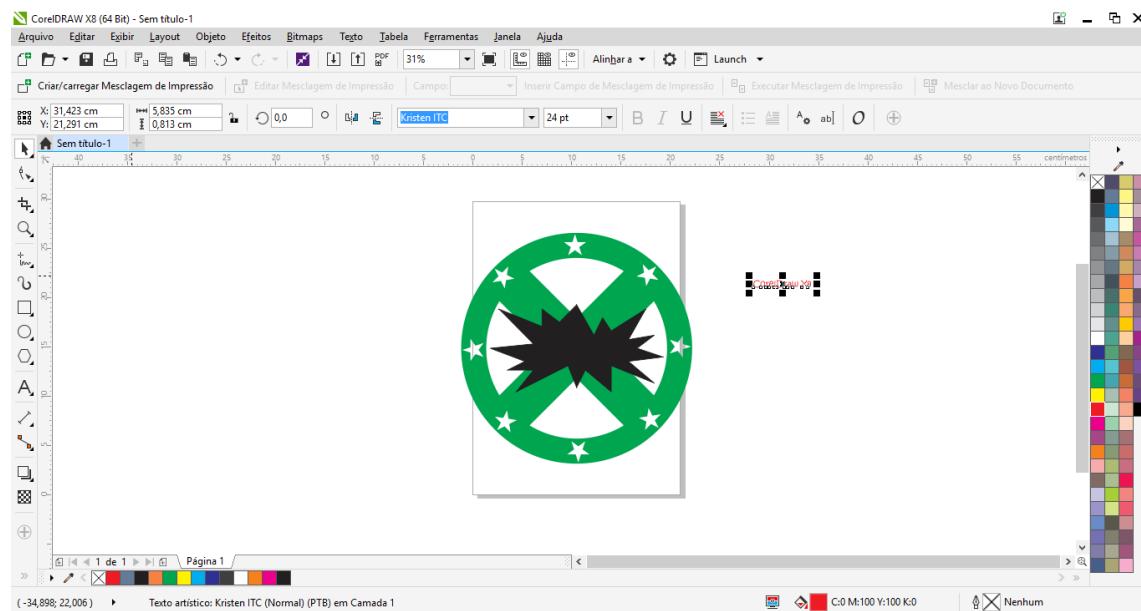
22- Desenhe no centro do nosso objeto e pinte de preto:



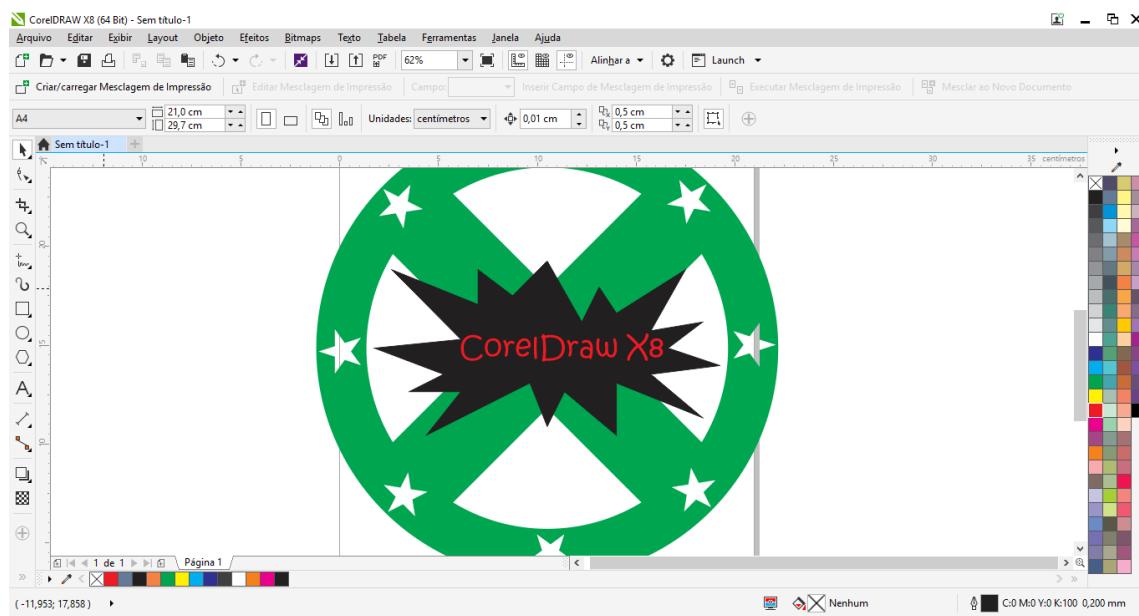
23- Agora selecione a ferramenta texto e escreve “CorelDraw X8” em qualquer parte da página:



24- Escolha a fonte “Kristen ITC” e pinte o texto de vermelho:



25- Arraste para dentro do objeto preto e ajuste o tamanho:



26- Terminamos aqui!! Mostre para o seu instrutor. Bons estudos.

14.7. Exercícios de fixação:

1- Utilizando os conhecimentos adquiridos nesta aula, crie:

- Dois objetos de cores diferentes e utilize a opção de combinar.
- Dois objetos de cores diferentes e utilize a opção de soldar.
- Dois objetos de cores diferentes e utilize a opção de aparar.
- Dois objetos de cores diferentes e utilize a opção de interseção.
- Três objetos de cores diferentes e utilize a opção de simplificar.
- Dois objetos de cores diferentes e utilize a opção de frente menos verso.
- Dois objetos de cores diferentes e utilize a opção de verso menos frente.
- Cinco objetos de cores diferentes e utilize a opção de criar um limite.

15. Texto 3D

15.1. Criar efeitos de chanfradura

Um efeito de chanfradura adiciona profundidade 3D a um objeto gráfico ou de texto fazendo suas bordas parecerem inclinadas (recortadas em ângulo). Os efeitos de chanfradura podem conter cores exatas e compostas (CMYK), sendo ideais para impressão.

É possível remover um efeito de chanfradura a qualquer momento.

Os efeitos de chanfradura podem ser aplicados apenas a objetos vetoriais e texto artístico, não a bitmaps.

15.2. Estilos de chanfradura

Você pode escolher dentre os seguintes estilos de chanfradura:

- Borda suave — cria superfícies chanfradas que aparecem sombreadas em algumas áreas
- Relevo — faz com que um objeto tenha aparência em relevo



Da esquerda para a direita: Logotipo sem efeito de chanfradura, com efeito de chanfradura de Bordas Suaves e com efeito de chanfradura em Relevo

15.3. Superfícies chanfradas

É possível controlar a intensidade do efeito de chanfradura especificando a largura da superfície chanfrada.

15.4. Luz e cor

Um objeto com um efeito de chanfradura parece estar iluminado por luz ambiente branca (envolvente) e estar sob um ponto de luz. A luz ambiente tem baixa intensidade e não pode ser alterada. O ponto de luz também é branco por padrão, mas é possível alterar sua cor, intensidade e posição. Alterar a cor do ponto de luz afetará a cor das superfícies chanfradas. Alterar a intensidade do ponto de luzclareará ou escurecerá as superfícies chanfradas. Alterar a posição do ponto de luz determinará qual superfície chanfrada aparecerá iluminada.

É possível alterar a posição do ponto de luz especificando sua direção e altitude. A direção determina onde a fonte de luz está localizada no plano do objeto (por exemplo, à direita ou à esquerda de um objeto). A altitude determina a altura em que o ponto de luz está localizado em relação ao plano do objeto. Por exemplo, você pode posicionar o ponto de luz alinhado com o horizonte (altitude de 0°) ou diretamente acima do objeto (altitude de 90°).

Além disso, é possível alterar a cor das superfícies chanfradas que estão na sombra especificando a cor de sombreamento.

15.5. Criar extrusões

É possível fazer com que os objetos pareçam tridimensionais criando extrusões. Você pode criar extrusões projetando pontos de um objeto e unindo-os para criar uma ilusão tridimensional. O CorelDRAW também permite aplicar uma extrusão vetorial a um objeto em um grupo.

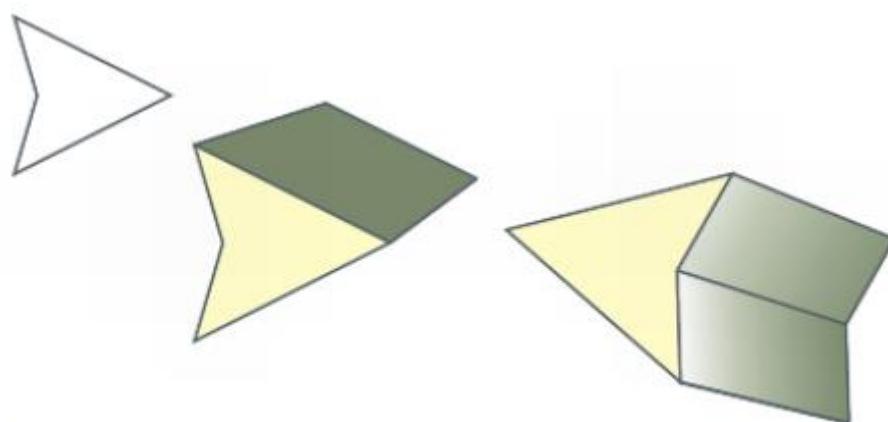
Após criar uma extrusão, você pode copiar ou clonar seus atributos para um objeto selecionado. Clonar e copiar transfere os atributos de extrusão de um objeto com extrusão para outro. As configurações de extrusão clonadas, no entanto, não podem ser editadas independentemente do mestre.

Você pode alterar uma forma extrudada girando-a e arredondando seus cantos.

O CorelDRAW também permite que você remova uma extrusão vetorial.

15.6. Preenchimentos com extrusão

É possível aplicar preenchimentos a uma extrusão inteira ou somente às superfícies com extrusão. É possível cobrir cada superfície individualmente com o preenchimento ou distribuir o preenchimento para que ele cubra o objeto inteiro como uma colcha, sem quebras no padrão ou na textura.



Da direita para a esquerda: uma forma simples, a forma com um preenchimento com extrusão de cor sólida, a forma com um preenchimento gradiente com extrusão e uma rotação aplicados.

15.7. Iluminação

Você pode aprimorar as extrusões aplicando fontes de luz. É possível adicionar até três fontes de luz para projeção em direção ao objeto com extrusão, com intensidade variável. Quando não precisar mais de fontes de luz, você pode removê-las.

15.8. Pontos de fuga

É possível criar uma extrusão vetorial em que as linhas da extrusão convergem em um ponto de fuga. O ponto de fuga de uma extrusão vetorial pode ser copiado para outro objeto de modo que ambos os objetos pareçam rebaixados na direção do mesmo ponto. É possível também atribuir a extrusões pontos de fuga diferentes.

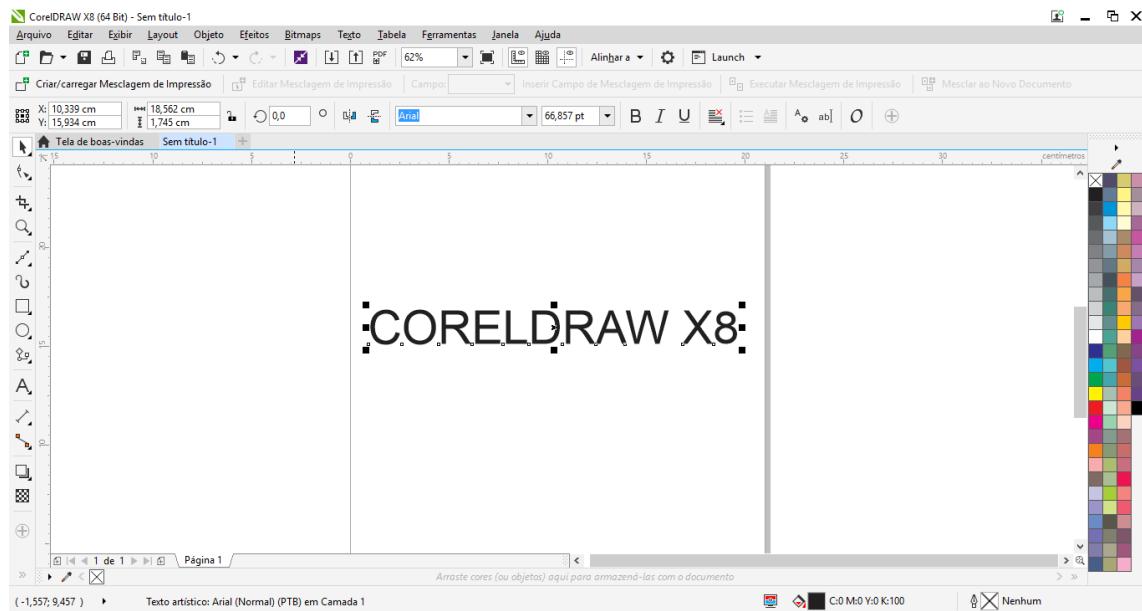


15.9. Exercício de conteúdo:

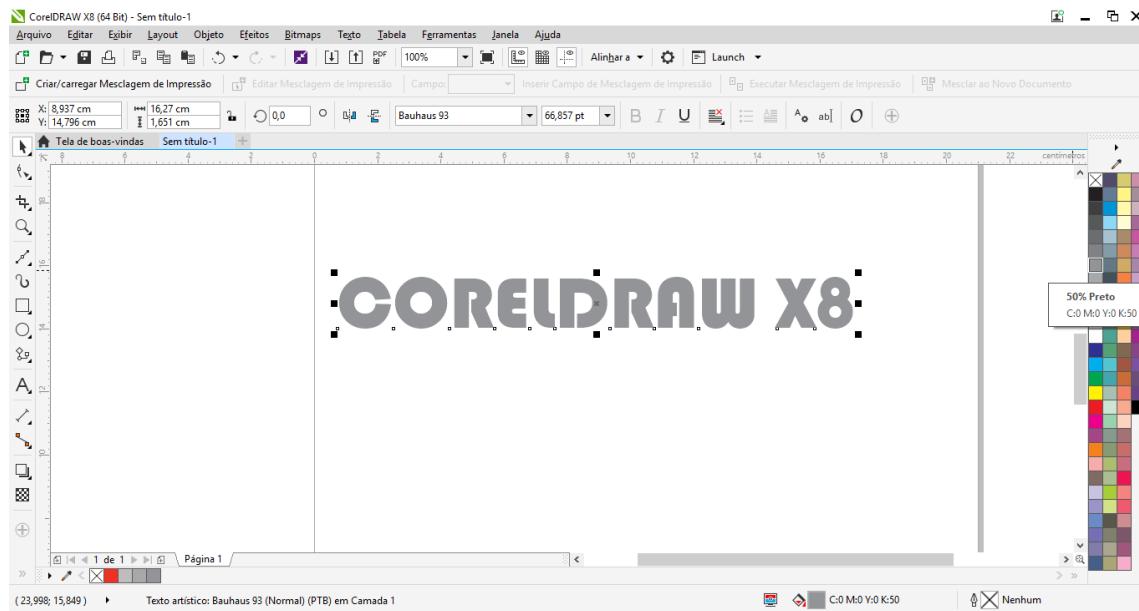
1- Abra o CorelDraw X8.

