

SUMÁRIO

Introdução	1
Tela de Apresentação	1
Criando Figuras Simples	2
Linhas Curvas	3
Figuras Geométricas	4
Ferramenta Seleção	4
Desfazer e Repetir	4
Colorindo os Objetos	5
Ferramenta Zoom	5
Gravando, Fechando e Abrindo um Documento	6
Salvando o Trabalho	6
Fechando e Abrindo um Documento	6
Configurando e Imprimindo Páginas	8
Configurando Páginas	8
Imprimindo Páginas	9
Desenhando	10
Usando a Ferramenta Forma	11
Preenchimentos e Contornos	13
Preenchimentos Especiais	13
Contornando os Preenchimentos	15
Efeitos Sobre o Objeto	16
Girando e Inclinando Objetos	16
Espelhando Objetos	17
Agrupando e Desagrupando Objetos	17
Duplicar e Clonar	18
Alinhando e Distribuindo	19
Ordenando Objetos	20
Combinando Objetos	20
Editando Texto	21
Ferramenta Texto	21
Comando Editar Texto	22
Correção Ortográfica	23
Efeitos com a Ferramenta Forma	24
Linhas Guia e Configuração da Régua	25
Formas para o Texto Artístico	27
Efeitos Especiais	29
Efeito Contorno	29
Efeito Envelope	29
Efeito Extrusão	30
Efeito Lente	32
Efeito Misturar	33
Efeito PowerClip	33

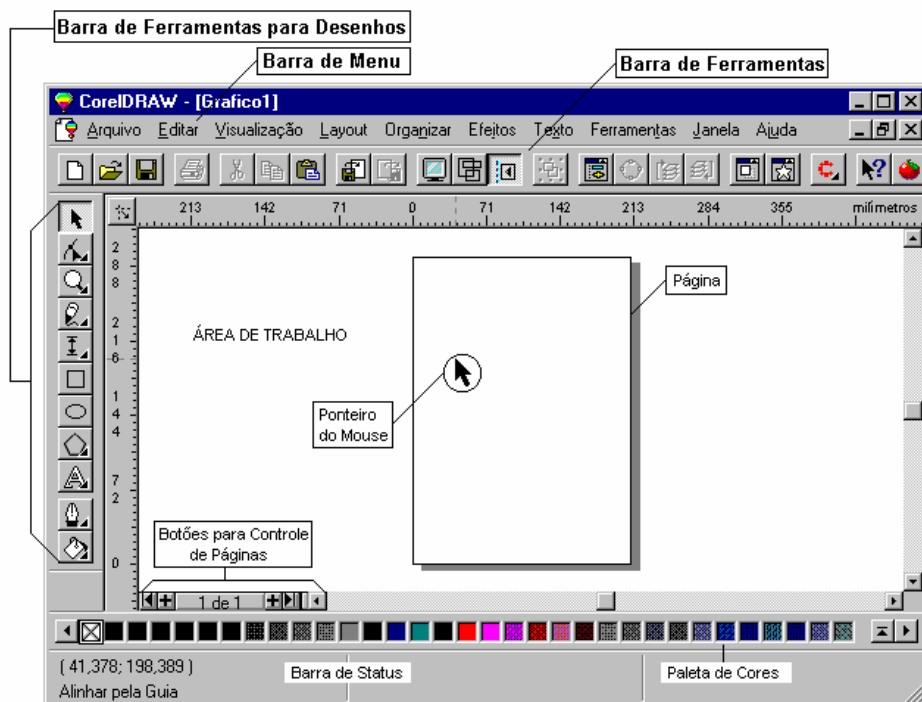
Adicionar Perspectiva	34
Combinação de Efeitos	34
Esfera	35
Graduações Entre Duas Figuras	35
Sombra no Texto	36
Texto Tridimensional em Perspectiva	37
<i>Figuras e Símbolos</i>	37
Importando Figuras	37
Inserindo Símbolos	38

INTRODUÇÃO

Considerado como o software de computação gráfica mais popular para PC's, o CorelDraw 6 é sem dúvida um estúdio artístico completo. Apesar do pacote compreender 13 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.

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 de Boas Vindas no início*, em seguida, clique sobre o botão *Iniciar um Novo Gráfico CorelDraw*, para conhecermos o nosso estúdio artístico.



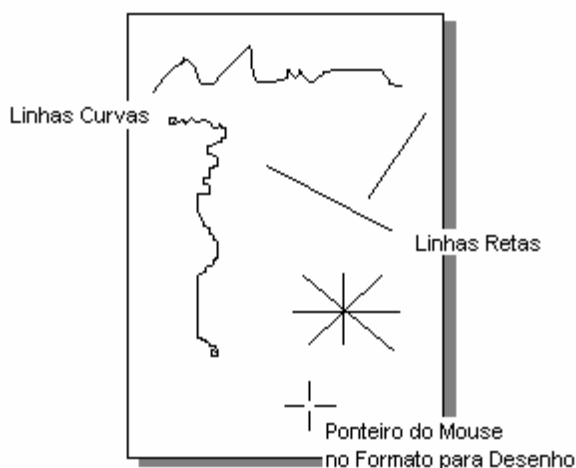
CRIANDO FIGURAS SIMPLES

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. Faça algumas linhas retas e curvas para se familiarizar mais com esta ferramenta.



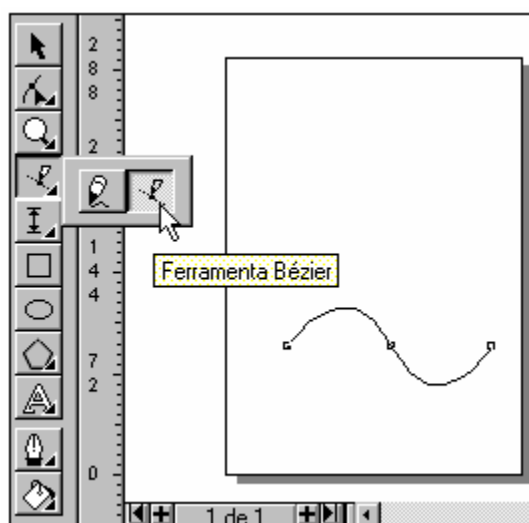
Podemos rapidamente apagar um ou mais desenhos usando a **Ferramenta Seleção**. Dê um clique sobre esta ferramenta, em seguida, clique sobre a linha de um determinado desenho para selecioná-lo, logo após, pressione a tecla **Delete**. Para apagar vários desenhos ao mesmo tempo, arraste o ponteiro de 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 outra barra com outras ferramentas, esta barra é conhecida como *menu adjunto*.

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.

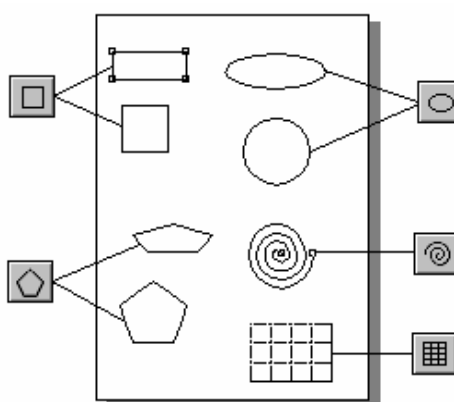


FIGURAS GEOMÉTRICAS

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.

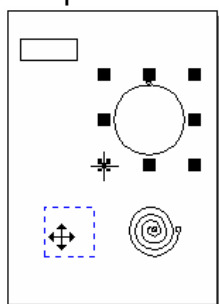
A ferramenta **Polígono** tem três formas pré-definidas que são exibidas através do menu adjunto (clique no triângulo localizado no canto inferior direito da ferramenta). Use estas formas para criar um polígono, espiral e uma grade.



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.



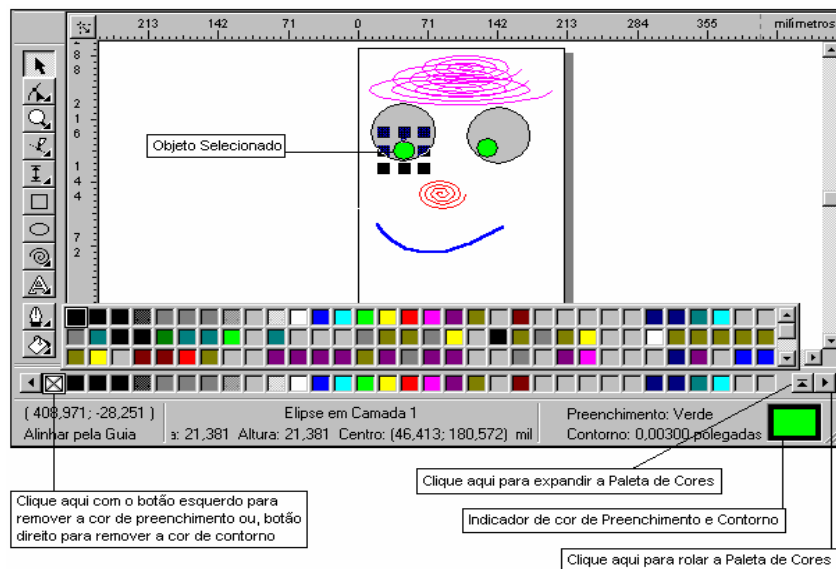
DESFAZER E REPETIR

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

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** (parte inferior da tela), com o botão esquerdo para selecionar a cor de preenchimento, e com o botão direito para selecionar a cor de contorno.

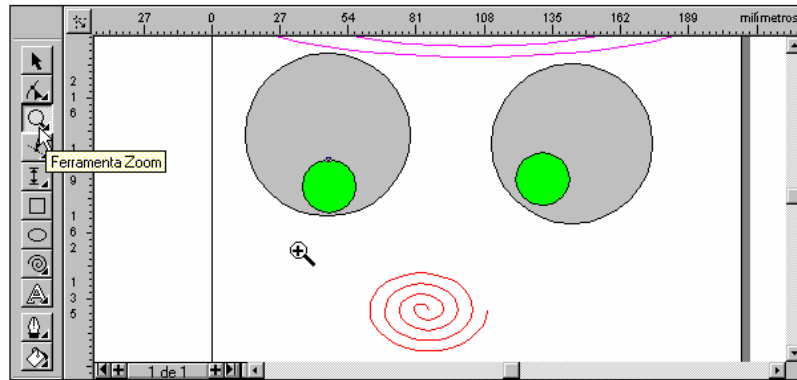
Veja na figura a seguir, os locais para a remoção das cores e expansão da Paleta de Cores. As linhas são coloridas através do botão direito do mouse sobre a cor desejada.



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 após selecionar a ferramenta **Zoom**.

