



Introdução ao  
*CorelDRAW!*

Patrícia Pires

“ O Objetivo desse curso é fornecer ao aluno uma visão introdutória do software de desenho vetorial: CorelDRAW, tomando como base a versão 3.0, bem como, capacitar o aluno a utilizar o software como ferramenta de desenho, layouts e edição de pequenos impressos. ”

# Índice

<b>1. CONHECENDO SEU AMBIENTE DE TRABALHO.....</b>	<b>1-3</b>
1.1. INTRODUÇÃO.....	1-3
1.2. INICIANDO O CORELDRAW .....	1-3
1.3. VISÃO GERAL DA TELA DO CORELDRAW .....	1-3
1.4. CRIANDO O SEU AMBIENTE DE TRABALHO .....	1-3
<b>2. DESENHANDO OBJETOS.....</b>	<b>2-5</b>
2.1. INTRODUÇÃO.....	2-5
2.2. DESENHANDO RETÂNGULOS E ELIPSES .....	2-5
2.3. EXIBINDO UMA NOVA PÁGINA .....	2-6
2.4. DESENHANDO LINHAS E CURVAS .....	2-6
2.5. AJUSTANDO LINHAS E CURVAS .....	2-6
2.6. CRIANDO E EDITANDO TEXTO .....	2-7
2.7. TRAÇANDO BITMAPS.....	2-8
<b>3. TRANSFORMANDO OBJETOS .....</b>	<b>3-8</b>
3.1. INTRODUÇÃO.....	3-8
3.2. SELECIONANDO E MOVENDO OBJETOS .....	3-8
3.3. ESTENDENDO OBJETOS.....	3-9
3.4. MUDANDO A ESCALA DE OBJETOS .....	3-9
3.5. GIRANDO E INCLINANDO OBJETOS.....	3-9
3.6. REPETINDO E APAGANDO TRANSFORMAÇÕES .....	3-10
3.7. ORGANIZANDO OBJETOS .....	3-10
<b>4. ALTERANDO A FORMA E TAMANHO.....</b>	<b>4-11</b>
4.1. INTRODUÇÃO.....	4-11
4.2. MUDANDO A FORMA .....	4-11
4.2.1. <i>Retângulos e Elipses</i> .....	4-11
4.2.2. <i>Curvas</i> .....	4-12
4.2.3. <i>Texto</i> .....	4-12
4.3. AMPLIANDO E REDUZINDO OBJETOS .....	4-12
<b>5. CONTORNANDO E PREENCHENDO OBJETOS .....</b>	<b>5-12</b>
5.1. INTRODUÇÃO.....	5-12
5.2. CONFIGURANDO FORMA DE CONTORNO.....	5-13
5.3. CONFIGURANDO PREENCHIMENTO .....	5-13
5.3.1. <i>Tons de Cinza</i> .....	5-15
5.3.2. <i>Bitmaps</i> .....	5-15
5.3.3. <i>Cores Cheias</i> .....	5-15
5.3.4. <i>Preenchimentos Graduados</i> .....	5-15
5.3.5. <i>PostScript</i> .....	5-16
<b>6. EFEITOS ESPECIAIS.....</b>	<b>6-16</b>
6.1. INTRODUÇÃO.....	6-16
6.2. MUDANDO A FORMA COM ENVELOPES.....	6-16
6.3. ADICIONANDO PERSPECTIVA .....	6-16
6.4. MISTURANDO .....	6-17
6.5. PROJETANDO.....	6-17
6.6. AJUSTANDO TEXTO NO CAMINHO .....	6-17
<b>7. MANUSEANDO SEUS TRABALHOS.....</b>	<b>7-17</b>
7.1. INTRODUÇÃO.....	7-17
7.2. ARQUIVANDO E RECUPERANDO UM ARQUIVO.....	7-17
7.3. EXPORTANDO OBJETOS .....	7-18
7.4. IMPORTANDO OBJETOS.....	7-18
7.5. IMPRIMINDO .....	7-18



# 1. Conhecendo seu Ambiente de Trabalho

## 1.1. Introdução

Quando você inicia o CorelDRAW, a tela contendo todas as atividades do CorelDRAW é exibida no monitor. Ela fornece uma área de trabalho, os comandos de menu e ferramentas necessários para criar e modificar gráficos e informações para ajudá-lo a desenhar.

## 1.2. Iniciando o CorelDRAW

Para começar, se ainda não tiver iniciado o CorelDRAW, faça-o agora:

1. Para **iniciar** o CorelDRAW, acione duas vezes o botão do mouse sobre o ícone do CorelDRAW.
2. Quando estiver pronto a **sair** do CorelDRAW, ou mantenha a tecla Control (Ctrl) pressionada e pressione X, ou selecione **S**aír a partir do menu **A**rquivo.

## 1.3. Visão Geral da Tela do CorelDRAW

A partir do topo, em direção à baixo, as partes da tela são:

1. A Borda da Janela.
2. A Barra de Título.
3. O Menu de Barra.
4. A Linha de Status.
5. A Caixa de Ferramentas.
6. A Janela de Edição.
7. A Página Imprimível.
8. A Barra de Rolamento Horizontal e Vertical.
9. A Palheta de Cores.

