

Corel Draw



Corel Draw

Deparando com problemas de interseção de fontes, nas ligaturas, na hora em que você as converte em curvas. Quem trabalha com Recorte Eletrônico (Plotters), sabe bem do que estou falando. E claro, os usuários encontram mil e uma gambiarras para resolver essa questão. Mas agora, vamos mostrar como resolver esse problema em 2 cliques. Simples e Rápido.

Passo 01: Selecione o texto.

Passo 02: Clique no menu Objeto, aponte para Formato e clique em Soldar. Pronto! Resolvido!

Um “problema” que ocorre muito no CorelDRAW são as “pontinhas” que aparecem nas Fontes quando usamos o Contorno. Isso ocorre ao escolhermos um contorno muito espesso. Assim, o limite de meia-esquadria terá um encontro bem longe do objeto. Este é outro recurso que os usuários costumam usar uma solução alternativa, que é arredondar os cantos do Contorno. Só que ao fazer isso, vai arredondar todos os Cantos dos segmentos de reta que formam as letras. E nem sempre queremos esse resultado.

Então, para mudar somente a questão da meia-esquadria, basta seguir os passos abaixo:

Passo 01: Selecione o texto.

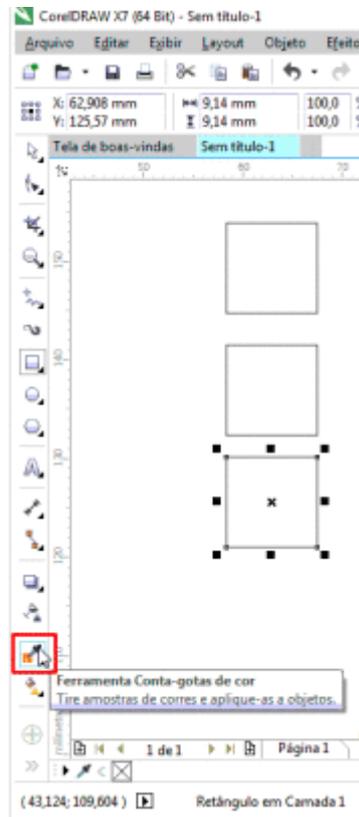
Passo 02: Acesse as propriedades de Caneta de Contorno, através da Ferramenta Contorno (F12).

Passo 03: Configure o Limite de Meia-Esquadria em 45°. Clique em OK e Pronto.

Uma função muito bacana do CorelDRAW é a de capturar a cor e propriedades de objetos. Para isso, basta usar a Ferramenta Conta-Gotas. O que poucos sabem é que depois de selecionada, você pode ficar alternando entre captura e aplicação, usando uma simples tecla de atalho.

Passo 01: Selecione a Ferramenta Conta-Gotas

Passo 02: Clique na cor desejada e aplique sobre o seu primeiro objeto.
Passo 03: Vá até a próxima cor, segure a tecla SHIFT, capture a Cor, siga para o novo objeto e aplique a cor copiada. Pronto.



As possibilidades de cores são inúmeras em software gráficos como o CorelDRAW. Mais ainda quando ele permite que você mescle, misture as cores. Veja como fazer:

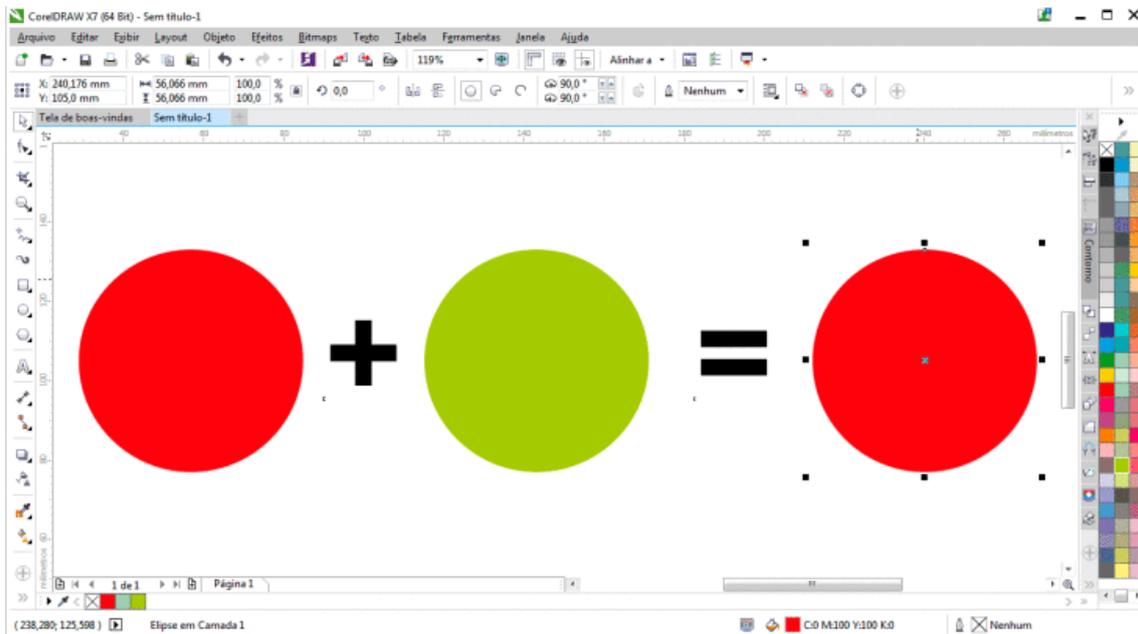
Passo 01: Selecione o Objeto e aplique a primeira cor. A cor Base.

Passo 02: Ainda com o objeto selecionado, segure a tecla CTRL e clique na "cor de mistura." A cada clique, é misturado 10% daquela cor com a cor Base. Pronto.

Muitas vezes você precisa navegar de um lado ao outro do seu layout, desenho, mantendo o mesmo nível de Zoom. Para fazer isso de modo rápido é bem simples:

Passo 01: Quando estiver com seu arquivo aberto, tecle "N" e surgirá em seu CorelDRAW ao lado do ponteiro do mouse o Navegador.

Passo 02: Mova o enquadramento até o ponto desejado e clique com o botão principal do mouse.



Ter o programa Corel Draw instalado em seu computador, mas como vou ter o corel, não sei onde comprar, deve custar caro?

Realmente o Corel Draw é um software pago, mas se você quer instalar somente para começar a interagir com as ferramentas, recomendo instalar a versão demonstração que é totalmente grátis por 15 dias.

Após instalar o coreldraw, foque pelo menos 1hs para ir testando cada ferramenta e não tente testar todas ao mesmo tempo. O próprio Corel tem o menu ajuda, explicando para que serve cada ferramenta e pode ser útil. Reserve uns 5 dias somente para conhecer e testar as ferramentas.

Depois de já ter testado as ferramentas, você já vai estar entendendo para que serve cada item e agora é hora de começar a praticar e brincar sem medo com o software.

Use a sua criatividade, desenhe qualquer coisa, pode até ser aqueles desenho de casa, arvore e família que fazíamos quando estávamos lá na 1ª série. Não se preocupe se vai ficar bonito ou não. O segredo não é fazer o melhor desenho, mas entender na prática as ferramentas.

Comece a pensar em uma festa, quantos itens dessa festa foi feito usando o corel draw e anote todos, pois ai está a grande oportunidade de você ganhar dinheiro e que você vai conferir no artigo sobre como ganhar.

Recomendo fazer um bom curso de corel draw e claro, só vou indicar quem eu conheço e que é um dos melhores ou senão o melhor.

O CorelDRAW é um programa de desenho vetorial bidimensional para design gráfico desenvolvido pela Corel Corporation, Canadá. É um aplicativo de ilustração vetorial e layout de página que possibilita a criação e a manipulação de vários produtos, como por exemplo: desenhos artísticos, publicitários, logotipos, capas de revistas, livros, etc.

O CorelDRAW surgiu em 1989, apenas em inglês. A última versão criada em 2018 denomina-se CorelDRAW 2018.

Tem, como concorrentes diretos, os programas Macromedia Freehand e Adobe Illustrator em ambiente software proprietário. Em software livre, para ambientes Windows e Linux, o principal concorrente é o Inkscape, também disponível para Mac OS X.

Versões

Versão 1 (1989): revolucionário software vetorial com ferramentas que capacitavam a utilização de fontes "tff" de 0,01pt a 400pt, processo este somente realizado com a ajuda de postscript de impressão.

Versão 2 (1991): ferramenta envelope (para distorção de texto ou objetos usando uma forma primária), mistura, extrusão (para simulação de perspectiva e volume em objetos) e perspectiva (para distorcer objetos ao longo dos eixos X e Y).

Versão 3 (1992): Incluía o Corel PHOTO-PAINT* (para edição de imagens bitmap), CorelSHOW (para criação de apresentações on-screen), CorelCHART (para tabelas gráficas), Mosaic and CorelTRACE (para vetorização de bitmaps). A inclusão deste software originou as verdadeiras suítes gráficas.

Versão 4 (1993)

Versão 5 (1994): Corel Ventura foi incluído no pacote (e logo após vendido como um programa em separado). Era um software de layout (programação visual, diagramação) como o Adobe PageMaker ou o InDesign.

Versão 6 (1995): Interface customizável, ferramentas Polígono, Espiral, Garfo e Borracha. Corel Memo, Corel Presents, Corel Motion 3D, Corel Depth, Corel

Multimedia Manager, Corel Font Master e Corel DREAM (para modelagem em 3D) foram incluídos no pacote.

Versão 7 (1996): Barra de Propriedades sensível ao Contexto, Print Preview com opções de Zoom e Pan, Scrapbook (para visualização de objetos gráficos em arraste-e-solte), opção para Edição em HTML, opções de exibição tipo rascunho e aperfeiçoada, preenchimento interativo e ferramentas de mistura, ferramentas de transparência, Ferramenta Natural Pen, localizar e substituir, conversor de vetor para bitmap(no CorelDRAW), verificador ortográfico. O pacote incluía os programas Corel Scan e Corel Barista (edição para web).

Versão 8 (1997)

Versão 9 (1999)

Versão 10 (2000)

Versão 11 (2002): Destaca-se como a última versão que dá suporte a plataforma MacOS. Símbolos de biblioteca, corte de imagem (desenho de web de soldado pára-quedista), escovas vetoriais sensíveis a pressão, instrumentos de desenho de 3 pontos.

Versão 12 (2004): guias dinâmicas, Smart Drawing tools, opção de Exportar para MS Office ou Word, ferramenta para excluir segmento virtual, suporte à texto Unicode.

Versão X3 (2006): ferramentas de preenchimento interativo, ferramentas de filete, Vieira e Chanfro, PowerTRACE integrado ao CorelDRAW, laboratório de ajustes de imagem.

Versão X4 (2008): identificação rápida de fontes, texto espelhado, formatação de texto instantânea, ConceptShare, suporte a arquivos RAW de câmera, camadas independentes de página, criação de tabelas.

Versão X5 (2010): mais velocidade com suporte ao multi-core, conteúdo mais rico e modelos profissionais, novas ferramentas de aprendizagem com vídeos tutoriais e dicas de especialistas, compatibilidade com mais de 100 novos arquivos, controle de cor e consistência, suporte a animação Flash, opções de saída para impressão, web, sinais digitais e outros melhoramentos.

Versão X6 (2012): Principais novos recursos e aprimoramentos: de suporte avançado de OpenType, novas harmonias Custom-built de cor, Novas nativa de 64 bits e suporte multi-core Enhanced, Novas ferramentas de vetor criativo Shaping, Mecanismo de novos estilos e Docker, Novo Website Creator Corel X6 aplicação, novo Smart Carver, Recursos aprimorados de layout de página, Redesenhado Docker Object Properties.

Versão X7 (2014): (2014): Possui uma interface reprojeta, totalmente personalizável, novas áreas de trabalho avançadas ou predefinidas com opção de escolha entre Layout de página, Ilustração ou até definir o ambiente para que seja parecido com o Adobe Photoshop ou o Illustrator, Controle total sobre preenchimentos e transparência, com um mecanismo específico para controle de gradientes e de transparência nas cores individuais, Preenchimentos de padrão vetorial e de Bitmap aprimorados com busca e capacidade de criação e salvamento com o novo formato FILL adequado para compartilhamento. Novo modo de visualização de fontes e ferramentas de caracteres avançados, suporte de resolução e multiexibição, Gerador de códigos QR e também oferece aplicativos móveis para IOS e compartilhamento.

Versão X8 (2016): Combine sua criatividade com o poder sem igual do CorelDRAW® Graphics Suite X8 para desenvolver gráficos e layouts, editar fotos e criar sites. Com suporte avançado para Windows 10, 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. CorelDRAW do seu jeito.

Versão 2017 (2017): Nova ferramenta LiveSketch™ avançada, recursos aprimorados de caneta e toque, extensos recursos de filtragem e gerenciamento de fontes, Otimizado para Windows 10 e o hardware mais recente.

