

1. Ferramentas fundamentais

1.1. Ferramenta seleção

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

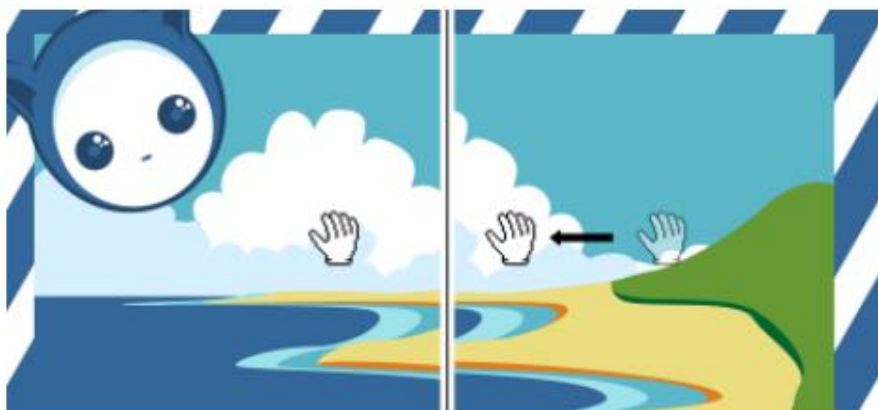


1.2. Zoom, enquadramento e rolagem

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 ocultas anteriormente.

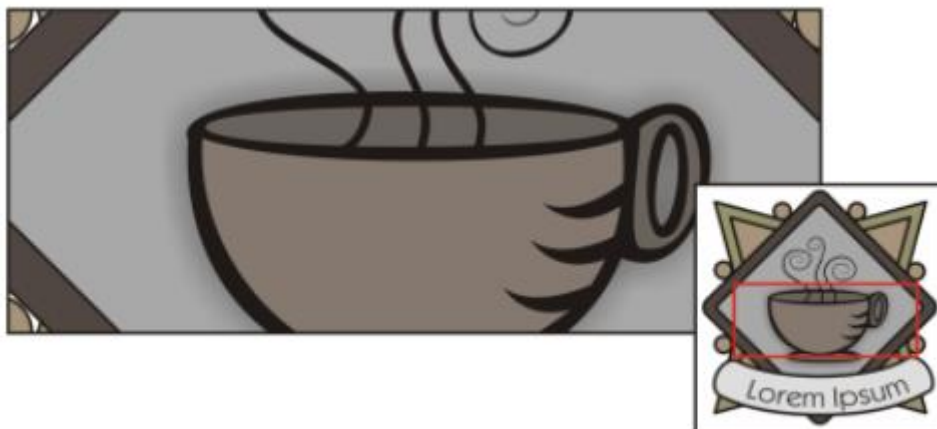


Use a ferramenta Enquadramento para enquadrar em torno de uma imagem grande e exibir áreas específicas.

- 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.

1.3. Paleta de cores

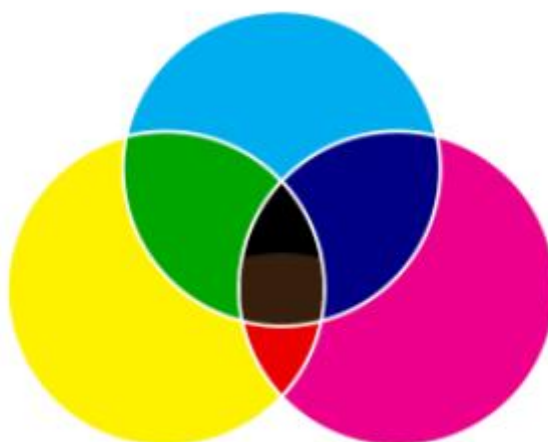
O CorelDRAW permite escolher e criar cores usando uma ampla variedade de paletas de cores, misturadores de cores e modelos de cores padrão do setor. É possível armazenar as cores

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.

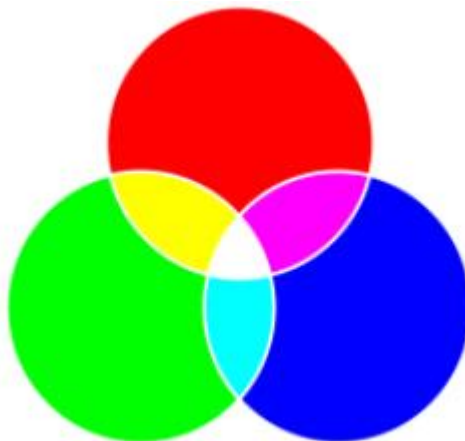


Preto é o resultado da combinação das três cores CMY em sua intensidade máxima.

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

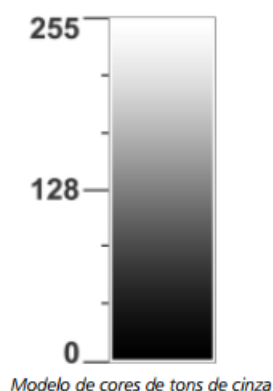
localização na roda de cores padrão. Por exemplo, vermelho é 0 grau, amarelo é 60 graus, verde é 120 graus, ciano é 180 graus, azul é 240 graus e magenta é 300 graus.

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).



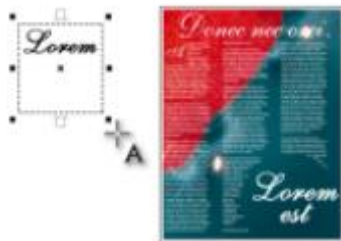
Modelo de cores Tons de cinza

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.



