CORELDRAW X5

Por: Leandro W. Araujo

ÍNDICE

CONHECENDO O CORELDRAW X5 6
O que é o Coreldraw? 6
Iniciando o Corel 6
A área de trabalho do CoreldrawX5 9
CONHECIMENTOS BÁSICOS 11
O que é um pixel? 11
Imagem Bitmap e Imagem Vetorial 12
Bitmap 13
Imagem Vetorial 14
Cores RGB e CMYK 14
DPI (Dots Per Inch) 15
Objeto 16
TRABALHANDO COM PAGINAS 16
Configurando Pagina atual 16
Inserindo, Excluindo e indo a uma determinada pagina. 17
MANIPULAÇÃO DE ARQUIVOS 19
Salvando um arquivo 19
Importando e exportando arquivos 20
FERRAMENTAS BÁSICAS 21
Ferramenta de Seleção 21
Grupo de Ferramentas Retângulo 22
Grupo de ferramentas Elipse 23
Ferramenta de Texto 23
Caixa de Ferramentas Polígono 24

Formas básicas 25
Ferramentas de Preenchimento 25
Ferramenta Conta-gotas.....27
Ferramenta Lata de Tinta.....28
A Palheta de cores 28
Trabalhando com o zoom.....28
MANIPULAÇÃO DE OBJETOS.....34
Selecionar objetos.....34
Posição dos Objetos.....34
Como copiar objetos.....36
Clonar Objetos.....36
Agrupando Objetos.....37
Espelhando Objetos 38
Weld (Soldar) 39
Trim (Aparar) 40
Instersect (Interceptar) 41
Simplify (Simplificar).....42
Front Minus Back (Frente menos costas) 42
Back Minus Front (Costas menos frente) 43
Create Boundary (Criar Limites 44
Alinhando e Distribuir Objetos 45
Ferramenta Shape (FORMA) 47
Transformando um objeto em curva.....48
Criar um nó 49
Excluir um Nó 49
Transformar um Nó em curva 49
Nó Suave (Gangorra irregular).....50
No simétrico 50
Abrir um Objeto 50
Fechar um Objeto 51

FERRAMENTAS DE LINHAS 55
Contorno (Outline Pen).....55
A caixa de ferramentas Pen.....57
FERRAMENTAS DE DESENHO DE LINHA.....59
FreeHand (Mão Livre) 59
Linha de 2 Pontos (2-Point Line) 60
Ferramenta Bezier 60
Ferramenta mídia artística (Artistic Media).....61
Aplicando Mídia artística em Objetos 62
Ferramenta caneta (PEN).....62
Ferramenta Plolilinha (Polylina) 63
Ferramenta Curva com 3 pontos (3-Pont Line).....63
Ferramenta B-Spline.....64
OUTRAS FERRAMENTAS DE DESENHO 65
Ferramenta Faca (Knife) 65
Ferramenta Borracha (Eraser) 66
Virtual Segment Delet Tool 66
Ferramenta Pincel Borrar.....66
Ferramenta Pincel Áspero.....68
FERRAMENTA DE TEXTO 70
Convertendo um texto artístico em curva 71
Ferramenta texto parágrafo 72
Formatação de texto.....73
Convertendo um Texto Parágrafo em Artístico 74
Utilizando a ferramenta forma em textos.....75
Criando colunas com Texto Parágrafo 76
Texto Seguindo o Caminho.....77
Quebra de Categorias (Drop Cap).....79
Disposição do texto com imagens 79
EFEITOS INTERATIVOS 83

Ferramenta Mistura interativa 83
Mistura seguindo um caminho 84
Ferramenta Contorno Interativo (Countour) 86
Ferramenta Envelope Interativo 88
Ferramenta de Sombreamento Interativo 89
(Drop Shadow) 89
Ferramenta Extrusão Interativa (Extrude) 90
Ferramenta Distorção Interativa (Distort).....92
Ferramenta Perspectiva.....93
Ferramenta transparência Interativa 93
Símbolos e Caracteres Especiais 96
Separando os Objetos do Símbolo.....97
OUTRAS FERRAMENTAS 98
Ferramenta tabela (Table) 98
Ferramenta Linha Conectora (Straight-line connect
Toll) 99
Grupo de ferramentas Dimensionais (Dimension Toll)
.....100
Trabalhando com imagens Importadas.....101
Mascara de cor em um BitMatp 102
Efeto de PowerClipe 103
Efeito Enrolar Página.....105
Convertendo um desenho em BitMap 106
EDITORIAÇÃO GRÁFICA.....108
Criando etiquetas no CorelDraw 108
Criando um Cartão de visita Caseiro 112
Preparando imagens para a internet.....116
Publicando um arquivo em PDF 116
O comando imprimir (Print) 118
Guia de Questões.....119

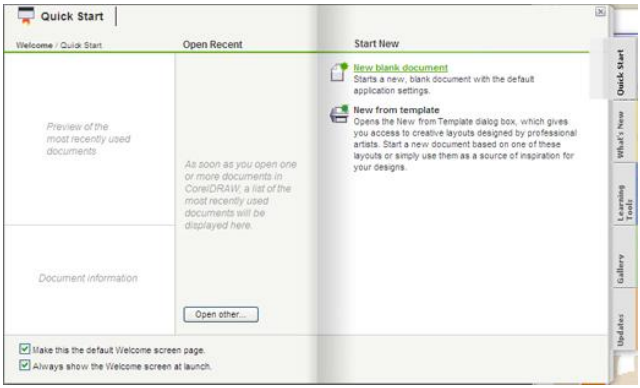
CONHECENDO O CORELDRAW X5

O que é o Coreldraw?

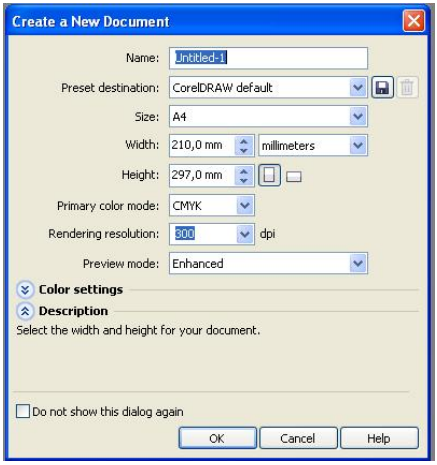
O CorelDraw é um programa de desenho que facilita a criação e arte-final profissional desde logotipos simples ate ilustrações técnicas complexas.
Possuem também recursos de manipulação de textos que permitem a criação de projetos como folhetos, catálogos, cartões de visitas, banners e outros.
Consiste basicamente, em um programa de ilustração vetorial e de layout de páginas que oferece excelentes ferramentas de criação e importantes recursos de saída que se integram aos fluxos de trabalho existentes. Com uma total combinação de ferramentas de criação e recursos de produtividade, o CorelDraw X5 é uma excelente e indispensável ferramenta de arte gráfica.

Iniciando o Corel

A versão X5 do Corel trás uma mudança em sua tela de boas vindas. Apesar de a antiga trazer maior facilidade em relação à criação de novos documentos, esta nos permite configurar com maior facilidade os documentos a serem criados.

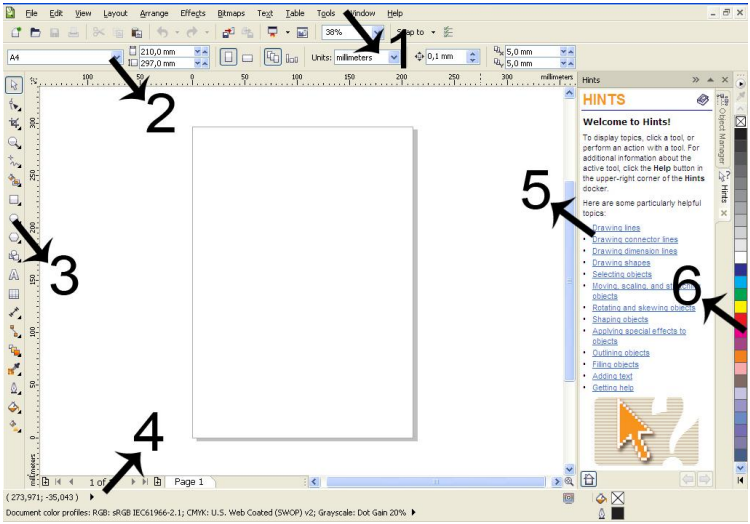


O Quick Start é uma janela inicial onde podemos abrir ou criar novos documentos. Os documentos abertos recentemente também podem ser abertos através desta janela, eles ficam posicionados logo abaixo da opção “Open Recent” . Para criarmos um novo documento em branco vamos ate a opção “New document”.
Logo será exibida uma nova janela para que possamos configurar nossa pagina .



O campo “name” determina o nome do documento, o campo “present destination” é usado para determinar qual a finalidade deste novo documento a ser criado ex:(Arquivos para impressão, arquivos de web). O campo “size” determina a qual o modelo de folha que vamos utilizar ex:(A4, tablóide, A3, carta). Os campos “Width e Height” determinam a altura e a largura da nossa folha. Em seguida temos o campo “Primary Key” o modelo de cor primaria a ser utilizado.O próximo campo determina a resolução de nosso documento em seguida o campo que indica qual o modo de Pré-Visualização

A área de trabalho do CoreldrawX5



Barra de menus: A barra que acompanha praticamente 90% dos programas também se encontra no Coreldraw.
Barra de Propriedades: Esta barra varia de acordo com a ferramenta que estamos utilizando ou do objeto que esta selecionado, Através dela podemos alterar as configurações de nossas ferramentas.
Barra de Ferramentas: A todo momentos estaremos trabalhando com essa barra, nela se encontram as principais ferramentas de edição do CorelDraw
Navegação de Paginas: No CorelDraw em um mesmo documento podemos ter diversas Paginas,

através dessa barra podemos navegar, excluir ou criar novas paginas.
Painel de Dicas: Nos auxilia na utilização de ferramentas trazendo pequenos tutorias sobre a ferramenta que estamos utilizando no momento.
Palheta de cores: Nesta palheta podemos alterar as cores de nosso objetos.
Régua: A régua horizontal se encontra na extremidade ao lado da barra de ferramentas e a vertical logo a baixo da barra de propriedades. Por ela podemos tirar referencias sobre alinhamento em nosso trabalho.
Logo no centro temos a página onde iremos trabalhar.

Dicas para quem faz Mega Bit

Quando mandamos imprimir um documento somente o que esta dentro da folha será impresso.

CONHECIMENTOS BÁSICOS

O que é um pixel?

Um pixel é o menor elemento que forma uma imagem digital, a palavra Pixel é a aglutinação de Picture Element (Elemento de Imagem). As imagens digitais são formadas por milhares de pequenos pontinhos esses pontos são chamados de píxeis. A olho nu é muito difícil de se visualizar com clareza os píxeis, para esse feito vamos utilizar algum programa que tenha a ferramenta de zoom ex: Windows, Photoshop, Paint, Coreldraw. Veja abaixo um exemplo.

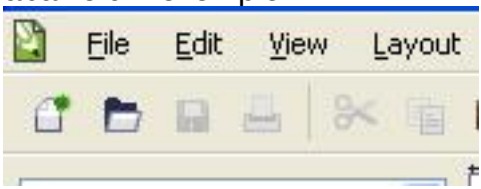


Imagem normal

Repare como a imagem perde qualidade.

Os nosso monitores, televisores, celulares dentre outros, trabalham representando as imagens através de píxeis.

Dicas para quem faz Mega Bit

O Megapixel (ou Megapíxel) designa um valor equivalente a um milhão de pixels/píxeis. É utilizado nas câmeras digitais para determinar o grau de resolução, ou definição de uma imagem. Uma resolução de 1,3 megapixels significa que existem aproximadamente 1.300.000 pixels na imagem, o que corresponde a nada além da multiplicação da largura pela altura da imagem, ou seja, uma imagem de 1280 pixels de largura por 1024 pixels terá exatamente 1.310.720 pixels.

Imagem Bitmap e Imagem Vetorial

Existem dois tipos de arquivos fundamentais na computação gráfica: bitmap e Vetorial. Alguns programas mais conhecidos que criam arquivos bitmap (pixel) são: Adobe PhotoShop, Corel Photopaint, Corel Painter , Paint Shop Pro e outros. Já programas que criam arte vetorial (também conhecidoas como arte orientada a objeto) são CorelDRAW, Illustrator , Freehand, RealDraw, Xara. O programa Flash também trabalha com vetorial, porém ele é mais destinado a construção de artes para a Internet.

Esses programas cada vez mais integram num mesmo programa a manipulação
dos dois tipos de arquivos.

Bitmap

Imagens bitmap são construídas com a formação de quadrados muito pequenos chamados pixel. Para demonstrar essa construção está abaixo as ilustrações, nas quais estão demonstradas as características principais. Na grade de base, cada quadrado representa 1 pixel.

Vejamos um simples exemplo, ao criar um círculo preto com 20 pixels de diâmetro. O número de pixels determina a resolução do arquivo. O computador registra este arquivo pela gravação da exata localização e cor de cada pixel. O computador não tem idéia que isso é um círculo, somente que é um aglomerado de pequenos pontos.

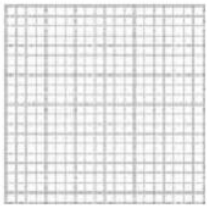
Figura 1.1 

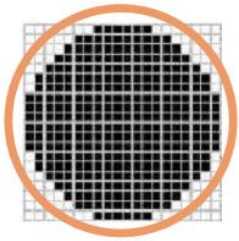
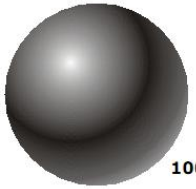
Figura 1.2 

Imagem Vetorial

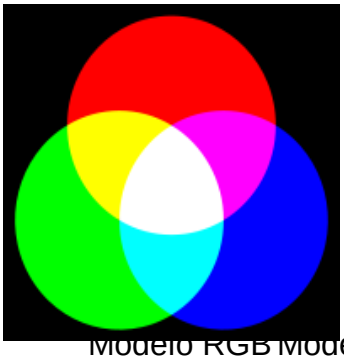
A arte vetorial é diferente do procedente da criação em pixels individuais, são criados objetos, como por exemplo retângulos e círculos. Mas nada de coordenadas matemáticas, destas formas, o programa vetorial pode criar arquivos com uma fração do espaço utilizado pelo bitmap (imagens rastreadas), e mais importante, possuem a capacidade de serem ampliados indefinidamente sem perderem definição e detalhamento.

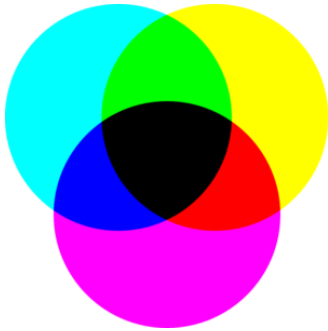


Cores RGB e CMYK

RGB é a abreviatura do sistema de cores aditivas formado por Vermelho (Red), Verde (Green) e Azul (Blue). O propósito principal do sistema RGB é a reprodução de cores em dispositivos eletrônicos como monitores de TV e computador, "datashows", scanners e câmeras digitais, assim como na fotografia tradicional.

Já os dispositivos de impressão utilizam o sistema de cores CMYK onde C (Ciano) M (Magenta) Y(Yellow) k (Black recebe o “k” por que é a key “chave base”)
Veja abaixo os modelos de cores RGB e CMYK





Modelo RGB Modelo CMYK

DPI (Dots Per Inch)

Em português significa pontos por polegada. Vocês já devem ter reparado que o tamanho do nosso monitor é expressado através de polegadas, o DPI determina quantos pontos vamos iremos ter em uma polegada. Quando estamos trabalhando com imagens digitais, normalmente utilizamos a resolução com 72 DPI’s, quando vamos trabalhar com um arquivo a ser impresso utilizamos como padrão a resolução de 300 DPI’s.

