

## 1. 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.

### 1.1. Seleção

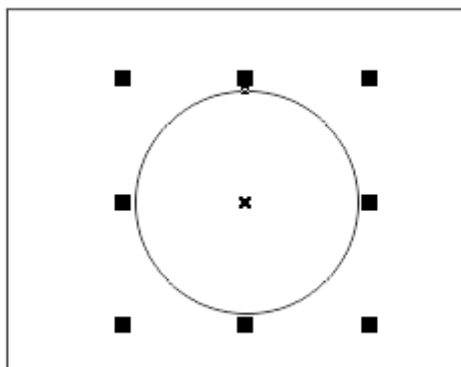


A ferramenta de seleção é uma ferramenta de grande importância e seu uso é muito simples.

Para utiliza-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.



## 1.2. 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 desene 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.

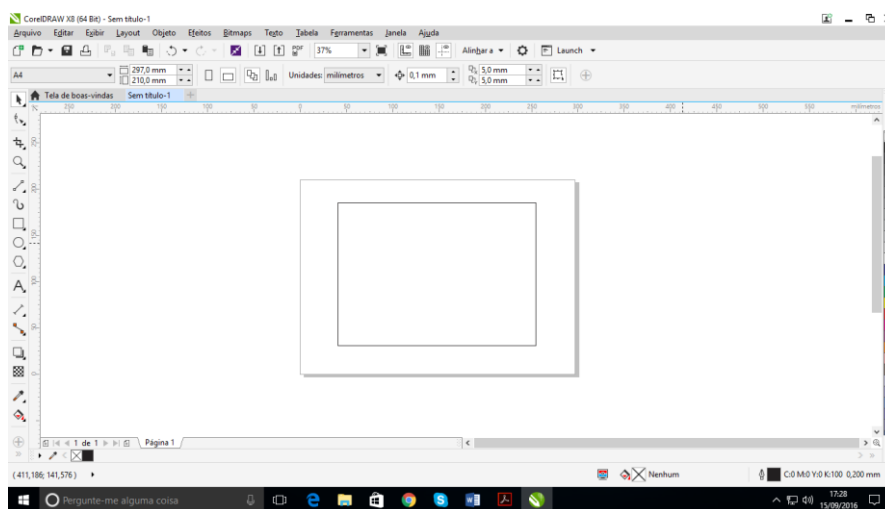
### 1.3. Ferramenta Forma



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

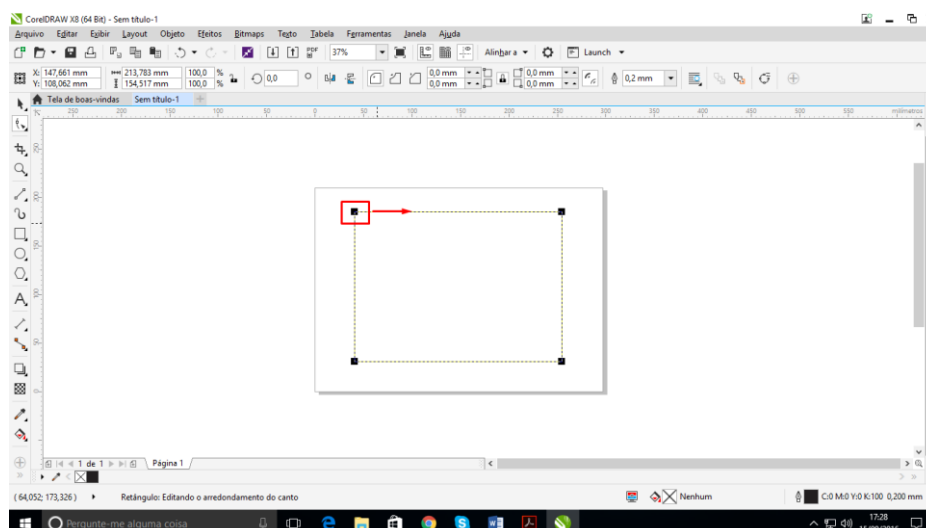
Esta ferramenta permitirá a você que puxe nós e altere bordas para tornar as formas básicas padrões em outras formas que você precise.

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

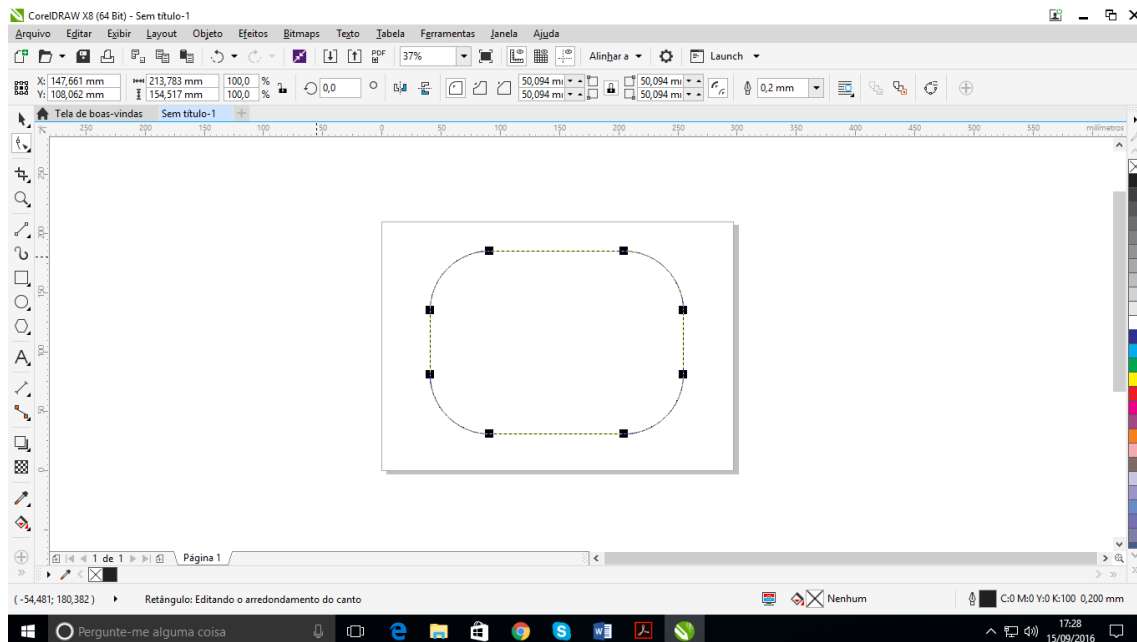


Aqui você irá selecionar a ferramenta de forma, para transformar nosso quadrado.

