

A Interface do CorelDRAW 7

Conhecendo o CorelDRAW 7

O CorelDRAW 7 é um software de desenho vetorial capaz de produzir ilustrações belíssimas, diagramas técnicos detalhados, diagramação de páginas, logotipos, folhetos, cardápios etc.

É importante salientar que o programa CorelDRAW 7 tem o mesmo nome do pacote que possui vários outros programas destinados a objetivos diferentes.

Este curso trata exclusivamente do programa CorelDRAW 7, o principal e mais querido programa do pacote CorelDRAW 7.

Nesta versão 7 os comandos estão mais fáceis de usar e os resultados mais surpreendentes do que nas anteriores. Tudo para que você, usuário, possa criar trabalhos cada vez mais bonitos e profissionais de maneira cada vez mais fácil e intuitiva, e também possa aproveitar de toda a força que o CorelDRAW 7 pode-lhe proporcionar.

A tradução do software CorelDRAW 7 para o português não é um primor, muito pelo contrário, existem muitos termos incorretos, traduções feitas "ao pé da letra", alguns termos fora de padrão, enfim, você não deve confiar 100% na tradução do produto. Porém, o produto está muito bom e com uma interface mais amigável e intuitiva com vários comandos novos.

O Que Há de Novo no CorelDRAW 7

Existem muitas mudanças consideráveis no CorelDRAW 7, algumas delas comentadas a seguir:

- Novas ferramentas de preenchimentos, lentes e misturas chamadas interativas, que como o próprio nome diz, tornam mais fácil e interativo a aplicação de tais efeitos.
- A nova barra de propriedades que, sendo sensível ao contexto, facilita a aplicação de diversos comandos e efeitos sem Ter de abrir diversos menus e caixas de diálogos.
- O novo modo de visualização Aperfeiçoado que melhora a qualidade da visualização das imagens na tela e que também permite enxergar os preenchimentos Post-Script.
- Maior flexibilidade e personalização das barras, menus e ferramentas, possibilitando, assim, colocar o CorelDRAW 7 para funcionar da maneira que você achar mais conveniente.

Carregando o CorelDRAW 7

Carregue o CorelDRAW 7 da mesma forma que você carrega qualquer outro programa no Windows 95. Se você ainda não está familiarizado com isto, siga estes procedimentos:

1. Dê um clique no botão *Iniciar* na barra de tarefas do Microsoft Windows 95.
2. Posicione o ponteiro do mouse em *Programas*, isto fará com que uma lista de programas apareça.
3. Posicione o ponteiro do mouse na opção que mostra os programas do CorelDRAW 7 instalados, normalmente na opção *Gráficos Corel* ou *CorelDRAW 7*, conforme mostra a figura a seguir:
4. Na lista que se estende, dê um clique no programa *CorelDRAW 7* e você verá a tela de Boas-Vindas, onde você pode escolher uma

das seguintes opções:

- *Novo gráfico* – Inicia o CorelDRAW 7 com uma página em branco para que você possa criar um novo desenho.
- *Abrir último editado* – Inicia o CorelDRAW 7 abrindo o último arquivo de desenho utilizado.
- *Abrir gráfico* – Inicia o CorelDRAW 7 mostrando a caixa de diálogo Abrir Desenho para que você possa escolher dentre os arquivos CorelDRAW já existentes e gravados em seu computador.

Modelo – Inicia o CorelDRAW 7 abrindo a caixa de diálogo Assistente de Modelos para que você possa criar um gráfico utilizando um dos modelos disponíveis como início.

- *CorelTUTOR* – Inicia um tutorial sobre o CorelDRAW 7 com instruções passo a passo sobre como complementar tarefas específicas.
- *O que há de novo ?* – Inicia o CorelDRAW 7 abrindo uma janela chamada Novos recursos, na qual são mostrados os novos recursos da versão 7 do CorelDRAW.

Se você não quiser mais ver a tela de Boas-Vindas, desative a caixa de verificação *Exibir esta Tela Bem-Vindo ao iniciar*.

1. Dê um clique no botão *Novo gráfico* para que possamos iniciar o CorelDRAW 7 com sua tela em branco.

A figura a seguir mostra a tela do CorelDRAW 7 e seus respectivos itens apresentados.

- *Barra de Título* – Todos os programas que são executados no Windows possuem uma barra de título que identifica o programa e o nome do arquivo aberto. No lado direito desta barra estão os botões que controlam a janela, os botões Minimizar, que reduz a janela para um botão na barra de tarefas, Restaurar, que restaura a janela a seu tamanho original, Maximizar, que aumenta o tamanho da janela do CorelDRAW 7 para que ele ocupe toda a área disponível do monitor e, ainda, o botão Fechar, que fecha o CorelDRAW 7, encerrando o trabalho que estava sendo executado.

Esses comandos também podem ser acionados por meio do Menu de Controle, localizado no canto esquerdo da barra de título representado pelo ícone do balão da Corel.

- *Barra de Menus* – Localizada logo abaixo da barra de título, ela possui um conjunto de 11 menus, os quais reúnem praticamente todos os comandos disponíveis no CorelDRAW 7.
- *Barra de Ferramentas Padrão* – Essa barra possui botões essencialmente para os comandos mais usados dos menus Arquivo, Editar e Exibir, que agilizam o processo de execução de um determinado comando.
- *Barra de Propriedades* – Essa barra é sensível ao contexto, ou seja, dependendo do que você esteja executando no momento em sua tela CorelDRAW, ela muda de visual, trocando os comandos e botões disponíveis. Isso permite que você tenha muito mais flexibilidade e rapidez na execução de um determinado comando, pois os comandos mostrados naquele momento são os possíveis para aquela determinada situação.
- *Réguas* – São usadas para auxiliar na criação de objetos que necessitem Ter medidas exatas e na posição dos mesmos com a página.
- *Página de Desenho* – Esta região mostra a página definida no momento em que serão colocados os objetos de desenho. Tudo que for colocado dentro da página de desenho será impresso.

- *Paleta de Cores* – Esta paleta possui um conjunto predefinido de cores, as quais você poderá usar para colorir seus objetos de desenho.
- *Barras de Rolagem* – Como o próprio nome já diz, servem para rolar a janela de desenho do CorelDRAW 7 para obter enxergar áreas que no momento não estão visíveis, tanto na horizontal como na vertical.
- *Caixa de Ferramentas* – Esta caixa possui 13 ferramentas para desenhar objetos e mudar suas características. A base do CorelDRAW está nesta caixa de ferramentas. Aprender a usá-la bem significa dominar grande parte do software. Não quero dizer com isto que as outras partes são fáceis, tudo dependerá das suas habilidades e de muita, mas muita prática.
- *Barra de Status* – Esta barra é um verdadeiro assistente que mostra diversas informações no momento exato conforme vamos trabalhando com os objetos, como por exemplo o tipo de objeto selecionado, qual a sua cor de preenchimento, seu tamanho exato e muito mais. Acostumar-se a trabalhar com ela só lhe trará benefícios.
- *Botões de Navegação de Páginas* – Como o CorelDRAW 7 traz a possibilidade de trabalharmos com várias páginas, estes botões são responsáveis pela navegação das páginas, para que você possa ver a página necessária no momento necessário.

Personalizando a Interface do CorelDRAW 7

Quando um profissional precisa realizar um determinado trabalho, primeiro ele define a estrutura do projeto, como ele deverá ser apresentado, e para quem ele será apresentado. Em seguida, reúne as ferramentas básicas para a construção e só depois começa a colocar suas idéias no papel.

No CorelDRAW você deve seguir mais ou menos os mesmos passos, definindo assim a interface mais adequada para o desenho a ser criado, o tamanho e a orientação da página, que medida de régua irá utilizar, como a barra de status apresentará as informações e assim por diante.

Para mudar as características da página, proceda da seguinte forma:

1. Dê um clique no menu *Layout*.
2. Escolha a opção *Configurar Página*.
3. A caixa de diálogo *Configurar Página* aparecerá, como mostrado a seguir:
4. Na seção *Tamanho da página*, dê um clique no botão de opção *Horizontal*.
5. Na lista suspensa do lado da opção *Papel*, escolha A4 para o tamanho do papel.
6. Dê um clique no botão OK e sua página ficará conforme a figura a seguir.

Você acabou de configurar sua página para um tamanho A4, o tamanho mais comum usado no Brasil, e com uma orientação horizontal, ou seja, a página ficou deitada. Esta é uma das várias opções possíveis da caixa de diálogo *Configurar Página*. Experimente mais e verifique como sua página se apresenta na tela para que você possa desenhar de maneira adequada.

Outra maneira de abrir a caixa de diálogo *Configurar Página* é dando um clique duplo na borda da página na tela.

Outra importante característica que pode ser alterada na interface do CorelDRAW 7 são as réguas da página. Para configurá-las, proceda da seguinte forma:

1. Dê um clique duplo sobre uma das réguas, ou abra o menu *Layout* e escolha a opção *Configurar Grade e Régua*.
2. A caixa de diálogo *Configurar Grade e Régua* aparecerá, como mostrada a seguir:

3. Na seção *Unidades* dê um clique na lista suspensa ao lado da opção *Horizontal*.
4. Na lista suspensa aparecerá todos os tipos de unidades disponíveis no CorelDRAW 7. Escolha uma que mais lhe agrade, como por exemplo *Polegadas* ou então *Milímetros*.

Note que se a caixa de verificação. As mesmas unidades para régua horizontal e verticais estiver ativada, então a unidade de medida na opção Vertical acompanhará a unidade escolhida na opção Horizontal, caso contrário, as opções podem ser definidas com unidades diferentes.

5. Dê um clique no botão OK.

Observe que no lado direito da régua horizontal e na parte inferior da régua vertical aparecerá a unidade de medida que você escolheu.

A barra de status também tem um papel importante na interface do CorelDRAW 7, portanto também podemos personalizá-la. Proceda da seguinte forma para personalizar a barra de status.

1. Dê um clique com o botão direito do mouse sobre a barra de status.
2. No menu suspenso que aparecer, posicione o mouse sobre a opção *Exibir* e você verá a tela similar a da figura a seguir:

Observe que a barra de status da figura anterior tem duas linhas de largura e que está dividida em três setores. Quando você der um clique com o botão direito do mouse na barra de status, observe em qual região você está dando esse clique, pois estará alterando as características somente dessa região. Na figura anterior, o clique com o botão direito do mouse foi dado na região central e na primeira linha da barra de status, por isso esta região fica com uma cor mais escura.

Você pode definir quantas regiões terá sua barra de status escolhendo a quantidade na opção *Número de Regiões* no menu suspenso, que inicia com duas regiões podendo chegar até seis regiões.

Neste momento, você deve estar-se perguntando o que são todas aquelas opções do menu *Exibir* da barra de status. Não se preocupe com isso agora, o importante aqui é saber como configurar a barra de status. Com o tempo você descobrirá mais sobre ela e poderá escolher melhor suas definições.

A paleta de cores no CorelDRAW 7 está ancorada no lado direito da tela, por padrão. Podemos alterar seu posicionamento para qualquer um dos lados da tela, para isso proceda da seguinte forma:

1. Dê um clique em uma região vazia da paleta de cores, mas não dê clique em nenhum botão ou cor. Observe na figura a seguir como o mouse está posicionado bem do lado esquerdo de um quadradinho de cor, mas está em uma região vazia da paleta de cores.
2. Antes de soltar o botão do mouse, arraste a paleta de cores para a borda inferior da janela do CorelDRAW 7. Sua tela deve estar similar à figura a seguir:
3. Solte o botão do mouse; sua paleta de cores deve estar posicionada na parte inferior da janela do CorelDRAW 7, como em versões anteriores do produto.

A paleta de cores possui setas de rolagens para que você possa ver mais cores disponíveis desta paleta. Existe também uma seta com um traço na frente; ela serve para expandir a paleta de cores, mostrando assim todas as cores disponíveis dela de uma só vez.

Da mesma forma que o posicionamento da paleta de cores pode ser alterado, você pode alterar o posicionamento da barra de ferramentas, barra de propriedades e caixa de ferramentas, barra de propriedades e caixa de ferramentas. Você também pode deixar esses itens flutuando na tela, basta apenas arrastá-los e largá-los em uma região não muito próximas das bordas, procedendo da mesma forma descrita anteriormente. Veja na figura a seguir, uma interface toda remodelada do CorelDRAW 7.

Agora que você está mais familiarizado com a interface do CorelDRAW 7, tente configurar a interface de várias maneiras diferentes para

treinar. No próximo capítulo iremos abordar a caixa de ferramentas com mais detalhes.

Desenhando e Manipulando Formas Geométricas

No CorelDRAW 7 existem várias ferramentas de desenho divididas em dois grandes grupos: as ferramentas de desenhos geométricos e as ferramentas de linhas. As ferramentas de desenhos geométricos, como o próprio nome diz, cria figuras com formas geométricas perfeitas, ao passo que as ferramentas de linhas criam formas irregulares, tanto com curvas quanto com retas, e normalmente é com essas ferramentas de formas irregulares que os artistas profissionais criam suas obras de arte.

Entendemos que desenhar formas irregulares não é tão fácil, principalmente com o mouse, (para nós meros mortais) como desenhar formas geométricas, portanto seria mais conveniente começarmos com o desenho de figuras geométricas para, depois, com um pouco mais de habilidade, falarmos das formas irregulares.

Desenhando Retângulos e Quadrados

Para desenhar um retângulo, proceda da seguinte forma:

1. Posicione o ponteiro do mouse sobre a ferramenta *Retângulo* na caixa de ferramentas, dê um clique sobre ela e libere o botão do mouse, para selecioná-la.

Observe que o mouse se transforma em uma cruz aparece a forma de um retângulo abaixo e à direita da cruz.

2. Posicione o ponteiro do mouse em forma de cruz sobre a página.
3. Dê um clique no ponto em que você deseja que apareça o canto superior esquerdo do retângulo e, sem liberar o botão do mouse, arraste-o em diagonal para a direita e para baixo.
4. Quando achar que o retângulo está com a forma desejada, libere o botão do mouse. Pronto, você acaba de desenhar sua primeira obra-prima.

Observe a barra de status, ela deve estar mostrando algumas informações.

Experimente criar vários outros retângulos. Você não precisa necessariamente começar do lado esquerdo superior e caminhar para o lado direito inferior para desenhar o retângulo.

Se por algum motivo, quando você selecionar a ferramenta Retângulo, o mouse não se transformar em uma cruz com um retângulo em seu canto inferior direito, proceda da seguinte forma:

1. Dê um clique com o botão direito do mouse na ferramenta *Retângulo*.
2. No menu suspenso que aparecer, escolha a opção *Propriedades*.
3. A caixa de diálogos *Opções* aparecerá com a guia *Quadro de ferramentas* selecionada.
4. Na parte inferior da caixa de diálogo você encontrará a lista suspensa *Cursors de ferramenta*, como mostra a figura a seguir:
5. Dê um clique na lista suspensa e escolha a opção *Interativo*.
6. Dê um clique no botão OK. Seu mouse deve, agora, apresentar a forma desejada.

Para desenhar um quadrado perfeito, execute os mesmos procedimentos que executou para desenhar um retângulo, porém, com uma

diferença: você deve pressionar a tecla CTRL e mantê-la pressionada enquanto arrasta o mouse na diagonal, isso restringirá o movimento do mouse forçando a formação de um quadrado perfeito. Mas atenção, apenas solte a tecla CTRL após liberar o botão do mouse.

Pratique um pouco desenhando retângulos e quadrados e depois vá em frente e continue aprendendo a desenhar outras formas geométricas.

Desenhando Elipses e Círculos

O procedimento para desenhar elipses e círculos é o mesmo usado para desenhar retângulos e quadrados. Se você prefere alguma seqüência, proceda da seguinte forma para desenhar Elipses:

1. Dê um clique na ferramenta *Elipse* na caixa de ferramentas para selecioná-la.

Observe que o mouse se transforma em uma cruz e aparece a forma de uma elipse abaixo e à direita da cruz.

2. Dê um clique no ponteiro do mouse em forma de cruz sobre a página e, sem liberar o botão do mouse, arraste-o na diagonal até obter a forma desejada.
3. Libere o botão do mouse e você verá uma elipse.

Para desenhar um círculo perfeito, siga os mesmos procedimentos que executou para desenhar uma elipse, porém, com uma diferença. Você deve pressionar a tecla CTRL, e mantê-la pressionada enquanto arrasta o mouse na diagonal. Isso restringirá o movimento do mouse forçando a formação de um círculo perfeito. Mas atenção, apenas solte a tecla CTRL após liberar o botão do mouse.

Note que tanto no desenho de retângulos e quadrados como no desenho de elipses e círculos, a ferramenta selecionada permanece assim para que você possa continuar desenhando sem Ter de selecioná-la novamente. Isso ocorre com todas as ferramentas de desenho do CorelDRAW 7.

Se sua tela ficar cheia de objetos, proceda da seguinte forma para apagá-los e limpar toda a tela:

1. Dê um clique no menu *Editar*.
2. Escolha a opção *Selecionar Tudo*. Todos os seus projetos deverão estar selecionados.
3. Pressione a tecla DELETE ou DEL do seu teclado. Pronto ! A página está limpa.

Logo você aprenderá usar a ferramenta *Seleção* para selecionar objetos individuais, mudar a posição dos objetos desenhados e muito mais. Sinta-se à vontade para apagar objetos que estão poluindo sua tela e, lembre-se de que, no momento, você está praticando.

Desenhando Polígonos e Estrelas

Com a ferramenta *Polígono* você pode desenhar uma série de polígonos diferentes, dentre eles triângulos, pentágonos, octógonos etc. Você pode até desenhar quadrados com esta ferramenta, porém, é mais conveniente utilizar a ferramenta *Retângulo* para isso.

Antes de desenhar qualquer polígono, defina qual deseja desenhar alterando as propriedades da ferramenta *Polígono*. Por exemplo, para desenhar um triângulo proceda da seguinte forma:

1. Dê um clique na ferramenta *Polígono* para selecioná-la.
2. Dê um clique com o botão direito do mouse na ferramenta *polígono* e escolha a opção *Propriedades*. Você verá a caixa de diálogo a seguir:
3. Certifique-se de que o botão *Polígono* na seção *Defaults da ferramenta Polígono* esteja selecionado.
4. Altere a quantidade de lados do polígono para 3 na opção *Número de pontos/lados*, sendo assim você estará certificando-se de escolher um triângulo. A caixa de diálogo *Opções* deverá ficar como a mostrada a seguir:

Observe que a caixa de diálogos *Opções* possui uma amostra da forma do polígono escolhida.

5. Dê um clique no botão OK para aceitar a definição do triângulo.
6. Posicione o ponteiro do mouse sobre a página.
7. Dê um clique e mantendo o botão do mouse pressionado, arraste-o na diagonal até obter a forma do triângulo desejada, depois libere o mouse.

Para desenhar uma estrela ou um polígono como estrela com a ferramenta *Polígono*, você deve utilizar as opções *Estrela* ou *Polígono* como *Estrela* da caixa de diálogos e *Opções*.

Para utilizar a opção *Estrela*, é preciso aumentar o número de pontas para acima de cinco utilizando a caixa *Número de pontos/lados*, para caracterizar uma estrela.

Para tornar mais ou menos aguda as pontas de uma estrela, você deve utilizar a barra deslizante *Diferenciação*. Para esta barra estar disponível com a opção *Estrela* selecionada, você deve trabalhar com valores acima de sete para o *Número de pontos/lados*.

Você pode usar a técnica da tecla CTRL, que serve para desenhar quadrados e círculos perfeitos, e criar todas as formas vistas até aqui.

Experimente várias formas de desenhar polígonos e estrelas para treinar a figura a seguir mostra alguns exemplos do que é possível fazer com esta versátil ferramenta.

Alterando as Formas Geométricas

A partir das formas geométricas iniciais, vistas até agora, podem-se criar várias outras formas, utilizando a ferramenta *Forma*.