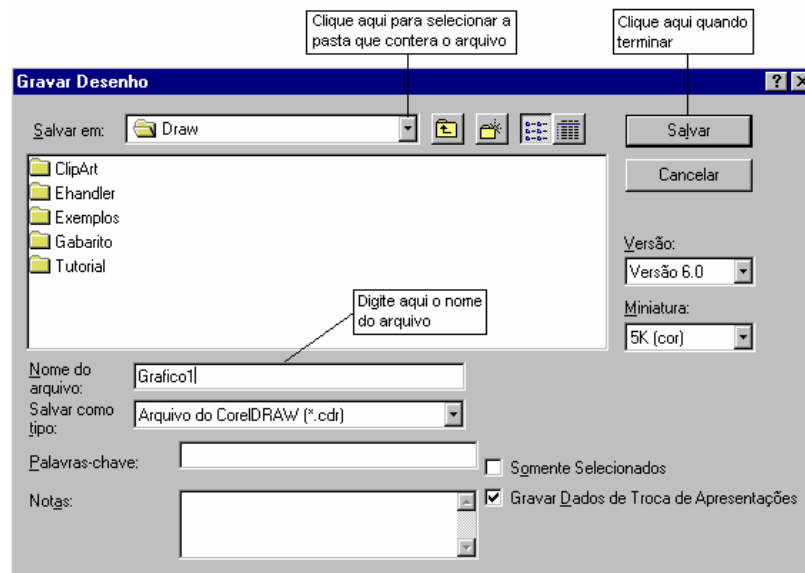
Com esta ferramenta selecionada, o ponteiro passa para o formato de uma lupa. Um clique no botão esquerdo amplia, também, a visão na posição do ponteiro; com o botão direito, reduz a exibição da página.



GRAVANDO, FECHANDO E ABRINDO UM DOCUMENTO

SALVANDO O TRABALHO

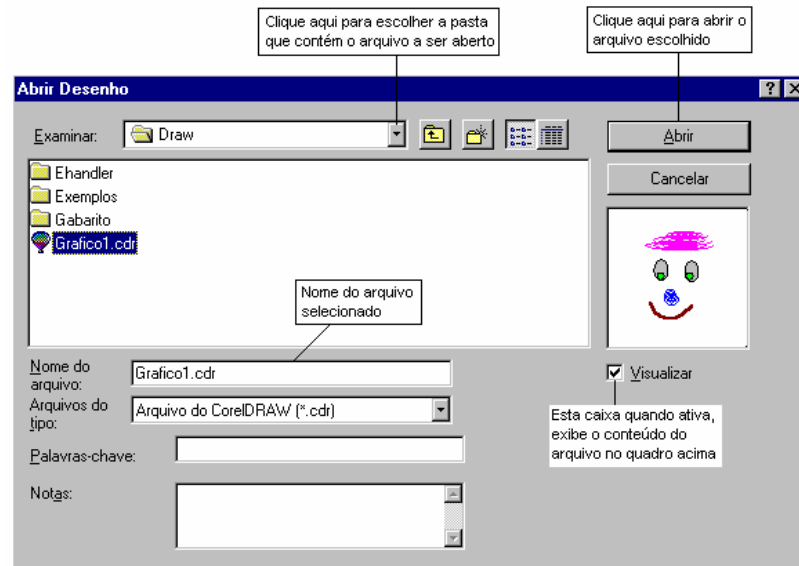
Para gravar todo o trabalho feito, basta selecionar a opção **Gravar** do menu **Arquivo**. No quadro exibido, entre como o nome do arquivo e, em seguida, selecione o botão **Salvar**. Você também poderá salvar o seu trabalho através do botão **Gravar** da barra de ferramentas. O quadro de diálogo *Gravar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



FECHANDO E ABRINDO UM DOCUMENTO

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 desaparece 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 selecionar o arquivo a ser aberto e, em seguida, dar um clique sobre o botão **Abrir**.

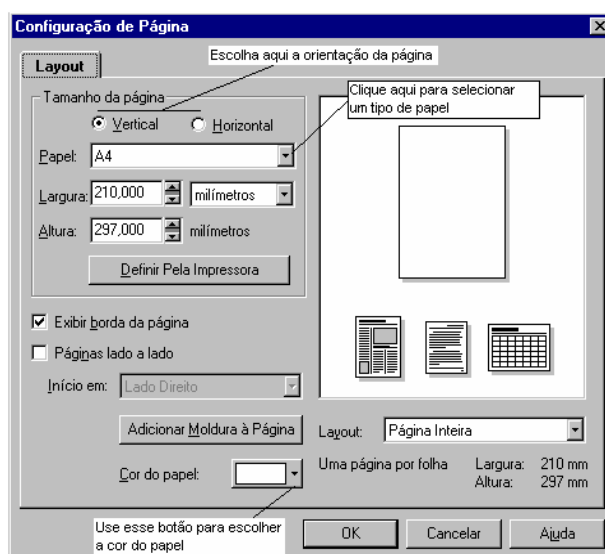


CONFIGURANDO E IMPRIMINDO PÁGINAS

CONFIGURANDO PÁGINAS

Quando carregamos o CorelDraw 6, é exibido uma página em branco possuindo layout padrão, isto é, basicamente as dimensões e orientação da página com valores pré-definidos. Este layout pode ser mudado facilmente, e estas modificações serão aplicadas a todas as páginas do documento.

Selecione a opção **Configurar Página** do menu **Layout** para termos acesso ao quadro de diálogo *Configuração de Página*. Neste quadro encontramos opções para o tamanho da página, cor do papel e outros recursos.

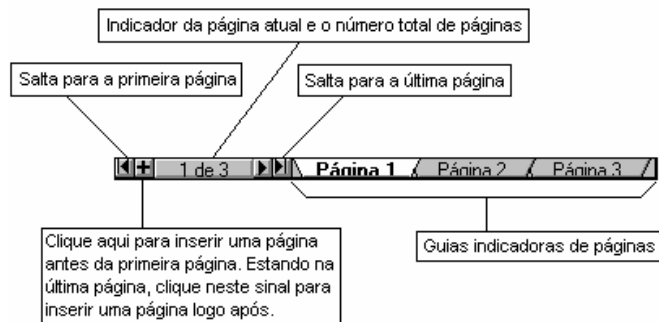


Através do menu **Layout**, você poderá acrescentar outras páginas, que terão o mesmo layout, ou apagar qualquer página, com exceção da página 1.

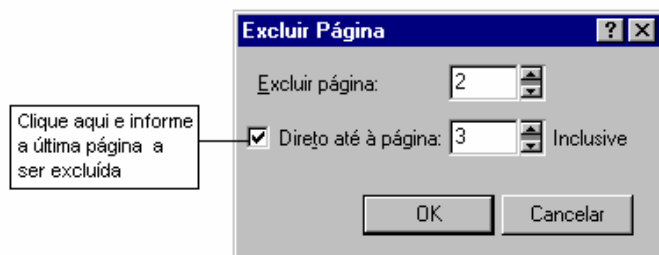
Para inserir uma ou mais páginas, selecione a opção **Inserir Página** do menu **Layout**. No quadro de diálogo exibido, entre com a quantidade a inserir e a posição - antes ou após a página atual.



Você também poderá inserir páginas através dos botões de controle de página. Veja na figura a seguir, outras opções sobre o controle de páginas.



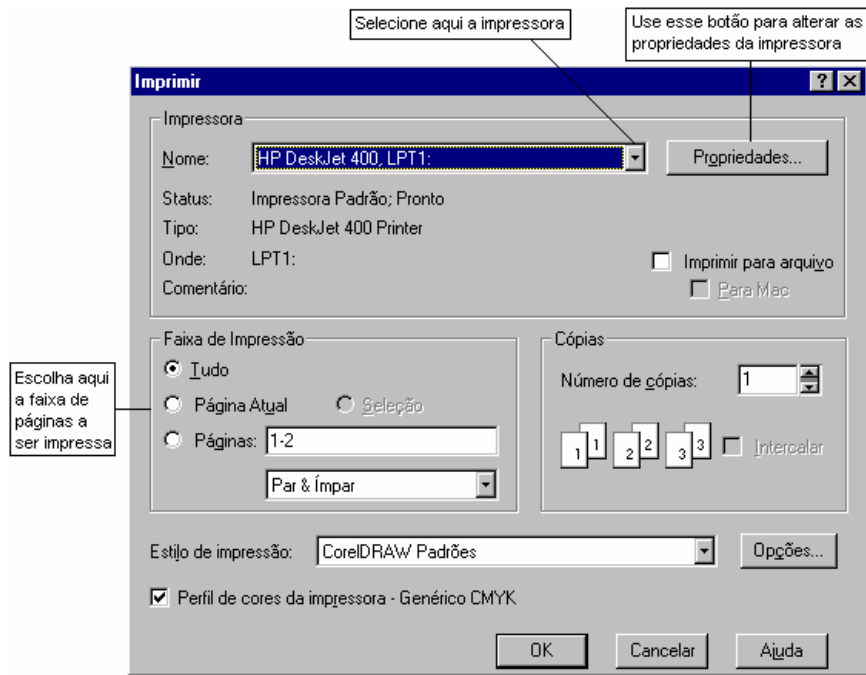
Para excluir uma ou mais páginas, use a opção **Excluir Página** do menu **Layout**. Após selecione esta opção, será exibido o quadro de diálogo *Excluir Página* solicitando o intervalo de páginas a serem excluídas.



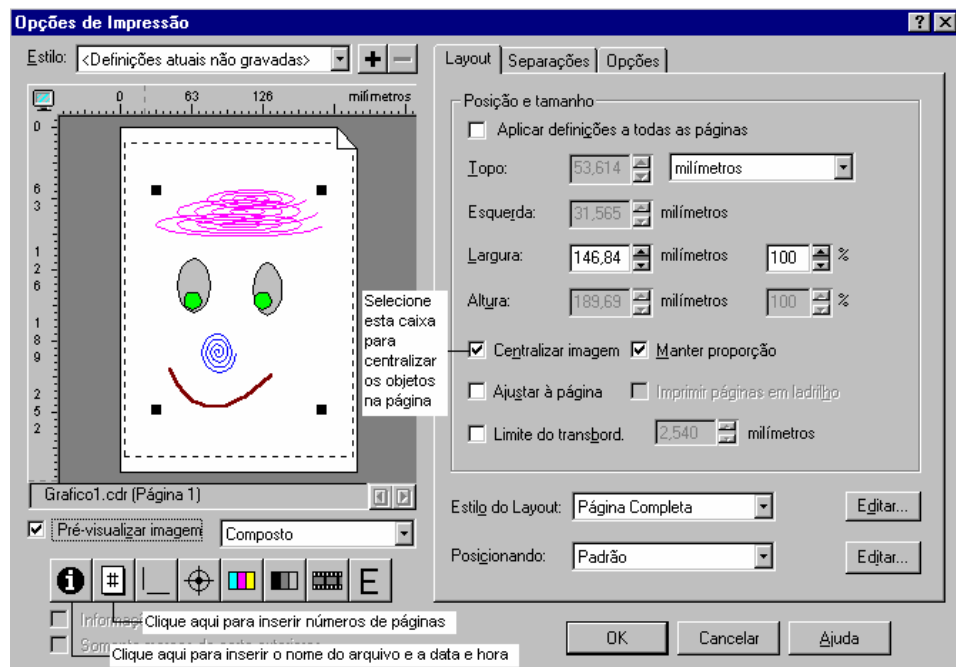
Quando uma página é excluída, todos os objetos pertencentes a esta página também serão excluídos, mas se desejar apagar uma determinada página e manter um ou mais objetos, basta move-los para fora dos limites da página, isto é, para a área de trabalho. Objetos localizados nesta área pertencem ao documento e podem ser transferidos para outras páginas, simplesmente arrastando-os.