2- Cria um novo documento e de ok.

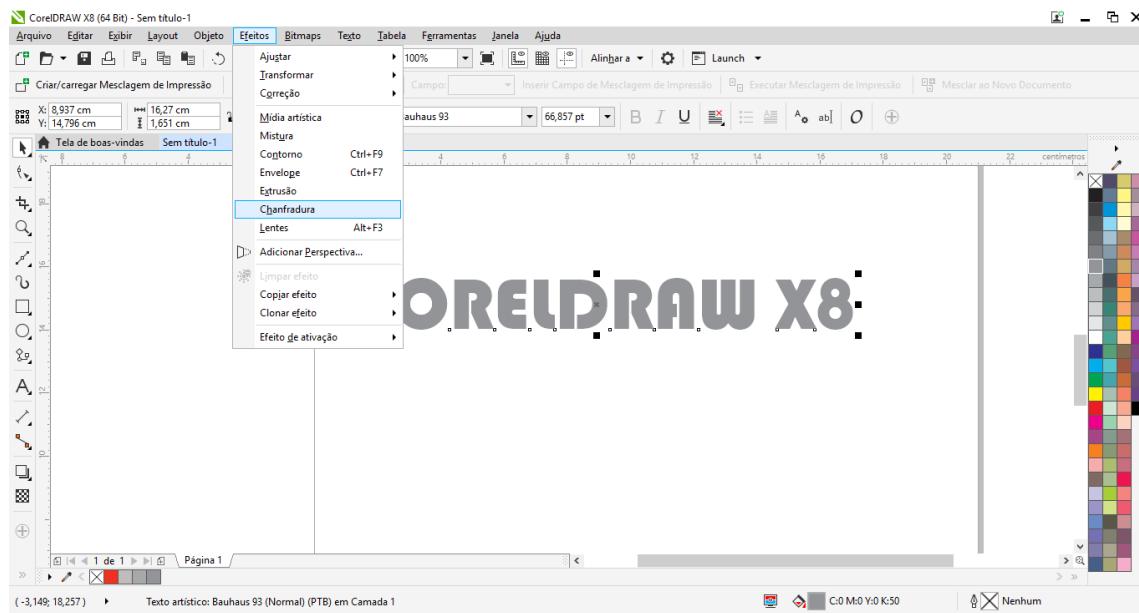
3- Vamos aperfeiçoar o efeito de chanfradura, então pegue a ferramenta texto e escreva CORELDRAW X8 no centro da folha e aumente seu tamanho:

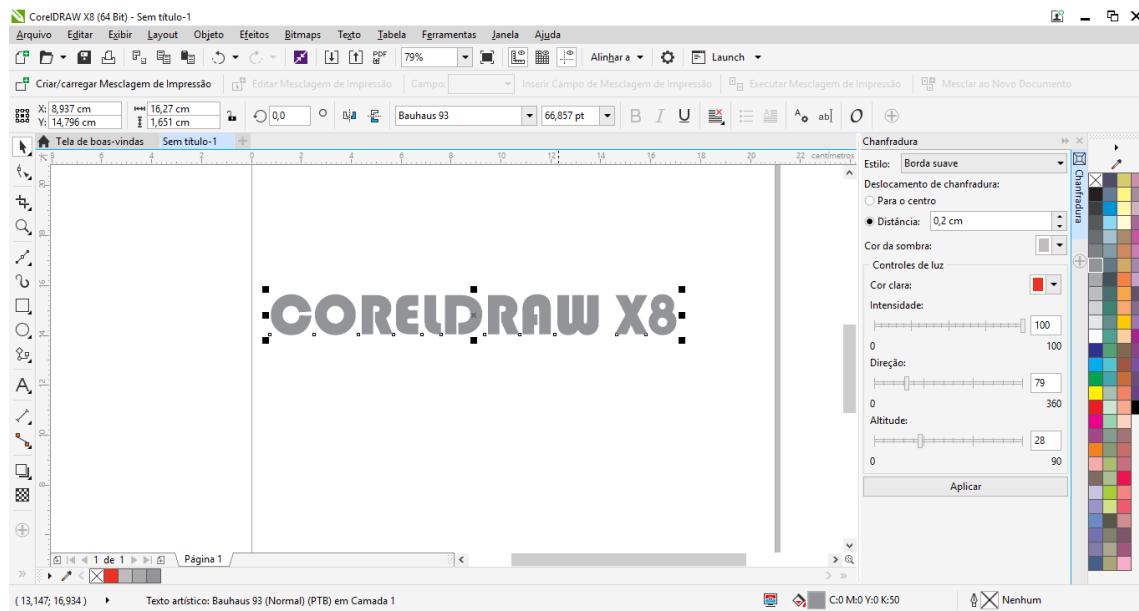


4- Mude a fonte para Bauhaus 93 e pinte o texto de cinza:

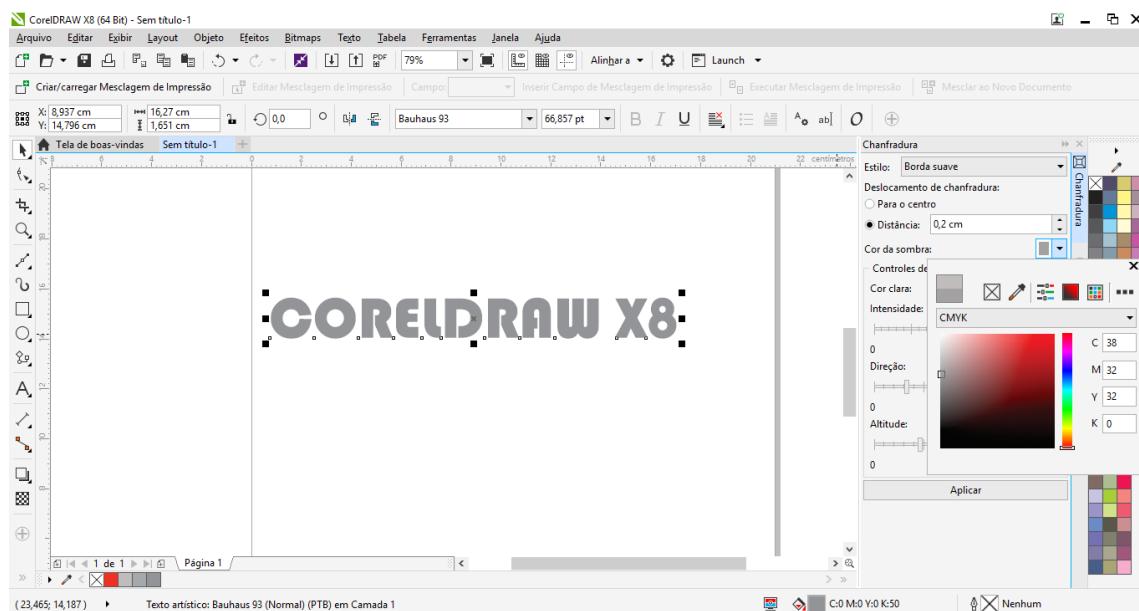


5- Vá na aba de efeitos e clique em chanfradura:

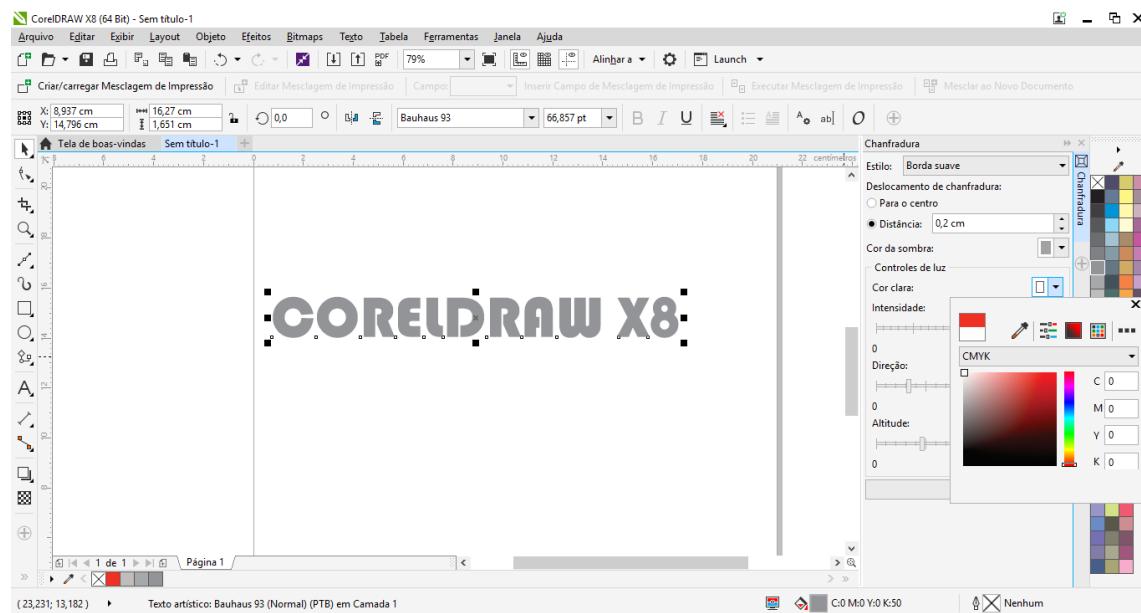




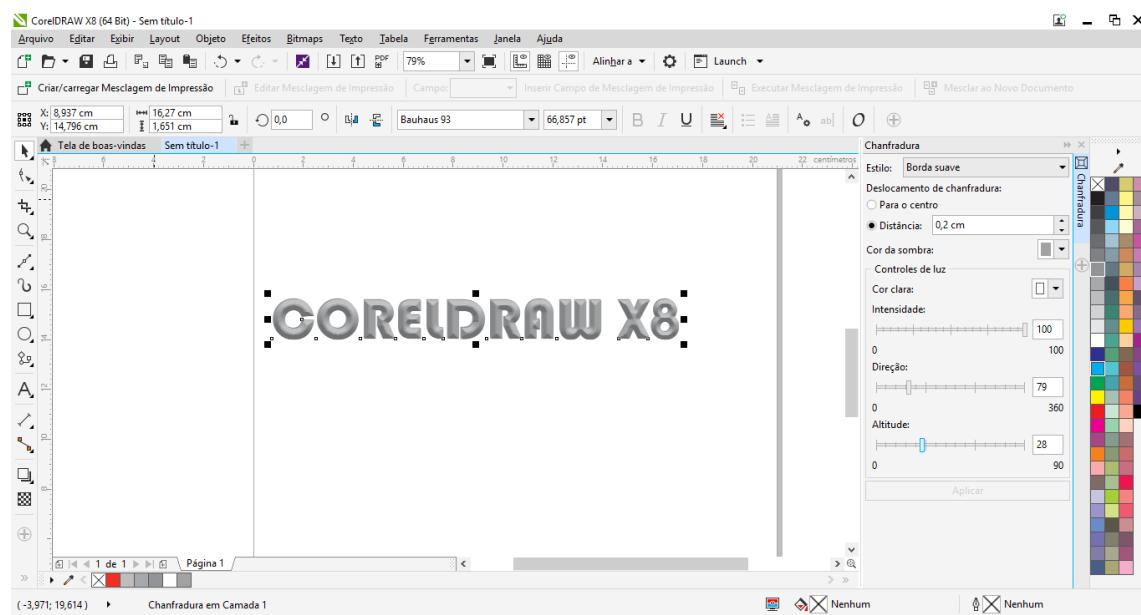
6-Em “cor da sombra”, escolha um cinza escuro:



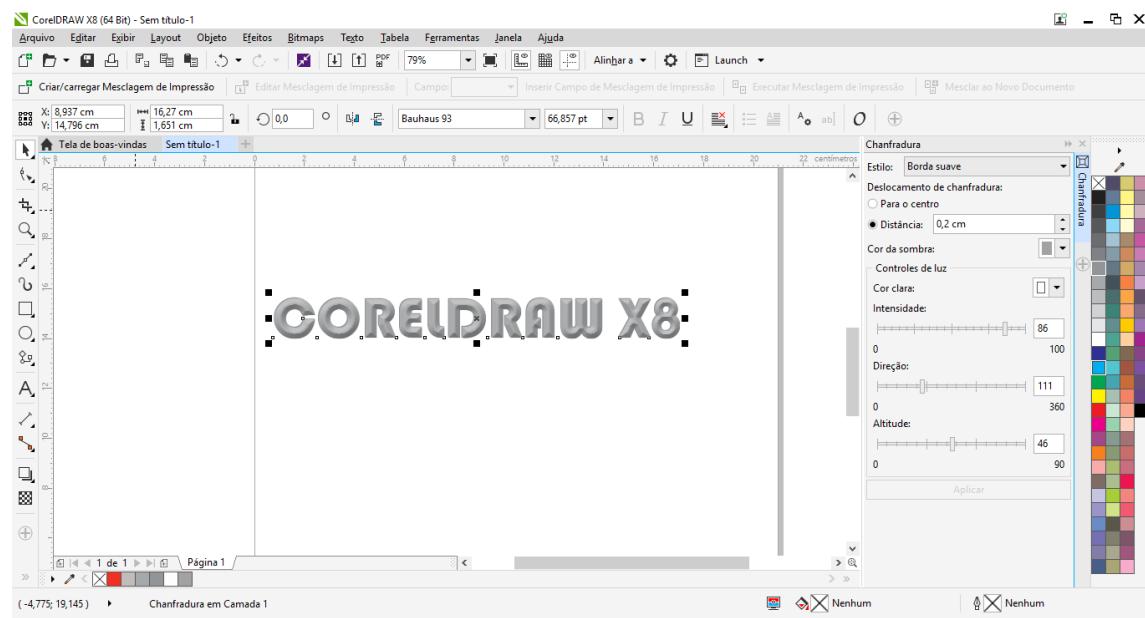
7- Em cor clara escolha o branco (O ideal é escolher sempre branco pois ele preserva a cor do nosso preenchimento):