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.



#### 1.4. Preenchimento inteligente

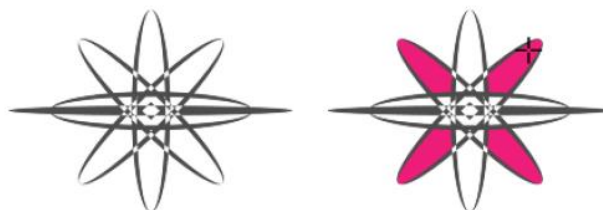


Preenchimento inteligente é a ferramenta que lhe permite preencher com cores suas áreas e contornos. Ao contrário das outras ferramentas de preenchimento que permitem você preencher objetos e letras, a ferramenta preenchimento inteligente detecta as bordas de uma área e cria um caminho fechado para preenche-la,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



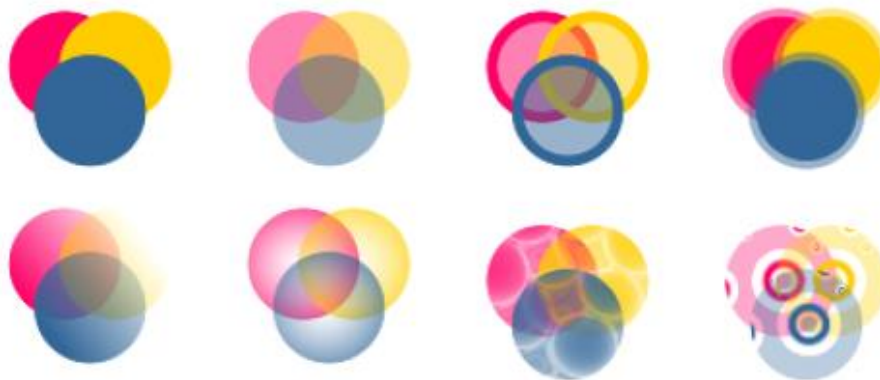
Usar a ferramenta Preenchimento inteligente para preencher áreas fechadas

## 1.5. 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.

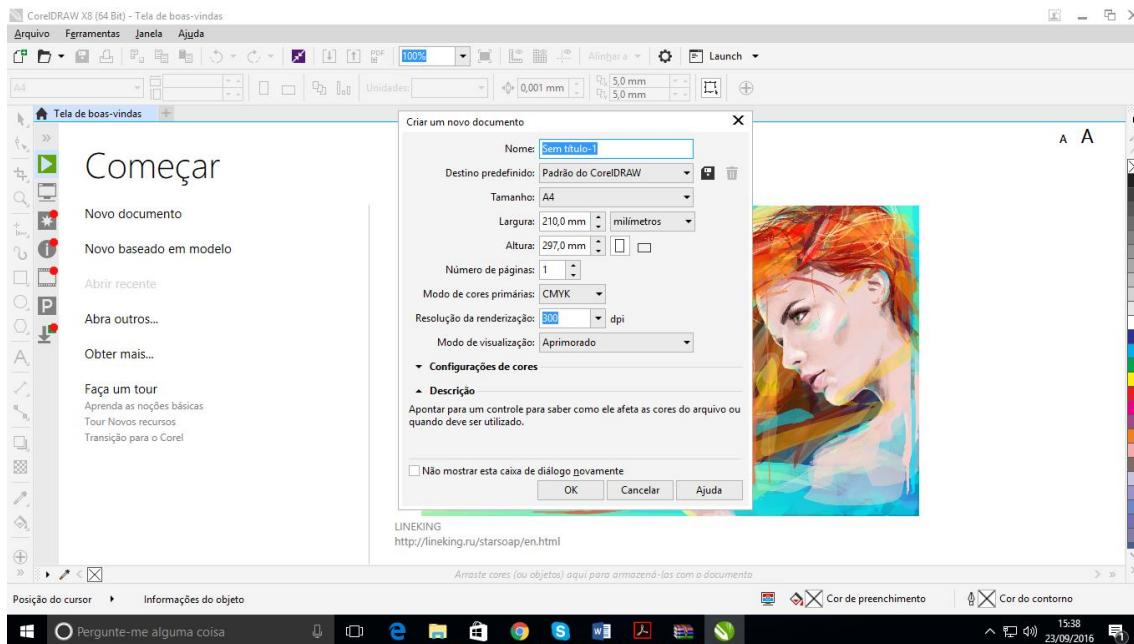


*Exemplos de tipos diferentes de transparências, incluindo uniforme, gradiente e padrão.*