IMPRIMINDO PÁGINAS

Como a maioria dos programas, o CorelDraw permite a impressão dos trabalhos em qualquer impressora instalada em seu sistema. Para imprimir o documento, selecione a opção **Imprimir** do menu **Arquivo** ou, o botão **Imprimir** da barra de ferramentas, ambas exibirão o quadro de diálogo *Imprimir*, escolha a impressora e a faixa de impressão e, em seguida, clique sobre o botão **OK** para iniciar a impressão.



Para alterar algumas características da impressão, selecione o botão **Opções** do quadro de diálogo *Imprimir*. Ao acionar este botão, será exibido o quadro de diálogo *Opções de Impressão* para podermos centralizar os objetos na página, inserir número de página, nome do arquivo, data e hora atual. A caixa *Pré-visualizar Imagem* quando selecionada, exibe os objetos pertencentes a página. Caso exista mais de uma página, os botões de rolagem estarão disponíveis.

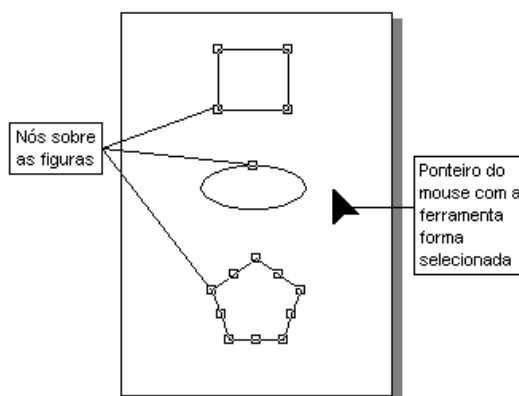


DESENHANDO

Em estudos anteriores, vimos como criar figuras geométricas e traçar linhas de forma simples, nestas figuras acrescentamos preenchimento e contorno com as diversas cores disponíveis na Paleta de Cores. Agora, vamos avançar um pouco mais sobre este assunto e conhecer diversos recursos aplicados aos desenhos.

USANDO A FERRAMENTA FORMA

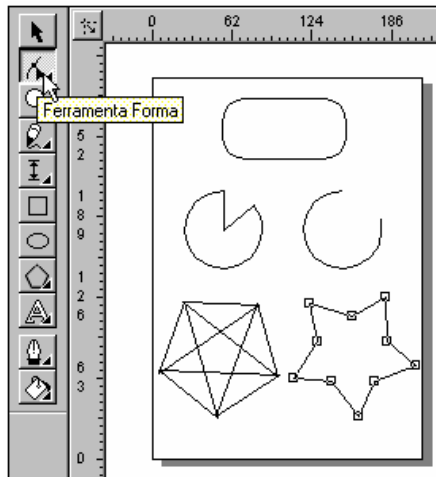
A ferramenta **Forma**, a segunda de cima para baixo da barra de ferramentas para desenhos, permite modificar a aparência das figuras, bastando para isto, arrastar o ponteiro quando estiver sobre um dos nós exibidos no contorno da figura.



Faça um retângulo usando a ferramenta apropriada, logo após, selecione a ferramenta **Forma** e arraste um dos nós do retângulo em direção ao centro da figura, como resultado, teremos os cantos arredondados na mesma proporção.

Com a ferramenta **Elipse**, poderemos obter **Fatias** arrastando o ponteiro para o interior do círculo, após selecionar o nó. Para criar **Arcos**, arraste o ponteiro na parte exterior do círculo após selecionar o nó.

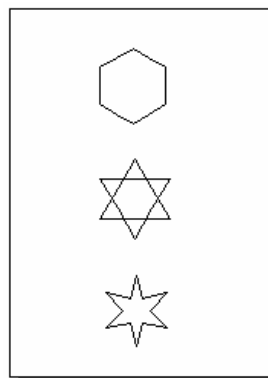
Aplicando os recursos da ferramenta **Forma** sobre um polígono, obteremos uma impressionante quantidade de formas. Arraste um dos nós para o interior, exterior e ao redor da figura para ver o resultado.



Com relação ainda aos polígonos, nós podemos mudar as propriedades dando um duplo clique sobre a ferramenta **Polígono**. No quadro de diálogo *Propriedades da Ferramenta*, escolha o número de pontos, tipo e diferenciação para o novo padrão de polígonos, isto é, após estas modificações, todo polígono que for criado terá as características definidas no quadro Propriedades.



A seguir, temos três polígonos com o mesmo número de pontos mas com tipos diferenciados.



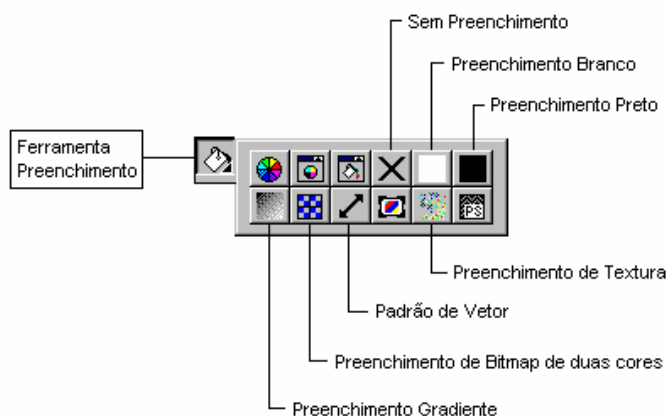
PREENCHIMENTOS E CONTORNOS


PREENCHIMENTOS ESPECIAIS


No início de nossos estudos verificamos que uma figura selecionada poderá apresentar preenchimento e cor de contorno dando um clique sobre uma das cores da Paleta de Cores. Mas além destas cores sólidas, o CorelDraw oferece diferentes tipos de texturas e espessuras de linhas.


Faça um quadrado (ferramenta retângulo com a tecla Ctrl pressionada) sobre a página para usarmos como exemplo, da aplicação destes novos recursos.


Verifique que a ferramenta **Preenchimento** (último botão de cima para baixo da barra de ferramentas para desenhos) tem um triângulo indicador de menu adjunto, selecione-o após ter criado o quadrado.

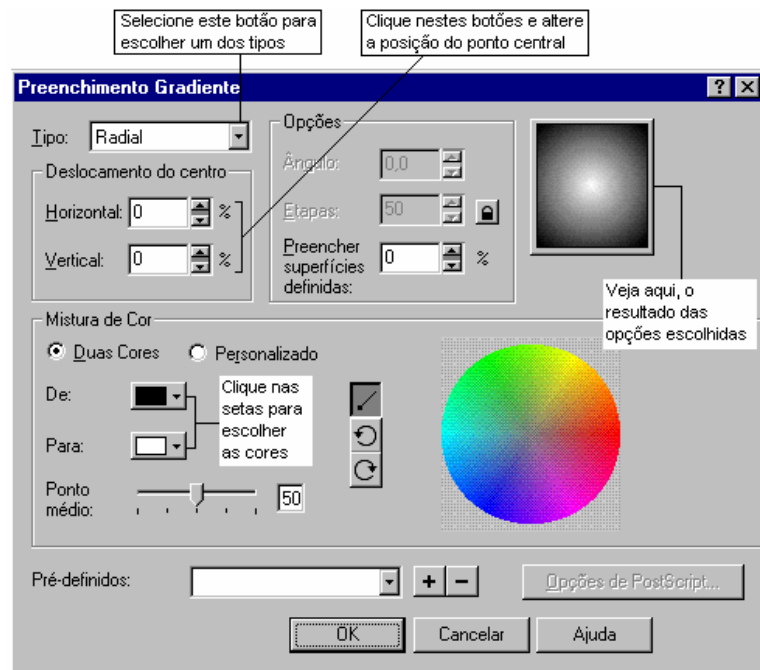



 - Selecione este botão para acrescentar preenchimento preto ao desenho selecionado.

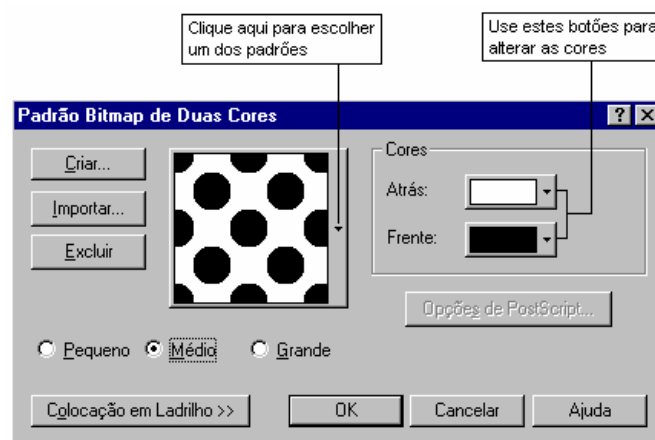
 - Clique sobre este botão para remover o preenchimento do desenho.


 - Com esta ferramenta, você preenche o desenho com a cor branco. Você não perceberá a diferença se a cor da página também for branco.

 - Ao selecionar esta ferramenta, será exibido o quadro de diálogo *Preenchimento Gradiente* com diversas opções para o preenchimento progressivo de cores pré-definidas. Selecione algumas opções e, em seguida, clique sobre o botão **OK** para ver o resultado.



 - O Padrão Bitmap de Duas Cores preenche o desenho com elementos geométricos de duas cores que você poderá escolher. Selecione este botão e escolha o padrão e as cores disponíveis no quadro de diálogo exibido.

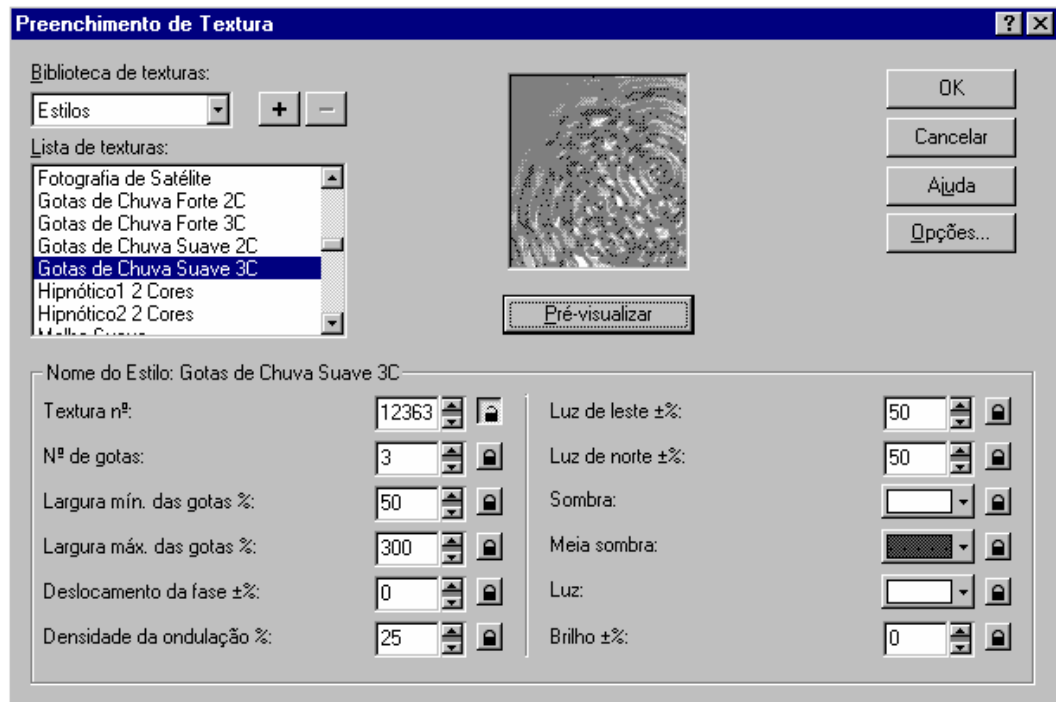


 - O Padrão de Vetor preenche o desenho com elementos vetoriais coloridos, os procedimentos para a seleção do padrão são os mesmos do padrão bitmap.