Cada objeto possui características individuais específicas e, sendo assim, a ferramenta *Forma* funciona de maneira diferente para cada objeto. Em retângulos e quadrados você pode arredondar seus cantos, para isso proceda da seguinte forma:

1. Desenhe um retângulo ou um quadrado na página, conforme explicado anteriormente.
2. Dê um clique na ferramenta *Forma* para selecioná-la.

Quando selecionar a ferramenta *Forma* você notará que nos cantos do retângulo ou do quadrado apareceram pequenos quadrados que são chamados de Nós. Toda vez que um segmento muda sua direção, teremos um nó.

3. Posicione com o mouse a ponta da seta da ferramenta *Forma* sobre o nó superior direito do retângulo.
4. Dê um clique e, mantendo o botão do mouse pressionado, arraste-o para baixo e sobre a extremidade direita do retângulo, como mostrado a seguir:

Seu retângulo ou quadrado ficou com os cantos arredondados.

5. Libere o botão do mouse quando estiver satisfeito.

Outra maneira de arredondar os cantos é utilizar a barra de propriedades. Arrastando a barra deslizante para a direita você arredonda os cantos do retângulo selecionado.

A figura a seguir mostra a barra deslizante Arredondamento e de Canto de Retângulo com seu valor de arredondamento e o retângulo arredondado:

Com as elipses ou círculos você pode criar formas de pedaços de tortas ou arcos. Para isso proceda da seguinte forma:

1. Desenhe uma elipse ou um círculo na página, conforme explicado anteriormente.
2. Dê um clique na ferramenta *Forma* para selecioná-la.

Observe que aparecerá um único nó na elipse, os procedimentos para criar tortas ou arcos são ligeiramente diferentes.

3. Dê um clique com a ferramenta *Forma* sobre o nó da elipse e mantendo o botão do mouse pressionado, arraste-o para a direita fazendo uma curva, mantendo o mouse dentro do perímetro da elipse, conforme mostra a figura a seguir:

Mantendo o mouse dentro do perímetro da elipse você cria uma torta. Se executar o mesmo procedimento, mas arrastar o mouse para fora do perímetro da elipse, então você criará um arco. Para experimentar, proceda da seguinte forma:

4. Com a ferramenta *Forma* ainda selecionada, dê um clique em um dos nós da torta criada.
5. Mantenha o botão do mouse pressionado e arraste o nó para a direita ou esquerda, mas agora arraste o mouse para fora do perímetro da elipse e você terá criado um arco como mostra a figura a seguir:

Você pode obter tortas e arcos utilizando a barra de propriedades. Para tanto, proceda da seguinte forma:

1. Desenhe uma elipse ou círculo na página. Se você seguiu os procedimentos anteriores, deve ter desenhado um arco neste momento.
2. Dê um clique na ferramenta *Forma* para selecioná-la.
3. Na barra de propriedades, dê um clique no botão *Elipse*, para fazer com que o arco volte a ser uma elipse.
4. Dê um clique no botão *Torta* para que sua elipse se transforme em uma torta.
5. Altere o valor na caixa *Ângulos Inicial e Final* para abrir ou fechar o ângulo da torta, aumentando ou diminuindo o pedaço dela.
6. Dê um clique no botão *Arco* para sua torta se transformar em um arco.
7. Execute o mesmo procedimento do item 5 para alterar a porção do arco que fica visível.

Pratique um pouco e logo você estará criando tortas e arcos dos mais variados.

Você pode criar as mais interessantes formas com os polígonos e estrelas, pois eles são formas dinâmicas. Ao alterar um determinado nó, os outros responderão ao movimento dinamicamente, criando assim formas bem distintas.

Quando você usa a ferramenta *Polígono* pode criar muitos objetos, da mesma forma, quando você altera esses objetos com a ferramenta *Forma* pode criar muitas variações desses objetos.

Para alterar a forma de polígonos, proceda da seguinte forma:

1. Dê um clique com o botão direito do mouse na ferramenta *Polígono*.
2. Escolha *Propriedades* no menu suspenso que aparece.

3. Na caixa de diálogo *Opções* selecione *Polígono*.
4. Coloque 3 na caixa *Número de pontos/lados* para definir um triângulo.
5. Mantendo a tecla CTRL pressionada, desenhe um triângulo na página.
6. Selecione a ferramenta *Forma* e você verá seis nós no triângulo.
7. Com a ferramenta *Forma*, dê um clique e mantenha o botão do mouse pressionado sobre o nó superior e arraste-o para a direita e para baixo, fazendo uma curva, como na figura a seguir:

Você acaba de criar uma figura parecida com uma hélice, que começou com um simples triângulo. Experimente com outros polígonos e veja quantas figuras interessantes você pode criar. Veja na figura a seguir alguns exemplos de formas interessantes.

Selecionando e Movendo Objetos

Todos os objetos criados no CorelDRAW 7 podem ser movidos, redimensionados, rotacionados, inclinados, preenchidos etc. Para que tudo isso tenha efeito, você precisa selecionar o objeto desenhado com a ferramenta *Seleção* e depois manipulá-lo.

Para selecionar objetos na página, proceda da seguinte forma:

1. Desenhe um retângulo, depois uma elipse e depois um triângulo na página, como mostra a figura a seguir:
2. Dê um clique na ferramenta *Seleção*.

Quando você dá um clique na ferramenta *Seleção*, o mouse transforma-se em uma seta preta apontando para a esquerda e o último objeto desenhado fica selecionado, exibindo oito quadrados pretos em sua volta. Esses quadrados são chamados de alças.

3. Dê um clique sobre a linha que contorna o retângulo e você verá que o retângulo ficará selecionado.

Observe que a barra de status se modifica a cada objeto selecionado.

Para selecionar um objeto que não tem preenchimento, você precisaria dar um clique exatamente sobre a linha que contorna o mesmo, porém, por padrão, o CorelDRAW 7 vem com uma opção chamada Tratar todos os objetos como preenchidos ativada, o que possibilita selecionar um objeto sem preenchimento dando um clique dentro dele.

Essa opção se encontra nas propriedades da ferramenta *Seleção*, que é acessada dando-se um clique com o botão direito do mouse sobre a ferramenta *Seleção* e escolhendo *Propriedades* no menu suspenso que aparece.

4. Dê um clique sobre a elipse e, mantendo o botão do mouse pressionado, arraste um pouco para a direita.

Enquanto você arrastava vai notar que aparece uma moldura pontilhada retangular de cor azul em volta da elipse, indicando que você está movimentando a elipse.

5. Mantendo ainda o botão do mouse pressionado pare de arrastar. Você irá notar que além da moldura pontilhada azul, você poderá ver a elipse.
6. Libere o botão do mouse. A elipse foi movimentada para sua nova posição.

Você pode movimentar objetos para onde desejar dentro da tela do CorelDRAW 7, inclusive para a área fora da página. Para treinar, movimente os objetos criados de forma que eles fiquem como a figura a seguir:

Quando um objeto está selecionado, ele pode ser modificado utilizando-se a barra de propriedades. Poderá ainda receber uma série de atributos, assim como cor de preenchimento, cor de contorno, espessura de contorno etc, além de ser movimentado e excluído. Você aprenderá sobre cores mais adiante no livro. Porém, vamos agora rapidamente colocar cor nos objetos, tanto em seu interior como no seu contorno. Siga estes procedimentos:

1. Selecione o retângulo desenhado anteriormente.
2. Posicione o ponteiro do mouse sobre a cor desejada na paleta de cores e dê um clique. Você notará que o retângulo ficará preenchido daquela cor.
3. Selecione o triângulo desenhado anteriormente.
4. Posicione o ponteiro do mouse sobre a cor desejada na paleta de cores e dê um clique com o botão direito do mouse.

Você notará que o triângulo recebeu uma cor no seu contorno.

Note que na parte superior da paleta de cores existe um quadrado branco com um X no centro. Esse quadrado elimina qualquer cor. Dando um clique com o botão esquerdo do mouse sobre ele, a cor de preenchimento do objeto selecionado é eliminada; dando um clique com o botão direito do mouse sobre ele, a cor de contorno do objeto selecionado é eliminada.

Nunca se esqueça de selecionar o objeto antes de aplicar cor e lembre-se de que cor branca não é a mesma que sem cor. Se você aplicar cor sem antes selecionar um objeto, será notificado que está tentando alterar o padrão do CorelDRAW 7. Cancele o comando e selecione antes o objeto desejado.

Experimente criar vários objetos diferentes e atribuir cor a eles.

O CorelDRAW permite que você selecione vários objetos de uma vez só, para isso proceda da seguinte forma:

1. Desenhe um círculo, um quadrado e depois um pentágono.
2. Preencha cada objeto com uma cor diferente.
3. Dê um clique no círculo para selecioná-lo.
4. Pressione a tecla SHIFT e mantenha pressionada enquanto você dá um clique no quadrado.

Observe que a barra de status deve estar indicando que dois objetos foram selecionados.

5. Ainda com a tecla SHIFT pressionada, dê um clique no pentágono. Você deve obter três objetos selecionados.

Se você deseja desativar a seleção de um único objeto, basta segurar a tecla SHIFT e dar um clique no objeto desejado. Porém, se você desejar desativar a seleção de todos os objetos, basta dar um clique em qualquer lugar que não seja um objeto.

6. Com os objetos selecionados, dê um clique e mantenha o botão do mouse pressionado sobre um dos objetos selecionados.
7. Arraste o mouse para movimentar todos os objetivos de uma só vez.

Se você aplicar cor quando vários objetos estiverem selecionados, será aplicada a mesma cor para todos os objetos selecionados.

Você pode também selecionar vários objetos sem pressionar a tecla SHIFT. Para isso proceda da seguinte forma:

1. Selecione a ferramenta *Seleção*.
2. Posicione o ponteiro do mouse de forma que se você traçar uma linha imaginária tanto na horizontal como na vertical, essas linhas não encostarão em nenhum dos objetos.
3. Dê um clique e mantenha o botão do mouse pressionado.
4. Arraste o mouse até que a moldura retangular pontilhada azul englobe todos os objetos que você deseja selecionar.
5. Libere o botão do mouse.

Você deve Ter selecionado todos os objetos que estavam dentro da moldura pontilhada. Se a moldura pontilhada encostar em algum objeto, este não será selecionado.

Este método não é tão preciso quanto usar a tecla SHIFT, porém é muito mais rápido no caso de você Ter uma qualidade muito grande de objetos para selecionar.

Redimensionando Objetos

Seria muito difícil desenhar os objetos no tamanho exato já de primeira, seria pior ainda se o CorelDRAW 7 não lhe fornecesse uma maneira de mudar o tamanho dos objetos desenhados.

Agora que você já aprendeu a desenhar alguns objetos e a selecioná-los também, chegou a hora de colocá-los no tamanho certo. Para redimensionar objetos com o mouse, proceda da seguinte forma:

1. Desenhe uma estrela de cinco pontas na página.
2. Dê um clique na ferramenta *Seleção* para selecioná-la.

Note que aparecerão as oitos alças pretas ao redor da estrela. Qualquer alça de canto redimensionará o objeto na proporção na qual foi desenhado, e qualquer alça central redimensionará o objeto fora da sua proporção inicial, distorcendo-o.

3. Posicione o ponteiro do mouse na alça do canto superior direito e ele se transformará em uma cruz.
4. Dê um clique e mantenha o botão do mouse pressionado.
5. Arraste o mouse para cima e para a direita, na diagonal.
6. Libere o botão do mouse.
7. Posicione o ponteiro do mouse sobre a alça central do lado direito da estrela.
8. Quando o mouse se transformar em uma cruz, dê um clique mantenha o botão pressionado.
9. Arraste o mouse para a esquerda.

Note que você só consegue redimensionar a largura, diminuindo ou aumentando-a, distorcendo, assim, a estrela original.

10. Libere o botão do mouse, e agora leve o mouse sobre a alça superior central da estrela.
11. Quando o ponteiro do mouse se transformar em uma cruz, dê um clique e mantenha o botão pressionado.
12. Arraste o mouse para baixo.
13. Libere o mouse quando estiver satisfeito.

Note que você não consegue redimensionar a não ser na altura, diminuindo ou aumentando a mesma, distorcendo, assim, a estrela original.

Quando você redimensiona objetos, algum ponto tem de estar ancorado, ou seja, preso na página. Quando você usa uma alça de canto para redimensionar, tudo ocorre como se a alça do canto oposto estivesse ancorada na página. Assim, quando você usa uma alça central, tudo ocorre como se a alça central oposta estivesse ancorada, este é o mecanismo do Corel para o redimensionamento.

Se você redimensionar um objeto enquanto mantém pressionada a tecla SHIFT, o centro do objeto ficará ancorado.

Experimente redimensionar vários objetos diferentes e treine mais um pouco por conta própria.

Rotacionando e Inclinando Objetos

Você pode rotacionar e inclinar qualquer objeto no CorelDRAW 7 de maneira livre e na quantidade de graus que desejar.

Para rotacionar objetos, proceda da seguinte forma:

1. Desenhe um retângulo na página.
2. Dê um clique na ferramenta *Seleção*.
3. Com o retângulo já selecionado, dê mais um clique sobre ele.

Quando você dá mais um clique sobre um objeto já selecionado, alças com setas aparecem no lugar das alças tradicionais, como na figura anterior. Ao todo, são quatro alças de rotação, duas de inclinação vertical, duas de inclinação horizontal e um ponto de ancoragem, ou seja, o eixo de rotação e inclinação.

4. Posicione o ponteiro do mouse até uma das alças de rotação. O cursor se transformará em uma cruz.
5. Dê um clique e mantenha o botão do mouse pressionado.
6. Arraste o mouse com um movimento circular.

Uma moldura pontilhada aparecerá junto com uma seta em forma de ferradura.

7. Libere o botão do mouse quando estiver satisfeito.

Se você mantiver a tecla CTRL pressionada enquanto executa a rotação, o movimento será restringido de 15 m 15 graus.

Você pode mover o ponto de ancoragem com base em outro ponto. Para você poder ver esse comando com um efeito mais agradável, vamos criar algo mais interessante procedendo da seguinte forma:

1. Desenhe um círculo na página começando do canto superior esquerdo e arrastando para o canto inferior direito. Não se esqueça de pressionar a tecla CTRL enquanto desenha.
2. Dê um clique no botão *Torta* da barra de propriedades.
3. Dê um duplo clique na caixa inferior *Ângulos Inicial e Final* da barra de propriedades.
4. Digite **180** e pressione a tecla ENTER.
5. Pressione a tecla de adição (+) do teclado numérico. Isto criará uma cópia do semicírculo exatamente sobre a original.
6. Pressione o botão *Arcos ou Tortas no Sentido Horário/Anti-Horário* da barra de propriedades.

Isto fará com que a cópia do semicírculo inverta-se em 180 graus, ficando abaixo da primeira como na figura a seguir:

7. Dê um clique no semicírculo superior para selecioná-lo e depois dê outro clique para que as alças de rotação apareçam.
8. Posicione o ponteiro do mouse sobre o ponto central de ancoragem.
9. Dê um clique e mantenha o botão do mouse pressionado sobre o ponto de ancoragem.
10. Arraste o ponteiro para o canto inferior esquerdo do semicírculo superior, como na próxima figura.
11. Dê um clique na alça de rotação do canto superior direito do semicírculo superior.
12. Pressione a tecla CTRL enquanto rotaciona no sentido anti-horário 15 graus. Observe a barra de status para ver os graus.
13. Libere o botão do mouse e depois a tecla CTRL. Você deve Ter uma forma similar à figura a seguir:

Você pode inclinar objetos tanto na vertical como na horizontal para conseguir efeitos interessantes, principalmente quando estiver usando textos. Para inclinar objetos, proceda da seguinte forma:

1. Desenhe um círculo na página.
2. Dê um clique na ferramenta *Seleção*, pinte o círculo com uma cor clara qualquer e tire seu contorno.
3. Pressione a tecla de adição (+) do teclado numérico. Isto criará uma cópia do círculo exatamente sobre a original.

4. Dê mais um clique sobre a cópia para que as alças de rotação apareçam.
5. Dê um clique na alça superior central e mantenha o botão do mouse pressionado.
6. Arraste o ponteiro do mouse para a direita por cerca de 45 graus (veja a barra de status ou mantenha pressionada a tecla CTRL para restringir o movimento de 15 em 15 graus).

Observe que o mouse se transforma em uma seta estranha de duas pontas, também estranhas.

7. Libere o botão do mouse quando estiver satisfeito.
8. Dê um clique no botão *Para Trás* da barra de propriedades.
9. Dê um clique na cor preta da paleta de cores. Pronto ! Você terá uma forma semelhante à figura a seguir:

Este é apenas o início, uma amostra de como podemos desenhar sombras, porém está longe de ser uma sombra perfeita, a qual pode ser feita no Corel, adicionando outros recursos e não só o de inclinação. É importante que você pratique o comando de inclinação com outros objetos os quais já sabe desenhar.

A ferramenta *Seleção*, pode ser usada de diversas formas e é talvez a ferramenta que você mais utilizará no CorelDRAW. Durante a leitura deste livro você verá mais algumas formas de criar efeitos interessantes com a ferramenta *Seleção*, principalmente com textos.

Desenhando e Manipulando Formas Irregulares

Como já foi dito, as ferramentas de linhas são as mais usadas pelos profissionais de artes para criar formas irregulares, podendo expressar toda sua criatividade em formatos, muitas vezes, inexistentes.

Para que você possa desenhar de forma livre, proceda da seguinte forma:

1. Dê um clique na ferramenta *Mão Livre*.

O mouse transforma-se em uma cruz com uma forma ondulada no canto direito inferior.

1. Posicione o ponteiro do mouse sobre a página.
2. Dê um clique e mantenha o botão do mouse pressionado enquanto arrasta o mouse para desenhar a forma desejada.

Observe a figura a seguir e veja um exemplo do que é possível fazer com a formação *Mão Livre* quando se tem uma mão firme. Não se esqueça de que para colocar cor no interior dos objetos, estes precisam estar fechados, ou seja, você precisa terminar o desenho da forma exatamente onde iniciou.

Sabemos que desenhar com a ferramenta *Mão Livre* não é fácil, porém com um pouco de prática as formas poderão ficar melhores. Desenhar com esta ferramenta cria figuras com muitos nós e, conseqüentemente, o arquivo fica maior, ocupando mais espaço em disco.

Você pode também desenhar formas a partir de segmentos de linha reta. Para isso, proceda da seguinte forma:

1. Dê um clique na ferramenta *Mão Livre*.
2. Posicione o ponteiro do mouse sobre a página.
3. Dê um clique e libere o botão do mouse. Isto fará com que o primeiro nó se fixe na página.
4. Mova o ponteiro do mouse para a posição desejada. Isto criará um segmento de reta com um ponto ancorado na página e outro preso no mouse, como na figura a seguir:
5. Dê um clique e libere o botão do mouse. Isto fixará outro nó na página, criando um segmento reto entre os dois nós.

Se quisesse, poderia parar por aqui, porém, se quiser continuar a criar segmentos conectados, proceda da seguinte forma:

6. Dê um clique sobre o nó final e libere o botão do mouse. Outro segmento foi iniciado a partir do nó final.
7. Mova o ponteiro do mouse para a posição desejada.
8. Dê um clique para ancorar o ponto final do segmento criado e, sem tirar o mouse da posição, dê outro clique para iniciar outro segmento conectado sobre o ponto final do segmento anterior.

