

COREL DRAW

1- APRESENTAÇÃO

O Corel Draw é um programa que combina potência, versatilidade e recursos inovadores com uma Interface (interação com o usuário) simplificada, ou seja há uma relativa facilidade de manuseio, o que o torna o software de Computação Gráfica mais vendido no mundo.

Ele pode ser executado sob Windows, OS/2, UNIX e é disponível em CD-ROM.

Com sua utilização é possível a criação de Layouts, Panfletos, Outdoors, Logotipos, desenhos Técnicos e Artísticos e o que mais sua imaginação possa CRIAR.

Diante de todas estas maravilhas, no entanto, surgem algumas divergências no que diz respeito a produção artística que proporcionam os meios de pintura e desenho convencionais, como o pincel e o lápis, e o computador. Questiona-se que a informatização das técnicas de desenho e pintura desvinculam os métodos artísticos ou técnicos e, com isso, desfavorece aqueles profissionais que outrora eram considerados capacitados, ou seja, substitui a mão-de-obra especializada.

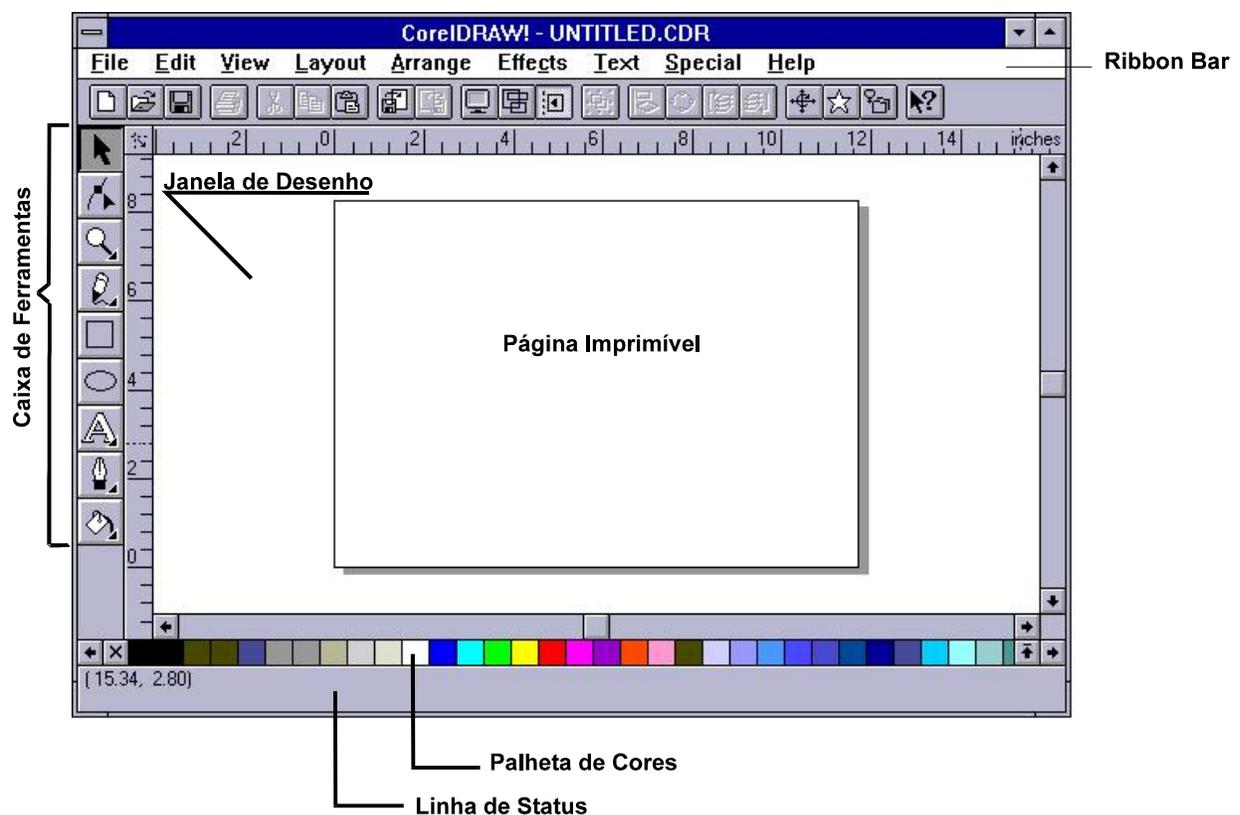
Porém, trabalhando-se com o Corel Draw verificamos que ele não só nos ajuda na confecção de idéias, mas também nos atiza a CRIAÇÃO, seja Comercial ou Artística. Portanto, ele não sobrepõe o Talento do ser humano, mas sim, o excita.

2 - LAYOUT DA TELA

Se estivermos trabalhando com o ambiente Windows, sua composição adequa-se a este padrão, utilizando-se de Botões, Barras, e Menus.

Na criação de desenhos, o Corel Draw lança mão da Barra de Menus, de Menus Suspensos, caixas de diálogo e Ferramentas para criar, manipular e atribuir efeitos a seus OBJETOS.

Vejamos, portanto, sua composição:



2.1 - **JANELA DE DESENHO** é um espaço livre para criação. onde se desenhavam os objetos. Contudo, apenas os OBJETOS que estiverem na **PÁGINA IMPRIMÍVEL** serão impressos (a não ser que se configurem no momento da impressão).

2.2 - **PALHETA DE CORES** atribui cores aos Objetos, seja em seu Contorno ou em seu Preenchimento Interno.

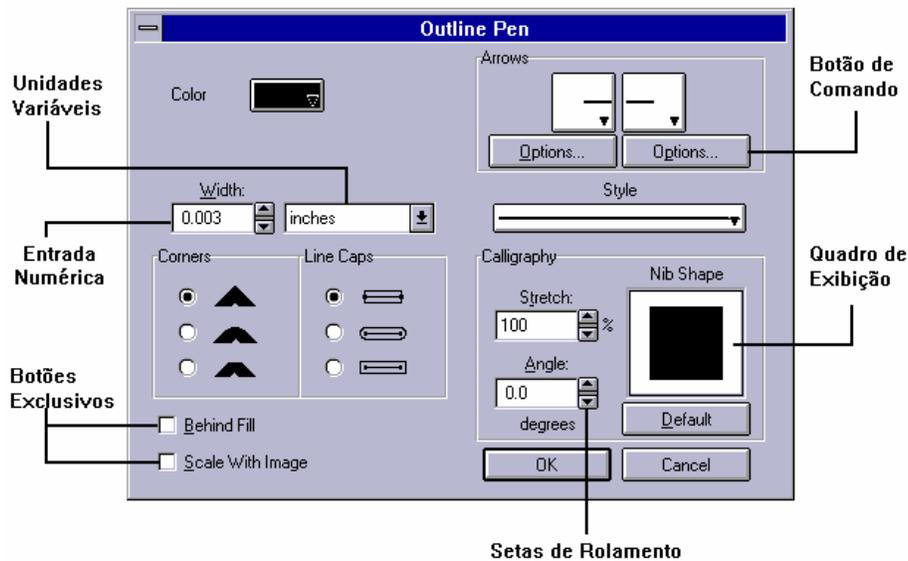
2.3 - **LINHA DE STATUS** fornece informações sobre o objeto selecionado ou a respeito da ação que estiver sendo realizada.