A tela também inclui características que podem ser ligadas e desligadas.

São elas:

- **Réguas e Cursor Cruz:** Eles são úteis quando o tamanho exato ou posicionamento dos objetos é importante.
- **Grades e Linhas Diretrizes:** Elas também ajudam você a dimensionar e posicionar objetos.

No **Menu de Barra** está uma opção que você sempre deve consultar, para poder tirar as suas dúvidas sobre o corel: A opção **A**juda

## 1.4. Criando o seu Ambiente de Trabalho

A aparência da tela depende parcialmente das configurações que você liga ou desliga nos menus **A**rquivo e **E**xibir. Pode-se mudar as configurações a qualquer momento, para refletir como se deseja usar a tela.

### A Configuração de Página

As entradas de Configuração de Página determinam a orientação e tamanho da sua página imprimível.

1. Para acessar a Configuração de Página:

- Mova o cursor até a o Menu de barra e pressione o botão do mouse uma vez sobre Arquivo
- No menu Arquivo, pressione uma vez o botão do mouse sobre Configurar Página

Você pode ver a partir da caixa de diálogos Configurar Página que suas opções de posição são Vertical e Horizontal. Suas opções de tamanho vão de 1,00 por 1,00 polegadas até 30,00 por 30,00 polegadas.

2. Para preparar para as lições que se seguem, estabeleça uma orientação Vertical e uma página do tamanho de uma carta.

- Pressione uma vez o botão do mouse sobre o botão exclusivo (o diamante pequeno) à esquerda de Vertical.
- Pressione uma vez o botão do mouse sobre o botão exclusivo à esquerda de Carta.
- Pressione uma vez o botão do mouse sobre o botão OK.

Se sua página tivesse uma orientação diferente antes, você irá notar uma mudança na página imprimível na tela agora.

### Os ajustes de Tela

Os ajustes de Tela determinam um grande número de características de tela. Eles estão descritos em detalhe na Ajuda em Tela e Manual do Usuário, mas iremos dar uma olhada rápida em muitos deles agora.

1. Para acessar o menu Exibir, pressione uma vez o botão do mouse sobre Exibir no Menu de barra.

Muitos ajustes de Tela podem ser ligados e desligados pressionando-se uma vez o botão do mouse sobre eles. Os Ajustes que estão ligados no momento, como Mostrar Linha de Status e Mostrar Palheta de Cores, têm uma marca de verificação (✓) antes deles.

Aqueles que estão desligados, como Mostrar Régua, não têm nenhuma marca.

O primeiro grupo de seleções estabelecem uma grade e linhas diretrizes na tela; linhas horizontais e verticais que podem ser úteis quando se está arrastando e posicionando objetos. Você pode escolher entre ter ou não os objetos movendo-se rapidamente para as posições ou não.

O segundo grupo liga e desliga as Régua que são úteis quando o tamanho ou localização de um objeto é importante, a Linha de Status, a qual exibe informações sobre objetos, e a Palheta de Cores para preenchimento e contorno de objetos.

O terceiro grupo chaveia o modo de Linha da Moldura entre ligado e desligado, reaviva a tela após realizar um procedimento, e se os bitmaps que você tiver carregado são visíveis ou não na tela.

A seleção próxima da última exibe o desenho corrente usando a tela inteira e a última determina o que é e o que não é mostrado na janela.

Nas etapas seguintes, será útil os seus ajustes de tela terem um ✓ próximo a *Mostrar Linha de Status* e *Mostrar Bitmaps*.

2. Se seus ajustes não forem iguais àqueles mencionados, mude-os:

- Para adicionar um ✓ ou removê-lo de um ajuste, pressione uma vez o botão do mouse sobre o ajuste. Quando você o faz, o menu desaparece.
- Acesse o menu novamente e mude o próximo ajuste, até que todos eles igualem-se aos mostrados. Então pressione uma vez o botão do mouse sobre qualquer lugar na janela de edição para abandonar o menu.

## 2. Desenhando Objetos

### 2.1. Introdução

Quando você cria gráficos com o CorelDRAW, começa desenhando objetos. Até mesmo os gráficos mais complexos começam a partir de objetos como retângulos, elipses, linhas retas e curvas, e texto.

Nesta etapa, você irá aprender a usar as quatro ferramentas de desenho da caixa de ferramenta para desenhar objetos básicos. Irá também aprender sobre traçado de bitmaps. No processo, irá exibir uma página nova quando precisar de uma, e irá descobrir algumas das informações que o CorelDRAW exibe na linha de status para ajudar você com seus desenhos.

### 2.2. Desenhando Retângulos e Elipses

1. Primeiro, pressione uma vez o botão do mouse sobre  na Caixa de Ferramentas.

Note que aquele  é realçado na Caixa de Ferramentas, e que seu cursor mudou a partir de  para .

2. Na página imprimível, desenhe retângulos:

- Mova o mouse para um espaço vazio na tela
- Pressione e segure o botão do mouse
- Deslize o cursor para cima e para baixo e fora para um lado
- Libere o botão do mouse

3. Para desenhar uma elipse, siga os mesmos procedimentos usando a ferramenta  :

- acione uma vez o botão do mouse sobre o , então repita o passo 2.