Lembre-se de que para aplicar cor ao seu interior, a figura deve estar fechada, ou seja, o ponto final deve coincidir com o ponto inicial. Você pode dar cliques conectando um segmento ao outro até atingir a forma desejada. Observe a figura a seguir para ver um exemplo:

Criar formas perfeitas de uma só vez é muito difícil e a ferramenta Forma pode ajudá-lo a ajustar os nós e assim melhorar o aspecto geral da figura. Para facilitar o aprendizado, proceda da seguinte forma:

1. Dê um clique na ferramenta *Mão Livre*.
2. Posicione o ponteiro do mouse na página, dê um clique e libere o botão do mouse para ancorar o primeiro nó.
3. Mova o mouse para baixo e para a esquerda, conforme a figura a seguir:
4. Dê um clique para ancorar o próximo nó e dê mais um clique sobre este nó.
5. Mova o mouse para a direita para criar o segundo segmento.
6. Dê um clique para ancorar o próximo nó, conforme a figura a seguir:
7. Dê um clique sobre este nó para iniciar mais um segmento.
8. Mova o mouse para cima e para a esquerda, até que ele fique sobre o primeiro nó da figura.
9. Dê um clique sobre o primeiro nó, isso fará com que seja criada uma figura fechada, parecida com um triângulo, conforme a figura a seguir:

Esta figura já poderá ser preenchida com qualquer cor. Você poderá ajustar a figura usando a ferramenta Forma. Para isso, proceda da seguinte forma:

1. Dê um clique na ferramenta *Forma* para selecioná-la.
2. Se você não vir os nós da figura, dê um clique nela. Você verá três nós, um em cada ponta do triângulo.
3. Dê um clique mantenha pressionado o botão do mouse sobre o nó superior.
4. Mova o mouse para modificar a forma do triângulo.
5. Quando estiver satisfeito, libere o botão do mouse.

Você pode movimentar qualquer nó da figura para criar a forma que desejar com três segmentos retos, os nós continuarão presos ao segmento.

Desta forma, quando você criar objetos com mais segmentos poderá ajustá-los até obter a forma desejada, assim como foi feito com a imagem do avião visto anteriormente. Experimente criar outras formas com segmentos conectados e procure fechá-las se desejar preenchê-las com uma cor.

Você pode transformar esses segmentos de linha reta em segmentos de linha curva, para criar objetos mais flexíveis. Para fazer isso explicaremos os mecanismos dos segmentos curvos os vários tipos de nós.

Você poderá começar com uma simples figura, para isso proceda da seguinte forma:

1. Dê um clique na ferramenta *Mão Livre* para selecioná-la.
2. Posicione o ponteiro do mouse na página e desenhe um objeto com dois segmentos conectáveis, conforme a figura a seguir:
3. Dê um clique na ferramenta *Forma* para selecioná-la.
4. Dê um clique duplo sobre o nó inferior do objeto desenhado. A cortina *Edição de Nó* aparecerá, conforme a figura a seguir:
5. Com a ferramenta *Forma* selecione todos os nós, criando uma moldura ao redor deles, da mesma forma quando você usa a ferramenta *Seleção* para selecionar vários objetos, conforme mostra a figura a seguir:

Observe que a ferramenta *Forma* está selecionada. Isso fará com que todos os três nós fiquem selecionados.

6. Dê um clique no botão *Converter Reta em Curva* na cortina *Edição de Nó*, ou dê um clique no botão *Em Curva* na barra de propriedades. Ambos os botões executam o mesmo comando. Isto fará com que os dois segmentos se transformem em segmentos curvos.
7. Com a ferramenta *Forma*, dê um clique fora da área do projeto para desativar a seleção dos nós.
8. Dê um clique sobre o nó inferior do objeto. Isto fará aparecer dois pontos pretos em cada segmento, conforme mostra a figura a seguir:
9. Posicione o ponteiro do mouse sobre o ponto de controle inferior do segmento da direita.
10. Dê um clique e mantenha o botão do mouse pressionado enquanto arrasta para a direita e para baixo, conforme a figura a seguir.

Com este procedimento você deformou o segmento da direita, que se curvou na direção e na amplitude que você arrastou o mouse.

Os pontos de controle podem trabalhar de três formas diferentes, dependendo da característica do nó que deu origem ao ponto de controle. Para você entender melhor como isso funciona, continuaremos a explicação com o objetivo anterior:

11. Volte o ponto de controle que você alterou anteriormente para seu lugar ideal.
12. Dê um clique sobre o nó inferior do objeto para selecioná-lo. Provavelmente ele já está.
13. Dê um clique no botão *Suavizar Nó* da cortina *Edição de Nó* ou no botão *Suavizar* da barra de propriedades.

Observe que quando você executa o comando, o botão passa a ficar indisponível, mostrando-lhe que o nó selecionado está suave.

Com este comando, os dois segmentos ligados ao nó selecionado se deformaram para que a passagem do segmento sobre o nó seja executada de uma maneira suave. Se você alterar qualquer um dos dois pontos de controle que se projetam a partir do nó, estará alterando também a forma dos dois segmentos, o da direita e o da esquerda, de tal forma que a passagem sobre o nó permaneça suave.

Note também que a linha pontilhada mais clara que liga os dois pontos de controle permanece reta, não permitindo alteração na sua amplitude de maneira individual de cada lado do nó, alterando assim a amplitude do segmento correspondente.

Você pode alterar o nó para uma outra característica, a simétrica. Proceda da seguinte forma:

14. Dê um clique sobre o nó inferior do objeto.
15. Dê um clique no botão *Tornar Nó Simétrico* da cortina *Edição de Nó* ou dê um clique no botão *Simétrico* da barra de propriedades.

Se você alterar qualquer um dos pontos de controle que se projetam a partir do nó, estará alterando também a forma dos dois segmentos, o da direita e o da esquerda, de tal forma que a passagem sobre o nó permaneça suave. Note, também que uma alteração na amplitude de um lado altera a amplitude do outro, diferentemente do que ocorre quando se usa o nó suave.

Você pode ainda utilizar uma terceira opção para alterar a característica de um nó. Continue com o exemplo e proceda da seguinte forma:

16. Dê um clique sobre o nó inferior do objeto.
17. Dê um clique no botão *Transformar Nó em Cúspide* da cortina *Edição de Nó* ou no botão *Cúspide* da barra de propriedades.

Note que com este comando nada acontecerá nos segmentos do objeto, porém se você alterar os pontos de controle verá que eles são completamente independentes, ou seja, você pode alterar o ponto de controle e conseqüentemente o segmento de um lado do nó sem que este afete o segmento do outro lado.

Proceda da seguinte forma para desenhar uma gota.

1. Desenhe na página um triângulo como explicado anteriormente neste capítulo. Veja a figura a seguir:
2. Dê um clique na ferramenta *Forma* para selecioná-la.
3. Arraste uma moldura em volta de todos os nós do triângulo para selecioná-los.

4. Dê um clique no botão *Em curva* da barra de propriedades.
5. Dê um clique e, mantendo o botão do mouse pressionado, arraste o mouse para colocar uma moldura m volta dos dois nós inferiores para selecioná-los.
6. Dê um clique no botão *Simétrico* da barra de propriedades.
7. Pinte sua gota e pronto. Se você quiser, poderá alterar os pontos de controle para mudar a forma da gota.

É importante que você pratique muito o uso dos diversos tipos de nós criando várias formas diferentes.

Você já sabe quais as transformações possíveis que podem ser feitas com a ferramenta *Forma* nas figuras geométricas, porém pode transformar figuras geométricas m figuras irregulares, depois disso poderá manipular os nós e pontos de controle como o fez em figuras irregulares.

Para ver como isso funciona, proceda da seguinte forma:

1. Desenhe um retângulo na página.
2. Dê um clique no menu *Organizar* e depois um clique na opção *Converter em Curvas*, ou se preferir dê um clique no botão *Converter em Curvas* na barra de propriedades.
3. Dê um clique na ferramenta *Forma*.

Agora você será capaz de movimentar os nós como desejar, transformar segmentos retos em curvos e muito mais, pois a figura perdeu a característica de uma figura geométrica.

4. Dê um clique sobre um segmento. Aparecerá um ponto redondo como na figura a seguir:
5. Dê um clique no botão *Adicionar Nó (s)* na cortina *Edição de Nó* ou no botão com o mesmo nome que aparece na barra de propriedades (o botão com um sinal de adição).

Isso incluirá um novo nó no objeto, possibilitando mais transformações na forma.

Todos os comandos da cortina *Edição de Nó* estão disponíveis na nova barra de propriedades do CorelDRAW 7. Como a barra de propriedades é mais intuitiva e fica na tela, veja na figura a seguir os comandos que podem ser realizados com a cortina Edição de Nó.

Itens da Cortina:

- *Adicionar Nó (s)* – Adiciona novos nós ao (s) segmento (s).
- *Excluir Nó (s)* – Exclui nós existentes do (s) segmento (s).
- *Juntar Dois Nós* – Junta dois nós inicialmente separados de um mesmo objeto.
- *Quebrar Curva* – Separa um nó em dois abrindo o objeto se ele for fechado.
- *Estender Curva para Fechar* – Junta dois nós inicialmente separados, criando um outro segmento entre eles para juntar.

- *Redução Automática de Curva* – Exclui nós desnecessários de um segmento, desde que eles não interfiram significativamente na forma do segmento.
- *Extrair Subcaminho* – Separa um subcaminho de um objeto, que possua vários caminhos, para criar um objeto separado.
- *Esticar e Escalar Nós* – Permite redimensionar partes de um objeto irregular sem redimensionar o objeto todo. Dois nós, no mínimo precisam estar selecionados com a Ferramenta Forma.
- *Girar e Inclinare Nós* – Permite rotacionar partes de um objeto irregular sem rotacionar o objeto todo. Dois nós, no mínimo, precisam estar selecionados com a Ferramenta Forma.
- *Alinhar Nós* – Permite alinhar os nós selecionados. Dois nós, no mínimo, precisam estar selecionados com a Ferramenta Forma.

O Modo Elástico altera o modo como múltiplos nós selecionados agem quando são modificados.

Os cinco botões do meio já foram mencionados em exemplos anteriores. São eles, da direita para a esquerda:

- *Converter Curva em Reta* – Converte um segmento curvo em reto.
- *Converter Reta em Curva* – Converte um segmento reto em curvo.
- *Transformar Nó em Cúspide* – Muda a característica do nó para cúspide.
- *Suavizar Nó* – Muda a característica do nó para suave.
- *Tornar Nó Simétrico* – Muda a característica do nó para simétrico.

Experimente realizar várias alterações com os nós de um objeto para que você se familiarize com esses comandos, que são muito úteis na criação de formas irregulares.

Você pode transformar os segmentos de um polígono, sem transformá-lo em curva antes, ou seja, o polígono continua com suas características dinâmicas. Esse é mais um dos inúmeros poderes que o CorelDRAW 7 coloca a sua disposição. Para ver como funciona, proceda da seguinte forma:

1. Desenhe um polígono como estrela de cinco pontas conforme a figura a seguir:
2. Dê um clique na ferramenta *Forma*.
3. Com a ferramenta *Forma* dê um clique duplo em um dos segmentos da estrela.
4. Dê um clique no botão *Em curva* na barra de propriedades.
5. Posicione o ponteiro do mouse sobre o segmento transformado em curva e arraste-o para fora da estrela, como na figura a seguir:

Você notará que um segmento sim e outro não serão afetados pelo comando.

6. Dê um clique duplo em qualquer um dos segmentos que permanecerão sem alteração.

7. Dê um clique no botão *Em Curva* na barra de propriedades.
8. Posicione o ponteiro do mouse sobre o segmento transformado em curva e arraste-o para fora da estrela, como feito anteriormente. Sua figura deve estar similar à seguir, exibindo uma folha ou pétala.

Novamente convidamos você para treinar mais um pouco com as inúmeras possibilidades que esta ferramenta pode lhe proporcionar.

Existem duas importantes ferramentas que lhe podem ajudar na criação de outras formas. São elas, a ferramenta *Faca* e a ferramenta *Borracha*.

Para trabalhar com a ferramenta *Faca*, proceda da seguinte forma:

1. Desenhe um retângulo na página.
2. Dê um clique e mantenha o botão do mouse pressionado por um instante sobre a ferramenta *Forma*. Aparecerá um menu desdobrável com mais duas ferramentas.
3. Dê um clique na ferramenta *Faca*.
4. Posicione o ponteiro do mouse, que agora está em forma de faca, sobre o segmento superior do retângulo dê um clique.
5. Posicione o ponteiro do mouse sobre outro segmento do retângulo e dê mais um clique. Aparecerá uma linha cortando o retângulo naquela posição.
6. Dê um clique sobre a ferramenta *Seleção*. Observe que na barra de status existem dois objetos selecionados.
7. Dê um clique fora da área de seleção dos objetos para ativar a seleção.
8. Dê um clique e mantenha o botão do mouse pressionado sobre uma das partes do retângulo cortado e arraste-o um pouco.

Você notará que a ferramenta *Faca* cortou o retângulo em dois pedaços criando duas formas distintas.

Para trabalhar com a ferramenta *Borracha*, proceda da seguinte forma:

1. Desenhe um círculo na página.
2. Dê um clique e mantenha o botão do mouse pressionado por um instante sobre a ferramenta *Forma*, ou *Faca*, dependendo de qual você usou por último. No menu desdobrável selecione a ferramenta *Borracha*.
3. Posicione o ponteiro do mouse, que agora está em forma de borracha, para próximo do perímetro do círculo.
4. Dê um clique e mantenha o botão do mouse pressionado.
5. Arraste o mouse sobre o círculo, como que cortando ele no meio.

Você deverá ver um objeto semelhante à figura a seguir:

Na barra de propriedades existe uma caixa chamada *Espessura da Borracha*, na qual você pode alterar o valor da espessura da borracha. Opa! Uma tradução bem feita do CoreIDRAW 7.

Observe que na figura que você usou ferramenta Borracha os pedaços não ficam para que sejam movimentados individualmente. Eles estão combinados e você deve selecionar o comando Quebrar do menu Organizar para descombiná-los. Desta forma, você conseguirá selecioná-los individualmente.

Trabalhando com Preenchimentos e Contornos

Em um programa de duas dimensões como o CorelDRAW 7, os preenchimentos e os contornos aplicados aos objetos são de extrema importância. Por meio desses comandos você consegue dar aos objetos mais "vida", estilo, clareza, volume, enriquecendo os desenhos.

A ferramenta que manipula os contornos dos objetos foi traduzida nesta versão 7 do CorelDRAW para ferramenta Traçado. Nesta apostila você encontrará o termo contorno dos objetos, mas trabalhará com a ferramenta Traçado.

No CorelDRAW 7 você pode preencher os objetos de diversas maneiras diferentes, pois ele possui várias ferramentas de preenchimento, que você verá a seguir.

Sempre use o seu bom senso na aplicação de preenchimento e contorno, pois você pode carregar demais um desenho com preenchimentos e contornos que não combinam com aquilo que está criando.

Aplicando Preenchimento Uniforme

Entende-se por preenchimento uniforme uma única cor que será aplicada sobre todo o objeto, apesar de você pode criar milhares de cores diferentes, poderá aplicar uma única cor de cada vez no objeto selecionado.

Você já sabe que para preencher qualquer objeto, ele precisa estar fechado. Portanto, proceda da seguinte forma para aplicar um preenchimento uniforme:

1. Desenhe um retângulo na página.
2. Dê um clique na ferramenta *Preenchimento* (aquela que se parece com um balde de tinta). Um menu desdobrável com oito botões se abrirá.
3. Dê um clique no botão *Quadro de Diálogo Cor de Preenchimento*. Isso abrirá a caixa de diálogo *Preenchimento Uniforme*.

Nesta caixa de diálogo você pode escolher entre diversos modelos de cores existentes, porém não faz parte do escopo deste livro detalhar tais modelos e seus sistemas de cores. Por padrão, o CorelDRAW 7 abre o modelo de cores CMYK (Cian, Magenta, Yellow e Black / Cian, Magenta, Amarelo e Preto). Este modelo de cores é o mais utilizado para impressão gráfica colorida.

CMYK são as cores primárias subtrativas e pela combinação dessas quatro cores você obtém milhares de cores diferentes.

Você pode definir as cores nesta caixa de diálogo utilizando os controles deslizantes do quadrado grande de cores e também do retângulo ao seu lado ou ainda utilizar as porcentagens exatas de cores CMYK. Para utilizar os controles deslizantes, você deve observar que na parte inferior esquerda do quadrado grande de cores existe um pequeno quadrado vazado, parecido com um nó, e que no retângulo de cores que fica do lado direito do quadrado grande de cores, existe um retângulo vazado na parte inferior. Esse são os dois controles deslizantes que você utilizará; continue com o procedimento a seguir:

4. Dê um clique e mantenha o botão do mouse pressionado no controle deslizante do quadrado grande de cores e arraste o mouse na diagonal, levando-o para um tom vermelho. Libere o botão do mouse.
5. Dê um clique e mantenha o botão do mouse pressionado sobre o controle deslizante do retângulo de cores leve-o para mais ou menos no meio do retângulo de cores e libere o botão do mouse.

Se mantiver o botão do mouse pressionado sobre o retângulo de cores e parar de movimentá-lo, a cor dentro do quadrado grande de cores irá se alterar para mostrar a cor combinada. Observe também que nas caixas de porcentagens das cores CMYK os valores também mudam para representar a combinação criada.

6. Dê um clique no botão OK na parte inferior da caixa de diálogo. Seu retângulo desenhado na página deverá ficar na cor escolhida, um azul esverdeado.

Para aplicar cor utilizando as caixas de porcentagens CMYK, basta digitar em cada caixa a porcentagem correspondente à cor desejada. Por exemplo, se você digitar 10 para ciano, 70 para magenta, 0 para amarelo e 20 para preto, será obtido um tom de violeta.

Se você está acostumado a trabalhar com um sistema de amostras de cores como o Pantone, o CorelDRAW 7 lhe permite ver na tela a amostra de cores. Para isso, proceda da seguinte forma:

1. Desenhe qualquer objeto na página, desde que esteja fechado.
2. Dê um clique na ferramenta *Preenchimento*.
3. Dê um clique no botão *Quadro de Diálogo Cor de Preenchimento* para abrir a caixa de diálogo *Preenchimento Uniforme*.
4. Na caixa de diálogo *Preenchimento Uniforme*, no lado direito, dê um clique no botão *Paletas*.
5. A caixa de listagem *Tipo*, aparecerá no lado esquerdo da caixa de diálogo. Dê um clique na lista.
6. Escolha a opção *PANTONE MATCHING SYSTEM*. Sua caixa de diálogo deve ficar semelhante à seguinte:

Você deve Ter observado que no lugar do quadrado grande de cores aparece um quadro com vários quadros, cada um deles representa uma cor Pantone diferente. No lado direito existe uma barra deslizante que lhe possibilita visualizar outras cores do sistema Pantone escolhido.

O sistema PANTONE MATCHING SYSTEM define as cores por um nome ou número e as letras CV depois dele, por exemplo, a cor 340 CV é um tom de verde.

Para encontrar a cor de um determinado número, você pode digitar o número correspondente na caixa Pesquisar. Por exemplo, para encontrar a cor 340 CV digite na caixa *Pesquisar* o número **340**, quando você acabar de digitar, o tom d verde já vai estar selecionando no quadro de cores. Veja a figura a seguir:

Se você der um clique no quadro que está acima do verde 340 CV, você verá a cor Green CV.

Existem muitas outras paletas de cores e muitos sistemas diferentes. O mundo das cores é vasto e repleto de possibilidades. Experimente utilizar as cores uniformes de diferentes maneiras para treinar e se familiarizar com as possibilidades.

Aplicando Preenchimento Gradiente

Na verdade, preenchimento gradiente é a mesma coisa que preenchimento degrade, em que um objeto é preenchido com uma variação de uma cor para outra. No CorelDRAW 7 existem vários tipos de preenchimento degrade.

Para aplicar preenchimento degrade, proceda da seguinte forma:

1. Desenhe um retângulo na página.
2. Dê um clique na ferramenta de *Preenchimento*.
3. No menu desdobrável, *Preenchimento*, dê um clique no botão *Quadro de Diálogo Preenchimento Gradiente*.
4. Na caixa de diálogo *Preenchimento Gradiente*, deixe as coisas como estão e dê um clique no botão OK.

Seu retângulo deve Ter sido preenchido com um degrade de preto para branco; o preto do lado esquerdo e o branco do lado direito do retângulo.

Na caixa de diálogo Preenchimento Gradiente você pode alterar o tipo de preenchimento degrade que quer utilizar, se linear, radial, cônico ou quadrado. Esses tipos você escolhe na caixa de listagem *Tipo*.