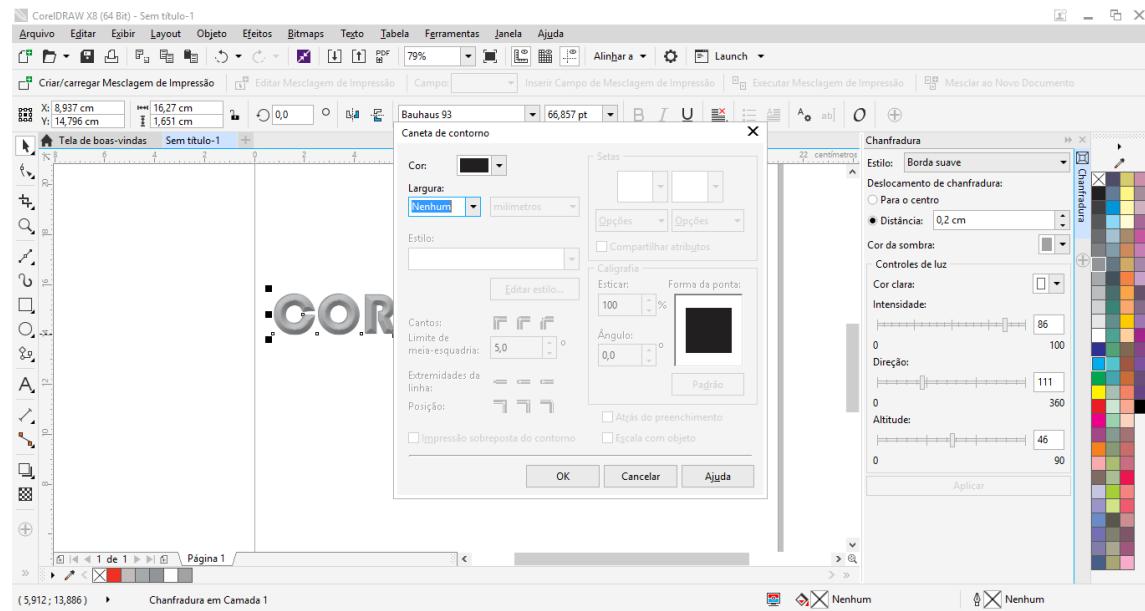
8- Dê um aplicar para ver como está ficando o efeito:



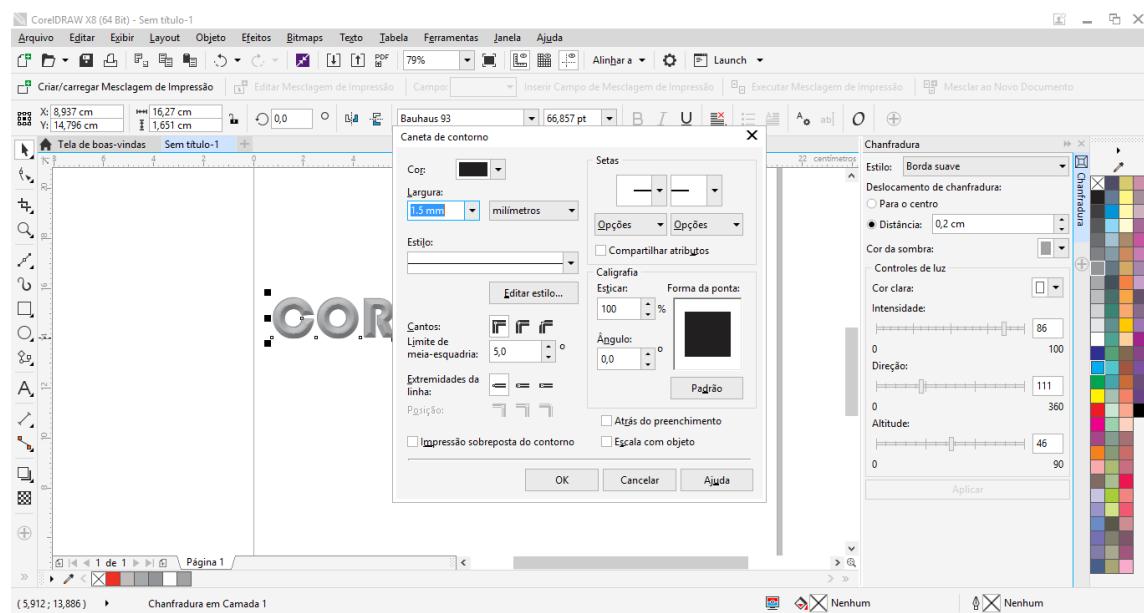
9- Modifique um pouco as opções para ver a diferença e clique em aplicar:



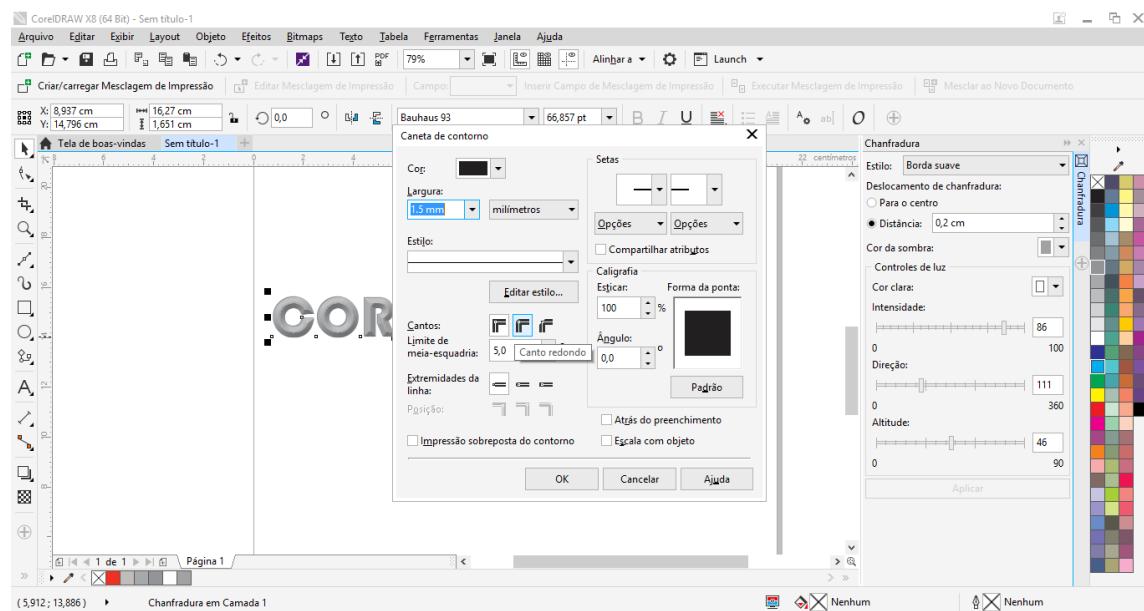
10- Aperte F12 para colocarmos uma borda:



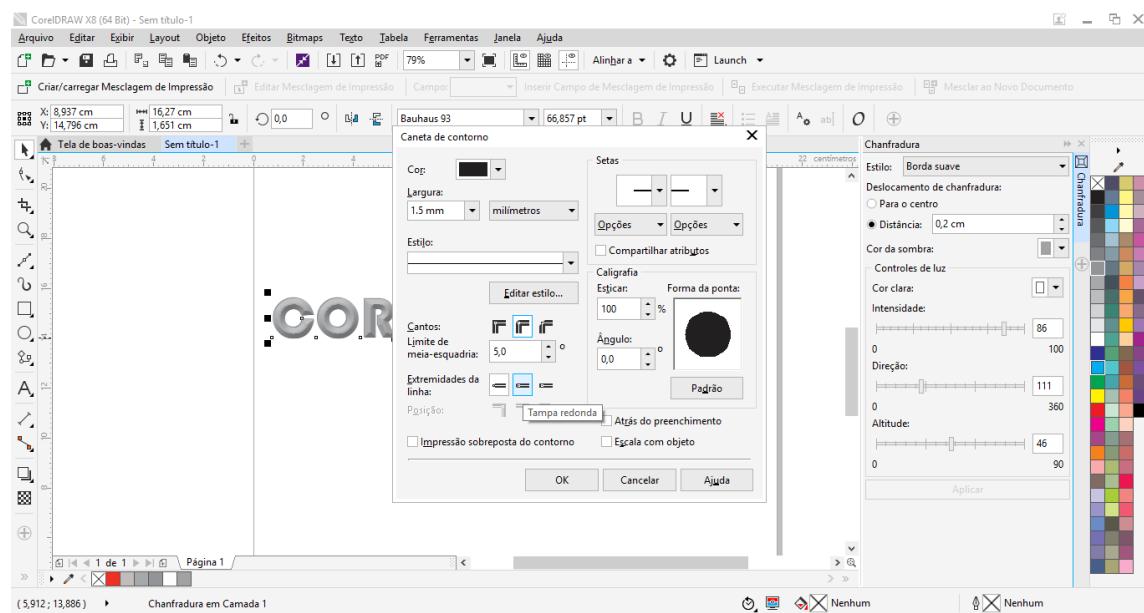
11- Em largura coloque 1,5mm:



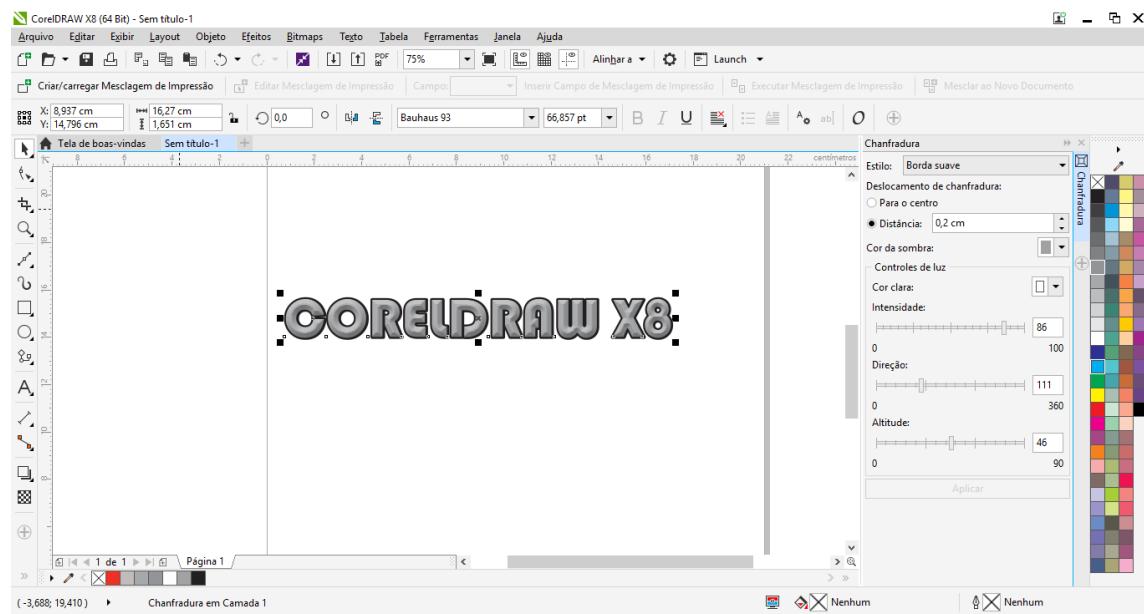
12- Em “cantos” escolha canto redondo:



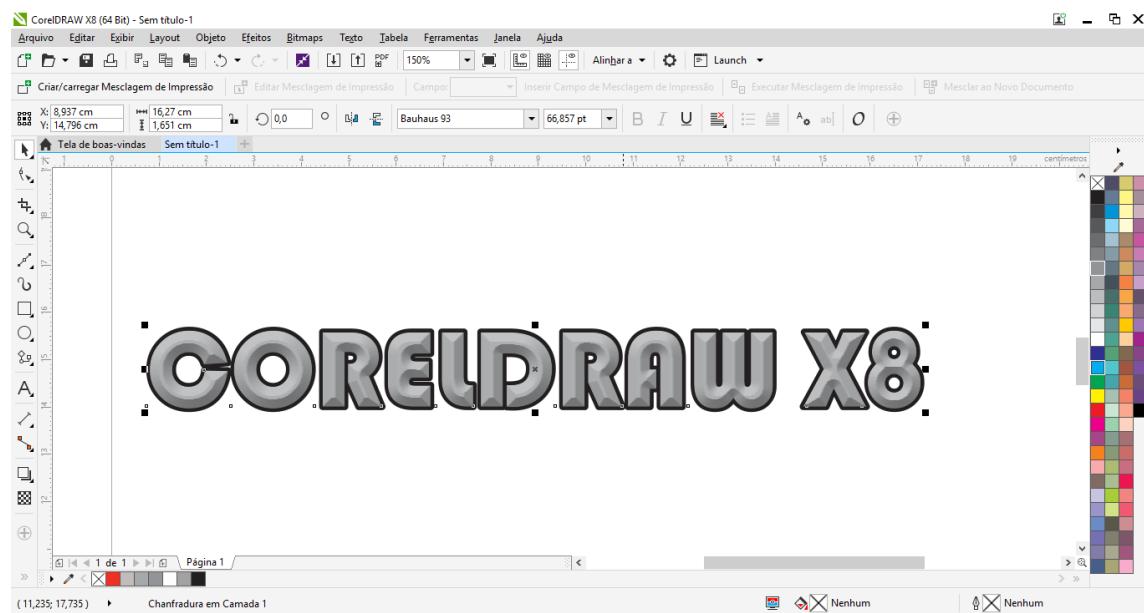
13- Em “extremidade da linha” escolha tampa redonda:



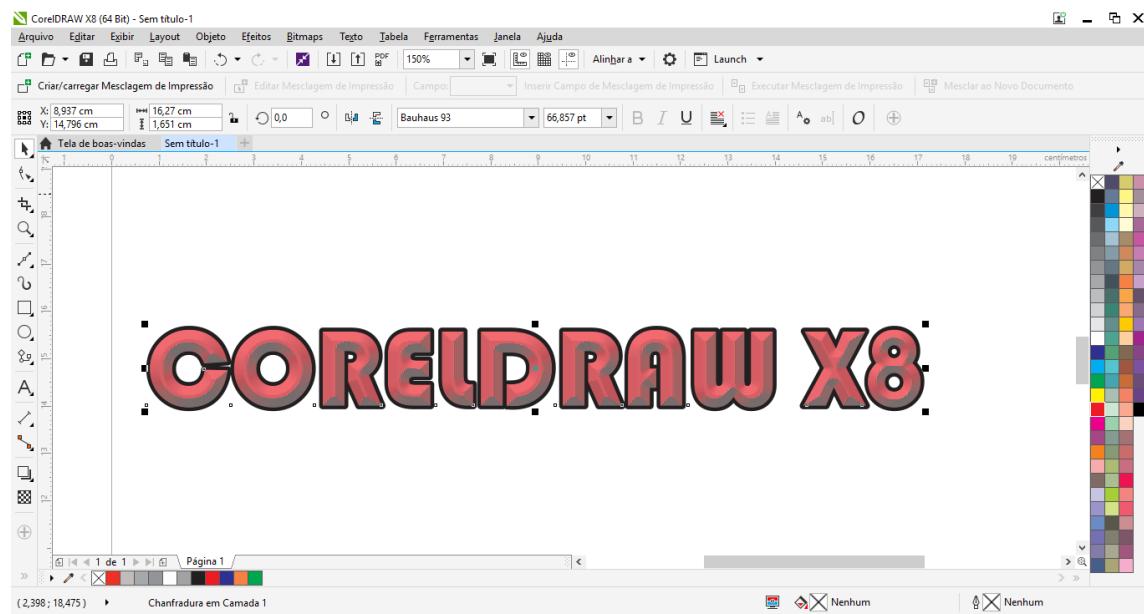
14- Dê ok:



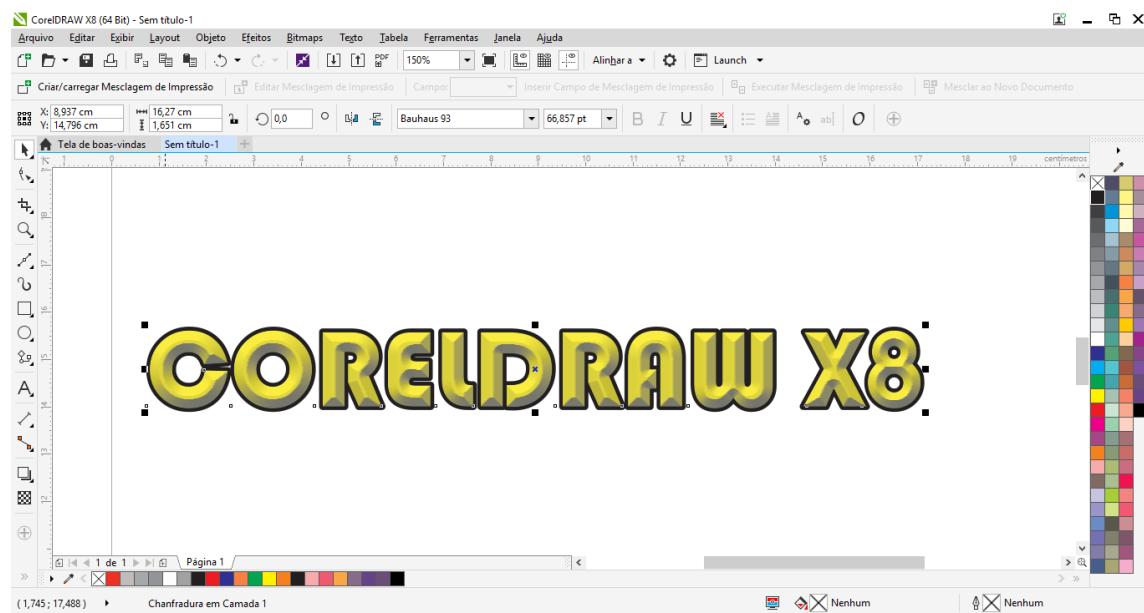
15- Fecha a janela da chanfradura, vamos escolher outras cores para nosso texto:



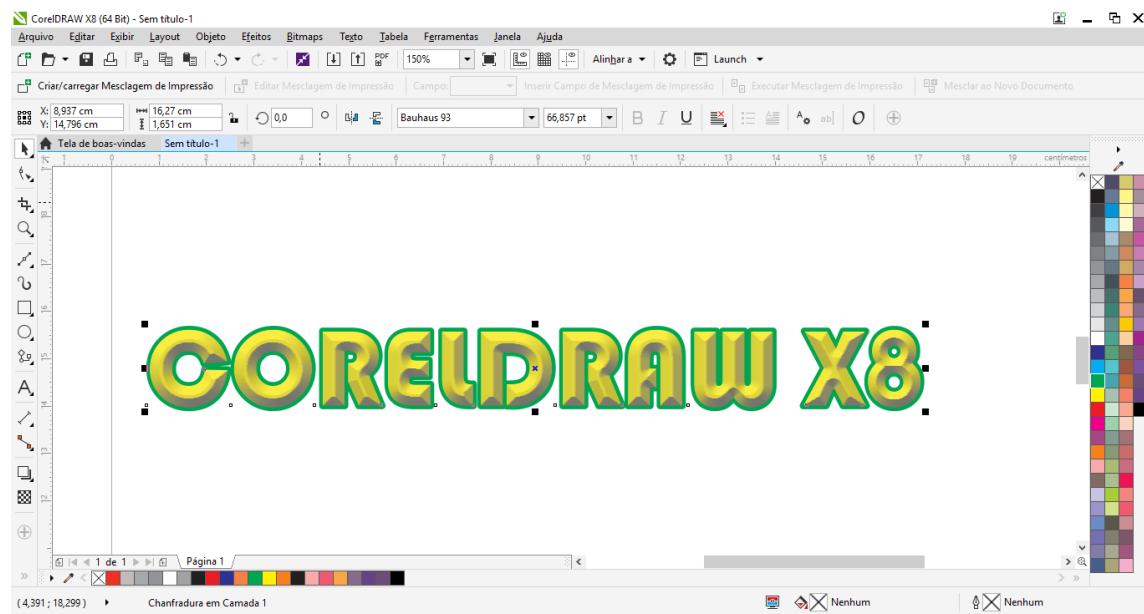
16- Clique no vermelho:



17- Clique no amarelo:



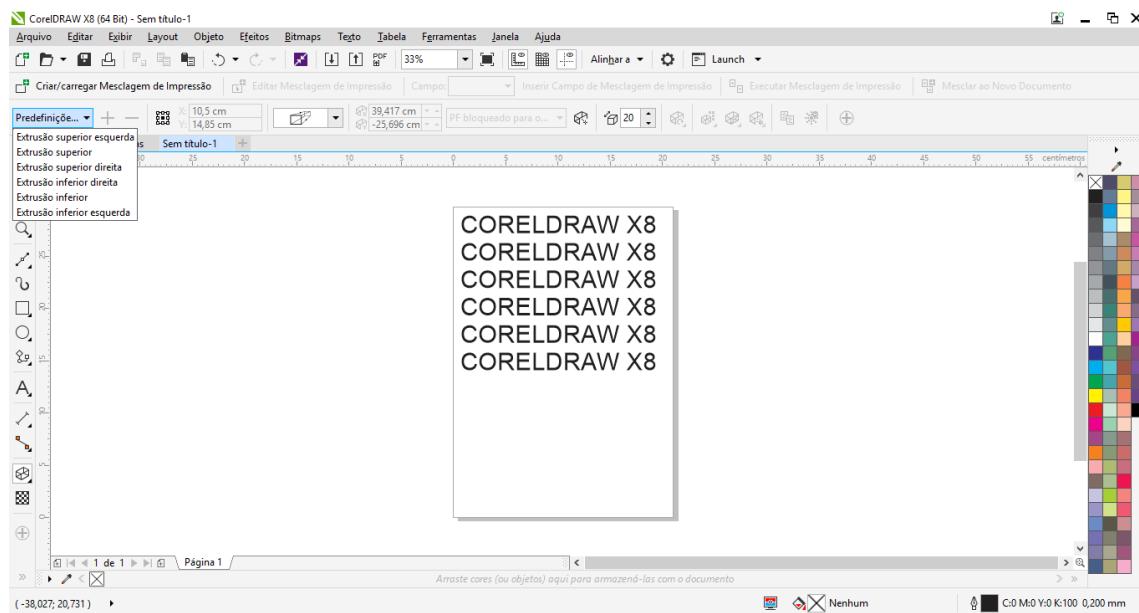
18- Se quiser, também é possível alterar a borda do texto:



19- Terminamos aqui. Mostre para o seu instrutor.

15.10. Exercícios de fixação:

1- Aplique todas as predefinições do efeito de extrusão separadamente na palavra “CorelDraw X8”, ou seja, você vai precisar de seis textos. Ajuste todos para não ficarem com uma profundidade muito grande. Pinte cada texto com uma cor diferente usando o próprio menu da ferramenta “cor da extrusão”:



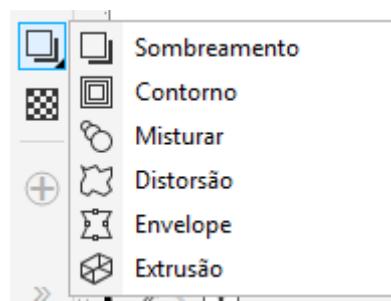
Quando finalizar mostre para o seu instrutor.

16. Desenho 3D

16.1. Adicionar efeitos 3D a objetos

É possível criar a ilusão de profundidade tridimensional (3D) em objetos adicionando efeitos de contorno, perspectiva, extrusão, chanfradura ou sombreamento.

Praticamente todos esses efeitos podem ser encontrados no submenu da ferramenta sombreamento:



Os outros são encontrados no menu efeitos.

16.2. Contornar objetos

É possível contornar um objeto para criar uma série de linhas concêntricas que avançam para dentro ou fora do objeto. O CorelDRAW também permite definir o número e a distância das linhas de contorno.

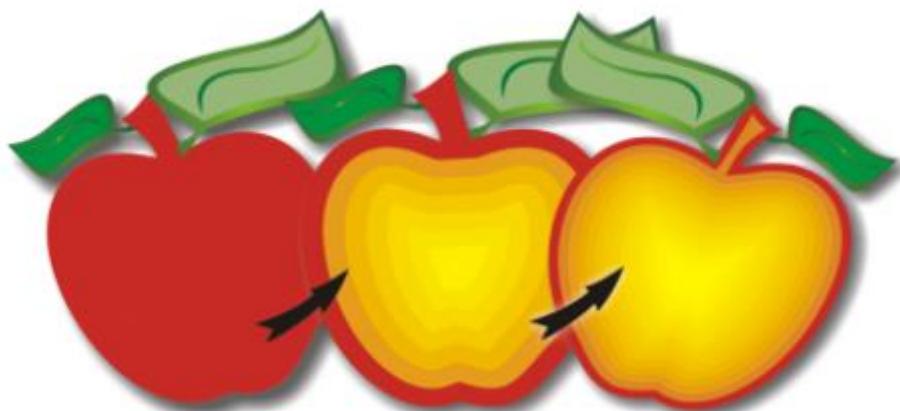
Além de criar efeitos 3D interessantes, é possível usar esse recurso para criar contornos recortáveis e enviá-los para dispositivos como plotadoras, máquinas de gravação e cortadoras de vinil.

Após contornar um objeto, você pode copiar ou clonar suas definições de contorno para outro objeto. Você pode também alterar as cores do preenchimento entre as linhas de contorno e dos próprios contornos. É possível definir uma progressão de cores no efeito de contorno,

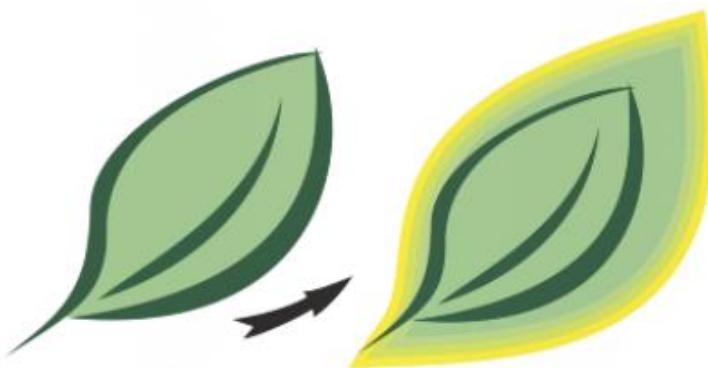
onde uma cor se mistura com outra. A progressão de cor pode seguir um caminho reto, no sentido horário ou no sentido anti-horário pela gama de cores de sua preferência.

Você também pode escolher como os contornos dos cantos aparecem. Por exemplo, você pode usar cantos de pontas ou redondos ou pode chanfrar (desenquadrar) a forma dos contornos dos cantos.

Você pode separar um objeto de suas linhas de contorno.



Um contorno de centro foi aplicado ao objeto acima. O número de linhas de contorno pode ser alterado, assim como a distância entre as linhas.



Um contorno externo foi aplicado ao objeto acima. Observe que um contorno externo se projeta da borda externa do objeto.

16.3. Aplicar perspectiva a objetos

Você pode criar um efeito de perspectiva encolhendo um ou dois lados de um objeto. Este efeito faz com que o objeto pareça estar se distanciando em uma ou duas direções, criando, assim, uma perspectiva de um ponto ou uma perspectiva de dois pontos.

É possível adicionar efeitos de perspectiva a objetos e grupos de objetos. Você também pode adicionar um efeito de perspectiva a grupos vinculados, como contornos, misturas e extrusões. Não é possível adicionar efeitos de perspectiva a texto de parágrafo, bitmaps ou símbolos.



O elemento gráfico original (esquerda) com perspectivas de um ponto (meio) e de dois pontos (direita) aplicadas a ele.

Após aplicar um efeito de perspectiva, é possível copiá-lo para outros objetos do desenho, ajustá-lo ou removê-lo do objeto.

16.4. Criar extrusões

É possível fazer com que os objetos pareçam tridimensionais criando extrusões. Você pode criar extrusões projetando pontos de um objeto e unindo-os para criar uma ilusão tridimensional. O CorelDRAW também permite aplicar uma extrusão vetorial a um objeto em um grupo.

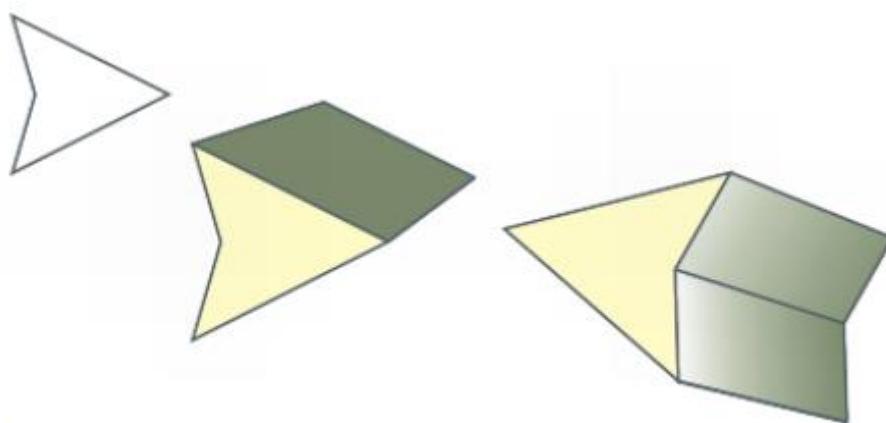
Após criar uma extrusão, você pode copiar ou clonar seus atributos para um objeto selecionado. Clonar e copiar transfere os atributos de extrusão de um objeto com extrusão para outro. As configurações de extrusão clonadas, no entanto, não podem ser editadas independentemente do mestre.