Suíte de aplicativos

Aplicativos principais :.]

CorelDRAW® Graphics Suite X8 - Ferramentas profissionais para design, layout e edição de fotos

CorelDRAW® X7 – Ilustração vetorial e layout de página

Corel® PHOTO-PAINT™ X7 – Edição de imagem

Corel® PowerTRACE™ X7 – Rastreamento de bitmap-para-vetor (incluído no CorelDRAW X7)

Corel® CONNECT™ – Localizador de conteúdo

Corel® CAPTURE™ X7 – Ferramentas de captura de tela

Corel® Website Creator™* – Design de sites

PhotoZoom Pro 3† – Plug-in para aumento de imagens digitais

ConceptShare™ – Ferramenta de colaboração on-line

A Associação Standard do CorelDRAW é necessária para baixar este aplicativo
† Registro necessário

Aplicativos de suporte :.

Assistente de código de barras

Assistente frente e verso

Bitstream® Font Navigator®

Conteúdo:.

10.000 imagens digitais e cliparts

2.000 fotos digitais de alta resolução

1.000 fontes OpenType

350 modelos projetados profissionalmente

2.000 modelos de veículo

800 quadros e padrões

Documentação:.

Guia de início rápido

Cartão de referência rápida

Arquivos de ajuda

O Corel Draw é um dos softwares mais populares no universo da ilustração vetorial. Muito antes da consolidação do Adobe Illustrator, ele já era a ferramenta predileta de profissionais de criação e membros da indústria gráfica. Usado principalmente para o desenvolvimento de cartões de visitas, logos e banners, o Corel também é ótimo para a criação de peças, como layout de sites.

Mas não é só quando falamos de impressos que o programa tem vez. Hoje você conhecerá um pouco melhor a história do Corel DRAW, dicas de como empregá-lo na sua rotina de trabalho e um comparativo entre ele e seus principais concorrentes.

Não estamos exagerando quando dizemos que o Corel DRAW foi uma das primeiras ferramentas a ganhar lugar no coração de designers gráficos. Lançado há 28 anos, ainda em 1989 o software desenvolvido pela Corel Corporation foi o primeiro a ser pensado exclusivamente para o Windows.

Enquanto programas como o Adobe Illustrator (que já havia sido lançado em 1987) tinham releases dedicados exclusivamente ao Macintosh, o Corel chegou ao mercado pensando nos usuários de PC.

A Adobe levou um certo tempo para considerá-los. Antes de sequer desenvolver uma versão para o sistema operacional da Microsoft, ela experimentou a possibilidade de portar seu software para sistemas como o NeXT, Sun Solaris e Silicon Graphics. O tempo que a empresa perdeu investindo nesses SO, hoje obsoletos, foi suficiente para que o Corel DRAW ganhasse destaque no mercado gráfico.

Embora tenha se aventurado a produzir versões para Mac, a Corel Corporation logo percebeu que esse nicho de mercado não era o melhor para obter rendimentos. Afinal, a popularidade dos computadores Windows sempre foi maior, pois eles não estão atrelados a um hardware específico.

Centrando o seu foco no sistema operacional da Microsoft, a empresa conseguiu se consolidar como uma das maiores produtoras de softwares para o mercado gráfico, lançando inclusive um programa para a edição de imagens ráster — o Corel PHOTO-PAINT.

Embora o seu concorrente para o Photoshop nunca tenha alcançado o devido sucesso, o mesmo não pode ser dito sobre o Corel DRAW. Desenvolvido por engenheiros altamente especializados, o programa de edição vetorial foi criado para fazer parte do conjunto de ferramentas de publicação da empresa.

Até o seu lançamento, as coisas eram bastante diferentes do que conhecemos hoje. Documentos eram publicados sem ilustrações ou gráficos porque simplesmente não havia um software simples e intuitivo para desenvolver sua criação. Combinar texto e imagens era virtualmente impossível, e esse é provavelmente um dos grandes motivos que fizeram com que o Corel DRAW se tornasse tão famoso.

Desenhar formas, diagramas, gráficos e outros elementos visuais em um PC nunca tinha sido uma das prioridades da Windows ao desenvolver a sua plataforma. Mas tudo mudou com a chegada do Corel DRAW.

Ele entrou no mercado como a primeira alternativa real para se combinar esses elementos em um único lugar e criar diagramações que iam muito além do que se podia fazer com os editores de texto da época. Todos os desenhos eram

criados em cores e podiam ser impressos em alta fidelidade. Isso ajudou a impulsionar o design gráfico no início da década de 1990.

As novas versões do Corel DRAW não deixaram de surpreender usuários, permitindo que eles pudessem utilizar uma única suíte de programas para lidar com o tratamento de imagens. Combinado com o PHOTO-PAINT, o software permitia que fossem desenvolvidas soluções gráficas inovadoras.

Trabalhar com o Corel, todavia, nunca foi uma tarefa fácil. Embora familiarizar-se com o software não seja a coisa mais complicada do mundo, a verdade é que ele oferece ferramentas avançadas que podem confundir quem o utiliza pela primeira vez. Para aqueles que estão acostumados a utilizar as soluções da Adobe, como o Illustrator, o Corel DRAW pode representar um grande desafio.

Isso se dá menos porque a ferramenta não entrega um desempenho semelhante e mais porque a sua interface difere da que encontramos na suíte Adobe. Trabalhar com Corel DRAW é ingressar em um universo completamente diferente daquele que encontramos nas ferramentas de seu concorrente, mas nem por isso torna-se um jeito mais complexo de chegar aos mesmos resultados.

Abaixo você confere algumas dicas das quais iniciantes podem se beneficiar ao lidar com o software da Corel Corporation:

Se você está acostumado com outro software de edição vetorial, o maior desafio ao migrar para o Corel DRAW será aprender seus atalhos. Afinal, o pressionar de algumas teclas para chegar a um determinado efeito se torna algo natural com o passar do tempo. Operamos softwares ou máquinas da mesma forma que aprendemos a tocar um instrumento: por meio de algo conhecido como “memória muscular”.

Todo iniciante pode se beneficiar de uma aula a respeito dos atalhos mais populares na ferramenta. Alguns dos seus comandos mais comuns são muito parecidos com aqueles que utilizamos em outras aplicações, como o Word ou o Paint.

Abrir um arquivo, por exemplo, pode ser feito combinando as teclas Ctrl + O. Do mesmo modo, criar um novo projeto exige apenas pressionar Ctrl + N. Salvar documentos é uma tarefa que pode ser concluída com Ctrl + S ou Ctrl + Shift + S (no caso da criação de um novo arquivo).

O Corel DRAW ainda dará suportes para atalhos como o Ctrl + P (impressão), o Alt + F4 (fechar o software) e o Ctrl + Z (desfazer uma ação). Os comandos

para colar (Ctrl + V), copiar (Ctrl + C), recortar (Ctrl + X) e refazer uma ação (Ctrl + Shift + Z) permanecem os mesmos.

Entretanto, as coincidências param por aí. Como o Corel DRAW foi desenvolvido tendo o Windows como prioridade, você verá que ele utiliza muito mais as teclas F1 a F12 do que outros softwares de edição vetorial. Por isso, se você quiser rotacionar um elemento precisará pressionar Alt + F8; mas se tiver a intenção de alterar o seu tamanho, combine as teclas Alt + F9 (para um aumento/redução proporcional) ou Alt + F10.

Alinhar e distribuir elementos também exigirá comandos como o L (esquerda), R (direita), T (topo), B (rodapé) e E (centro). Já agrupar (Ctrl + G), desagrupar (Ctrl + U), combinar (Ctrl + L), descombinar (Ctrl + K), converter em curvas (Ctrl + Q) e transformar um contorno em objeto (Ctrl + Shift + Q) também exigirão combinações de teclas muito diferentes daquelas as quais você se habituou ao utilizar o pacote Adobe.

Depois de se acostumar com eles, porém, navegar pela ferramenta será muito fácil e vai agilizar o seu trabalho. Portanto, faça dessa a sua primeira tarefa ao instalar o Corel DRAW.

Aprender como navegar pelos seus arquivos é outro ponto importante que qualquer usuário de Corel DRAW precisa dominar. Há uma série de maneiras pelas quais você pode fazer isso e aqui contemplaremos cada uma delas.

O primeiro e principal recurso para navegar por um documento no Corel DRAW é o uso do navegador pop-up. Ele pode ser encontrado no canto inferior direito da sua tela e se parece com um pequeno quadrado.

Ao clicar no navegador pop-up, você deverá deslizar o mouse pela área do arquivo que deseja visualizar. Dessa maneira, será possível mover o seu artboard e ter uma dimensão completa do documento.

Outro estilo de navegação popular é usar o scroll do seu mouse. Para fazer isso, basta movimentá-lo para cima e para baixo a fim de aumentar ou diminuir o zoom aplicado ao seu documento. O recurso “nova janela”, que pode ser encontrado no menu da aplicação, também será conveniente ao navegar pelos seus documentos.

Você pode utilizá-lo para ter acesso a outra visualização do seu arquivo atual, independente daquela em que está trabalhando. O Corel DRAW manterá ambas atualizadas caso seja feita qualquer modificação.

Por fim, outro recurso disponível para navegar pelos seus movimentos é a Hand Tool. Clicando no atalho de teclado H ou no símbolo que se parece com uma mão, você poderá deslizar por toda a extensão da sua imagem. Para

voltar para a ferramenta anterior depois de fazer isso, basta clicar na sua barra de espaço.

Quando você for de fato trabalhar com a criação de imagens no Corel DRAW, provavelmente será para gerar documentos impressos. Portanto, saiba que há algumas especificidades que todo designer deve observar ao fazer isso. Aprender como configurar corretamente suas cores para impressão é outro ponto essencial a se dominar.

Administrar o perfil de cores utilizado nos seus documentos do Corel não é muito difícil. Para visualizá-lo você precisa apenas clicar em File e, em seguida, em Color Management, escolhendo a opção Document Settings. Ali você poderá ver qual perfil está sendo utilizado no momento e fazer as alterações que achar necessárias.

Se o seu documento estiver em RGB, essa informação poderá ser visualizada no campo Primary Color Mode. É também lá que você poderá fazer suas alterações, sejam elas para CMYK ou para sistemas como o Pantone.

Depois de completar as mudanças necessárias ou de certificar-se que o seu documento tem o perfil de cores correto, basta clicar em OK para salvá-las.

O Eyedropper, ou conta-gotas, é o recurso que o Corel DRAW disponibiliza para que você copie os vários perfis de cores utilizados em seu documento e os reproduza em outros objetos. Essa é uma ferramenta fundamental para criar gráficos, diagramas e ilustrações coloridas sem precisar submeter o valor hexadecimal delas a cada alteração.

Utilizar o Eyedropper é bastante simples, principalmente quando você opta por fazê-lo com auxílio do Interactive Fill. Basta clicar no menu Window e, em seguida, selecionar Dockers e Color.

Assim, ao navegar pelo seu documento, será possível copiar cores utilizando o Eyedropper e aplicá-las em objetos. Essa opção permitirá que você armazene todas as cores da sua paleta e, em seguida, utilizá-las selecionando com a Interactive Fill Tool.

Exportar e importar trabalhos no Corel DRAW

Apenas aprender como lidar com o Corel DRAW para fazer a edição de imagens e textos não é o suficiente. É imprescindível que você tenha conhecimento de todos os recursos de exportação que a ferramenta disponibiliza. São eles que vão garantir que as suas entregas estejam dentro das expectativas.

O principal é o CDR. Conhecido como Corel DRAW File, é um formato proprietário, ou seja, que pode ser lido apenas por softwares específicos. O CDR é compacto, isto é, aproxima-se muito de um .zip ou .rar. Ele é composto por múltiplos arquivos que são lidos simultaneamente por softwares habilitados para isso.

O CDR pode ser lido por programas como o Inkscape (utilizando o conversor UniConverter), o LibreOffice (com ajuda do libcdr) e o Xara, além, é claro, de versões anteriores do próprio Corel DRAW. Essa limitação é o suficiente para que você entenda que nem sempre exportar um arquivo nesse formato é o ideal.

Se você precisa ler ou editar um arquivo do Corel DRAW em outras aplicações, opte pelos formatos JPG, TIFF, BMP e EPS, além do PDF. Para fazer a exportação para esses formatos, você deve abrir o menu File e clicar na opção Export.

Entretanto, como saber qual é o formato ideal para cada aplicação? Essa é a pergunta que responderemos a seguir.

Se o seu objetivo é utilizar um documento criado no Corel DRAW em aplicações como o Adobe Illustrator, há uma maneira simples de fazer isso. Basta identificar os tipos de arquivos mais indicados para interoperabilidade.

Se você tiver um arquivo CDR, sempre precisará realizar a sua conversão para visualizá-lo em outro programa de computador. Como citamos anteriormente, Inkscape, LibreOffice e Xara possibilitam que isso seja feito.