No canto superior direito da caixa de diálogo Preenchimento Gradiente existe um quadrado de amostra do tipo de degrade que está selecionado e as cores utilizadas. A figura a seguir mostra os exemplos:

Neste quadro de cor você pode fazer alterações utilizando o mouse dependendo do tipo de degrade escolhido. Veja os tópicos a seguir para se familiarizar com os comandos:

- Utilizando o degrade linear você pode alterar o ângulo em que o degrade ocorre. Para isso, posicione o ponteiro do mouse sobre o

quadrado a mostra, o ponteiro se transformará em uma cruz. Dê um clique e mantenha o botão do mouse pressionado; você verá uma linha dentro do quadrado. Arraste o ponteiro do mouse em movimento circular para uma posição onde você deseja que o degrade flua. Libere o botão do mouse, e você deverá ver a alteração do ângulo do degrade.

- Utilizando o degrade radial você pode alterar o deslocamento do ponto central. Para isso, posicione o ponteiro do mouse sobre o quadrado de amostra, dê um clique e mantenha o botão do mouse pressionado, você verá duas linhas se cruzarem e o ponto central do degrade radial. Arraste o ponteiro do mouse para uma posição onde você deseja que fique o ponto central do degrade e libere o mouse.
- Utilizando tanto o degrade cônico como o quadrado, você pode alterar o ângulo do degrade e também o deslocamento do ponto central. Para alterar o ângulo do degrade, dê um clique com o botão direito do mouse e proceda como no degrade radial.

Você pode fazer as alterações citadas anteriormente de forma precisa, utilizando as caixas de valores das seções Opções e Deslocamento do centro da caixa de diálogo Preenchimento Gradiente.

Para mudar as cores do degrade, proceda da seguinte forma:

1. Na seção *Mistura de cores* certifique-se de que a opção *Dois cores* esteja selecionada.
2. Dê um clique na seta da caixa de listagem de cores *De*.
3. Dê um clique na cor laranja.
4. Dê um clique na seta da caixa de listagem de cores *Para*.
5. Dê um clique na cor amarela.
6. Escolha um degrade linear com um ângulo de 90 graus.

Sua tela deverá estar similar à mostrada a seguir:

Você acaba de criar uma cor de pôr-do-sol, que poderá ser aplicada a qualquer objeto.

A barra deslizante Ponto médio determina quanto de uma cor e quanto de outra devem estar presentes no degrade. No caso da cor de pôr-do-sol criada anteriormente, utilize a barra deslizante para aplicar mais amarelo ou mais laranja ao seu degrade.

Mude as cores para azul e vermelho. Do lado direito das opções de cores e da barra deslizante você encontrará três botões e um disco de cores. No disco de cores, você encontrará uma linha e vai da cor azul até a cor vermelha.

Essa linha representa a transição da cor inicial à cor final do degrade, se você der um clique no botão com uma seta desenhada no sentido anti-horário, notará que a linha reta ficará curva e que as cores sofrerão uma ligeira alteração. Se você der um clique no botão com uma seta desenhada no sentido horário, notará que a linha curva inverterá o sentido e que seu degrade terá uma transição do azul para o vermelho, mas passando por todas as cores do disco representadas pela linha curva.

Você pode também personalizar o degrade de acordo com sua conveniência. Para isso, proceda da seguinte forma:

1. Na seção *Mistura de cores*, dê um clique na opção *Personalizada*.

Sua tela deverá ficar como a figura a seguir:

Você poderá usar um degrade personalizado com qualquer um dos tipos de degrade.

2. No retângulo de amostra que aparece, dê um clique duplo no quadrado preto do canto esquerdo.

Um triângulo preto sobre o retângulo de amostra aparecerá.

3. Dê um clique e mantenha o botão do mouse pressionado sobre o triângulo.
4. Arraste o triângulo para a direita, mais ou menos no centro.
5. Com o triângulo ainda preto, ou seja, ainda selecionado, dê um clique em qualquer cor na paleta de cores.

Você poderá criar vários triângulos e colocá-los na posição que desejar para criar um degrade personalizado. Você poderá também alterar a cor inicial e final do degrade, dando um clique no quadrado correspondente que fica nas extremidades do retângulo de amostra para selecioná-lo e, então, alterar sua cor.

Para visualizar como o degrade pode agir em uma figura de maneira satisfatória, abra o arquivo *Aguia.CDR* do disquete que acompanha a apostilha.

Proceda da seguinte forma para abrir o arquivo *Aguia.CDR*:

1. Com o CorelDRAW 7 já aberto, dê um clique no menu *Arquivo*, em seguida na opção *Abrir*. Se o CorelDRAW 7 não estiver aberto ainda, inicie-o pelo menu *Iniciar/Programas do Windows 95* e dê um clique no botão *Abrir Gráfico* na tela de boas-vindas que aparece no início. Ambos os procedimentos abrirão a caixa de diálogo *Abrir Desenho*, como mostra a figura a seguir:
2. Dê um clique na lista suspensa *Examinar* e, em seguida, na pasta *CorelDRAW 7*.
3. Dê um clique no arquivo com o nome *Aguia.CDR* para selecioná-lo.
4. Dê um clique no botão *Abrir* para abrir o arquivo *Aguia.CDR*.

A figura a seguir mostra como deverá ficar sua tela depois que o arquivo for aberto.

Observe que muitos objetos que compõem a figura da águia inferior estão com preenchimento degrade, e que a figura inferior possui mais "vida" que a superior, apenas por causa dos preenchimentos. As duas figuras são as mesmas, porém a figura superior está em preto-e-branco.

Para melhor visualizar os objetos que compõem a figura da águia, você precisa aprender um pouco sobre a ferramenta *Zoom*. Para isso, proceda da seguinte forma:

1. Dê um clique na ferramenta *Zoom*.
2. Posicione o ponteiro do mouse em forma de lupa sobre a região que você quer ampliar, no nosso caso acima da cabeça da Águia.
3. Dê um clique nesta região.

Você notará que a visualização foi ampliada e que é possível ver com mais detalhes a região da cabeça da águia. Se você continuar dando cliques acima da cabeça da águia, ampliará cada vez mais a visualização.

Esse método de ampliação aumenta a visualização de 100% em 100% até atingir o valor absurdo de 405651% de ampliação.

Para diminuir a visualização reduzindo o zoom basta pressionar o botão *Reduzir* na barra de propriedades. O botão *Reduzir* diminui a visualização que estava antes da aplicação do zoom para aumentar.

Observe que na barra de ferramentas *Padrão* há uma lista suspensa chamada *Níveis de Zoom* que trás alguns valores e opções de zoom que você pode selecionar.

Você pode ampliar uma área específica do seu desenho, para isso proceda da seguinte forma:

1. Dê um clique na ferramenta *Zoom*.
2. Posicione o ponteiro do mouse sobre a cabeça da águia para ampliar a região do olho.
3. Dê um clique e mantenha o botão do mouse pressionado enquanto arrasta uma moldura em volta do olho da águia, conforme mostra a figura a seguir:
4. Libere o botão do mouse. Sua águia deve estar como mostra a figura a seguir:

Observe na lista *Níveis de Zoom* na barra de ferramentas *Padrão* o quanto você ampliou a figura.

Você pode utilizar as opções da barra de propriedades para ampliar de diversas maneiras, elas funcionam conforme o nome diz. Você pode

utilizar as opções do zoom a qualquer momento durante o seu trabalho para ver detalhes dos objetos ou para Ter uma visão global.

Experimente as diversas formas de zoom para que você possa familiarizar-se com os comandos.

Para que você possa ver como foi utilizado o preenchimento degrade na águia, dê um clique no objeto desejado e abra a caixa de diálogo *Preenchimento Gradiente*. Você verá como o preenchimento degrade foi aplicado naquele objeto específico.

Se você quiser, posará utilizar a águia superior para treinar a aplicação de preenchimentos degrade.

Aplicando Preenchimento de Padrão

Os preenchimentos de padrão são divididos em três grupos:

- **2 cores** – Aplica um padrão repetido de imagem de 2 cores, semelhante ao usado em papel de parede. Para aplicar o padrão a um desenho proceda da seguinte forma:
 1. Desenhe um polígono na página.
 2. Dê um clique na ferramenta *Preenchimento*.
 3. No menu desdobrável que aparece, dê um clique no botão *Quadro de Diálogo Preenchimento de Padrão*. A caixa de diálogo mostrada a seguir será apresentada:
 4. Certifique-se de que a opção **2 cores** esteja selecionada.
 5. Dê um clique no botão do centro (o botão grande que aparece já com um padrão selecionado). Uma lista suspensa de tipos de padrões aparecerá.
 6. Na lista de padrões, dê um clique no padrão que mais lhe agradar.
 7. Para alterar as cores, dê um clique na lista suspensa *Frente* para escolher a cor da frente. Dê um clique na lista suspensa *Verso* para escolher a cor do fundo.
 8. Dê um clique no botão OK para aplicar o preenchimento no polígono desenhado.

Esses padrões de **2 cores** podem ser utilizados para diversos objetivos, tais como preenchimentos de brasões e bandeiras, como mostra a figura a seguir:

- **Totalmente Colorido** - Aplica um padrão repetido de imagem vetorial colorida, semelhante ao de **2 cores**, porém este é colorido e não é bitmap.

Para aplicar este padrão, o procedimento é o mesmo do padrão de **2 cores**, basta certificar-se de selecionar a opção **Totalmente colorido** na caixa de diálogo *Padrão*, escolher o padrão desejado e pronto.

Se você quiser ver o padrão totalmente colorido aplicado na figura anterior, abra o arquivo *Tijolo.CDR* que vem no disquete que acompanha a apostila.

- **Bitmap** – Aplica um padrão repetido de imagem bitmap, como uma fotografia eletrônica por exemplo.

Para aplicar este padrão, o procedimento é o mesmo dos outros dois padrões, basta certificar-se de selecionar a opção **Bitmap** na caixa de diálogo *Padrão* antes de escolher o padrão desejado.

Todos os três padrões de preenchimento possuem a seção **Ladrilho**, que permite especificar o tamanho do desenho do padrão que se repetirá no objeto aplicado. Experimente utilizar estes padrões de diversas maneiras diferentes para treinar.

Aplicando Preenchimento de Textura

Preenchimentos de textura são imagens fractais que tornam mais realistas as cores dos desenhos. Cores que seriam muito trabalhosas e difíceis de ser criadas podem ser obtidas com o preenchimento de textura.

Para aplicar preenchimentos de textura, proceda da seguinte forma:

1. Desenhe um objeto fechado na página.
2. Dê um clique na ferramenta *Preenchimento*.
3. No menu desdobrável que aparece, dê um clique no botão *Quadro de Diálogo Preenchimento de Textura*. Aparecerá a caixa de diálogo *Preenchimento de Textura* com uma textura selecionada.
4. Certifique-se de que na caixa de listagem *Biblioteca de texturas* a biblioteca *Estilos* esteja selecionada.
5. Na caixa *Lista de texturas*, role para encontrar a textura *Céu 2 Cores* para ver a caixa de diálogo apresentada a seguir:
6. Dê um clique no botão OK e sua textura será aplicada ao objeto selecionado.

Observe que do lado direito da Lista de texturas há um quadrado de amostra, para que você possa visualizar a textura antes de aplicá-la, e um botão Visualizar.

Na parte inferior da caixa de diálogo existe uma série de atributos que dependem do tipo de textura selecionado. Do lado de cada atributo você encontra um botão com o desenho de um cadeado.

No caso do exemplo que estamos usando, ou seja, a textura Céu 2 cores, o único cadeado que está aberto é o cadeado correspondente ao atributo Textura no. Quando o cadeado está aberto, esse atributo se altera aleatoriamente quando você dá um clique no botão Visualizar, alterando assim a imagem da textura.

Você pode abrir quantos cadeados quiser, mas pode também alterar um atributo sem precisar abrir o cadeado. Por exemplo, se você alterar o azul da cor do céu para uma cor cinza e der um clique no botão Visualizar, seu céu ficará semelhante a céu nublado.

Se você quiser ver o resultado de um preenchimento de textura tipo céu aplicado a um desenho, abra o arquivo *Esqui.CDR* que vem no disquete que acompanha a apostila.

Convidamos você a praticar mais um pouco com as texturas existentes, mas não se perca, pois as texturas permitem milhões, por que não dizer quatrilhões de possibilidades diferentes de preenchimentos.

Aplicando Preenchimento PostScript

Este tipo de preenchimento é semelhante ao preenchimento de textura, porém só poderá ser impresso em impressoras do tipo PostScript.

Nesta versão 7 do CorelDRAW foi implantado uma forma de visualização que permite visualizar os preenchimentos PostScript. Para isso, proceda da seguinte forma:

1. Desenhe um retângulo na página.
2. Dê um clique na ferramenta *Preenchimento*.
3. No menu desdobrável que aparece, dê um clique no botão *Quadro de Diálogo Preenchimento PostScript*.
4. Na caixa de diálogo *Textura PostScript* que aparece, dê um clique na caixa de verificação *Visualizar Preenchimento* para ativá-la.
5. Escolha uma das texturas PostScript que lhe agradar.
6. Dê um clique no botão OK.

Você verá que seu retângulo foi preenchido com uma série de PS em seu interior, e o preenchimento escolhido não pode ser visualizado.

Para ver o preenchimento, proceda da seguinte forma:

1. Dê um clique no menu *Ferramentas*, e depois dê um clique em *Opções*.
2. Na caixa de diálogo *Opções*, dê um clique na guia *Exibição*.
3. Dê um clique na caixa de verificação *Ativar modo de exibição avançado durante a edição* para ativá-la.

Observe que a opção abaixo dela é Exibir preenchimentos PostScript na visualização avançada, e que já está ativada por padrão.

4. Dê um clique no botão OK.

Você continua vendo o objeto preenchido com uma série de PS. Para ver o preenchimento PostScript, você deve selecionar a visualização avançada na tela. Continue da seguinte forma:

5. Dê um clique na lista suspensa *Qualidade de Exibição* na barra de ferramentas *Padrão*.
6. Escolha o modo de visualização *Visual. Aperfeiçoado*.

Agora você verá o preenchimento PostScript na tela. Se o seu computador for lento, a atualização da tela neste modo pode demorar um pouco

Depois do preenchimento PostScript, no menu desdobrável da ferramenta Preenchimento existe um botão com um X grande com o nome de Nenhum Preenchimento. Esse botão retira qualquer preenchimento que possa existir no objeto selecionado.

Depois de Nenhum Preenchimento, existe dois botões que abrem cortinas, a cortina Cores e a cortina Preenchimento Especial. Essas duas cortinas trabalham com preenchimento uniforme e todos os outros tipos de preenchimentos, exceto o preenchimento PostScript.

Você verá o funcionamento de cortinas no CorelDRAW 7 com outros comandos mais à frente na apostila, e estas não funcionam de maneira diferente. As cortinas só têm a vantagem (às vezes isso não é vantagem) de permanecerem na tela enquanto aplicamos os atributos, porém todos os atributos são encontrados nas caixas de diálogos vistas até agora.

Depois desse passeio pelo mundo dos preenchimentos, finalmente entraremos nos contornos dos objetos, chamados agora no CorelDRAW 7 de traçados.

Alterando os Atributos do Contorno

A ferramenta de traçado está logo acima da ferramenta de preenchimento na caixa de ferramentas. Dar um clique nesta ferramenta também abrirá um menu desdobrável. Este menu está dividido em duas partes.

A primeira parte contém três botões e a Segunda contém mais sete.

Os sete botões da direita do menu desdobrável são espessuras predefinidas do CorelDRAW 7, basta apenas dar um clique a espessura estará aplicada ao objeto selecionado, e da esquerda para a direita são:

- *Sem Traçado* – não aplica traçado algum ao objeto
- *Espessura Mínima de Traçado* – aplica a menor espessura disponível de traçado ao objeto
- *Espessura de ½ Ponto* – aplica uma espessura de ½ ponto, ou 0,176 milímetros ao objeto
- *Espessura de 2 Pontos (Fino)* – aplica uma espessura de 2 pontos, ou 0,706 milímetros ao objeto
- *Espessura de 8 Pontos (Médio)* – aplica uma espessura de 8 pontos, ou 2,822 milímetros ao objeto
- *Espessura de 16 Pontos (Médio-Grosso)* – aplica uma espessura de 16 pontos, ou 5,644 milímetros ao objeto

- *Espessura de 24 Pontos (Grosso)* – aplica uma espessura de 24 pontos, ou 8,467 milímetros ao objeto.

Mas o "carro chefe", a "estrela" da ferramenta Traçado é o botão Quadro de Diálogo Caneta de Traçado que abre a caixa de diálogo Caneta de Traçado, permitindo alterar vários atributos do contorno dos objetos.

Para personalizar o contorno de objetos, proceda da seguinte forma:

1. Desenhe um retângulo na página.
2. Dê um clique na ferramenta *Traçado*. Para abrir a caixa de diálogo *Caneta de Traçado*.
3. Dê um clique na lista suspensa de cores e escolha uma cor que lhe agrade.
4. Na caixa *Largura* coloque a espessura que você quer para o contorno do objeto.
5. Dê um clique na lista suspensa de estilos e escolha em que lhe agrade.
6. Dê um clique no botão OK.

Você verá que seu objeto fica diferente. Se precisar, aplique zoom na imagem, ou observe a barra de status para ver as informações.

Você poderá colocar pontas de seta nas extremidades das linhas desenhadas. Para isso, proceda da seguinte forma:

1. Desenhe uma linha na página.
2. Dê um clique na ferramenta *Traçado*.
3. Na caixa de diálogo *Caneta de Traçado*, dê um clique na lista suspensa de pontas de seta na seção *Setas*.

Existem duas listas suspensas de pontas de seta na seção *Setas*. A lista da esquerda coloca pontas de seta na extremidade inicial da linha e a da direita na extremidade final da linha.

4. Escolha a ponta de seta que mais lhe agrada para a extremidade adequada.
5. Aumente um pouco a espessura para que você possa enxergar melhor sua linha sem precisar usar o zoom. Por exemplo, 3 milímetros é mais do que suficiente.
6. Dê um clique no botão OK.

Sua tela deve estar similar à figura seguinte, dependendo das pontas de seta que você escolheu.

Agora que você já possui habilidades suficientes para caminhar sozinho em outras opções que não comentaremos neste livro.

No próximo capítulo, você aprenderá a organizar melhor seus objetos e, assim, aprimorar suas habilidades na montagem de desenhos, que normalmente são compostos por vários objetos colocados de maneira ordenada.

Trabalhando com Letras

O CorelDRAW 7 permite a colocação de textos na página de duas formas diferentes chamadas de Texto Artístico e Texto de Parágrafo.

O Texto Artístico destina-se à criação de pequenas porções de texto, a qual poderão ser aplicados efeitos gráficos especiais e recursos sofisticados.

O Texto de Parágrafo destina-se à criação de porções maiores de texto, possibilitando todos os recursos encontrados atualmente nos sofisticados editores de texto.

Para adicionar texto artístico na página, proceda da seguinte forma:

1. Dê um clique na ferramenta *Texto*. O ponteiro do mouse se transformará em uma cruz com a letra A no seu canto inferior direito.
2. Posicione o mouse até a página e dê um clique. Uma barra preta aparecerá posicionada onde você deu o clique.
3. Comece a digitar. Digite por exemplo, **Artístico**.

O padrão do CorelDRAW 7 é manter o texto na fonte AvantGarde BK BT de 24 pontos.

4. Dê um clique na ferramenta *Seleção*. Seu texto deverá estar selecionado como se fosse um objeto de desenho.

As alças de seleção funcionam no texto artístico da mesma forma como funcionam em outros objetos, podendo este ser redimensionado, inclinado, rotacionado, enfim, podendo receber todos os atributos e efeitos aplicados até agora.

