

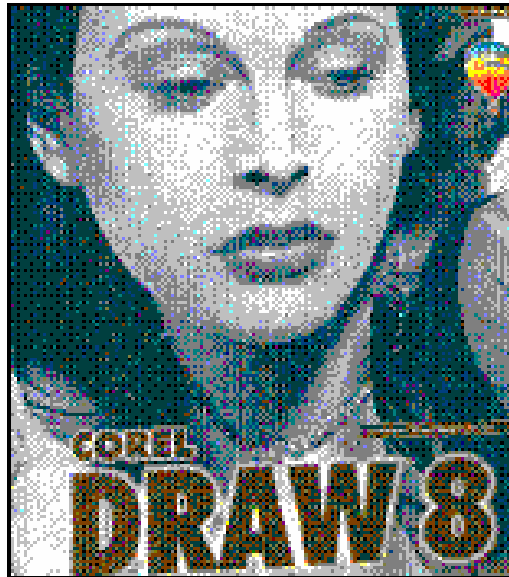
CorelDraw 8

ÍNDICE DA AMOSTRA

1. INTRODUÇÃO	1
2. TELA DE APRESENTAÇÃO	2
3. CRIAÇÃO DE FIGURAS SIMPLES	3
3.1. LINHAS CURVAS	4
3.2. FIGURAS GEOMÉTRICAS	4
3.3. FERRAMENTA SELEÇÃO.....	5
3.4. DESFAZER E REFAZER	6
3.5. COLORINDO OS OBJETOS	6
3.6. FERRAMENTA ZOOM.....	7
4. GRAVAÇÃO, ENCERRAMENTO E ABERTURA DE DOCUMENTOS	9
4.1. GRAVAÇÃO.....	9
4.2 ENCERRAMENTO E ABERTURA	9