2.4 - CAIXA DE FERRAMENTA

NOME	FUNÇÃO
	Ferramenta de SELEÇÃO (PICK TOOL) Seleciona e Transforma (move, gira, escalona, etc) objetos
	Ferramenta de FORMA (SHAPE TOOL) Modifica a forma de OBJETOS, Manipula textos e apara Bitmaps.
	Ferramenta ZOOM (ZOOM TOOL) Permite a visualização dos objetos de forma a reduzir, Ampliar ou Visualizá-los em tamanho real.
	Ferramenta LÁPIS (PENCIL TOOL) Desenha linhas retas e curvas, além de rastrear Bitmaps.
	Ferramenta RETÂNGULO (RECTANGLE TOOL) Produz retângulos e quadrados.
	Ferramenta ELIPSE (ELLIPSE TOOL) Produz elipses e círculos.
	Ferramenta TEXTO (TEXT TOOL) Adiciona textos: Artísticos ou parágrafos
	Ferramenta de CONTORNO (OUTLINE TOOL) Permite colocar, retirar ou mesmo configurar atributos de contorno em objetos
	Ferramenta de PREENCHIMENTO (FILL TOOL) Permite colocar, retirar ou configurar atributos de Preenchimento dos objetos

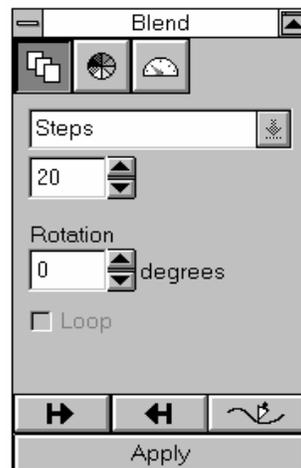
3 - CAIXAS DE DIÁLOGOS

As caixas de Diálogos permitem o controle de operações, tais, como imprimir e alterar atributos de figuras e textos



4 - JANELAS MÓVEIS

As “Janelas Móveis” do Corel Draw, ou ROLL-UPS, são caixas de Diálogos que permanecem ativas na tela enquanto você quiser. Elas têm a finalidade de facilitar as operações



5 - OBJETOS

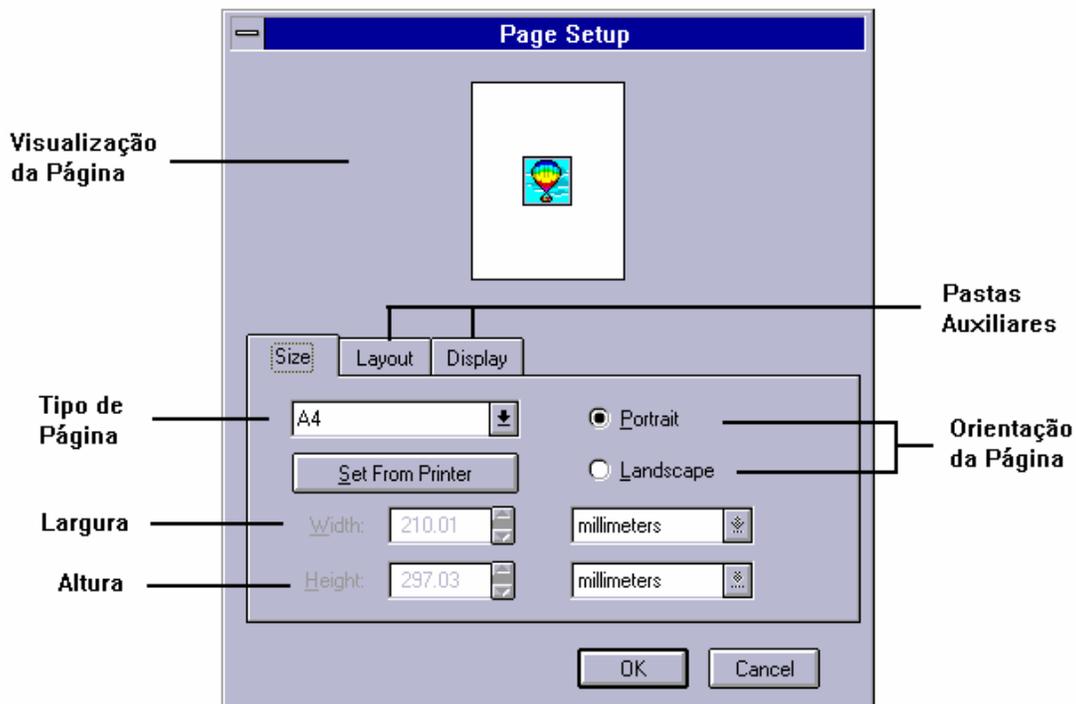
Tudo o que é criado no Corel Draw é chamado de OBJETO, seja ele um texto, um retângulo, um círculo ou mesmo todos juntos e combinados.

Todos os objetos criados no Corel Draw, por sua vez, são de Formato VETORIAL. Contudo, alguns podem conter, também, características Matriciais.

O Formato Gráfico Vetorial é constituído a partir de diversos objetos matemáticos: Linhas, caixas, círculos, etc.

6 - CONFIGURANDO PÁGINA

Para se configurar sua página, entre no Menu Layout e acione a opção PAGE SETUP (Configurar Página).



- **Portrait** : orientação VERTICAL da Página.
- **Landscape**: orientação HORIZONTAL da página

7 - DESENHANDO OBJETOS

Para desenharmos algo no Corel Draw utilizaremos as seguintes ferramentas:

- a) ELIPSE
- b) RETÂNGULO
- c) TEXTO
- d) LÁPIS

7.1 - ELIPSE

Para criar um Círculo ou Elipse, siga os seguintes passos:

- 1. Acione a ferramenta ELIPSE;
- 2. Leve o cursor para a área de trabalho;
- 3. Pressione o botão do mouse e, com o botão pressionado, deslize o cursor em direção diagonal;

7.2 - RETÂNGULO

Para criar um Retângulo ou quadrado, siga os mesmos passos da criação de uma Elipse, simplesmente trocando a ferramenta para Retângulo

7.3 - TEXTOS

Basicamente, o Corel Draw possui dois tipos de textos:



TEXTO ARTÍSTICO



TEXTO PARÁGRAFO.

7.3.1 - CRIANDO TEXTO ARTÍSTICO

- 1. Acione a Ferramenta TEXTO ARTÍSTICO;
- 2. Leve o cursor do mouse para a área de trabalho e clique;
- 3. Após o clique, digite o texto.

* O Texto Artístico é utilizado para produzir textos pequenos a que se deseja atribuir efeitos.

7.3.2 - CRIANDO TEXTO PARÁGRAFO

1. Para obter-se a Ferramenta TEXTO PARÁGRAFO, selecione a FERRAMENTA LÁPIS e deixe o botão pressionado até ela aparecer;
2. Leve o cursor para a área de trabalho e crie uma Área de Texto, clicando e arrastando o mouse;
3. Digite um texto.

7.4 - LÁPIS



Ferramenta LÁPIS À MÃO-LIVRE (Freehand)

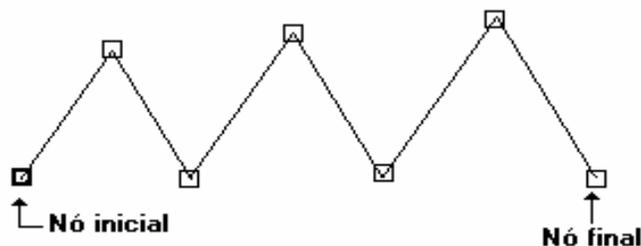
Para criar um desenho à mão-livre, siga os passos seguintes:

1. Acione a Ferramenta LÁPIS À MÃO-LIVRE;
2. Leve o curso para a área de trabalho;
3. Clique e arraste, mantendo o botão pressionado. Você verá aparecer o desenho com as diretrizes que você traçar. É como você estivesse desenhando com um lápis em um papel comum.