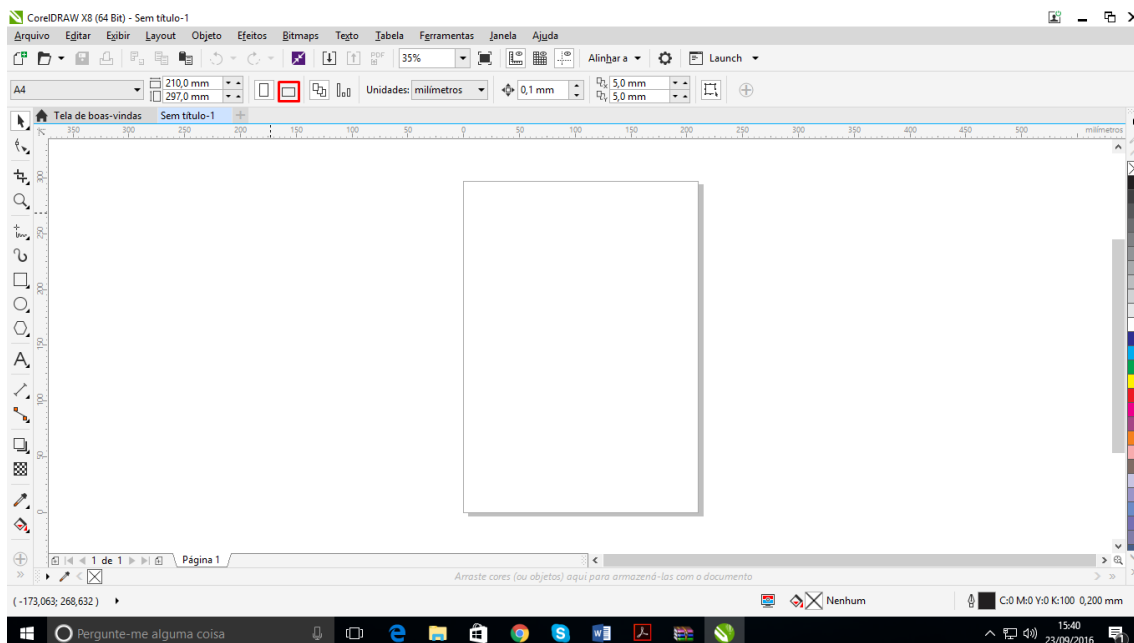
## 1.6. Exercícios Conteúdo

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”.

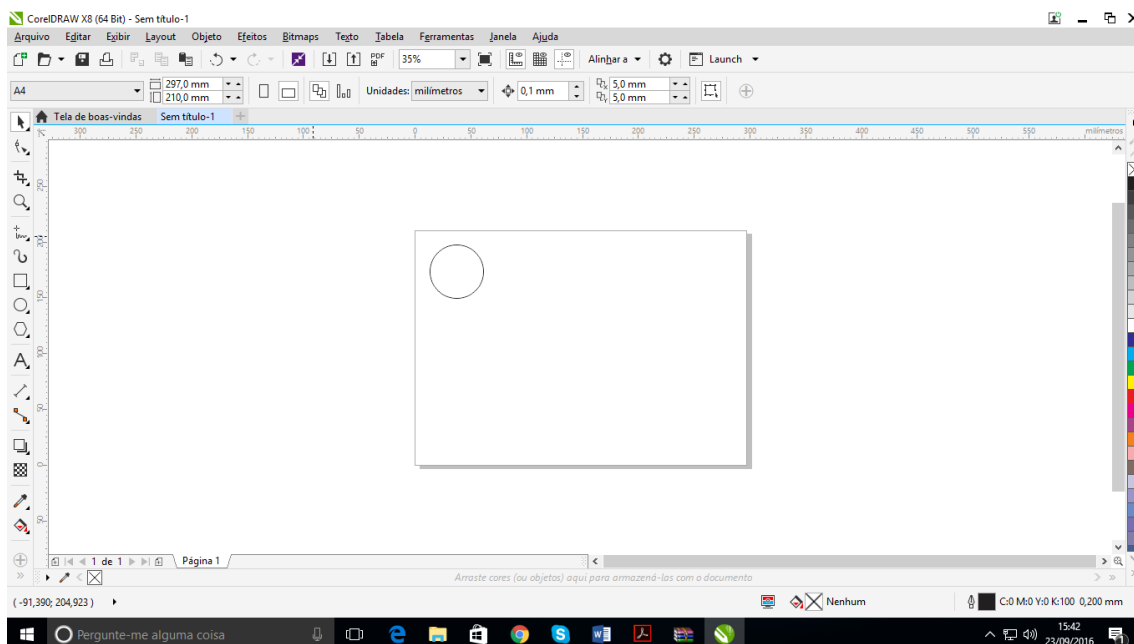


- 4) Altera o formato da página para “Paisagem”.





- 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.

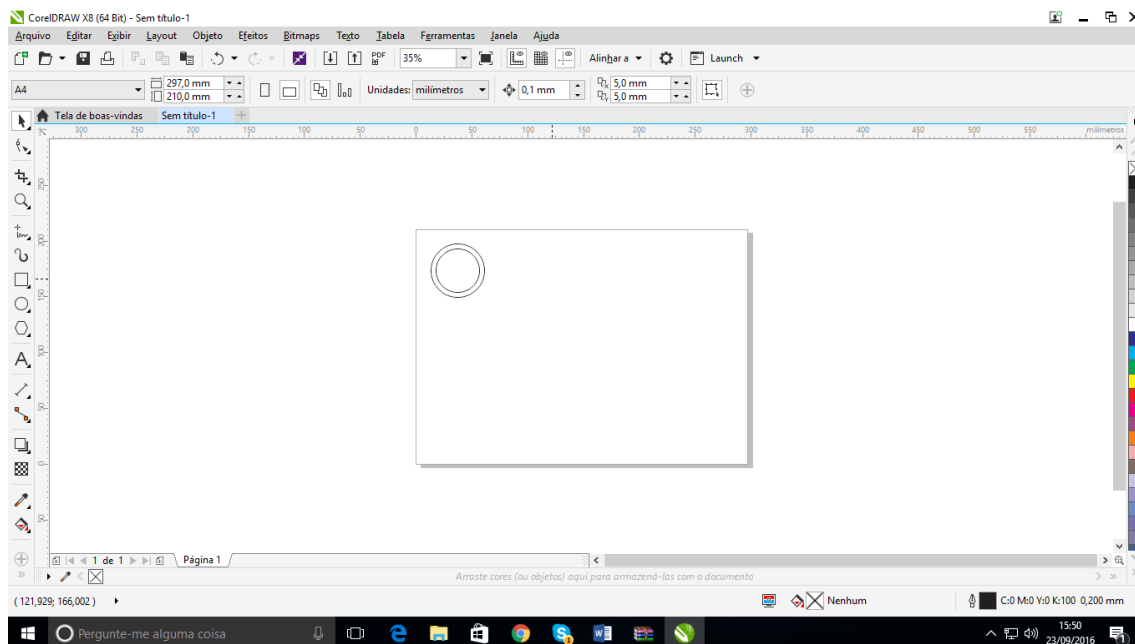


- 7) Agora clique na ferramenta de seleção e selecione o círculo que você desenhou.
- 8) Pressione a tecla “+” utilizando seu teclado numérico para duplicar o círculo.