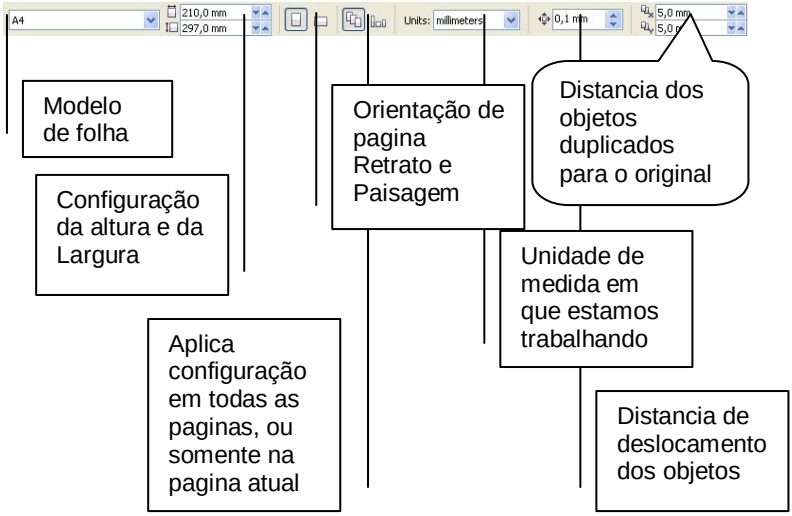
Objeto

Um Objeto é um elemento (desenho, imagem, texto) que temos em nosso palco e estamos manipulando.

TRABALHANDO COM PAGINAS

Configurando Pagina atual

Quando já temos um documento aberto e desejamos alterar a configuração da pagina podemos fazer isto perfeitamente através da barra de propriedades veja o desenho abaixo:

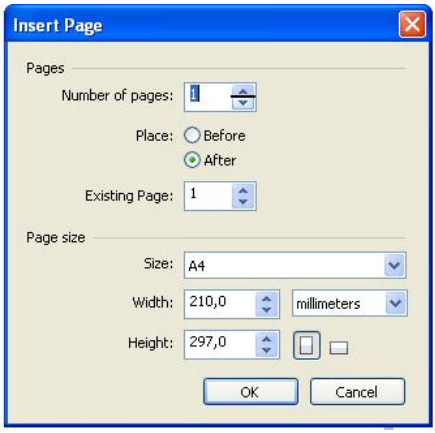


Dicas para quem faz Mega Bit

Quando não temos nenhum objeto selecionado a barra de propriedades se comporta desta forma.

Inserindo, Excluindo e indo a uma determinada pagina.

Para inserir uma nova pagina em seu documento basta ir ao meno Layout > Insert Page. Será exibida a seguinte janela.



Number of pages: Indica o numero de paginas a ser criado

Place: Before – adiciona a pagina antes da pagina atual. After – adiciona a pagina depois da pagina atual
Existing page: Indica o numero de paginas existentes
Logo abaixo em page size você pode configurar a sua pagina.
Para deletar uma pagina vamos até o menu Layout > Delete Page

Delete Page: Deleta a pagina que você escolher
Through to page: Marcando esta opção você deleta uma seqüência de paginas por exemplo
(Delete Page: 2 Through to Page: 5) você estaria deletando da pagina 2 a pagina 5 do seu documento.

Para mudarmos instantaneamente de pagina basta ir ao menu layout > Go to Page e escolher a pagina na qual queremos ir.

MANIPULAÇÃO DE ARQUIVOS

Salvando um arquivo

Quando criamos um documento e desejamos salvar este documento devemos utilizar o método salvar como. Basta ir ao menu File > save as. Através deste método nos podemos definir qual o formato do arquivo, nome, local onde ira ser salvo. Quando já temos um arquivo criado e vamos salvar uma alteração que fizemos no mesmo basta apenas utilizar o método file > save.
O CorelDraw já trabalha por padrão com arquivos no formato CDR, por isto temos que ficar atentos a qual formatos estamos salvando um arquivo, pois nem todos os computadores tem o corel instalado e conseqüentemente não poderão abrir o arquivo.

Dicas para quem faz Mega Bit

Sempre quando for salvar um arquivo salve duas copias uma em formato CDR coreldraw e a outra em formato JPG para que o mesmo possa ser visualizado sem a necessidade de abrir o coreldraw

Importando e exportando arquivos

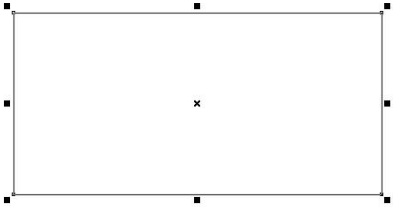
Em alguns momentos pode ocorrer a necessidade de editarmos um arquivo que não esta no formado CDR. Para abrirmos um arquivo deste tipo no CorelDraw utilizamos o método de importação através do menu File > Import.

Quando é necessário salvarmos um arquivo em um formato diferente do CDR podemos utilizar o método exportação através do menu file > export então definimos um nome para o arquivo e logo abaixo qual o formato que o arquivo ira ser salvo.

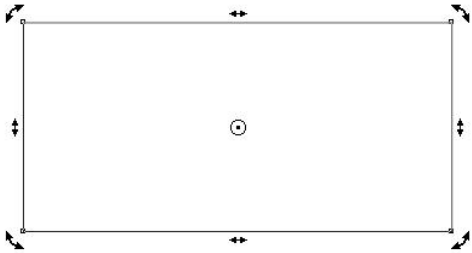
FERRAMENTAS BÁSICAS

Ferramenta de Seleção

Esta ferramenta tem a função de selecionar, redimensionar, copiar e movimentar objetos pode ser ativada através da tecla espaço.Quando nos temos um objeto selecionado ele fica da seguinte forma:

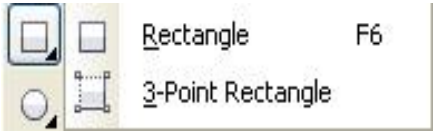


Repare que nas extremidades do objeto aparecem quadradinho pretos, levando o cursor encima destes quadradinhos podemos redimensionar nosso objeto. Agora perceba que no centro do nosso objeto temos um “X” levando o cursor ate ele, logo depois clicando e segurando nos podemos mover este objeto.
Caso dermos um clique sobre a área do objeto ele ficara desta forma:



Repare que agora ao invés dos quadradinhos nas extremidades temos setinhas e no centro um circulo com um ponto.
A seta posicionada nas diagonais do nosso objeto tem a função de rotacionar o mesmo.
As que estão posicionadas entre as diagonais trabalhão com a perspectiva do objeto.
No centro do objeto temos o eixo de rotação do mesmo.

Grupo de Ferramentas Retângulo



Este grupo conta com 2 ferramentas sendo elas a ferramenta retângulo e a ferramenta retângulo de três pontos
Utiliza-las e muito simples a ferramenta retângulo basta você dar um clique na folha e arrastar ate a extremidade do retângulo a ferramenta retângulo de

3 pontos você deverá desenhar as três linhas de um retângulo para que o desenho seja formado.

Grupo de ferramentas Elipse

Este grupo também conta com duas ferramentas sendo a primeira delas a ferramenta Elipse sua utilização se dá da mesma forma que da utilização da ferramenta retângulo basta clicar em um ponto qualquer e arrastar ate a extremidade que você deseja para sua elipse se formar. A segunda ferramenta Elipse de 3 pontos necessita de 3 pontos para ser formada, basta desenhar uma linha e mover o cursor que sua elipse ira se formar.

Repare que em nossa barra de propriedades podemos alterar o modelo de nossa elipse.

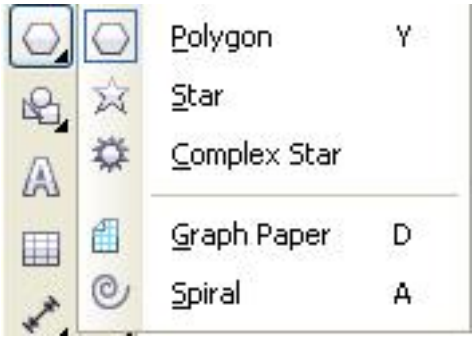
Ferramenta de Texto

Esta ferramenta nos permite criar textos podemos utilizá-la de duas formas em texto artístico ou em modelo parágrafo. Para criarmos um texto artístico basta da um clique no local onde desejamos digitar o texto e digitar o mesmo.Para criarmos um parágrafo temos que clicar em um

ponto qualquer da nossa área de trabalho e arrastar a um extremidade de seu gosto formando assim um caixa de texto.

Dicas para quem faz Mega Bit
Pressione a tecla SHIT em quanto cria seu objeto, e ele terá um tamanho proporcional.

Caixa de Ferramentas Polígono



Esta caixa de ferramentas nos permite criar polígonos estrelas, estrelas complexas, papel gráfico e espirais sua utilização é muito simples, mesmo método que a elipse e o retângulo. Após escolher a forma nos podemos alterar o número de pontos do nosso objeto através deste campo basta indicar quantos pontos você deseja em sua forma.

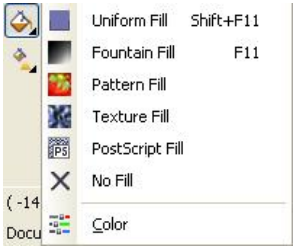
OBS: Este campo pode variar de acordo com a ferramenta que você estiver utilizando.

Formas básicas

Este grupo de ferramentas nos permite trabalhas com formas algumas formas prontas que o CorelDraw nos trás são elas : formas básicas, formas de seta, formas de fluxograma, formas de estrela, formas de legenda.
Dependendo do tipo de forma que escolhemos a barra de propriedades nos permite alterar o modelo da forma veja:

Ao lado temos o modelo da caixa de formas para o tipo forma básica. Basta escolher o modelo em seguida fazer o seu desenho.

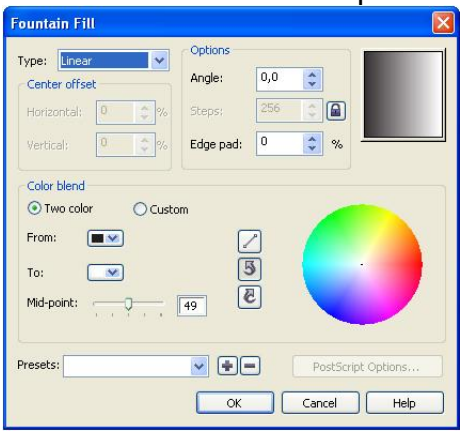
Ferramentas de Preenchimento



Este grupo de ferramentas edita o preenchimento (cor) do nosso objeto, este grupo conta com 7 ferramentas, as duas primeiras ferramentas são as mais utilizadas.

Uniform Fill (Preenchimento uniforme) Colore o objeto com uma cor. Fountain fill (Preenchimento gradiente) permite colorir o objeto com 2 ou mais cores contando também com efeitos de preenchimento.

Criando um Preenchimento Gradiente.
Após criar um objeto qualquer selecione-o. Vá ate a caixa de ferramentas de preenchimento e escolha e ferramenta Fountain fill aparecerá a seguinte janela:



Type: Indica o tipo do preenchimento podemos optar entre linear, radial, conical e square
Campo center Offset: Quando utilizamos o tipo de gradiente linear este campo fica inativo, ele indica a localização que o efeito ira acontecer em seu objeto
O campo Options: Através deste campo podemos alterar as configurações de nosso efeito. (ângulo, densidade do efeito, tamanho do efeito)

Campo Color Blend: Este campo trata das configurações de cores a opção que esta marcada acima “Two Colo” nos permite fazer um preenchimento com 2 cores. Logo abaixo temos dois campos.

From: determina a cor de partida do gradiente.

To: Determina a cor de chegada do gradiente.

Campo Presents: Nos trás vários modelos de preenchimentos.
De Volta ao campo colo blend vamos marcar a opção Custom:
Agora podemos determinar mais cores para o nosso gradiente. Para fazer isto basta dar um clique duplo em qualquer ponto desta régua:

Em seguida indicamos a cor na palheta de cores que se encontra ao lado.
Assim que terminarmos de editar o nosso preenchimento basta clicar em “OK”

Ferramenta Conta-gotas

Traves dela podemos capturar exatamente uma cor já definida em outro objeto ou imagem.Para fazer a captura da cor, ative a ferramenta de Conta-Gotas e clique no objeto com

o preenchimento a ser capturad. Um detalhe interessante é que esta ferramenta so captura cores chapadas, ou seja, cores solidas.

Ferramenta Lata de Tinta

Possibilita aplicar a cor selecionada pela ferramenta Conta-Gotas em outro Objeto.

A Palheta de cores

A palheta de cores é o modo mais rápido de se incrementar um preenchimento uniforme a um objeto. Basta seleciona-lo e escolher a cor através da palheta de cores que fica posicionada a direita da área de trabalho do Corel.

Trabalhando com o zoom

Esta caixa de ferramentas é muito simples de ser utilizar. O zoom é uma ferramenta essencial no dia a dia de um Designer gráfico ele permite uma incrível visualização das imagens.

Ferramenta zoom: Para aumentarmos o zoom em um trabalho basta ativar esta ferramenta e clicar com o botão esquerdo do mouse. Também podemos fazer uma seleção da área em que queremos o zoom.
Ferramenta Pan: Muitas vezes quando temos um desenho e estamos trabalhando com o zoom e preciso que se mover no desenho. Esta ferramenta permite que você se mova no projeto sem arrastar nenhum objeto.

Dicas para quem faz Mega Bit
Podemos alterar a cor da borda de um objeto clicando com o botão direito encima da cor desejada na palheta de cores. Também podemos aumentar e diminuir o zoom através do scroll no mouse

Exercícios.

Qual a diferença entre uma imagem Bit map e uma imagem Vetorial?

_____
_____
_____

O que é um pixel?

_____
_____
_____

Qual é o formato de um arquivo do coreldraw?

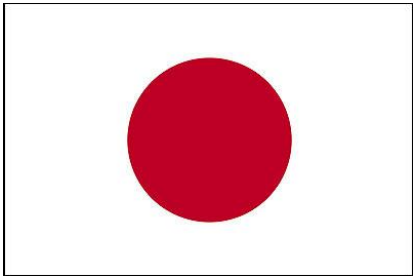
_____
_____
_____

Porque utilizar a ferramenta de seleção?

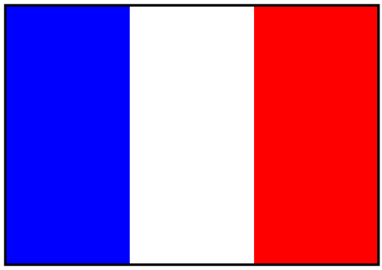
_____
_____

Com base nas ferramentas vistas ate o momento Desenhe em um mesmo documento as seguintes bandeiras abaixo:

Pagina 1 Bandeira do Japão



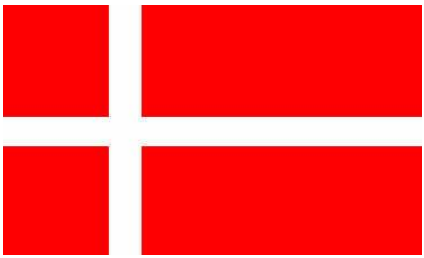
b) Pagina 2, França



c) Pagina 3, Holanda

d) Pagina 4, China

e) Pagina 5, Dinamarca



f) Pagina 6, Brasil

6) Coloque o nome de cada pais encima de sua bandeira.
7) Salve o arquivo no formato CDR

Anotações

MANIPULAÇÃO DE OBJETOS

Selecionar objetos

Em nosso dia a dia de trabalho no Coreldraw é muito comum nos depararmos em uma situação em que precisaremos selecionar mais de um único objeto. Para fazer isto e muito simples Basta pressionar a tecla SHIFT e em seguida clicar nos objetos que você deseja selecionar.

Posição dos Objetos

Quando criamos um objeto automaticamente o CorelDraw adiciona uma layer (Camada) ao mesmo. Estas layers ficam ordenadas umas frente as outras deste modo quando criamos um segundo objeto o mesmo fica em frente ao anterior. Veja no exemplo abaixo:

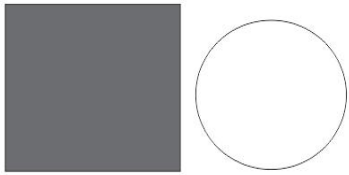


Imagem 1

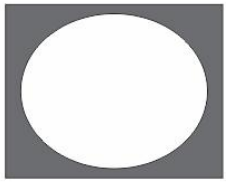


Imagem2

Na imagem 1 temos os 2 objetos em que iremos trabalhar. O primeiro objeto a ser criado foi o quadrado por isso ele se encontra em uma Layer que esta atrás da layer do objeto criado logo em seguida neste caso o circulo.
Já na imagem 2 temos os 2 objetos alinhados e então podemos perceber com clareza que o circulo se encontra em frente ao quadrado.
Esta ordem dos objetos pode ser alterada, nos podemos mandar tanto um objeto para a ultima layer como para a primeira veja como é simples: Basta selecionar o objeto > ir ate o menu Arrange > Order. E então teremos

To front page: Trás a layer do objeto para a frente da pagina
To back Page: Leva a Layer do objeto para o fundo da pagina
To front of Layer: Trás o Objeto para a frente da layer
To back of Layer: Leva o Objeto pare o fundo da layer
Forwade One: Avança a layer para uma a frente.
Back One: Joga o objeto atrás de seu antecessor.