Entretanto, quando se sabe que um arquivo não será aberto pelo próprio Corel DRAW, o ideal é salvá-lo em um formato aberto, comum a quase todos os softwares de edição vetorial e, por isso, a sua melhor escolha.

Se for o caso, salve suas imagens em EPS ou em SVG. Ambos podem ser lidos por todos os programas vetoriais.

Caso tenha recebido um arquivo do Corel e não possa exportá-lo em outro formato, você tem duas opções: baixar uma versão de testes desse software e fazer a exportação do arquivo em um formato que atenda melhor às suas necessidades ou utilizar uma ferramenta como o Zamzar.

Há um recurso no Corel que o ajudará a fazer a importação de arquivos de outras aplicações: o Converter Macro. Para ter acesso à ferramenta, basta clicar em Tool, Macros e Run Macro.

Em seguida é preciso apenas selecionar a pasta que contém os arquivos que deverão ser convertidos e adicioná-los à sua lista. Essa ferramenta é ideal para

modificar arquivos que não foram feitos em CDR para o formato oficial do Corel DRAW e, com isso, facilitar a sua visualização.

Uma questão sempre pertinente para o designer gráfico é como fazer os arquivos ficarem menores. Felizmente o Corel DRAW oferece algumas alternativas para esse dilema.

Como já frisamos anteriormente, todos os arquivos CDR são compactados automaticamente. Isso significa que eles já estão no menor tamanho possível. Mas ao salvar PDFs e JPGs, você sempre pode poupar espaço fazendo escolhas acertadas.

Uma das maneiras típicas de se fazer isso é não converter as suas fontes em curvas. A não ser que essa conversão seja necessária, como no caso do uso de fonte para logo, esse passo simples pode ajudá-lo a economizar uma quantidade considerável de espaço.

Mudar as configurações do PDF também pode ser uma boa opção. Ao optar por salvar arquivos nesse formato, uma caixa de diálogo se abrirá e você terá como alternativa fazer algumas modificações. Clique em Objects para diminuir a taxa de compressão das imagens no seu arquivo e, em seguida, faça sua exportação normalmente.

Na hora de diminuir o tamanho de um JPG, uma ação semelhante pode ajudar. Desmarque a opção Embed color profile para deixar seus arquivos mais leves.

Corel DRAW e Adobe Illustrator

Quando um designer gráfico escolhe um software para trabalhar, ele está pensando no que pode ser melhor para o seu processo criativo. Por isso, não poderíamos terminar este artigo sem uma comparação honesta entre os dois softwares líderes de mercado. Entre Adobe Illustrator e Corel DRAW, qual é a melhor opção?

Responder a essa pergunta, todavia, não é tão simples assim. As diferenças que fazem com que Corel DRAW e Illustrator sejam colocados um versus o outro são, muitas vezes, o que atrai usuários para cada uma das plataformas.

Antigamente era tão objetivo chegar a uma resposta quanto perguntar qual sistema operacional quem lhe fez essa pergunta utilizava. Para os usuários de Windows, o Corel era uma opção natural; enquanto para quem possuía um Macintosh, o Illustrator era a única alternativa.

Hoje, responder baseando-se apenas nisso só é possível para descartar o Corel como uma opção. Há alguns anos, a Corel Corporation não produz versões de seus softwares para os computadores da maçã, e isso faz com que reste apenas a opção da Adobe.

Já quem possui um PC precisa fazer uma escolha dura. Afinal, ambos os softwares têm ferramentas igualmente capazes para fazer com que o trabalho com vetores seja simples.

Se você tiver essa opção, o melhor é aprender a lidar com os dois programas. No mercado sempre existirão empresas que vão exigir conhecimento amplo e você estará mais bem equipado como profissional se puder dominá-los.

No geral, o CorelDRAW tem inúmeras vantagens, como sua ferramenta para alinhar objetos, recursos para edição dos pontos de um vetor e tarefas como a execução do kerning de um texto. Enquanto nesse software é preciso clicar em apenas uma ou duas teclas para completar essa tarefas, o Illustrator exige um pouco mais de esforço.

Entretanto, muitas pessoas descartam completamente o Corel DRAW porque ele é cheio de efeitos vetoriais que podem levar designers a vícios. Quando utilizados em excesso, são facilmente reconhecíveis e podem prejudicar a qualidade do seu trabalho. Mas não é porque esses efeitos existem que você é obrigado a usá-los.

Quem é adepto do Corel DRAW sabe que ele funciona de uma maneira muito mais intuitiva do que o Illustrator, e não o troca por nada. Ainda assim, muitos deixam de se aproximar desse software porque ele não parece “moderno o bastante” ou não tem uma interface tão bem distribuída quanto a do concorrente.

Pelo domínio que exerce em indústrias como a da produção gráfica, o Corel DRAW não será aposentado tão cedo. Saber lidar com essa ferramenta, portanto, ainda é uma ótima ideia.

O Corel DRAW ainda é uma das melhores ferramentas que um designer gráfico dispõe para executar a sua função. Utilizá-lo na criação de trabalhos de sucesso é uma questão de prática e empenho. Se você der uma chance a ele, definitivamente não vai se arrepender — desde que não espere que se comporte de maneira idêntica aos softwares da Adobe.

Lidar com o Corel Draw é aprender a trabalhar em uma suíte de programas gráficos completamente diferente das demais. E, por isso, pode ser uma grande aventura.

As paletas de cores

Quando criei o disco do freio, usei preenchimentos gradientes para obter a aparência de metal.

Para isso, precisei de uma paleta de cores de meta l. Felizmente, não precisei criar a paleta porque encontrei uma paleta pronta no CorelDRAW. Eu cliquei em Janela }

Paleta de cores }

Gerenciador de paleta de cores e na janela de encaixe aberta com uma lista de paletas de cores.

Como eu precisava de cores para imprimir, eu naveguei até

Bibliotecas de paletas

}

Processo

}

CMYK

. Na pasta

CMYK

, eu selecionei a paleta

Metálica

da pasta

Miscelânea

Todas essas paletas de cores prontas são um excelente recurso.

Para criar as elipses

1

Selecione a ferramenta

Elipse e desenhe um círculo mantendo a tecla

Ctrl

pressionada enquanto desenha.

2

Insira o tamanho de 100 × 100 mm nas caixas

Tamanho do objeto da barra de propriedades e pressione

Enter

(Mesmo se a unidade de medida padrão for polegada, será possível inserir os valores em milímetros. Eles serão convertidos em polegadas ao pressionar

Enter

3

Clique fora do círculo para cancelar sua seleção.

4

Com a ferramenta

Elipse

selecionada, coloque o cursor no meio do círculo. Quando o texto “Centro” e um ponteiro em cruz forem exibidos, desenhe o próximo círculo. Ao pressionar as teclas

Shift

e

Ctrl

, é possível desenhar um novo círculo a partir do centro do primeiro círculo.

Defina o tamanho como 95

×

95 mm.

5

Crie mais dois círculos da mesma forma: 70

×

70 mm e 20

×

20 mm.

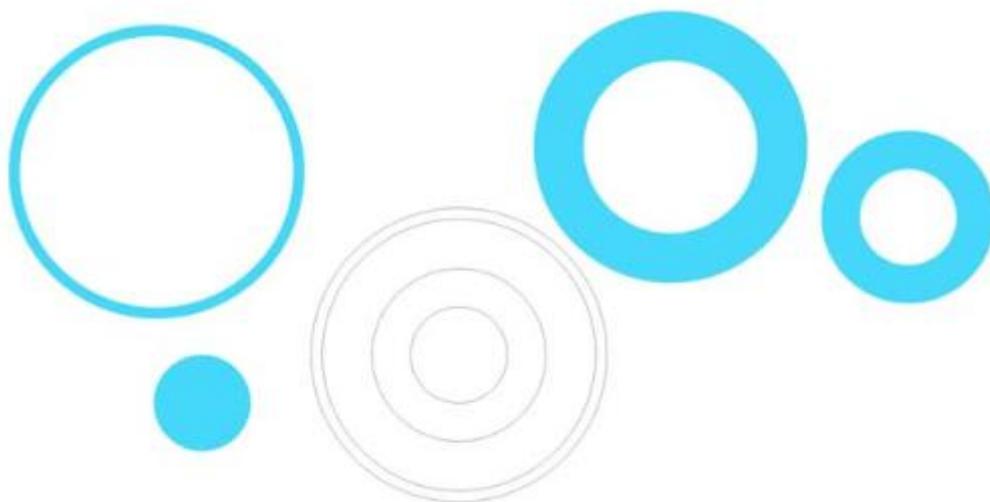
Agora, você tem a base do disco.

Como usar a ferramenta

Preenchimento inteligente

Para criar um disco de freio realista, queria editar cada seção concêntrica do disco separadamente, portanto precisava criar anéis fora dos círculos, retirando o centro de cada círculo e mantendo a forma de um anel fora do círculo. Usei o mesmo método posteriormente para criar pequenos orifícios no disco de metal.

No CorelDRAW, os orifícios podem ser cortados por meio da combinação de objetos. Uma das maneiras de executar essa tarefa é combinar os círculos em pares para que o círculo interno corte um orifício no círculo externo. No entanto, esse método envolve muitas etapas pois você precisará duplicar alguns dos círculos e ter cuidado ao decidir quais deles combinará. Portanto, neste caso em especial, a combinação de objetos não é o método mais eficiente para executar a tarefa. Com a ferramenta Preenchimento inteligente, consegui criar os anéis com muito mais rapidez.



Para criar o disco de metal

1

Selecione a ferramenta

Preenchimento interativo e arraste-a sobre um dos círculos para criar um preenchimento gradiente no objeto. Por padrão, esse preenchimento gradiente é um preenchimento linear simples. Clique no botão

Preenchimento gradiente cônico na barra de propriedades.

2

Arraste cores distintas da paleta de cores sobre o preenchimento. Ao arrastar cores para os nós do preenchimento cônico, você altera as cores inicial e final. Ao arrastar cores para a linha pontilhada, você adiciona novas cores ao preenchimento.

3

Para adicionar o mesmo preenchimento a outros anéis, mantenha a tecla

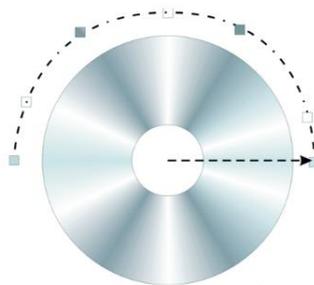
Shift pressionada, clique com o botão direito do mouse e arraste do objeto preenchido para os objetos sem preenchimento.

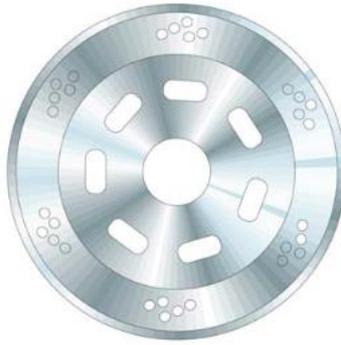
4

Agora, para alterar levemente a aparência dos preenchimentos dos anéis, gire o preenchimento cônico. Você pode girar o preenchimento arrastando os nós finais. A leve rotação de cada preenchimento cria a ilusão de um objeto tridimensional.

No desenho a seguir, os preenchimentos gradientes foram aplicados aos anéis, e alguns dos pequenos orifícios foram adicionados por meio da ferramenta

Preenchimento inteligente





Como usar a ferramenta Extrusão

Com a ferramenta

Extrusão, é possível criar uma ilusão 3D do objeto — neste caso, o disco do freio. No desenho abaixo, você pode ver o efeito em um único anel. Você pode arrastar o efeito 3D para fora do objeto. Depois de criar a extrusão, é possível editar o efeito diretamente no desenho.

Ao arrastar o ponto final — a grande cruz — você altera o ponto de fuga da extrusão. A barra intermediária na linha pontilhada determina a profundidade da extrusão. Quanto mais próxima do centro estiver a barra intermediária, mais estreita será a extrusão. Teste a ferramenta até obter a aparência desejada.

Ao obter a aparência desejada, fica fácil aplicar o efeito aos outros dois anéis do disco do freio.

Selecione um dos dois anéis e clique em

Efeitos

}

Copiar efeito

}

Extrusão de

É exibida uma

grande seta preta com a qual você deve selecionar a extrusão do primeiro anel. Assim, você não precisa criar a extrusão desde o início, e ela terá a mesma aparência em todos os objetos. Ao mesmo tempo, cada objeto terá sua

própria extrusão, portanto as diferentes partes do disco poderão ter profundidades e ângulos distintos.

Usar a ferramenta Bézier

Ao desenhar gráficos vetoriais, na verdade, você cria formas, como se estivesse colocando recortes de papel uns sobre os outros. Na imagem da motocicleta, todas as partes separadas da bota (mostrada abaixo) foram desenhadas com a ferramenta.