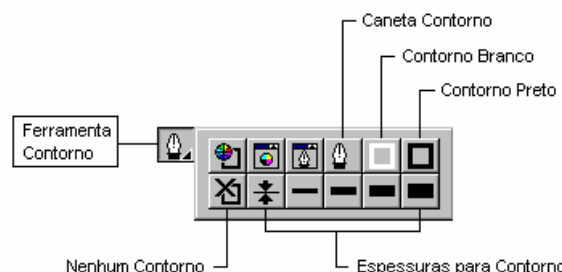


- As texturas são um show a parte, você irá se surpreender com os diversos tipos de texturas, que poderão ter suas características alteradas gerando uma combinação imensa de estilos. Basta selecionar a biblioteca de texturas e um dos vários tipos listados abaixo. Caso altere alguma das características do estilo escolhido, clique sobre o botão **Pré-visualizar** para ver o resultado, em seguida, clique sobre o botão **OK** para o desenho ser preenchido.

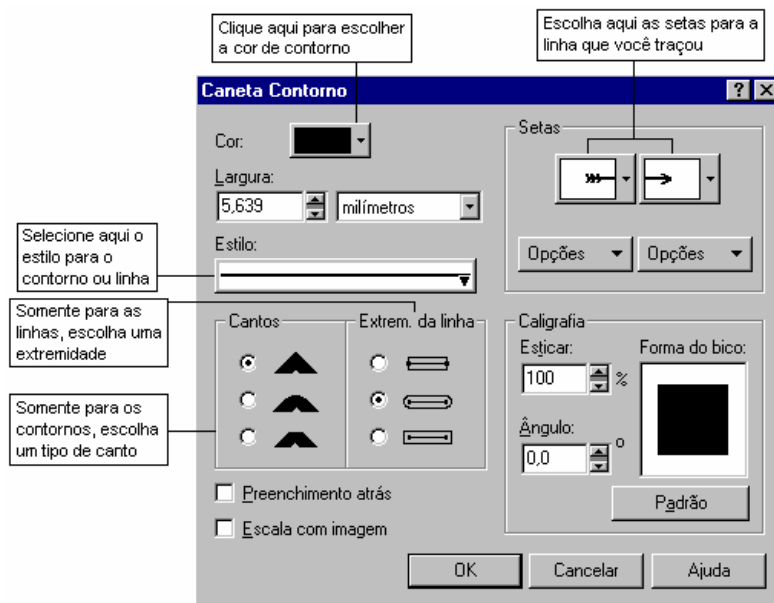


CONTORNANDO OS PREENCHIMENTOS

Vimos que, para mudar a cor dos contornos, era preciso escolher a cor desejada na Paleta de Cores com o botão direito do mouse - estando o desenho selecionado. Agora, vamos conhecer as várias formas de contornos oferecidos pela ferramenta **Contorno**. Faça um retângulo e, em seguida, selecione o menu adjunto desta ferramenta - clique no triângulo indicador do menu.



No menu adjunto, alterne entre as espessuras oferecidas para ver o resultado. Dê um clique sobre o botão **Caneta Contorno** para termos acesso ao quadro de diálogo *Caneta Contorno*. Neste quadro, poderemos alterar a cor do contorno, escolher um novo estilo para o contorno e um dos três tipos de cantos. No caso de uma linha, poderemos escolher o tipo de extremidade e acrescentar setas.

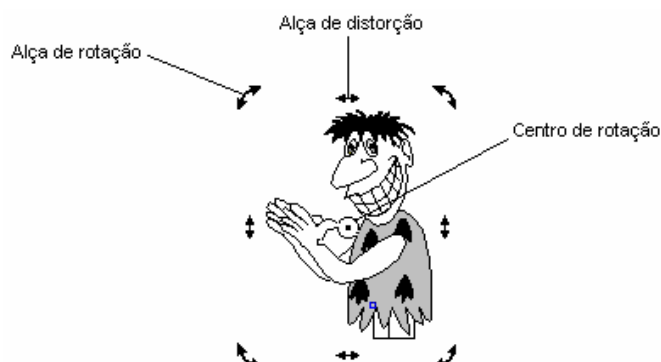


EFEITOS SOBRE O OBJETO

Os objetos que podem ser desenhos feitos a mão-livre, figuras incorporadas ou qualquer desenho geométrico, poderão ter as aparências modificadas com uma simples rotação ou distorção realizada com mouse. Neste tópico, também aprenderemos como duplicar os objetos e organizá-los na página.

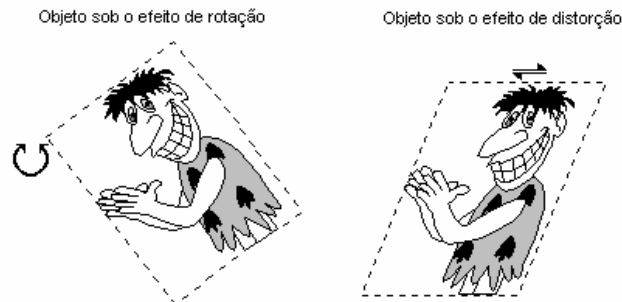
GIRANDO E INCLINANDO OBJETOS

Com apenas um duplo clique sobre o objeto não selecionado, ou um clique no objeto já selecionado, encontraremos as alças para rotacionar e distorcer os desenhos, dando um efeito muito interessante. Abra um arquivo que contenha um desenho ou, crie um, utilizando as ferramentas já estudadas, em seguida, dê um duplo clique (o primeiro clique seleciona, o segundo exhibe as alças) sobre o desenho para conhecermos estas alças.



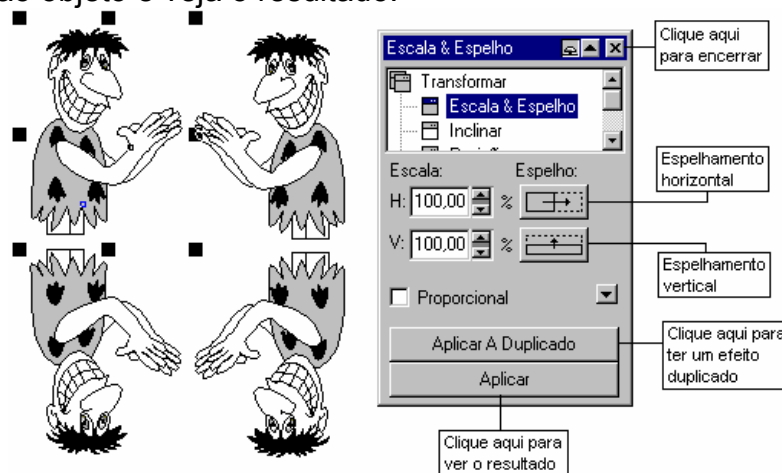
Para rotacionar o objeto, basta posicionar o ponteiro sobre uma das **alças de rotação** (ponteiro fica no formato de uma cruz) e arrastar ao redor do **centro de rotação**, este centro de rotação poderá ser movido para qualquer ponto do objeto.

O procedimento de distorção é parecido com o de rotação, posicione o ponteiro sobre uma das **alças de distorção** e mova no sentido indicado pelas próprias alças, isto é, no sentido horizontal ou vertical.



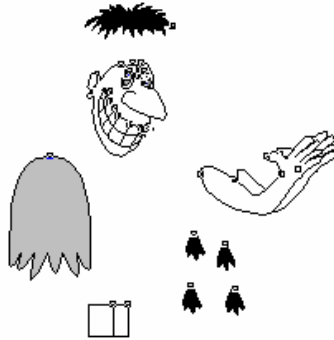
ESPELHANDO OBJETOS

O recurso de espelhamento inverte a orientação de um objeto, e está disponível através da opção **Transformar... Escala e Espelho** do menu **Organizar**. Ao escolher esta opção após ter selecionado o objeto, será exibido o quadro de diálogo *Escala & Espelho*, praticamente temos duas opções: *Espelhamento horizontal* e *vertical*, aplique estes recursos ao objeto e veja o resultado.



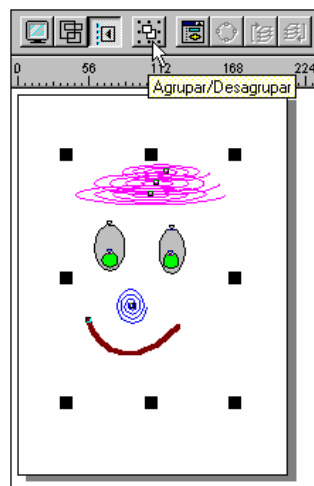
AGRUPANDO E DESAGRUPANDO OBJETOS

Os desenhos que você cria com o CorelDraw ou os arquivos com extensão **CRD** ou **CMX** - nativos do programa, estão no formato vetorial, isto é, elementos gráficos que podem ser editados e modificados. Uma figura no formato vetorial quando desagrupada, exhibe vários nós para edição. Nestas condições, você poderia separar as partes da figura, bastando para isto, arrastar a parte selecionada.



Na figura anterior, o nosso coleguinha poderia ficar careca num piscar de olhos, isto mostra que as figuras vetoriais são compostas por pequenos objetos organizados. Abra o arquivo de nosso desenho exemplo e separe algumas partes, em seguida, desfça o procedimento movendo as partes para o local de origem ou, selecione a opção Desfazer do menu Editar, tantas vezes necessário.

Agora, vamos selecionar todos os objetos e, logo após, dar um clique sobre o botão **Agrupar/Desagrupar** da barra de ferramentas ou, escolha a opção **Agrupar** do menu **Organizar**. Pronto, todos os objetos passam a fazer parte de um único bloco. Verifique que é impossível selecionar apenas uma parte do desenho.



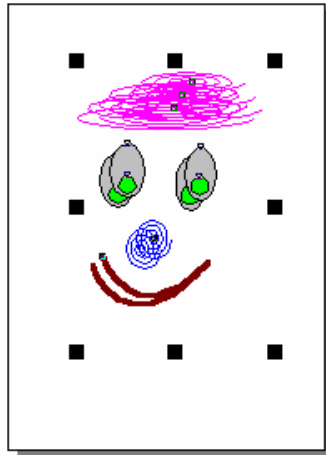
Para desagrupar os objetos, clique no mesmo botão na barra de ferramentas ou, selecione a opção **Desagrupar** do menu **Organizar**, este comando só estará disponível se o objeto estiver agrupado.

DUPPLICAR E CLONAR

Duplicar um objeto não é novidade pois, com os comandos **Copiar** e **Colar** conseguiria obter este resultado que por sinal, são velhos conhecidos de outros programas. Mas este procedimento no CorelDraw, não é nada prático, por isto existem outros recursos bem mais rápidos para a duplicação dos objetos.