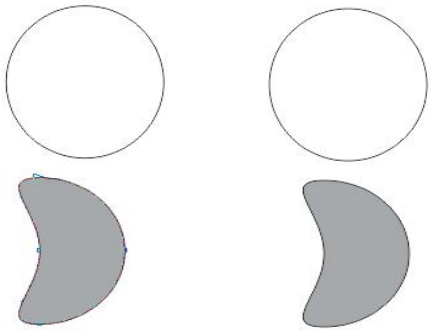
Como copiar objetos

No coreldraw podemos copiar objetos de diversas maneiras vamos ver algumas a seguir:
Podemos utilizar o método CTRL C ou podemos ir ate o menu Edit > Copy para copiar um objeto e CTRL V ou ir ao menu Edit > Paste para colar o mesmo.
Também podemos utilizar os atalhos na área de trabalho do corel para copiar e para colar.

Existem métodos mais fáceis e rápidos para poder se colar ou copiar um objeto, o mais simples deles é através do mouse.
"Selecione o objeto e arraste-o como se fosse movê-lo. Antes de soltar o objeto de um clique com o botão direito do mouse."
Também podemos utilizar o método duplicar basta ir a *Edit* > *Duplicate* ou através do teclado pelo atalho CTRL+D

Clonar Objetos

O principio da clonagem de objetos é basicamente o mesmo da copia ou da duplicação. Porem quando temos um ou vários objeto clonados quando fizermos uma alteração em qualquer um destes objetos todos receberão esta alteração veja abaixo.



Para clonar um objeto basta ir o *menu edit > clone*

Agrupando Objetos

Em algumas ocasiões vamos precisar trabalhar com vários objetos vamos supor o desenho ao lado.

Nesta imagem ao lado foram usados 3 círculos para construir este olho. Caso tentássemos movimentar o conjunto todo de objetos não conseguiríamos por que ele não esta agrupado os objetos neste caso os objetos que compõem o olho se movimentariam um a um veja:

Para que isto não aconteça nos agrupamos os objetos que compõem.

Para agruparmos os objetos selecionar os objetos a serem agrupados (pressione a tecla SHIFT e clique no objeto), em seguida podemos clicar com o botão direito do mouse em qualquer um dos objetos selecionados e ir ate a opção Group. Também podemos ir ate a opção Group.

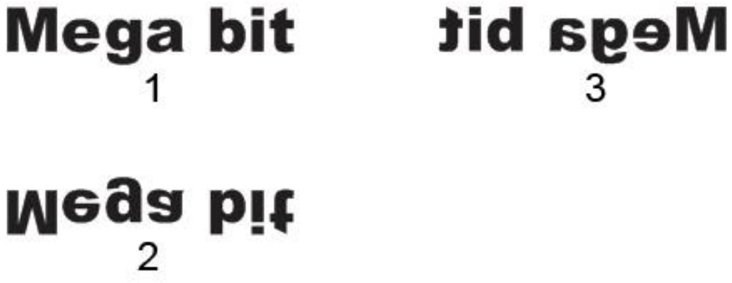
Para desagrupar objetos basta clicar com o botão direito do mouse em um grupo e ir ate a opção Ungroup.

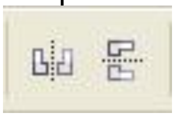
Dicas para quem faz Mega Bit

Podemos agrupar objetos através do atalho CTRL G e podemos desagrupa-los através do atalho CRTL U.

Espelhando Objetos

Podemos espelhar um objeto s quando desejamos. Que o nosso objeto tenha uma imagem no formato inverso da atual veja:



No exemplo acima temos a imagem 1 como sendo a imagem original em seguida as imagens 2 e 3 são imagens espelhadas verticalmente e horizontalmente o espelhamento pode ser feito através da barra de propriedades basta selecionarmos o objeto a ser espelhado em seguida ir ate os respectivos ícones  .

Weld (Soldar)

A opção soldar uni dois ou mais objetos selecionados criando então um novo objeto a partir da união.

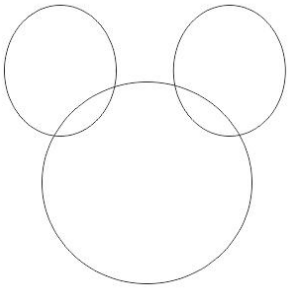


Imagem 1

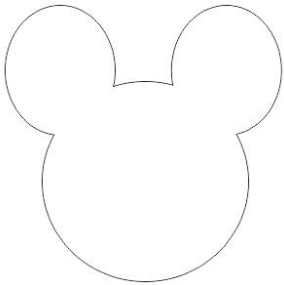


Imagem2

Na imagem 1 temos 3 círculos e na imagem 2 temos a solda destes 3 círculos. A solda pode ser realizada através do ícone . Localizado na barra de propriedades.

Trim (Aparar)

Esta ferramenta nos permite cortar parte de um objeto utilizando um molde (Que em nosso caso será um outro objeto) Veja:

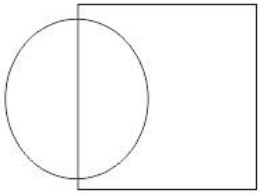


Imagem 1

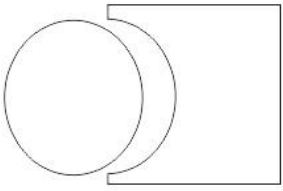


imagem2

Na imagem 1 temos um 2 objetos O circulo (neste caso será utilizado como molde) e um retângulo. Já na imagem 2 temos o retângulo aparado.

Podemos aparar um objeto através do ícone localizado na barra de tarefas. Lembrando que sempre devemos selecionar primeiramente o objeto que será utilizado como molde em seguida selecionamos o objeto que será cortado.

Instersect (Interceptar)

Cria um novo objeto correspondente a área dos objetos selecionados veja:

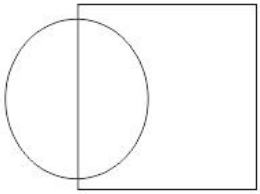


Imagem 1

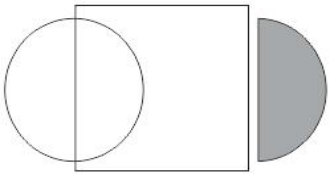


Imagem2

Na exemplo apresentado acima temos na imagem 1 os objetos em que iremos retirar a interseção e na imagem 2 temos um terceiro objeto destacado que corresponde a intercessão dos objetos anteriores.

Podemos fazer uma intercessão através do ícone localizado na barra de propriedades.

Simplify (Simplificar)

Funciona como a ferramenta aparar. Mais ao invés de utilizar um objeto como molde e outro para corte ela faz com que os dois objetos selecionados sejam cortados veja abaixo:

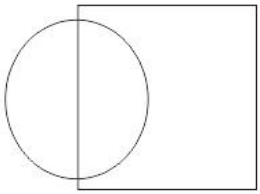


Imagem1

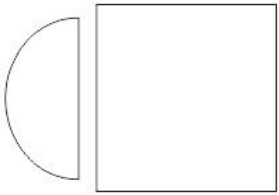


imagem 2

Podemos simplificar um objeto através do seu ícone localizado na barra de propriedades.

Front Minus Back (Frente menos costas)

Cria um novo objeto a partir da intercessão do objeto que esta a frente com o de trás veja:

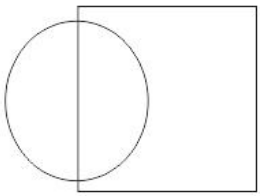


Imagem1

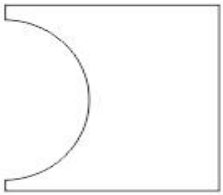


imagem 2

Na imagem 1 temos 2 objetos criados, na imagem 2 temos o resultado da inserção do objeto que esta situado a frente com o que está posicionado atrás. A função Front Minus Back pode ser utilizada através de seu respectivo ícone localizado na barra de propriedades.

Back Minus Front (Costas menos frente)

Faz o trabalho inverso da ferramenta anterior cria um objeto a partir de toda área em que não existe intercessão com o objeto que está posicionado mais a frente veja:

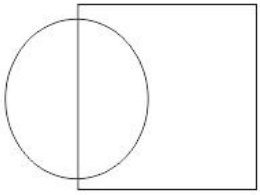


Imagem1

imagem 2

Esta ferramenta pode ser utilizada a partir do seu respectivo ícone localizado na barra de propriedades.

Create Boundary (Criar Limites)

Cria um novo objeto que circula os objetos selecionados veja:

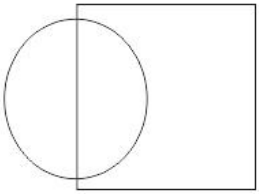


Imagem 1

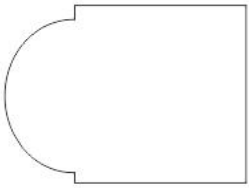


imagem 2

Na imagem 1 temos os objetos a serem selecionados logo em seguida na imagem 2 temos o novo objeto criado correspondente a área dos objetos selecionados. Podemos utilizar esta ferramenta através de seu respectivo ícone localizado na barra de propriedades.

Alinhando e Distribuir Objetos

Em nosso dia a dia de trabalho no CorelDraw e muito comum estar trabalhando com objetos alinhados seja verticalmente ou horizontalmente o CorelDraw nos trás um recurso muito interessante para este trabalho que poderia ser muito demorado. Veja:

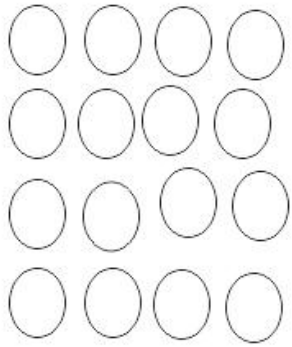


Imagem 1

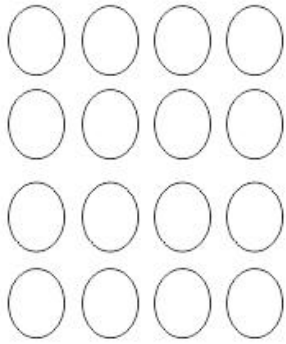
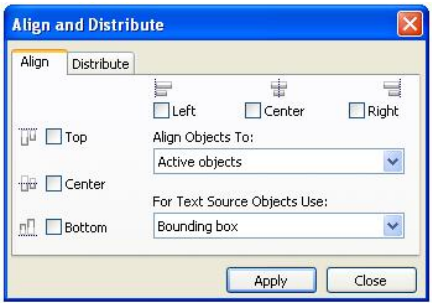


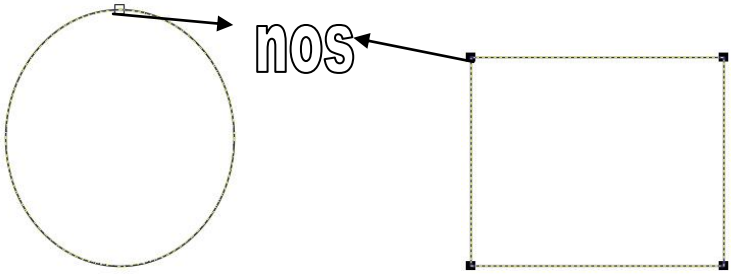
imagem 2

Na imagem 1 temos os objetos todos desalinhados e na imagem 2 temos o resultado da opção de alinhamento e distribuição.
Para alinhar ou distribuir as distancias entre os objetos basta ir em Arrange > Align ou se preferir utilize o ícone da barra de propriedades através do ícone será exibida a seguinte janela:



a partir dela temos as opções para melhor configurar os nossos objetos Ela é dividia em 2 abas a primeira delas a Align (Alinhamento) Basta você marcar a posição do alinhamento em seguida ir ate a opção aplicar.
Na segunda aba temos a Opção Distribute (Distribuir) Através dela podemos distribuir as distancias entre os objetos.

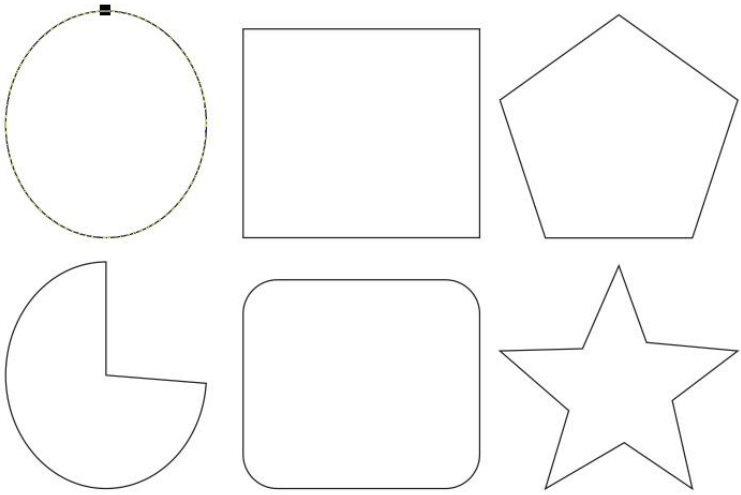
Nós de um objeto
Todo objeto criado de uma ferramenta de desenho é composto de nós. Os nos ficam nos pontos finais de segmentos retos ou curvos.



Com certeza a ferramenta de nó é uma das ferramentas mais importantes do CorelDraw. Ela permite a modificação de linhas de objetos, curvaturas, enfim a forma em si do objeto. Em um Objeto, podemos criar ou excluir vários nós conforme a necessidade.

Ferramenta Shape (FORMA)

Com certeza umas das principais ferramentas do CorelDraw a ferramenta forma trata os nos de forma que se utilizarmos diretamente a ferramenta forma no objeto, poderemos transformá-lo, mas de forma limitada ao objeto veja:

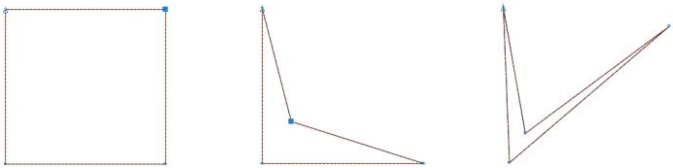


Basta clicar em um nó qualquer do objeto em seguida arrastar o cursor ate um ponto qualquer.

Transformando um objeto em curva

Para podermos mexer nos nós de um objeto livremente é preciso transformá-lo em curva. Quando um objeto esta transformado em curva pode alterar ilimitadamente sua estrutura através dos nós.
Basta seleciona o objeto e ir ao menu Arrange > Converte to curves, ou utilizar o atalho CRTL Q.
Também podemos converter um objeto em curvas através da barra de propriedades através do icone .

Veja como pode ser feita a auteração de um objeto transformado em curvas



Acima temos um exemplo de um objeto alterado através dos nós.

Criar um nó

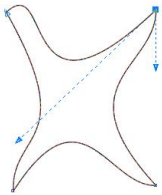
Para criar um nó o objeto já deve estar convertido em curva (Lembre-se disto). Basta escolhe um ponto em que deseje criar um Nó e da um clique, em seguida vá a barra de propriedades e utilize a opção , também podemos dar um clique duplo na extremidade desejada.

Excluir um Nó

Para escluir um nó basta seleciona-lo (de um clique encima do nó) em seguida aperte delete. Ou através de seu respectivo ícone localizado na barra da propriedades. .

Transformar um Nó em curva

Para curvar uma linha é necessário que você trabsforma um no em curva. Depois e só arrastar o nó veja:

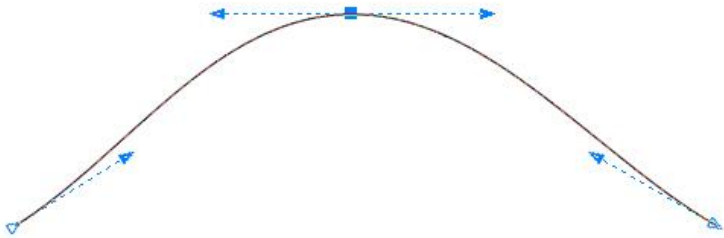


Nó Suave (Gangorra irregular)

Os pontos de controle em um nó suave estão sempre opostos um ao outro, quando você movimenta um lado o outro acompanha essa mesma proporção o ângulo movimentado, mas não no comprimento.