Ferramenta LÁPIS - Modo BÉZIER

O Modo Bézier é um método de desenho do tipo Ligue-os-pontos.



* Para acessar esta ferramenta, mantenha pressionado o botão do mouse sobre a ferramenta LÁPIS (Pencil Tool).

Para acessar a Janela Móvel para edição de Nós dê um “Duplo-Clique” em um dos nós.



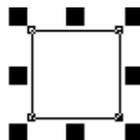
8 - SELECIONANDO E DESELECIONANDO

Para mover, modificar, ou atribuir algum efeito aos objetos devemos, primeiramente, selecioná-los.

Para tanto, utiliza-se a ferramenta de SELEÇÃO.

8.1 - Selecionando um objeto:

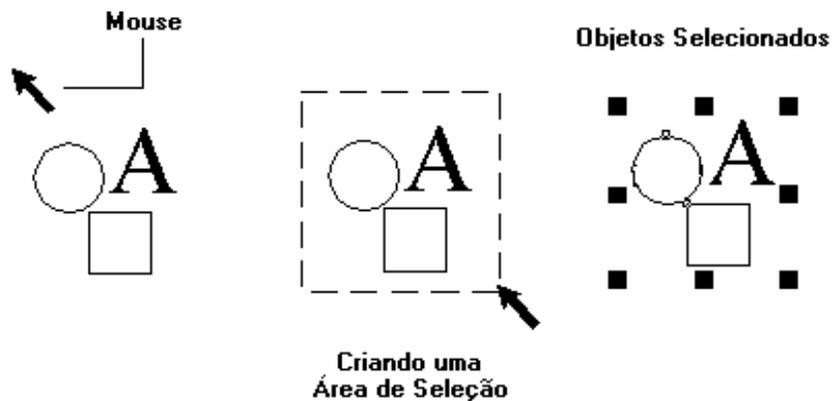
Se você não estiver utilizando o modo de visualização em Linhas de Moldura e o objeto estiver com preenchimento, clique dentro do objeto. Caso contrário, clique no seu contorno.



Objeto Selecionado

8.2 - Selecionando vários objetos ao mesmo tempo:

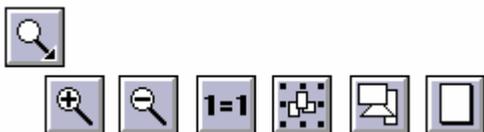
Com a ferramenta de seleção, crie uma área de seleção em torno dos objetos.



8.3 - DESELECIONANDO

Para deselectar, objetos clique em qualquer parte da área de trabalho.

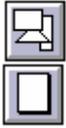
9 - VISUALIZANDO OBJETOS



O Corel Draw nos oferece a possibilidade de visualização de forma a atribuir um maior ou menor ZOOM (Ampliar ou Reduzir)

Dentro da ferramenta ZOOM existem as ferramentas:

-  Atribui um maior Zoom a uma área selecionada
-  Atribui um menor Zoom
-  Visualiza os objetos em tamanho Real
-  Visualiza os objetos selecionados



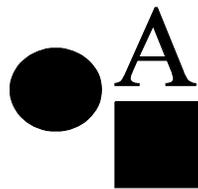
Visualiza todos os objetos criados

Visualiza a página imprimível e seu conteúdo

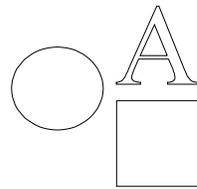
9.1 - Visualizando LINHAS DE MOLDURA (WIREFRAME - menu View)

Para uma visualização mais rápida de seus objetos, atribua o modo de visualização em Linhas de Moldura, onde serão mostrados apenas os contornos dos objetos. Serão ocultados seus preenchimentos.

Para tanto, utilize-se da combinação de teclas **SHIFT + F9**.



Visualização
Normal



Visualização
Em Linhas de Moldura

10 - DANDO COR AOS OBJETOS

Atribuir cor aos objetos é tarefa simples no Corel Draw. E para alterar a cor, seja do Preenchimento ou do Contorno, primeiramente, SELECIONE o objeto.

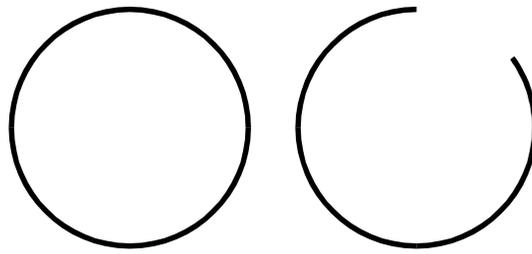
10.1 - PREENCHIMENTO

Após a seleção do objeto, clique com o botão Esquerdo do mouse sobre uma cor de sua preferência, na palheta de cores.

Porém, é preciso verificar se o objeto está fechado ou aberto para atribuir-lhe cor, pois o preenchimento é atribuído, apenas, a objetos fechados.

Objeto Fechado

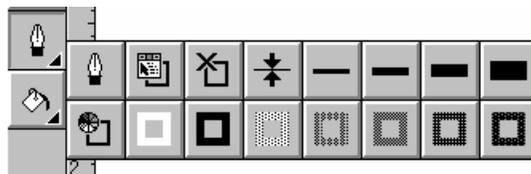
Objeto Aberto



10.2 - CONTORNO

Com o objeto selecionado, clique com o botão Direito do mouse, em uma cor de sua preferência na palheta de cores.

11 - ATRIBUIÇÕES DE CONTORNOS DE FIGURAS



Para acessar as atribuições na Ferramenta Contorno (Outline Tool), mantenha o botão do mouse pressionado sobre a ferramenta e serão apresentadas suas atribuições.

Na parte superior temos:

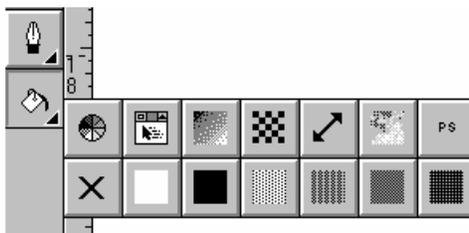
1. Caneta de contorno: utilizada para alterar a espessura e o tipo da linha de contorno, podendo se utilizar de linhas completas, tracejadas ou pontilhadas. Ainda disponibiliza uma série de contornos com início e término de linha com setas.
2. Menu Rool-Up de contorno: Reúne todas as opções da Ferramenta lápis em forma de Caixa de Diálogo;
3. Sem Contorno: Retira o contorno do objeto;
4. 1 ponto de espessura;

5. 2 pontos de espessura;
6. 8 pontos de espessura;
7. 16 pontos de espessura;
8. 24 pontos de espessura;

Na parte inferior da ferramenta:

1. Cor do contorno: determina uma cor, a qual deve-se especificar.
2. Contorno Branco;
3. Contorno Preto;
- 4, 5, 6, 7 e 8 são variações da tonalidade da cor preta.

12 - ATRIBUIÇÕES DE PREENCHIMENTO DE FIGURAS



Para acessar as atribuições na Ferramenta de PREENCHIMENTO, mantenha o botão do mouse pressionado sobre a ferramenta e serão apresentadas suas atribuições.