Para alterar o tipo de letra, estilo e outros atributos do texto, proceda da seguinte forma:

1. Selecione o texto com a ferramenta *Seleção*.
2. Dê um clique no menu *Texto* e depois em *Formatar Texto*. A caixa de diálogo *Formatar texto* aparecerá.
3. Na lista das fontes do lado esquerdo, dê um clique na fonte *Arial*. Observe na caixa de visualização, na parte inferior direita, como o desenho da fonte muda.
4. Altere o tamanho de pontos para 40 na caixa *Tamanho*.
5. Na lista suspensa *Forma*, altere o estilo para *Bold-Italic*.
6. Após terminar as alterações, dê um clique no botão OK.

Seu texto ficará conforme o que foi escolhido. Se quiser ver mais de perto, dê um zoom para melhorar.

Observe que enquanto o texto está selecionado, a barra de propriedades mostra algumas opções para alteração de alguns atributos.

Você pode alterar atributos dos caracteres individualmente. Para isso, proceda da seguinte forma:

1. Selecione o texto com a ferramenta *Seleção*.
2. Dê um clique na ferramenta *Forma*.

O ponteiro do mouse se transformará na seta da ferramenta *Forma* com uma letra A no seu canto inferior direito. O texto ficará marcado como na figura a seguir:

3. Dê um clique sobre o nó de um dos caracteres.
4. Dê um clique em uma cor na paleta de cores. Aquele caractere individual deve Ter sido preenchido.

Observe que a barra de propriedades muda novamente quando você seleciona um caractere individualmente com a ferramenta *Forma*.

Além dos atributos normais de texto, você pode alterar o deslocamento horizontal, o deslocamento vertical e ainda o ângulo de giro (ou rotação) do caractere selecionado.

Observe na figura seguinte o absurdo de manipulação criado. É importante salientar para que você tenha alguns cuidados na aplicação de efeitos e utilize o seu bom senso para criar projetos atraentes, pois o CorelDRAW 7 lhe permite muitas manipulações, mas não o avisa do momento de parar.

Você pode inverter o texto horizontal ou verticalmente, assim como com qualquer outro objeto. A diferença é que com texto os resultados são mais surpreendentes. Proceda da seguinte forma:

1. Digite a palavra **INVERTER**.
2. Dê um clique na ferramenta *Seleção* e coloque-a em uma fonte de sua escolha.
3. Com o texto selecionado, posicione o mouse até a alça central superior. O ponteiro do mouse se transformará em uma cruz.
4. Dê um clique e mantenha o botão do mouse pressionado.
5. Arraste o ponteiro do mouse para baixo como mostra o objeto central da figura a seguir:
6. Libere o botão do mouse. Seu texto deverá estar invertido na vertical como mostrado no objeto inferior da figura anterior.

Observe que o texto final ficou um pouco mais longo que o texto original. Para manter a proporção exata, basta manter a tecla CTRL, pressionada enquanto você executa o comando. Note que a moldura pontilhada azul saltará assim que você passar pela parte inferior do objeto original.

Para criar a inversão horizontal, proceda da seguinte forma:

1. Dê um clique no botão *Desfazer* na barra de ferramentas *Padrão*. Cada vez que você pressionar o botão *Desfazer*, ele voltará o último comando executado. Pressione-o quantas vezes for necessário para voltar o texto ao seu estado original.
2. Posicione o mouse sobre a alça central esquerda.
3. Dê um clique e mantenha o botão do mouse pressionado.
4. Arraste o mouse para o lado direito até que a moldura pontilhada fique do tamanho que você desejar. (Se quiser pode manter pressionada a tecla CTRL, como explicado anteriormente).
5. Libere o botão do mouse. Seu texto deve estar invertido na horizontal.

Para criar uma forma espelhada, basta criar uma cópia com a tecla de adição (+) do teclado numérico antes de executar o comando.

Você pode criar uma cópia do objeto com o próprio mouse, criando a forma espelhada ao mesmo tempo. Para isso, proceda da seguinte forma:

1. Digite a palavra **ESPELHO**.
2. Dê um clique na ferramenta *Seleção*.
3. Pinte-a de azul, se quiser.
4. Posicione o mouse sobre a alça central superior.
5. Mantenha pressionada a tecla CTRL.
6. Arraste o mouse para baixo até que a moldura pontilhada apareça abaixo do objeto original. Não libere o botão do mouse ainda.
7. Com o botão esquerdo do mouse pressionado, dê um clique e libere o botão direito do mouse.
8. Libere o botão esquerdo do mouse e solte a tecla CTRL. Você deve Ter criado uma cópia espelhada na vertical, como mostra a figura a seguir:

A técnica de criar cópias com o botão direito do mouse pode ser usada a sempre que você estiver movimentando, rotacionando ou redimensionando objetos, enfim, com todos os comandos utilizados com a ferramenta *Seleção*.

Texto artístico pode ser convertido em curvas, com isto você poderá manipular os nós individuais que formam cada letra. Quando um texto é convertido para curvas ele perde todas as suas características de texto, tais como fonte, tamanho, espaçamento etc., e torna-se um objeto gráfico.

Para transformar um texto artístico em curva, proceda da seguinte forma:

1. Digite a palavra **Write Memory**.
2. Formate-a com uma fonte *Arial*.
3. Dê um clique no botão *Converter em Curvas* na barra de propriedades ou pressione a tecla de atalho CTRL + Q.
4. Dê um clique na ferramenta *Forma*. Você verá cada letra da palavra com seus respectivos nós, como na figura a seguir:

Agora você está livre para manipular a forma como quiser, criando os mais variados tipos. Novamente alertamos para que você utilize o seu bom senso. A figura a seguir mostra dois exemplos da utilização desse comando com o texto artístico.

Para adicionar texto de parágrafo na página, proceda da seguinte forma:

1. Dê um clique na ferramenta *Texto*.
2. Posicione o mouse na página.
3. Dê um clique e mantenha o botão do mouse pressionado.
4. Arraste o mouse para formar uma moldura, na qual o texto ficará acondicionado.
5. Libere o botão do mouse comece a digitar.

Você notará que o texto fará a quebra automática de linha quando chegar no perímetro da moldura pontilhada, exatamente como acontece nos editores de texto.

Observe que as régua vertical e horizontal ficam bem parecidas com as régua do Microsoft Word. Você pode alterar alguns atributos de parágrafo diretamente nesta régua. A barra de propriedades também fica diferente, possibilitando alterações de outros atributos do parágrafo.

Para aprimorar seus conhecimentos com o texto de parágrafo do CorelDRAW 7, vamos importar um texto do Microsoft Word que vem no disquete que acompanha a apostila. Proceda da seguinte forma:

1. Inicie um arquivo novo no CorelDRAW 7.
2. Dê um clique no menu *Arquivo*.
3. Dê um clique na opção *Importar*. A caixa de diálogo *Importar* aparecerá.
4. Na lista suspensa *Examinar* procure a CorelDRAW 7.
5. Na lista suspensa *Arquivos do tipo*, procure a opção *MS Word do Windows 6.0 (DOC)*. Você deverá ver a seguinte tela:
6. Dê um clique no arquivo *Texto.doc*, e depois dê um clique no botão *Importar*.

O texto flui na sua página do CorelDRAW 7 como texto de parágrafo, com uma moldura ocupando a página toda.

7. Dê um clique na ferramenta *Seleção* se ela não estiver selecionada.

Aparecerá uma moldura com seis alças de redimensionamento e duas alças de ligação de molduras, conforme a figura a seguir:

8. Com a ferramenta *Zoom*, dê um clique na parte superior da moldura, para enxergar melhor o que está escrito.
9. Dê um clique na ferramenta *Texto*.
10. Posicione o ponteiro do mouse no início do primeiro parágrafo.
11. Quando o ponteiro do mouse se transformar em uma "viga", dê um clique e mantenha o botão do mouse pressionado..
12. Arraste o ponteiro do mouse sobre o texto "**CONFIGURAÇÃO DO DESENHO**". O texto ficará marcado com uma barra cinza, como

na figura a seguir:

13. Dê um clique no menu *Texto* e escolha a opção *Formatar Texto*. Certifique-se de que a guia *Fonte* esteja selecionada.
14. Aumente o tamanho do texto para 36 pontos, digitando **36** na caixa *Tamanho*.
15. Na lista suspensa *Forma*, selecione *Bold-Italic*. Dê um clique no botão OK.

Sua tela deve estar similar à figura a seguir:

Agora que você vai dividir a moldura em duas diferentes. Proceda da seguinte forma:

1. Dê um clique na ferramenta *Seleção*.
2. Posicione o ponteiro do mouse sobre a alça inferior de ligação de molduras. O ponteiro do mouse se transformará em uma cruz.
3. Dê um clique mantenha o botão do mouse pressionado.
4. Arraste o mouse para cima até que a moldura fique entre o texto que você acabou de alterar e o restante, como mostra a figura a seguir:
5. Libere o botão do mouse.

A moldura ficará menor no sentido vertical, e aparecerá um triângulo na alça inferior de ligação de molduras.

Este triângulo indica que existe mais texto escondido na moldura. Para dividir a moldura, continue com o procedimento a seguir:

6. Dê um clique no triângulo que apareceu na alça inferior de ligação de molduras. O ponteiro do mouse ficará com uma forma diferente, parecendo uma folha com texto dentro.
7. Dê um clique com o ponteiro do mouse sobre a página para liberar o restante do texto.

O texto fluirá inicialmente sobre a moldura anterior, porém o tamanho das duas molduras no sentido horizontal é o mesmo. Você poderia dar um clique e arrastar o mouse para criar uma moldura no lugar e do tamanho que desejasse, porém não garantiria que as duas molduras tivessem o mesmo tamanho.

8. Mantenha a tecla CTRL pressionada para garantir o movimento apenas em um sentido.
9. Dê um clique e mantenha o botão do mouse pressionado sobre a moldura recém-criada.
10. Arraste o mouse para baixo a fim de separar as duas molduras.
11. Libere o botão do mouse e depois a tecla CTRL.

Note que a moldura ficou comprida demais, mas você pode reduzi-la. Para isso, basta pegar a alça inferior de ligação de molduras e suspendê-las. Você deverá ficar com a tela similar à figura a seguir:

Observe que quando selecionadas, tanto a alça inferior de ligação de molduras da moldura superior, como a alça superior de ligação de molduras da moldura inferior, apresentam uma alça diferente, informando-lhe que existe mais texto depois ou antes da moldura selecionada, já distribuído em outra moldura.

Você poderá dividir a moldura em quantas desejar, e posicioná-las também como quiser, seguindo os mesmos procedimentos descritos anteriormente.

Para prender um pouco mais sobre a formatação de parágrafos, proceda da seguinte forma:

1. Dê um clique na moldura inferior com a ferramenta *Seleção*, para selecioná-la.
2. Dê um clique no menu *Texto* e escolha a opção *Formatar Texto*.
3. Na caixa de diálogo *Formatar texto*, dê um clique na guia *Molduras e Colunas*.

4. Na a caixa *No. De colunas*, digite **2** para obter duas colunas.
5. Dê um clique no botão OK. O texto da moldura inferior deve Ter sido formatado para duas colunas.
6. Com a ferramenta *Zoom*, aumente a visualização na região do primeiro parágrafo da moldura inferior.
7. Dê um clique na ferramenta *Texto*.
8. Posicione o mouse próximo da letra A da palavra **Antes** e dê um clique. Você deverá ver uma barrinha preta próximo da letra A.
9. Dê um clique no menu *Texto* e escolha a opção *Formatar Texto*.
10. Na caixa de diálogo *Formatar texto*, dê um clique na guia *Efeitos*.
11. Dê um clique no botão de opção *Capitular*.
12. Na seção *Posição* da guia *Efeitos*, dê um clique na opção *Com avanço de linha*.
13. Dê um clique no botão OK. Sua tela deve estar similar à figura a seguir:

Você pode também manipular parágrafos individualmente dentro das molduras. Proceda da seguinte forma para colocar tópicos em alguns parágrafos:

1. Dê um clique na ferramenta *Texto*.
2. Selecione os últimos cinco parágrafos conforme mostra a figura a seguir:
3. Dê um clique no menu *Texto* e escolha a opção *Formatar Texto*.
4. Na caixa de diálogo *Formatar texto*, dê um clique na guia *Efeitos*.
5. Dê um clique no botão de opção *Tópico*.
6. Na seção *Posição*, dê um clique em *Endentação suspensa*.
7. Na lista suspensa *Categoria do tópico*, escolha a fonte *Wingdings*.
8. Na caixa *Símbolo no*. Digite **50**. Isso selecionará um símbolo de uma página com a ponta dobrada.
9. Aumente o tamanho do tópico para 14, na caixa *Tamanho do tópico*.
10. Dê um clique no botão OK. Sua tela deve estar similar à figura a seguir:

Várias outras formatações são possíveis, mais uma vez convidamos você a experimentar e treinar os comandos aqui aprendidos e os não aprendidos. Buscar novas formas de formatação é útil para definir seu estilo de trabalho e tornar-se mais rápido na formatação de textos com o CorelDRAW 7.

Organizando os Objetos de Desenho

O CorelDRAW 7 coloca cada objeto que você desenha em uma camada diferente. O objeto que você desenha por último ficará sobre os objetos desenhados anteriormente.

Para mudar essa ordem depois que os objetos foram desenhados, proceda da seguinte forma:

1. Desenhe um retângulo e preencha-o com a cor vermelha.
2. Desenhe um círculo em cima do retângulo e preencha-o com a cor verde.
3. Desenhe um polígono em cima dos dois outros objetos e preencha-o com a cor branca.
4. Dê um clique com a ferramenta *Seleção* em qualquer lugar visível do retângulo vermelho. Isto selecionará o retângulo vermelho.
5. Dê um clique no menu *Organizar*.
6. Escolha a opção *Ordenar*, e no submenu que aparece escolha. Para a *Frente*. Seu retângulo deve Ter sido posicionado sobre os outros objetos.
7. Pressione a tecla TAB do teclado, isto deverá selecionar o polígono branco. Esta técnica de selecionar objetos é usada quando você não consegue ver os objetos que estão atrás. Cada vez que você pressiona a tecla TAB, o objeto da próxima camada será selecionado.
8. Dê um clique no menu *Organizar*, e depois dê um clique sobre *Ordenar*.
9. No submenu, dê um clique na opção *Para trás*. Talvez você não deva estar mais visualizando o polígono branco, que está atrás dos outros objetos.

Com o polígono ainda selecionado, você poderia voltar à posição anterior. Mas não use o comando *Para a Frente*, pois isso traria o polígono para frente de todos os objetos, inclusive do retângulo. Neste caso, você deve usar o comando *Avançar Um*, que avança um único nível de camada.

Os comandos do submenu *Ordenar* são os responsáveis pelas trocas de ordem entre os objetos de um desenho. Um outro recurso bastante

útil quando você tem muitos objetos é a utilização dos comandos *Na Frente...* e *Atrás...*. Proceda da seguinte forma para utilizá-los:

1. Desenhe mais um círculo na página sobre os objetos e pinte-o de uma cor diferente.
2. Dê um clique no menu *Organizar*, e depois no submenu *Ordenar*.
3. Escolha a opção *Atrás...*, o mouse se transformará em uma grande seta preta.
4. Dê um clique com a seta preta sobre o retângulo vermelho. Isto fará o círculo recém-desenhado ir para trás do retângulo vermelho, porém ele ficará na frente dos outros objetos.

Quando você coloca os objetos organizados em suas camadas, logo pensa na organização espacial entre eles, ou seja, no alinhamento dos objetos. Para alinhar objetos uns com os outros e também com a página, proceda da seguinte forma:

1. Digite a palavra **ALINHAR** como texto artístico e coloque-a em uma fonte grossa.
2. Desenhe um retângulo e preencha-o de qualquer cor.
3. Dê um clique na ferramenta *Seleção*. Com o retângulo selecionado mande-o para trás, para que o texto fique sobre o retângulo quando você estiver alinhando.
4. Selecione os dois objetos.
5. Dê um clique no menu *Organizar* e escolha *Alinhar e Distribuir*. A caixa de diálogo *Alinhar e distribuir* aparecerá.

Observe que as caixas de verificação executam o alinhamento entre os objetos, as caixas superiores executam o alinhamento horizontal e as caixas na lateral esquerda executam o alinhamento vertical. Na seção *Alinhar* por você escolhe por onde os objetivos serão alinhados em relação à página.

6. Dê um clique nas caixas de verificação *Centralizado* horizontalmente e *Centralizado* verticalmente.
7. Dê um clique no botão OK. O texto deve estar centralizado dentro do retângulo.

A figura a seguir mostra alguns exemplos de alinhamento:

O comando de distribuição é semelhante ao de alinhamento, porém ele apenas distribui os objetos com relação à página ou à seleção, e depende do posicionamento inicial dos objetos. Para fazer um exemplo, proceda da seguinte forma:

1. Dê um clique no botão *Cortina Símbolos* da barra de ferramenta *Padrão*.

Esta cortina permite adicionar símbolos prontos na página, muitos desses símbolos são silhuetas de objetos que podem ser aproveitadas para iniciar um desenho complexo. No decorrer do livro mostraremos mais detalhes.

2. Dê um clique na lista suspensa de categorias e escolha *Animals 2*.

Quando você dá um clique em um objeto que aparece abaixo da lista suspensa, aparece um número na caixa com o símbolo referente ao número (#).

3. Dê um clique no objeto dentro da lista que corresponda ao número (#) 36 e mantenha o botão do mouse pressionado.
4. Arraste até a página e libere o botão do mouse. Deverá aparecer um esquilo na sua página.
5. Dê um clique em uma cor tipo marrom.
6. Dê um clique e arraste outro animal da lista, posicionando-o abaixo e à direita do primeiro animal. Preencha-o como quiser.
7. Dê mais um clique e arraste um terceiro animal da lista, posicionando-o abaixo e à direita do segundo animal. Preencha-o como quiser.
8. Selecione os três animais que você pegou da *Cortina Símbolos*.
9. Dê um clique no menu *Organizar* e na opção *Alinhar e Distribuir*, ou pressione CTRL + ^a
10. Dê um clique na guia *Distribuir* da caixa de diálogo *Alinhar e distribuir*.
11. Dê um clique na caixa de verificação *à direita*, na caixa de verificação *Topo* e no botão de opção *Extensão da página*.
12. Dê um clique no botão OK. Seus objetos foram distribuídos desde o lado esquerdo superior até o lado direito inferior.

Treine mais um pouco e lembre-se de que o comando Distribuir leva em consideração a posição inicial dos objetos. Talvez seja mais útil você utilizar o alinhamento antes de usar distribuição.

Outro comando muito importante na organização dos objetos que formam um desenho é o comando Agrupar. O comando *Agrupar* vincula dois ou mais objetos para que eles possam ser tratados como um conjunto único, formado por vários objetos.

O agrupamento é extremamente útil para manter as relações entre os objetos. Por exemplo, você poderia agrupar o conjunto de objetos que formam a estrutura do fundo de um desenho, enquanto trabalha nos objetos que compõem a estrutura da frente.

Quando vários objetos estão agrupados, você pode redimensionar, movimentar, rotacionar modificar vários atributos de uma só vez com o conjunto todo, facilitando assim o trabalho na criação e na manipulação do desenho e, quando necessário, o conjunto pode ser desagrupado.