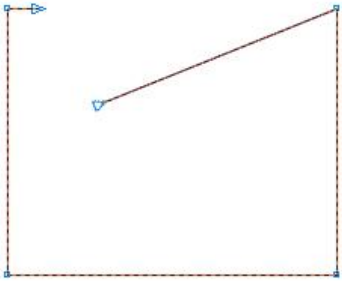
No simétrico

Os pontos de controle de um no simétrico estão sempre opostos, ou seja, possuem o mesmo ângulo e , diferentemente do no suave, possuem o mesmo tamanho.



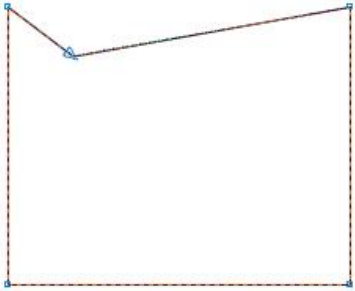
Abrir um Objeto

Basta clicar em um nó ou qualquer ponto da linha e clicar no ícone



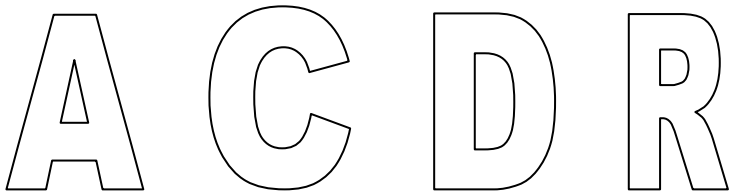
Fechar um Objeto

Basta selecionar os dois nós da ponta e clicar no ícone



Exercícios

1) Utilizando a faça os respectivos desenhos a seguir:



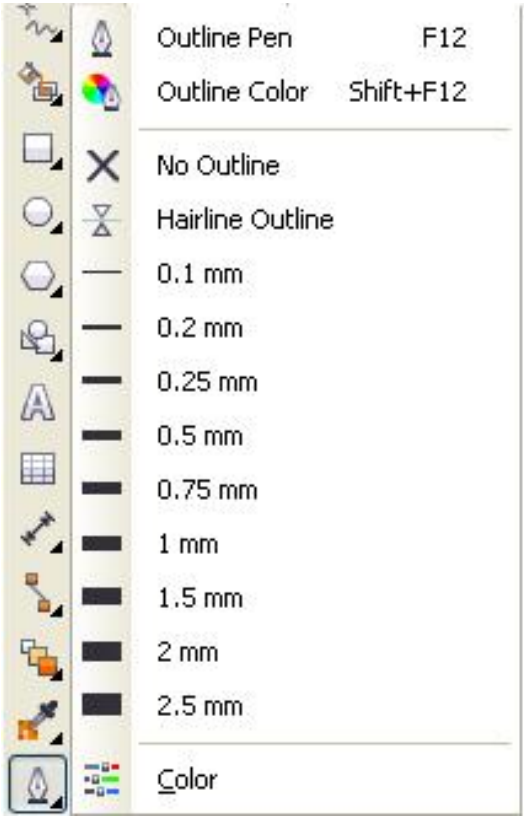
2) Desenhe as seguites logomarcas:

3) Salve o documento em sua pasta com o nome de logos.

Anotações

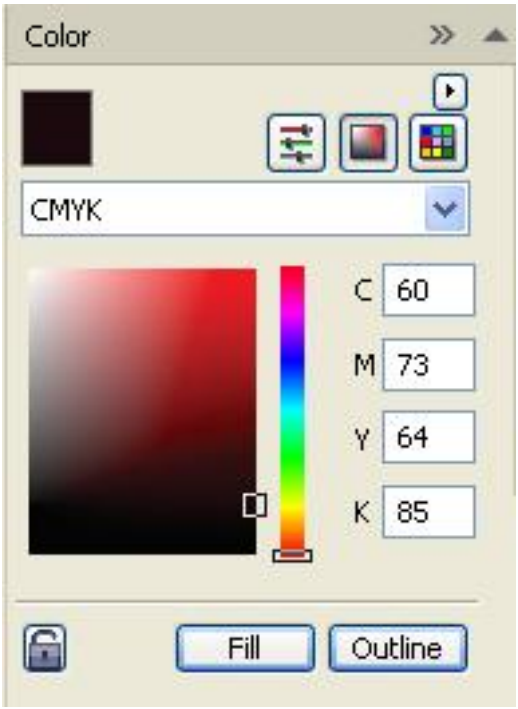
FERRAMENTAS DE LINHAS

Contorno (Outline Pen)



Esta ferramenta é responsável pelas configurações do contorno (Borda) de nosso objeto. Nos podemos

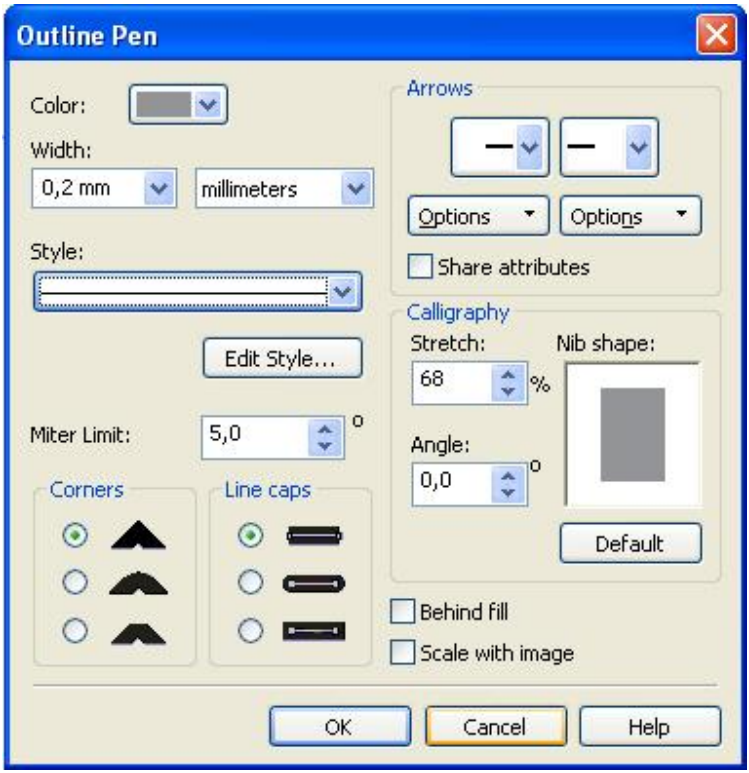
alterar as configurações diretamente por este menu ou então abrir a caixa de ferramentas outline pen. O segundo item desta caixa determina a cor da borda de nosso objeto. Logo abaixo temos as configurações sobre a dimensão de nossa borda. O ultimo item desta lista Color nos abre a seguinte aba ao lado da palheta de cores.



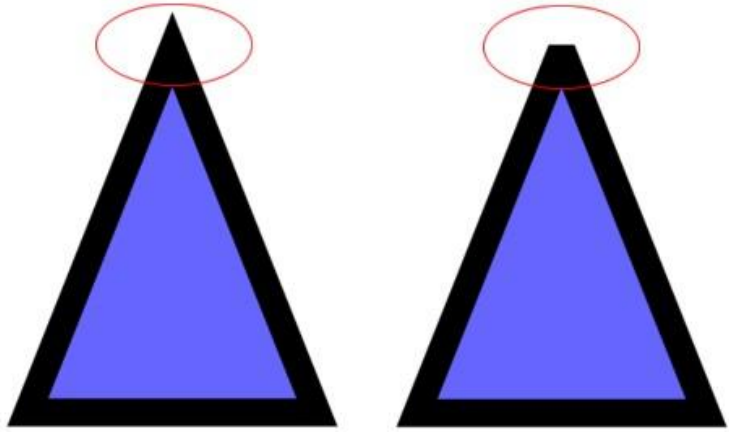
Esta caixa de cores nos permite escolher a cor para a borda e do preenchimento do nosso objeto, ao

lado nas caixas C M Y K temos a referencia da cor escolhida.
Para mudar a cor do preenchimento do objeto basta escolher a cor e ir ate o menu fill.
Para mudar a cor da Borda do nosso objeto basta escolher a cor e ir ao menu Outline.

A caixa de ferramentas Pen

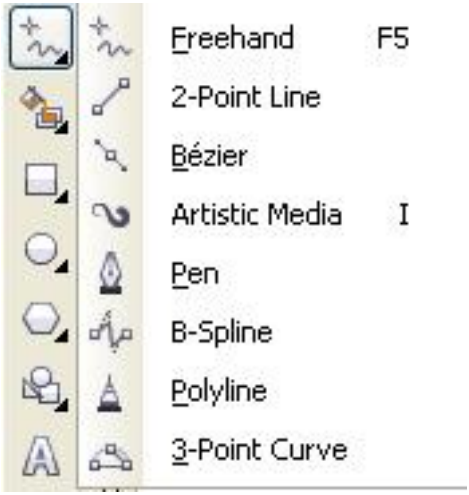


Color: Indica a cor da borda do objeto
Whidth: Neste campo podemos determinar a espessura da borda e qual unidade de medida iremos utilizar.
Style: Determina o estilo da borda
Miter Limit: Determina o tamanho da quina da borda veja:



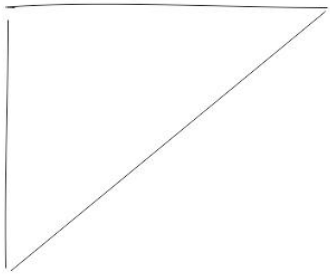
Abaixo temos as configurações de estilo de quina.

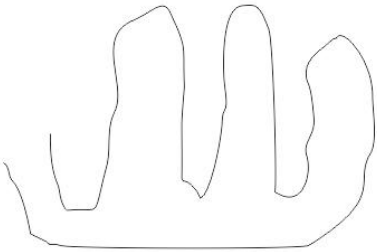
FERRAMENTAS DE DESENHO DE LINHA



FreeHand (Mão Livre)

Esta ferramenta permite criar uma linha continua ou um objeto fechado a partir do segmento de linhas. Para desenhar uma linha reta, basta clicar no ponto inicial, arrastar o mouse e clicar para fazer o ponto final, mantendo o botão do mouse apertado você trabalha com a forma livre. Veja:



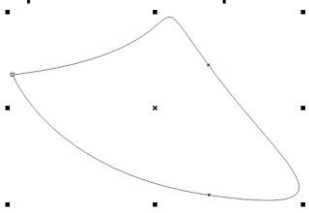


Linha de 2 Pontos (2-Point Line)

Cria semi-retas, para criar uma semi-reta basta clicar no ponto inicial e ainda com o botão do mouse pressionado levar ate o ponto final da reta.

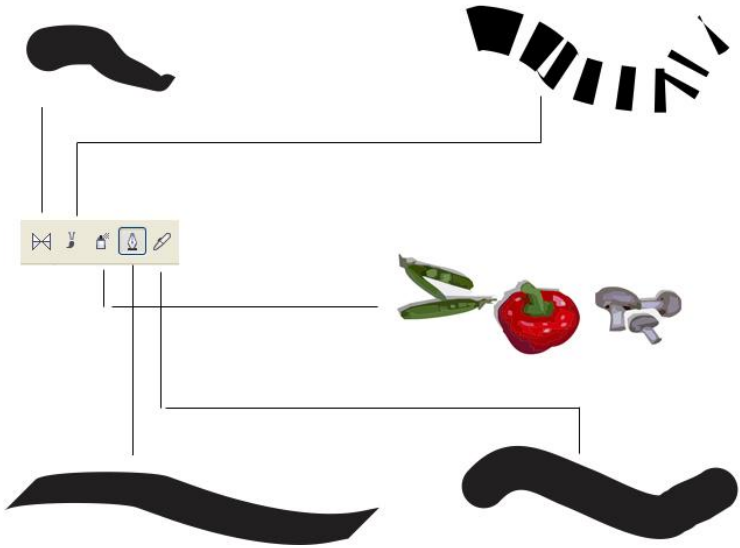
Ferramenta Bezier

Esta ferramenta permite desenhar curvas através da colocação de nos e da modelação de segmentos de linha entre nos.
Para desenhar um objeto, basta clicar no ponto inicial, arrastar o ouse e clicar para fazer os pontos adicionais. Ao clicar e arrastar o mouse com o botão pressionado, automaticamente você esta criando uma curva.



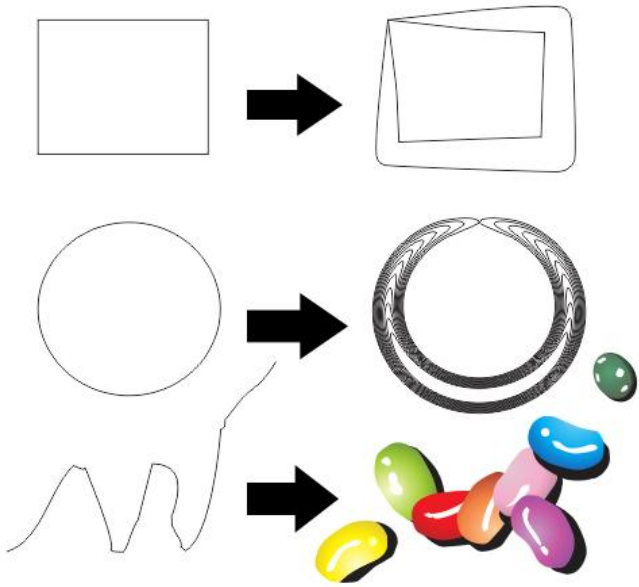
Ferramenta mídia artística (Artistic Media)

Permite aplicar pinceladas ou objetos a uma curva com a utilização de um dentre cinco modos: predefinido , pincel, espalhador de objetos,caligráfico e sensível a pressão.
Veja:



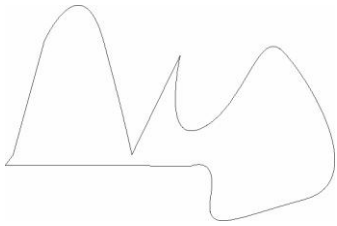
Aplicando Mídia artística em Objetos

Selecione o objeto desejado, ative a ferramenta mídia artística e escolha o tipo que queira aplicar. Veja:



Ferramenta caneta (PEN)

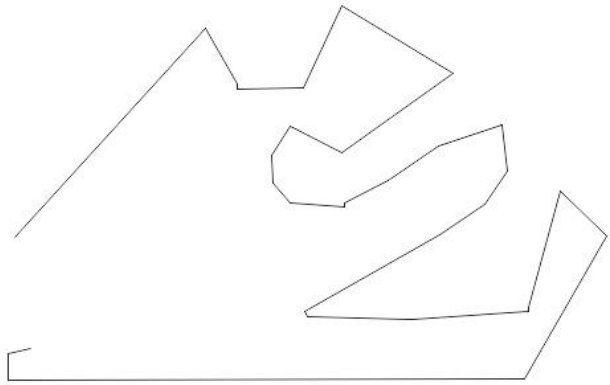
Trabalhando com nós, permite desenhar curvas um segmento por vez, em conjunto com a ferramenta forma, é capaz e traçar



qualquer logotipo ou logomarca.

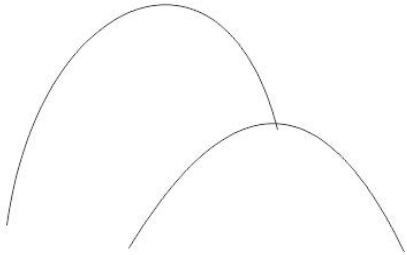
Ferramenta Plolilinha (Polylina)

Com esta ferramenta podemos estar criando contornos mesclando linhas retas e traços livres, porém ao contrario da ferramenta mão livre, trabalha com um conjunto de segmentos de retas.