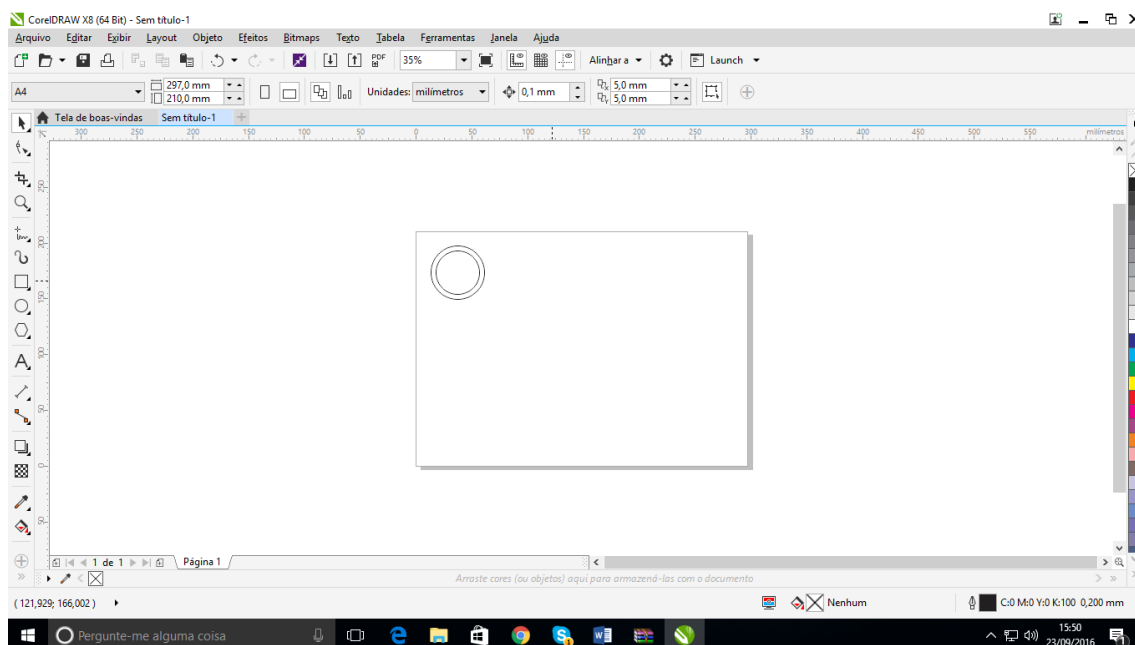


9) Clique para selecionar o círculo novamente.

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

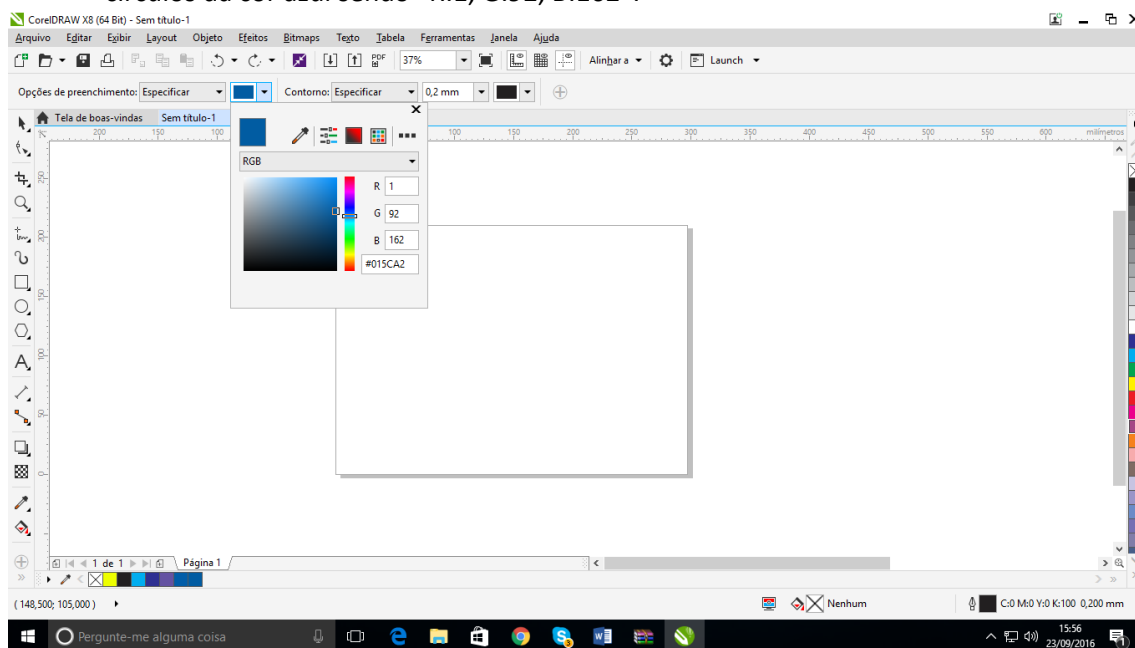


11) Agora selecione os dois círculos e pressione CTRL+L para combinar os dois em um objeto só.