Bézier

Como usar a Ferramenta de mistura

A próxima etapa depois do desenho da bota foi dar a ela a aparência de couro e o efeito realista de brilho e forma. Para obter este efeito, eu usei a ferramenta de

Mistura

Essa ferramenta cria várias etapas intermediárias para transformar um objeto em outro. No desenho abaixo, você pode observar como uma elipse é transformada em um retângulo.

É possível usar esse recurso para dar ao objeto uma aparência suave, que não pode ser obtida com o preenchimento gradiente. Na próxima imagem, observe a diferença entre o preenchimento gradiente e a Ferramenta de mistura. Com a ferramenta de

Mistura, você pode suavizar a transição entre cores, acompanhando a forma do objeto.

Como usar a ferramenta Transparência

Como você deve ter percebido, minhas ferramentas preferidas para obter vários dos efeitos no meu desenho são as ferramentas interativas do CorelDRAW.

Você pode criar a ilusão da sombra da motocicleta usando a ferramenta

Sombreamento ou a ferramenta de

Mistura, porém é mais fácil usar a ferramenta

Transparência

Uma sombra sofre dissolução à medida que se afasta do objeto que a produz, e a ferramenta

Transparência permite criar esse efeito de dissolução.

Crie um objeto separado para a sombra e aplique transparência a ele. A ferramenta.

Transparência funciona da mesma forma que outras ferramentas interativas — basta arrastar para criar uma transparência gradiente no objeto.

Nenhuma ferramenta é melhor que a outra — a ferramenta adequada varia de acordo com o efeito que você deseja obter.

Às vezes, a ferramenta

Sombreamento é a opção ideal, outras vezes, a ferramenta de

Mistura funciona bem e, em alguns casos, a ferramenta

Transparência é a melhor opção

As várias ferramentas disponíveis no CorelDRAW permitiram que eu testasse a aparência final da imagem e retocasse cada elemento até ficar satisfeito com o resultado.

Procedimento de Reinstalação ("CorelDRAW parou de funcionar")

Esse tipo de problema geralmente é causado por algum fechamento inesperado, quedas de energia, travamento do computador, ou mesmo procedimentos do próprio computador, como atualizações novas do seu anti vírus que afetam os arquivos dos software acidentalmente ou mesmo atualizações do windows que alteram o sistemas de arquivos do seu computador, para isso uma reinstalação bem feita seguindo todos os passos abaixo pode ser a maneira mais rápida e eficiente de resolver o seu problema.

Acesse o adicionar/remover programas do windows;

Procure pelo CorelDraw e remova tudo que tiver instalado;

Pelo comando regedit acesse o registro do windows e apague todas as pastas com o nome Corel;

Reinicie seu computador;

Verifique se o windows está atualizado;

Desative momentaneamente seu anti vírus;

Execute o instalador usando um usuário administrador da maquina;

Siga o passo a passo e quando for pedido insira o numero de série;

Depois de completa a instalação, no site da Corel, baixe e instale as atualizações disponíveis;

Reinicie novamente seu computador, e pode voltar a usar o software.

O CorelDRAW é necessariamente um software voltado para o desenvolvimento de layout, criação, diagramação de páginas, logotipos, folhetos, embalagens, cardápios e também utilizado no tratamento de imagens vetoriais e bitmaps, é usado principalmente para áreas gráficas. Aproximadamente todas as editoras, gráficas e agências de publicidade utilizam ou já usaram, pois seus recursos de maneira geral são quase que ilimitados, a partir de um simples layout pode –se fazer outros totalmente diferentes, dependendo da disposição e da sua criatividade e lógico um toque de bom senso. Ele é um intenso aplicativo, as criações feitas neste aplicativo vão desde simples logomarcas até as desenhos tecnicamente mais complicados dependendo, claro do usuário, pois, ferramentas não faltam para estas criações. Não perca tempo libere seu lado criativo e aproveite todas as facilidades que este software apresenta, pois com esse maravilhoso software você pode criar trabalhos cada vez mais fáceis e intuitivos.

A extensão para seus arquivos que o CorelDRAW assume é .CDR. Possui filtros para várias extensões, por isso ele é tão versátil e flexível. Pode-se criar desenho e salva-lo com outras extensões, por exemplo as que ele assume são:

BMP,

WMF,

DXF e outras.

Também se pode importar bitmaps, gráficos, documentos gerados em outros software e fotos digitalizadas para serem manipulados da maneira que desejamos.

Possui uma ampla biblioteca de figuras e texturas, além de existirem no mercado CD-Rom's com grandes variedades de clipArt e fotos super legais que ajudam na hora da elaboração de sua arte.

Com o CorelDRAW você poderá :

1 – manejar de maneira integral as imagens criadas ou transportadas para sua área de trabalho.

2 – manejar também de maneira integral os textos implantados nas artes, podendo alterar o tipo de letra, o tamanho, o estilo e diversos outros atributos de texto.

3 – aplicar efeitos especiais diversos sobre quaisquer objetos constantes na janela de desenhos. Objetos, neste caso, referem-se a quaisquer elementos, sejam eles textos, imagens vetoriais ou imagens bitmaps, que encontram-se presentes na área de trabalho.

4 – transformar uma imagem vetorial em bitmaps, a qual pode ser usada por outros aplicativos do Windows, seja para edição da imagem bitmaps, como seria o caso de programas no nível do Adobe Photoshop, seja para efeito de ilustração de publicações, como é o caso de programas para editoração eletrônica como o PageMaker, dentre outras aplicações.

5 – fazer com que artes criadas, mesmo as mais difíceis, sejam transformadas em linguagem HTML para serem empregadas na internet, na criação de Home-Pages, neste caso.

6 – importar e editar qualquer imagem de Clipart.

7 – importar imagens bitmaps anteriores desenvolvidas e adiciona-las à arte em desenvolvimento.

8 – exportar qualquer imagem como arquivo em formato bitmap para ser utilizado em outro aplicativo instalado em seu sistema, desde que este aplicativo aceite a importação de tais objetos e, lógico, que seja executado sob o Windows. Além destas, existem várias outras aplicações possível.

Em sua hierarquia, o CorelDRAW sempre indicou ser um dos melhores aplicativos disponíveis no mercado. Embora uma gama muito ampla de ferramentas de trabalho, o CorelDRAW descrever ainda com programas auxiliares que acompanham no pacote do qual faz parte.

Dentre as características do CorelDRAW , destacam-se:

1 – interface entre o aplicativo e o usuário mais aperfeiçoada, buscando sempre facilitar a utilização do programa. A sua aparência plana dos botões de atalho e de controle, bem como o uso do botão auxiliar do mouse, cujos menus acionados são sempre de acordo com a ferramenta e/ou objeto escolhido, menus contextuais, são exemplos nítidos desta nova interface.

2 – o Corel TUTOR, cuja fundamental função é dar dicas e esclarecimentos contextuais sobre os múltiplos elementos da tela do DRAW.

3 – alternativas que permitem ao usuário especificar e gravar as configurações da área de trabalho de DRAW, de acordo com a sua preferência e gosto.

4 – as janelas de encaixe podem ser distribuídas em qualquer local da tela, acomodando-se, ao mesmo tempo, o rápido acesso aos recursos do programa e a facilidade de aplicação dos mesmos, sem atrapalhar a visão do usuário.

5 – o usuário conta com cinco níveis de visualização de seu trabalho, do Aramado ao Aperfeiçoado. Os níveis de visualização influem tanto na aparência em tela da arte quanto na velocidade de processamento.

6 – localização e substituição de atributos de objetos, tais como cores, contornos, fontes, efeitos dentre outros.

7 – com o Gerenciador de objetos do DRAW, trabalhos como manipulação de páginas, de camadas, dos objetos constantes na janela de desenhos e outros encontram-se muito mais próximos do usuário e ao mesmo tempo mais profissionais.

8 – as linhas-guia podem ser escolhida em conjunto, para quem não conhece, as linhas-guia são linhas serrilhadas inseridas opcionalmente na janela de desenhos a fim de ajudar o usuário a posicionar e dimensionar os objetos com maior perfeição na área de trabalho.

Dentre estas características do CorelDRAW citadas, ainda existem diversas outras, esse maravilhoso software é extremamente fantástico.

Para você iniciar esse fantástico software basta você ir em: iniciar-> programas-> CorelDRAW-> CorelDRAW. Veja a figura 01 esses passos.

Abra o Corel Draw X6, na janela Início Rápido escolha a opção Novo Documento em Branco.

Ao clicar na opção Novo documento em branco a janela Criar um novo documento vai aparecer. Nesta janela você vai escolher como vai ficar o documento que você vai criar seu convite.

No caso do tutorial, será usada a definição padrão tamanho A4, unidade de medidas centímetros, orientação retrato, modo de cores primárias RGB, Resolução da renderização 300dpi e modode visualização aprimorado. Após feitas essas escolhas clique em OK para aparecer a folha onde será feita a confecção do convite.

Esse primeiro convite é mais simples. O tamanho o qual será feito é suficiente para caberem dois por folha. Isso é, no caso de uma folha A4. Você pode ver as propriedades e tamanho do documento na parte superior do Corel Draw, como mostra a imagem abaixo.

Nem todas as impressoras imprimem na folha completa. Portanto, lembre-se de manter uma margem de segurança de 0,5cm.

Para isso crie uma margem de segurança para se organizar na hora de adicionar objetos ou texto.

Para isso você usa as Linhas Guias. O Corel Draw tem duas régua, uma régua vertical (do lado esquerdo da tela) e uma régua horizontal (na parte de

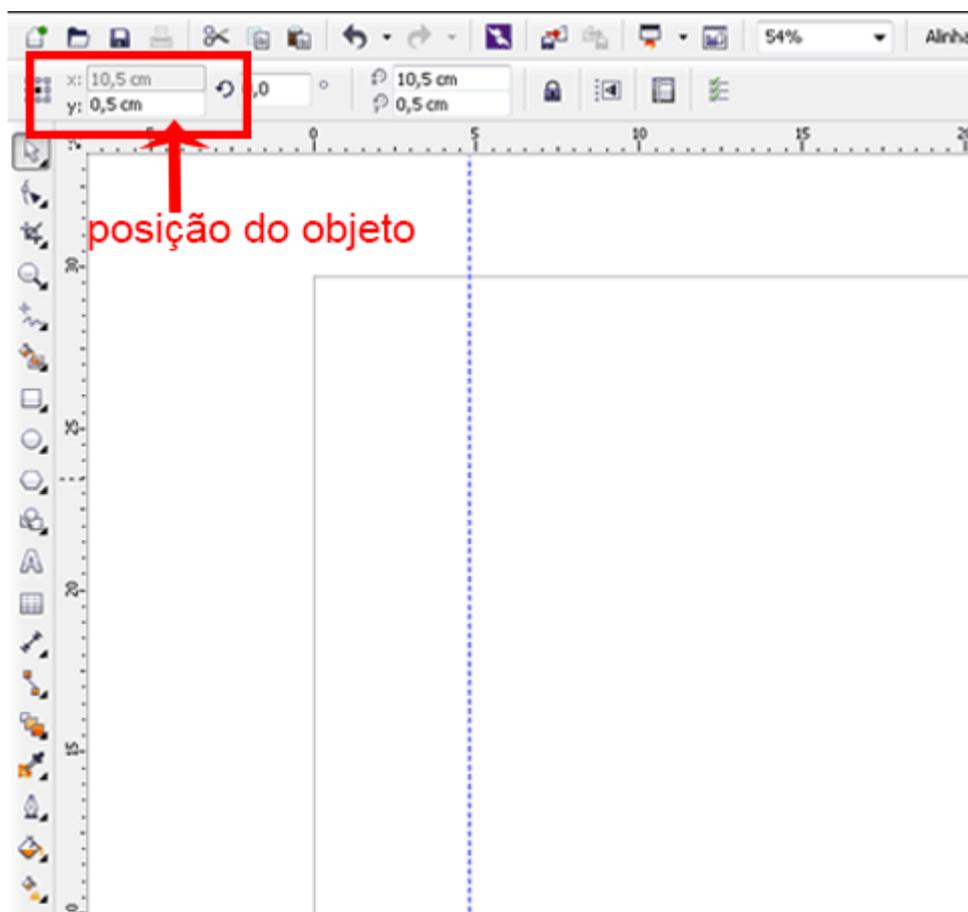
cima da tela). Você vai clicar na régua horizontal, vai segurar o clique e vai arrastar para dentro da folha.

Veja que ao fazer isso vai aparecer uma linha pontilhada, essa é a Linha Guia Horizontal. Agora você vai fazer a mesma coisa na régua vertical. Com isso vai aparecer a Linha Guia Vertical.

Para fazer a marcação das margens de segurança a olho nu é um tanto quanto trabalhoso. Por isso você irá especificar onde quer que cada linha seja colocada. Clique na Linha Guia Horizontal para selecioná-la. Depois que você selecionar a linha guia horizontal vai parecer no canto superior esquerdo da barra de propriedades a posição do objeto.