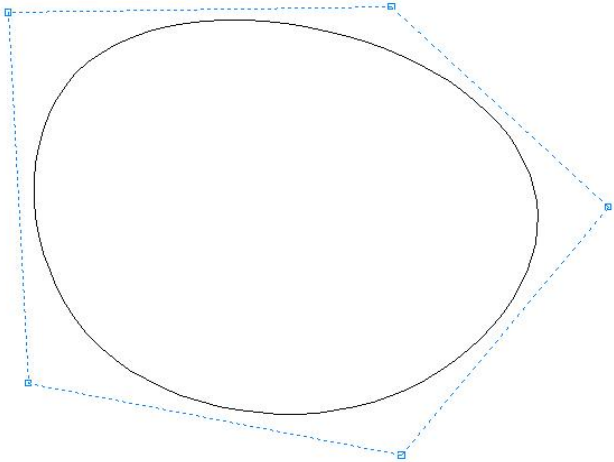
Ferramenta Curva com 3 pontos (3-Pont Line)

Esta ferramenta nos permite criar uma curva a partir de 3 pontos criados veja:



Ferramenta B-Spline

Através desta ferramenta podemos criar objetos apenas envelopando as curvas criadas veja:

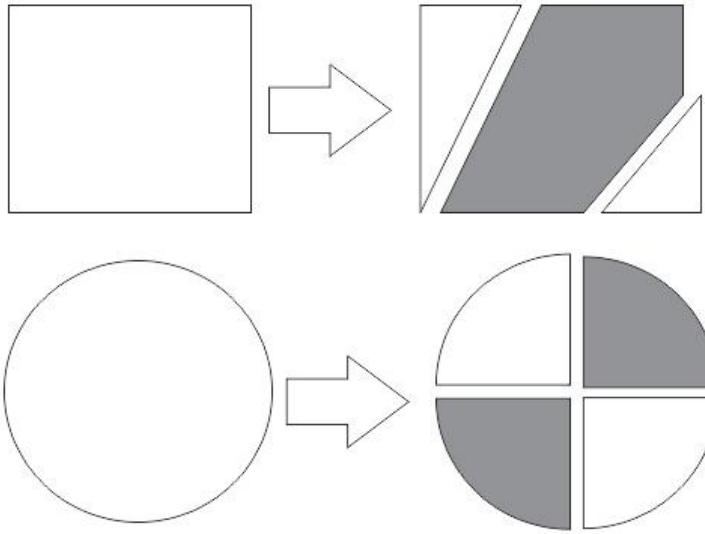


Basta ir clicando em locais onde você deseja que você deseja que se crie os pontos. Para terminar o objeto basta fechar o envelope.

OUTRAS FERRAMENTAS DE DESENHO

Ferramenta Faca (Knife)

Esta ferramenta permite cortar um objeto transformando-o em vários pedaços

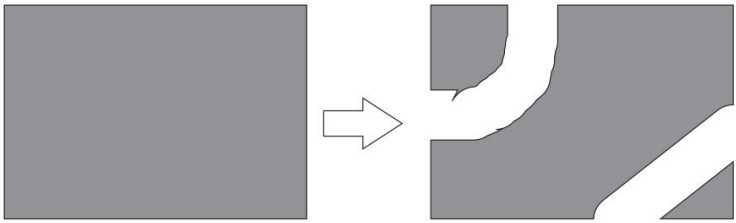


Com a ferramenta faca ativa, clique em um ponto qualquer da linha de contorno do objeto e em outro ponto extremo para cortar o objeto em linha reta.

Para fazer um corte com curva, clique em um ponto e sem soltar o botão do mouse faça seu percurso.

Ferramenta Borracha (Eraser)

Esta ferramenta permite apagar parte do objeto, criando novos nós e novos objetos, quase semelhante a knife. Veja:



Para separar os objetos que a ferramenta borracha cria basta ir em Arrange > Break Curve Apart. Ou podemos utilizar o atalho CRTL K.

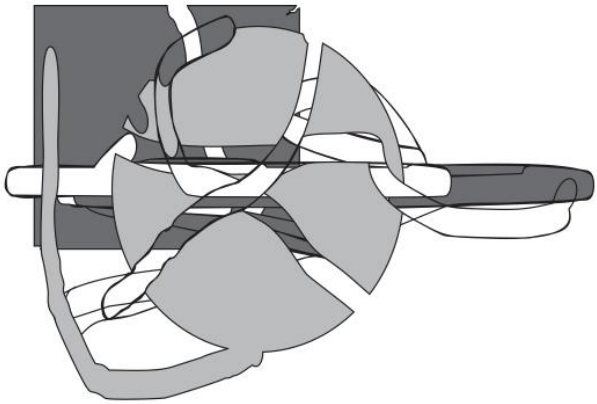
Virtual Segment Delet Tool

Essa ferramenta deleta automaticamente os objetos selecionados

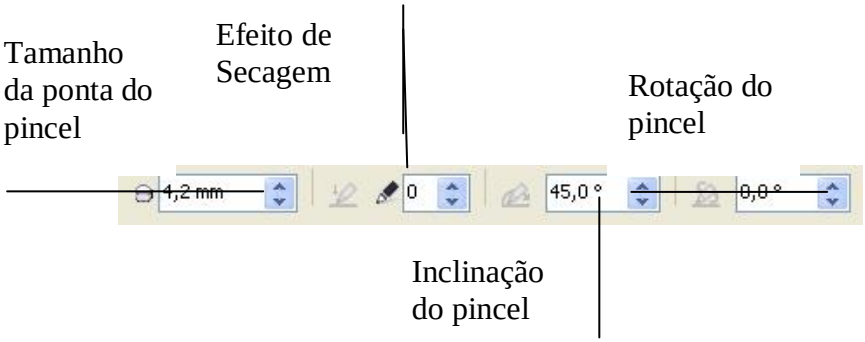
Ferramenta Pincel Borrar

O recurso Borrar permite distorcer um objeto arrastando-se ao longo distorcer um objeto

arrastando-se ao longo do contorno. Ao borrar um objeto, você poderá controlar a extensão e a forma da distorção. Veja:

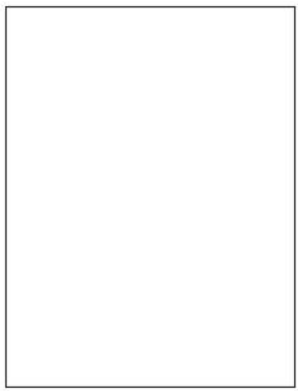


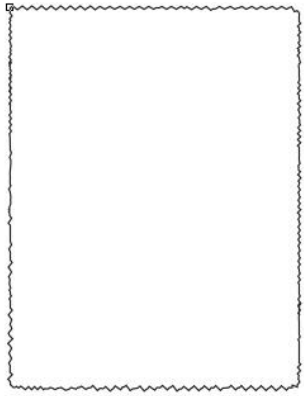
A barra de propriedades com a ferramenta Pincel Borrar.



Ferramenta Pincel Áspero

O efeito áspero permite aplicar uma borda cravejada ou pontilhada a objetos, incluindo linhas, curvas e texto. Você pode controlar o tamanho, ângulo, direção e numero de recuos





Veja a barra de propriedades da ferramenta pincel áspero.

Dicas para quem faz Mega Bit

Os pinceis Borrar e Áspero só funcionam em objetos em curva, por isso não se esqueça de converter seu objeto antes de aplicar o efeito.

Anotações

FERRAMENTA DE TEXTO

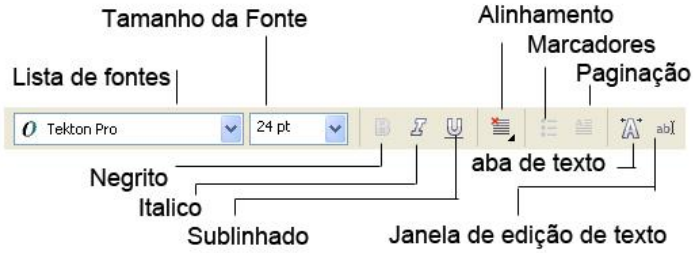
Para a criação de um texto artístico, ou seja, aquele que tem todas as características de um objeto, basta ativar a ferramenta de texto, clicar no local desejado e escrever a palavra ou texto.

Corel Draw

Corel Draw

Corel Draw

Em seguida é aconselhável ativar a ferramenta de seleção para modifição de fonte, tamano, forma e outros.



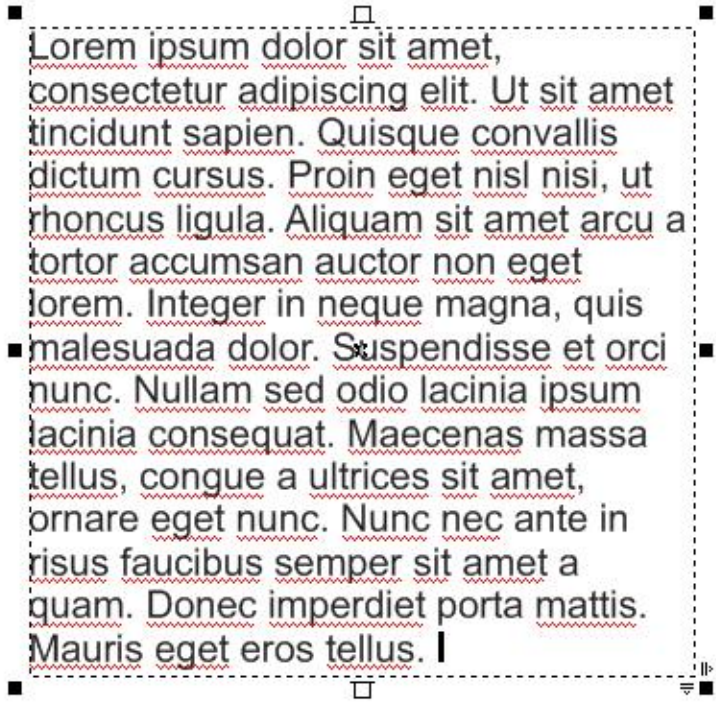
Convertendo um texto artístico em curva

Podemos converter umtexto artístico em curvas para modificarmos conforme nosso gosto. Fazemos isto através da edição de nós.
Selecione o texto com a ferramenta de seleção e vá ate o menu Arrange > Converte to curves
Com a ferramenta forma ativa, clique nos nós extremos do texto e altere a posição dos nós ate obter a forma desejada.
Lembre-se: Após esta operação, o texto não poderá mais ser editado nem formatado.

Corel Draw
Corel Draw

Ferramenta texto parágrafo.

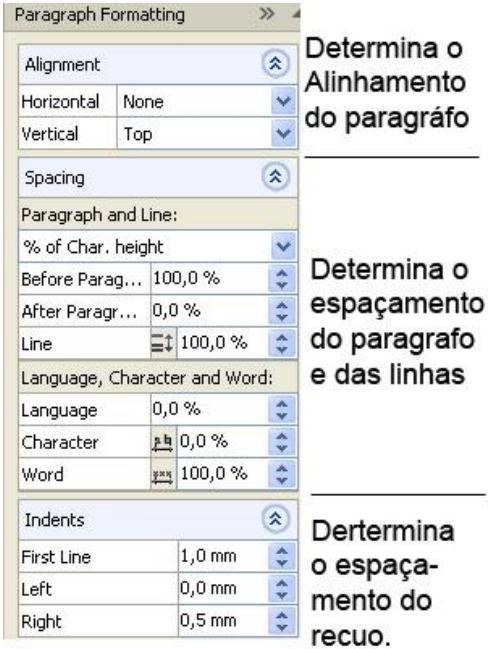
Para a criação de um texto parágrafo, ativa a ferramenta de texto, clique e arraste para fazer uma área onde será digitado o texto. O texto parágrafo tem todas as características de um editor de texto, permitindo formatação de caractere, parágrafo e tabulação.



Formatação de texto

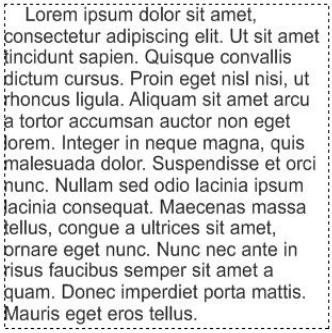
A formatação de texto parágrafo pode ser feita através da barra de propriedades ou da janela de formatação especifica de texto.
Para tanto, é exigido que o texto seja selecionado com a própria ferramenta de texto.
Para exibir a Janela de Formatação de Texto podemos ir em Text > Character Formatting.

Janela de Formatação do Paragráfo

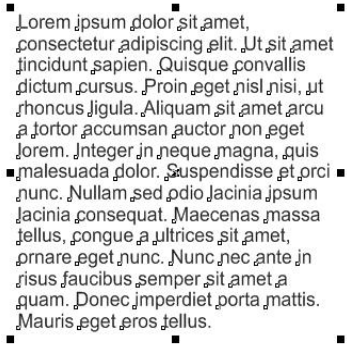


Convertendo um Texto Parágrafo em Artístico

O CorelDraw permite a transformação de um texto parágrafo em texto artístico. A vantagem do uso do texto artístico é a característica de objeto que ele assume podendo altera-lo facilmente através do redimensionamento. Já o texto parágrafo só pode ser alterado mediante seleção e formatação do texto.
Para converter um parágrafo para texto artístico selecione o texto com a ferramenta de seleção vá ate o menu Text > Convert to Artistic Text ou se preferir utilize o atalho CTRL F8



Texto em Paragráfo

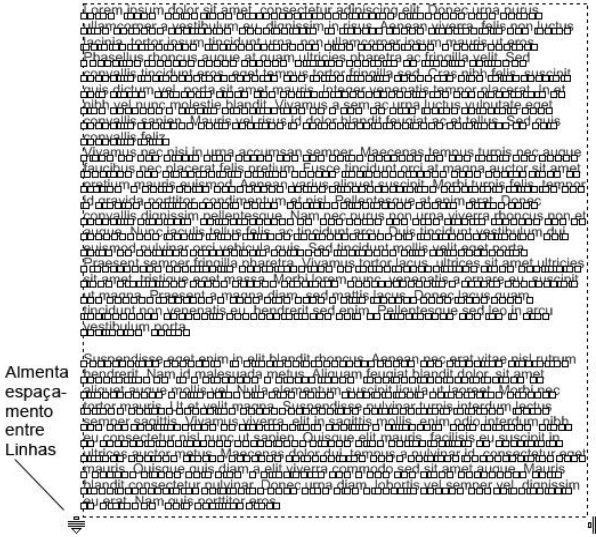


Texo Artistico

Utilizando a ferramenta forma em textos

Com a ferramenta Forma podemos formatar o texto, deslocando os caracteres de forma individual ou aumentando a distancia entre as linhas e caracteres

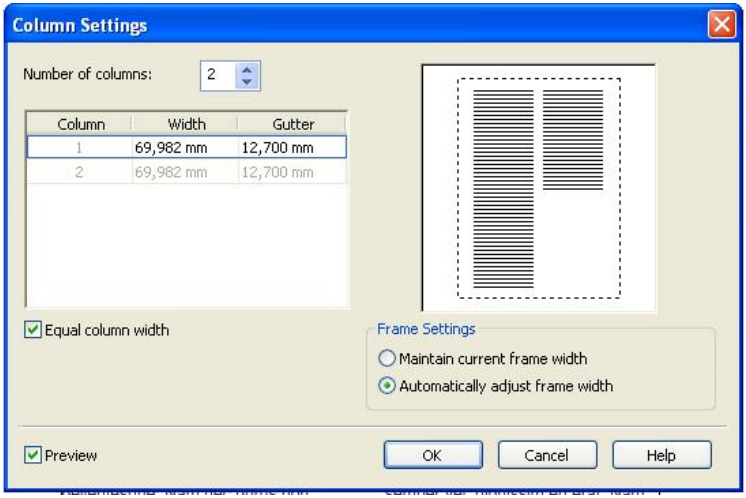
Com a Ferramenta forma basta arrastar o caracter pegando pelo quadrado que fica na frente de cada letra



Com a ferramenta Forma, basta arrastar o caractere pegando pelas setas que ficam nas extremidades inferiores do bloco de texto.

Criando colunas com Texto Parágrafo

O CorelDraw possibilita a criação de colunas a partir de um bloco de texto parágrafo. Basta ao menu Text > Columns .



Number of Columns: Indica o numero de colunas que você deseja converter o texto.
Logo abaixo temos as dimenções de cada coluna e a direita temos a visualização
Maintain current frame width: Mantem a largura da coluna atual.

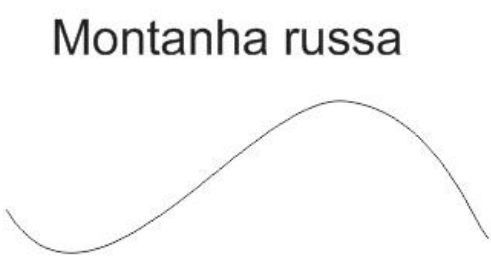
Automatically adjust frame Width: Ajusta automaticamente a largura da coluna quando o texto e redimensionado.