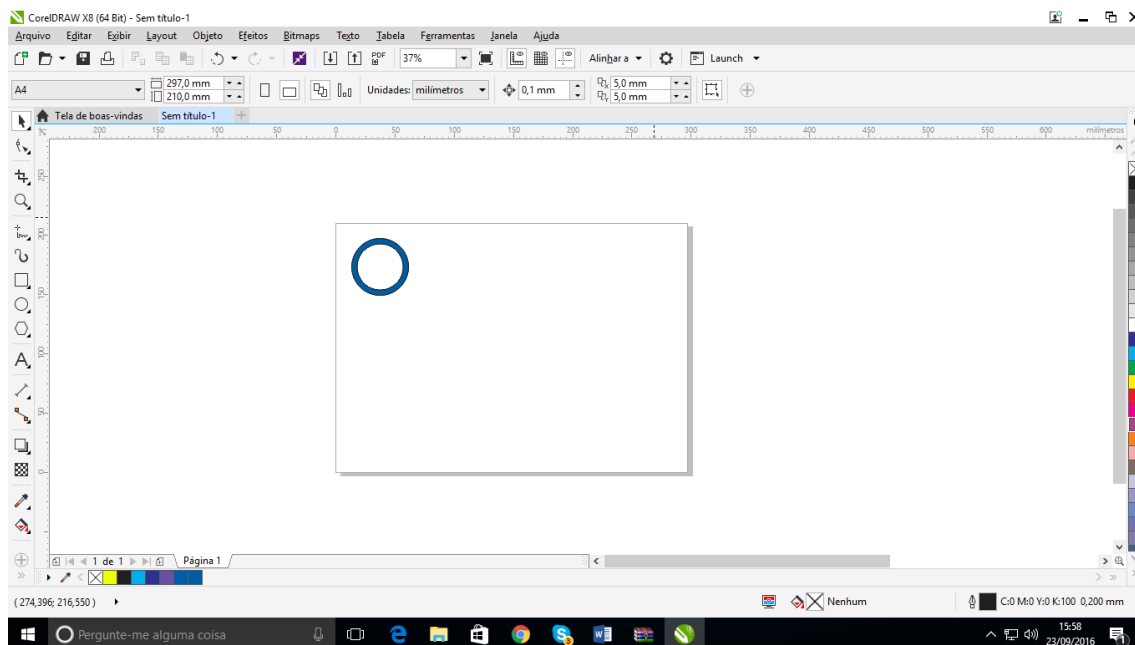




- 12) Utilizando a ferramenta de Preenchimento Inteligente pinte o arco entre os dois círculos da cor azul sendo “R:1, G:92, B:162”.

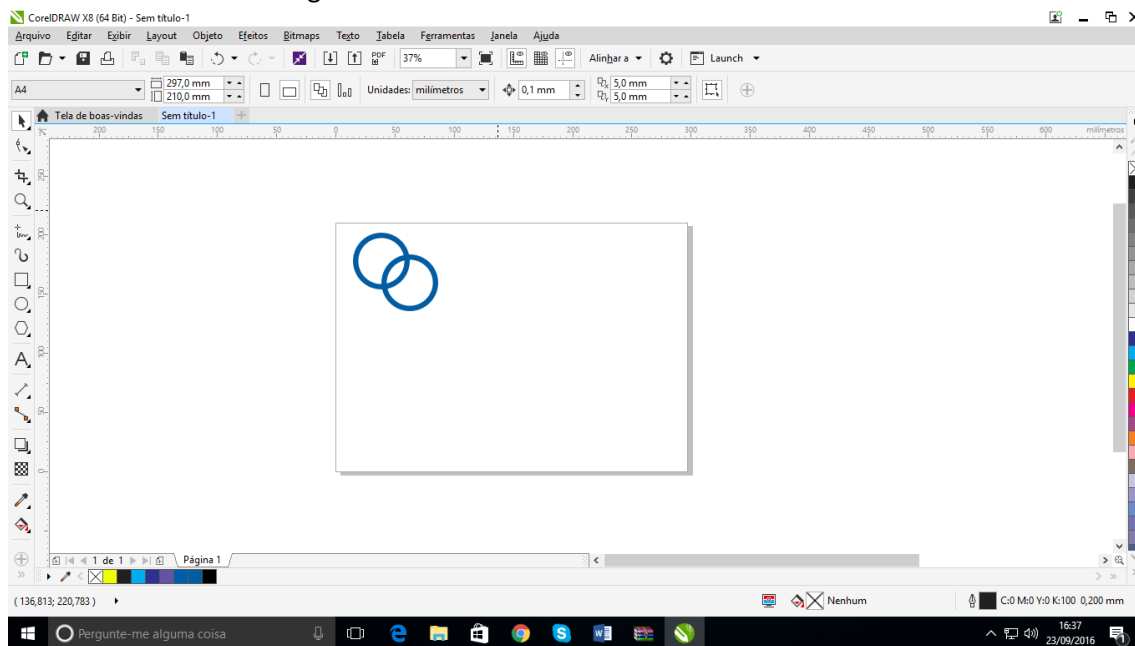


- 13) Caso não esteja marcado como RGB as cores do preenchimento, altere elas para RGB. O círculo ficará assim.



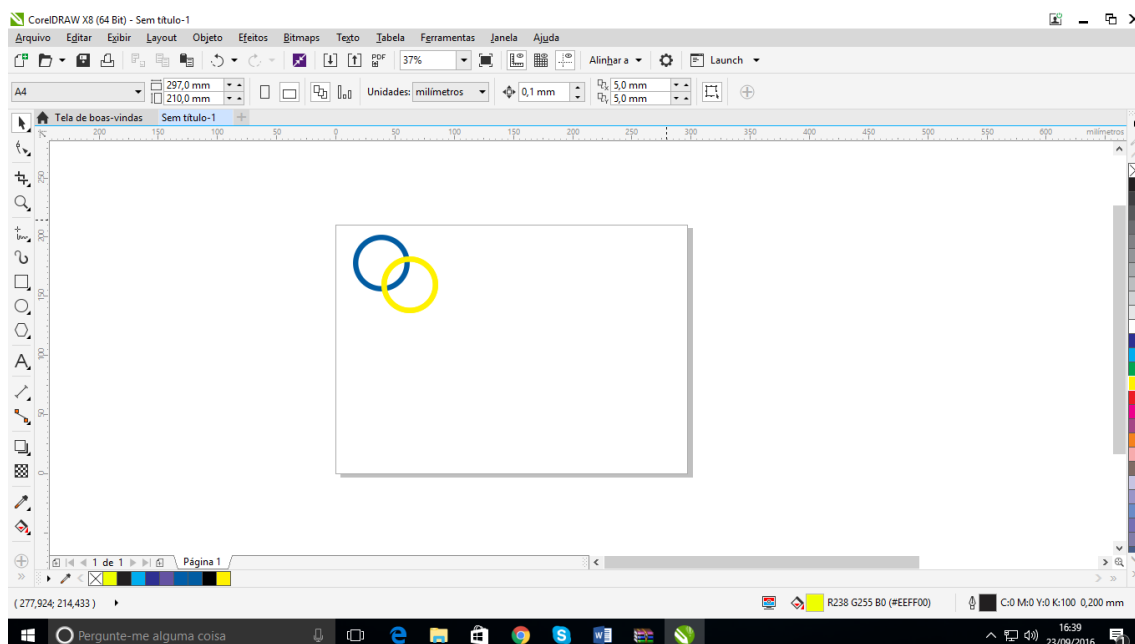
- 14) Agora selecione o objeto e tire as bordas na ferramenta “Espessura do Contorno” e selecionando “Nenhum”.