Conforme você desenha, uma linha sólida indica onde o objeto irá aparecer na tela. A linha de status exibe a posição do cursor na grade, e o nome e tamanho do objeto. Isto ajuda a desenhar objetos exatamente da forma como você os deseja.

Para Desenhar quadrados e círculos: Quadrados são retângulos cujos lados são iguais.

Círculos são elipses redondas. Para desenhar quadrados e círculos, você pressiona e segura a tecla Control (Ctrl) enquanto desenha com as ferramentas.

Desenhando a partir do centro para fora: Você tem desenhado objetos pelo deslizamento a partir de um ponto de partida até um ponto final. Usando a tecla Shift, pode-se desenhar a partir do centro para fora.

### 2.3. Exibindo Uma Nova Página

1. Para exibir uma nova página de trabalho:

- No Menu de Barra, acione uma vez o botão do mouse sobre **A**rquivo.
- No Menu Arquivo, acione uma vez o botão do mouse sobre **N**ovo.

A mensagem na sua tela dá o nome do arquivo no qual você está, conta se ele foi modificado desde que ele foi gravado, pergunta se deseja gravar as mudanças e dá a você três opções. Não foi dado um nome ao seu arquivo, portanto ele é SEMNOME. Seu sufixo de .CDR indica que ele é um arquivo do CoreIDRAW.

### 2.4. Desenhando Linhas e Curvas

Para começar a desenhar uma linha ou uma curva:

1. Na Caixa de Ferramentas, acione uma vez o botão do mouse sobre a ferramenta .

2. CoreIDRAW fornece dois modos para desenho de linhas: À Mão Livre  e Bezier .

- Acione uma vez o botão do mouse sobre o  e mantenha o botão do mouse pressionado.
- Quando este menu associado  aparecer , libere o botão do mouse
- Acione uma vez o botão do mouse sobre o botão desejado.

Linhas : Só clique no **Início** e no **Final** do segmento

Curvas: Clique e mantenha o mouse pressionado até terminar a curva

Limitando o ângulo de uma linha: Da mesma forma que a tecla Control limita retângulos e elipses a quadrados e círculos, ela limita o ângulo de linhas retas a ser um múltiplo do ângulo que você especifica, como o valor padrão sendo quinze graus.

Apagar enquanto desenha: Mantenha a tecla Shift pressionada enquanto desenha, então retorne sobre sua curva para apagar tanto dela quanto deseje.

### 2.5. Ajustando Linhas e Curvas

1. Para acessar a caixa de diálogos Preferências:

- No Menu de Barra, pressione o botão do mouse sobre **E**special

Muitos dos ajustes aqui são dados em polegadas ou em graus. Pode-se mudar a distância pela qual um objeto duplicado é separado a partir do original e também mudar o ângulo de limitação de linhas desenhadas enquanto se pressiona a tecla Control.

2. Para acessar a caixa de diálogos Curvas:

- Na caixa de diálogos Preferências, pressione uma vez o botão do mouse sobre Curvas. Os ajustes aqui são em pixels, a unidade de medida padrão para distâncias em uma tela de computador. Eles podem variar de 1 até 10. Quanto mais baixo o ajuste, mais precisamente o CorelDRAW interpreta o movimento do cursor. Quanto maior o ajuste, mais ele permite pequenas variações, suavizando o desenho que você faz.

## 2.6. Criando e Editando Texto

O CorelDRAW permite que se digite texto diretamente na tela como strings de texto Artístico

ou blocos de texto Parágrafo . Pode-se também adicionar símbolos  a partir da Biblioteca de Símbolos, a qual é uma coleção de símbolos gráficos relacionados a comércio, esportes, transportes e muitos outros assuntos...

- Acione uma vez o botão do mouse sobre o  e mantenha o botão do mouse pressionado.
- Quando este menu associado  aparecer, libere o botão do mouse
- Acione uma vez o botão do mouse sobre o botão desejado.

### Adicionando Texto Artístico

Digitar texto como texto artístico permite que se ajuste o texto a um caminho e que se crie efeitos especiais como misturas e projeções. Você pode adicionar quantas strings desejar, com cada string limitada a 250 caracteres. Para começar, mova o cursor para o local onde você deseja começar o texto, e pressione uma vez o botão do mouse.

Para finalizar uma linha de texto e começar outra, pressione a tecla ENTER.

### Adicionando Texto Parágrafo

O texto parágrafo é desenhado para que se adicione longos blocos de texto a avisos, brochuras, cartas de informações e outros tipos de aplicações intensivas em texto. O texto parágrafo oferecem mais opções de formatação como por exemplo disposição de texto em colunas. Pode-se adicionar tantos blocos de Parágrafos quantos se queiram, com cada bloco sendo limitado a cerca de 4000 caracteres. Para começar, posicione o cursor onde você desejar que o canto superior esquerdo fique e deslize para a posição onde o canto inferior direito da margem deve ficar, só então, para finalizar, libere o botão do mouse.