Bloco de 1 coluna

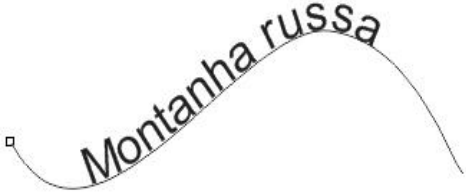
Bloco de 2 colunas

Texto Seguindo o Caminho

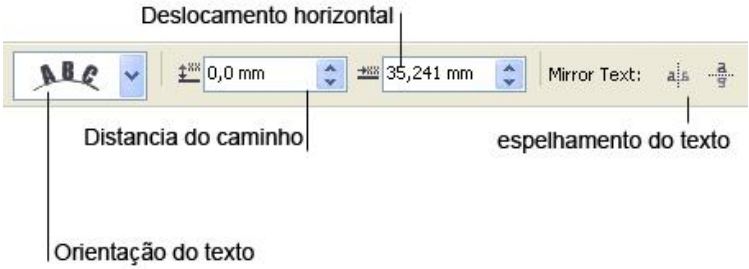
Podemos fazer um texto seguir um caminho que Pode ser uma circunferência, um objeto reto fechado ou ate mesmo uma linha.
Para aderir o texto a um caminho (Objeto), Selecione o texto e vá ate o menu Text > FIt text to Path , em seguida clicamos no caminho onde desejamos aplicar o texto



Veja o texto aplicado ao caminho:

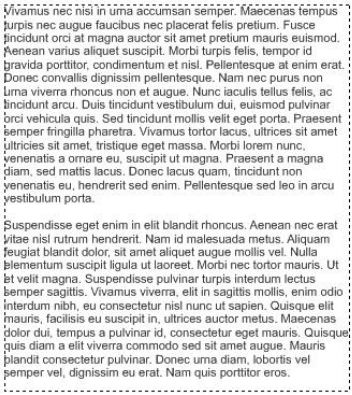


Ajustando as propriedades do texto ao caminho.



Quebra de Categorias (Drop Cap)

O Drop Cap é um recurso muito utlizado em revistas e jornais. Ele Coloca a primeira letra de um parágrafo em destaque veja:



Vivamus nec nisi in urna accumsan semper. Maecenas tempus turpis nec augue faucibus nec placerat felis pretium. Fusce tincidunt orci at magna auctor sit amet pretium mauris euismod. Aenean varius aliquet suscipit. Morbi turpis felis, tempor id gravida porttitor, condimentum et nisl. Pellentesque at enim erat. Donec convallis dignissim pellentesque. Nam nec purus non urna viverra rhoncus non et augue. Nunc iaculis tellus felis, ac tincidunt arcu. Duis tincidunt vestibulum dui, euismod pulvinar orci vehicula quis. Sed tincidunt mollis velit eget porta. Praesent semper fringilla pharetra. Vivamus tortor lacus, ultrices sit amet ultricies sit amet, tristique eget massa. Morbi lorem nunc, venenatis a ornare eu, suscipit ut magna. Praesent a magna diam, sed mattis lacus. Donec lacus quam, tincidunt non venenatis eu, hendrerit sed enim. Pellentesque sed leo in arcu vestibulum porta.

Suspendisse eget enim in elit blandit rhoncus. Aenean nec erat vitae nisl rutrum hendrerit. Nam id malesuada metus. Aliquam feugiat blandit dolor, sit amet aliquet augue mollis vel. Nulla elementum suscipit ligula ut laoreet. Morbi nec tortor mauris. Ut et velit magna. Suspendisse pulvinar turpis interdum lectus semper sagittis. Vivamus viverra, elit in sagittis mollis, enim odio interdum nibh, eu consectetur nisl nunc ut sapien. Quisque elit mauris, facilisis eu suscipit in, ultrices auctor metus. Maecenas dolor dui, tempus a pulvinar id, consectetur eget mauris. Quisque quis diam a elit viverra commodo sed sit amet augue. Mauris blandit consectetur pulvinar. Donec urna diam, lobortis vel semper vel, dignissim eu erat. Nam quis porttitor eros.

Vivamus nec nisi in urna accumsan semper. Maecenas tempus turpis nec augue faucibus nec placerat felis pretium. Fusce tincidunt orci at magna auctor sit amet pretium mauris euismod. Aenean varius aliquet suscipit. Morbi turpis felis, tempor id gravida porttitor, condimentum et nisl. Pellentesque at enim erat. Donec convallis dignissim pellentesque. Nam nec purus non urna viverra rhoncus non et augue. Nunc iaculis tellus felis, ac tincidunt arcu. Duis tincidunt vestibulum dui, euismod pulvinar orci vehicula quis. Sed tincidunt mollis velit eget porta. Praesent semper fringilla pharetra. Vivamus tortor lacus, ultrices sit amet ultricies sit amet, tristique eget massa. Morbi lorem nunc, venenatis a ornare eu, suscipit ut magna. Praesent a magna diam, sed mattis lacus. Donec lacus quam, tincidunt non venenatis eu, hendrerit sed enim. Pellentesque sed leo in arcu vestibulum porta.

Suspendisse eget enim in elit blandit rhoncus. Aenean nec erat vitae nisl rutrum hendrerit. Nam id malesuada metus. Aliquam feugiat blandit dolor, sit amet aliquet augue mollis vel. Nulla elementum suscipit ligula ut laoreet. Morbi nec tortor mauris. Ut et velit magna. Suspendisse pulvinar turpis interdum lectus semper sagittis. Vivamus viverra, elit in sagittis mollis, enim odio interdum nibh, eu consectetur nisl nunc ut sapien. Quisque elit mauris, facilisis eu suscipit in, ultrices auctor metus. Maecenas dolor dui, tempus a pulvinar id, consectetur eget mauris. Quisque quis diam a elit viverra commodo sed sit amet augue. Mauris blandit consectetur pulvinar. Donec urna diam, lobortis vel semper vel, dignissim eu erat. Nam quis porttitor

Para adicionar uma Drop Cap em seu parágrafo basta selecionar o seu parágrafo em seguida ir ate o menu text > Drop cap, ou através de seu respectivo ícone na barra de propriedades.

Disposição do texto com imagens

Podemos fazer um parágrafo se ajustar a uma imagem utilizando este recurso. Para que este recurso seja ativado o texto deve ser agrupado com a imagem. Em seguida basta clicar no Ícone

E escolher a qual opção de alinhamento.
Veja no exemplo abaixo um modelo de disposição de texto:

Vivamus nec nisi in urna accumsan semper. Maecenas tempus turpis nec augue faucibus nec placerat felis pretium. Fusce tincidunt orci at magna auctor sit amet pretium mauris euismod. Aenean varius aliquet suscipit. Morbi turpis felis, tempor id gravida porttitor, condimentum et nisl. Pellentesque at enim erat. Donec convallis dignissim pellentesque. Nam nec purus non urna viverra rhoncus non et augue. Nunc iaculis tellus felis, ac tincidunt arcu. Duis tincidunt vestibulum dui, euismod pulvinar

orci vehicula quis. Sed tincidunt mollis velit eget porta. Praesent semper fringilla pharetra. Vivamus tortor lacus, ultrices sit amet ultricies sit amet, tristique eget massa. Morbi lorem nunc, venenatis a ornare eu, suscipit ut magna. Praesent a magna diam, sed mattis lacus. Donec lacus quam, tincidunt non venenatis eu, hendrerit sed enim. Pellentesque sed leo in arcu vestibulum porta.

Exercícios

1) Com base nas Ferramentas vistas ate o momento elabore um Jornal a partir dos seguintes dados.

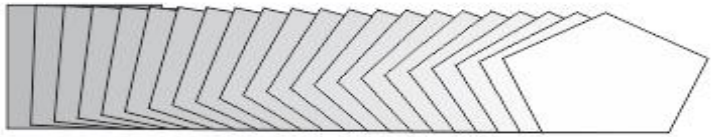
a) Configure a Pagina para tablóide 300 DPI
b) Elabore uma logomarca para seu jornal
c) Jornal deve conter no mínio 3 paginas
d) Todas as paginas devem conter Data, pagina, e logomarca no cabeçalho.
e) Você poderá retirar matérias da internet.
f) Jornal deverá conter capa e contra capa.
g) O primeiro parágrafo de cada matéria deverá conter uma Drop Cap.
h) Crie 5 Propagandas e adicione a uma parte de publicidade em seu jornal.
i) As principais matérias devem conter imagens
j) Chame o Professor para conferir o projeto
k) Salve o arquivo no formato .CDR

Anotações

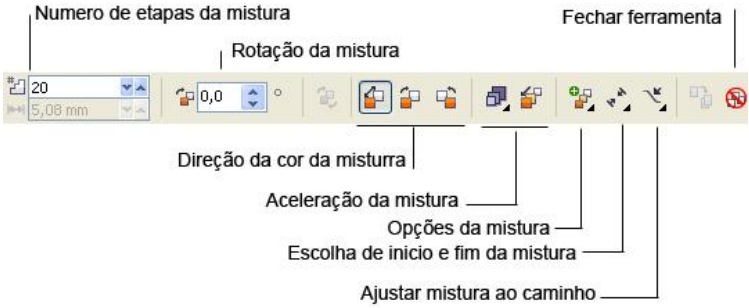
EFEITOS INTERATIVOS

Ferramenta Mistura interativa

Esta ferramenta cria uma seqüência entre dois objetos selecionados. É composta de uma seria de objetos intermediários que são criado conforme um numero de etapas que definimos.
O efeito da mistura é muito utilizado para criar destaques ou efeitos aerógrafo que definem as formas de luz e sombra.

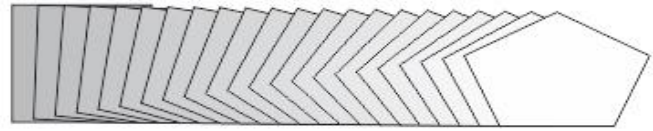


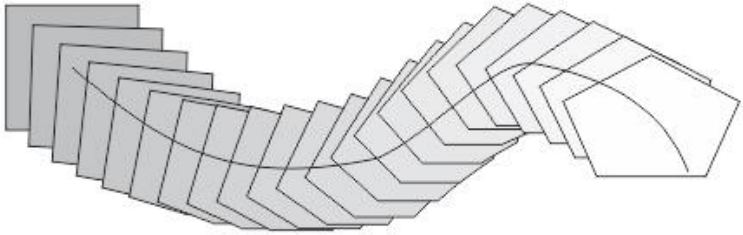
Para configurara uma mistura já criada com a ferramenta de mistura ativada, utilize a Barra de Propriedades.



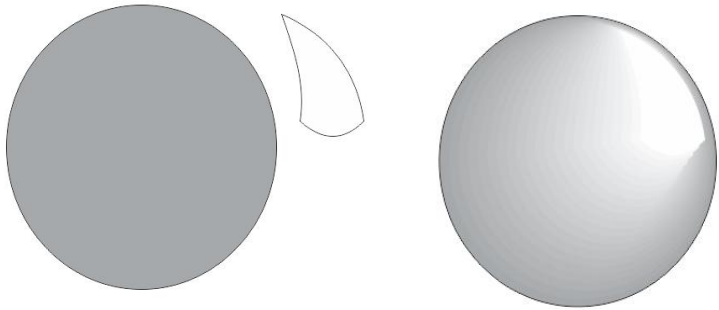
Mistura seguindo um caminho

Sua utilização é muito parecida com o ajuste de texto ao caminho. Primeiramente necessitamos de ter a mistura pronta e em seguida o caminho a ser traçado pela mesma Logo após basta ir a Barra de propriedades da Mistura interativa e ativar a ferramenta Ajustar Mistura ao Caminho e clicar no objeto que será o caminho. Veja:





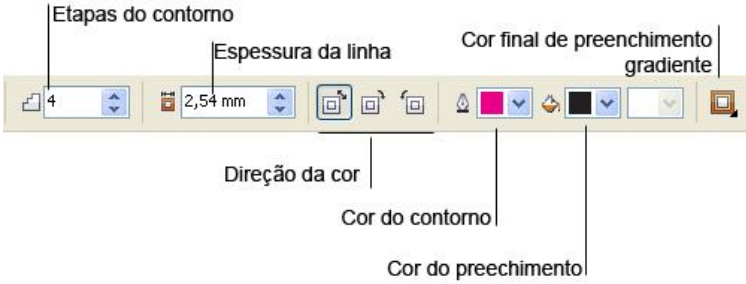
Outro exemplo em que a mistura se aplica muito bem:



Ferramenta Contorno Interativo (Countour)

A ferramenta de efeito de Contorno é uma das mais utilizadas no CorelDraw. Ao ser aplicado adiciona linhas em volta do objeto. Essas linas utilizam a mesma forma que o traçado original do objeto, e podem ser maiores ou menores, conforme definimos em suas propriedades.

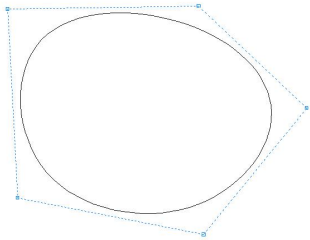
Para aplicar o efeito de Contorno, Ative a ferramenta, Clique no Objeto que receberá o efeito e arraste para fora ou para dentro da figura conforme você queira fazer o preenchimento. Ajustando as opções de contorno:



Através das seguintes opções podemos alterar as configurações de posição do contorno são elas nesta respectiva ordem: Para o centro, Interno e Externo.

Ferramenta Envelope Interativo

Esta ferramenta permite a distorção da forma de um objeto. Esta distorção é criada através do ajuste dos nós ao redor do objeto.
Veja:



Também podemos alterer as propriedades de um envelope através da barra de propriedades.

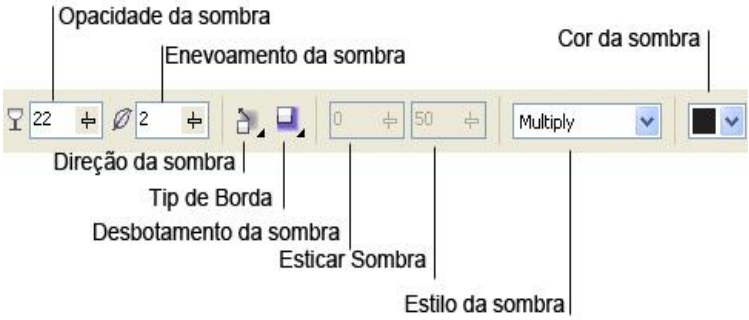
Neste 2 campos podemos definir o modelo do envelope e o estilo do mesmo.

Nestas opções podemos definir os tipos de pontos e os modos de envelopamento.

Ferramenta de Sombreamento Interativo (Drop Shadow)

Esta ferramenta de efeito da vida a um objeto, ou seja, realça sua existência através do sombreamento aplicado veja.

Ajustando as propriedades do efeito sombra Através deste menu podemos determinar qual será a posição da sombra.



Ferramenta Extrusão Interativa (Extrude)

O efeito da extrusão dá uma forma tri-dimensional ao objeto, ou seja, da um volume e profundidade à criação.
Veja no exemplo a seguir:

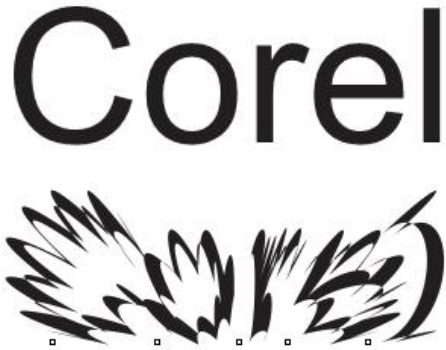
Corel

Para configurar as cores que a comportarão a extrusão utilize a barra de propriedades com a ferramenta de efeito de extrusão ativa.

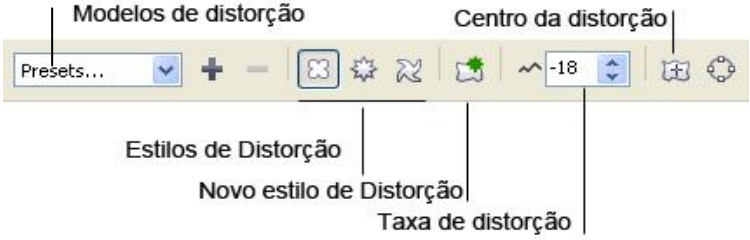
Nos campos ao lado podemos alterar o tipo de perspectiva e a profundidade do efeito.