Na parte superior temos:

1. Preenchimento Uniforme: determina a cor do preenchimento;
2. Menu Roll-Up: Possui todas as opções da Ferramenta de PREENCHIMENTO;
3. Degradee: Utilizado para a atribuição do efeito de Degradee;

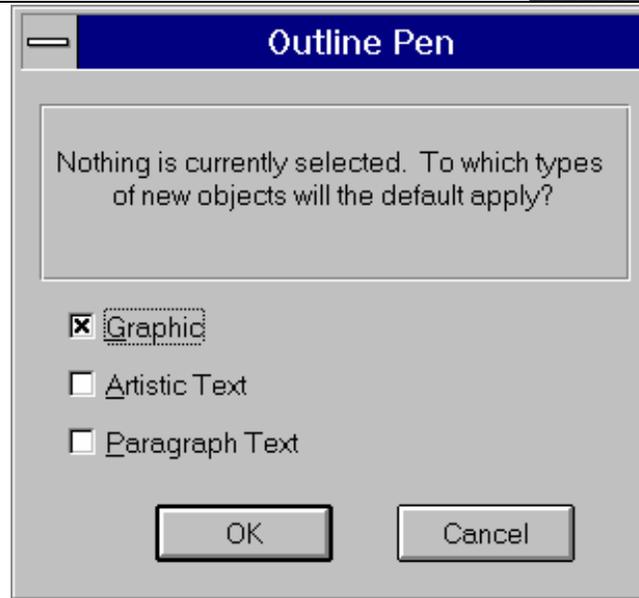
4. Padrão Duas Cores
5. Padrão Multicolor:
6. Textura de Preenchimento;
7. Post Script: atribui figuras no objetos, porém elas só serão reconhecidas por impressoras com padrão Post-Script.

Na parte inferior:

- 1 . Sem preenchimento;
2. Branco
3. Preto;.
- 4, 5, 6 e 7: São variações da tonalidade da cor branca

OBS: Se você pretende determinar um novo contorno ou preenchimento, não se esqueça de selecionar seu objeto; caso contrário, aparecerá a caixa de diálogo demonstrada abaixo.

Ele serve para você determinar um contorno ou preenchimento como default (padrão), ou seja, para toda vez que criar um objeto, a este será atribuído tal característica escolhida.



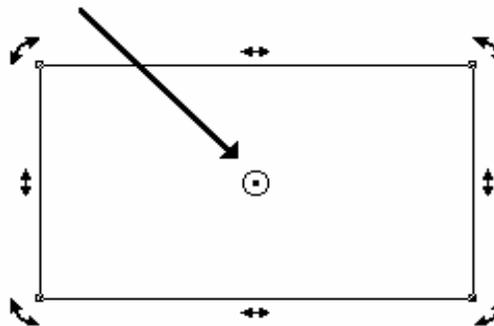
13 - GIRANDO E INCLINANDO

O Corel Draw oferece uma opção simples e rápida de aplicar efeitos aos seus objetos, com o Inclinar e o Girar.

Vejamos o exemplo a seguir, para percebermos isso:

1. Crie um retângulo;
2. Dê um “Duplo Clique” no retângulo

Ponto Referencial de Inclinação e Rotação



3. Perceba que agora o retângulo está circundado por uma série de Setas. É a partir delas que será dado o efeito de giro e de inclinação.

GIRANDO:

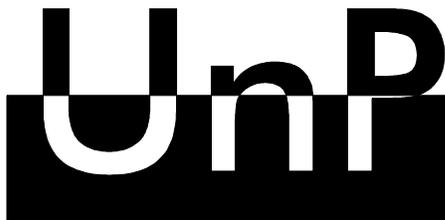
- . Leve o ponteiro do mouse para cima de uma das setas, nos cantos do retângulo;
- . Clique e arraste sem soltar, fazendo um movimento circular;
- . Ao atingir a inclinação desejada, solte o botão do mouse.

INCLINANDO:

- . Leve o ponteiro do mouse para cima de uma das setas laterais (vamos escolher a do lado esquerdo);
- . Clique e arraste verticalmente até obter a distorção desejada.

PINTANDO E BORDANDO

14 - COMBINANDO OBJETOS



Para efetuarmos esta tarefa utilizaremos, além do comando COMBINE, os recursos Page Setup, Text Tool, Rectangle Tool, palheta de cores e as guias.

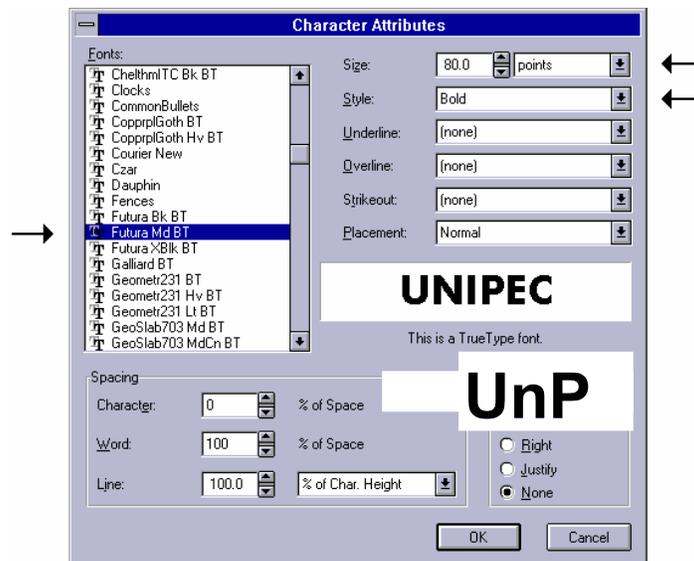
PASSOS:

1. Acione o comando Page Setup, dentro do menu layout, e atribua as seguintes configurações à página:

Posição da Página: PORTRAIT

Tipo da Página: A4

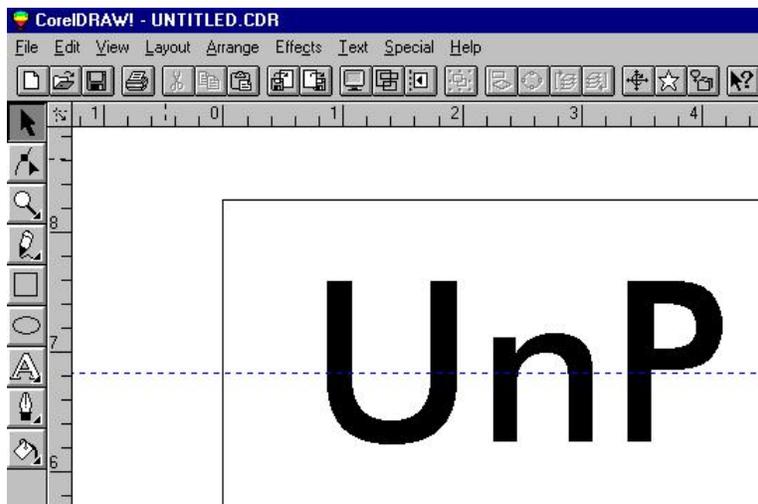
2. Acione a Ferramenta Texto (Text Tool)
 - . Leve o cursor para a área de trabalho e clique no centro da página e digite o texto: UNIPEC
3. selecione o texto;
4. Execute o comando CHARACTER no Menu TEXT e atribua as seguintes características:
 - . Font (Fonte = Tipo de letra) : FUTURA Xd BT
 - . Style (Estilo = forma de apresentação) : NORMAL
 - . Size (Tamanho da letra): 80 points