### Editando texto

Para mudar o tamanho e a fonte do texto: Com a ferramenta ainda ativa, pressione duas vezes o botão do mouse sobre uma das palavras que você entrou:

- Acione o menu Texto e selecione Menu Móvel: Texto.
- Acione o mouse sobre o nome do tipo de fonte, no Menu Móvel: Texto, e selecione um tipo de fonte diferente do tipo correntemente selecionado.
- Acione a seta superior ao lado do quadro Tamanho até que o tamanho desejado.
- Acione o botão do mouse sobre Aplicar.

### Adicionando Símbolos

A Biblioteca de Símbolos do CorelDRAW contém milhares de símbolos. Os símbolos podem ser usados como eles estão, ou ainda podem ser editados da mesma forma como você faria com qualquer objeto.

## 2.7. Traçando BITMAPS

Uma outra forma de se criar objetos curvos no CorelDRAW é rastreando bitmaps.

Os bitmaps são gráficos criados pixel a pixel ao invés de usar vetores como o CorelDRAW faz.

Os PIXELS são quadros totalmente pintados, e a coleção de quadros pintados formam a FIGURA RASTER como um MOSAICO. Os bitmaps quando ampliados, ampliam esses quadros degradando assim a figura que representa, fazendo um serrilhamento na definição da Imagem, com contornos recortados onde existiam contornos suaves.

Com o CorelDRAW, pode-se superar estas limitações rastreando os bitmaps Seu rastreamento é uma linha vetorial suave como aquela criada com as ferramentas de desenho com as quais já deve ter se familiarizado. O resultado é um esboço que pode ser editado pelas capacidades poderosas do CorelDRAW; que mantém sua resolução quando impresso em qualquer tamanho e em qualquer impressora.

## 3. Transformando Objetos

### 3.1. Introdução

Desenhar objetos é apenas o começo. Uma vez que eles tenham sido desenhados, você usualmente desejará modificá-los; movê-los e transformá-los para atingir os resultados que procura.

### 3.2. Selecionando e Movendo Objetos

Usa-se a ferramenta de Seleção  para selecionar objetos. Existe um atalho para se ativar e selecionar o último objeto que tiver sido desenhado. Para selecionar usando o atalho, pressione a Barra de Espaço uma vez. Pressionar a Barra de Espaço seleciona o último objeto desenhado. Você sabe qual o objeto que foi selecionado porque aparece um quadro preto em cada canto e em cada borda. A Linha de Status mostra o tipo do objeto, tamanho e localização.

A Barra de Espaço é um alternador. Pressione-a repetidamente e você irá mudar entre e a ferramenta de desenho mais recentemente utilizada. Assim, fica fácil desenhar um objeto, selecioná-lo e modificá-lo, e então desenhar um outro do mesmo tipo.

Pressionando a tecla Shift, pode-se usar para selecionar tantos objetos quantos forem os desejados.

Pode-se também selecionar todos os objetos usando o menu **E**ditar.

Pode-se selecionar um ou mais objetos com a marca de seleção:

- Primeiro, para deselegionar seus objetos, pressione uma vez o botão do mouse sobre um espaço vazio.
- Coloque o cursor acima ou abaixo e para um dos lados dos seus objetos
- Pressione e mantenha pressionado o botão do mouse
- Arraste até que a linha tracejada contorne ambos os objetos
- Libere o botão do mouse

Movendo Objetos:

Uma vez que um objeto tenha sido selecionado, você pode movê-lo clicando sobre uma parte do Objeto selecionado e arrastando para o lugar de destino, liberando o mouse para finalizar.

Conforme você move o objeto, informações sobre ele, e sobre a distância pela qual ele foi movido, é exibida na Linha de Status.

Usando o menu Transformar para mover um objeto:

- No Menu de barra, pressione uma vez o botão do mouse sobre Transformar
- No menu Transformar, pressione uma vez o botão do mouse sobre Mover.

### 3.3. Estendendo Objetos

Os quadros pretos em torno de um objeto selecionado são para estender e mudar a forma do objeto.

- Selecione o objeto
- Coloque o cursor sobre qualquer um dos quadros para estender sobre os lados (não nos cantos) até que ele se torne
- Pressione e mantenha pressionado o botão do mouse e arraste-o para longe do objeto
- Libere o botão do mouse.

Para estender em duas direções, você pressiona e mantém pressionada a tecla Shift enquanto estende.

Para limitar o tamanho da cópia estendida a múltiplos do tamanho original, pressione e mantenha pressionada a tecla Control.

Para Espelhar (estender um objeto através dele mesmo), normalmente usa-se a tecla Control para garantir a simetria.

Usando o menu Transformar para estender um objeto:

- No Menu de barra, pressione uma vez o botão do mouse sobre **T**ransformar
- No menu Transformar, pressione uma vez o botão do mouse sobre **E**stender e Espelhar.

### 3.4. Mudando a Escala de Objetos

Você muda o tamanho de objetos, mudando seu tamanho mas mantendo sua relação de lados, usando os quadros nos cantos.