1.4. Ferramenta texto

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



1.5. Ferramenta mão livre

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



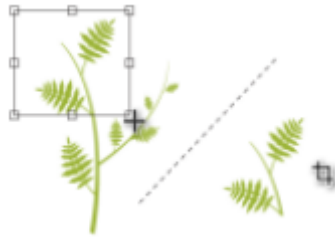
1.6. Ferramenta retângulo

A ferramenta Retângulo permite desenhar quadrados e retângulos.



1.7. Ferramenta cortar

A ferramenta Cortar permite remover áreas indesejadas dos objetos.



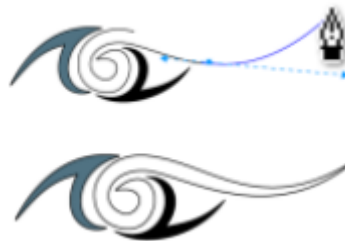
1.8. Ferramenta transparência

A ferramenta Transparência permite aplicar transparências aos objetos.



1.9. Ferramenta caneta

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



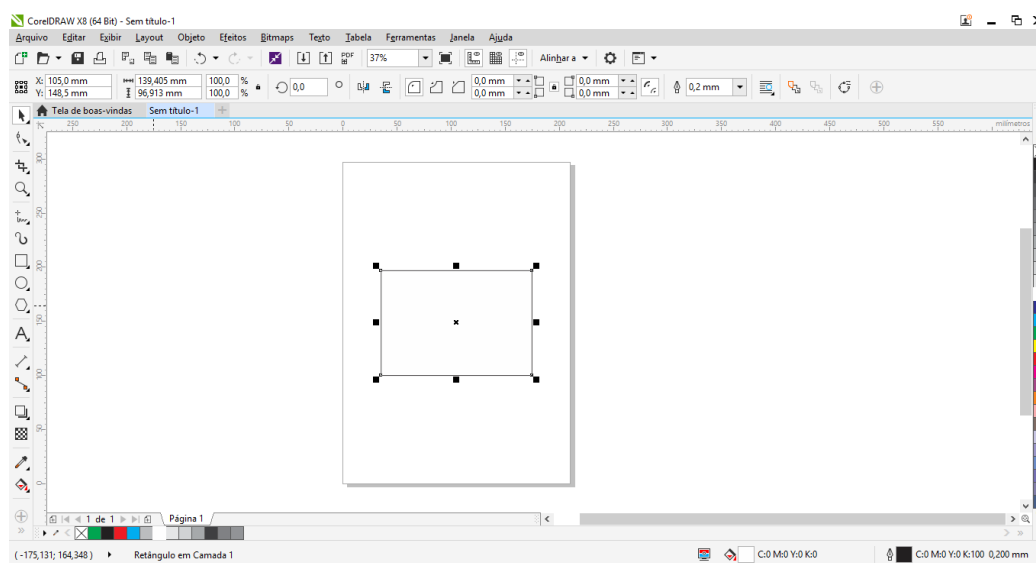
1.10. Ferramenta forma

A ferramenta Forma permite editar a forma dos objetos.

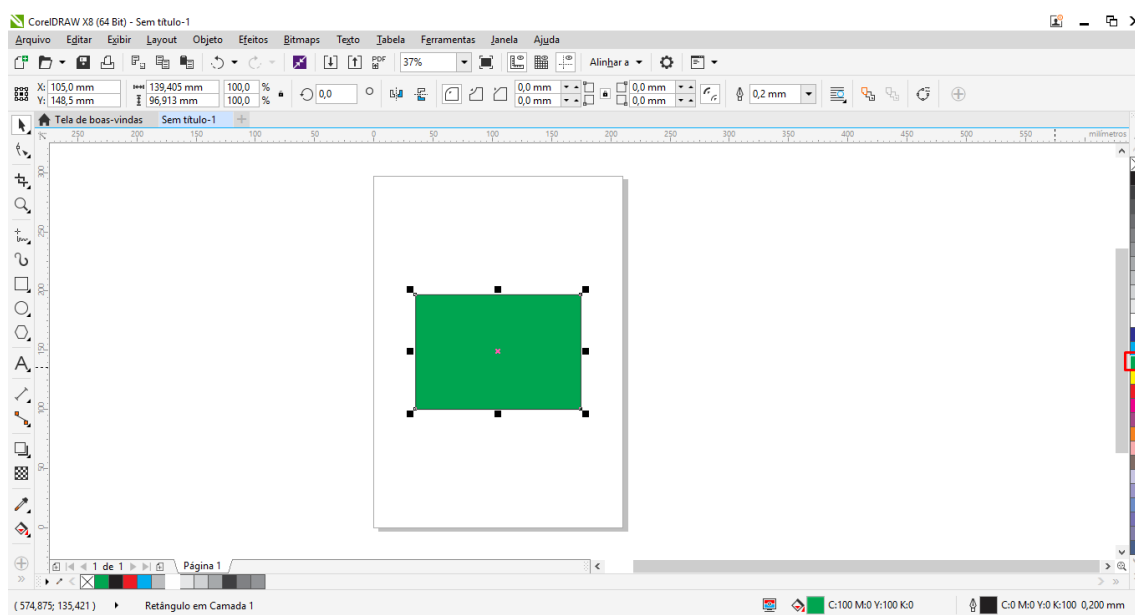


Exercício de conteúdo:

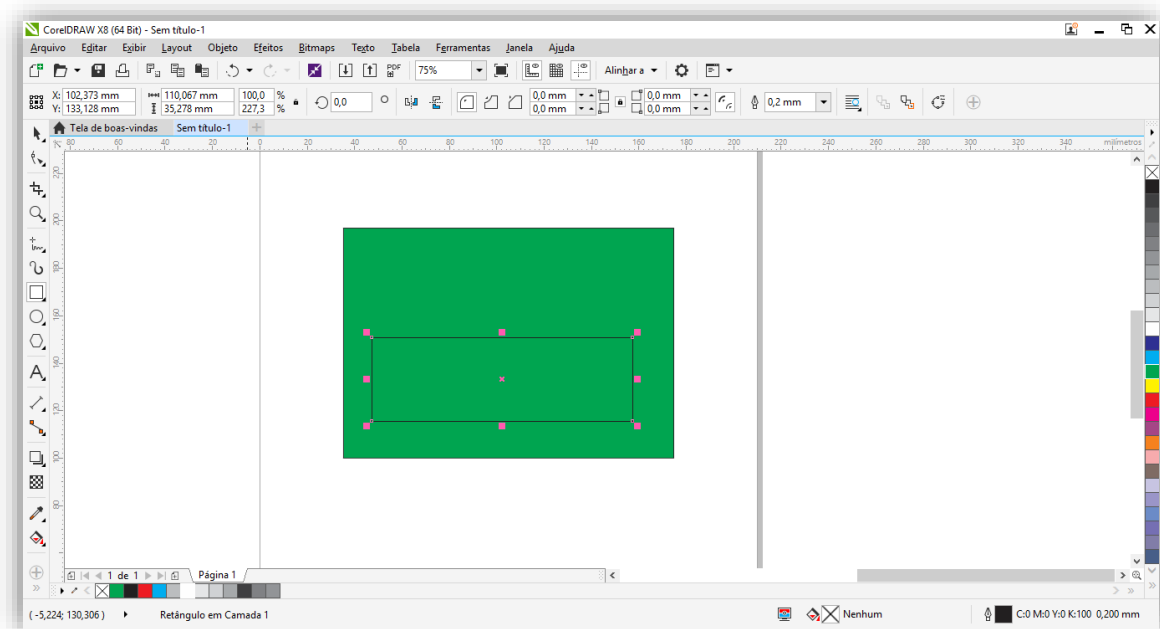
- 1- Abra o CorelDraw X8.
- 2- Cria um novo documento e de ok.
- 3- Clique na ferramenta retângulo e crie um no meio da folha. Lembrando que, selecionando o retângulo e apertando o atalho “P” ele centraliza o objeto na folha.



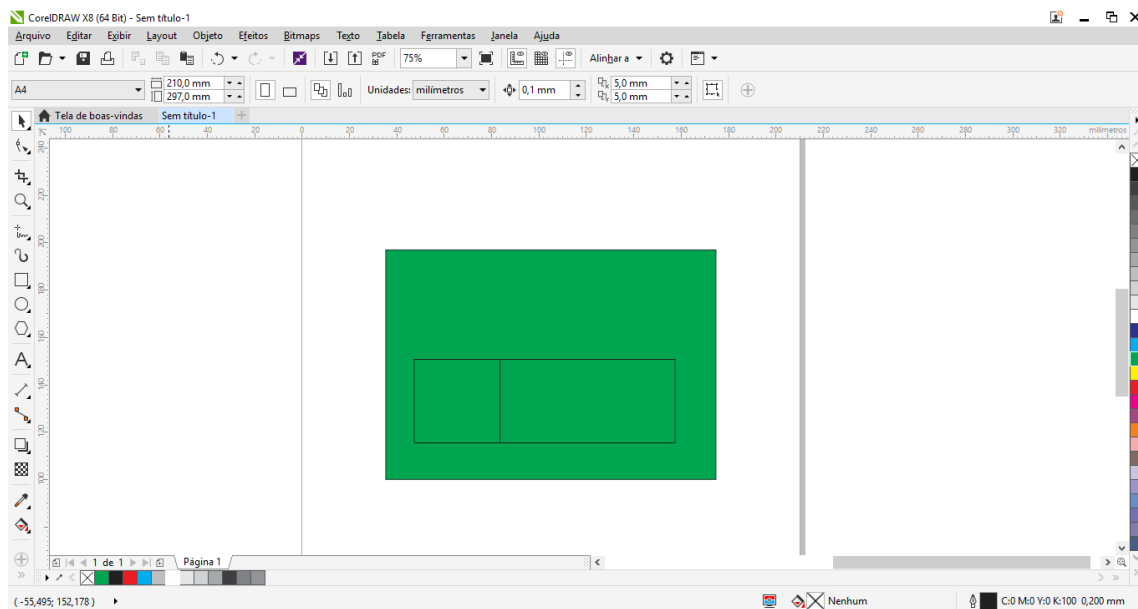
- 4- Na paleta de cores escolha a cor verde para ser o fundo do retângulo.