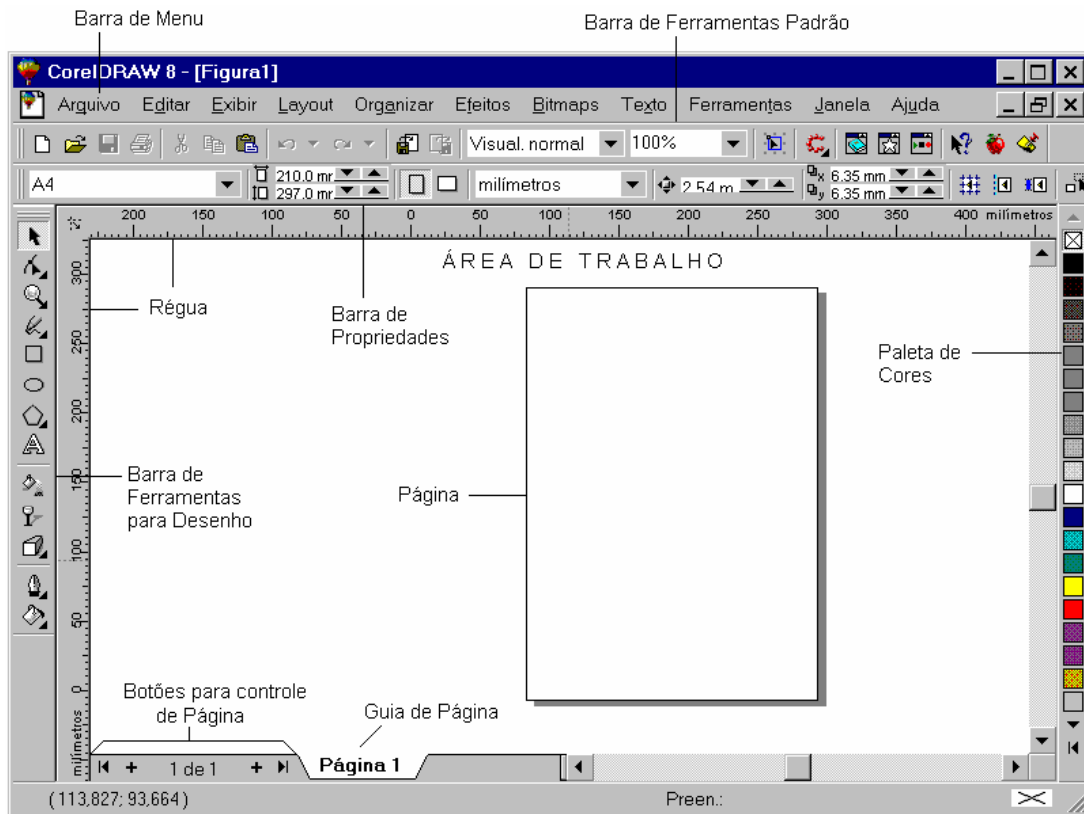
1. Introdução

Considerado como o software de computação gráfica mais popular para PC's, o CorelDraw 8 é sem dúvida um estúdio artístico completo. Apesar do pacote compreender dois outros programas, vamos voltar toda nossa atenção ao programa central - suficiente para criarmos ilustrações precisas, desenhar trabalhos artísticos de forma livre, desenhos técnicos envolvidos em projetos de engenharia, em fim, qualquer coisa que sua imaginação permitir e muito mais.



2. Tela de Apresentação

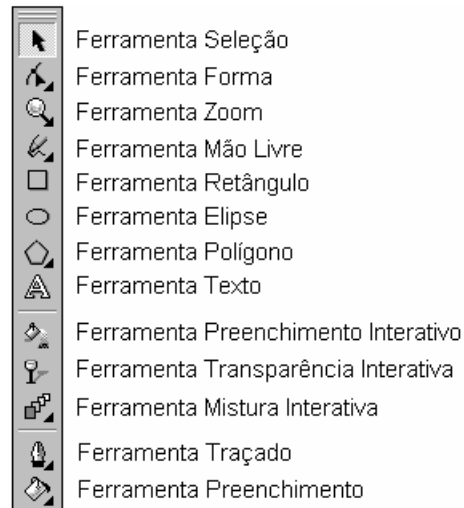
Ao carregar o CorelDraw pela primeira vez, você verá a tela de boas-vindas que poderá ser oculta em um novo carregamento, bastando para isto, desativar a caixa de verificação *Exibir esta Tela Bem-vindo ao iniciar*, em seguida, clique sobre o ícone **Novo gráfico**, para conhecermos o nosso estúdio artístico.



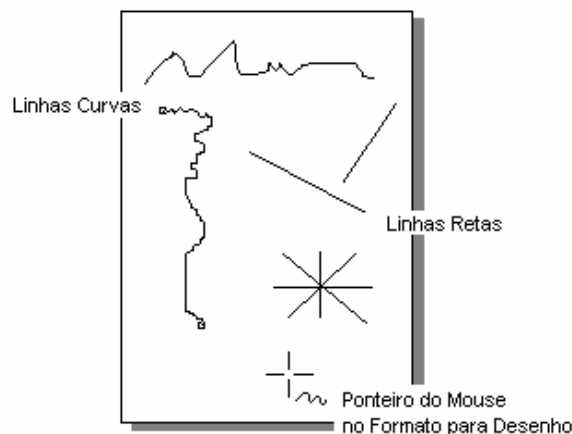
3. Criação de Figuras Simples

Se alguém lhe pedisse para fazer um desenho, com lápis e papel em mãos, qual seria a sua dificuldade?. Bem, se existe alguma, ela continuará no CorelDraw. Mas tirando os desenhos de formas livre, encontramos diversos recursos que estão ao alcance de todos.

Abaixo encontramos a barra de ferramentas para desenhos com diversos botões e suas respectivas funções. Em seguida, utilizaremos algumas ferramentas para criarmos figuras simples.



Selecione a **Ferramenta Mão Livre** - dê um clique sobre o botão. Agora, arraste o ponteiro sobre a página para traçar uma linha, em seguida, solte o botão. Para obter linhas retas, dê um clique na posição inicial, logo após, leve o ponteiro até a posição final e dê outro clique ou, mantenha a tecla Ctrl pressionada para obter traços retos a cada 15 graus. Faça algumas linhas retas e curvas para se familiarizar mais com esta ferramenta.