Para duplicar um ou mais objetos, basta selecioná-los e, em seguida, pressionar as teclas **Ctrl+D** ou, escolher a opção **Duplicado** do menu **Editar**. Após este procedimento, o CorelDraw cria uma cópia exata de todos os objetos selecionados e os desloca para cima e a direita. Caso o desenho seja composto por vários objetos desagrupados, é recomendado que os agrupe antes de duplicá-los.

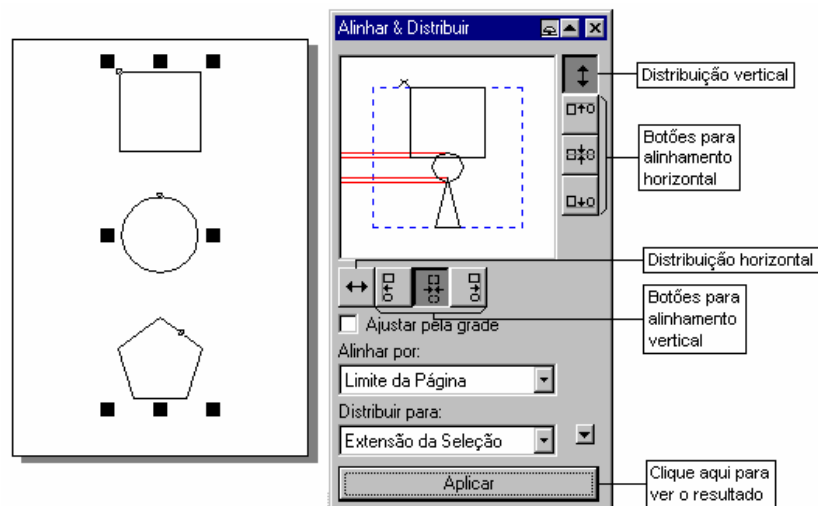
A outra forma de duplicar objetos é através da opção **Clone** do menu **Editar**. Este recurso exibe a cópia da mesma maneira que o comando Duplicado, mas com a seguinte diferença: a cópia fica vinculada ao objeto original, isto é, qualquer mudança no objeto original, afeta também o clone.



ALINHANDO E DISTRIBUINDO

O CorelDraw permite mover os objetos de forma controlada nos sentidos horizontal e vertical e distribuí-los sobre a área selecionada ou na página inteira.

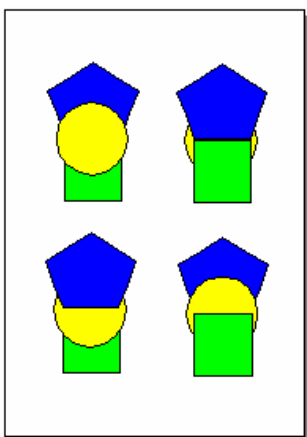
Para alinhar e distribuir dois ou mais objetos, basta selecioná-los e escolher a opção **Alinhar e Distribuir** do menu **Organizar**. No quadro de diálogo exibido, você poderá escolher um ou mais botões de alinhamento ou distribuição, logo após, clique sobre o botão **Aplicar** para ver o resultado. Combine alguns botões para conhecer melhor este recurso de movimentação controlada.



ORDENANDO OBJETOS

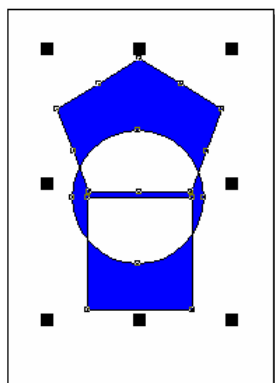
A sobreposição de objetos em uma página é muito comum, diante desta situação o CorelDraw oferece recursos para avançar e recuar objetos que estão um sobre o outro.

Crie três desenhos coloridos sobrepostos, conforme figura a seguir, e use os comandos **Para a Frente**, **Para Trás**, **Avançar Um** e **Recuar Um** do menu **Organizar**, sobre os objetos, isto é, após desenhar as figuras geométricas uma sobre a outra, use a ferramenta **Seleção** para selecionar o objeto que sofrerá a ação do comando. As opções **Para a Frente** e **Para Trás** estão disponíveis em botões de mesmo nome na barra de ferramentas.



COMBINANDO OBJETOS

A combinação de objetos gera um objeto composto de dois ou mais objetos selecionados - sobrepostos ou não. O objeto combinado terá cor de preenchimento e contorno igual ao último objeto selecionado. Usando as mesmas figuras exemplo, do assunto anterior, selecione-as e escolha a opção **Combinar** do menu **Organizar**.



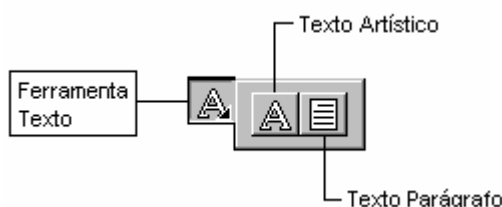
Você poderá separar os objetos através da opção **Separar** do menu **Organizar**, mas as cores de preenchimento e contorno permanecerão as mesmas do objeto combinado.

EDITANDO TEXTO

Como qualquer programa de editoração eletrônica, o CorelDraw permite a criação e edição de textos, aplicar recursos de formatação e alinhamentos, e recursos especiais como arrastar letras independentes uma das outras e criar textos combinados com figuras geométricas.

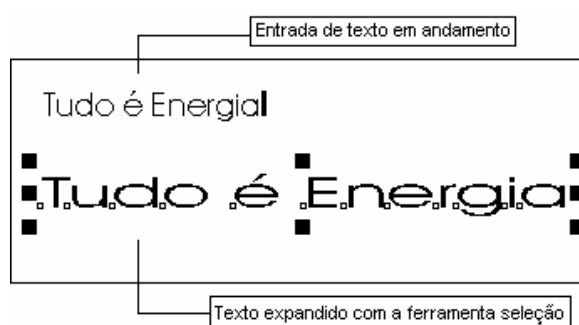
FERRAMENTA TEXTO

O CorelDraw permite dois tipos de entrada de texto no documento: **Texto Artístico** e **Texto Parágrafo**, as duas formas estão disponíveis na barra de ferramentas para desenhos.

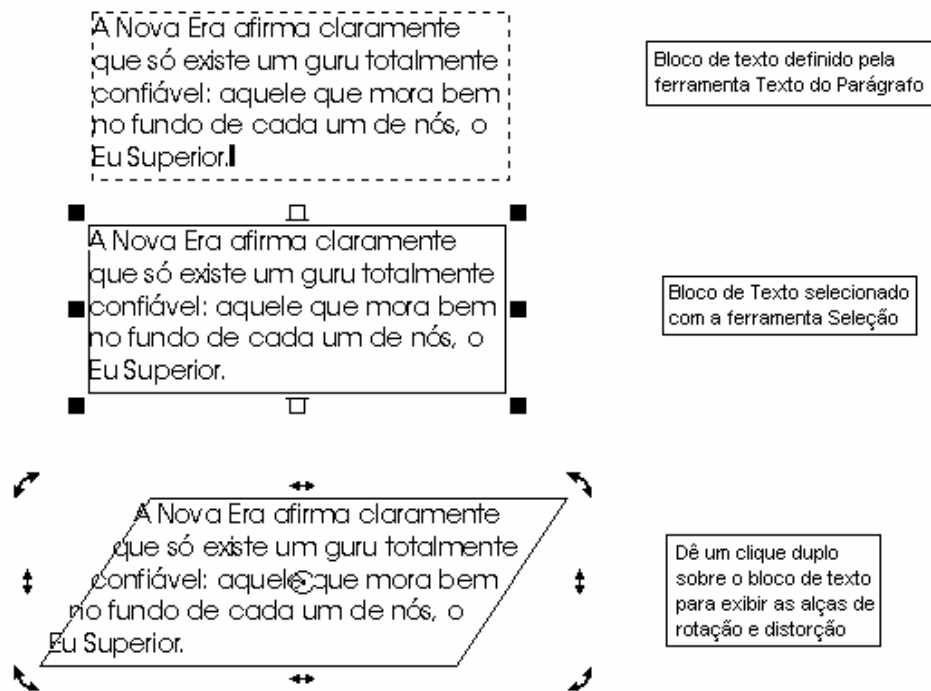


O botão identificado como **Ferramenta Texto** e que exibe o triângulo indicador do menu adjunto, é a própria ferramenta Texto Artístico, caso selecione a ferramenta Texto Parágrafo, esta ficará exibida na barra de ferramentas para desenhos.

O texto artístico é um pequeno trecho de texto que requer tratamento especial. Para a entrada deste tipo de texto no documento, basta selecionar a ferramenta apropriada e dar um clique no ponto inicial desejado. O cursor é exibido para você dar início a digitação do texto. Após a digitação, se desejar, poderá selecionar a ferramenta **Seleção** para expandir ou esticar o texto digitado.



A ferramenta **Texto Parágrafo** serve para textos mais longos, como frases inteiras e parágrafos. Para a entrada deste tipo de texto no documento, basta selecionar a ferramenta apropriada e arrastar o ponteiro sobre a página para especificar o tamanho do bloco de texto. Ao soltar o botão do mouse, o cursor é exibido para você digitar o texto, tendo como limite as dimensões do quadro tracejado, estas dimensões poderão ser alteradas com a ferramenta **Seleção**. Um duplo clique sobre o bloco de texto provocará a exibição das alças de rotação e distorção para a aplicação de tais recursos.



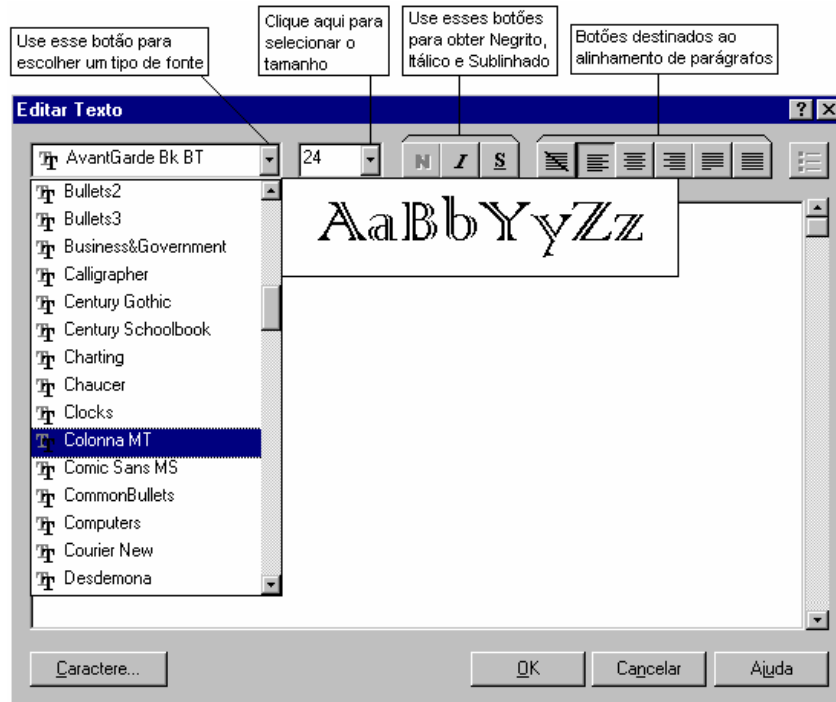
Para alterar o texto diretamente onde está posicionado, basta selecionar uma das duas ferramentas de texto e dar um clique sobre o bloco de texto artístico ou parágrafo.