Agora você aprenderá a desenhar um relógio simples, para entender melhor os comandos até aqui mencionados e o comando Agrupar. Proceda da seguinte forma:

1. Dê um clique na ferramenta *Elipse* e desenhe um círculo na página com aproximadamente 15 centímetros.
2. Dê um clique na ferramenta *Preenchimento* e depois dê um clique no botão *Quadro de Diálogo Preenchimento Gradiente*.
3. Na caixa de diálogo *Preenchimento Gradiente* certifique-se de que o tipo de degrade seja o linear.
4. Na seção *Opções* deixe a opção *Ângulo* em 65.
5. Na seção *Mistura de cores* dê um clique na lista suspensa de cores *De* e escolha a cor vermelha.
6. Arraste a barra deslizante *Ponto médio* até marcar 65 na caixa ao lado.
7. Dê um clique no botão OK. Sua caixa de diálogo e seu círculo devem estar como mostrado a seguir:
8. Dê um clique na ferramenta *Seleção*.
9. Mantenha a tecla SHIFT pressionado enquanto arrasta uma das alças de canto no sentido do centro do círculo.
10. Antes de liberar o botão do mouse e a tecla SHIFT, dê um clique no botão direito do mouse. Isto fará você criar uma cópia do círculo em um tamanho menor.
11. Libere o botão esquerdo do mouse e depois a tecla SHIFT. Sua tela deve estar como mostra a figura a seguir:
12. Abra novamente a caixa de diálogo *Preenchimento Gradiente*.
13. Deixe todas as opções como estão, apenas altere o *Ângulo* na seção *Opções* para – 130 (valor negativo).
14. Dê um clique no botão OK. Sua caixa de diálogo e sua tela devem similar a figura mostrada a seguir:
15. Agora, mantenha a tecla SHIFT pressionada enquanto arrasta uma das alças de canto no sentido do centro do círculo, como anteriormente, mas por um espaço um pouco menor. Crie uma cópia, também usando o botão direito do mouse como antes.
16. Dê um clique na ferramenta *Preenchimento* e depois um clique no botão *Quadro de Diálogo Preenchimento de Textura*.
17. Na caixa de diálogo *Preenchimento de textura* certifique-se de que a *Biblioteca de texturas* seja *Estilos*.
18. Na caixa *Lista de texturas* procure a textura com o nome de *Couro 2 C*.
19. Existem duas listas suspensas de cores para esta textura, dê um clique na lista suspensa da cor branca e escolha um cinza médio.
20. Dê um clique no botão OK. Sua tela deve-se parecer com a figura a seguir:

Dê um respirada e salve seu trabalho feito até agora procedendo da seguinte forma:

1. Dê um clique no menu *Arquivo*.
2. Dê um clique na opção *Salvar Como*. Aparecerá a caixa de diálogo *Salvar Desenho*.
3. Na caixa *Nome do arquivo* digite um nome para o seu arquivo, como por exemplo **Relógio**.
4. Na lista *Salvar em* posicione-se na pasta que desejar. Sua tela deverá estar como mostra a figura a seguir:
5. Dê um clique no botão *Salvar*. Seu arquivo foi salvo.

Se você desejar dar uma "paradinha" para um café, sinta-se à vontade.

Você poderá continuar de onde parou ou abrir o arquivo Relógio 1.CDR que vem no disquete que acompanha a apostila. Depois de aberto o arquivo ou continuando o desenho do relógio, proceda da seguinte forma.

1. Dê um clique na ferramenta *Texto*.
2. Dê um clique fora da página e digite **12**.
3. Dê um clique em outro lugar fora da página e digite **3**.
4. Dê um clique em outro lugar fora da página e digite **6**.
5. Dê um clique em outro lugar fora da página e digite **9**.
6. Dê um clique na ferramenta *Seleção* e selecione os quatro textos juntos.
7. Dê um clique no menu *Texto* e depois escolha *Formatar Texto*.
8. Escolha uma fonte charmosa. Trabalhamos com a fonte Benguiar BK BT com 34 pontos. Se você não tiver esta fonte instalada escolha outra qualquer de seu agrado.
9. Dê um clique no botão OK. Seus textos devem Ter sido formatados de uma só vez.
10. Dê um clique em qualquer lugar e selecione apenas o número 12.
11. Mantenha a tecla SHIFT pressionada e selecione o círculo do centro, aquele que tem a textura.
12. Pressione a tecla CTRL + A. Isto abrirá a caixa de diálogo *Alinhar e distribuir*.
13. Certifique-se de que a guia *Alinhar* esteja selecionada e ative as caixas de verificação *Centralizado* no alinhamento horizontal e *Topo* no alinhamento *vertical*.
14. Dê um clique no botão OK. Sua tela deve estar semelhante à figura a seguir:
15. Dê um clique em qualquer lugar longe dos objetos e depois selecione o número 3.
16. Execute os mesmos passos de 11 até 14, apenas alterando o alinhamento horizontal para *à direita* e o alinhamento vertical para *Centralizado* na caixa de diálogo *Alinhar e distribuir*.
17. Dê um clique em qualquer lugar longe dos objetos e depois selecione o número 6.
18. Execute os mesmos passos de 11 até 14, apenas alterando o alinhamento horizontal para *Centralizado* e o alinhamento vertical para *Base* na caixa de diálogo *Alinhar e distribuir*.
19. Dê um clique em qualquer lugar longe dos objetos e depois selecione o número 9.
20. Execute os mesmos passos de 11 até 14, apenas alterando o alinhamento horizontal para *à esquerda* e o alinhamento vertical para *Centralizado* na caixa de diálogo *Alinhar e distribuir*.
21. Dê um clique em qualquer lugar longe dos objetos.
22. Selecione o número 12 e mantendo a tecla SHIFT pressionada selecione os outros números.
23. Dê um clique na cor branca da paleta de cores. Sua tela deve estar similar à figura a seguir:

Salve seu arquivo novamente e, se quiser dar uma "paradinha" , fique à vontade.

É importante salientar que você pode utilizar a ferramenta Zoom a qualquer momento durante a execução do trabalho, fique à vontade quando sentir a necessidade de utilizá-la.

Salvar o arquivo regularmente deve ser um procedimento natural de sua parte, pois fará com que você proteja o desenho conforme ele vai sendo criado, não correndo o risco de perder uma parte do desenho que foi trabalhosa de ser criada.

Você pode continuar com o seu desenho do relógio ou abrir o arquivo Relógio 2.CDR que vem no disquete que acompanha a apostila.

Com seu desenho na tela ou com o arquivo Relógio 2.CDR aberto, proceda da seguinte forma para continuar com o relógio:

1. Dê um clique na ferramenta *Zoom* e dê um clique no meio do relógio, se você achar necessário.
2. Desenhe um retângulo fino e preencha-o de branco, como mostra a figura a seguir:
3. Dê um clique na ferramenta *Seleção*.
4. Com o retângulo selecionado, mantenha a tecla SHIFT pressionada e dê um clique no meio do relógio, no círculo com a textura.
5. Pressione a tecla CTRL + A para abrir a caixa de diálogo *Alinhar e distribuir*.
6. Dê um clique na caixa de verificação *Centralizado* no alinhamento horizontal e dê um clique no botão OK. Isto fará com que o ponteiro dos minutos fique centralizado no meio do relógio.
7. Com os dois objetos ainda selecionados, dê um clique e mantenha o botão do mouse pressionado sobre a régua horizontal.
8. Arraste o mouse para baixo, até que uma linha pontilhada azul fique no centro do relógio. Esta é uma linha de guia horizontal.
9. Dê um clique longe dos objetos para desativar a seleção.
10. Dê um clique no retângulo branco, que representa o ponteiro dos minutos, para selecioná-lo.
11. Dê mais um clique no ponteiro para ver as alças de rotação.
12. Dê um clique e mantenha pressionado o botão do mouse sobre o eixo central de rotação.
13. Arraste o mouse para baixo no eixo do ponteiro até chegar sobre a linha de guia, depois libere o botão do mouse.
14. Mantenha a tecla CTRL pressionada.

15. Dê um clique e mantenha o botão do mouse pressionado sobre a alça de rotação superior direita do ponteiro dos minutos.
16. Arraste o mouse para a direita e para baixo em movimento circular para rotacionar o ponteiro.
17. Quando o ponteiro chegar na linha do número 3, dê um clique com o botão direito do mouse para criar uma cópia. Então libere o mouse e depois a tecla CTRL.
18. Dê mais um clique sobre o novo ponteiro para ver as alças de seleção.
19. Dê um clique e mantenha o botão do mouse pressionado na alça central da direita.
20. Arraste o mouse no sentido do centro dos círculos para diminuir um pouco o ponteiro do mouse, visto que este é o ponteiro que indica as horas. Sua tela deve estar semelhante à figura a seguir:
21. Dê um clique na ferramenta *Polígono* e configure-a para desenhar um triângulo.
22. Desenhe um triângulo um pouco maior do que o ponteiro dos minutos.
23. Dê um clique na ferramenta *Seleção* e preencha-o de vermelho usando a paleta de cores.
24. Com o triângulo ainda selecionado, mantenha a tecla SHIFT pressionada enquanto dá um clique no ponteiro dos minutos.
25. Pressione a tecla CTRL + A para abrir a caixa de diálogo *Alinhar e distribuir*.
26. Dê um clique na caixa de verificação *Centralizado* no alinhamento, horizontal e *Centralizado* no alinhamento vertical.
27. Dê um clique no botão OK. Sua tela deverá se parecer com a figura a seguir:
28. Dê um clique longe dos objetos, depois selecione o ponteiro vermelho dos segundos.
29. Dê mais um clique sobre o ponteiro dos segundos para ver as alças de rotação.
30. Dê um clique e arraste o eixo central para baixo sobre o ponteiro até a linha de guia.
31. Dê um clique e mantenha o botão do mouse pressionado sobre a alça superior esquerda do ponteiro dos segundos.
32. Arraste-o mouse para a esquerda e para baixo em um movimento circular.
33. Libere o botão do mouse quando estiver satisfeito.
34. Retire a linha de guia dando um clique sobre ela levando-a de volta para a régua. Sua tela deverá ficar semelhante à figura a seguir:
35. Agora desenhe dois círculos, um branco e outro um pouco menor vermelho para colocar no eixo de rotação dos ponteiros, como na figura a seguir:

Se você achar necessário, ajuste os objetos para que o desenho fique com uma aparência que o satisfaça.

Foram diversos procedimentos até a criação deste simples relógio, porém, agora que você já sabe quais os mecanismos, ficará muito mais fácil a criação de desenhos como este.

Você deve estar-se perguntando onde entra o comando Agrupar nesta história. Simples, já imaginou o que aconteceria se acidentalmente você movesse algum dos objetos que compõem o relógio, quando na verdade gostaria de mover o relógio todo? Então o mais correto é você agrupar os objetos do relógio, para isso proceda da seguinte forma:

1. Abra o arquivo *Relógio Pronto.CDR* que vem no disquete que acompanha a apostila, ou use o que você criou nos passos anteriores.
2. Selecione todos os objetos que compõem o relógio com uma moldura de seleção, ou utilize o comando *Selecionar Tudo* do menu *Editar*.
3. Dê um clique no menu *Organizar* e escolha o comando *Agrupar*, ou dê um clique no botão *Agrupar* na barra de propriedades.

Depois do comando Agrupar, todos os objetivos do relógio estão confinados em um único grupo. Você pode mover, redimensionar, rotacionar o relógio que todos os objetos estarão presos no conjunto.

Para desagrupar o conjunto e poder mexer individualmente com os objetos que compõem o relógio, basta você selecionar o conjunto e utilizar o comando *Desagrupar*.

O comando Combinar também é fantástico. Quando dois ou mais objetos são combinados eles se transformam em um só objeto. Esse objeto único é curvo, ou seja, formado por segmentos que podem ser manipulados. Mesmo que os objetos individuais não tenham sido transformados em curva, o comando Combinar o faz.

Outra importante característica, e talvez a mais utilizada, é que quando o comando combinar é executado em objetos que se sobrepõem, cria-se um buraco exatamente no local da sobreposição.

Para ver o comando em ação, proceda da seguinte forma:

1. Desenhe um quadrado e um círculo na página.
2. Com o comando *Alinhar*, centralize o círculo no centro do quadrado.
3. Selecione os dois objetos.
4. Dê um clique no menu *Organizar* e depois escolha *Combinar*, ou dê um clique no botão *Combinar* da barra de propriedades.
5. Preencha o objeto de uma cor que lhe agrade. Você verá uma figura semelhante a mostrada a seguir:

O círculo fez um buraco onde estava o quadrado. Para ver melhor, você pode desenhar um objeto qualquer, preenchê-lo de uma cor diferente e enviá-lo para trás do quadrado com o buraco, você verá este objeto através do buraco criado com o comando Combinar.

Este comando é muito utilizado com textos. Abra o arquivo Corporate.CDR do disquete que acompanha a apostila e você verá o comando aplicado com texto.

Você pode separar figuras que estão combinadas com o comando *Quebrar*, para isto basta selecionar a figura e escolher o comando Quebrar.

Como o comando Combinar converte os objetos em curvas, quando você executá-lo apenas separe os objetos, porém eles não possuem mais suas características originais, por exemplo, o texto não volta mais a ser texto, ele permanece convertido em curvas.

A maioria dos objetos da cortina *Símbolos* está combinada, pois são objetos simples, ocupando, assim, menos espaço em disco. Você pode separá-los com o comando quebrar e ver como foram construídos, essa é uma excelente forma de estudar.

O comando Soldar solda dois ou mais objetos criando um objeto único, formado pelo contorno dos objetos. Para aplicar este comando, proceda da seguinte forma:

1. Desenhe dois retângulos e um círculo e posicione-os como mostrado na figura a seguir:
2. Selecione os dois retângulos.
3. Dê um clique no menu *Organizar* e depois escolha *Soldar*.
4. Aparecerá na tela a cortina *Soldar*, dê um clique no botão *Soldar A...*
5. O ponteiro do mouse se transformará em uma grande seta preta.
6. Dê um clique com esta seta no círculo. Os objetos se transformarão.

As opções da seção *Deixar* original da cortina *Soldar* servem para criar cópias dos objetos, quando da execução do comando. Por padrão, o comando *Soldar* não ativa nenhuma das caixas de verificação, porém se você ativar a caixa de verificação Objeto destino, o comando realizará a solda e criará uma cópia do objeto de destino, que no caso do exemplo anterior seria o círculo. Se você ativar a caixa de verificação Outro objeto (s), o comando realizará a solda e criará uma cópia dos outros objetos, que no caso do exemplo anterior seriam os dois retângulos.

Você poderá também ativar as duas caixas de verificação, o que realizará a solda e criará uma cópia de todos os objetos.

A cópia será criada através do objeto soldado e, para ver suas cópias, você precisará mover o objeto soldado da Frente.

O comando Aparar cria um recorte de um objeto sobre o outro. Para ver como isto ocorre, proceda da seguinte forma:

1. Desenhe um retângulo e um triângulo, desde que o retângulo seja maior que o triângulo.
2. Alinhe o triângulo em relação ao retângulo usando as opções *centralizadas* horizontalmente e *Base* verticalmente, como mostra a figura a seguir:
3. Selecione o triângulo e dê um clique no menu *Organizar* e escolha *Aparar*.

Por padrão a caixa de verificação Outro objeto (s) da cortina Aparar aparece ativada, o que no nosso caso criaria uma cópia do triângulo; porém achamos conveniente que você desative-a para entender melhor o comando.

4. Dê um clique na caixa de verificação Outro objeto (s) da cortina Aparar para desativá-la.
5. Dê um clique no botão *Aparar...* O ponteiro do mouse transforma-se em uma grande seta preta.
6. Dê um clique com a seta preta no retângulo. Você obterá um objeto como um retângulo com um recorte no formato do triângulo.

Você deve Ter notado que a cortina dos comandos Soldar e Aparar é a mesma, pois é uma cortina que agrupa estes comandos por causa de

sua similaridade. Outro comando que está nessa cortina é *Interseção*, que cria um objeto correspondente à área de sobreposição dos objetos.

Para criar uma interseção, proceda da seguinte forma:

1. Desenhe dois círculos e posicione-os como na figura a seguir:
2. Selecione um dos círculos. Dê um clique no menu *Organizar* e depois no comando *Interseção*.

Por padrão, as caixas de verificação *Outro Objeto (s)* e *Objeto destino* da cortina *Interseção* vêm ativadas, o que no nosso caso criaria uma cópia dos dois círculos; porém achamos conveniente que você desative-as para melhor entender o comando.

3. Dê um clique nas caixas de verificação *Objeto destino* e *Outro objeto (s)* da cortina *Interseção* para desativá-las.
4. Dê um clique no botão *Interseção Com...* O ponteiro do mouse se transformará na conhecida seta preta.
5. Dê um clique com a seta preta no círculo que não está selecionado. Você acaba de criar um objeto que parece um bola de futebol americano.

Na criação de desenhos, principalmente logomarcas, um comando muito utilizado é o comando que faz com que o texto siga o contorno de objetos. Este comando chama-se *Ajustar Texto ao Caminho*. Para utilizá-lo, proceda da seguinte forma:

1. Desenhe um círculo na página.
2. Digite o texto **CorelDRAW**.
3. Coloque o texto em um tamanho próximo ao diâmetro do círculo que você desenhou.
4. Selecione os dois objetos.
5. Dê um clique no menu *Texto* e escolha o comando *Ajustar Texto ao Caminho*. Aparecerá a cortina *Ajustar Texto ao Caminho*.
6. Deixe as opções como estão e dê um clique no botão *Aplicar*. Você deverá ver o texto como o mostrado na figura a seguir:

Experimente várias opções para treinar o contorno de texto em objetos fechados.

Você poderá também utilizar caminhos abertos para fluir o texto, para isso proceda da seguinte forma:

1. Desenhe um caminho sinuoso como o mostrado na figura a seguir:
2. Digite o texto **Escalando as Montanhas com CorelDRAW**.
3. Selecione os dois objetos.
4. Dê um clique no menu *Texto* e escolha o comando *Ajustar Texto ao Caminho*.

Observe que a cortina *Ajustar Texto ao Caminho* fica um pouco diferente. No lugar do botão do quadrame vem uma lista suspensa que determina a localização horizontal do texto em relação ao caminho aberto.

5. Na lista suspensa de posicionamento horizontal escolha o alinhamento central.
6. Dê um clique no botão *Aplicar*. Você deverá ver uma figura como a seguir:

Nas duas opções mostradas você poderá fazer as alterações com a barra de propriedades, inclusive alterar o deslocamento horizontal e a distância do texto ao caminho.

Nas duas opções você pode mudar os atributos do caminho e do texto individualmente ou excluir o caminho se quiser, bastando selecionar apenas o objeto desejado e não o conjunto. Observe a barra de status para visualizar exatamente o que você está selecionando.

Para organizar os objetos de desenho de maneira eficaz, muitas vezes você precisará visualizar a tela de modo diferente. Você pode, além de utilizar o zoom, alterar a forma de exibição na qual o CorelDRAW 7 apresenta os objetos.

Existem cinco formas de exibição de tela no CorelDRAW 7, são elas:

- *Aramado simples* – Oculta preenchimentos, extrusões, contornos ou formas misturadas intermediárias. Exibe apenas os objetos de base dos desenhos e bitmaps monocromáticos.
- *Aramado* – Oculta os preenchimentos. Exibe bitmaps monocromáticos, extrusões, contornos e formas misturadas intermediárias.
- *Rascunho* – Exibe preenchimentos sólidos, preenchimentos gradientes, preenchimentos de texto de baixa resolução. Exibe preenchimentos de bitmap, preenchimentos vetoriais e lentes como cores sólidas. Exibe bitmaps de baixa resolução. Oculta o conteúdo dos PowerClips.
- *Normal* – Exibe todos os preenchimentos, todos os objetos e bitmaps de alta resolução.
- *Aperfeiçoado* – Usa a nova amostra 2X para apresentar a melhor qualidade de exibição possível, que teoricamente seria duas vezes melhor que a exibição normal.

Todas as formas são acessadas na lista suspensa Qualidade de Exibição da barra de ferramentas Padrão. Experimente utilizar as várias formas com o arquivo Relógio.CDR, que vem no disquete e acompanha a apostila, para que você possa ver suas diferenças.

No próximo capítulo falaremos dos efeitos especiais do CorelDRAW 7, para que você aprimore mais ainda suas habilidades com o produto.

Efeitos Especiais

Neste capítulo você aprenderá a criar certos efeitos para chegar de maneira rápida a um resultado eficiente.

Para utilizar os efeitos a fim de alcançar um determinado resultado é preciso prática e bom senso. Aqui mostraremos apenas os comandos básicos dos efeitos.

Efeito Perspectiva

O comando Adicionar Perspectiva permite criar a ilusão de distância e profundidade aos objetos no CorelDRAW 7. Para executar o comando, proceda da seguinte forma:

1. Desenhe a figura como mostrado a seguir, ou se preferir abra o arquivo *Chegada.CDR*.
2. Selecione os objetos e agrupe-os. Desta forma você garante que todos os objetos participarão da mesma perspectiva.
3. Dê um clique no menu *Efeitos* e depois escolha o comando *Adicionar Perspectiva*.