Podemos rapidamente apagar um ou mais desenhos usando a **Ferramenta Seleção**. Dê um clique sobre esta ferramenta, em seguida, clique sobre a linha de um determinado desenho para selecioná-lo, logo após, pressione a tecla **Delete**. Para apagar vários desenhos ao mesmo tempo, arraste o ponteiro de forma a envolver todas as linhas para selecioná-las, em seguida, pressione a tecla **Delete**.

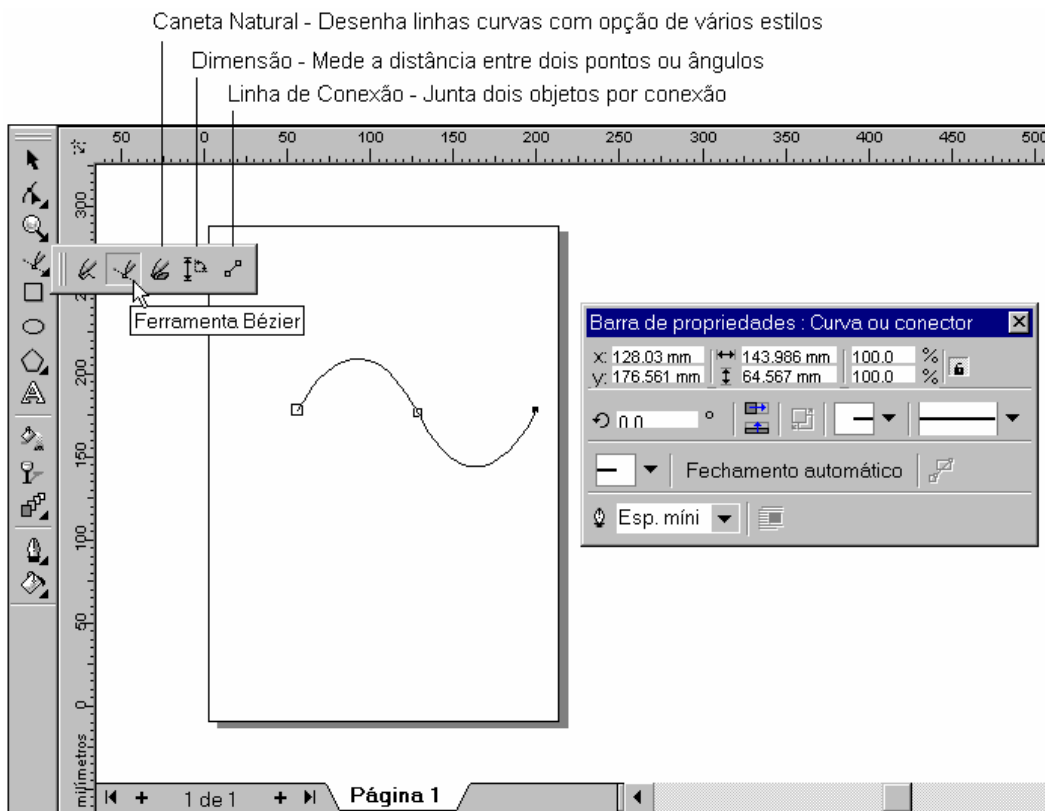
Ainda falando sobre a **Ferramenta Mão Livre**, verifique que o botão, que representa a ferramenta, exibe um pequeno triângulo no canto inferior direito. Ao dar um clique sobre este

triângulo, é exibido uma barra com outras ferramentas, esta barra é conhecida como *menu adjunto*.

3.1. Linhas Curvas

No menu adjunto da ferramenta Mão Livre, selecione a ferramenta **Bézier** - específica para criação de linhas curvas, e dê um clique em algum ponto da página para marcar o início da linha, clique em outro ponto mas não solte o botão do mouse, neste momento é traçado uma linha, arraste o ponteiro do mouse ao redor deste ponto e verifique a curvatura da linha - quanto mais você afasta o ponteiro do ponto, maior será a curva.