Veja no Eixo Y: (retângulo de baixo) está escrito 28,887cm. Esta é a posição da linha guia horizontal que está selecionada em relação a altura a folha. Se a linha guia horizontal estivesse mais embaixo da folha este valor (28,887cm) seria menor porque o ponto zero (ponto inicial da folha) fica na parte de baixo da folha.

Para colocar esta linha guia horizontal no ponto 0,5 cm da folha você vai apenas digitar o valor no Eixo Y e apertar Enter.



Agora clique na linha guia vertical para selecioná-la. Vá até a opção Posição do Objeto (figura 5.1 acima) e no Eixo X digite também 0,5. Depois pressione a tecla ENTER.

Com isso já estão prontas as marcações das margens de segurança esquerda e inferior. Faltam ainda fazer as margens de segurança direita e superior.

Para fazer a marcação na margem de segurança superior você vai clicar na régua horizontal, segurar o clique e vai arrastar para dentro da folha e depois soltar o clique.

Quando a linha guia horizontal estiver dentro da folha, clique para selecioná-la. Vá na opção posição do objeto, no Eixo Y digite 29,7-0,5 e pressione ENTER. Com isso a linha guia horizontal vai ficar na parte de cima da folha.

Agora você vai clicar na régua vertical (lado esquerdo), vai segurar o clique e vai arrastar até dentro da folha para aparecer linha guia vertical. Agora vá na opção Posição do Objeto Eixo Y: e digite 21-0,5. Pressione ENTER para confirmar o tamanho.

Com isso as quatro margens de segurança já estão prontas. Seu documento deve estar assim.

Com as margens de segurança devidamente marcadas é hora de criar o convite.

Lembre-se: Tudo tem de ser colocado dentro da margem de segurança. Agora será marcado o local do convite, já que serão dois por página.

O desse será feito com 19 centímetros de largura e 13,5 centímetros de altura. Você pode usar as linhas guias para determinar o tamanho que vai ficar o convite. Outra coisa viável é usar um retângulo.

Para usar um retângulo você vai pegar a ferramenta Retângulo, depois vai clicar na folha, segurar o clique e arrastar para desenhar o retângulo.

Não se preocupe com o tamanho inicial do retângulo, por que você vai determinar o tamanho dele de acordo com o tamanho do envelope.

Você pode aumentar ou diminuir o tamanho do retângulo usando os quadrados que ficam em seu entorno.

Como você já sabe o tamanho que vai ficar o retângulo então você vai usar a opção Tamanho do Objeto que fica na Barra de Propriedades.

Você vai clicar no retângulo que você desenhou, depois vai na Opção Tamanho do Objeto e digita na largura e na altura os tamanhos que você quer.

No caso do tutorial, é usado 19cm de largura e 13,5cm de altura.

Preencha isso no quadrado superior e inferior, respectivamente, e dê um Enter.

Depois que digitar o tamanho do retângulo coloque ele na parte de cima da folha. Para arrastar o retângulo, você pega a Ferramenta Seleção, clique dentro do retângulo segura o clique e arrasta ele.

Deixe seu retângulo assim na parte de cima da folha.

O retângulo não precisa ficar colado nas linhas guias, ele só não pode passar das linhas guias.

É recomendável que você coloque primeiro sempre os objetos que vão ficar de fundo no convite.

Isso ocorre pois o Corel Draw organiza os objetos sempre deixar aquele objeto que você colocou por último por cima do que você colocou primeiro.

Para ficar melhor de você trabalhar aumente o zoom do documento para ficar aparecendo na tela só o retângulo.

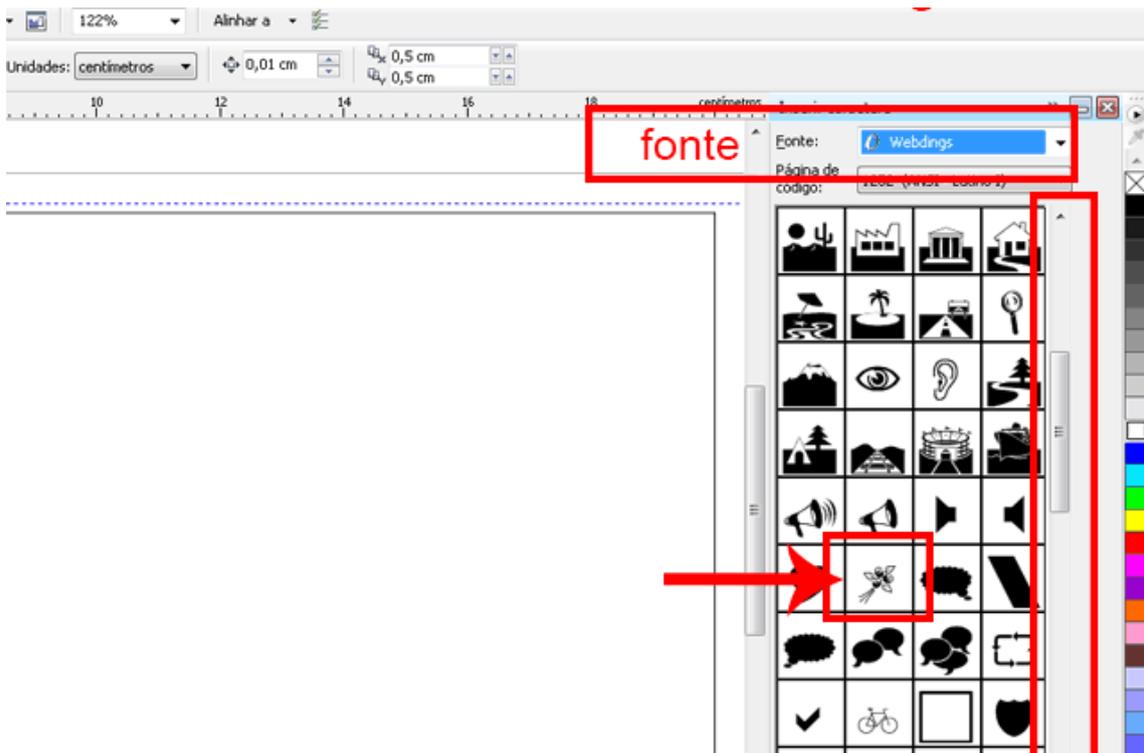
Para aumentar o zoom você pode usar Ferramenta Zoom e depois clicar na Ferramenta Aumentar Todos os Objetos, que fica na Barra de Propriedades. Ao clicar na ferramenta Aumentar a todos os objetos o retângulo vai ocupar a tela inteira.

Agora observe o retângulo ocupando a tela todo depois que você clicar na Ferramenta Aumentar Todos os Objetos.

Primeiro serão colocados os enfeites. Para isso, serão usado os próprios recursos do Corel Draw.

Clique no Menu Texto, depois clique no Comando Inserir Símbolos de Caracteres.

Quando você clicar no Comando Inserir Símbolos de Caractere vai aparecer do lado direito da tela a janela Inserir Caractere, nesta janela você vai trocar a fonte e colocar a fonte Webdings e depois vai procurar o símbolo em forma de um buquê de flores.



Quando encontrar o símbolo, deverá clicar, segurar o clique e arrastar o buquê para dentro do retângulo que está na folha, depois você solta o clique.

Quando você soltar o clique o buque de flores vai aparecer dentro do retângulo no local onde você soltou o clique.

Deixe o buque de flores do tamanho que ele está mesmo. Depois que colocar o buque de flores no retângulo você pode fechar a janela Inserir Caractere.

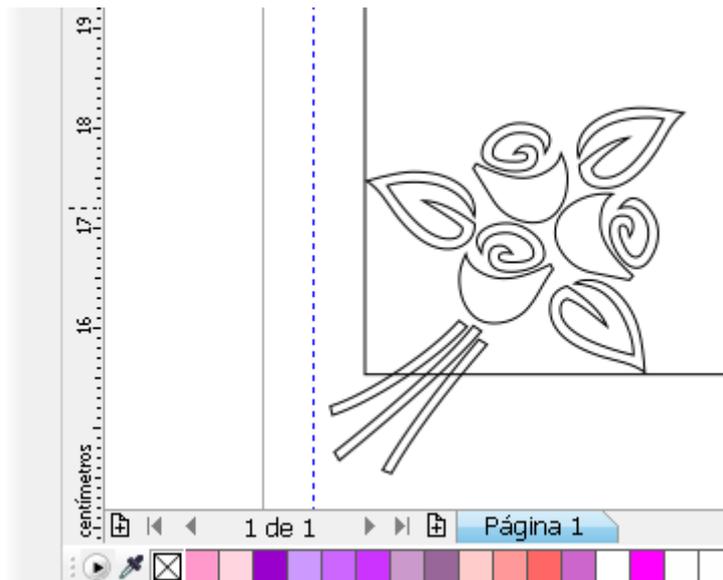
Deixe o buquê de flores com as pétalas encostando na linha da esquerda e na linha de baixo do retângulo.

Agora você vai duplicar o buquê de flores.

Para duplicar o buque de flores você vai clicar no buque para selecioná-lo, depois vai clicar no Menu Editar e depois clicar no Comando Duplicar.

Se você preferir também pode usar a tecla de atalho CTRL+D para duplicar o buquê de flores. Para usar a tecla de atalho você vai selecionar o buquê de flores e depois vai segurar a tecla CTRL e digitar a letra D.

Ainda se preferir você pode usar o sinal de mais (+) que fica no teclado numérico para duplicar.



Com o segundo buquê de flores selecionado clique na ferramenta Espelhar Horizontalmente na Barra de Propriedades para que o segundo buquê fique ao contrário do primeiro.

Agora pegue a Ferramenta Seleção e arraste o segundo buquê de flores para o canto direito inferior do retângulo, deixando ele exatamente como você deixou o primeiro, só que agora com as pétalas encostando nas linhas de baixo e do lado direito do retângulo.

Como aconteceu com o primeiro buquê de flores não se preocupe com essas partes que estão fora do retângulo.

Agora clique no primeiro buquê de flores e duplique ele novamente. Se você estiver com alguma dúvida de como duplicar o buquê de flores refaça os passos. Após duplicar o buquê de flores você vai clicar na Ferramenta Espelhar Verticalmente que fica na Barra de Propriedades (parte superior da tela) para deixar o buquê de flores de cabeça para baixo.

Agora coloque o terceiro buquê de flores no canto superior esquerdo do retângulo. Deixando as pétalas encostadas nas linhas da esquerda e na de cima do retângulo.

Agora duplique o segundo buquê de flores. Depois que duplicar ele clique na Ferramenta Espelhar Verticalmente. Depois coloque o quarto buquê de flores no canto superior direito, deixando as pétalas encostadas nas linhas de cima e do lado direito do retângulo.

Colocado os quatro buquês de flores seu convite deverá está com esta aparência.

Agora é hora de esconder essas partes dos buquês de flores que ficaram fora do retângulo e que não vão aparecer no convite.

Para esconder primeiro você vai selecionar os quatro buquês de flores. Para verificar se estão selecionados, repare nos quadrados pretos abaixo.

Com os quatros buquês selecionados você vai clicar no Menu Efeitos, depois vai clicar no Comando PowerClip e na opção Colocar dentro do Recepiente.

Quando você clicar na Opção colocar dentro do recipiente o cursor (a seta) do mouse vai mudar de formato se transformando numa seta preta e grande indicando para a direita. Quando aparecer esta seta grande e preta você vai dar um clique dentro do retângulo.

Quando você clicar dentro do retângulo o cursor (a seta) do mouse volta a forma que ele estava antes, com isso a seta preta grande desaparece.

Olhe bem os quantos do retângulo onde estavam passando os pedaços dos buquês sumiram. Ficando aparecendo apenas as partes que estão dentro do retângulo.

Quando você usa este comando, o(s) objeto(s) são colocados dentro do recipiente ficam dentro do retângulo. Com isso as partes que estavam fora do retângulo não ficam aparecendo.

Importante ressaltar que agora se você for mover o retângulo também vai mover os quatro buquês de flores. Depois que você usa o comando PowerClip para que você possa mover os buquês individualmente você tem que editar o efeito.