Você verá que aparece uma grade pontilhada sobre o objeto com quatro nós em suas extremidades.

4. Mantenha a tecla CTRL pressionada. Isto criará uma perspectiva com um único ponto de fuga.
5. Dê um clique no nó superior esquerdo e arraste-o um pouco para cima.
6. Dê um clique no nó superior direito e arraste-o um pouco para baixo.
7. Dê um clique no nó inferior direito e arraste-o um pouco para cima.
8. Libere o botão do mouse e solte a tecla CTRL.

Você deverá ver um X aparecer próximo ao objeto, como na figura a seguir. Este X é o ponto de fuga da perspectiva.

Você poderá mover o ponto de fuga com o mouse para mudar a sensação da perspectiva.

Se você mexer nos nós da grade de perspectiva sem pressionar a tecla CTRL, poderá movimentá-los para ambos os lados, vertical e horizontal, criando assim uma perspectiva com dois pontos de fuga, como na figura a seguir:

Note que a placa parece estar de pé na página e que aparecem os dois pontos de fuga. Você terá de utilizar o zoom para visualizar a figura como mostrada anteriormente com os dois pontos de fuga.

Efeito Envelope

O comando Envelope é um poderoso efeito que permite alterar a forma de objetos ou grupos de objetos.

Para aplicar este efeito, utilize um texto simples para entender os diferentes tipos de envelope. Para isso, proceda da seguinte forma:

1. Digite a palavra **Envelope**. Coloque-a na fonte que desejar.
2. Dê um clique no menu *Efeitos* e escolha *Envelope*. Aparecerá a cortina *Envelope*.
3. No centro da cortina existem quatro botões. Dê um clique no primeiro botão da esquerda para a direita. Esse é o botão *Linha reta*.
4. Dê um clique no botão *Adicionar Novo*. Aparecerá uma moldura pontilhada vermelha em volta do objeto com oito nós, e o mouse automaticamente se altera para a ferramenta *Forma*.
5. Dê um clique no nó central e arraste-o para cima.
6. Dê um clique no botão *Aplicar*.

Para aplicar o efeito utilizando outro botão, basta seguir os mesmos procedimentos anteriores, porém no item 3 dê um clique em outro botão. Veja a seguir os exemplos utilizando os botões *Arco único* e *Arco duplo*.

O botão *Sem restrições* inicialmente executa o mesmo efeito do botão *Arco duplo*, porém você pode notar que aparecem os pontos de controle dos nós, possibilitando assim uma manipulação completa do envelope, sem nenhuma restrição.

Observe na figura a seguir como os pontos de controle podem ser manipulados, criando um envelope bem diferente.

É importante salientar que os ajustes do envelope podem ser aplicados a qualquer nó da moldura, não somente ao nó superior.

Para ver como o efeito Envelope age em um conjunto de objetos, proceda da seguinte forma:

1. Abra o arquivo *Relógio Pronto.CDR* que vem no disquete que acompanha a apostila.
2. Selecione todos os objetos e agrupe-os, se você ainda não os agrupou. Lembre-se de que o *Efeito Envelope* apenas age em vários objetos quando os mesmos estiverem agrupados.
3. Dê um clique no menu *Efeitos* e acione o comando *Envelope*.
4. Dê um clique no botão *Arco único* e depois dê um clique no botão *Adicionar Novo*.
5. Mantenha a tecla SHIFT pressionada. Isto fará com que ao alterar um nó, o nó oposto também se altere na mesma amplitude, mas em direção opostas.
6. Dê um clique no nó central superior arraste-o para cima. Note que o nó central inferior também se movimenta, mas na direção oposta.
7. Libere o botão do mouse e a tecla SHIFT.
8. Dê um clique no botão *Aplicar*. Seu relógio deve estar semelhante à figura a seguir:

Você pode pressionar a tecla CTRL em vez de a tecla SHIFT, porém o movimento do nó oposto será na mesma amplitude e no mesmo sentido do nó movimentado.

Você poderá utilizar o efeito Envelope para alterar o formato da moldura de texto de parágrafo. Para isso, proceda da seguinte forma:

1. Importe o arquivo *Texto.DOC* que vem no disquete que acompanha a apostila.
2. Selecione a moldura do texto de parágrafo, se ela ainda não estiver selecionada.
3. Dê um clique no menu *Efeitos* e escolha *Envelope*.
4. Na cortina *Envelope*, dê um clique no botão *Arco simples*.
5. Dê um clique no botão *Adicionar Novo*.
6. Com a ferramenta *Forma*, mova o nó central esquerdo e depois o nó central direito no sentido do centro da moldura de texto.
7. Dê um clique no botão *Aplicar*. Seu texto deve ficar semelhante ao mostrado na figura a seguir:

Experimente aplicar o efeito Envelope de várias maneiras diferentes para treinar.

Efeito Mistura

Mistura é um efeito especial que mescla dois objetos quaisquer criados no CorelDRAW. Nesta mesclagem, o efeito cria vários objetos intermediários os quais ficam ligados dinamicamente com os objetos iniciais.

Para conhecer melhor o efeito Mistura, proceda da seguinte forma:

1. Desenhe um círculo no canto superior esquerdo da página e preencha-o de amarelo.
2. Desenhe um quadrado no canto inferior direito da página e preencha-o de azul.
3. Selecione os dois objetos.
4. Dê um clique no menu *Efeitos* e escolha o comando *Mistura*.
5. A cortina *Misturar* aparecerá. Esta cortina possui quatro guias.
6. Dê um clique na primeira guia chamada *Configurações básicas*.
7. Na caixa *Número de etapas* que está inicialmente com 20, digite **15**.
8. Dê um clique no botão *Aplicar*.

Você poderá observar que o círculo misturou-se com o quadrado criando 15 objetos intermediários, e a cor dos objetos foi sendo modificada do amarelo do círculo ao azul do quadrado em uma passagem direta.

Você pode mudar a forma como as cores dos objetos intermediários são alteradas. Para isso, proceda da seguinte forma:

1. Com a mistura ainda selecionada, dê um clique na terceira guia da cortina *Misturar*, chamada *Cores*.
2. Esta guia possui três botões e um disco de cores. No disco de cores você pode observar uma linha reta que vai da cor amarela à cor azul.
3. Dê um clique no botão que aponta para o sentido horário. A linha dentro do disco de cores fica em outro formato, demonstrando quais cores irão aparecer.
4. Dê um clique no botão *Aplicar*. Você verá que o círculo mistura-se com o quadrado da mesma forma que anteriormente, porém as cores dos objetos intermediários mudaram. Agora as cores passam por um tom de verde depois ciano para depois chegarem no azul.

Se você der um clique no botão de cores que aponta no sentido anti-horário, observará um outro conjunto de cores para os objetos intermediários.

Você poderá alterar a cor dos objetos iniciais se desejar. Para isso, proceda da seguinte forma:

1. Dê um clique fora da área dos objetos para desativar a seleção da mistura.
2. Dê um clique somente no círculo amarelo. Ele deverá ficar selecionado sozinho.
3. Dê um clique na cor vermelha da paleta de cores.

Observe como a cor de todos os objetos intermediários é alterada. Isto ocorre porque existe uma ligação dinâmica entre os objetos, e qualquer alteração nos objetos inicial e final serão refletidas nos objetos intermediários.

Voltando à primeira guia, você poderá alterar o ângulo de rotação dos objetos intermediários criando efeitos diversos. Proceda da seguinte forma para ver um resultado interessante:

1. Dê um clique em qualquer um dos objetos intermediários. Isto fará com que a mistura fique selecionada, observe a barra de status.
2. Dê um clique na primeira guia da cortina *Misturar*.
3. Na caixa *Girar* digite **360**.
4. Dê um clique na caixa de verificação *Ciclo* para ativá-la.
5. Dê um clique no botão *Aplicar*. Sua tela deverá ficar como a figura a seguir:

Experimente outras configurações das opções vistas até aqui e pratique um pouco.

O CorelDRAW 7 traz uma nova opção à cortina *Misturar*, a guia *Aceleração*. Para utilizá-la proceda da seguinte forma:

1. Volte para a mistura inicial de um círculo amarelo com um quadrado azul.
2. Selecione a mistura, se ela não estiver selecionada.
3. Dê um clique na Segunda guia da cortina *Misturar*.
4. Arraste para a direita, não até o fim, a barra deslizante *Acelerar*.
5. Dê um clique no botão *Aplicar*.

Você notará que a maior parte dos objetos intermediários da mistura fica com a cor azul. Se você arrastar a barra deslizante para a esquerda, a maioria dos objetos intermediários ficarão com a cor amarela. Esta primeira barra deslizante trabalha com a aceleração das cores dentro da mistura.

Você consegue alterar também a maneira pela qual os objetos intermediários serão distribuídos ao longo da mistura. Para isso, utilize a barra deslizante *Acelerar* objetos. Veja um exemplo desta utilização na figura a seguir, não se esqueça de dar um clique no botão *Aplicar* sempre que modificar suas opções.

Na mistura, os objetos estão ligados dinamicamente, o que em alguns casos pode se indesejável. Sendo assim, o CorelDRAW 7 traz o comando *Separar*, para que você possa separar os objetos intermediários dos objetos final e inicial. Proceda da seguinte forma para criar um efeito interessante.

1. Digite a palavra **Corel** na parte superior da página e preencha de vermelho.
2. Digite a palavra **Write Memory** na parte inferior da página, preencha de amarelo e coloque-a em um tamanho maior do que a palavra *Corel*.
3. Selecione os dois textos e execute o comando **Misturar**.
4. Na primeira guia coloque o número de etapas em 40, 360 em *Girar* e dê um clique na caixa de verificação *Ciclo* para ativá-la.
5. Dê um clique no botão *Aplicar*. Sua tela deverá ficar como a mostrada a seguir:

Note que você não consegue ler direito a palavra *Write Memory*.

6. Com a mistura ainda selecionada, dê um clique no menu *Organizar*.
7. Dê um clique no comando *Separar*. Parece que nada aconteceu.
8. Dê um clique fora da área dos objetos para desativar a seleção da mistura.
9. Dê um clique na palavra *Write Memory*.
10. Preencha-a de verde.

Você notará que a aplicação da cor verde não afetou a mistura, pois ela foi separada, ou seja, quebrou-se a dinâmica entre os objetos. Neste ponto você tem os dois objetos, inicial e final, e os objetos intermediários que estão agrupados, todos independentes entre si.

Você poderá fazer com que a mistura flua sobre um caminho determinado. Para isso, proceda da seguinte forma:

1. Abra o arquivo *Relógio Pronto.CDR* que vem no disquete que acompanha a apostila.
2. Selecione o círculo central, o que é preenchido com textura.
3. Crie uma cópia deste círculo e diminua-o um pouco mantendo a tecla SHIFT pressionada, para mantê-lo centralizado em relação ao restante do relógio.
4. Desenhe um retângulo pequeno, na medida aproximada da diferença entre o círculo original e a cópia recém-criada anteriormente.
5. Crie uma cópia do retângulo pequeno desenhado anteriormente.
6. Selecione os dois retângulos e misture-os de forma padrão.
7. Com a mistura ainda selecionada, dê um clique na primeira guia da cortina *Misturar*.
8. Coloque o *Número de etapas* em 10 e mantenha a caixa *Girar* em 0 grau.
9. Dê um clique no botão com o desenho de uma seta sobre uma linha sinuosa, acima do botão *Aplicar* na cortina *Misturar*.
10. No menu suspenso que aparecer, dê um clique no comando *Novo Caminho*. O ponteiro do mouse se transformará em uma seta diferente, como a mostrada na figura a seguir:
11. Dê um clique dentro do novo círculo. A cortina *Misturar* modificará as opções da guia *Configurações básicas*.
12. Dê um clique nas caixas de verificação *Mist. Por todo o caminho* e *Girar todos os objetos*, o que fará com que os retângulos sejam misturados e rotacionados seguindo o caminho completo.
13. Dê um clique no botão *Aplicar*. Sua figura deve ficar semelhante a mostrada a seguir:
14. Com a mistura ainda selecionada, dê um clique no menu *Organizar* e escolha o comando *Separar*.
15. Dê um clique fora da área dos objetos para desativar a seleção.
16. Dê um clique no retângulo que está sobre o número 6. Isto fará com que o grupo de objetos intermediários seja selecionado.
17. Dê um clique no botão *Desagrupar* da barra de propriedades.
18. Dê um clique no círculo novo e exclua-o, você não precisará mais dele.
19. Dê um clique e exclua cada quadrado branco que está sobre os números. Seu relógio deverá estar semelhante ao mostrado na figura a seguir:

O efeito Mistura pode ser usado de diversas maneiras. Vários artistas usam o comando para criar a ilusão de volume, brilho e profundidade, dando a sensação de imagens mais reais. É necessária muita prática com o comando Misturar para dominá-lo perfeitamente.

Você pode abrir alguns clips arts do CorelDRAW 7 e verificar como são criados os efeitos de volume e brilho. Você notará que em muitos casos eles usam o comando Misturar, principalmente em objetos sem contorno.

Efeito Extrusão

O efeito Extrusão cria superfícies extras nos objetos para dar a ilusão de uma terceira dimensão.

Para criar um objeto extrudado, proceda da seguinte forma:

1. Desenhe três retângulos e posicione-os como mostra a figura a seguir:
2. Selecione todos os retângulos e dê um clique no botão de comando *Soldar* da barra de propriedades. O objeto ficará com a aparência de uma "viga" de ferro usada em construções, como mostra a figura a seguir:
3. Preencha a "viga" de vermelho, por exemplo.
4. Dê um clique no menu *Efeitos* e escolha o comando *Extrusão*.

Aparecerá uma moldura pontilhada na "viga", que indica onde serão criadas as superfícies extras um ponto de fuga, representado por um X, no centro da página. Sua figura deverá se parecer com a figura mostrada a seguir:

5. Dê um clique e mantenha pressionado o botão do mouse sobre o ponto de fuga.
6. Arraste o ponto de fuga para cima e para a direita do objeto, como mostrado na figura a seguir:

7. Dê um clique no botão *Aplicar* na cortina *Extrusão*.

Isso fará com que sejam criadas superfícies extras onde indicava a moldura pontilhada. Essas superfícies extras possuem o mesmo preenchimento do objeto de origem, no nosso caso a cor vermelha.

Com a extrusão ainda selecionada, você pode alterar a profundidade das superfícies extras que foram criadas, para isso proceda da seguinte forma:

8. Certifique-se de que a primeira guia da cortina esteja selecionada, é a guia *Ponto de fuga*.
9. Se o botão *Editar* estiver aceso, dê um clique nele. Você poderá ver o ponto de fuga na página e a moldura pontilhada das superfícies extras.
10. Altere o valor da caixa *Profundidade* de 20 para 60. Sua tela deverá ficar como a mostrada a seguir:
11. Dê um clique no botão *Aplicar*. Você verá que a profundidade da extrusão foi aumentada m direção ao ponto de fuga.

Você poderá também escolher que tipo de extrusão serão aplicado ao objeto selecionado, escolhendo entre os seis tipos diferentes da lista suspensa, como explicado a seguir:

- *Fundo pequeno* – Este é o tipo padrão, em que o objeto de origem fica na frente da extrusão e o objeto da extrusão é menor que o objeto de origem. Igual ao que você criou nos passos anteriores.
- *Frente pequena* – Este tipo deixa o objeto de origem atrás da extrusão, e o objeto da extrusão também é menor que o objeto de origem.
- *Fundo grande* – Este tipo deixa o objeto de origem na frente da extrusão, e o objeto da extrusão é maior que o objeto de origem.
- *Frente grande* – Este tipo deixa o objeto de origem atrás da extrusão, e o objeto da extrusão é maior que o objeto de origem.
- *Fundo paralelo* – Este tipo deixa o objeto de origem na frente da extrusão, e o objeto da extrusão tem o tamanho igual ao objeto de origem, criando assim superfícies paralelas de extrusão.
- *Frente paralela* – Este tipo deixa o objeto de origem atrás da extrusão, e o objeto da extrusão tem o tamanho igual ao objeto de origem, criando assim superfícies paralelas de extrusão.

Experimente os diversos tipos para analisar seus aspectos.

Você pode alterar a cor de preenchimentos das superfícies extras sem alterar a do objeto de origem. Para isso, proceda da seguinte forma:

1. Selecione a extrusão e dê um clique na Quarta guia da esquerda para a direita da cortina *Extrusão*. A guia *Cor de preenchimento* é aquela que tem um desenho de um disco de cores.
2. Na guia *Cor de Preenchimento*, dê um clique no botão de opção *Preenchimento sólido*. Aparecerá uma lista suspensa de cores na parte inferior da cortina.
3. Dê um clique na lista suspensa de cores *Utilizando* e escolha a cor verde.
4. Dê um clique no botão *Aplicar*. Sua tela deve ficar semelhante à figura a seguir:
5. Agora dê um clique no botão de opção *Sombra*.
6. Deixe *De* com a cor vermelha.
7. Dê um clique na lista suspensa de cores *Para* e escolha a cor verde.
8. Dê um clique no botão *Aplicar*. Sua tela deve ficar semelhante a figura a seguir:

Você deve Ter notado que a primeira opção coloca uma cor sólida de preenchimento nos objetos extrudados, a Segunda opção coloca uma cor degrade no preenchimento dos objetos extrudados e a cor do objeto de origem permanece a mesma.

A Segunda guia, a guia Giro 3D da cortina *Extrusão* é usada para rotacionar livremente o objeto. Para trabalhar com este giro 3D, proceda da seguinte forma:

1. Selecione a extrusão e dê um clique no botão *Editar*.
2. Dê um clique na guia *Giro 3D*. Uma guia com a logomarca da Corel dentro de um círculo aparecerá.
3. Posicione o mouse dentro do círculo no canto superior esquerdo do *C* da Corel. O ponteiro do mouse se transformará em uma cruz com uma mão.
4. Dê um clique e mantenha o botão do mouse pressionado enquanto arrasta o mouse para baixo e para a direita, como na figura a seguir:
5. Libere o botão do mouse. Aparecerá uma linha amarela indicando que caminho você percorreu.
6. Dê um clique no botão *Aplicar*. Sua tela deverá estar como a mostrada a seguir:

Note que o objeto foi rotacionado em um eixo tridimensional e ficou maior do que a página. Se você quiser, volte à guia *Ponto de fuga* e altere a profundidade para um valor menor.

Experimente rotacionar o objeto de diferentes formas para treinar, pois a rotação ocorre em vários eixos já que teoricamente o objeto está em três dimensões.

Para voltar a rotação 3D para o original, dê um clique no *X* que está do lado esquerdo do círculo do logo do Corel, e depois dê um clique no botão *Aplicar*.

Do lado direito do círculo do logo da Corel existe um botão com um desenho parecido com uma folha, dê um clique neste botão e você verá que a guia *Giro 3D* se altera, mostrando três caixas de valores. Nelas você poderá inserir os valores exatos de rotação nos três eixos: vertical, horizontal e no sentido horário e anti-horário.

A terceira guia da cortina *Extrusão* é a guia *Iluminação*, em que você poderá definir de uma até três fontes de luz, para isso proceda da seguinte forma:

1. Selecione a extrusão e dê um clique no botão *Editar*.
2. Dê um clique na guia *Iluminação*, aquela com o desenho de uma lâmpada.
3. Dê um clique no botão de lâmpada 1. Uma fonte de luz será colocada no canto superior direito de um cubo imaginário, como mostra a figura a seguir:
4. Na barra deslizante *Intensidade*, você pode controlar a intensidade da fonte de luz.
5. Dê um clique e mantenha o botão do mouse pressionado sobre a fonte de luz colocada no cubo.
6. Arraste o mouse e solte a fonte de luz na posição que você desejar dentro do cubo. A fonte de luz ficará presa apenas onde as linhas do cubo se cruzam.
7. Dê um clique no botão de lâmpada 2. Uma nova fonte de luz foi adicionada ao cubo.