Seu objeto, por exemplo um quadrado, apesar de ser menor ou maior do que antes, ainda é um quadrado. Mudar a escala altera o tamanho mas não sua relação entre lados.

Quando você estende objetos mantendo a tecla Shift pressionada, o objeto é estendido em duas direções.

Quando estende mantendo a tecla Control pressionada, seu objeto é ampliado em valores múltiplos do tamanho do objeto. E quando estende mantendo ambas as teclas Shift e Control pressionadas, você estende em duas direções e em valores múltiplos do tamanho do objeto.

### 3.5. Girando e Inclinando Objetos

Para girar e inclinar objetos, usa-se as setas de girar/inclinar que substituem os quadros de estender/mudar de tamanho quando são selecionados objetos que já estavam anteriormente selecionados, ou dando um DUPLO CLICK sobre ele.

- Coloque o cursor sobre uma seta de rotação curva em um dos cantos se quer GIRAR (ou não em uma seta de inclinação reta ao longo de um dos lados se quer INCLINAR) até que torne-se .
- Pressione e mantenha pressionado o botão do mouse, arraste por sobre o objeto até que você tenha inclinado-o até a posição desejada, e então libere o botão do mouse.

Quando você pressionou duas vezes o botão do mouse sobre um objeto, além de colocar as setas de girar/inclinar em torno dele, existia um centro de rotação  $\odot$  (*olho de boi*) no seu centro. Quando você girou, a rotação se processou em torno deste centro de rotação. Para mudar a posição do centro de rotação, simplesmente arraste-o.

Usando o menu Transformar para estender um objeto:

- No Menu de barra, pressione uma vez o botão do mouse sobre **T**ransformar
- No menu Transformar, pressione uma vez o botão do mouse sobre **G**irar e Inclinar.

### 3.6. Repetindo e Apagando Transformações

Repetindo uma transformação:

- No menu **E**ditar, selecione **R**epetir.

Apagando uma transformação:

- No menu **T**ransformar, selecione **L**impar Transformações.

### 3.7. Organizando Objetos

Os objetos raramente existem em isolamento. Desta forma, é importante saber como organizar um objeto em relação a um outro, como colocar um objeto sobre ou sob um outro, como agrupar e desagrupar dois ou mais objetos, como alinhar um objeto em relação ao outro, como duplicar e remover objetos e como ajustar texto no caminho.

**Duplicando:**

- No Menu de barra, selecione o menu Editar
- No menu Editar, selecione Duplicar.

**Excluindo:**

- No Menu de barra, selecione o menu Editar
- No menu Editar, selecione Excluir.

**Desfazer:**

- No Menu de barra, selecione o menu Editar
- No menu Editar, selecione Duplicar.

**Copiar:**

- No Menu de barra, selecione o menu Editar
- No menu Editar, selecione Duplicar.

**Recortar:**

- No Menu de barra, selecione o menu Editar
- No menu Editar, selecione Duplicar.

**Colar:**

- No Menu de barra, selecione o menu Editar
- No menu Editar, selecione Duplicar.

**Trazer para Frente ou Enviar Para Trás**

- Selecione o objeto desejado
- A partir do Menu de barra, selecione Organizar
- A partir do menu Organizar, selecione a opção desejada.

**Agrupar objetos:**

- Selecione com a marca os objetos, e note que a linha de Status exibe a mensagem N objetos selecionados
- A partir do Menu de barra, selecione o menu Organizar
- A partir do menu Organizar, selecione Agrupar.

**Alinhar objetos:**

- A partir do Menu de barra, selecione Organizar
- A partir do menu Organizar, selecione Alinhar.

As entradas Horizontal e Vertical na caixa de diálogos Alinhar determinam como objetos que você selecionou serão alinhados. As opções Horizontais são Esquerda, Centro e Direita; as opções Verticais são Topo, Base e Centro. Os diagramas acompanhando as seleções fornecem uma descrição gráfica do resultado que será obtido com cada seleção.

**Trabalhando com Camadas:**

A função de Camadas permite que se tenham múltiplas camadas sendo umas sobrepostas às outras. O planejamento de trabalhos complexos é mais fácil com Camadas porque elas permitem que o seu desenho seja organizado em uma série de planos invisíveis com cada plano contendo uma porção do seu desenho. Em um desenho, é possível se ter tantas camadas quantas sejam as

desejadas, mas apenas uma camada a cada vez pode estar ativa. As camadas também podem ser tornadas invisíveis ou visíveis, ou bloqueadas para evitar remoções acidentais.

- Selecione o Menu Móvel: Camadas a partir do menu Organizar

O menu móvel Camadas aparece, mostrando três nomes de camadas padrão: Camada 1, Guia, e Grade. Todos os novos arquivos de desenho irão ter estas camadas padrão.

Outros Objetivos de Trabalho em camadas:

- Impressão de camadas selecionadas somente para uma impressão mais rápida.
- Bloqueio de camadas para evitar alterações acidentais aos objetos da camada.
- Exibição e impressão das diretrizes e da grade.
- Desenho de objetos na camada de diretrizes e utilização dos objetos como diretrizes

## 4. Alterando a Forma e Tamanho

### 4.1. Introdução

Quando você desenhou e transformou objetos apontamos para pequenos quadros pretos chamados de nós ao longo dos contornos. Agora você usará estes nós e a ferramenta forma , para mudar a forma de objetos.