Depois de encontrar a curvatura desejada, solte o botão; clique em outro ponto e verifique que é mantida a seqüência da curvatura. Para interromper, clique sobre qualquer outra ferramenta. Note que a barra de Propriedades é exibida de acordo com a ferramenta selecionada, nesta, encontraremos recursos para a mudança de estilo, tamanho, giro e espelhamento.

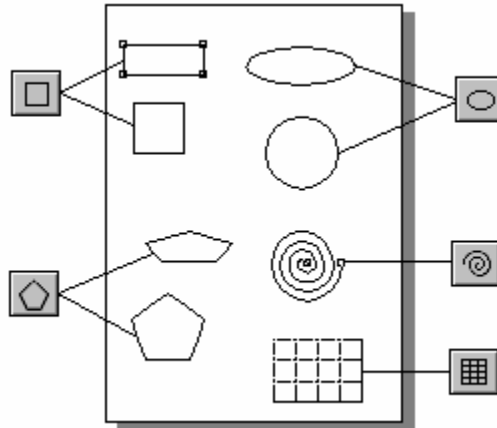


3.2. Figuras Geométricas

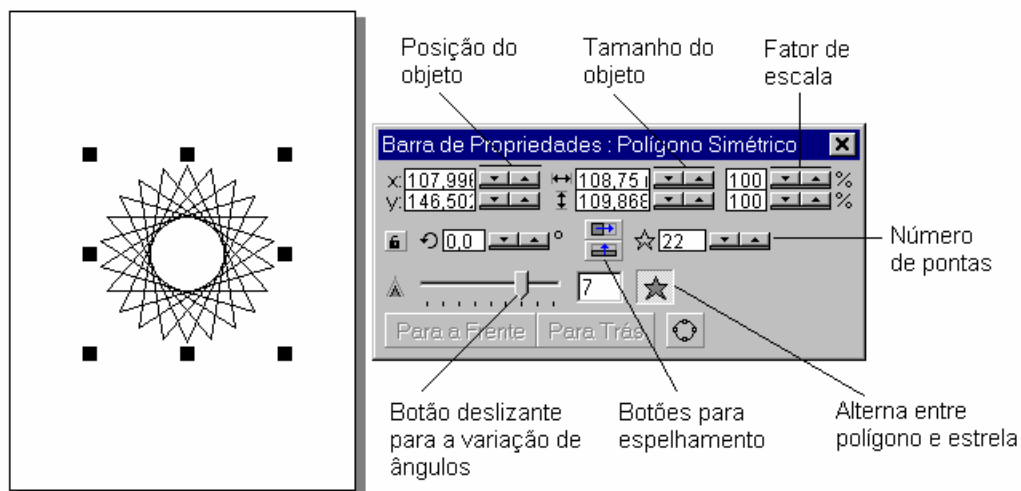
Na barra de ferramentas para desenhos, encontramos três botões específicos para a criação de retângulos, elipses e polígonos. Selecione o botão **Retângulos**, posicione o ponteiro do mouse sobre a página e arraste-o para criarmos o retângulo - mantenha a tecla **Ctrl** pressionada para obter quadrados.

Realize os mesmos procedimentos para a criação de **Elipses** e, mantenha a tecla **Ctrl** pressionada para obter círculos.

A ferramenta **Polígono** tem três formas predefinidas que são exibidas através do menu adjunto (clique no triângulo localizado no canto inferior direito da ferramenta). Use estas formas para criar um polígono, espiral e uma grade.



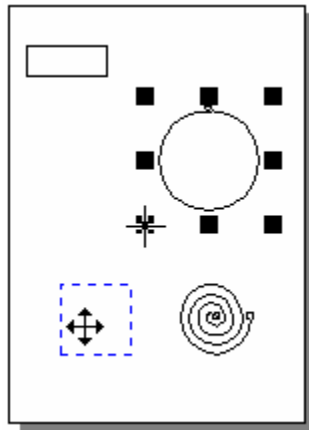
Com relação ainda aos polígonos, nós poderemos mudar as características através da barra de **Propriedades**. Nela encontraremos recursos para mudar a posição do objeto de forma precisa, alterar o tamanho, escala, ângulo dos objetos, deslocar o objeto usando o recurso de espelhamento, aumentar ou diminuir o número de pontas, alternar entre polígono e estrela, e variar os ângulos do polígono.