- 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.

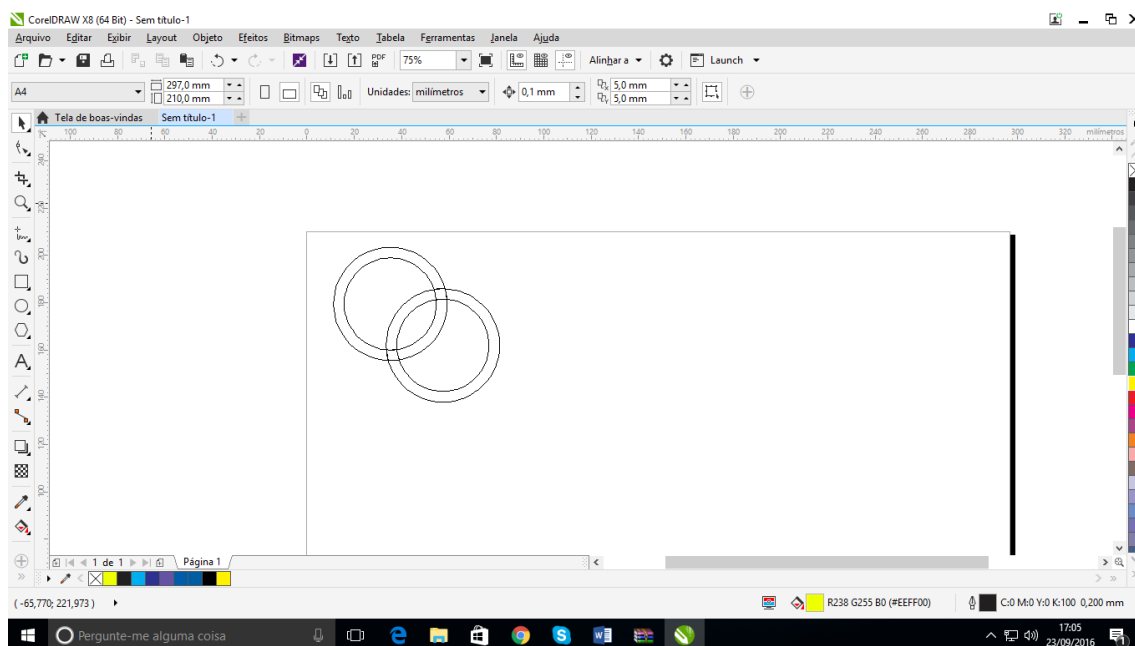


- 17) Agora vamos pintar nosso segundo aro. Clique novamente na ferramenta “Preenchimento Inteligente”.

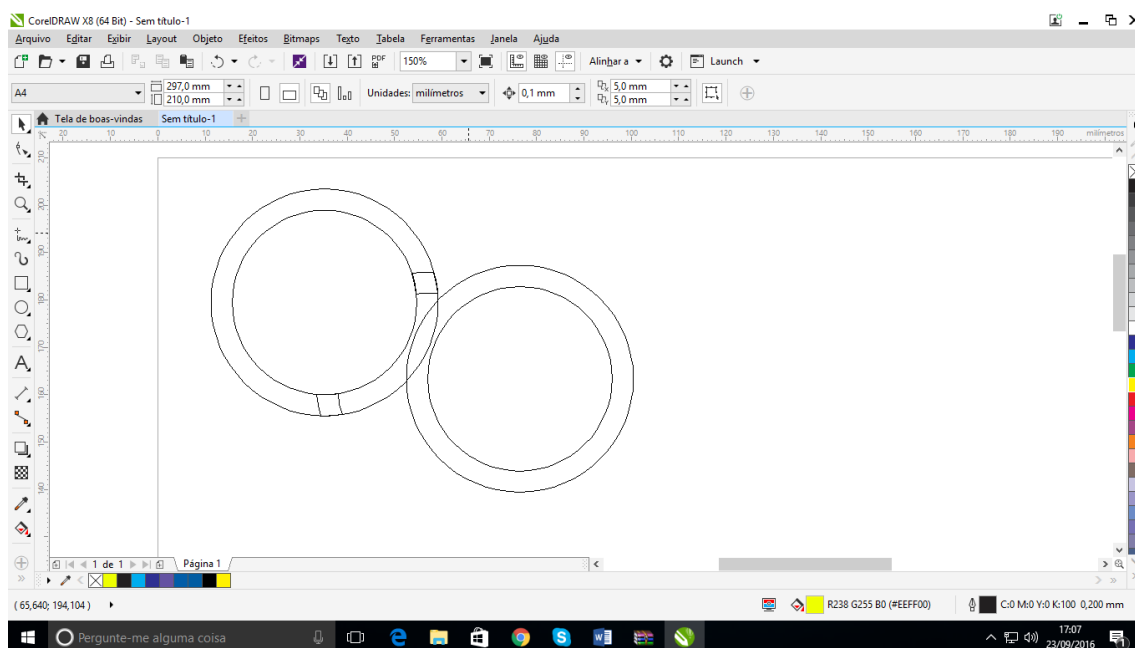
- 18) Pinte o arco de amarelo.