Um texto parágrafo poderá ser convertido em texto artístico, e vice-versa, através do comando **Converter** do menu **Texto**. Esta operação requer um bloco de texto selecionado com a ferramenta **Seleção**.

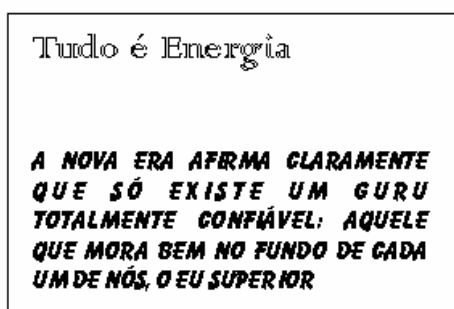
COMANDO EDITAR TEXTO

Vimos que existem duas formas de edição de texto, agora aprenderemos como formatá-los. A formatação dos caracteres e parágrafos estarão disponíveis através de um único comando.

Selecione um bloco de texto artístico com a **Ferramenta de Texto** ou **Seleção**, logo após, escolha a opção **Editar Texto** do menu **Texto**. O quadro de diálogo *Editar Texto* será exibido com alguns botões de formatação que poderão ser aplicados ao texto, desde que esteja previamente selecionado. Altere as características do texto artístico e clique o botão **OK** para ver o resultado.



Repita os mesmos procedimentos para o texto parágrafo, e alterne entre os tipos de alinhamento.



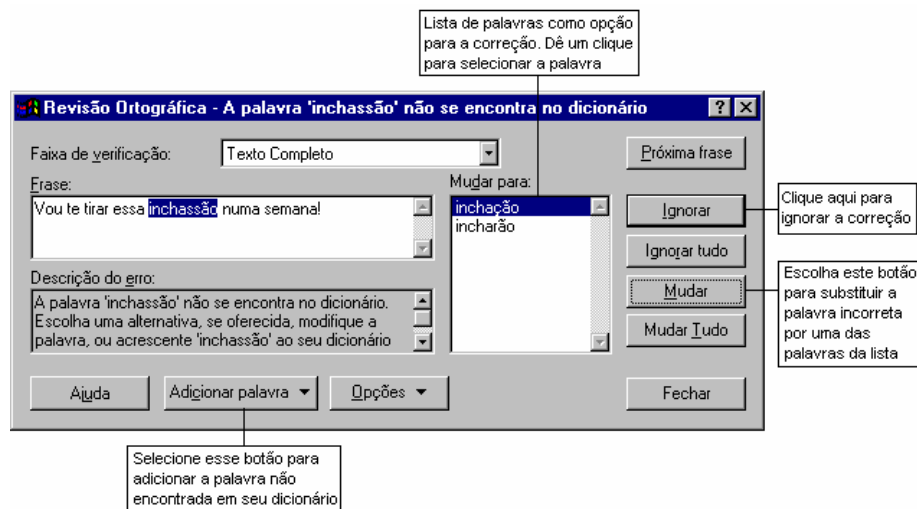
Texto artístico com fonte e tamanho alterados

Texto parágrafo com fonte alterada e alinhamento justificado

CORREÇÃO ORTOGRÁFICA

A correção ortográfica é muito comum nos processadores de textos, mas o CorelDraw possui recursos de correção que, sem dúvida, não deixam a desejar.

Para iniciar a correção ortográfica de seu documento, basta selecionar a opção **Revisão... Ortografia** do menu **Texto**. O CorelDraw começa a conferir as palavras e, ao encontrar a primeira palavra estranha à relação gravada no sistema, apresenta o quadro de diálogo *Revisão Ortográfica*. Para cada palavra estranha, você poderá corrigir, ignorar ou acrescentar ao seu dicionário. Ao concluir a revisão de todo o documento, será exibido um quadro para informá-lo do encerramento.

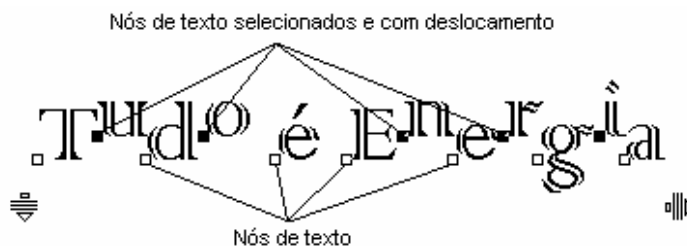


EFEITOS COM A FERRAMENTA FORMA

O uso da ferramenta **Forma** sobre os desenhos permite modificações na aparência das figuras. No texto artístico ou parágrafo, poderemos utilizá-la para arrastar letras independentes uma das outras, resultando num efeito muito interessante. Será possível também, aumentarmos os espaçamentos entre os caracteres, palavras e linhas.

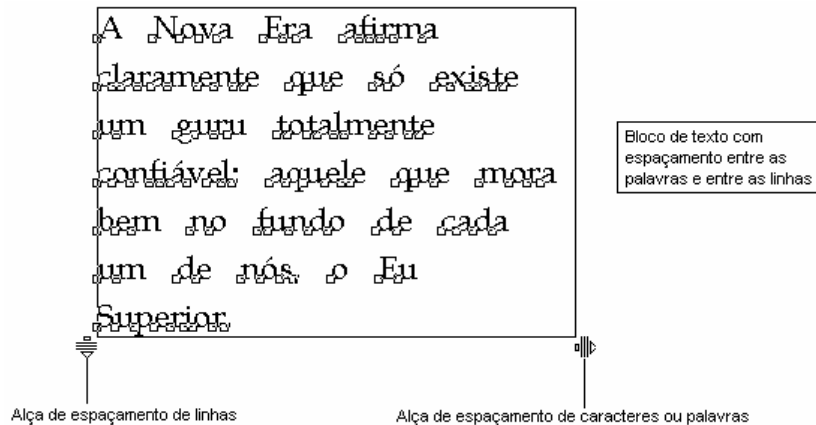
Selecione um texto artístico ou parágrafo com a ferramenta **Forma**, basta dar um clique sobre o bloco de texto. Vamos mover algumas letras.

Quando um texto é selecionado com a ferramenta **Forma**, são exibidos os **nós de texto** e as **alças de espaçamento**. Dê um clique sobre alguns nós de forma alternada - mantenha a tecla Shift pressionada enquanto seleciona os nós. Agora, arraste para cima - como exemplo, qualquer um dos nós selecionados para movimentar as letras.



A alça de espaçamento horizontal, quando arrastada com a tecla Ctrl pressionada, aumenta os espaços entre as palavras; sem a tecla Ctrl pressionada, o espaçamento ocorrerá entre os caracteres.

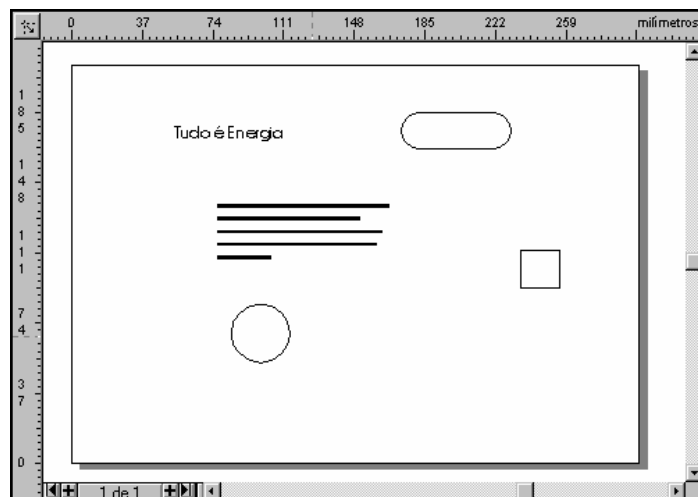
A alça de espaçamento vertical, quando arrastada com a tecla Ctrl pressionada, aumenta os espaços entre os parágrafos; sem a tecla Ctrl pressionada, o espaçamento ocorrerá entre as linhas.



LINHAS GUIA E CONFIGURAÇÃO DA RÉGUA

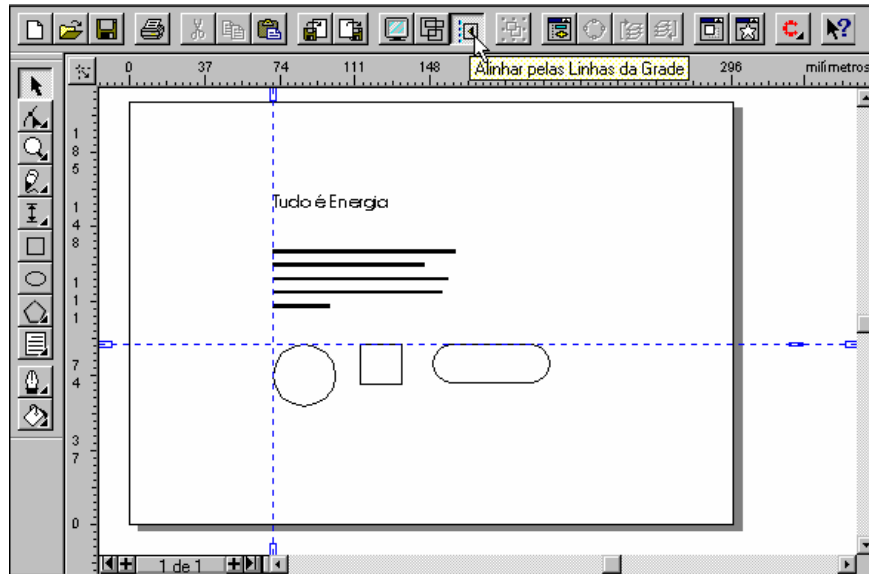
Ao longo do curso aprendemos a criar desenhos e textos sobre a página, mas não nos preocupamos com o posicionamento e alinhamento destes objetos. Agora chegou a hora de disciplinarmos o nosso ambiente com as **Réguas** e as **Linhas Guia**, que permitirão o alinhamento e nos mostrarão o tamanho exato dos objetos e a distância entre eles.

As linhas guia são linhas horizontais, verticais e inclinadas que permitem alinhar as extremidades dos objetos de forma controlada. Para estas linhas existe o recurso **Alinhar pelas Linhas da Grade** que está disponível na barra de ferramentas. Este recurso faz com que as extremidades dos objetos sejam atraídas para estas linhas.