3.3. Ferramenta Seleção

Vimos que a ferramenta **Seleção** permite selecionar um ou mais objetos, mas através desta ferramenta também poderemos arrastar o objeto para determinada posição e redimensioná-lo. Para movimentar o objeto, basta selecioná-lo e arrastá-lo para a posição desejada. Para redimensionar, posicione o ponteiro sobre um dos quadradinhos indicadores de seleção e, arraste para o interior (diminui) ou exterior (aumenta) do objeto.

Outra forma de selecionar vários objetos, mas de forma aleatória, é selecionando cada objeto desejado mantendo a tecla **Shift** pressionada.



3.4. Desfazer e Refazer

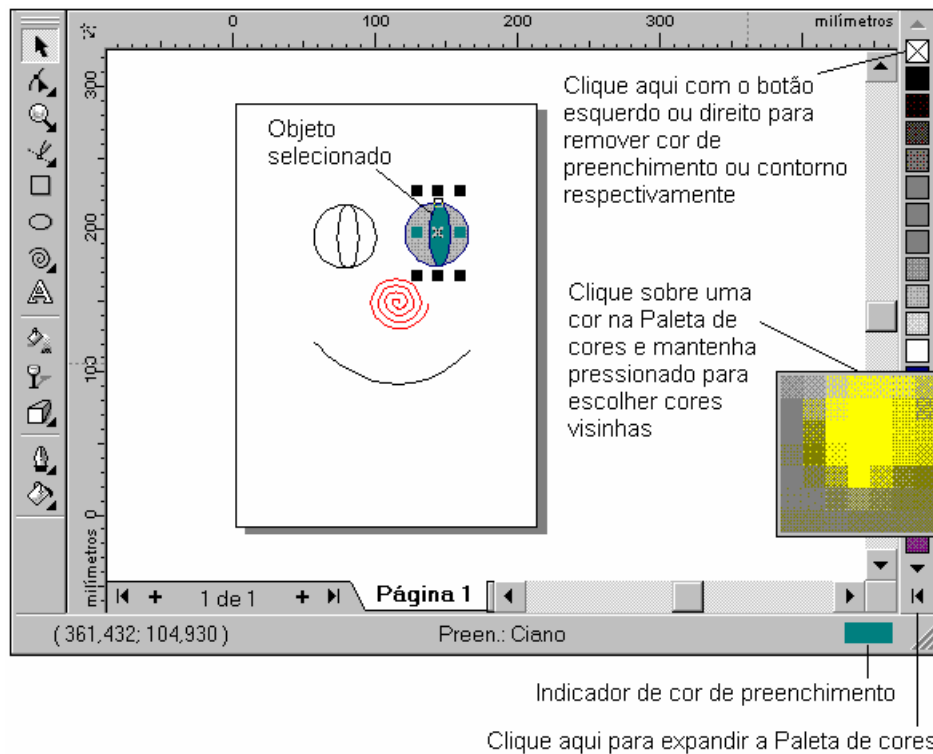


Estas duas opções do menu **Editar** ou da Barra de Ferramentas, estão disponíveis em diversos programas, tendo as mesmas funções, isto é, a opção **Desfazer** volta a última ação, e a opção **Refazer** repete a última ação desfeita. Como exemplo, selecione um objeto e, em seguida, pressione a tecla Delete para apagá-lo. Através da opção Desfazer, recupere o objeto excluído.

3.5. Colorindo os Objetos

Vamos agora aprender como colorir os objetos. Crie um desenho usando as ferramentas já estudadas, em seguida, selecione o objeto a ser colorido. Dê um clique sobre a cor desejada, na **Paleta de Cores** (lado direito da tela), com o botão esquerdo para selecionar a cor de preenchimento, e com o botão direito para selecionar a cor de contorno.