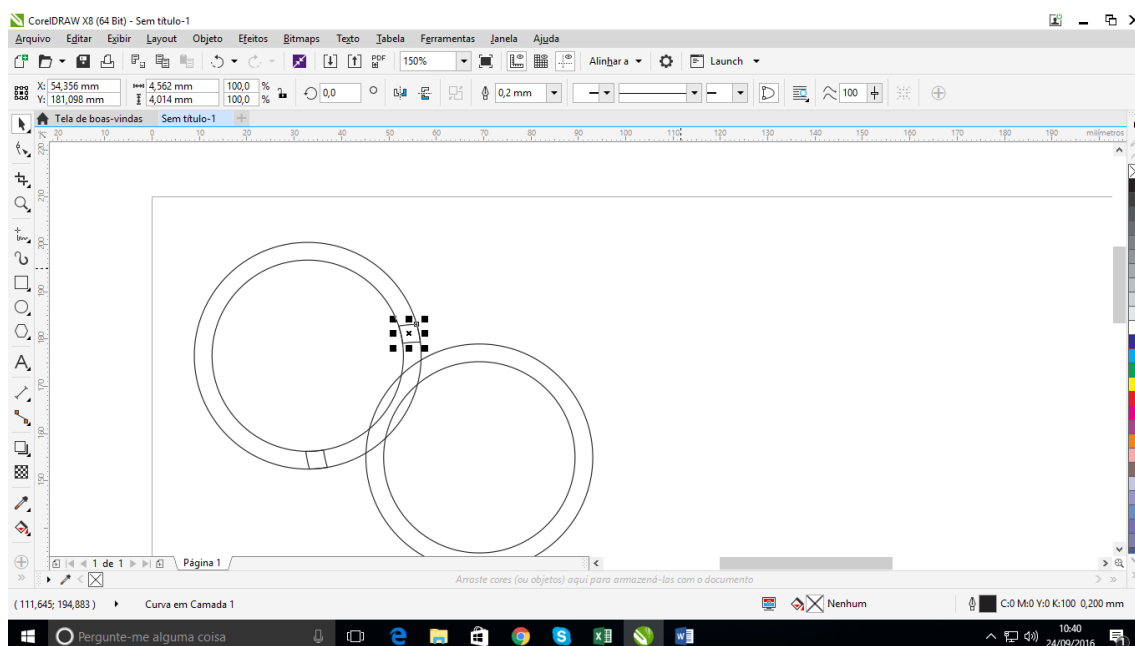
- 19) Agora, selecione os dois arcos e utilize a ferramenta “Interseção” para separar as partes em que ambos os círculos se conectam, mas não tire a seleção da interseção que será criada.
- 20) Sem soltar a seleção criada pressione “CTRL+K” para separarmos os dois pontos de interseção que foram criados.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



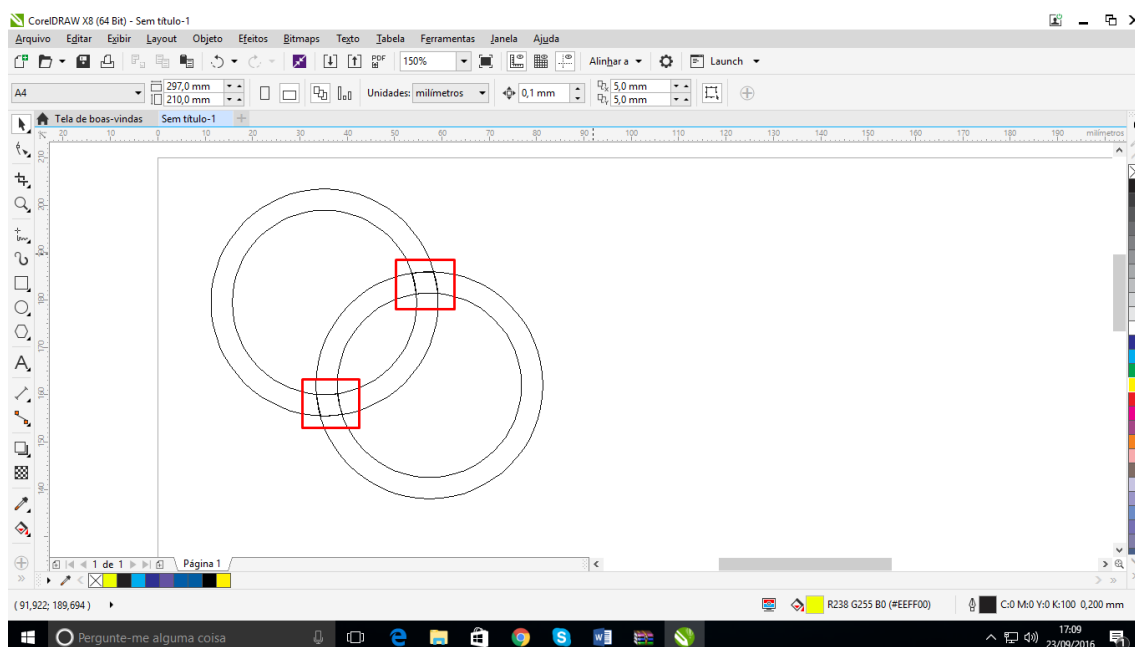
- 22) Agora teremos de fazer o trabalho um pouco mais manual. Aproxime a imagem para ver melhor e afaste o círculo de baixo do círculo de cima um pouco para o lado, para que possa selecionar um dos pontos da interseção.