Ferramenta Distorção Interativa (Distort)

Esta ferramenta um incrível poder de distorção. Quando aplicada em um objeto o resultado e totalmente diferente da forma inicial do mesmo. Para aplicá-la basta ativar a ferramenta selecionar o objeto a receber a distorção levar o cursor ao cento do mesmo em seguida arrastar o cursor pressionando o mouse. Veja:



Também podemos alterar as configurações de distorção através da barra de propriedades



Ferramenta Perspectiva

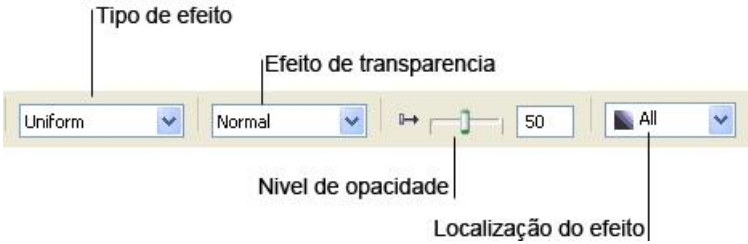
O efeito da perspectiva, quando aplicado a um objeto, cria uma ilusão de distancia e profundidade. Para aplicar o efeito de Perspectiva, selecione o objeto em que deseja aplicar o efeito, vá ate o menu Effects > Add Perspective .

Ferramenta transparência Interativa

Está é sem duvida uma das ferramentas de efeito mais utilizadas no CorelDraw. Ela cria um efeito de transparência em seu objeto.

Para é aplicar a transparência em um objeto siga os seguintes passos: Selecione o objeto, ative a

ferramenta de transparência, logo em seguida escolha o efeito de transparência no seguinte menu Tipo de Efeito localizado na Barra de Propriedades.

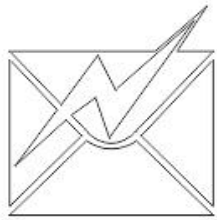


Veja como fica a aplicação da Transparência linear.

Anotações

Símbolos e Caracteres Especiais

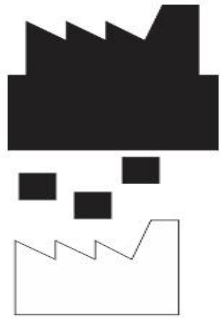
Símbolos são objetos vetoriais provenientes de fontes de letras que podem ser inseridos na criação e editados como qualquer objeto. Para inserir um símbolo, clique no símbolo desejado na janela de símbolos e arraste-o para pagina.Podemos abrir janela de símbolos através do atalho CTRL F11 ou ir ate o menu Text > Inster Symbol Character.



Basta selecionar a fonte desejada. Algumas fontes contem mais símbolos que outras um exemplo clássico são as webdings. (Fonte que contem somente caracteres especiais)

Separando os Objetos do Símbolo

Um símbolo como os demais desenhos são constituídos de objetos, estes objetos podem ser separados e editados individualmente.
Para separar os objetos que constituem um símbolo basta selecionado com a ferramenta de seleção ir ate o menu Arrange > Break Curve Apart, ou através do atalho CTRL K.

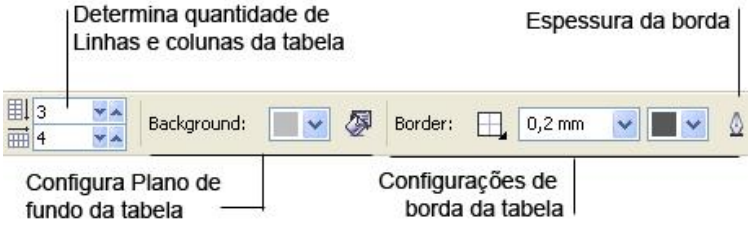


OUTRAS FERRAMENTAS

Ferramenta tabela (Table)

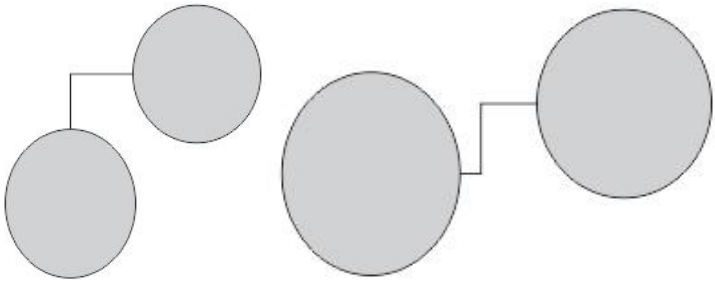
Esta ferramenta nos permite criar com muita facilidade e rapidez uma tabela.
Para criar uma tabela basta ativar a ferramenta tabela clicar no ponto inicial da tabela em seguida com botão do mouse apertado arrastar ate a extremidade final da tabela.

Nos Podemos alterar as configurações de uma tabela pronta através de sua barra de propriedades veja:



Ferramenta Linha Conectora (Straight-line connect Toll)

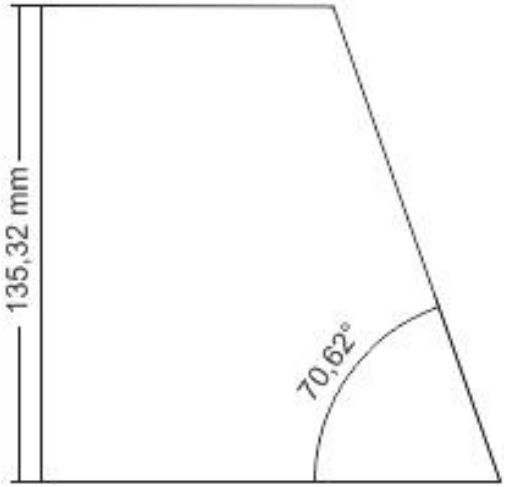
Esta ferramenta nos permite criar linhas conectoras entre objetos. Mesmo depois de criadas as linhas conectoras nos podemos movimentar e redimensionar nosso objetos .
Para criar uma linha conectora basta ativar a ferramenta Straight-line connect escolher o modelo da linha em seguida clique no primeiro objeto a ser ligado e arraste o cursor até outro objeto a ser conectado.



Repare como podemos movimentar os objetos e redimensioná-los sem interferir na linha conectora.

Grupo de ferramentas Dimensionais (Dimension Toll)

Este grupo de ferramentas nos permite indicar através de uma legenda as dimensões de um objeto como Altura, Largura e Ângulo.
Para criar uma legenda de dimensão basta ir a caixa de ferramentas de seleção escolher o modelo da dimensão em seguida temos que criar 3 pontos clique em uma extremidade de um objeto em seguida arraste o cursor ate a outra extremidade logo depois basta levar o mouse ao pode que você deseja que a legenda apareça.



Trabalhando com imagens Importadas

Toda imagem importada, seja ela do scanner ou propriamente do arquivo, é inserida como um BitMap. Portanto, podemos fazer alguns ajustes.

Convertendo uma imagem no padrado CMYK (Impressao)
Selecione a imagem com a ferramenta de seleção , vá ate o menu Bitmaps > Mode > CMYK

Convertendo uma imagem no formato RGB (Video)
Selecione a imagem com a ferramenta de seleção e vá ate o menu BitMaps > Mode > RGB

Convertendo uma imagem em escala de cinza
Selecione a imagem e vá ate o menu BItMaps > Mode > Grayscale.

Lembre-se: Tons de cinza e preto e branco são modos diferentes de trabalho, quando queremos que a figura fique com aspecto de uma foto P&B devemos utilizar o modo TONS DE CINZA, quando queremos trabalhar com alto grau de contraste devemos utilizar o modo PRETO E BRANCO.

Mascara de cor em um BitMatp

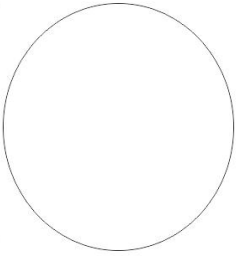
Às vezes quando importamos uma imagem no CorelDraw ela vem com um fundo que não combina com nosso trabalho. Através do recurso Máscara de Cor, podemos retirar esse fundo e trabalhar somente com a imagem.
Retirando o fundo de uma imagem BITMAP
Selecione a imagem e vá ate o menu BitMaps > BitMaps Color Mask.

Exemplo da aplicação da máscara:

Efeto de PowerClipe

O efeito de Power Clip permite a inserção de uma imgaem em um objeto fechado
Para alicar o efeito de Power Clipe siga os passos abaixo:

Primeiramente devemos ter a imagem e o recipiente onde vamos coloca-la.



Logo depois vamos em selecione a imagem e vá ate o menu Effects > Power Clip > Place Inside Container. Em seguida Clique dentro do circulo.
A sua imagem irá sumir não se assuste.

Agora selecione o circulo e vá ate o menu Effects > Power Clip > Edit contents.
Logo depois ajuste a imagem dentro do circulo.

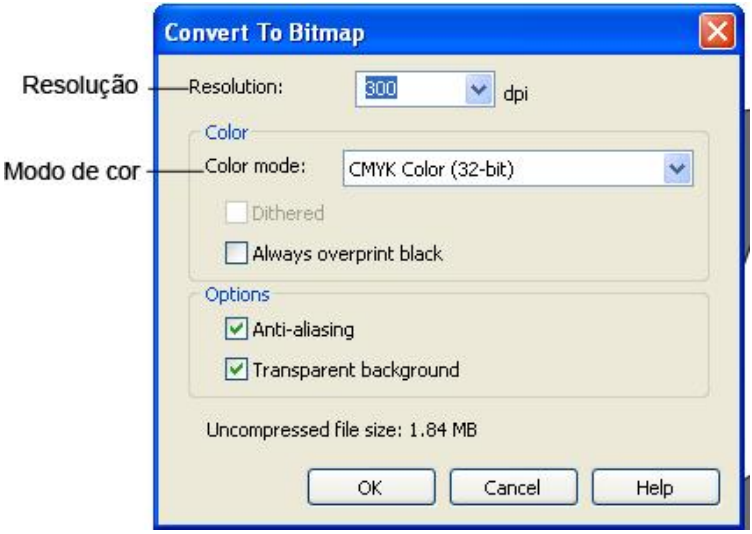
Logo depois basta ir ate o menu Effects > Power Clipe > Finish Editing this Level e temos o resultado:

Efeito Enrolar Página

Selecione a imagem em que deseja aplicar o efeito:
Vá ate menu BitMaps > Effects 3D > Page Curl

Convertendo um desenho em BitMap

Para aplicarmos os efeitos de bitmaps em objetos vetoriais criados pelo próprio CorelDraw temos que, antecipadamente, converte-los em bitmap.
Para converter um objeto em imagem Bitmap basta seleciona-lo e ir ate o menu bitmap > convert to bitmap .



Veja abaixo como fica uma imagem vetorial convertida para um bitmap.

Imagem vetorial

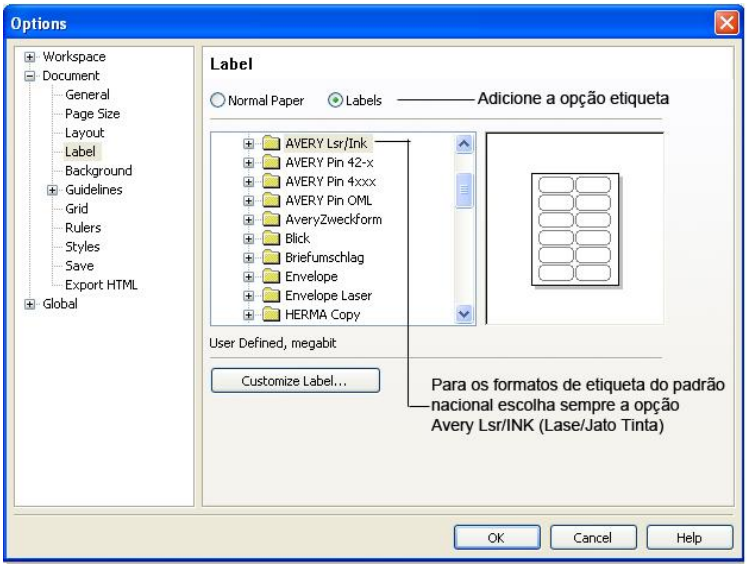
imagem convertida

Veja abaixo a imagem Bitmap com efeito:

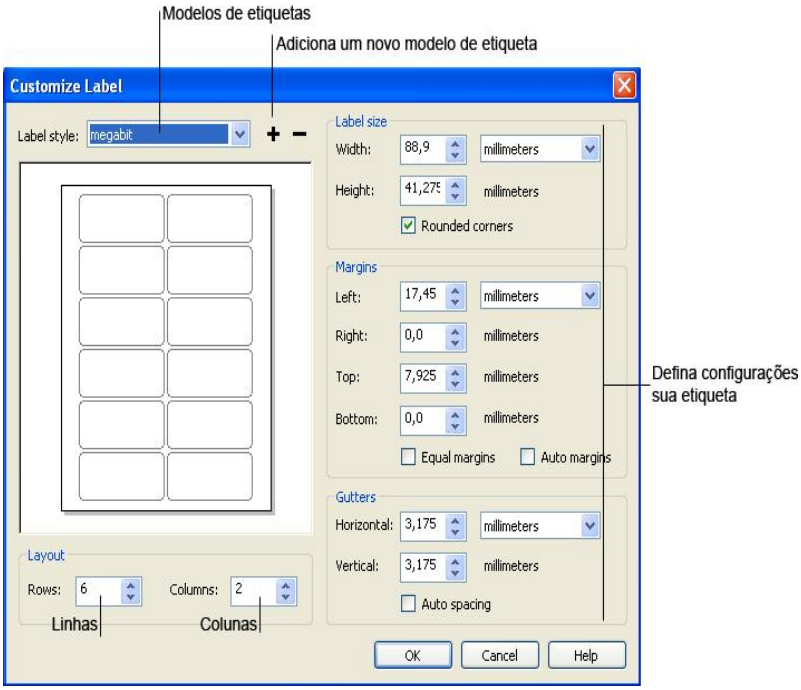
Criando etiquetas no CorelDraw

Podemos criar etiquetas a partir e modelos das já disponíveis no mercado. Abaixo demonstraremos a criação de etiquetas utilizando o modelo 6080 da Pimaco.

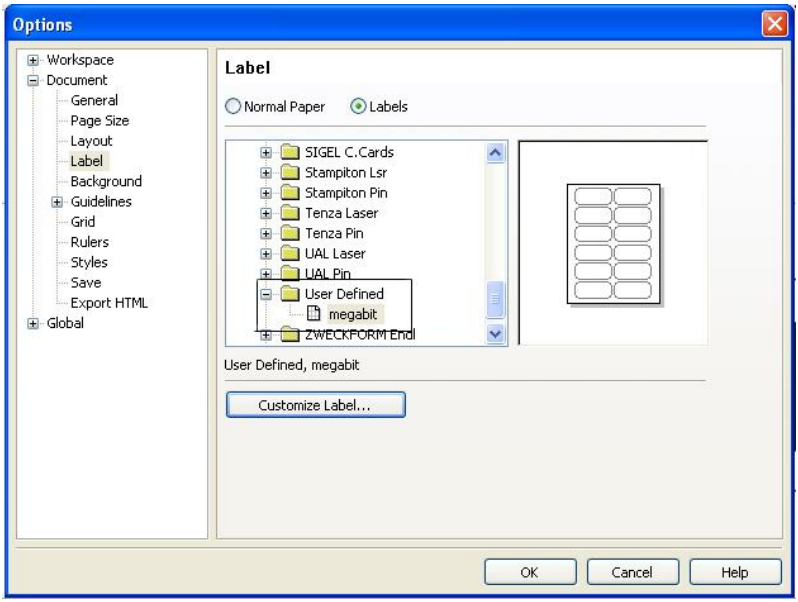
Para configurara a pagina, Siga os comandos abaixo:
Layout > Page setup



Clique no botão customize Label para criar um novo padrão de etiqueta baseado nas medidas fornecidas pelo fabricante na caixa do produto: Clique em OK.



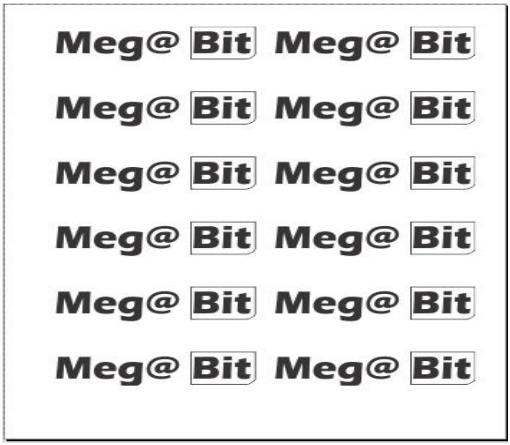
Uma vez definidos os valores de uma etiqueta personalizada, a etiqueta criada fica na opção User Difined.