As linhas são coloridas através do botão direito do mouse sobre a cor desejada. Para escolher uma cor vizinha a uma determinada cor da Paleta, basta dar um clique e manter pressionado o botão por alguns segundos para que seja exibido um quadro com variações da cor escolhida. Veja na figura a seguir, os locais para a remoção das cores e expansão da Paleta de cores

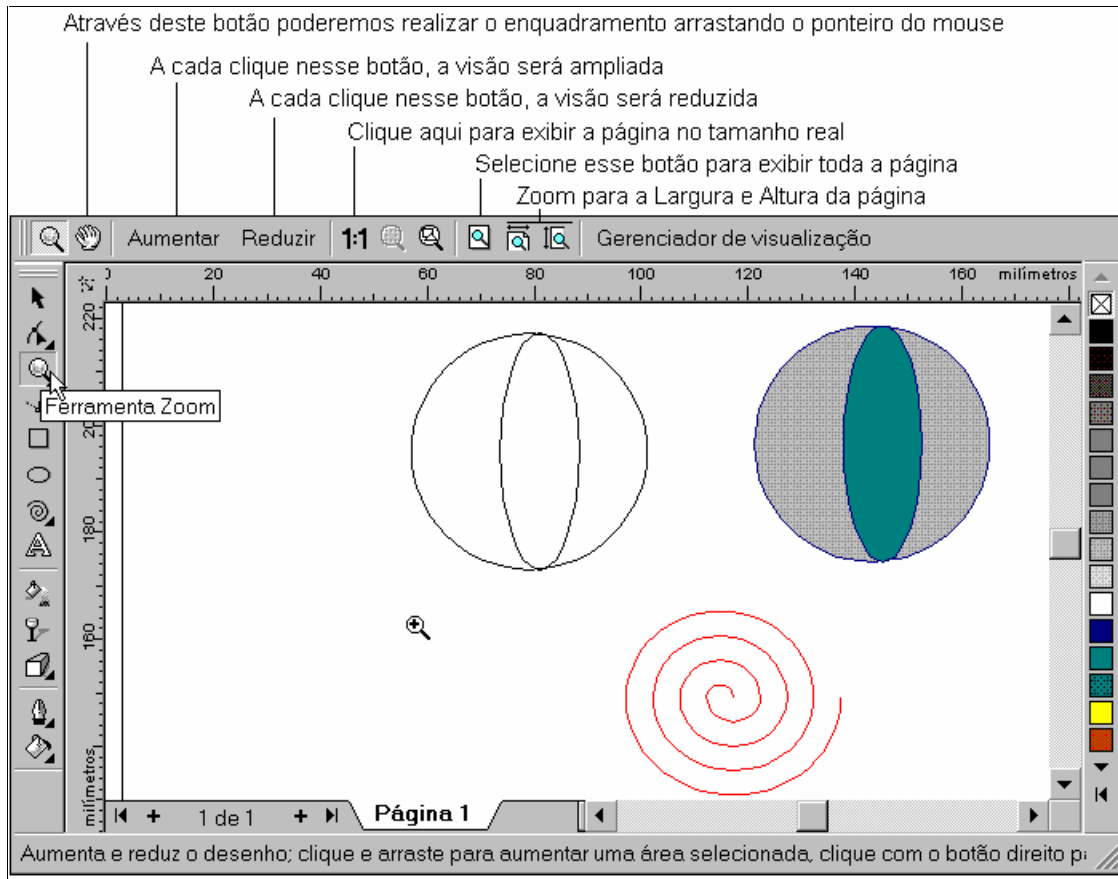


Um recurso muito interessante com relação a Paleta de Cores, é a condição de utilizarmos a **mistura de cores** de forma interativa. Para isto, selecione um objeto preenchido (tem que ser preenchido), em seguida, clique sobre uma cor que deseje misturar com a existente no objeto, mantendo a tecla **Ctrl** pressionada. Você poderá repetir este procedimento com outras cores para obter o efeito desejado.