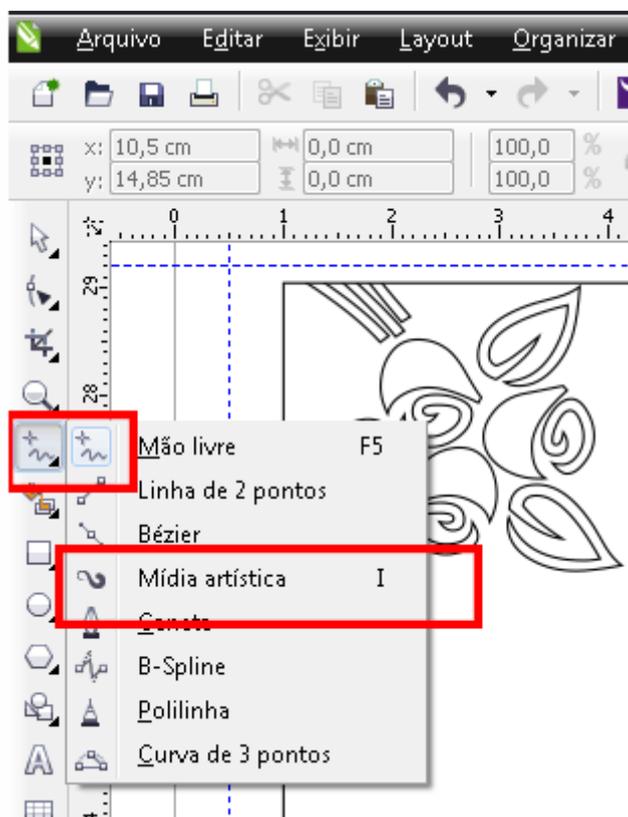
Para editar o efeito você deve clicar dentro do retângulo para selecioná-lo, quando você clicar aparece abaixo do retângulo uma Barra de Ferramentas flutuantes, nesta barra de ferramentas você vai clicar na ferramenta Editar PowerClip.

Quando clicar o retângulo vai ficar com as linhas azul. Você vai poder fazer qualquer alteração que quiser nos buquês de flores.

Depois que você terminar de fazer as alterações nos buquês de flores você vai clicar na ferramenta Interromper a Edição do Conteúdo que vai aparecer abaixo do retângulo no mesmo lugar da ferramenta Editar PowerClip.

Agora será colocada uma borda no convite

Pegue a Ferramenta Mídia Artística. Normalmente a ferramenta Mídia Artística não fica aparecendo, você terá que clicar no triângulo preto que tem no canto inferior do grupo de ferramentas.



Quando você clicar na ferramenta Mídia Artística vai aparecer na parte de cima da tela a Barra de Propriedades com várias opções para serem usadas junto com ela.

Localize a ferramenta Pincel e dê um clique nela para selecioná-la. Ainda na barra de propriedades localize a opção Largura da Pincelada e digite o valor 0,576 e pressione ENTER.

Também na barra de propriedades use a opção categoria e coloque Artístico e na opção Pincelada coloque a oitava pincelada.

Quando você está usando a ferramenta Mídia Artística o cursor (a seta) do mouse vai ficar sempre no formato de um pincel.

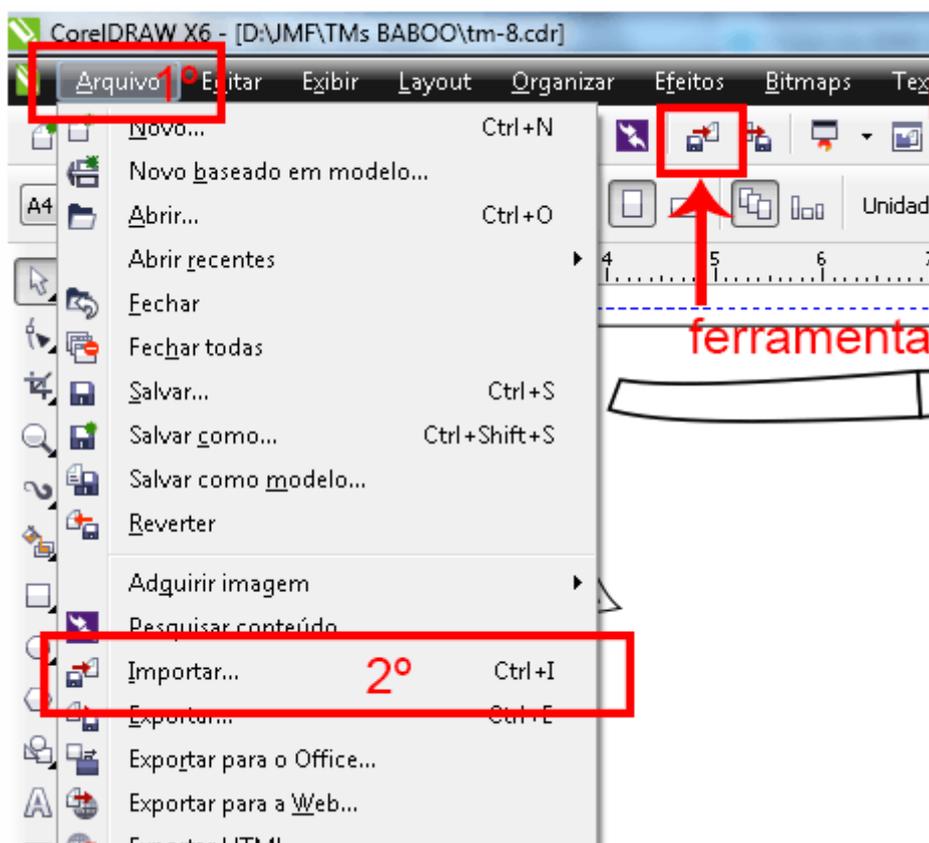
Para desenhar a borda clique ao lado do buquê de flores que está no canto superior esquerdo, segure o clique e arraste até perto do buquê de flores que

está no canto superior direito, quando você soltar o clique a linha que você desenhou vai ficar no formato da pincelada escolhida antes.

Agora faça mais três linhas com a ferramenta Mídia Artística, uma linha em cada lado do retângulo, deixando sempre as linhas entre um buquê de flor e outro.

Esse tutorial apresenta também como colocar um par de alianças na imagem. De preferência procure imagens com resolução acima de 1024x768. Imagens menores que essa resolução podem sair de baixa qualidade na hora da impressão.

Para importar a foto, por exemplo, você vai clicar no Menu Arquivo e depois vai clicar no Comando Importar. Se você preferir pode usar também a ferramenta Importar, ou ainda a tecla de atalho CTRL+I.



Ao clicar no comando importar vai aparecer a janela Importar, nesta janela você vai selecionar a foto que vai trazer para dentro do Corel Draw e depois vai clicar no Botão Importar.

Após importar, clique e arraste para determinar a área que aparecerá as alianças

Não esqueça também de converter em um objeto bitmap. Para transformar a foto num objeto Bitmap você vai clicar na foto para selecioná-la, depois vai clicar no Menu Bitmaps, use o Comando Converter em Bitmap.

Ao clicar no comando converter em bitmap vai aparecer a janela Converter em Bitmap, nesta você vai colocar a resolução em 300dpi.

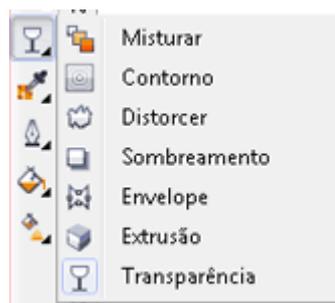
É hora de converte-la em preto e branco e colocar como fundo do convite.

Agora você vai transformar a foto em preto e branco. Para isso você vai clicar no Menu Bitmap, depois vai clicar no Comando Modo, e na opção Tom de Cinza (8 bits).

Após clicar na opção Tom de cinza (8 bits) a foto das alianças vai ficar preto e branco imediatamente.

Transforme essa aliança em algo mais transparente, quase que como uma marca d'água. Para criar a marca d'água você vai pegar a Ferramenta Transparência.

Na Barra de Propriedades você vai fazer as seguintes modificações: na opção Tipo de Transparência você vai colocar Uniforme e na opção Transparência Inicial você vai digitar 70 e depois pressionar a tecla ENTER para confirmar o novo valor.



Se a ferramenta Transparência não tiver aparecendo na barra de ferramentas, clique neste triângulo preto que tem no grupo de ferramentas. Agora só falta você digitar o texto que vai conter no convite.

Para digitar o texto você vai pegar a Ferramenta Texto, depois vai dar um clique na folha e vai digitar o texto desejado.

Após adicionado você pode usar a barra de propriedades para ajustar as configurações do texto.

No caso do tutorial, foi usado a fonte Brush Script MT, tamanho 14 e centralizado

Assim ficou a organização do convite, até então.

Com isso feito, agora é hora de duplicar o convite para adicionar mais um a folha. Primeiro pegue a Ferramenta Zoom e depois de dar um clique na Ferramenta Aumentar Para Página na Barra de Propriedades para diminuir o zoom e ficar aparecendo a folha inteira e não só o convite como estava antes.

Depois que você clicar na Ferramenta Aumentar Para Página deve ficar aparecendo a folha inteira.

Pegue a Ferramenta Seleção, depois selecione todo o convite.

Agrupe o convite. Como o convite já está selecionado agora você vai clicar no Menu Organizar, e depois vai clicar no Comando Agrupar.

Se você preferir pode clicar na Ferramenta Agrupar na Barra de Propriedades (parte superior da tela) ou ainda usar a tecla de atalho CTRL+G.

Agora você vai duplicar o convite. Se tiver alguma dúvida de como duplicar um objeto no Corel Draw reveja os passos

Depois que duplicar clique dentro da cópia do convite e arraste ele para baixo deixando ele abaixo do primeiro, tendo o cuidado para não ultrapassar as margens de segurança.

Como criar um convite no Corel Draw

O convite a seguir ocupará uma página completa e não será dobrável.

Se o Corel Draw já estiver aberto mude a orientação da folha para Paisagem (deitado) e coloque tamanho A4.

A folha do Corel Draw vai ficar assim.

Como foi feito no outro convite, neste também vamos colocar as linhas guias para criar as margens de segurança.

Com apenas um diferença a orientação da folha. A folha agora está na orientação paisagem (deitada), ou seja, ela agora tem 21 centímetros de altura e 29,7 centímetros de largura.

Então nas linhas guias horizontais você vai digitar no eixo Y: 0,5 numa linha guia e na outra 21-0,5 . Já nas linhas guias verticais você vai digitar eixo X: 0,5 em uma linha guia e na outra 29,7-0,5.

Como este convite vai ser dobrável, ou seja, ele vai ser dividido em três partes: a parte central onde vai ficar as informações do convite, nomes dos noivos e dois pais, endereço da cerimônia, etc.

As partes esquerda e direita que serão as partes dobradas do convite que também poderão ter alguma informação.

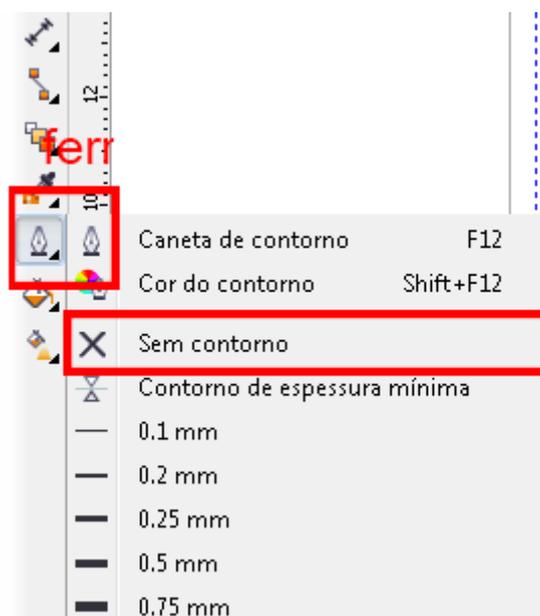
Para esse tutorial o lado esquerdo do convite será menor que o meio e menor que o lado direito.

Pegue a ferramenta Retângulo, depois desenhe um retângulo na folha. Coloque o retângulo com 21 cm de altura e 13 cm de largura.

Agora coloque o retângulo mais para o lado esquerdo da folha de maneira que a linha esquerda do retângulo fique alinhada com o número 6 da régua horizontal.

Veja como ficou a disposição do retângulo na folha. Assim quando imprimir que for dobrar vai ficar um lado maior que o outro de propósito criando um efeito diferente.

Agora pinte o retângulo de qualquer cor, e depois retire o contorno (a linha do retângulo). Para retirar a linha do retângulo você pode usar a Ferramenta Contorno e depois clicar na opção Sem Contorno.



Ou se preferir pode usar o X (xis) na paleta de cores para retirar o contorno. Clique com o botão direito nele. O esquerdo remove o preenchimento.

Agora você terá de converter esse retângulo em um objeto bitmap. Você já converteu a foto das alianças em bitmap no convite anterior.

O procedimento é o mesmo, você vai clicar no retângulo para selecioná-lo, depois vai clicar no Menu Bitmaps, e depois no Comando Converter em Bitmap, na janela que aparece você coloca Resolução 300dpi e depois clica em OK.

Agora que o retângulo está convertido em bitmap, é hora de adicionar efeitos. Você vai clicar no Menu Bitmaps, depois vai clicar no Comando Criativo e depois na opção Quadro.

Após clicar na opção Quadro vai aparecer a janela Quadro, a janela quadro tem duas abas Seleccionar e Modificar.