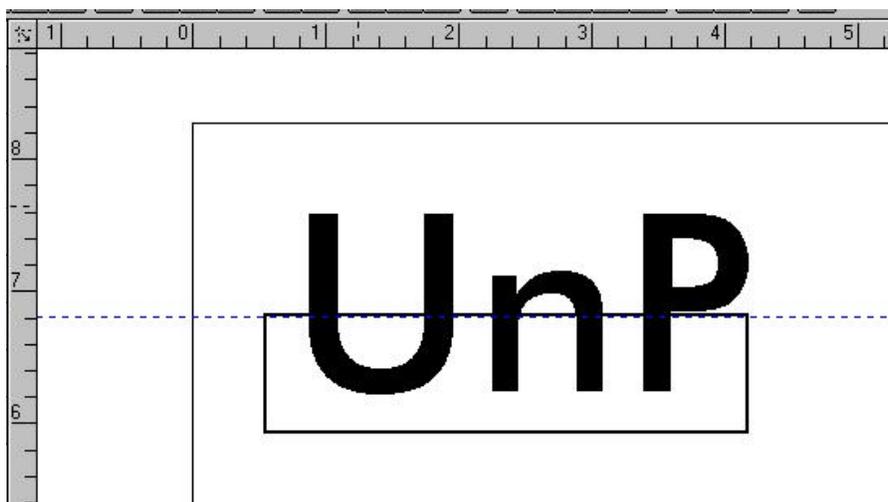
5. Clique no Botão OK;

6. Clique na régua Horizontal (acima da área de trabalho) e, segurando o botão do mouse, arraste até o meio do nome texto UnP (como mostra a figura abaixo).

Aparecerá uma linha pontilhada chamada Linha Guia que, auxiliará na centralização do retângulo no texto;



7. Acione a ferramenta Retângulo e faça um retângulo semelhante ao da figura abaixo;



8. Atribua a cor preta ao retângulo;

9. Selecione os dois objetos;

10. Vá ao menu **ARRANGE** e clique no comando **COMBINE** (Combinar).

Pronto ! Você combinou dois objetos em um só.

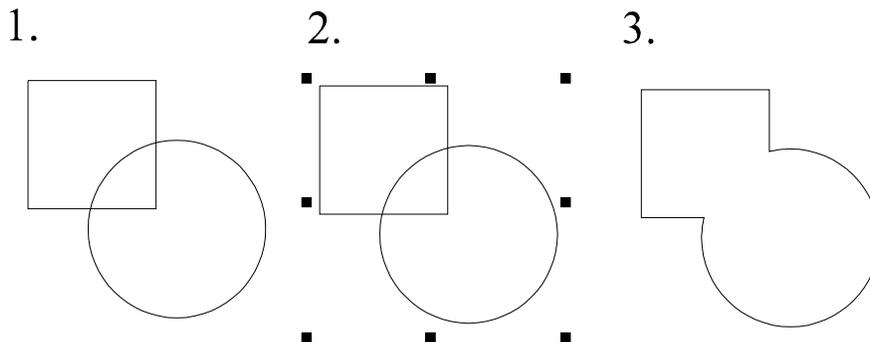
15 - WEND (FATIAR) INTERSECTION (INTERSEÇÃO) TRIM

Ainda dentro do Menu **ARRANGE** (organizar), temos as opções **WEND**, **INTERSECTION** E **TRIM**,

Para verificar como e para que funcionam, sigamos os exemplos a seguir:

- WEND

1. Crie um quadrado e um círculo sobrepostos;
2. Selecione os dois objetos;
3. Aplique o comando **WEND** nos objetos.

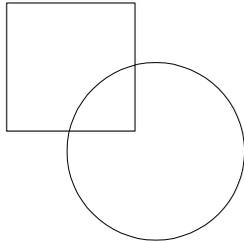


- INTERSECTION

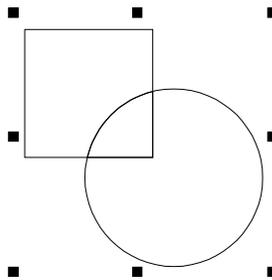
1. Crie um quadrado e um círculo sobrepostos;
2. Selecione os dois objetos e Aplique o comando **INTERSECTION**;

3. Afaste os dois objetos para verificar o que ocorreu.

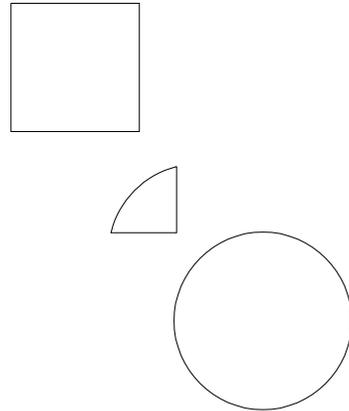
1.



2.



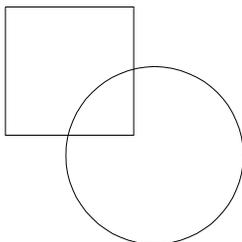
3.



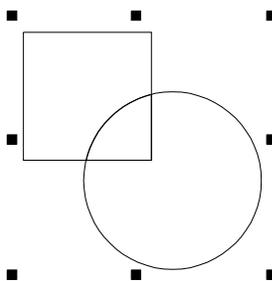
- TRIM

1. Crie um quadrado e um círculo sobrepostos;
2. Selecione os dois objetos e Aplique o comando TRIM;
3. Afaste os dois objetos para verificar o que ocorreu.

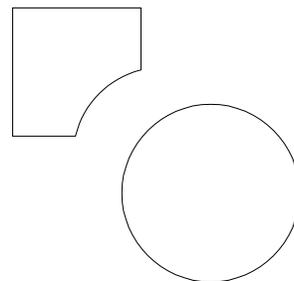
1.



2.



3.



MÃO NA MASSA

16 - EXERCITANDO

Neste item vamos pôr em prática diversos conceitos que já vimos, como, por exemplo: Page Setup (configuração de página); Ferramenta Texto; ferramenta retângulo; além do comando Caracter do Menu Text.

Corel Draw

COMPUTAÇÃO GRÁFICA

Para produzir este objeto, sigamos os passos seguintes:

1. Entre no Menu LAYOUT e acione o PAGE SETUP(Configuração de página) atribuindo as características abaixo:
 - Orientação: LADSCAPE (HORIZONTAL)
 - Tipo de Página: LEGAL
2. Acione a ferramenta Retângulo e faça um retângulo com um tamanho aproximado ao da página;
3. Acione a ferramenta Texto (Artístico), leve o cursor para dentro do retângulo e digite o texto: COREL DRAW
4. Selecione o texto;
5. Acione a opção CHARACTER do menu TEXT e atribua ao texto:
 - Font : AMERINGO BT
 - Size: 65 milímetros
6. Araste o texto para o centro do retângulo;
7. Faça um outro texto: COMPUTAÇÃO GRÁFICA, atribuindo-lhe as seguintes características:
 - Font: FUTURA BK BT
 - SIZE: 25 milímetros
8. Ponha os textos aproximadamente no mesmo ponto onde estão na figura acima;
9. Vamos, agora, atribuir cor aos objetos:

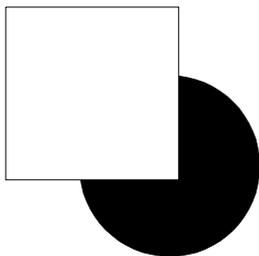
- COREL DRAW : Vermelho
- COMPUTAÇÃO GRÁFICA: Branca
- O retângulo: cinza

10. Para visualizar melhor seu trabalho final, tecle F9.

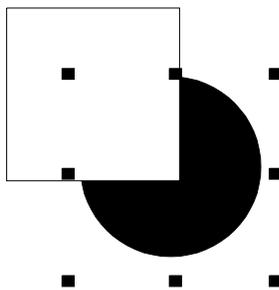
17 - SOBREPONDO E SOBPONDO OBJETOS

Se você for pego em uma situação em que um objeto esteja Sobre ou Sob outro e deseje pô-lo em ordem inversa, basta utilizar-se do menu ARRANGE (organizar).