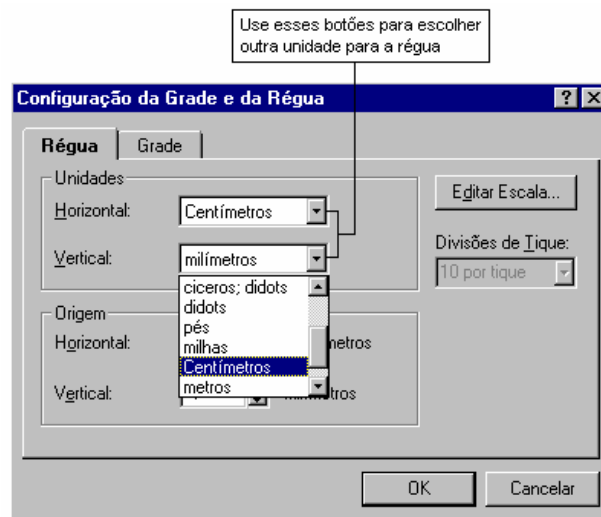
Faça alguns objetos (texto, figuras geométricas) sobre a página e, em seguida, crie duas linhas guia - uma vertical e outra horizontal da seguinte forma: posicione o ponteiro do mouse na régua horizontal e arraste o ponteiro para baixo até a posição desejada. Para a linha guia vertical, faça o mesmo procedimento posicionando o ponteiro na régua vertical.

Agora, ative a ferramenta **Alinhar pelas Linhas da Grade** e arraste os objetos de forma a alinhá-los por estas guias. Use a ferramenta **Seleção** para mover os objetos.

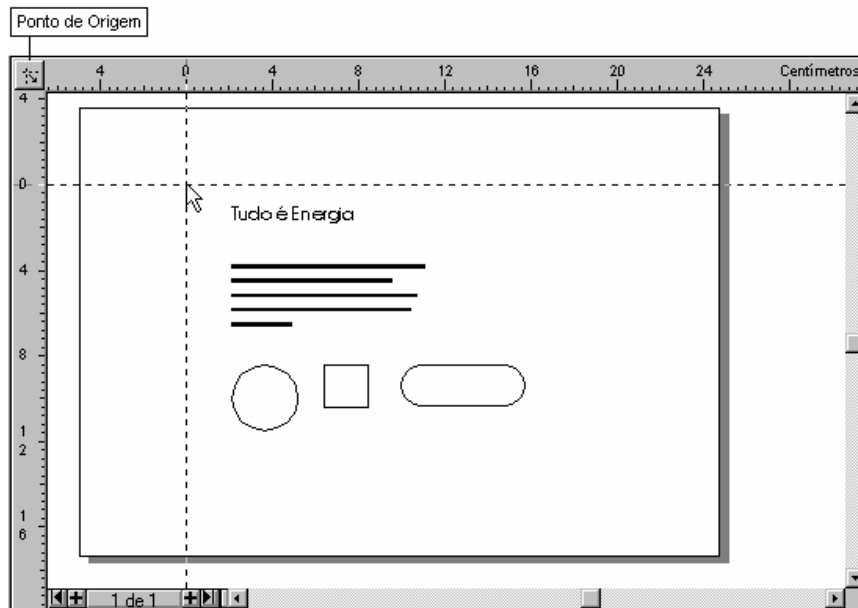


As linhas guia podem ser movidas simplesmente arrastando-as para fora da área de trabalho. Para remover todas as linhas guia ao mesmo tempo, dê um duplo clique sobre qualquer uma das linhas guia e, em seguida, selecione o botão **Limpar Tudo e OK**, do quadro de diálogo exibido.

Com relação as régua, nós podemos mudar o sistema de medida - de milímetros para centímetros, como exemplo - da seguinte forma: dê um duplo clique sobre a régua para exibir o quadro de diálogo *Configuração da Grade e da Régua*, na guia **Régua** escolha as unidades para horizontal e vertical, em seguida, clique sobre o botão **OK**.



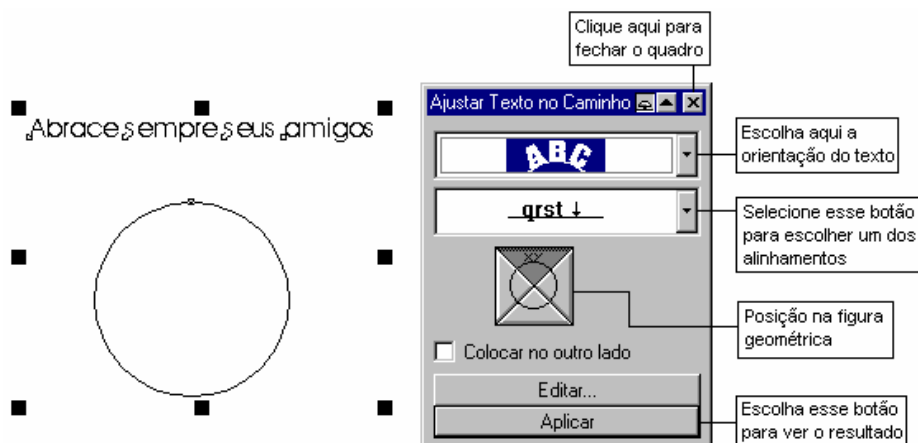
Outro recurso disponível na **Régua**, é a possibilidade de movermos o ponto de origem, desta forma a posição zero passa para um novo ponto do qual todas as medidas serão feitas. Para mover o ponto de origem, basta arrastá-lo para a posição desejada.

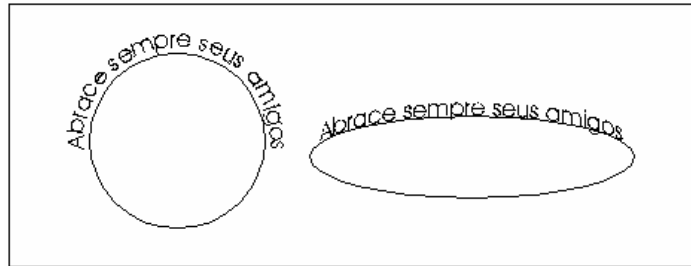


FORMAS PARA O TEXTO ARTÍSTICO

O texto artístico combinado com figuras geométricas ou linhas curvas, resulta em formas bem interessantes. Esta combinação é possível através do comando **Ajustar Texto no Caminho**, que irá acomodar o texto sobre o contorno da figura.

Crie um texto artístico simples e, logo abaixo, faça um círculo. Agora, selecione o texto e a figura com a ferramenta **Seleção**. Com os objetos selecionados, escolha a opção **Ajustar Texto no Caminho** do menu **Texto**, o quadro de diálogo de mesmo nome é exibido com algumas opções disponíveis. Clique sobre o botão **Aplicar** para ver o resultado; a cada mudança realizada nas opções oferecidas, volte a dar o clique sobre o botão **Aplicar**.





Se desejar remover a figura e ficar apenas com o texto formatado, basta dar um clique, com a tecla **Ctrl** pressionada, sobre o contorno da figura para selecioná-la e, logo após, pressione a tecla **Delete**.

O uso deste recurso sobre uma linha curva, apresentará o mesmo resultado, mas no quadro de diálogo encontraremos a opção de **Alinhamento horizontal**.



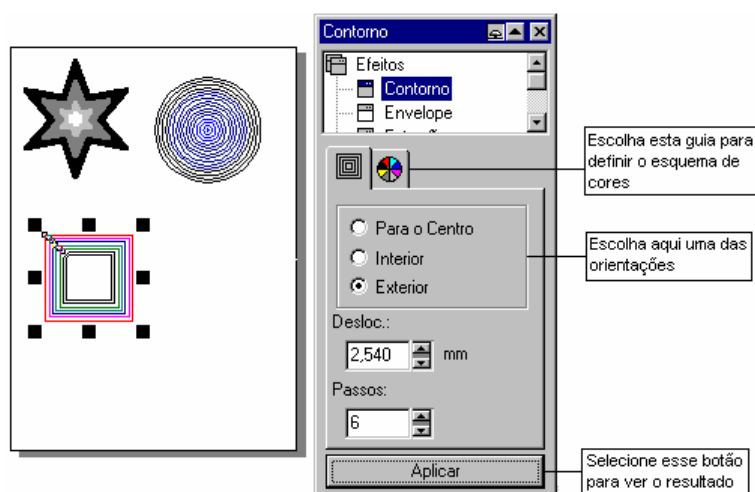
EFEITOS ESPECIAIS

Se os efeitos de transformação não fizessem parte do CorelDraw, sem dúvida estaria incompleto. Através de recursos especiais, conseguiremos criar figuras tridimensionais, dar profundidade às figuras, tornar os objetos transparentes e muito mais. Todos estes comandos estão disponíveis no menu **Efeitos**.

EFEITO CONTORNO

Este efeito permite criar graduações que sigam o contorno do objeto, esta orientação poderá ser para dentro, interior ou exterior, e também será permitido definir o esquema de cores para os contornos.

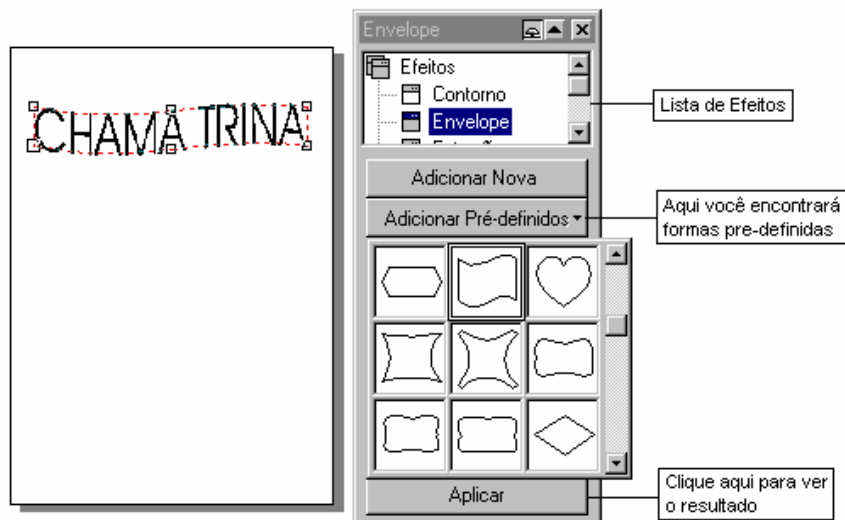
Para aplicar este efeito, basta criar a figura e, em seguida, selecionar a opção **Contornar** do menu **Efeitos**. No quadro de diálogo *Contorno*, escolha a orientação e o esquema de cores, o resultado é obtido dando um clique no botão **Aplicar**.



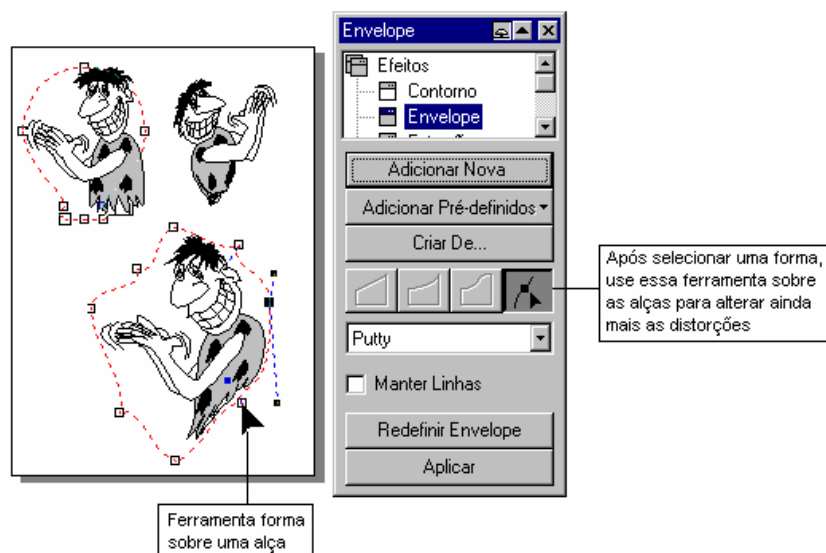
EFEITO ENVELOPE

Envelopar um objeto (figura ou texto), é distorcê-lo ou forçá-lo a apresentar a forma que desejarmos. Vamos aplicar este recurso sobre um texto e uma figura para conhecermos melhor esta ferramenta.