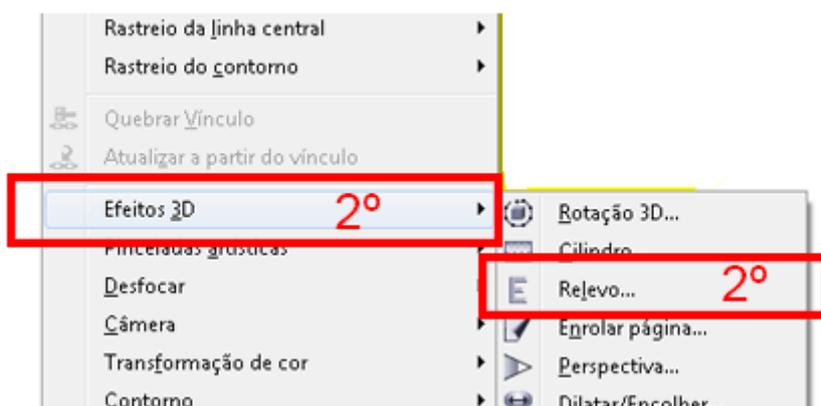
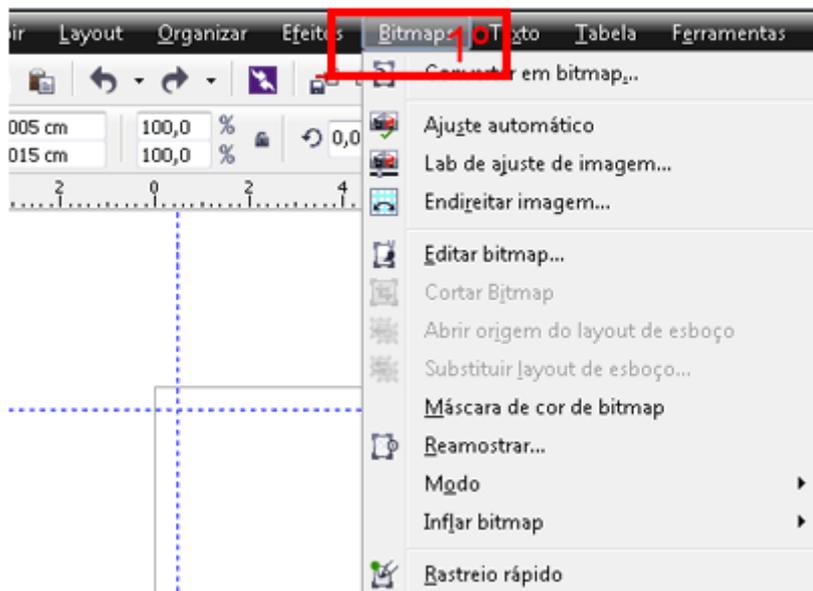
Não clique em OK ainda. Além das abas seleccionar e modificar tem também os botões Visualizar que serve para você visualizar o efeito. Já o botão Redefinir serve para você retirar o efeito seleccionado, e voltar (redefinir) o efeito as configurações padrão do Corel Draw.

Clique na Aba Modificar, e depois na Opção Escala você coloca 120 na escala horizontal e na escala vertical. Clique em OK agora.



Agora veja como ficou o retângulo com o efeito

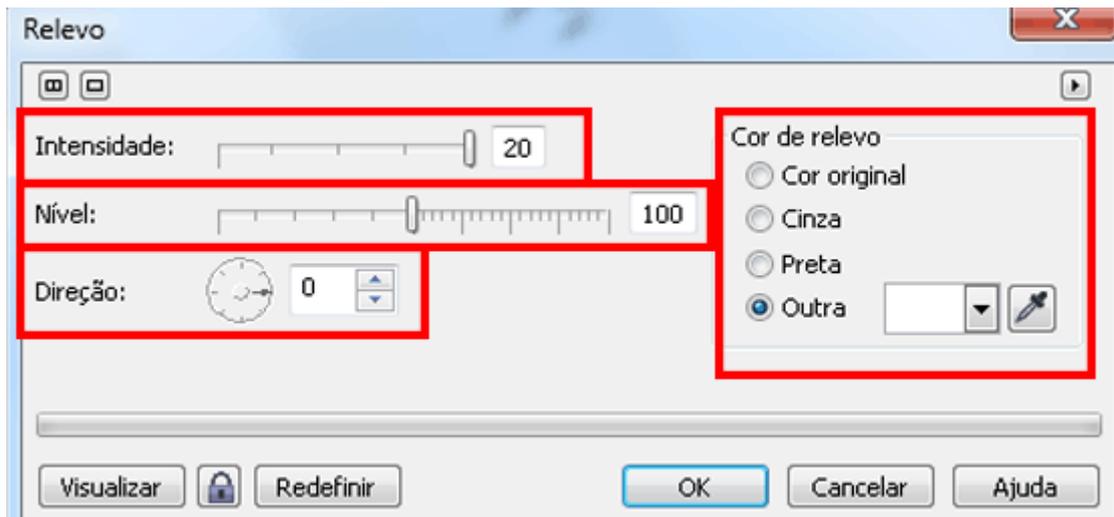
Ainda com o retângulo selecionado clique novamente no Menu Bitmap, depois clique no comando Efeitos 3D e depois na opção Relevo.



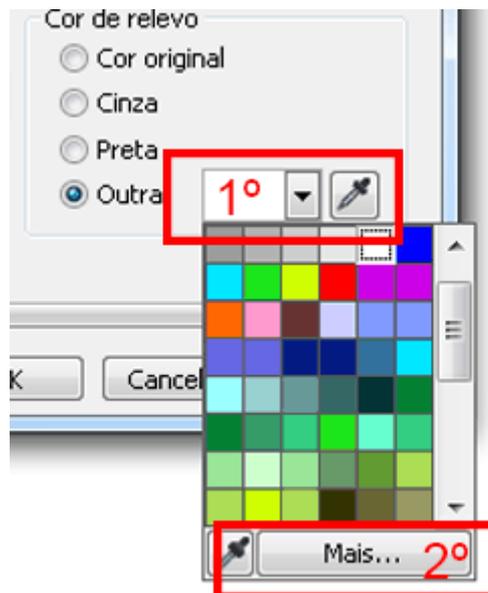
Quando você clicar na opção Relevo vai aparecer a janela Relevo.

Vai ser nesta janela relevo que a cor do retângulo será mudada. Você vai colocar a Intensidade em 20; vai colocar o nível em 100; a direção coloque zero 0 e a cor coloque outra. Mas não clique em OK ainda porque a cor agora será adicionado.

Ao lado da palavra “outra” tem um quadrado branco com uma seta preta indicando para baixo. Clique nesta seta preta depois clique no botão Mais... que vai aparecer.



Vai aparecer a janela Selecionar Cor. Nesta janela você vai clicar na Aba Modelos e vai escolher a cor rosa claro (#FFDEF7), se preferir você pode digitar na opção Hex. #FFDEF7 que foi a cor escolhida para o tutorial.



Após escolher a cor você vai clicar em Ok e depois em Ok novamente para aplicar o efeito. Veja como ficou.

Agora desenhe outro retângulo e coloque ele com o tamanho de 11 cm de altura e 11 cm de largura. Para ele ficar um quadrado perfeito. Se estiver com dúvidas de como colocar o tamanho do retângulo reveja o passo da figura 6.1 acima.

Esse retângulo usará um degradê. Primeiro selecione-o e pegue a Ferramenta Preenchimento Interativo.

Depois que você clicar na Ferramenta Preenchimento Interativo, você clica na opção Tipo de Preenchimento na Barra de Propriedades (parte superior da tela) e coloca Preenchimento Radial.

Quando você clicar em Radial o segundo retângulo será pintado imediatamente com duas cores. Aparecerão dois quadrados, um no centro e outro na lateral.

Clique no quadrado da lateral para selecioná-lo, depois clique na cor vermelha na paleta de cores (lado direito da tela).

Agora você vai retirar o contorno como foi feito no primeiro retângulo. Se estiver com dúvidas de como retirar o contorno veja os passos da figura 20.2 e figura 20.3 acima.

Depois que retirar o contorno do retângulo Converta ele em Bitmaps também como foi feito com o primeiro retângulo. Em caso de dúvidas de como converter reveja os passos das figura 13 e figura 13.1 acima.

Ainda com o segundo retângulo selecionado você vai clicar no Menu Bitmaps, depois vai clicar no Comando Criativo e na opção Quadro. Quando aparecer a janela Quadro na Aba Selecionar você vai clicar na seta preta que tem logo abaixo e escolher o efeito em forma de coração. Não clique em Ok ainda.

Depois que escolher o efeito em forma de coração clique na Aba Modificar, e na opção Escala coloque escala horizontal e vertical em 100, e a opção Girar 0 . Depois clique em Ok e o quadrado vai se transformar em um coração.

Depois que clicar em Ok pegue a ferramenta Seleção e arraste o coração para dentro do retângulo rosa deixando ele no centro.

Será colocado o efeito 3D Relevo também no coração. O mesmo efeito que foi colocado no retângulo, clique no Menu Bitmaps, depois clique no Comando Efeitos 3D, e clique na opção Relevo. Em caso de dúvida reveja a figura 20 acima.

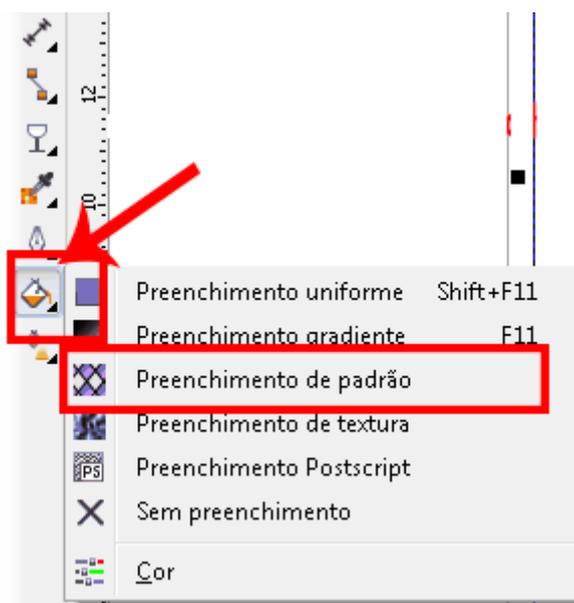
Já na Janela Relevo que vai parecer você vai colocar Intensidade 20, Nível 100, Direção 0 (zero) e Cor do Relevo como Cor Original. Clique em OK.

Depois que você clicar em OK o coração ficará assim.

Agora é hora de colocar um fundo no documento.

Desenhe mais um retângulo. Não se esqueça das margens de segurança.

Deixe o retângulo selecionado e depois clique na Ferramenta Preenchimento, e depois clique no Preenchimento Padrão.



Depois que você clicar em Preenchimento Padrão vai aparecer a Janela Preenchimento Padrão.

Você tem três tipos de preenchimento para usar: 2 Cores, Totalmente Colorido e Bitmap. Ao lado dos tipos de preenchimento tem um quadrado com uma seta indicando para baixo, local onde você vai clicar para escolher e preenchimento.

Clique no tipo de preenchimento Bitmap, depois clique na seta para aparecer os modelos de preenchimento. Clique no terceiro modelo da primeira fila. Não clique em Ok ainda.

As vezes o preenchimento vem em um tamanho pequeno demais, então é melhor aumentá-lo as vezes.

Para esse tutorial foi colocado 10cm de altura e 10cm de largura. Observe o resultado.

Se ele apareceu em cima dos outros objetos, não se preocupe. No Menu Organizar, clique no Comando Ordenar. Você irá encontrar duas opções que podem ser usadas para enviar o retângulo para trás, são elas; Para trás da página e Para trás da camada.

No caso do tutorial foi usado a opção Para trás da página (CTRL+END).

Será aplicado um efeito a esse retângulo também. Antes retire o contorno dele

Depois que retirar o contorno, você vai converter o retângulo em Bitmap para que ele possa receber o efeito.

Com o retângulo sem o contorno e já convertido em bitmap. Clique no retângulo para selecioná-lo. Você vai clicar no Menu Bitmaps, depois no Comando Efeitos 3D e na Opção Enrolar Página.

Aparecerá a janela Enrolar Página, Será usada as opções padrões, então clique apenas em OK.

Clique novamente no Menu Bitmap, depois no Comando Efeitos 3D, e depois a opção Enrolar Página... Clique no botão que representa o canto inferior esquerdo e diminua a altura e largura para 25%

O efeito agora tem uma intensidade menor.

No caso do tutorial será colocada uma foto dos noivos importada de seu computador.

Agora coloque ela dentro de um coração. Primeiro você irá desenhar um coração. Clique em Formas Básicas. Localize na Barra de Propriedades a ferramenta Formas Perfeitas, clique nela e depois clique no coração. Desenhe no documento..