Você pode, se quiser, colocar uma, duas, ou três fontes de luz para iluminar objeto. Coloque as fontes de luz que desejar, e nas posições que desejar e depois dê um clique no botão *Aplicar*.

Você notará que o objeto mudou de cor, na verdade a cor é a mesma que você escolheu, porém dependendo da quantidade de fontes de luz local dessas fontes e intensidade dessas fontes de luz, seu objeto poderá apresentar um aspecto de cor completamente diferente do original

Assim como acontece com o comando *Mistura*, você pode separar as partes que formam a extrusão. Para isso, proceda da seguinte forma:

1. Selecione a extrusão.
2. Dê um clique no menu *Organizar* e escolha o comando *Separar*.
3. Dê um clique fora da área dos objetos para desativar a seleção de todos.
4. Dê um clique somente no objeto de origem.
5. Mova o objeto de origem para outro lugar.

Os objetos que formam as superfícies extras estão agrupados, para alterá-los individualmente você deve antes desagrupá-los.

A última guia da cortina *Extrusão* é a guia *Biséis* que é uma opção nova do CorelDRAW 7. Esta guia é responsável pela criação de "chanfros" nos objetos. Para utilizá-la, proceda da seguinte forma:

1. Desenhe um quadrado na página e preencha-o de amarelo.
2. Dê um clique no menu *Efeitos* e depois escolha o comando *Extrusão*.

Note que o comando de extrusão mantém as últimas escolhas que você fez, portanto em alguns casos você terá de redefinir todas as opções.

3. Dê um clique na guia Giro 3D.
4. Dê um clique no X, isto fará com que qualquer rotação existente desapareça.
5. Dê um clique na guia Iluminação e desligue qualquer fonte de luz, dando um clique em seus botões respectivos.
6. Dê um clique no ponto de fuga do objeto e arraste-o para o centro do objeto.
7. Dê um clique no botão *Aplicar*. Seu objeto deve estar semelhante ao da figura a seguir:
8. Dê um clique na última guia da cortina *Extrusão*, a guia *Biséis*.
9. Dê um clique na caixa de verificação *Utilizar chanfradura*.
10. Dê um clique no botão *Aplicar*. Seu objeto deve estar como mostrado na figura a seguir:
11. Com o objeto selecionado, dê um clique no botão *Editar*, para que você veja o ponto de fuga.
12. Dê um clique e mantenha o botão do mouse pressionado enquanto você arrasta o ponto de fuga para baixo e para a esquerda.
13. Quando estiver satisfeito libere o mouse e dê um clique no botão *Aplicar*. Você verá um objeto extrudado e com chanfradura, conforme a figura a seguir:

O efeito extrusão é muito complexo e requer muita prática para dominá-lo por completo. Novamente convidamos você a treinar com vários objetos, inclusive texto artístico, as diversas características deste efeito.

O efeito extrusão não pode ser aplicado a objetos agrupados.

Efeito Lente

O efeito Lente permite simular os efeitos criados por determinados tipos de lentes, em que, como nas lentes reais, alteram a aparência dos objetos que estão atrás dela.

Para criar o efeito lente, proceda da seguinte forma:

1. Abra o arquivo *Relógio Pronto.CDR* que vem no disquete que acompanha a apostila.
2. Agrupe os objetos do relógio para evitar surpresas desagradáveis.
3. Desenhe um objeto fechado qualquer, pode ser um círculo.
4. Posicione-o como mostrado na figura a seguir:
5. Com o círculo ainda selecionado, dê um clique no menu *Efeitos* e depois escolha o comando *Lente*. Aparecerá a cortina *Lente*.
6. Na cortina *Lente* existe uma lista suspensa com todos os tipos de lentes disponíveis.
7. Escolha a lente *Aumentar*. Na caixa *Quant.*, coloque o valor 1,5.
8. Dê um clique no botão *Aplicar*. Sua tela deve estar semelhante à figura mostrada a seguir:

O efeito foi aplicado ao círculo, porém como o círculo está sobre uma parte do relógio, você a verá ampliada na quantidade especificada na caixa *Quant*.

Outra lente muito usada é a lente *Aramado*. Experimente escolhê-la na lista suspensa e depois dar um clique no botão *Aplicar*. Sua tela deverá ficar como mostra a figura a seguir:

A lente *Transparência* também é muito utilizada, pois permite que você veja através de um objeto que possui preenchimento. Para analisá-la utilizando os objetos anteriores, proceda da seguinte forma:

1. Certifique-se de que o círculo ainda esteja selecionado.
2. Na cortina *Lente*, escolha a lente *Transparência* na lista suspensa.

3. Diminui a *Taxa* para 40% e escolha a cor branca na lista suspensa *Cor*.
4. Dê um clique no botão *Aplicar*. Sua tela deverá estar como mostra a figura a seguir:

Cada lente traz a sua peculiaridade e possui características diferentes, o que torna o efeito Lente muito mais poderoso. Utilize-o com cautela, pois o arquivo ocupa mais espaço de memória com o uso das lentes.

Efeito PowerClip

O efeito PowerClip permite que você coloque um objeto dentro de outro objeto. Para ver como isso funciona você usará o arquivo *Boliche.CDR*, que vem no disquete que acompanha a apostila.

Este arquivo contém dois objetos. Um dos objetos denominaremos de "pião de boliche" e o outro de "fita numérica". A idéia é colocar a fita numérica (que são dois objetos agrupados) dentro do pião de boliche. Para isso, proceda da seguinte forma:

1. Abra o arquivo *Boliche.CDR* que vem no disquete que acompanha a apostila.
2. Selecione a fita numérica. O grupo com dois objetos estará selecionado.
3. Dê um clique no menu *Efeitos* e escolha o comando *PowerClip*.
4. No menu suspenso que aparece, escolha *Colocar em Recipiente*. O ponteiro do mouse se transformará em uma grande seta preta.
5. Dê um clique com a seta preta sobre o pião de boliche. Sua tela deverá estar como a mostrada na figura a seguir:

Observe que as arestas da fita numérica foram perfeitamente ajustadas no perímetro do pião de boliche e que os objetos estão centralizados.

Muitas vezes esta centralização automática do efeito PowerClip não é desejável. Por exemplo, se no procedimento anterior você quisesse colocar a fita numérica mais para baixo no pião de boliche, não conseguiria.

Esta centralização automática está ativada por padrão, porém podemos desativá-la na caixa de diálogo *Opções* na guia *Avançadas*, acessada pelo menu *Ferramentas* e, depois, *Opções*. O comando chama-se *Conteúdo de centralização automática do novo PowerClip*, como mostra a figura a seguir:

Para aplicar o efeito PowerClip com a centralização desligada, você deverá antes posicionar o objeto conteúdo exatamente onde você quer, sobre o objeto recipiente, e só então aplicar o efeito.

O CorelDRAW 7 vem com três ferramentas interativas: a ferramenta *Preenchimento Interativo*, a ferramenta *Transparência Interativa* e a ferramenta *Mistura Interativa*.

Para usar a ferramenta *Preenchimento Interativo*, proceda da seguinte forma:

1. Desenhe um retângulo grande na página.
2. Dê um clique na ferramenta *Preenchimento Interativo*. O ponteiro do mouse se transformará em uma seta preta com um balde de tinta na parte inferior direita.
3. Posicione o ponteiro do mouse sobre o canto esquerdo do retângulo.
4. Dê um clique e mantenha o botão do mouse pressionado.
5. Arraste o mouse para o canto direito do retângulo. Seu retângulo deverá ficar como mostrado na figura a seguir:

Por padrão, aparece um preenchimento degrade que vai de preto para branco, uma linha pontilhada com uma seta e, nas suas extremidades, dois quadrados.

Você pode dar um clique e arrastar esses quadrados para alterar a posição e ângulo do degrade.

Observe que na barra de propriedades você pode escolher entre diversos tipos de preenchimentos e cores. Você pode também mudar as cores do degrade padrão, basta dar um clique e manter pressionado o botão do mouse na cor desejada, na paleta de cores, enquanto arrasta

a cor para dentro do quadrado desejado na seta interativa que aparece sobre o objeto. Experimente várias alterações para treinar.

Para usar a ferramenta *Transparência Interativa*, proceda da seguinte maneira:

1. Desenhe um retângulo na página.
2. Dê um clique na ferramenta *Transparência Interativa*. O ponteiro mouse se transformará em uma seta preta com o desenho de uma taça de vidro no seu canto inferior direito.
3. Posicione o mouse dentro do quadrado no canto inferior esquerdo.
4. Dê um clique e mantenha pressionado o botão do mouse enquanto arrasta-o para o canto superior direito do quadrado. Aparecerá um degrade parecido com o anterior, como mostra a figura a seguir:

A grande diferença deste comando para o anterior é que ele cria uma transparência, ou seja, se você colocar algum objeto atrás deste retângulo, será capaz de vê-lo por trás do degrade.

5. Dê um clique na ferramenta *Texto*.
6. Posicione o ponteiro do mouse sobre o retângulo e digite a palavra **Transparência**.
7. Ajuste a fonte para Arial Negrito ou outra fonte que desejar e coloque-a do tamanho do retângulo.
8. Mandar o texto para trás do retângulo, utilizando o comando *Para trás* do menu *Organizar*, submenu *Ordenar*. Seu retângulo deve estar similar ao mostrado na figura a seguir:

Você poderá utilizar várias opções de ajustes da transparência na barra de propriedades, poderá também mudar a cor do retângulo que a característica de transparência continua existindo. Experimente outras formas e figuras para treinar, este comando é muito utilizado.

Para usar a ferramenta *Mistura Interativa*, proceda da seguinte forma:

1. Desenhe os dois objetos que vão ser misturados, pode ser um círculo e um retângulo.
2. Preencha cada um de uma cor.
3. Dê um clique na ferramenta *Mistura Interativa*. O ponteiro do mouse se transformará em uma seta preta com o desenho de vários quadrados no canto direito inferior, que significa uma mistura. Do lado esquerdo do ponteiro do mouse aparecerá um desenho de um círculo cortado, isso se você estiver com o mouse fora de qualquer objeto, o que indica que é proibido fazer uma mistura sem dar um clique sobre um objeto. Se você posicionar o mouse sobre um objeto, o círculo cortado será alterado para uma linha com uma seta na ponta, que indica que a mistura poderá ser executada.
4. Dê um clique e mantenha o botão do mouse pressionado sobre um dos desenhos, o objeto inicial da mistura.
5. Arraste o ponteiro do mouse sobre o segundo desenho, o objeto final da mistura, e libere o botão do mouse. A mistura será executada como mostra a figura a seguir:

Você poderá utilizar as opções da barra de propriedades para alterar sua mistura. Poderá também arrastar uma cor da paleta de cores até os objetos inicial e final para alterar a cor deles e consequentemente da mistura. Experimente várias opções até adquirir prática.

Impressão

O comando de impressão do CorelDRAW 7 é repleto de opções, em que você poderá determinar como desejar que seu trabalho seja impresso. Veja a seguir uma breve explicação das opções da caixa de diálogo *Imprimir*, a qual você só conseguirá abrir se tiver alguma coisa desenhada na página.

Abra o arquivo *Relógio Pronto.CDR* que vem no disquete que acompanha a apostila e dê um clique no menu *Arquivo* e depois no comando *Imprimir*, ou pressione a tecla de atalho CTRL + P.

Na seção *Impressora* você configura como será impresso seu arquivo. Na lista suspensa *Nome* você escolhe qual impressora utilizará para imprimir seu arquivo; o driver de impressão desta impressora deverá estar instalado em seu sistema, ou seja, mesmo que você não possua a

impressora, o software correspondente a ela deve estar instalado.

As opções Status, Tipo, Onde e Comentário fornecem informações sobre a impressora que você escolheu na lista suspensa Nome.

O botão Propriedades abre a caixa de diálogo Propriedades da impressora selecionada, na qual você definirá as opções referentes à impressora escolhida. Esta caixa de diálogo varia de impressora para impressora, pois corresponde ao drive de impressão instalado em seu sistema. Dúvidas sobre esta caixa de diálogo deverão ser solucionadas com o manual da impressora.

A caixa de verificação Imprimir para arquivo, quando ativada, fará com que o CorelDRAW 7 grave um arquivo de impressão com a extensão. PRN em seu disco. Essa opção serve para que você leve o arquivo para imprimir em algum lugar que tenha a impressora selecionada, normalmente usado para levar o arquivo para impressão em um bureau de serviço.

Quando você ativa a caixa de verificação Imprimir para arquivo, passa a ter a possibilidade de usar a caixa de verificação Para Macintosh que cria um arquivo de impressão para ser impresso em computadores e impressoras que trabalhem com o sistema Macintosh.

A seção Faixa de impressão permite que você escolha se deseja imprimir todo o arquivo selecionando o botão de opção Seleção, ou se deseja imprimir a página atual ou outra página qualquer, quando o arquivo possuir várias páginas.

Defina o número de cópias na seção Cópias na caixa Número de cópias e, se estiver usando várias páginas poderá optar por uma impressão intercalada.

O CorelDRAW 7 permite que você salve um estilo de impressão, que será abordado mais adiante neste capítulo, e você poderá escolher este estilo de impressão já salvo na caixa de listagem Estilo de Impressão.

O botão Visualizar permite que você veja uma prévia de como ficará seu arquivo impresso na impressora selecionada. Note que se a impressora escolhida não for colorida, sua imagem nesta prévia aparecerá em preto-e-branco, exatamente como será impresso.

Na barra de Pré-Impressão que aparece você pode definir várias opções como mostrado a seguir:

- O botão Informações do arquivo coloca na impressão o nome do arquivo impresso, a data e hora do sistema, informações sobre separação de cores etc. Para que estas informações sejam impressas, você deverá utilizar uma folha maior na impressão do que a que foi definida para o arquivo, ou ativar a caixa de verificação Ajustar marcas de impressora e layout à página na caixa de diálogo Opções de Impressão na guia Opções para imprimir dentro da própria página do arquivo. Você abre essa caixa de diálogo dando um clique no botão Opções na tela de visualização de impressão.
- O botão Números de página numera as páginas impressas.
- O botão Marcas de corte coloca marcas de corte para facilitar o corte preciso do papel.
- O botão Marcas de registro coloca marcas de registro nas folhas impressas. Essas marcas são normalmente usadas em separações de cores quando é necessário um registro exato entre os filmes das quatro cores CMYK.
- O botão Barra de calibragem colorida imprime uma barra com as seis cores básicas (vermelho, verde, azul, magenta e amarelo) no canto inferior direito. Essa barra é utilizada para verificar a qualidade do trabalho impresso.
- O botão Escalas de densitômetro imprime quatro barras, uma em cada canto da página com as cores ciano, magenta, amarelo, preto e suas nuances. Este é um recurso avançado que permite verificar a exatidão, qualidade e consistência do trabalho impresso com a ajuda de um instrumento chamado densitômetro.
- O botão Imprimir em negativo imprime o arquivo em negativo, como no negativo do filme fotográfico.
- O botão Emulsão para baixo imprime o arquivo invertido, para que no filme a emulsão fique impressa na parte de baixo.

Quando você pressiona o botão Opções na tela de visualização de impressão, a caixa de diálogo Opções de impressão, mostrada a seguir, é exibida.

Na guia Layout, você poderá definir diversas formas de posicionamento e tamanho da imagem a ser impressa.

Na guia *Separações*, você poderá definir como será feita a separação de cores nos diversos filmes necessários. Este é um recurso avançado que não faz parte do escopo da apostila esmiuçá-lo.

Na guia *Opções*, você pode definir muitas outras opções de impressão, dentre elas a quantidade de etapas do degrade, opções de provas de impressão etc.

Após as definições necessárias terem sido alcançadas, você pode fechar a caixa de diálogo Opções e dar um clique no botão Imprimir na janela de visualização de impressão. Seu arquivo será impresso como definido.

Para lhe mostrar o uso clássico de algumas opções de impressão, proceda da seguinte forma:

1. Abra o arquivo *Cartão de Visita.CDR* que vem no disquete que acompanha a apostila. Sua tela deverá estar semelhante à figura a seguir:

Este é um cartão de visitas criado com uma página de tamanho personalizado de 9 cm x 4,5 cm. A imagem central é do clip art do CorelDRAW 7, apenas foi colocada uma lente de densidade neutra sobre o objeto para que ele ficasse com um tom bem suave de cinza.

O texto do nome e função foi feito com a fonte Bernhard Fashion BT, transformada em curva para que você não tivesse problema em abrir o arquivo, caso esta fonte não estivesse instalada no seu sistema.

No texto do endereço, telefone, cep etc., foi utilizada uma fonte Arial.

2. Dê um clique no menu *Arquivo* e depois no comando *Imprimir*. Talvez apareça uma caixa de diálogo dizendo que a orientação do papel não corresponde ao documento e se você deseja ajustar a impressora automaticamente. Dê um clique em *Sim*.
3. Na caixa de diálogo *Imprimir*, dê um clique no botão *Propriedades* e defina uma folha de tamanho A4 para a sua impressora.
4. Dê um clique no botão OK para voltar a caixa de diálogo *Imprimir*.
5. Dê um clique no botão *Opções*. Certifique-se de que a guia *Layout* esteja selecionada. Isso exibirá a caixa de diálogo *Opções de Impressão* como a mostrado a seguir:
6. Dê um clique no botão *Editar* ao lado da lista suspensa *Posicionamento*. A caixa de diálogo *Editar Posicionamento* será aberta.
7. Na caixa *Fileiras* coloque 4 e na caixa *Colunas* coloque 3. Sua caixa de diálogo deve estar como mostrada a seguir:
8. Ainda na caixa de diálogo *Editar Posicionamento*, dê um clique no botão de adição (+) do lado da lista suspensa *Posicionamento*. Isso abrirá uma caixa de diálogo que lhe permite salvar o estilo de posicionamento.
9. Coloque o nome **Cartão de Visita** e dê um clique no botão OK.
10. Dê um clique no botão OK na caixa de diálogo *Editar Posicionamento*.

O nome Cartão de Visita aparece agora na lista suspensa *Posicionamento* da caixa de diálogo *Opções de Impressão*.

11. Dê um clique no botão OK.
12. Nas caixas de diálogo *Imprimir*, dê um clique no botão *Visualizar*. A janela de visualização de impressão com 12 cartões organizados em 4 fileiras e 3 colunas aparecerá.
13. Dê um clique no botão *Marcas de corte* na barra de pré-impressão. Sua tela deve similar à figura mostrada a seguir:
14. Dê um clique no botão *Imprimir*.

Este arquivo poderá mais de cinco minutos para ser impresso, dependendo de qual sistema e qual impressora você está utilizando. Lembre-se de que o CorelDRAW 7 deve calcular exatamente o posicionamento dos cartões e que imprimirá 12 cartões em uma única página e não 1.

Para salvar as configurações utilizadas como um estilo de impressão, para que possa ser usado novamente, proceda da seguinte forma:

1. Dê um clique no menu *Arquivo* e escolha o comando *Imprimir*.
2. Dê um clique no botão *Visualizar*.
3. Na tela de visualização de impressão, dê um clique no menu *Arquivo*.
4. Dê um clique no comando *Salvar estilo de impressão como*. Você verá a caixa de diálogo *Salvar Estilo de Impressão*, como mostrada a seguir:
5. Digite o nome **Cartão de Visita 9 x 4,5** como nome para o estilo.
6. Dê um clique no botão OK. Pronto, seu estilo de impressão foi salvo.

Agora quando você criar outro cartão de visita, poderá selecionar o estilo Cartão de Visita 9 x 4,5 da lista suspensa *Estilo de impressão* da caixa de diálogo *Imprimir*, e todas as configurações para a impressão dos 12 cartões serão ajustadas automaticamente.

Esperamos que você tenha gostado deste estilo de apostila. A nossa intenção não era abranger todo o conteúdo do programa CorelDRAW 7, que é verdadeiramente extenso, mas sim dar uma base para você ir em frente sozinho.