A edição de nós é uma atividade importante dentro do CorelDRAW, porque ela permite que você mude objetos, especialmente curvas, em uma variedade infinita de formas. Algumas vezes você irá querer ampliar ou reduzir objetos quando estiver mudando suas formas, então você utilizará a ferramenta zoom .

### 4.2. Mudando a Forma

Selecione  a partir da Caixa de Ferramentas, e note que o cursor muda a partir de  para 

- Selecione o objeto
- Coloque  sobre qualquer nó, pressione e mantenha pressionado o botão do mouse, e arraste o nó ao lugar de destino desejado
- Libere o botão do mouse.

#### 4.2.1. Retângulos e Elipses

Retângulos: Quando você selecionou o nó, ele mudou de vazado para preto. Quando ele foi arrastado, cada um dos nós do retângulo dividiu-se em dois, e todos os nós moveram-se ao longo do contorno do retângulo, arredondando seus cantos.

Os nós se movem até que os dois nós sobre o lado mais curto do retângulo se encontrem. A quantidade de arredondamento (o raio da curva) é mostrado na Linha de Status.

Elipse: Quando você arrastou, o nó se dividiu em dois, com um nó em cada ponta do setor. A forma e o tamanho do setor se alteraram conforme você arrastava. A posição dos nós estava sendo exibida em graus na Linha de Status. E o ângulo total criado entre os nós também estava sendo mostrado. Para criar um arco ao invés de arrastar para o lado de fora do contorno da elipse arraste para o lado de dentro do contorno da elipse.

#### 4.2.2. Curvas

Mudar a forma de curvas é mais complicado do que mudar a forma de retângulos e elipses. Por um lado, curvas possuem até três diferentes tipos de nós, incluindo cantos, suaves e simétricos. Por

outro lado, cada nó tem pelo menos um, e usualmente dois, pontos de controle. Para mudar a forma de curvas, você arrasta seus nós e pontos de controle.

### 4.2.3. Texto

Espaçando texto proporcionalmente (Kerning) e mudando atributos de caracteres: Os nós de texto são usados para espaçar o texto, alterando o espaço entre caracteres. Eles também podem ser usados para alterar atributos de caracteres, tais como tipo de fonte, tamanho de ponto e ângulo de caracteres. E, se você mudar o texto em curvas primeiro, pode-se usar os nós para mudar a forma das curvas da mesma forma como seria feito com quaisquer outras curvas.

#### 4.2.3.1. Mudando os Atributos de Caracteres

Se você usar para acionar duas vezes o mouse sobre um nó de texto, o menu Atributos de Caractere é acessado. Pode-se usá-lo para alterar uma variedade de atributos assinalados a caracteres.

#### 4.2.3.2. Ajustando o Espaçamento

Quando estiver trabalhando com texto você pode desejar também alterar o espaçamento entre caracteres, palavras ou linhas. Pode-se fazer isto usando a caixa de diálogos Espaçamento a qual é acessada a partir do menu móvel Texto. Mas pode-se também fazê-lo interativamente usando a ferramenta e as setas de espaçamento de texto.

## 4.3. Ampliando e Reduzindo Objetos

Quando estiver trabalhando em um desenho, algumas vezes desejará ampliar muitos objetos, um único objeto, ou até mesmo partes de um objeto. A ferramenta  permita que você o faça, ampliando e reduzindo a imagem de objetos:

- O botão  realiza um ZOOM (aumento) em um tamanho
- O botão  retira o ZOOM em um tamanho
- O botão  exibe os objetos do tamanho que terá na forma impressa.
- O botão  exibe a parte da janela onde estão os objetos
- O botão  exibe toda a folha.

## 5. Contornando e Preenchendo Objetos

### 5.1. Introdução

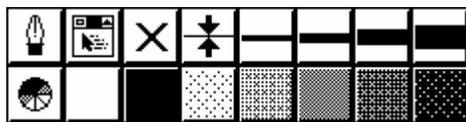
Contornando objetos: Até aqui, todos os objetos que você tem desenhado possuem o mesmo contorno. Mas com a caneta de contorno do CorelDRAW pode-se variar a espessura, forma e cores dos contornos. Pode-se criar efeitos interessantes, incluindo formas caligráficas parecidas com o traçado de caneta para textos e outros objetos.

Preenchendo Objetos: Você também vai aprender como usar a ferramenta preenchimento para preencher os espaços interiores de objetos com tons de cinza, cores, bitmap e padrões de cores Cheias, preenchimentos gradiente (com graduação) e texturas PostScript.

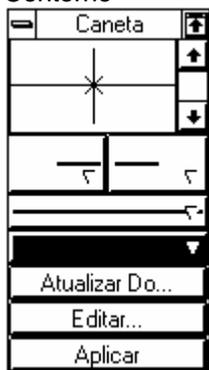
A função das caixas de diálogo e dos menus móveis para colorir os interiores são virtualmente idênticas àquelas que são usadas para colorir contornos.