Você pode alterar uma forma extrudada girando-a e arredondando seus cantos.

O CorelDRAW também permite que você remova uma extrusão vetorial.

16.4.1. Preenchimentos com extrusão

É possível aplicar preenchimentos a uma extrusão inteira ou somente às superfícies com extrusão. É possível cobrir cada superfície individualmente com o preenchimento ou distribuir o preenchimento para que ele cubra o objeto inteiro como uma colcha, sem quebras no padrão ou na textura.



Da direita para a esquerda: uma forma simples, a forma com um preenchimento com extrusão de cor sólida, a forma com um preenchimento gradiente com extrusão e uma rotação aplicados.

16.4.2. Iluminação

Você pode aprimorar as extrusões aplicando fontes de luz. É possível adicionar até três fontes de luz para projeção em direção ao objeto com extrusão, com intensidade variável. Quando não precisar mais de fontes de luz, você pode removê-las.

16.4.3. Pontos de fuga

É possível criar uma extrusão vetorial em que as linhas da extrusão convergem em um ponto de fuga. O ponto de fuga de uma extrusão vetorial pode ser copiado para outro objeto de modo que ambos os objetos pareçam rebaixados na direção do mesmo ponto. É possível também atribuir a extrusões pontos de fuga diferentes.



16.5. Criar efeitos de chanfradura

Um efeito de chanfradura adiciona profundidade 3D a um objeto gráfico ou de texto fazendo suas bordas parecerem inclinadas (recortadas em ângulo). Os efeitos de chanfradura podem conter cores exatas e compostas (CMYK), sendo ideais para impressão.

É possível remover um efeito de chanfradura a qualquer momento.

Os efeitos de chanfradura podem ser aplicados apenas a objetos vetoriais e texto artístico, não a bitmaps.

16.5.1. Estilos de chanfradura

Você pode escolher dentre os seguintes estilos de chanfradura:

- Borda suave — cria superfícies chanfradas que aparecem sombreadas em algumas áreas
- Relevo — faz com que um objeto tenha aparência em relevo



Da esquerda para a direita: Logotipo sem efeito de chanfradura, com efeito de chanfradura de Bordas Suaves e com efeito de chanfradura em Relevo

16.5.2. Superfícies chanfradas

É possível controlar a intensidade do efeito de chanfradura especificando a largura da superfície chanfrada.

16.5.3. Luz e cor

Um objeto com um efeito de chanfradura parece estar iluminado por luz ambiente branca (envolvente) e estar sob um ponto de luz. A luz ambiente tem baixa intensidade e não pode ser alterada. O ponto de luz também é branco por padrão, mas é possível alterar sua cor, intensidade e posição. Alterar a cor do ponto de luz afetará a cor das superfícies chanfradas. Alterar a intensidade do ponto de luz clareará ou escurecerá as superfícies chanfradas. Alterar a posição do ponto de luz determinará qual superfície chanfrada aparecerá iluminada.

É possível alterar a posição do ponto de luz especificando sua direção e altitude. A direção determina onde a fonte de luz está localizada no plano do objeto (por exemplo, à direita ou à esquerda de um objeto). A altitude determina a altura em que o ponto de luz está localizado em relação ao plano do objeto. Por exemplo, você pode posicionar o ponto de luz alinhado com o horizonte (altitude de 0°) ou diretamente acima do objeto (altitude de 90°).

Além disso, é possível alterar a cor das superfícies chanfradas que estão na sombra especificando a cor de sombreamento.

16.6. Criar sombreamentos

Os sombreamentos simulam a luz caindo sobre um objeto, a partir de uma entre cinco perspectivas específicas: plana, direita, esquerda, inferior e superior. Você pode adicionar sombreamentos à maioria dos objetos ou grupos de objetos, incluindo texto artístico, texto de parágrafo e bitmaps.

Sombreamentos criados no CorelDRAW são ideais para saídas impressas, mas não são apropriados para serem enviados a dispositivos como cortadoras de vinil e plotadoras. Para esses projetos são necessários sombreamentos recortáveis. Para adicionar um sombreamento recortável a um objeto é necessário duplicar o objeto, preencher a duplicata com uma cor escura e posicionar a duplicata atrás do objeto original.

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

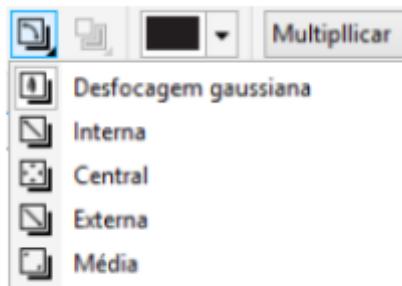


Um sombreamento aplicado a um objeto



O efeito de enevoamento suaviza as bordas do sombreamento.

Você pode alterar o enevoamento de sombreamentos a partir do botão Direção do enevoamento, na barra de propriedades.



Opções de enevoamento para sombreamtos

Depois de criar um sombreamento, você pode copiar ou cloná-lo para um objeto selecionado. Quando se copia um sombreamento, o objeto original e a cópia não têm conexão e podem ser editados de forma independente. Com a clonagem, os atributos de sombreamento do objeto principal são automaticamente aplicados a seu clone.

Separando-se um sombreamento de seu objeto, tem-se mais controle sobre o próprio sombreamento. Por exemplo, é possível editar o sombreamento da mesma forma como se edita uma transparência.

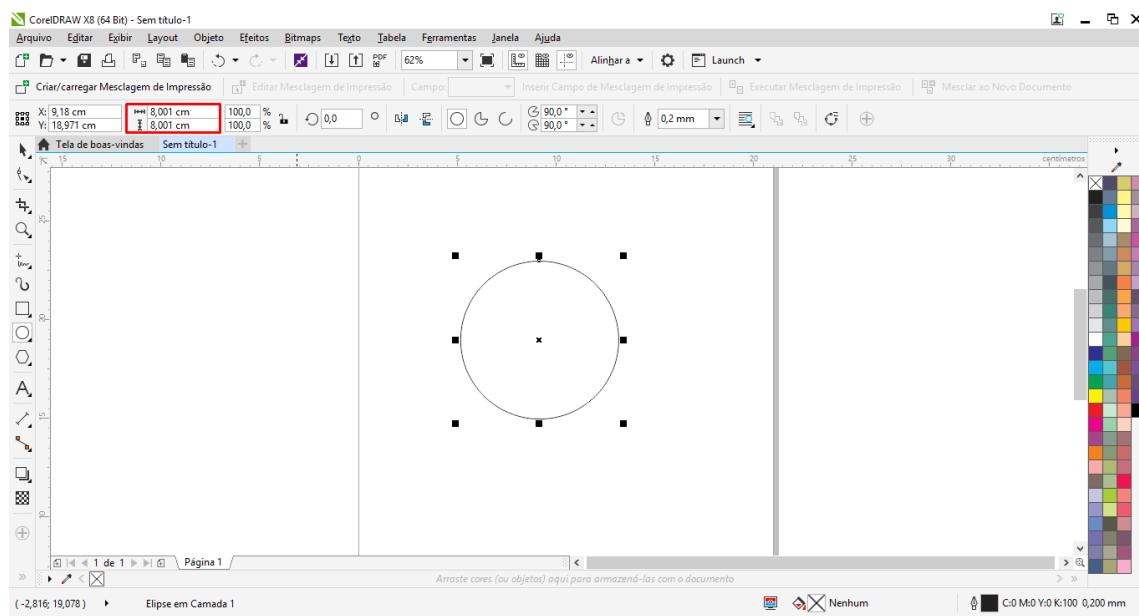
Assim como acontece com as transparências, é possível aplicar um modo de mesclagem a um sombreamento para controlar o modo como a cor do sombreamento se mistura com a cor do objeto que está por baixo.

16.7. Exercício de conteúdo:

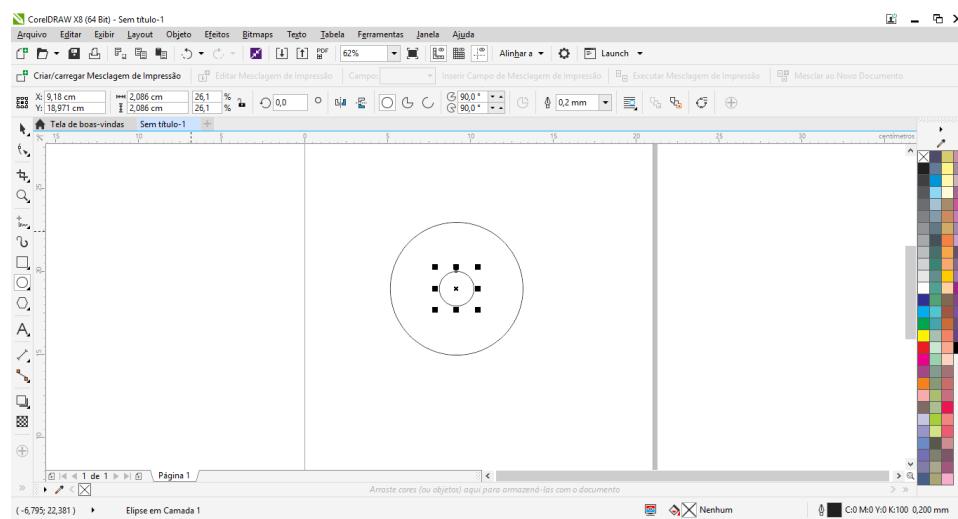
1- Abra o CorelDraw X8.

2- Cria um novo documento e de ok.

3- Vamos criar uma engrenagem, para isso pegue a ferramenta elipse e crie um círculo no meio da folha com mais ou menos 8cm de altura e largura:

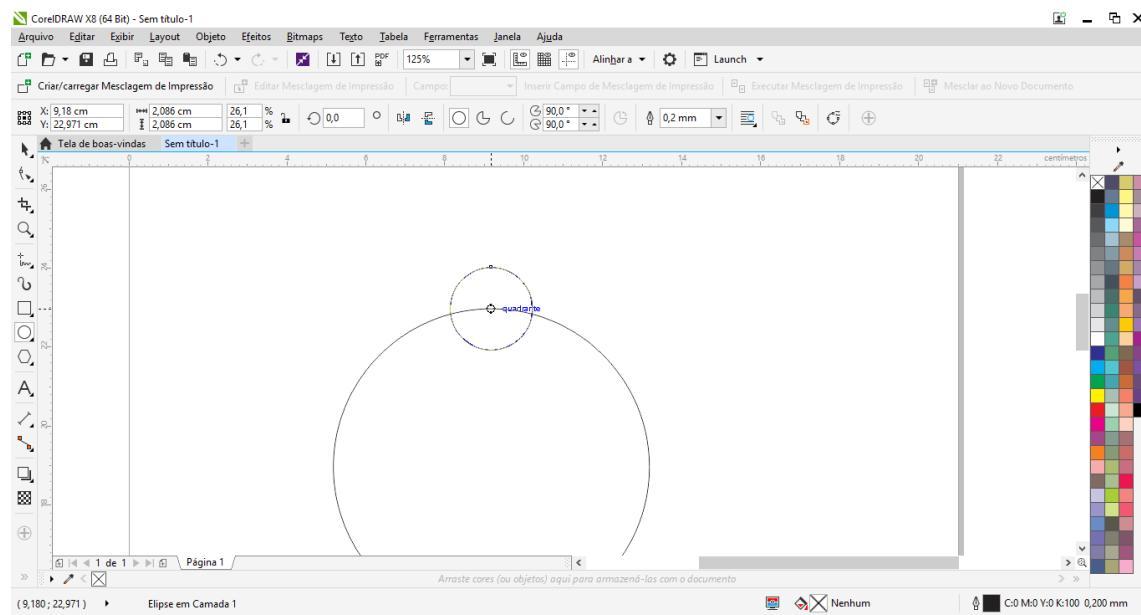


4- Duplique essa elipse e diminua o tamanho da cópia para mais ou menos 2cm de altura e largura:



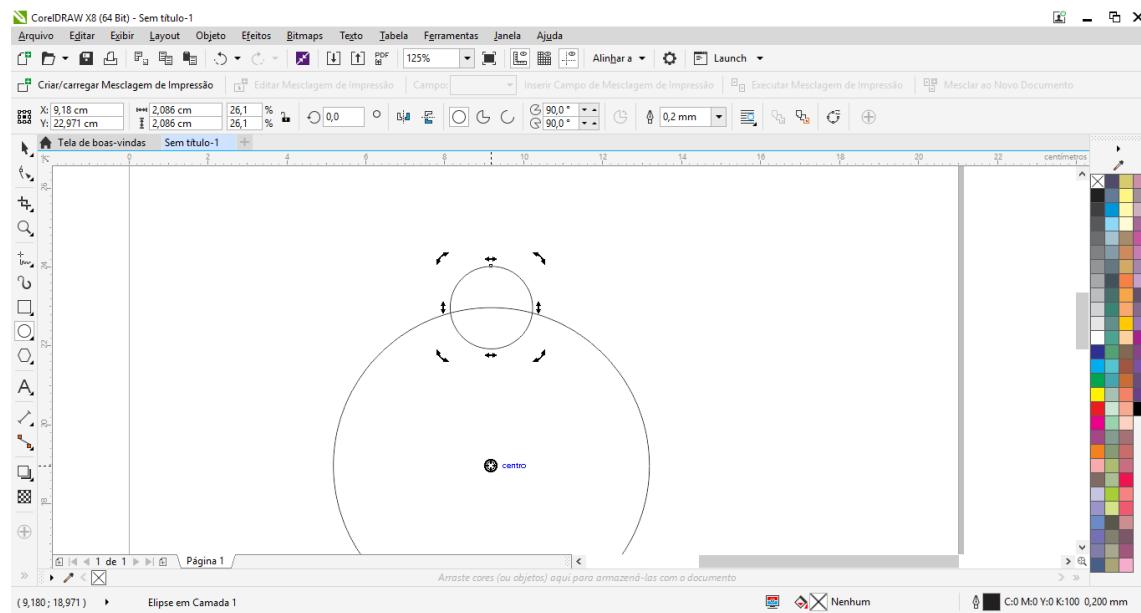
5- Segurando CTRL arraste o círculo menor até a parte superior do círculo maior, e solte quando

você ver a palavra quadrante:

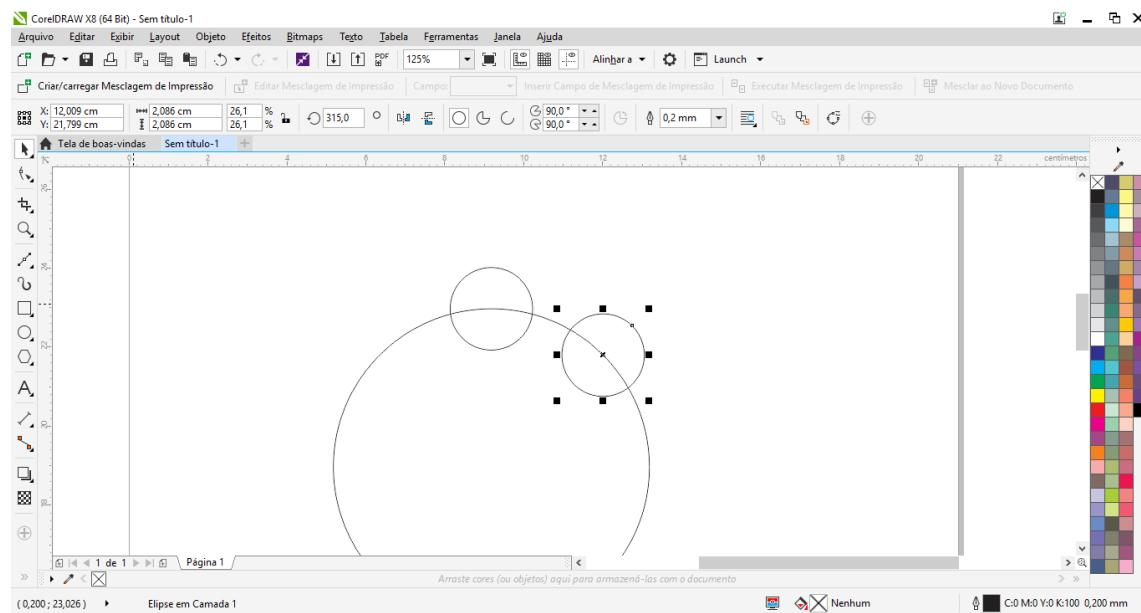


6- Clique no círculo menor mais uma vez para abrir as opções de rotação. Arraste o centro de

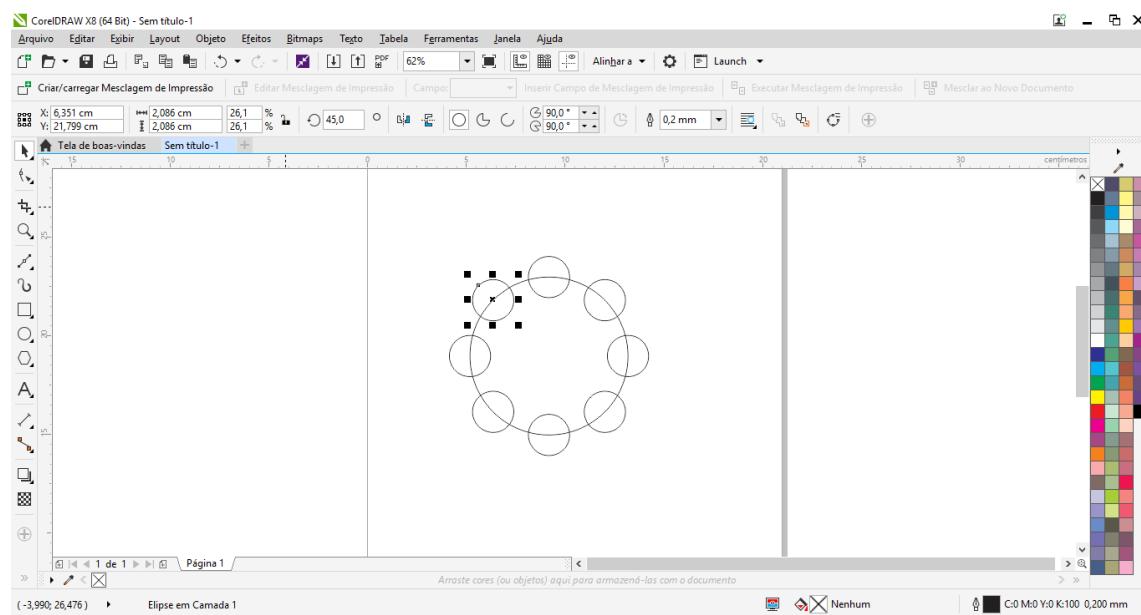
rotação do círculo menor para o centro do círculo maior:



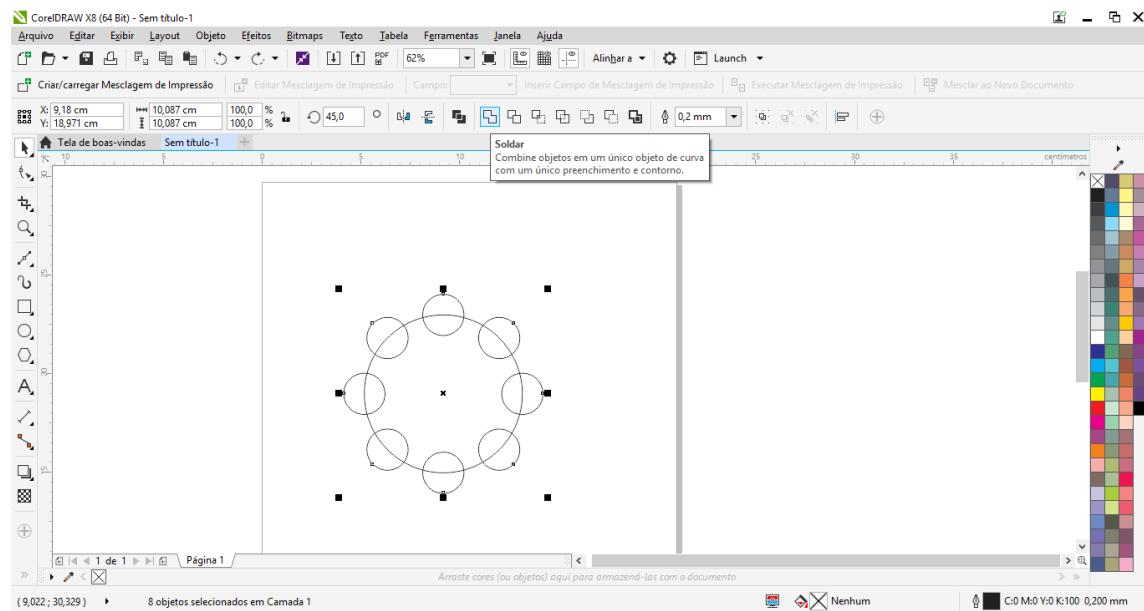
7- Segurando CTRL arraste o círculo menor um pouco para o lado e solte clicando com o botão direito do mouse:



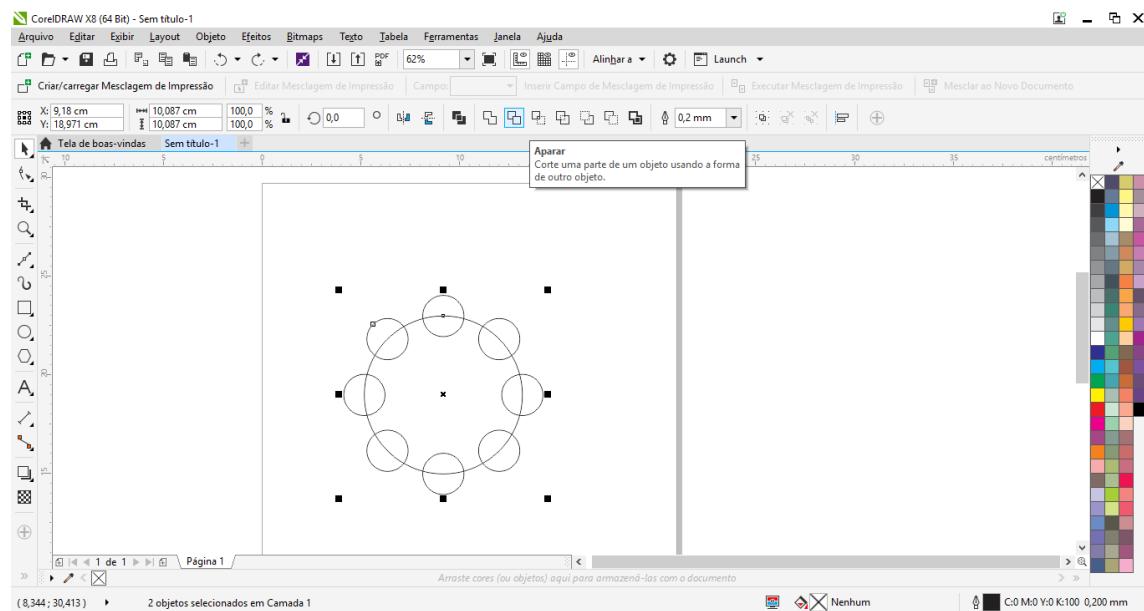
8- Aperte CTRL + R para refazer sua última ação. Repita até fechar o círculo:

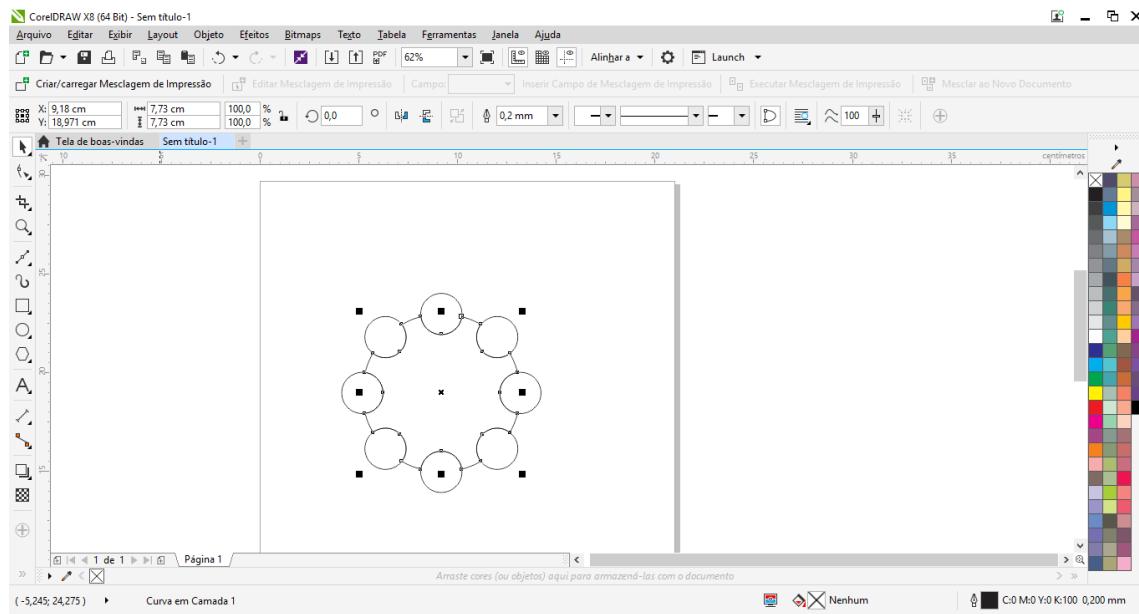


9- Selecione todos os círculos pequeno e use a opção de soldar:

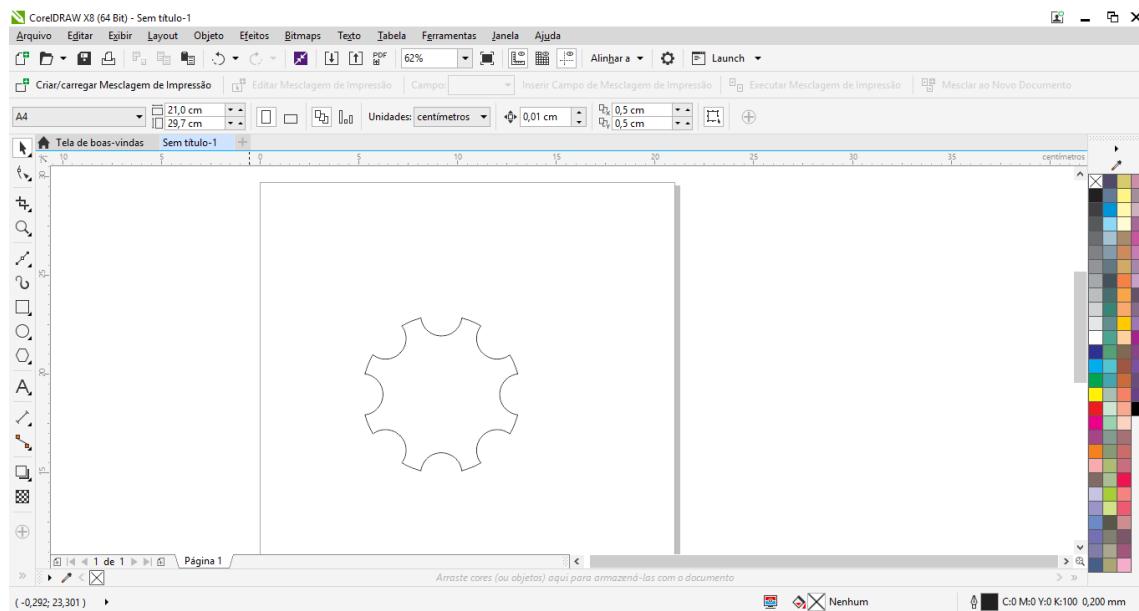


10- Agora selecione o círculo grande e clique em aparar:

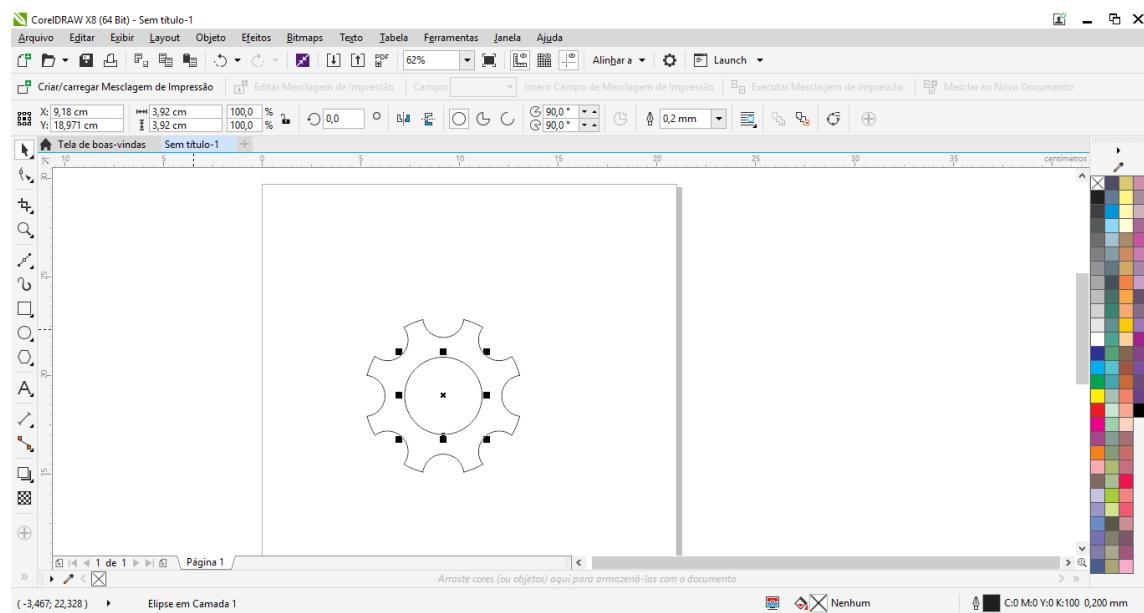




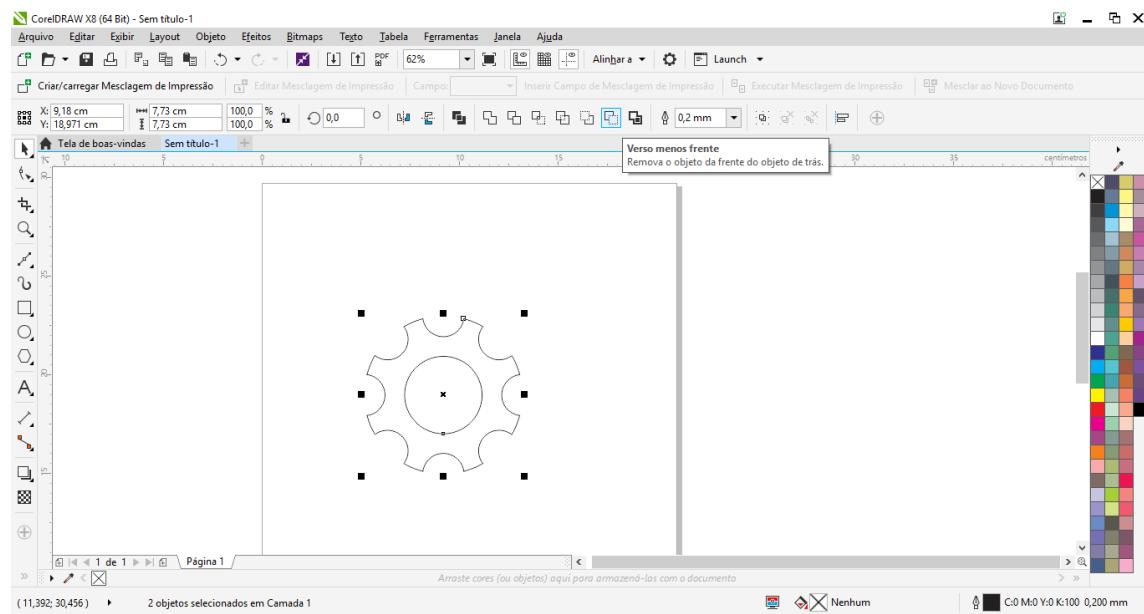
11- Remova os círculos pequenos:

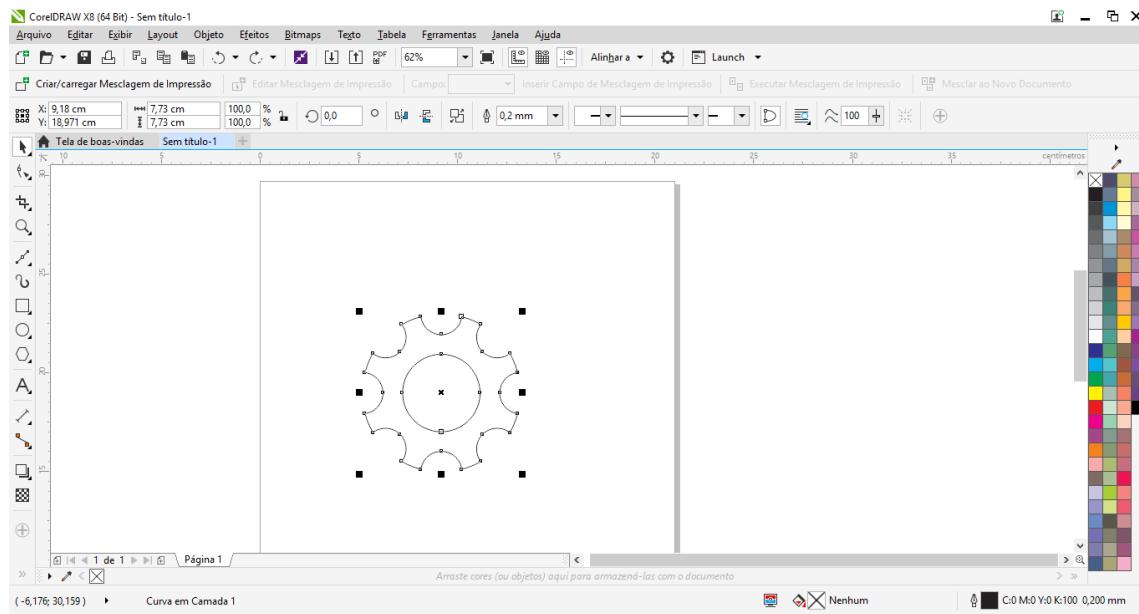


12- Crie uma elipse no centro da nossa forma:

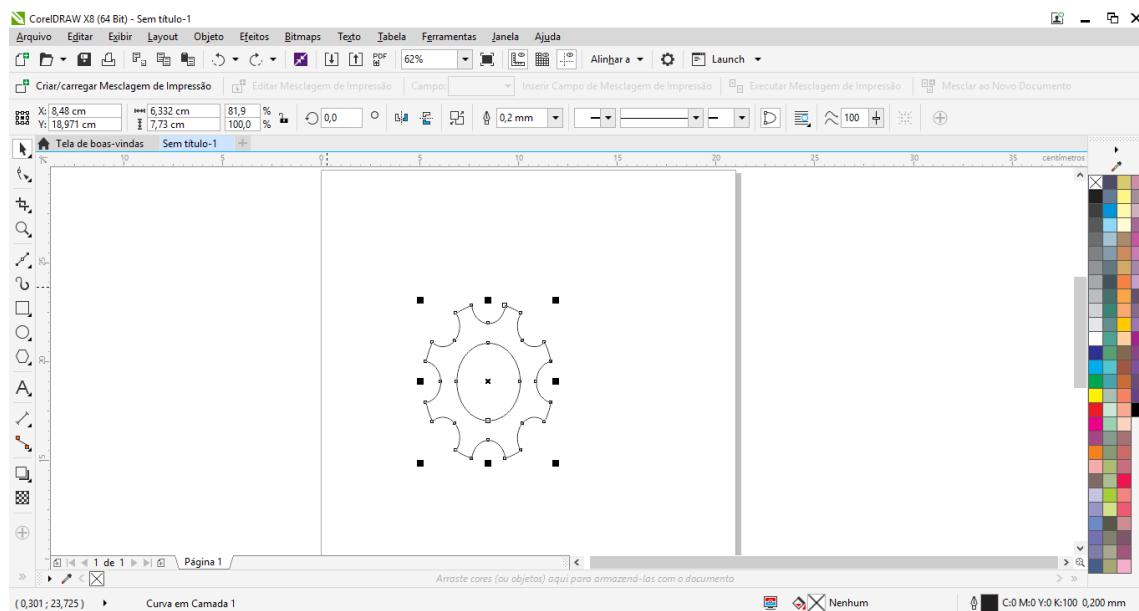


13- Selecione o círculo e depois a parte de trás e clique em verso menos frente:

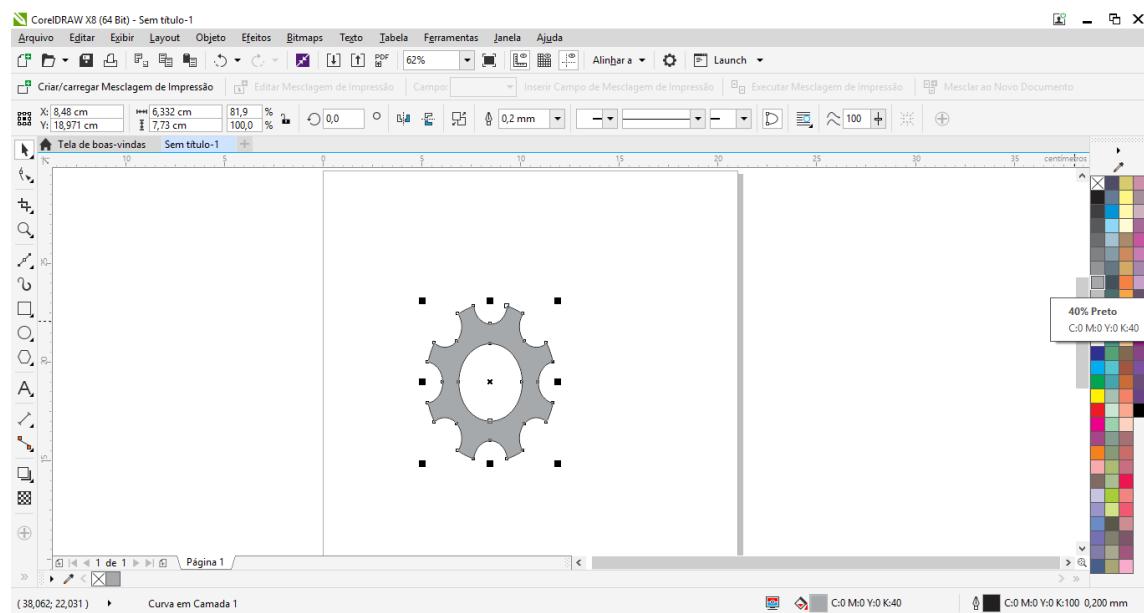




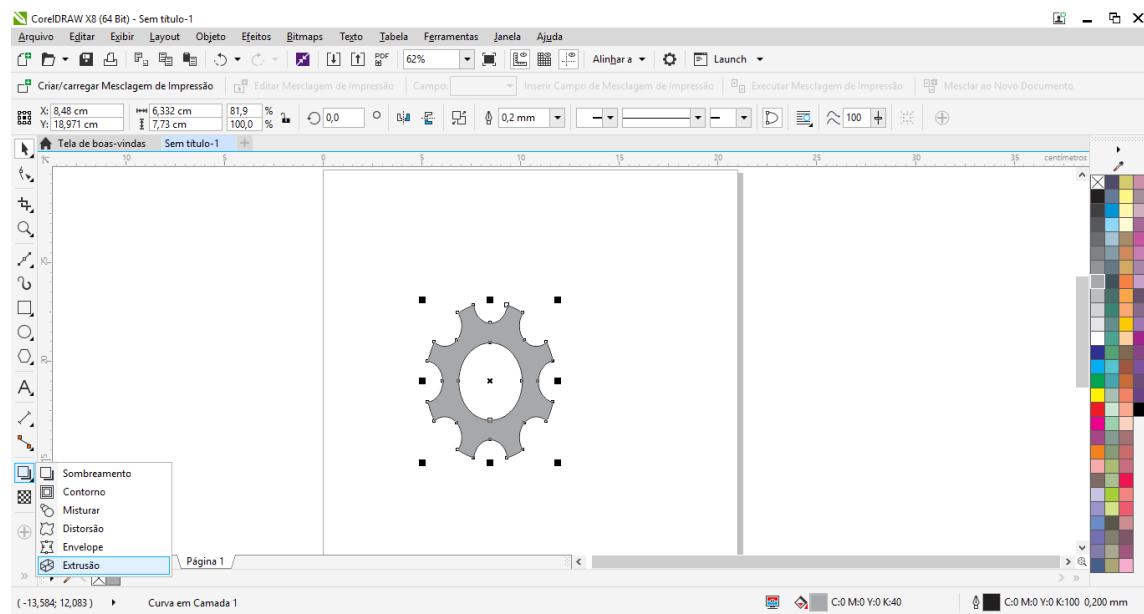
14- Dê uma achatada na forma para dar uma perspectiva de que ela está de lado:



15- Agora use a cor cinza para pintar o desenho:

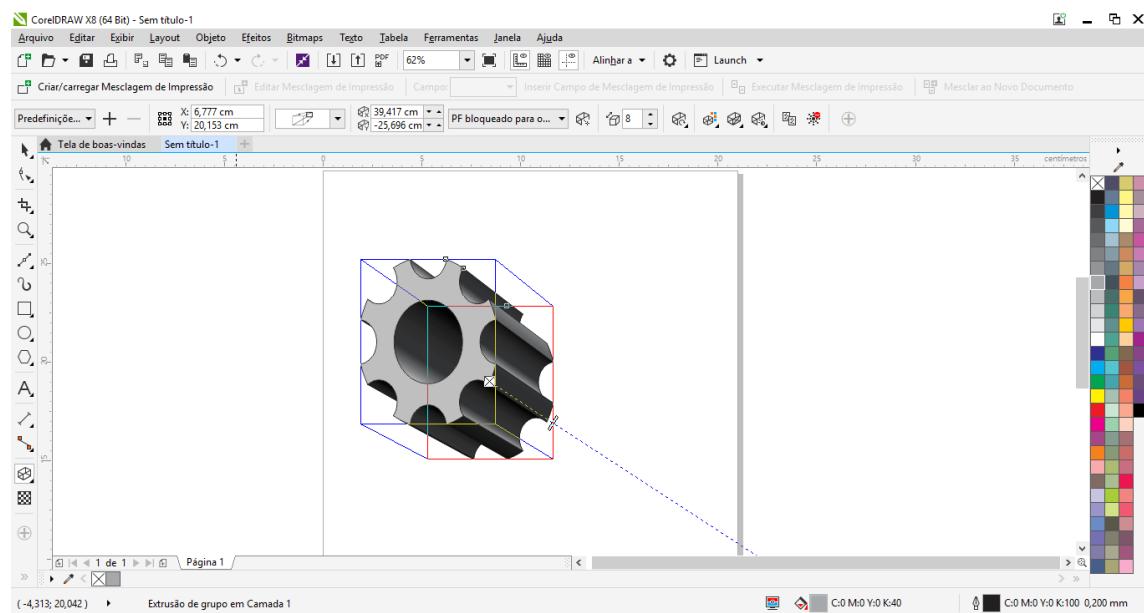
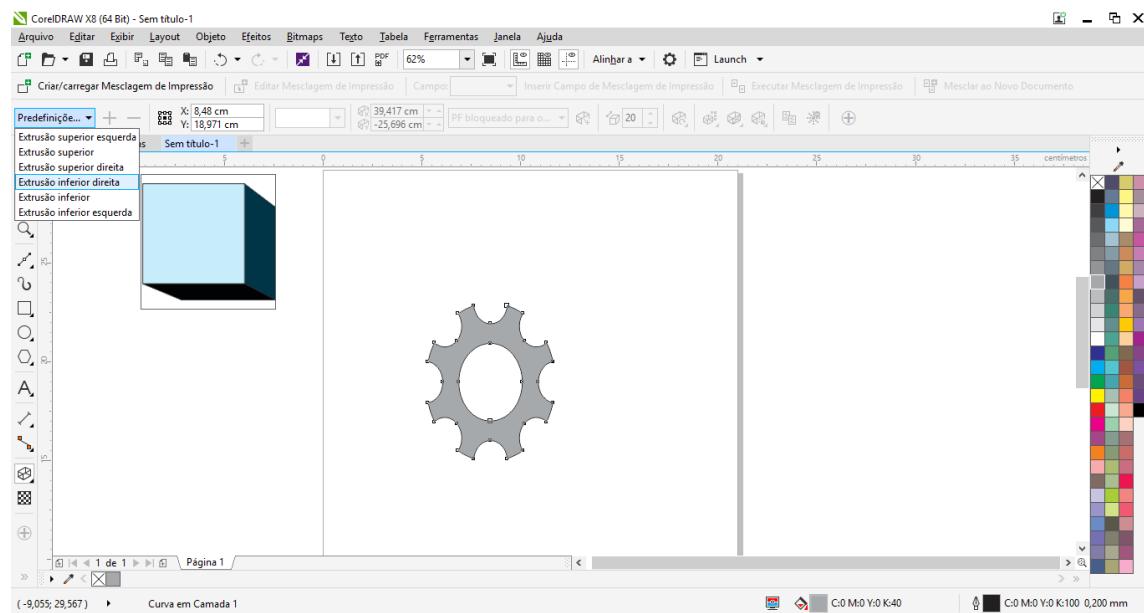


16- Selecione a ferramenta extrusão:



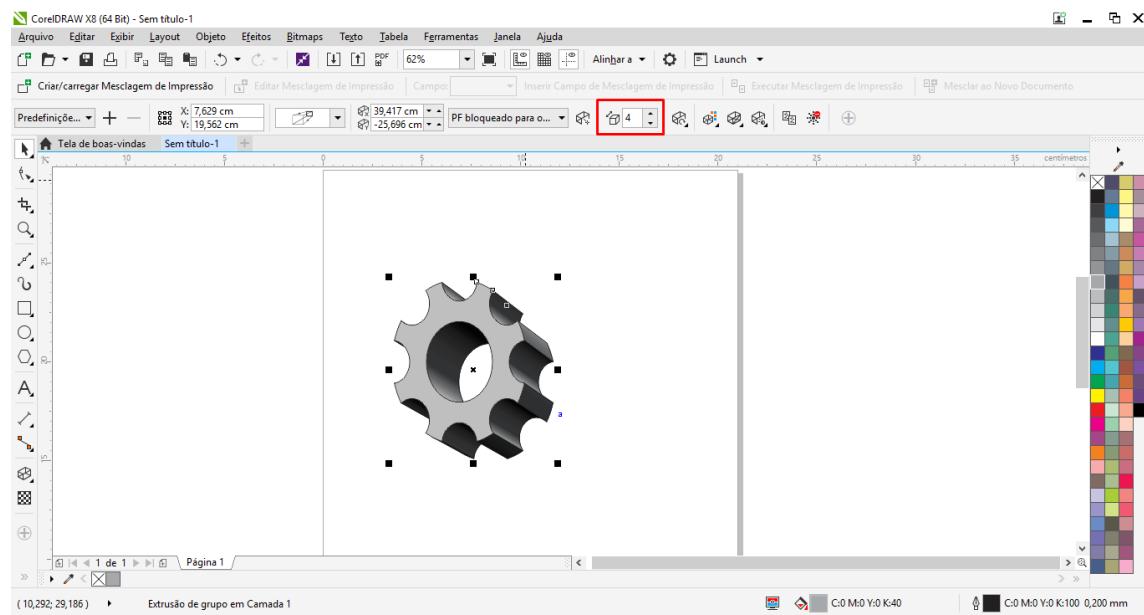
17- Abriu uma nova barra de menus, clique na parte de predefinições e escolha a opção

“extrusão inferior direita”:

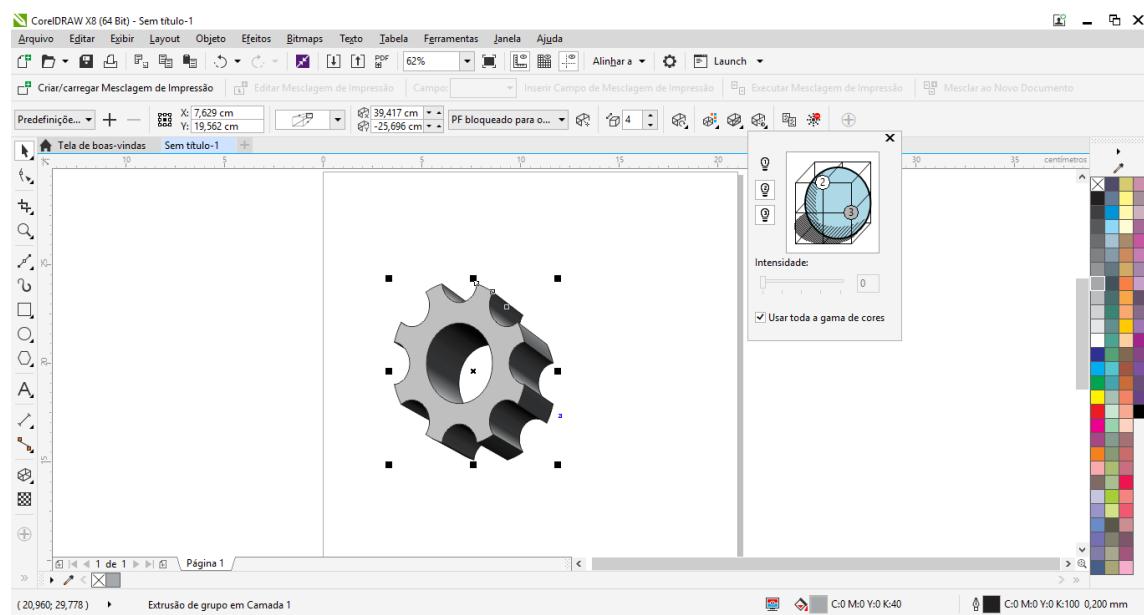


18- Diminua um pouco a profundidade, basta ir na opção da barra de menus e digitar o número

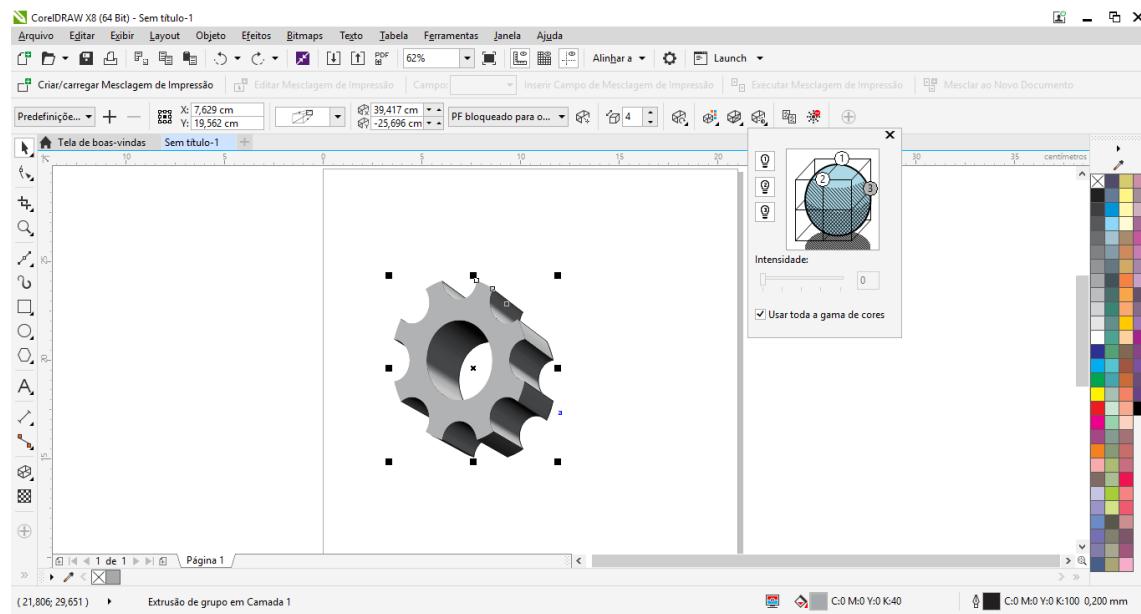
da profundidade, neste caso o número 4:



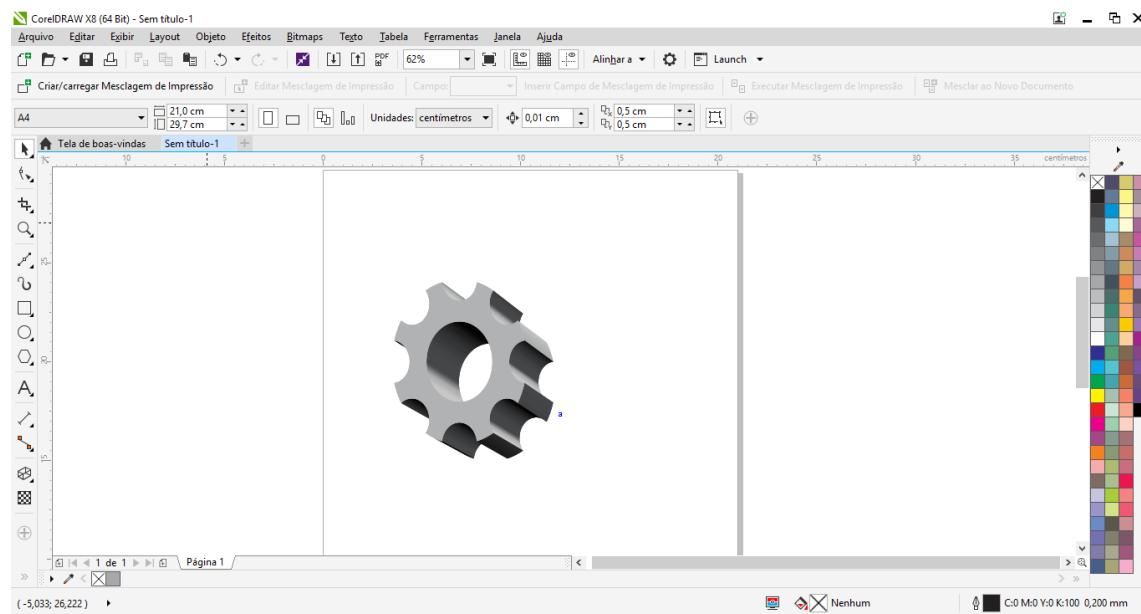
19- Clique no menu de iluminação de extrusão para mudar o foco da luz:



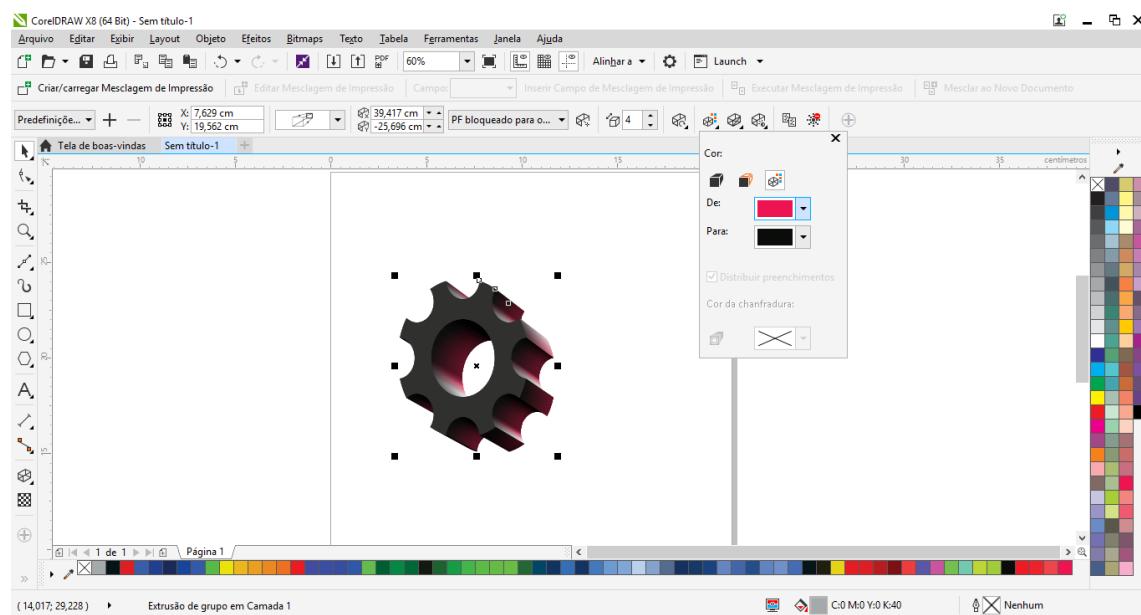
20- Ajuste como na imagem a seguir:



21- Retire as bordas:



22- Aí está, legal não é mesmo? Se quiser ainda pode colorir da forma que quiser, basta ir no menu “Cor da extrusão” e escolher as cores:



23- Mostre para o seu instrutor. Bons estudos!

16.8. Exercícios de fixação:

1- Refaça o mesmo desenho aprendido na aula, a cor pode ficar a sua escolha. Caso você não lembre algum passo, reveja a aula e anote os passos. O ideal é que você refaça o desenho até conseguir sem auxílio, com as ferramentas já decoradas. Quando terminar mostra para o seu instrutor.