Clique na opção criada e acione OK para iniciar a montagem do layout da etiqueta.
Após isso inicie a criação da etiqueta, lembrando que ela se repetirá na folha inteira.

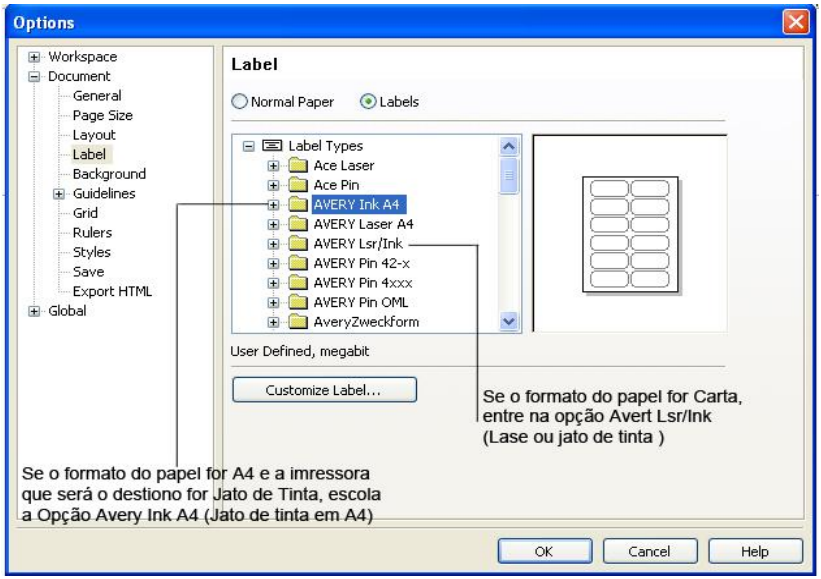
Faça toda criação da etiqueta dentro da pagina do desenho, agora no formato real da etiqueta.
Ao finalizar a criação da etiqueta, visualize a impressão antes de imprimi-la para ter certeza da criação de todas as etiquetas
Para visualizar a impressão vá ate o menu file > Print View

Para sair da visualização da impressão basta clicar no ícone localizado na barra de tarefas.

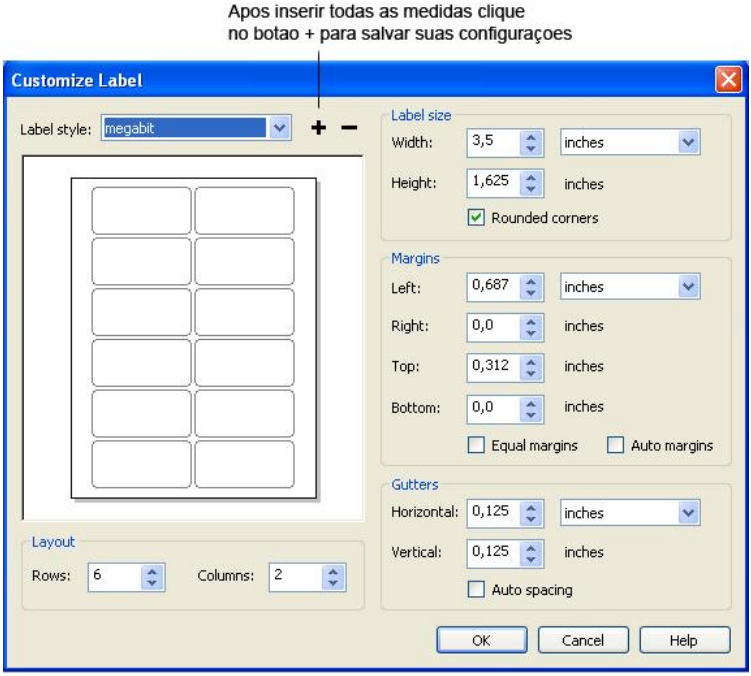


Criando um Cartão de visita Caseiro

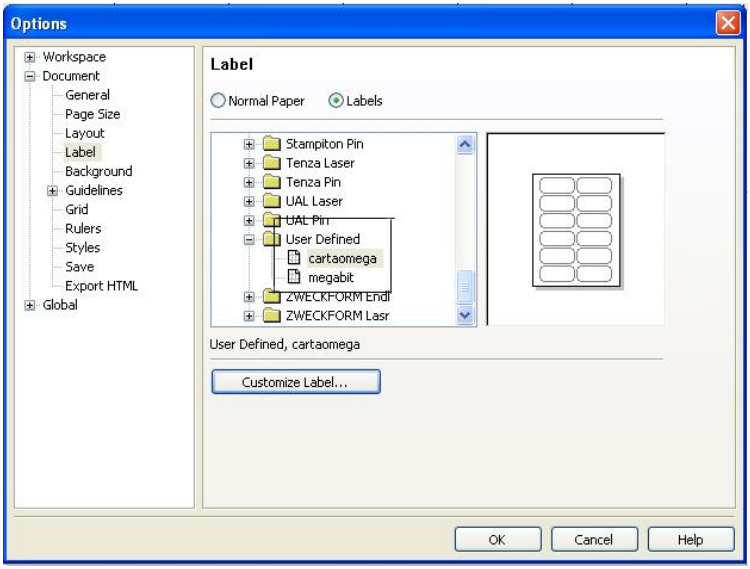
Criar um cartão de visita já deixou de ser algo exclusivamente a critério de uma gráfica especificada. Quem tem um computador e uma impressora Jato de Tinta pode tranquilamente estar criando seus próprios cartões utilizando desta poderosa ferramenta, que é o CorelDraw. Atualmente no mercado, disponibilizamos vários modelos, com tamanhos e tipos de papeis diferentes.A seguir demonstraremos a criação de um cartão caseiro comum.Para fazer a criação de um cartão de visita no CorelDraw, siga os passos: Vá ate o menu Layout > Page setup.



Insira todas as medidas necessárias para a criação do layout do cartão de visita.



Lembre-se: Uma vez criado um novo formato de etiqueta, este fica armazenado na opção User Defined. Isso significa que da próxima vez que for diagramar um cartão ou etiqueta nesta configuração, não precisara criá-la novamente basta seleciona na guia User Defined.



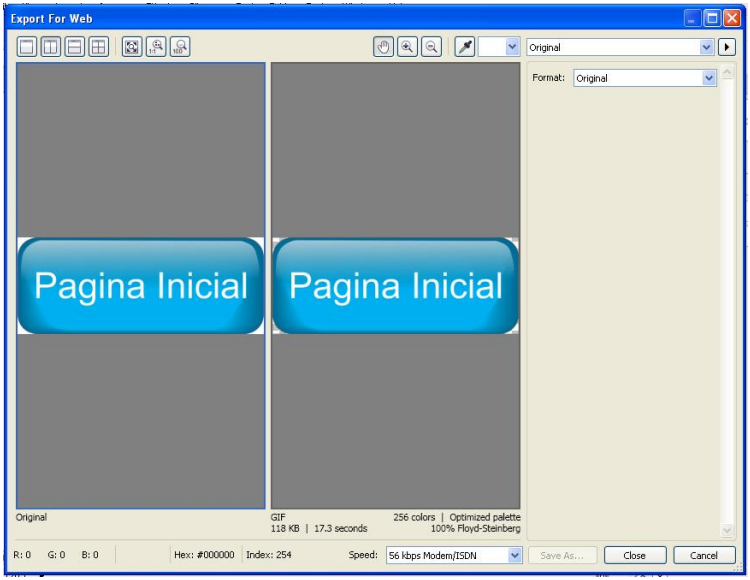
Inicie então o desenvolvimento do cartão de visita. Lembre-se o cartão deve ser desenhado dentro da pagina de desenho.

Procure respeitar o limite da área de desenho, deixando sempre um margeamento para que a impressão não se dê no corte do cartão

Quanto a finalização da criação do cartão de visita, visualize a impressão antes de imprimir para ter certeza da criação de todos os cartões

Preparando imagens para a internet

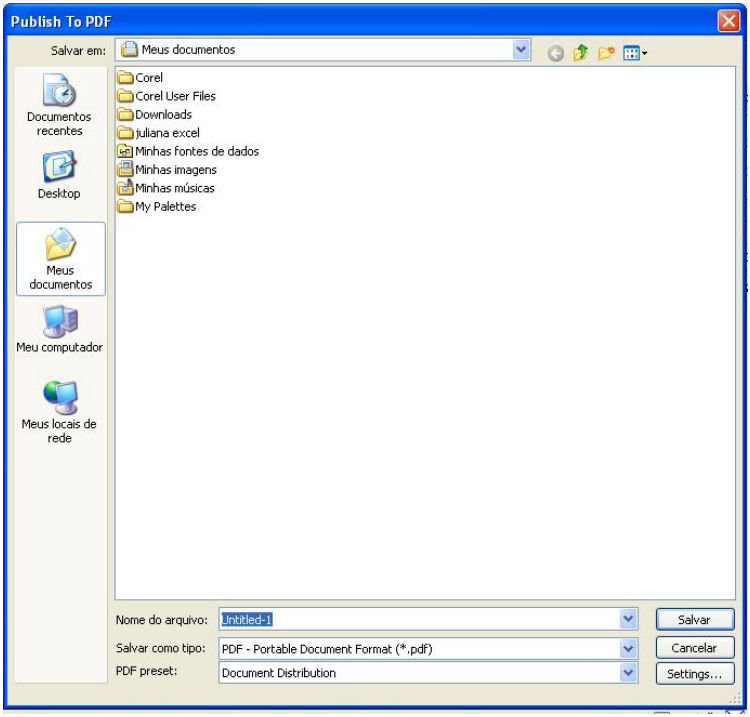
Os objetos criados no CorelDraw podem facilmente ser exportados para a internet. Com o recurso de otimização de imagens para Web, podemos escolher o formato ao qual o objeto será exportado. Basta ir ao menu Flie > Export from Web



Publicando um arquivo em PDF

Publicar um arquivo em PDF significa exportar sua criação para o formato de leitura do programa universal Adobe Acrobat.

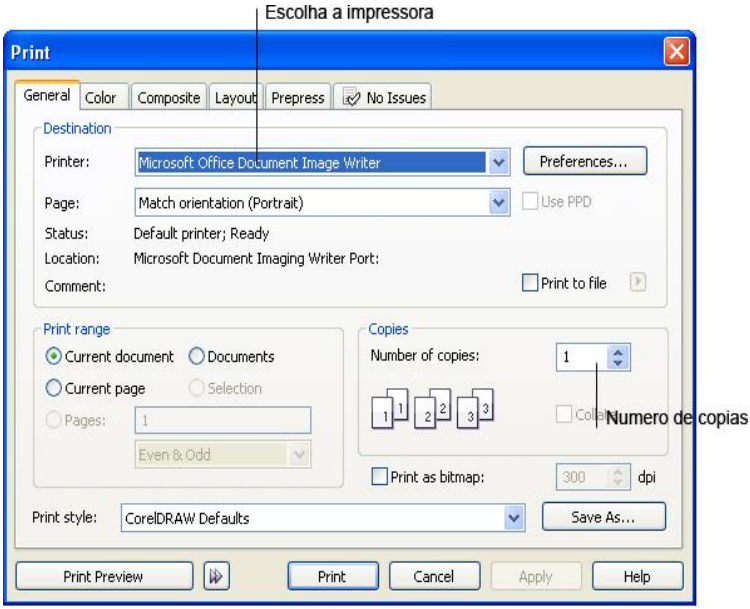
Os arquivos em formato PDF geralmente são utilizados na Internet para downloads de manuais, documentos e outros de forma simples e rápida. Basta ir ao menu File > Publish PDF



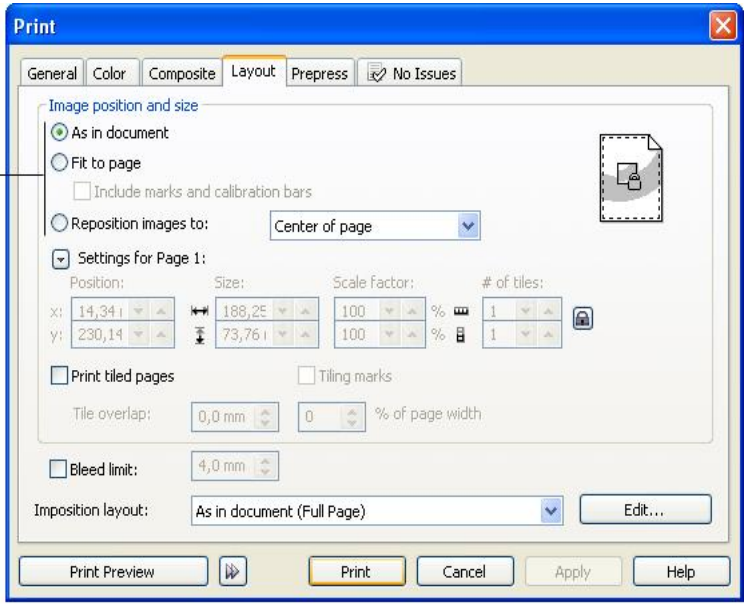
Basta renomear o arquivo e clicar em salvar.

O comando imprimir (Print)

Para imprimir um documento existente podemos ir ate a opção file > print ou podemos utilizar o comando CRTL P



A seguir veja as configurações da guia de Layout



As in document:
A criação sera impressa nos mesmos padroes que foi desenvolvida

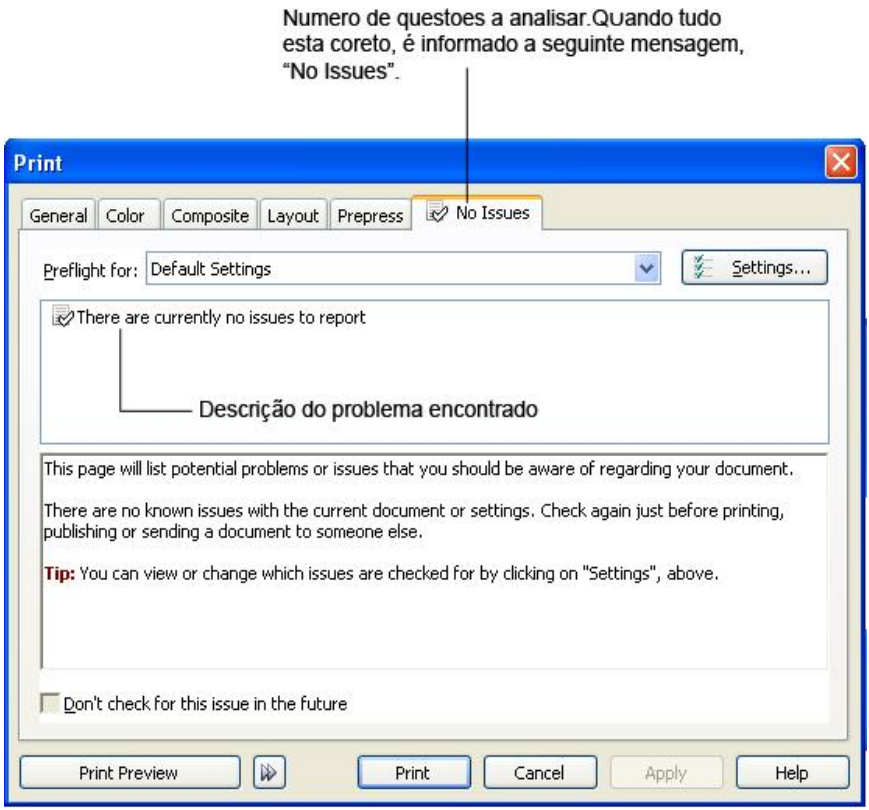
Fit to Page:
A criação se ajustará ao tamanho do papel em que a empressora esta configurada

Reposition Images to:
Determina em que posição do papel sera impressa a criação

Guia de Questões

Com certeza uma dês guias mais importantes da impressão do CorelDraw. Wla analisa se há

confições reais da impressão er realizada, Fatores como objetos para fora da pagina ou mesmo tamanho do papel incompatível com a impressora geram questões que devem ser analisadas.



Anotações

Com isso chegamos ao fim da apostila de Coreldraw x5 duvidas, sugestões?
Leandroww.a@gmail.com
Acesse HTTP://leandrowarts.blogspot.com/
Obrigado!