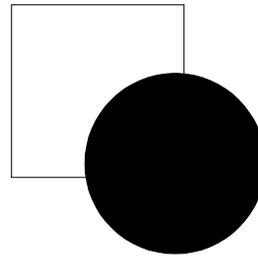
1.



2.



3.



PASSOS:

1. Crie primeiro um círculo (cor preta) e depois um retângulo (cor branco), sobrepostos;
2. Selecione o círculo;
3. Indo ao menu ARRANGE, execute o comando ORDER; to front (to back, iria para trás)

18 - CONSTRUINDO UM OUTDOOR (I)



Itens utilizados:

- Page Setup;
- Ferramenta Texto;
- Lápis, modo Bézier;
- Palheta de Cores;
- Ferramenta Retângulo;

PASSOS:

1. Acesse o comando PAGE SETUP (Configurar Página), dentro do Menu LAYOUT;
ATALHO: Duplo clique na borda da página imprimível.
2. No tipo de página coloque na opção: CUSTOM
Width: 480 mm (Horizontal)
Height: 160 mm (Vertical)
3. Na mesma caixa de diálogo clique na pasta DISPLAY e depois clique no botão Add Page Frame (esta opção irá colocar retângulo do tamanho da página imprimível)
4. OK
5. Acione a Ferramenta Lápis (Modo Bézier). Crie um Triângulo, como na figura;
6. Crie um círculo;
7. Crie um outro retângulo sobre o círculo;
8. Edite dois textos:
 - **Corel Draw:**
Font: Arial
Size: 84 points
Style: Bold

- COMPUTAÇÃO GRÁFICA

Font: Arial
Size: 80 points
Style: normal

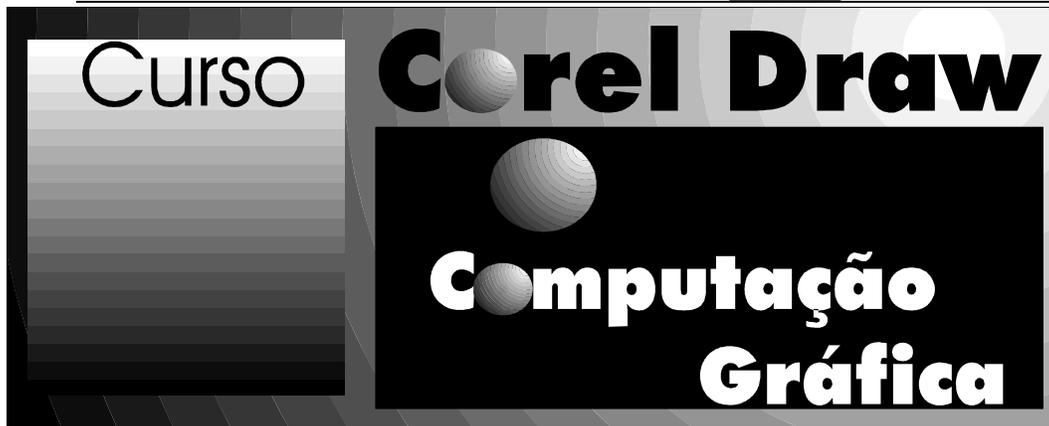
9. Centralize o texto COMPUTAÇÃO GRÁFICA no 2º retângulo;

10. COLORINDO:

- Ao primeiro e ao maior Retângulo atribua a cor verde;
- Ao triângulo atribua a cor amarela;
- Ao círculo, azul;
- Branco, ao 2º quadrado;
- Preto, ao texto COMPUTAÇÃO GRÁFICA;
- Branco, ao texto COREL DRAW.

* VERIFIQUE SE A OPÇÃO WIREFRAME(shift + F9) do Menu View não está acessada. Esta opção é a Visualização em linhas de moldura.

19 - CONSTRUINDO UM OUTDOOR (II)



PASSOS:

1. Acione o comando PAGE SETUP no menu LAYOUT (ou dê um duplo clique na borda da página);

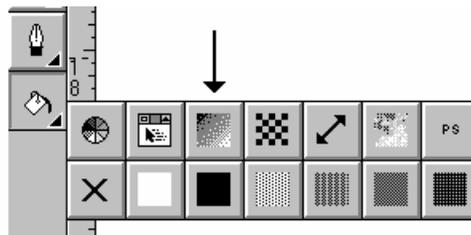
Atribua as seguintes características:

- Size: CUSTOM
width: 400
height: 160

- Dentro da pasta DISPLAY, ative a opção Add Page Frame (automaticamente será feito um retângulo do tamanho da página);

2. Selecione o retângulo e a ele atribua as seguintes características:

- Degradee:



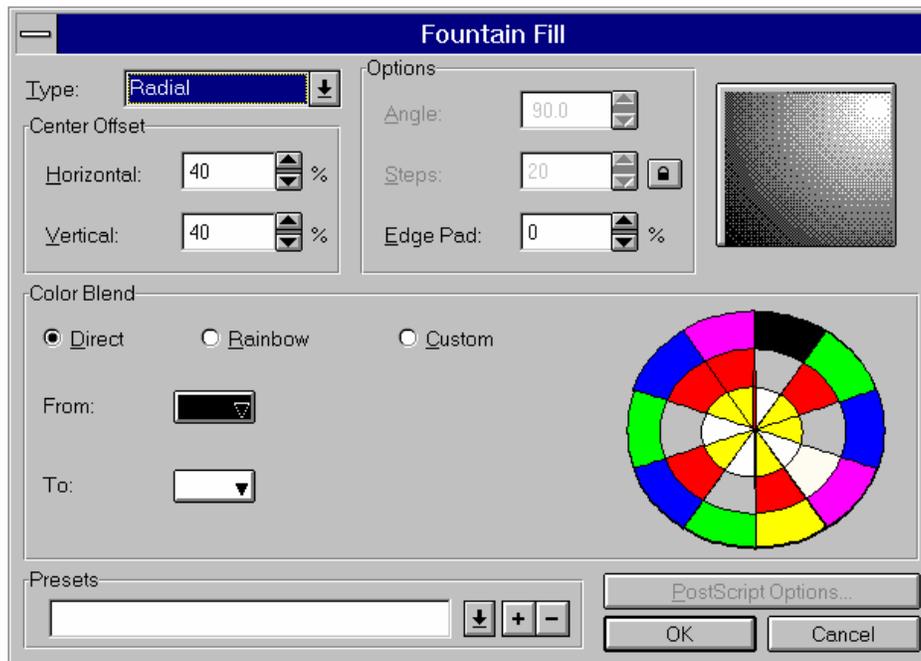
- Dentro do da ferramenta Degradee ponha as seguintes características:

. TYPE: RADIAL

. Center offset: HORIZONTAL: 40 %
 VERTICAL: 40 %

. Color Blend: DIRECT

From(de): preto
To (para): branco



3. Crie um quadrado e um 2º retângulo

Características:

O quadrado: Degradee:

- . Type: LINEAR
- . Color Blend: DIRECT
From(de): preto
To (para): branco

O 2º retângulo: cor preta

4. Edite três textos:

- Corel Draw: (cor: Preta; Font: Futura Xd Bt)
 - Computação Gráfica: (cor: Branca; Font: Futura Xd Bt);
 - Curso: (cor: Preta);
5. Coloque-os em tamanho aproximado em relação ao 1º retângulo (como mostra a figura);
6. Crie um círculo e ponha-o sobre a letra “O” da palavra Corel;
7. Atribua a este círculo as mesmas características de Degradee do 1º retângulo;
8. Duplique o círculo duas vezes.
- Em um, aumente e ponha-o entre o texto Corel Draw e Computação gráfica
 - No outro, ponha sobre a letra O da palavra Computação Gráfica.