### 5.2. Configurando Forma de Contorno

Pode-se escolher uma variedade de espessuras comuns de linhas a partir do menu da ferramenta



Contorno e especificar outras com o menu móvel Caneta



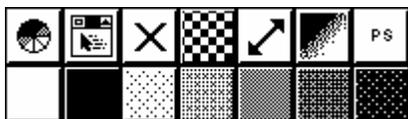
O menu móvel permite que seja aplicada uma larga escala de atributos com um ou dois acionamentos do botão do seu mouse. Você pode ter o menu móvel aberto enquanto você trabalha ou esconde os controles, deixando somente a Barra de Título visível.

### 5.3. Configurando Preenchimento

Nesta etapa, você irá aprender como usar a ferramenta preenchimento para preencher os espaços interiores de objetos com tons de cinza, cores, bitmap e padrões de cores Cheias, preenchimentos gradiente (com graduação) e texturas PostScript.

A função das caixas de diálogo e dos menus móveis para colorir os interiores são virtualmente idênticas àquelas que são usadas para colorir contornos.

Pode-se escolher uma variedade de preenchimentos a partir do menu da ferramenta



Preenchimento e especificar outras com o menu móvel



Preencher

### 5.3.1. Tons de Cinza

Selecionando  a partir da Caixa de Ferramentas, obtém-se Tons de Cinza nas várias opções da linha inferior do menu (preto, branco ou tons de 10 a 90% de cinza).

Conforme você seleciona os padrões de preenchimento, note que o nome da cor (ou tom de cinza neste caso) é exibida na parte mais à direita da linha de Status. Um exemplo é também fornecido, no caso de você estar editando no modo de Linha da Moldura.

Podem ser preenchidos objetos com tons de cinza sobre a palheta de cores próximo da parte inferior da tela do CorelDRAW. Você usou a palheta e o botão direito do mouse para mudar os padrões de preenchimento de contorno. Os interiores são preenchidos usando o mesmo método, porém com o botão esquerdo do mouse.

### 5.3.2. Bitmaps

Além de padrões de preenchimento de tons de cinza e de cores, o CorelDRAW possibilita o preenchimento com bitmap de Duas cores e com padrões de preenchimento de cores Cheias. E isto dá a você a habilidade de criar seus próprios padrões de preenchimento:

- Selecione  a partir da Caixa de Ferramentas
- Selecione  a partir da linha superior do menu associado .

A caixa de diálogos Padrão Duas Cores fornece o acesso a uma série de imagens bitmap que você pode usar para preencher objetos, opções para ajustar as cores de fundo e de frente de imagens bitmap, uma opção de ajuste para mudar o tamanho e posição de início da imagem, opções para importar arquivos para criar seus próprios padrões de bitmap e uma opção Criar para que você desenhe seus próprios padrões de preenchimento de bitmap.

### 5.3.3. Cores Cheias

A caixa de diálogos para os padrões de preenchimento de cores Cheias é praticamente idêntico à caixa de diálogos padrão de preenchimento bitmap de Duas cores. A única diferença está em que não há opção Criar e que as escolhas de cores de frente e de trás não são relevantes:

- Selecione  a partir do menu  .
- Pressione uma vez o botão do mouse sobre o quadro de pré-visualização na parte superior ao centro.
- Desloque através dos bitmaps disponíveis e selecione aquele que mais chamar a sua atenção pressionando duas vezes o botão do mouse sobre ele

### 5.3.4. Preenchimentos Gradados

A caixa de diálogos Preenchimento Gradiente fornece opções para a determinação do Tipo de preenchimento gradiente a ser usado, do Método de cor, e da faixa de cores a partir da qual e para a qual o preenchimento irá ser irradiado. A melhor forma de entender o preenchimento gradiente é tentar fazer um.

- Selecione  a partir do menu  .

### 5.3.5. PostScript

As texturas PostScript são disponíveis somente se você usar uma impressora PostScript. Mesmo assim, elas não são visíveis no seu monitor. Elas aparecem quando você imprime seu desenho em uma impressora PostScript.

## 6. Efeitos Especiais

### 6.1. Introdução

O CorelDRAW possui muitos comandos poderosos para a manipulação de objetos. Por exemplo, pode ser misturado um objeto com outro, adicionada uma perspectiva a ele e até mesmo projetá-lo. Agora vamos ver os comandos sob o menu Efeitos e o comando Ajustar Texto No Caminho sob o menu Texto.

### 6.2. Mudando a Forma com Envelopes

Uma maneira de mudar a forma básica de um objeto é usando a ferramenta  para manipular seus nós e pontos de controle.

Outra maneira de mudar a forma de um objeto ou grupo de objetos é aplicar um envelope a eles. Você tem a escolha de quatro modos de edição de envelopes, cada uma das quais mudando as formas dos objetos de uma maneira diferente.

### 6.3. Adicionando Perspectiva

Podem ser criadas visualizações de um ou dois pontos de perspectiva de objetos usando o recurso Perspectiva.

1. Para adicionar perspectiva ao seu texto:

- Selecione o texto
- Escolha Editar Perspectiva a partir do menu Efeitos

A Ferramenta Forma  é selecionada e um quadro tracejado com quatro manipuladores aparece em torno do objeto.