Observe o coração já colocado no documento.

Para colocar a foto dentro do coração, será usado o comando PowerClip com a opção colocar dentro de recipiente.

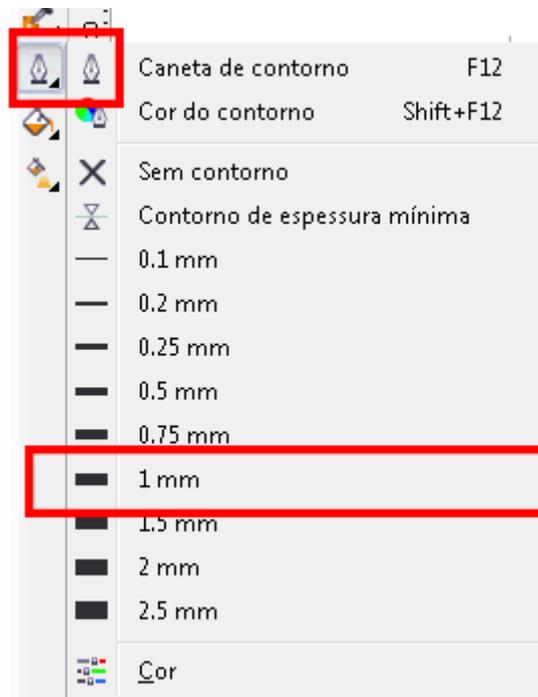
Se a foto não ficou na posição que você queria você pode clicar na Ferramenta Editar PowerClip e arrumar a foto dentro do coração.

Ao clicar nela, o Corel Draw dará destaque aos dois objetos da cena, no caso o coração e a foto.

Após ajustá-la, use a ferramenta Interromper a edição do conteúdo para finalizar. Observe o resultado.

Você também pode aumentar o contorno para um maior destaque. Para fazer isso clique na ferramenta Contorno e na Espessura 1mm, com isso a linha do

coração ficará mais grossa. Esse método se aplica a todos objetos menos fotos.



Já para pintar você pode usar a opção Cor do Contorno (veja figura 28.5 acima), ou dar um clique com o botão direito em uma das cores da paleta de cores.

Também será usada a foto do par de alianças que foram aplicadas no convite anterior.

Para importar a foto refaça

Agora clique na foto das alianças para selecioná-la, depois clique no Menu Bitmaps, depois em Comando Rastrear o Contorno. Por fim na opção Imagem de Alta Qualidade.

Será aberta a janela PowerTrace. Ela permitirá remover o fundo branco. Mantenha as configurações iguais e adicione essas: Excluir imagem original; Remover fundo; Remover cor da imagem inteira. Depois clique em OK.

Observe como ficaram sem o fundo branco.

Agora adicione o texto do convite. Se tiver com alguma dúvida de como usar a Ferramenta Textoreveja os passos das figuras.

O que é o CorelDRAW?

O CorelDRAW é um programa de desenho vetorial bidimensional para design gráfico desenvolvido pela Corel Corporation, Canadá. É um aplicativo de ilustração vetorial e layout de página que possibilita a criação e a manipulação de vários produtos, como por exemplo: desenhos artísticos, publicitários, logotipos, capas de revistas, livros, etc. Corel é o nome de uma empresa canadense, cujo principal propósito tem sido o desenvolvimento de programas de computador para uso gráfico. Draw. É o nome do primeiro e mais popular produto da empresa.

Vamos compreender:

- Programas gráficos: são softwares, ou seja, programas de computador, que são destinados a produzir trabalhos gráficos.

Fazem parte desta classe os ilustradores/desenho, pintura/tratamento de imagem e diagramação (exemplos são:

Corel Draw, Adobe Photoshop e PageMaker, respectivamente). Apenas para compreender, existem outras classes de software como os de aplicação em escritório, os chamados Office (compostos de editores de texto, planilhas de cálculo e apresentações gráficas. Word, Excel e Powerpoint são exemplos destes programas). Cada classe de software tem uma destinação, uma especialização. Portanto, é muito importante respeitar a natureza de cada programa, com a finalidade de se obter sempre o melhor resultado.

- Ilustradores, ou de desenho: são aplicações gráficas de CAD (Computer Aided Design ou, em português, Desenho com Ajuda do Computador). Eles têm como base o sistema vetorial de formação de imagem e tratamento das informações.

- Vetorial:

É o modo como as informações do desenho é tratado no computador. Ao se fazer o desenho de um círculo, o que vemos é a sua forma na tela. Internamente, o programa trata essa informação como se fosse um vetor, ou seja, uma fórmula matemática. Normalmente, os programas vetoriais são mais rápidos, com melhor qualidade final e geram arquivos menores se comparados com os de sistema "bitmap". Formado a partir de um ponto inicial e final, linha dinâmica entre dois pontos sendo ampliada, pode ser criada uma figura de 9x5cm como aumentá-la até 9x5m, e o desenho vetorial não deforma como o pixel.

- Bitmap:

É, literalmente, um mapa de bits. Trata-se de um sistema de desenho formado por diversos pontos dispostos em uma malha, a exemplo de um papel quadriculado

- assemelhando-se a um mapa de pontos (bits/pixel). São utilizados em software de pintura ou tratamento de imagem. Com outras extensões como jpg, tif, psd, bmp, e etc., são imagens formadas por pixel, ou seja, número x de pontos na largura bem como na altura, quanto maior o número de pixel melhor a qualidade e resolução desta imagem, melhor será o resultado a apresentar. Se tivemos uma imagem com pouco pixel significa que se ampliar muito ela vai serrilhar, ficará cheia de escadinhas, porque isso ocorre: Porque o pixel não foi aumentado.

O mouse é ferramenta imprescindível no processo de desenhos. Então, é importante nós combinarmos um código para a utilização dele. Ele funciona simplesmente movimentando-o de um lado a outro, sobre a mesa. Os mouses tem pelo menos 2 botões, com exceção de equipamentos tipo Apple MacIntosh, que têm apenas 1. Quando queremos realizar uma escolha nos programas, apertamos o botão esquerdo com o dedo indicador

- isso chamamos de clicar. No entanto, em alguns casos, será necessário clicar, manter o botão do mouse pressionado e movimentar o mouse simultaneamente - isso chamaremos arrastar.

1. A Barra do Windows contém, à esquerda, o nome do programa e o nome do arquivo que estamos trabalhando no momento. Se acabamos de abrir o programa, o nome do arquivo é "Figura1". Também contém os botões do Windows, à direita, que são o "minimizar", "restaurar"/ "maximizar" e "fechar". Este último poderá fechar o programa. Por isso, tenha certeza de que é isso que deseja, quando clicar sobre ele.

2. A Barra de Menus dá acesso a diversos outros comandos. Um dos mais importantes é o "Ajuda" ("Help", em inglês), que sempre pode nos auxiliar em momentos de pânico. À direita, tem um botão que fecha o arquivo que estamos trabalhando.

3. A Barra de Botões contém alguns atalhos para os principais comandos.

4. A Barra de Propriedades sempre nos traz informações sobre o objeto que estamos trabalhando. Sua atualização é dinâmica, como veremos em seguida.

5. A Caixa de Ferramentas, como o próprio nome diz, traz as principais ferramentas de desenho que utilizamos no Corel Draw.

6. A Barra de Status nos trará importantes informações, conforme vamos nos aprofundando. Preste atenção nele, sempre que estiver realizando suas tarefas. Ele sempre nos ajuda.

7. A Navegação de Páginas nos indica: - Quantas páginas temos em nosso arquivo

- o Corel Draw permite que se crie documentos com várias páginas. - Em que página estamos trabalhando

8. A Barra de Cores permite a escolha rápida de cores nos elementos. Basta selecionar um desenho e clicar sobre a cor para colorizar.

9. Régua: nos ajudarão a ter noção da dimensão de nossos desenhos, entre outros.

10. Área de Trabalho: É a área onde vamos executar os desenhos.

Vamos começar a explorar alguns menus, sempre lembrando que vamos verificar somente aqueles relacionados ao tema de cada aula. Então se um dos itens descritos não estiver disponível: Menu Janela - Paleta de Cores: nos mostrará a Barra de Cores. O padrão do Corel Draw é a opção "Paleta CMYK padrão".

As demais paletas estão relacionados a outros sistemas de cores também muito utilizados no mercado, como o Pantone. Vamos nos referir a ele mais adiante. - Barra de Ferramentas: Neste item, vamos explorar a opção "Mais Barra de Ferramentas". Vai abrir uma janela igual a abaixo (Corel Draw 10). Aí, bastará selecionar os itens que você deseja visualizar.

Menu Exibir

- Aqui é possível ativar a visualização das Réguas, conforme nosso exemplo.

- Por enquanto, guarde apenas que aqui também é possível ativar a visualização de Linhas-Guia, Grade e escolher algumas formas de alinhamentos (Alinhar pela Grade, Alinhar pelas Linhas-Guias e Alinhar pelos objetos).

- Aramado e aramado simples: apresentam apenas o contorno dos objetos, sem nenhuma informação de preenchimento de cores. As principais vantagens são que a visualização dos arquivos é mais rápida e também é possível encontrar algum objeto que pode estar "escondidos atrás de outro".

- Rascunho e Normal: são modos de visualização em que os objetos aparecem com cores e texturas, mas ainda com uma resolução pobre.

- Aperfeiçoado: no modo aperfeiçoado, é a melhor visualização, com todos os preenchimentos e cores que você determinar.

Quando o trabalho contém muitos elementos, pode ser que, neste modo de visualização, o CorelDraw comece a ficar lento, tentando reconstruir a tela após você realizar algum comando. Por isso, em alguns casos, é recomendável trabalhar com uma visualização anterior.

O segundo grupo, logo após as opções Aramado, Aramado simples, rascunho, normal e aperfeiçoado, temos outras opções:

- Visualização em tela cheia: serve para visualizar exclusivamente a arte que você está desenvolvendo, sem que apareçam os outros elementos do CorelDraw ou do Windows.

- Visualização somente selecionados: você tem a visualização em tela cheia somente dos objetos que estiverem selecionados. Logo mais vamos ver como fazemos a seleção dos objetos.

- Exibir o classificador de páginas: quando você tem diversas páginas no seu documento, você poderá visualizar melhor todo o conjunto, podendo, inclusive, alterar a ordem das páginas.

Começando a desenhar Agora que fomos apresentados ao CorelDraw, vamos começar a explorar os recursos da Barra de Ferramentas. Seleção (pick tool): esta ferramenta é uma das mais utilizadas.

Depois que a gente começar a desenhar, servirá para selecionar e transformar objetos. Mão Livre: Serve para desenhar curvas a mão livre. Retângulo: Servem para desenhar formas retangulares ou quadradas (com o auxílio da "teclinha mágica", Control). Elipse: Servem para desenhar formas elípticas ou circulares.

Particularidades das ferramentas texto e curvas: Existem dois tipos básicos de curvas: Curvas de mão livre: são formados conforme você clica e arrasta o mouse. Curvas "Bézier": são formados em um sistema semelhante àqueles esquemas de "ligar os pontos":

Para acessar as curvas bézier, você deve manter, por alguns segundos, o botão de desenho de curvas. Assim, vai aparecer mais uma carreira de botões, Além do mão livre, que é a primeira opção, temos também o Bézier, o artístico, que faz uma curva com variações na espessura, como uma caneta de ponta larga e achatada, cotas, para produzir traços próprios para colocar medidas de peças (aplicação muito utilizada em engenharia e desenho técnico) e a ferramenta para criar linhas de fluxogramas.



Modificando e Dimensionando os desenhos A ferramenta Seleção, como o próprio nome diz, serve para que a gente possa selecionar os objetos.

Quando o objeto está selecionado, aparecem 8 quadradinhos pretos em volta dele, indicando que a seleção está executada. Mas é com ele também que executamos algumas operações:

Mover:

Depois de clicar sobre o objeto, com a ferramenta Seleção, você pode arrastá-lo, mudando o objeto de posição.

Se a tecla Control estiver acionada, o objeto vai mover-se somente na horizontal ou na vertical.

Distorção:

Posicionando o cursor nos quadradinhos que ficam nas partes centrais (horizontal ou vertical), nós vamos modificar a altura ou a largura do objeto. Esse movimento chamamos distorção.

Com tecla Control acionada, ele vai ampliar/reduzir ou distorcer em fases de 100%, dobrando a dimensão do objeto. Ampliação/Redução: Posicionando o

cursor nos quadradinhos das extremidades, nós aumentamos ou reduzimos os objetos, mantendo sua proporção.

Dois cliques:

Se dermos dois cliques sobre um objeto selecionado, os quadradinhos se transformam em setas:

Centrais: vão causar uma inclinação (skew) tanto na vertical quanto na horizontal.

Extremidades: vão rotacionar os objetos. Com a tecla Control acionada, o objeto é rotacionado ou inclinado em ângulos de 15 graus.