Pronto! Você confeccionou outro outdoor e aprendeu a lidar um pouco com o efeito degradee. E com ele você poderá incrementar seus trabalhos.

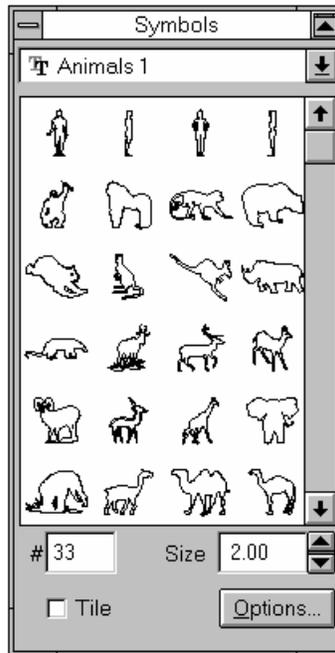


20 - CAPTURANDO IMAGENS

Clique na estrela, localizada no Ribbon Bar, abaixo da Barra de Menu.

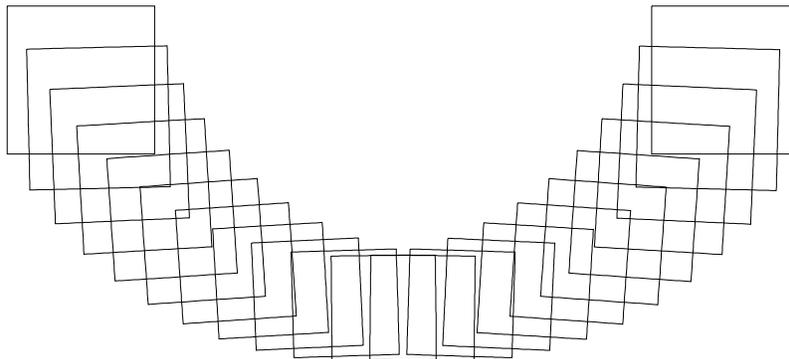
Aparecerá uma caixa de diálogo que apresenta uma série de figuras já pré-editadas.

Para utilizá-las, clique em uma das figuras e arraste para a área de trabalho.



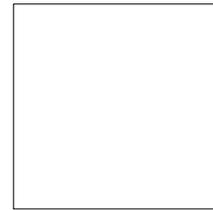
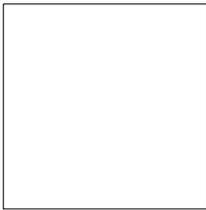
Com as figuras em sua área de trabalho você tem a possibilidade de trabalha-las de forma a aumentar, diminuir, torcer ou mesmo atribuir efeitos.

21 - MISTURANDO OBJETOS (BLEND - Menu Effects)

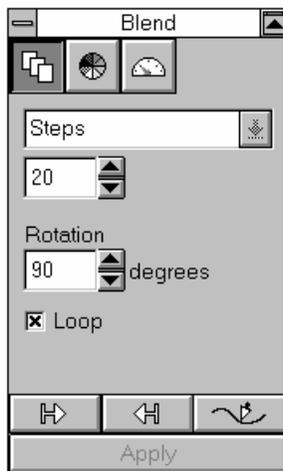


Para aprendermos um pouco sobre o efeito MISTURAR, vamos seguir os seguintes passos:

1. Faça um quadrado;
2. Selecione-o;
2. Duplique-o (vá ao menu Edit e acione o comando DUPLICATE);
3. Agora coloque os dois quadrados em posição semelhante ao exemplo abaixo:



4. Selecione os dois;
5. Coloque-os com contorno fino e sem preenchimento;
6. Do Menu Effects, acione o comando BLEND ROLL-UP;



- Coloque na opção Steps(nº de objetos que serão criados entre os outros dois selecionados) o valor 20;

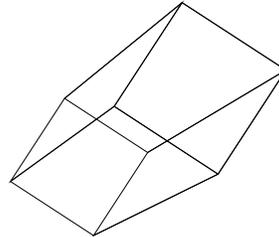
- Em Rotation (rotação) ponha o valor: 60

- Acione o Loop;

- Clique em Apply.

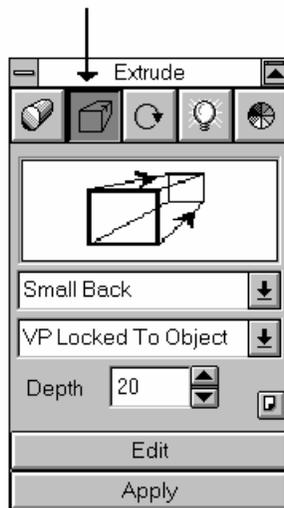
Pronto, você tem o efeito MISTURAR. E se você quiser dar um efeito mais bonito atribua cor aos objetos.

22 - PROJETANDO OBJETOS



PASSOS:

1. Construa um quadrado;
2. Selecione-o
3. Dê uma inclinação semelhante a da figura;
3. No Menu Effects, acione o comando Extrude Roll-Up e atribua-lhe as seguintes características:



- Acione a segunda ferramenta da esquerda para a direita;

- Depth (profundidade): 20

- Clique em Apply.

Fig. 1



Fig. 2

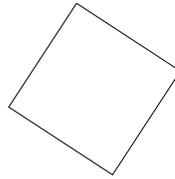
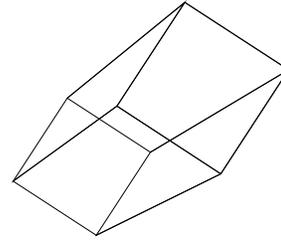


Fig. 3



23 - BRINCANDO COM AS PALAVRAS

BRINCANDO COM AS PALAVRAS

PASSOS:

1. Faça um círculo

OBS: Para fazer um círculo ou um quadrado PERFEITO, segure a tecla CTRL, enquanto desenha a figura.