2. Coloque o cursor sobre um dos manipuladores nos cantos do texto, até que  torne-se .
3. Para editar perspectiva de um ponto, mantenha o botão do mouse pressionado e arraste horizontalmente ou verticalmente.

Para limitar a movimentação do manipulador para um destes eixos, pressione e mantenha pressionada a tecla Ctrl enquanto estiver arrastando. Pressionar e manter pressionadas as teclas Ctrl e Shift movimenta manipuladores opostos na mesma quantidade em direções opostas.

Você pode restaurar um objeto para a forma que ele tinha antes que o comando Editar Perspectiva fosse aplicado sobre ele:

- Selecione um objeto cuja perspectiva você deseja alterar.
- Escolha Limpar Perspectiva a partir do menu Efeitos.

## 6.4. *Misturando*

O comando Misturar mistura dois objetos através de uma série de formas intermediárias. É possível misturar duas espessuras de linhas diferentes, um caminho aberto com um caminho fechado, e padrões de preenchimento diferentes.

## 6.5. *Projetando*

O comando Projetar projeta superfícies a partir de um objeto para dar a ele uma aparência tridimensional.

Escolher o comando Projetar faz com que o menu móvel Projetar apareça e aplica uma linha da moldura de projeto padrão ao objeto selecionado. Pode-se arrastar o controle X para ajustar a profundidade e direção da projeção ou ainda usar os controles numéricos no menu móvel.

Os outros controles no menu móvel permitem que você:

- Especifique uma projeção em perspectiva ou paralela
- Gire a projeção
- Mude a cor das superfícies projetadas
- Aplique uma fonte de luz para ampliar o efeito 3-D

## 6.6. *Ajustando Texto no Caminho*

O Texto normalmente repousa sobre uma linha reta imaginária chamada de linha de base. Apesar de não ser possível a edição da linha de base, é possível ajustar a mesma, juntamente com o texto, a um caminho de qualquer forma. É possível usar uma elipse, retângulo, linha curva e até mesmo uma letra convertida em um objeto curvo como um caminho.

# 7. **Manuseando seus Trabalhos**

## 7.1. *Introdução*

Cada desenho que você cria e grava no CoreIDRAW ocupa seu próprio arquivo. Porque o CoreIDRAW roda sobre o Windows da Microsoft, se você estiver familiarizado com o gerenciamento de arquivos dentro do Windows, já sabe muito do que precisa saber sobre trabalhar com arquivos dentro do CoreIDRAW.

Agora vamos ver o básico sobre gravar, abrir e imprimir arquivos do CoreIDRAW, importar arquivos para dentro do CoreIDRAW a partir de outros programas, e exportar arquivos do CoreIDRAW para outros programas.

## 7.2. *Arquivando e Recuperando um Arquivo*

O nome de arquivo na barra de Título no topo da tela é SemTitulo. CDR toda vez que você inicializa um desenho no CoreIDRAW.

Os arquivos são gravados no CoreIDRAW usando a seleção **G**ravar no menu **A**rquivo.

- Para usar o atalho para acessar a caixa de diálogos Gravar a partir do menu Arquivo, pressione e mantenha pressionada a tecla Control e pressione a letra S (Ctrl + S).

Quando estiver trabalhando com um desenho, é uma boa idéia gravar o arquivo em intervalos regulares. Se desejar fazer isto, usando a seleção 'Gravar Como' a partir do menu Arquivo, poderá salvar o arquivo sob um novo nome e deixar o arquivo original intacto.

Os arquivos são abertos no CorelDRAW usando a seleção **A**brir no menu **A**rquivo. Como um atalho, é possível selecionar Abrir diretamente a partir da tela do CorelDRAW pressionado e mantendo pressionada a tecla Control e pressionando-se a letra O (Ctrl + O).

A caixa de diálogos Abrir Desenho mostra o Caminho do diretório corrente, que pode ser alterado, uma lista de Diretórios para seleção de um caminho e uma lista de arquivos disponíveis no caminho.

O quadro maior no lado direito exibe uma parte do conteúdo de um arquivo quando você pressiona uma vez o botão do mouse sobre o nome do arquivo, desde que o arquivo tenha sido criado ou gravado com uma versão recente do CorelDRAW e que o quadro de verificação Pré-visualização esteja selecionado.

Para abrir um arquivo pressione duas vezes o botão do mouse sobre o nome de arquivo ou pressione uma vez o botão do mouse sobre o botão OK.

### **7.3. Exportando Objetos**

É possível converter arquivos do CorelDRAW em um formato usável por outro programa, tal como um processador de texto ou um programa de layout de página, usando a seleção Exportar.

### **7.4. Importando Objetos**

É possível se importar desenhos para dentro do CorelDRAW a partir de outros programas usando a seleção Importar do menu Arquivo.

### **7.5. Imprimindo**

Para acessar a caixa de diálogos Opções de Impressão:

- A partir do Menu de barra, selecione **A**rquivo
- A partir do menu **A**rquivo, selecione **I**mprimir.