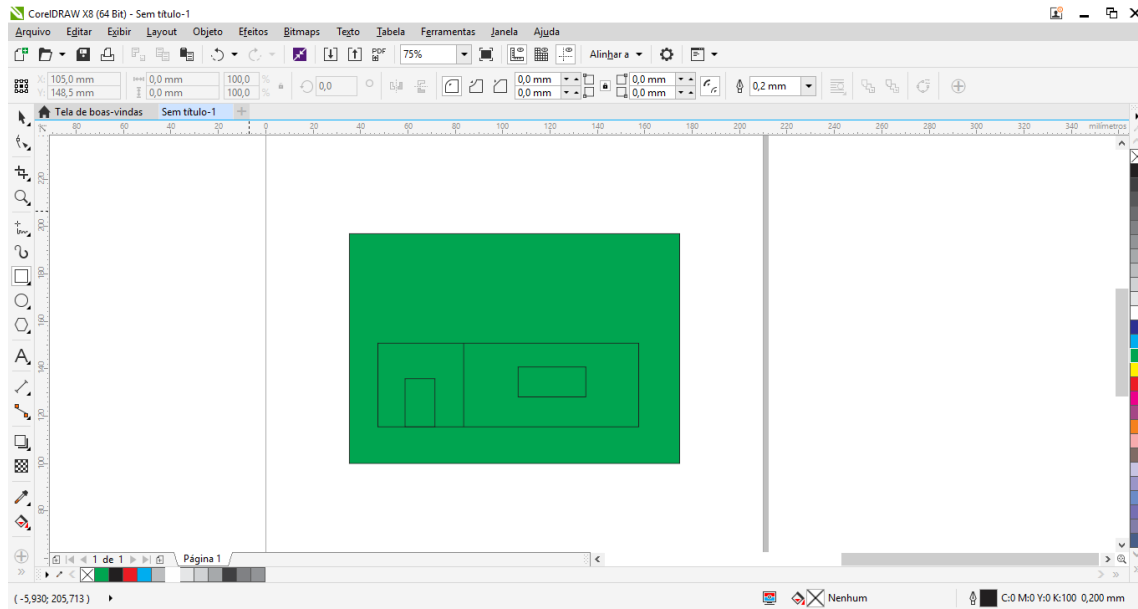
5- Ainda com a ferramenta retângulo desenhe a base de uma casa simples, mas simétrica dentro no retângulo.



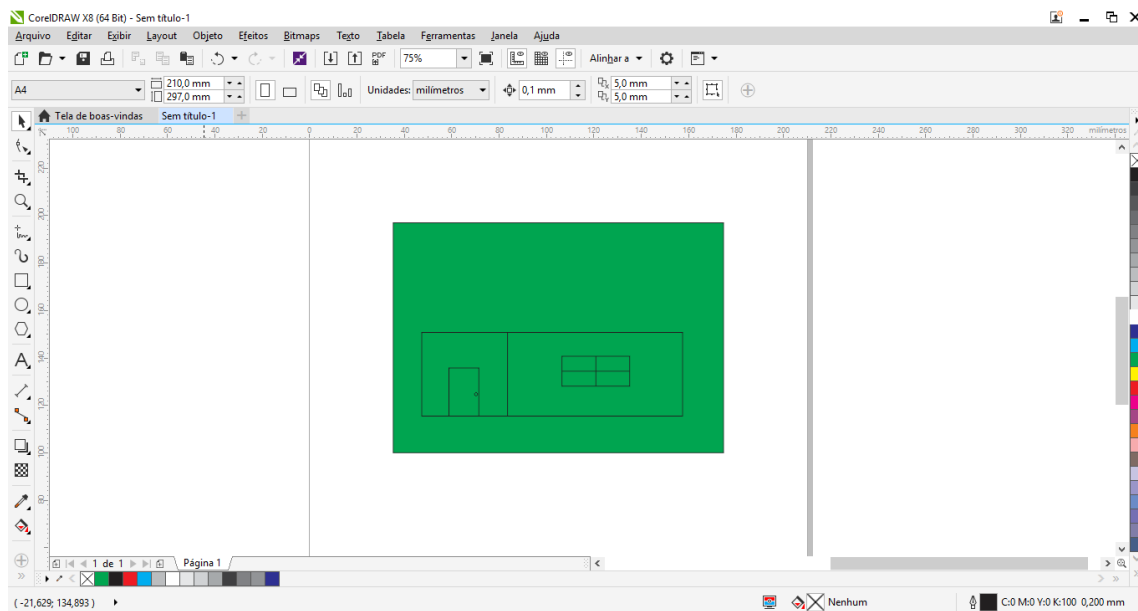
6- A seguir pegue a ferramenta Mão livre para fazer a uma divisória:



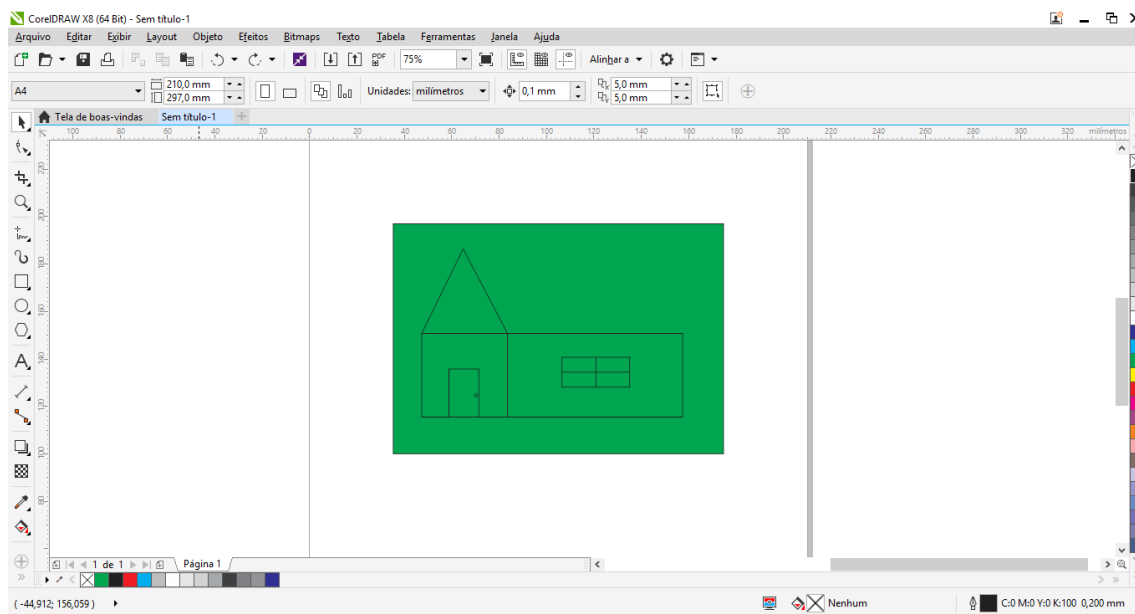
7- Faça uma porta com a ferramenta triângulo no quadrado que formou e uma janela no retângulo:



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

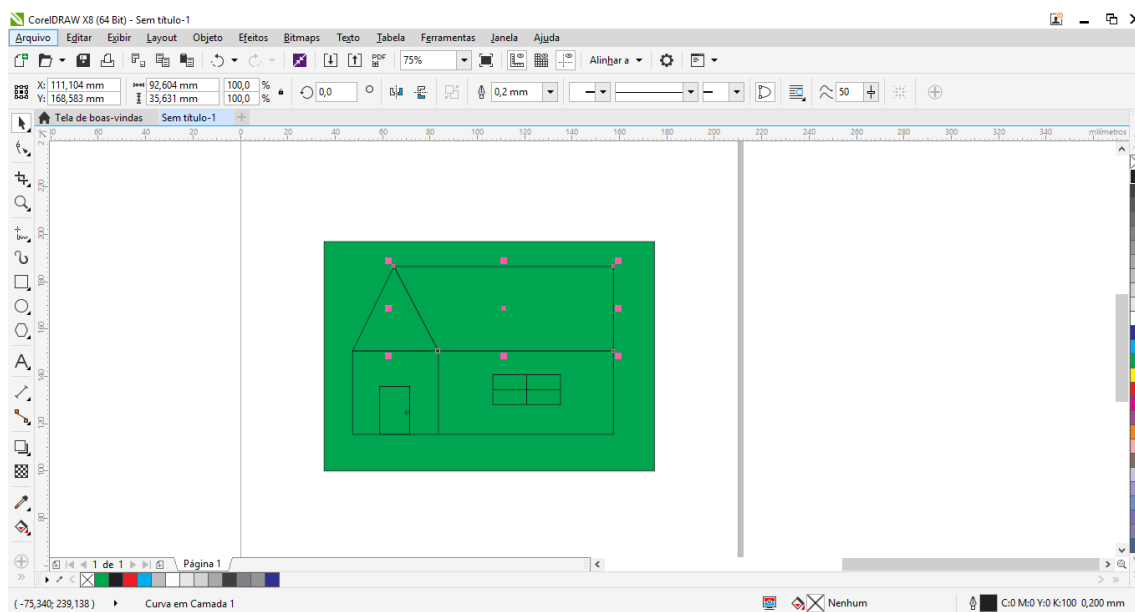


9- Agora vamos para a parte de cima, usando a ferramenta mão livre criaremos um triângulo com a mesma largura do quadrado da porta:

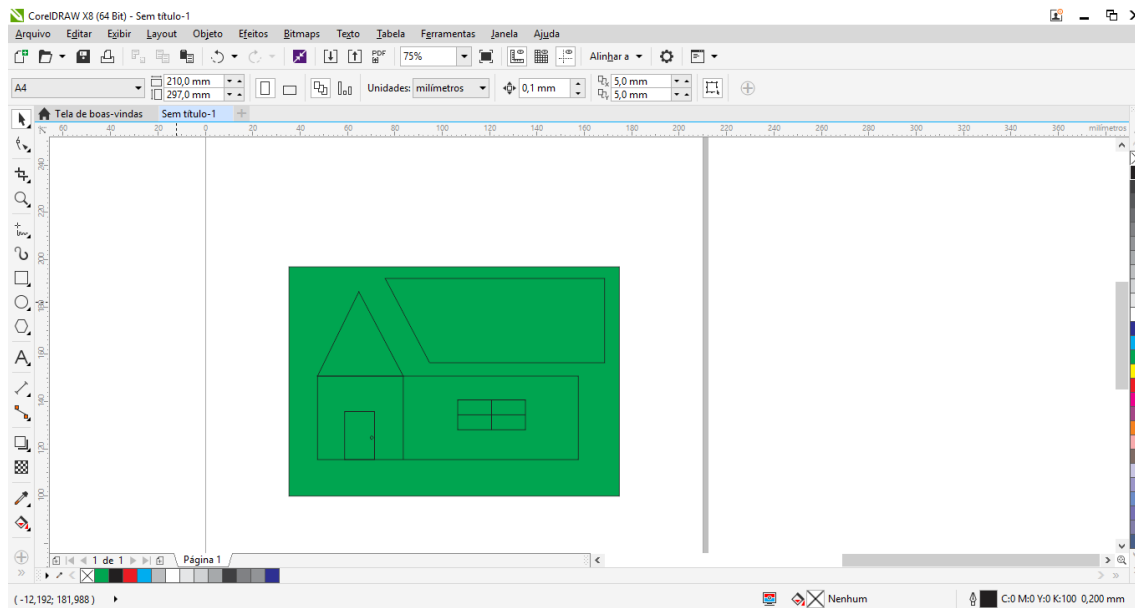


Lembre-se de fechar os 3 lados do triângulo, pois se não o fizer, não será possível colori-lo depois.