3.6. Ferramenta Zoom

A maioria das figuras que criamos foram relativamente grandes, considerando o fato de terem sido feitas sobre a página que é exibida em tamanho reduzido. Nós poderemos ampliar a visão e desenhar ou editar, sobre uma parte selecionada da página. Para obter a ampliação de uma determinada parte da página, basta arrastar o ponteiro sobre a região desejada, após selecionar a ferramenta **Zoom**.

Com esta ferramenta selecionada, o ponteiro passa para o formato de uma lupa. Um clique no botão esquerdo amplia, também, a visão na posição do ponteiro; para reduzir, clique sobre o botão **Reduzir** da barra de Propriedades.

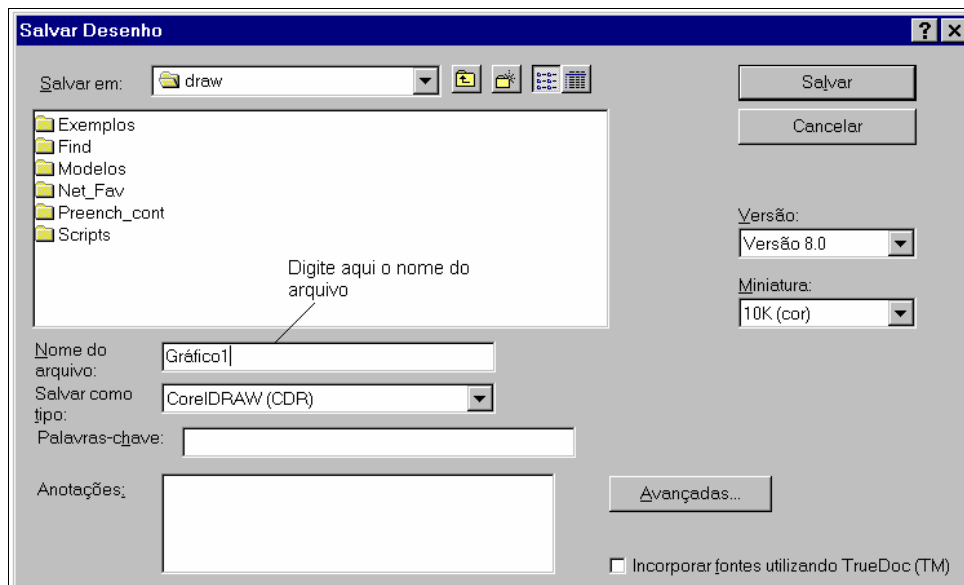


4. Gravação, Encerramento e Abertura de Documentos

Através do CorelDraw é possível manipular os arquivos utilizando as opções existentes nos menus para realizar tais operações:

4.1. Gravação

Para gravar todo o trabalho feito, basta selecionar a opção **Salvar** do menu **Arquivo**. No quadro exibido, entre como o nome do arquivo e, em seguida, selecione o botão **Salvar**. Você também poderá salvar o seu trabalho através do botão **Salvar** da barra de ferramentas. O quadro de diálogo *Salvar Desenho* foi exibido porque o arquivo estava sendo salvo pela primeira vez, isto é, se você selecionar outra vez a opção **Salvar**, o arquivo será salvo com as alterações feitas, e nenhum quadro de diálogo será exibido.



4.2 Encerramento e Abertura

Para fechar um arquivo que já foi salvo, isto é, já tem um nome, basta selecionar a opção **Fechar** do menu **Arquivo**. Ao usar esta opção, a página com os objetos desaparecem e resta praticamente apenas duas opções para continuar a usar o programa. Se você selecionar o botão **Novo** da barra de ferramentas, uma nova página em branco é exibida para o início de um novo trabalho.

A outra opção é abrir um arquivo que já foi salvo em disco. Para isto, você deverá selecionar a opção **Abrir** do menu **Arquivo**, ou dar um clique sobre o botão **Abrir** da barra de ferramentas. Será exibido o quadro de diálogo *Abrir desenho*, onde deverá ser selecionado o arquivo a ser aberto e, em seguida, dar um clique sobre o botão **Abrir**.