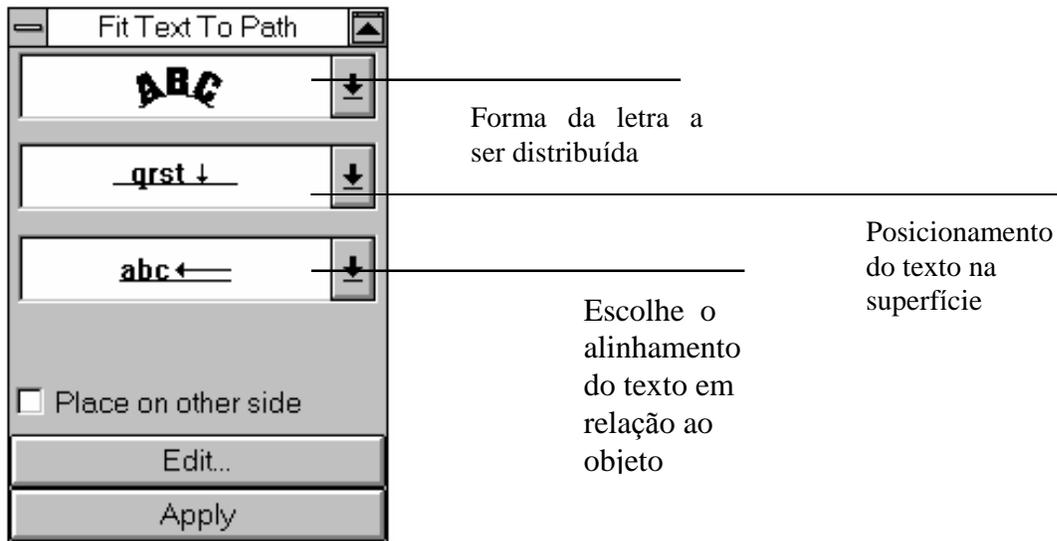
2. Digite o texto: BRINCANDO COM AS PALAVRAS

FONT: times new roman

O tamanho você atribui observando-se o tamanho do círculo que você fez (fig1)

3. Selecione-os

4. Entre no Menu Text e execute o comando FIT TEXT TO PATH



5. Clique no botão APPLY;
6. Selecione, agora, apenas o círculo e apague (Delete - DEL).

BRINCANDO COM AS PALAVRAS

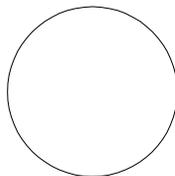


fig 1



fig 2



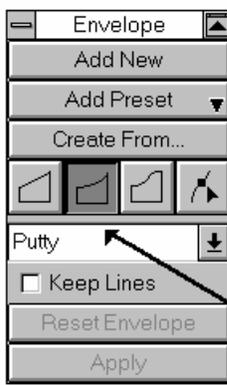
fig 3

24 - ENVELOPE (Menu Effects)

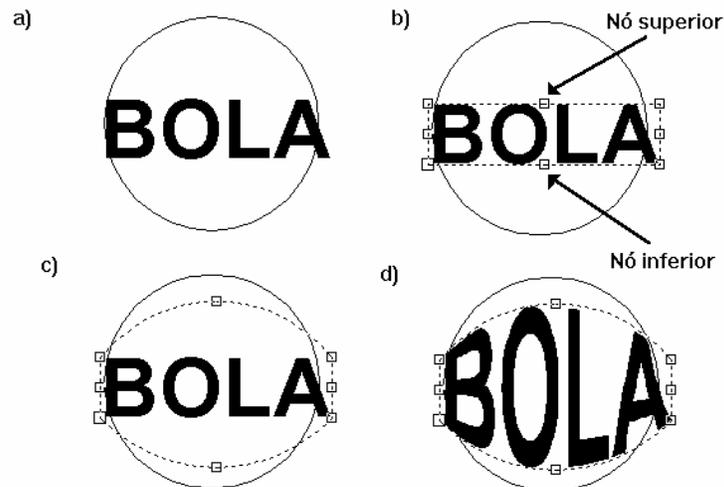


O Efeito Envelope é utilizado para adequar a forma dos objetos. Vejamos o exemplo:

1. Crie um Círculo : preto
2. Edite o texto BOLA: branco
3. Ponha o texto centralizado no círculo
4. Selecione o texto;
5. Vá ao Menu EFFECTS e acione o comando ENVELOPE ROLL-UP



- Acione o botão Add New;
- Acione a 2º ferramenta, a indicada pela seta;
- Puxe o nó superior para cima ;
- Puxe o nó inferior para baixo;
- Clique em APPLY.

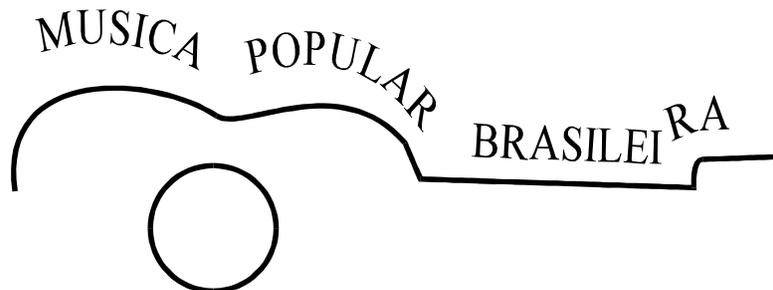


OBS: Para dar este efeito não precisa, necessariamente, a criação de um círculo. O círculo, neste caso, foi criado apenas por questão de referencial.

EXERCÍCIOS

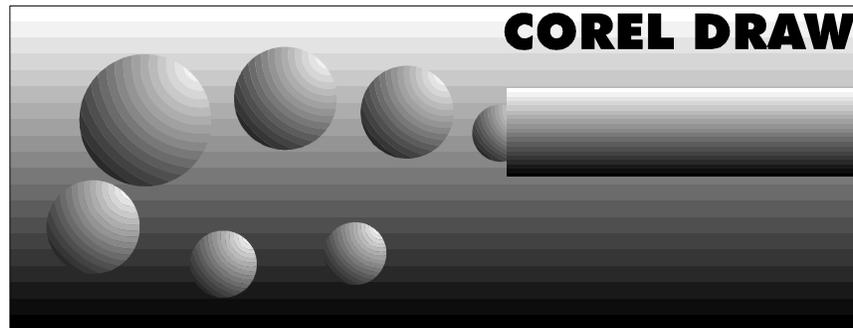


- Texto Artístico: Arial
- Ferramenta de Seleção
- Inclinação do nome NIKE
- Ferramenta Lápis modo Bézier (para confeccionar o símbolo da Nike)

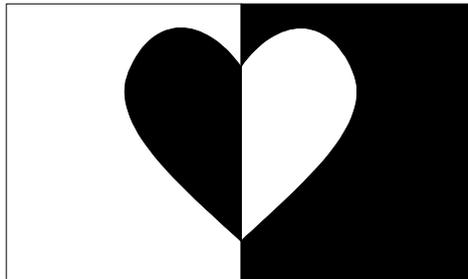


Ferramentas utilizadas;

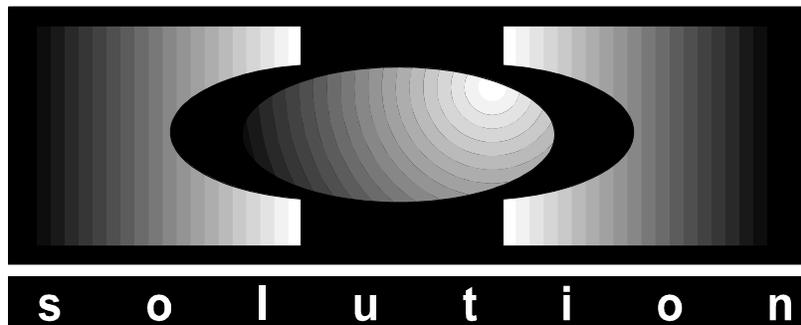
- Círculo;
- Texto;
- Modo Bézier (Lápis);
- Fit Text to Path.



- 2 Retângulo
- 7 Círculos
- Texto Artístico: corel Draw
- Dregadee



- Lápis modo Bézier (para confccionar o coração)
- 2 Retângulos
- Ferramenta de Seleção
- Menu ARRANGE - COMBINE.



- Retângulos
- Elipse
- Texto Artístico
- Degradee
- Menu ARRANGE - TRIM



- Lápis em modo Bézier
- Elipse
- Texto: Pierre



Sua **CRIATIVIDADE** já foi atçada,
portanto, **CRIE e DiVirTA-se** com o

CORELDRAW!

Cleto Marcos