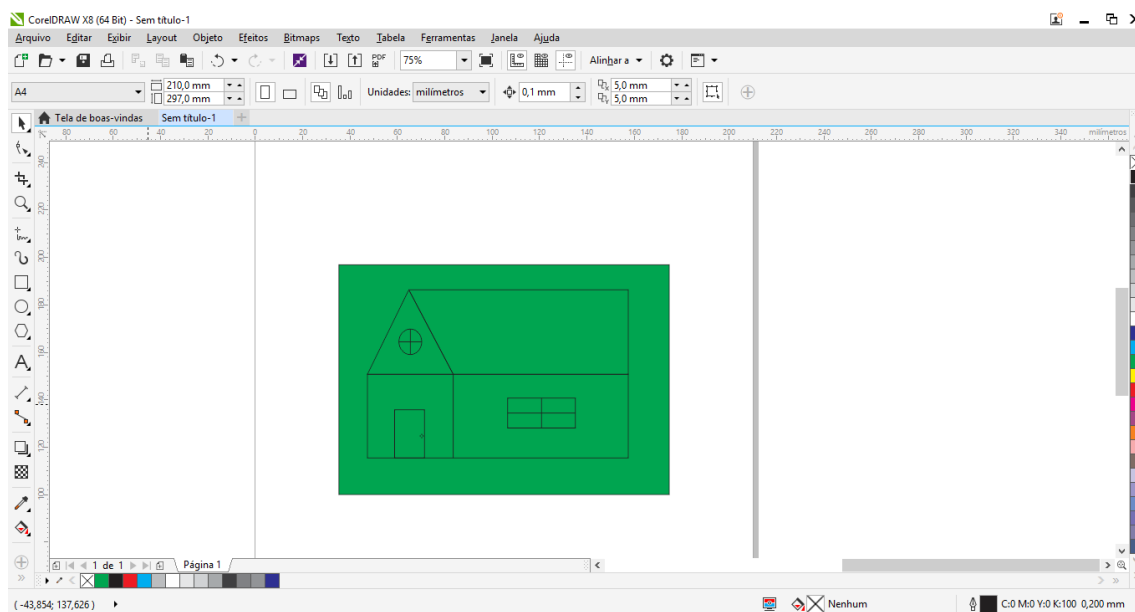
10- Ainda com a ferramenta mão livre vamos fechar o resto da parte superior da casa:



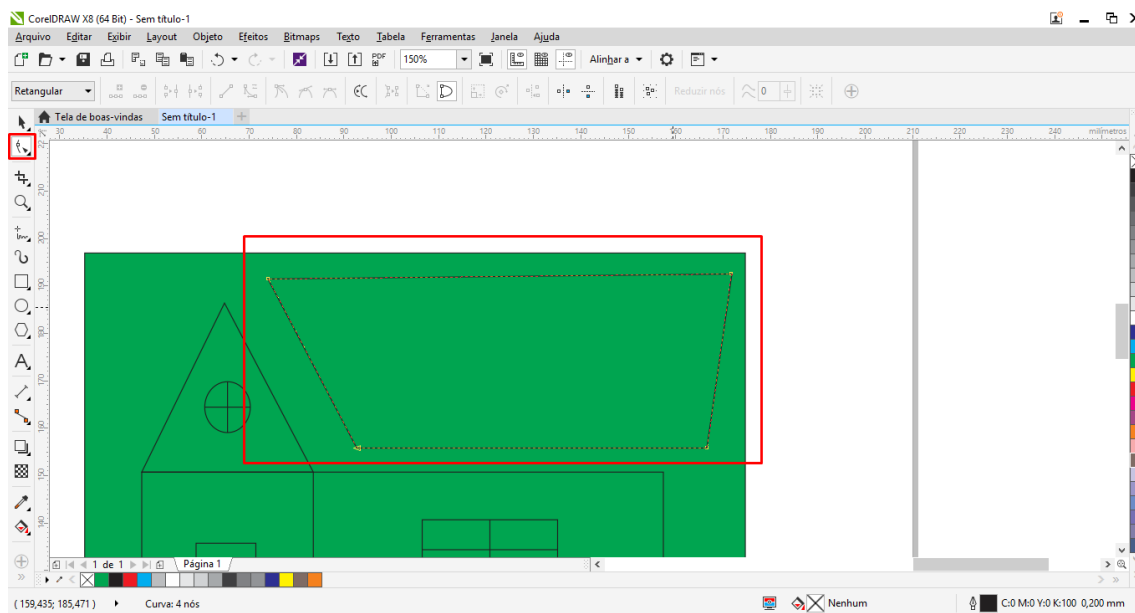
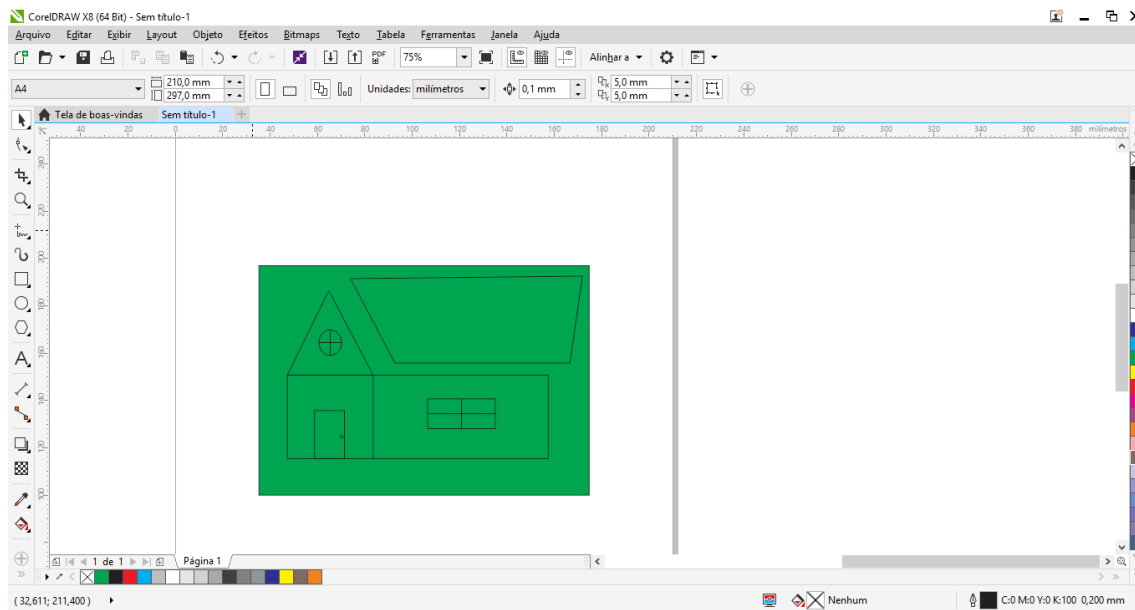
Lembrando que é preciso fechar os 4 lados para poder colorir:



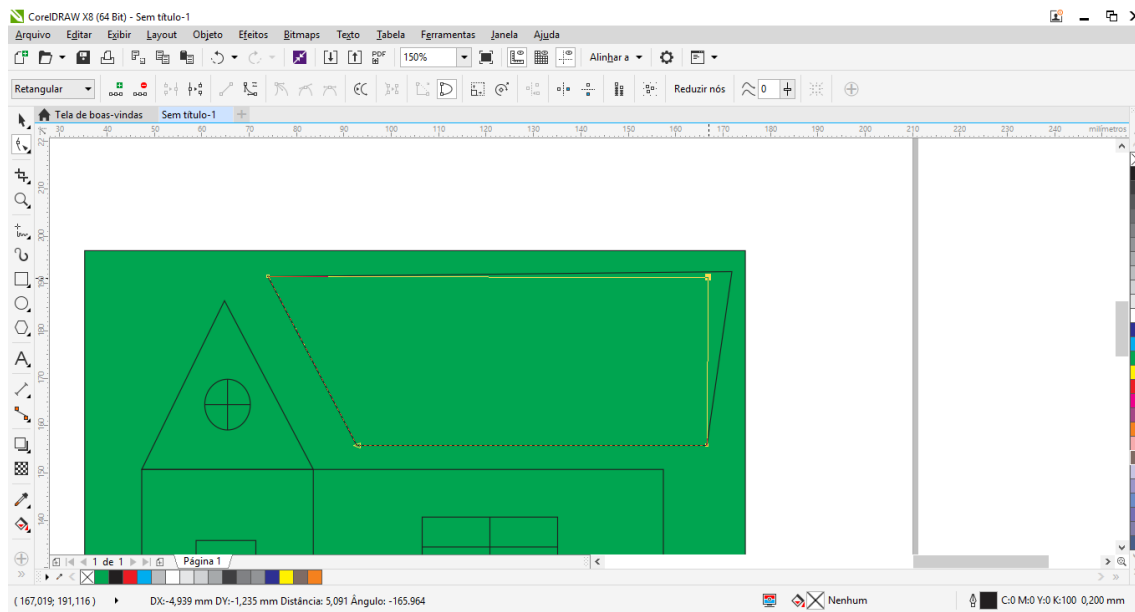
11- Agora com a ferramenta elipse faremos uma janela redonda dentro do triângulo, e dentro desse círculo faremos uma cruz como fizemos na janela de baixo:



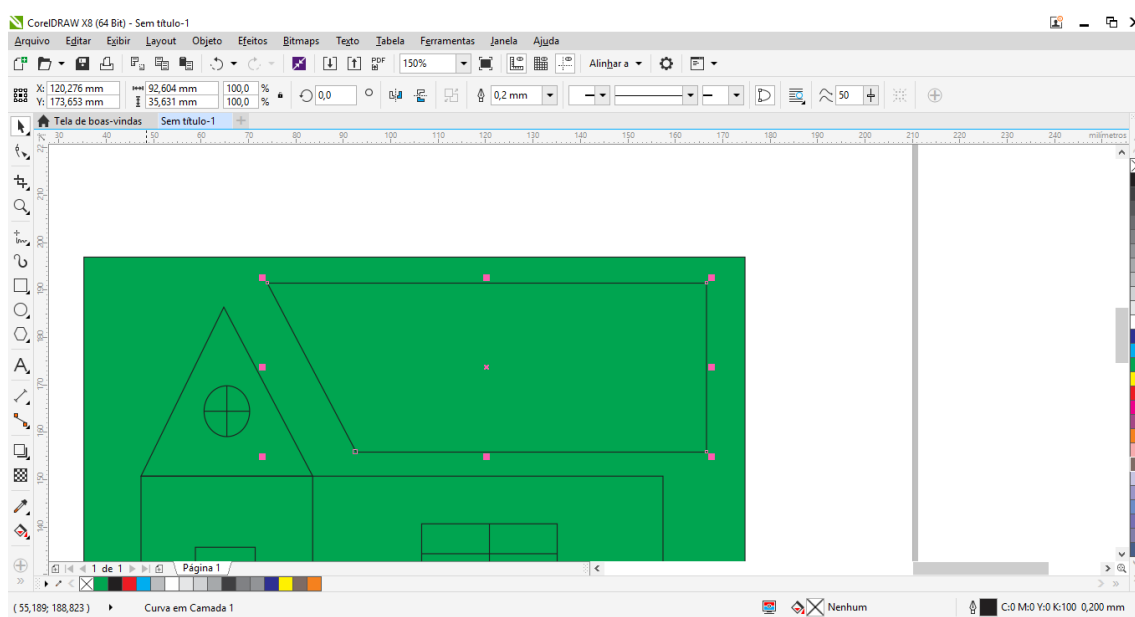
Caso alguma parte não fique reta ou não encaixe certinho a linha, basta você selecionar o objeto e usar a ferramenta Forma para concertar:



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

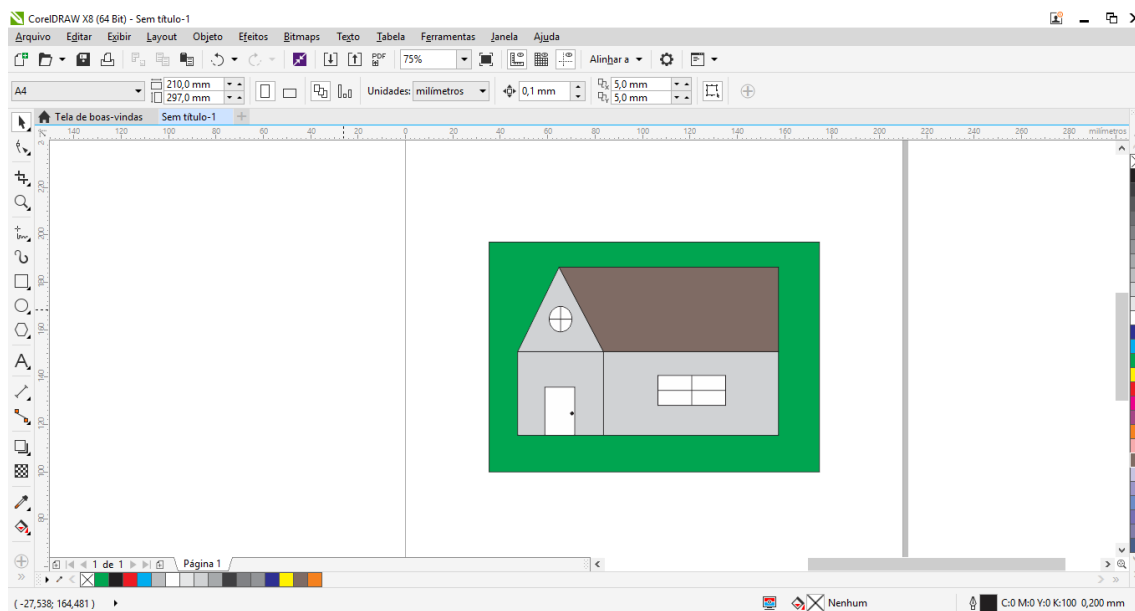


Quando encontrar o ponto certo bastar dar um clique com o botão esquerdo do mouse e pronto:



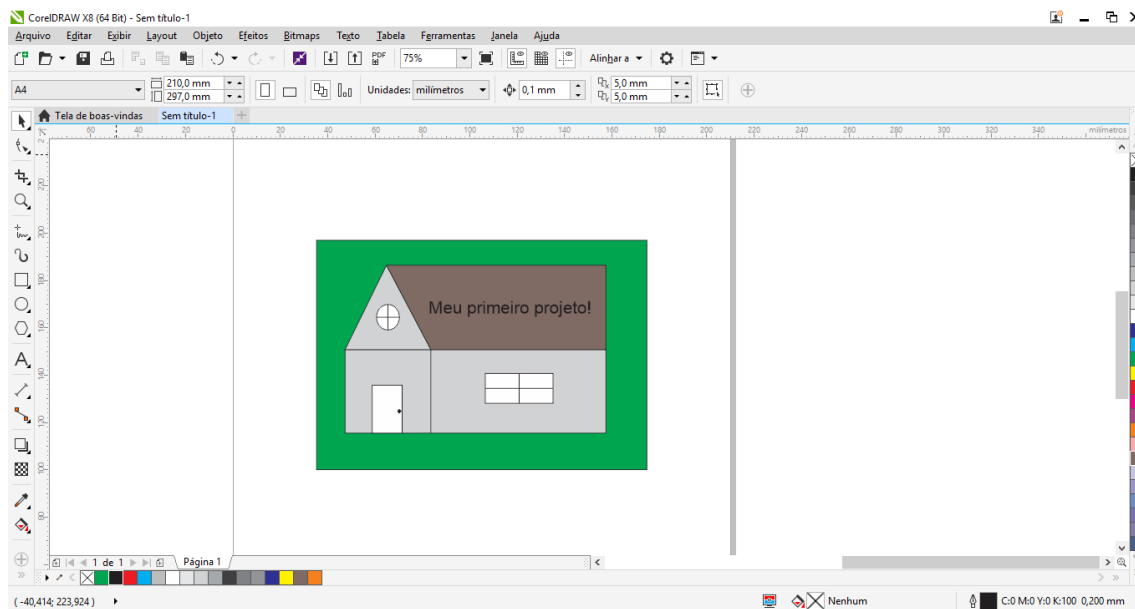
12- Agora use a paleta de cores para colorir as partes da casa e as janelas como preferir.

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.

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 pizzeria, 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.