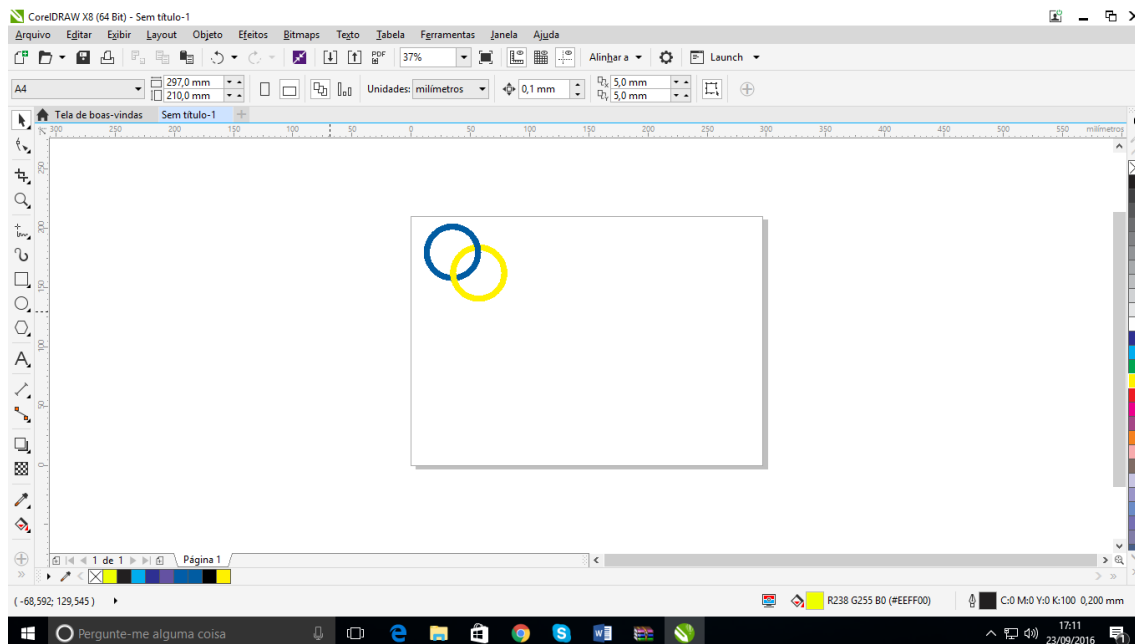
- 23) Note que a interseção está marcada no arco de cima. Selecione ela e aperte “CTRL+Page UP” para enviá-la para cima das outras imagens.



- 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.



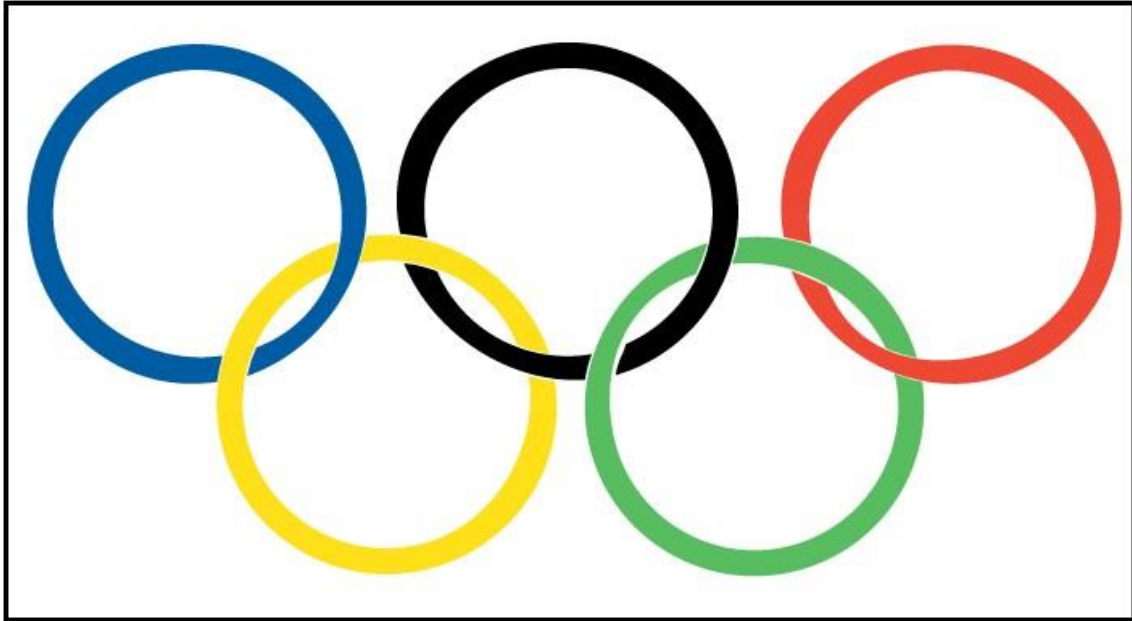
25) Pronto. Agora clique novamente em “Exibir” e selecione a opção “Normal”. Seus aros devem ter ficado desta forma.



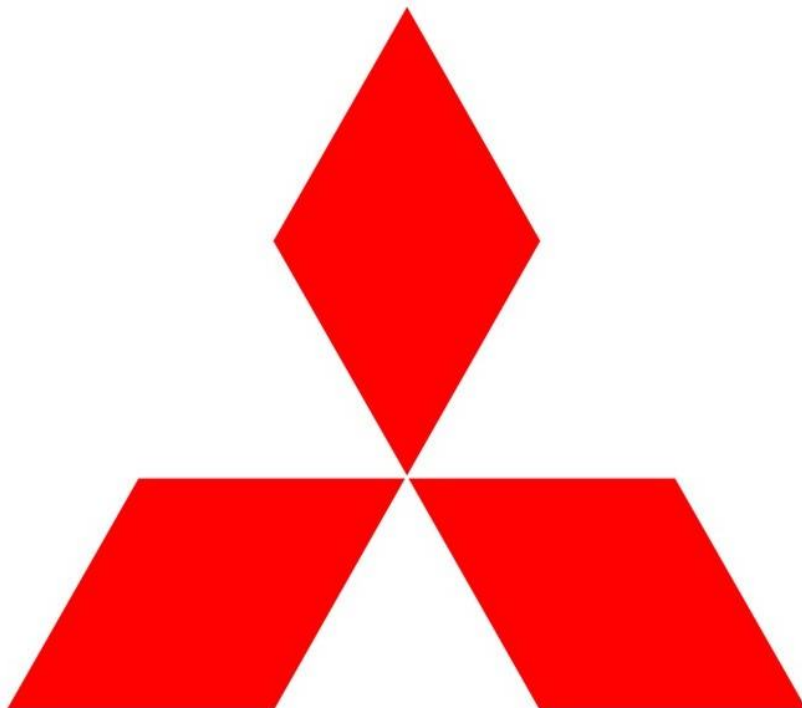
26) Não feche este arquivo. Você começará seu exercício de Fixação a partir dele.

## 1.7. 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.







CLIQUE AQUI  
PARA CONCLUIR