Crie um texto artístico qualquer e, logo após, selecione a opção **Envelope** do menu **Efeitos** ou, caso o quadro de diálogo *Efeitos* esteja aberto, clique sobre o seu nome na lista de efeitos. Nas opções disponíveis, escolha uma forma pré-definida e clique sobre o botão **Aplicar**. Caso tenha escolhido uma forma que distorceu tanto o texto ou figura, ao ponto de não identificar o objeto, é só selecionar a opção **Desfazer** (Ctrl+Z) do menu **Editar**, e tentar uma outra forma.



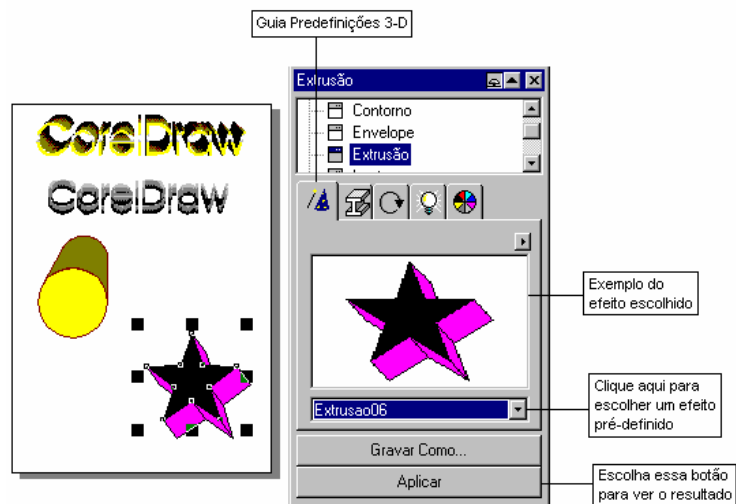
Este recurso também se aplica as figuras, e os procedimentos para obter o efeito, são os mesmos utilizados no texto. Se na lista de formas pré-definidas você não encontrar uma que lhe agrade, escolha a forma mais parecida com a que deseja, e use a ferramenta **Forma** sobre as alças para criar novas distorções.



EFEITO EXTRUSÃO

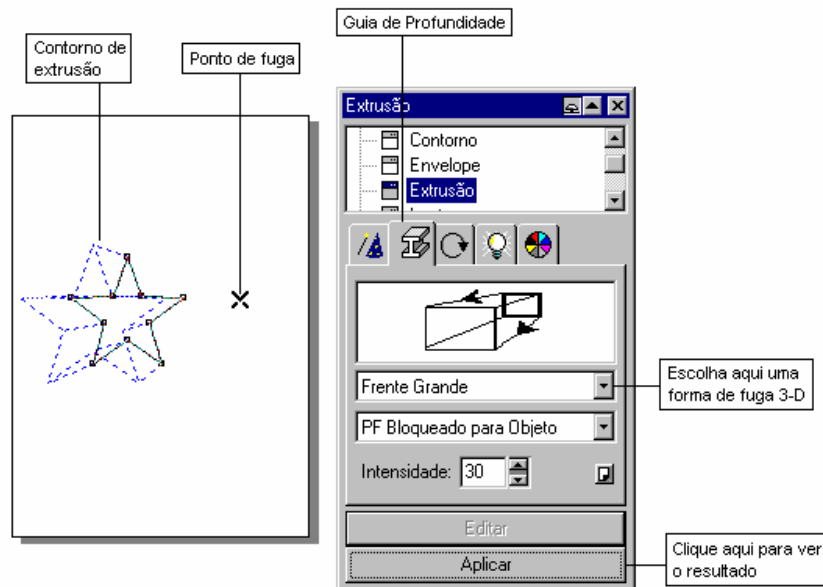
O efeito extrusão é um dos mais interessantes. Através deste recurso poderemos criar efeito tridimensional no objeto selecionado, escolhendo uma das formas pré-definidas ou, combinar uma ou mais opções para obter um efeito personalizado.

Crie um texto artístico simples ou faça uma figura (estrela, quadro, círculo), logo após, selecione a opção **Extrusão** do menu **Efeitos**, clique sobre a guia **Predefinições 3-D** e escolha um dos efeitos pré-definidos. Caso o botão **Aplicar** não esteja disponível, selecione a opção **Converte em Curvas** do menu **Organizar**. Esta é a forma mais prática para obter um efeito 3-D.

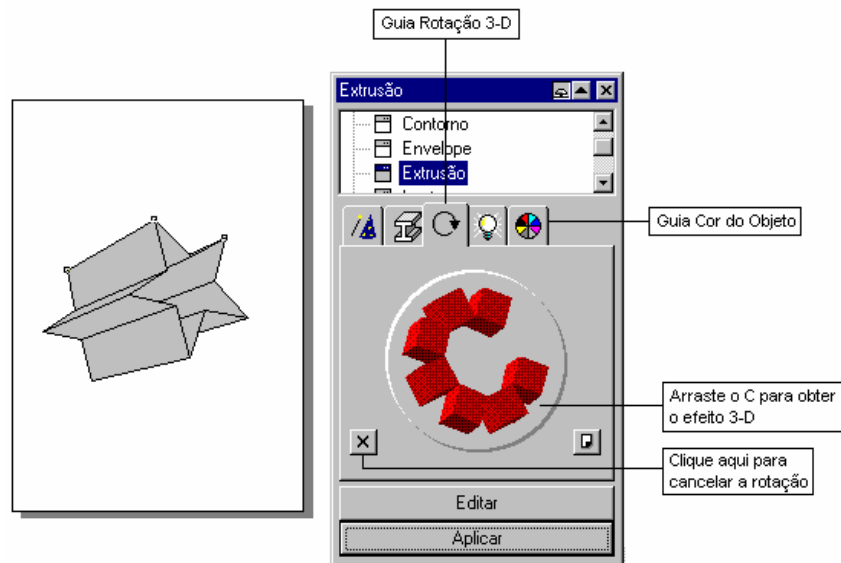


Para obter um efeito 3-D personalizado, realize os seguintes procedimentos:

- Crie a figura desejada e selecione a opção **Extrusão** do menu **Efeitos**;
- Clique sobre a guia **Profundidade** (figura a seguir), caso não esteja selecionada, e selecione o botão **Editar** para exibir o *Contorno de Extrusão* e o *Ponto de Fuga*;



- Arraste o ponto de fuga lentamente ao redor do objeto e escolha uma posição, em seguida, selecione o botão **Aplicar**;
- Se desejar, poderá rotacionar o objeto em espaço 3-D, selecionando a guia de **Rotação**, e arrastando a figura no formato de um **C**. Use a guia **Cor do Objeto** para definir cor de preenchimento e sombra. Ao terminar, selecione o botão **Aplicar** para ver o resultado.

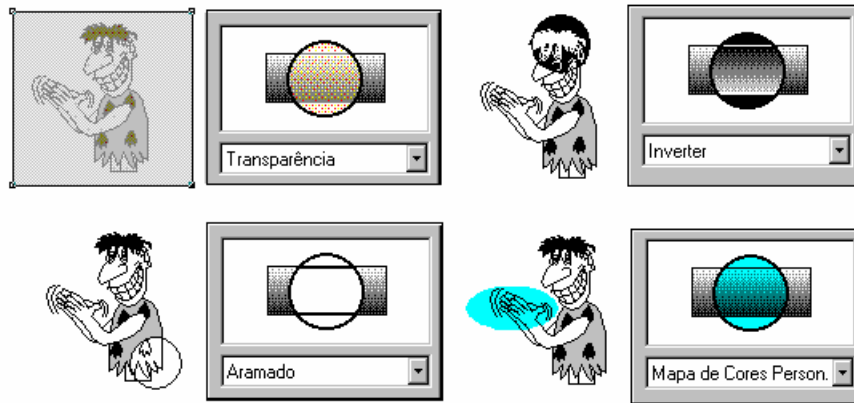


EFEITO LENTE

O efeito Lente altera as características do objeto usando outro como lente, isto é, você cria uma figura geométrica sobre um desenho, e esta figura para a exibir, em seu interior, novas características do desenho dependendo do tipo escolhido.

Para obter este efeito, abra um arquivo que contenha um desenho, logo após, desenhe um círculo, ou outra figura, e arraste-o sobre uma parte do desenho. Selecione a opção **Lente** do menu **Efeitos** e escolha uma das opções referente a característica da Lente, ao concluir, clique sobre o botão **Aplicar** para ver o resultado. Se desejar, poderá arrastar a figura geométrica para outras partes do desenho.

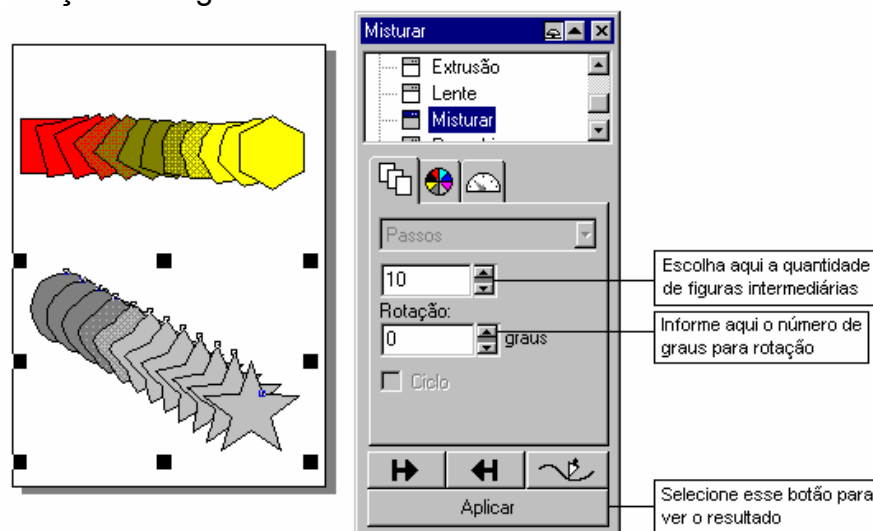




EFEITO MISTURAR

O efeito Misturar cria figuras intermediárias entre dois objetos selecionados. Como exemplo, faça um círculo e acrescente cor de preenchimento, em seguida, faça uma estrela - a uma certa distância do círculo, e também aplique cor de preenchimento. Agora, selecione os dois objetos e escolha a opção **Misturar** do menu **Efeitos**.

No quadro de diálogo *Misturar*, escolha a quantidade de figuras intermediárias e/ou número de graus para rotação, logo após, selecione o botão **Aplicar** para ver o resultado. Caso você arraste a primeira ou a última figura para uma nova posição, será refeito a distribuição das figuras.

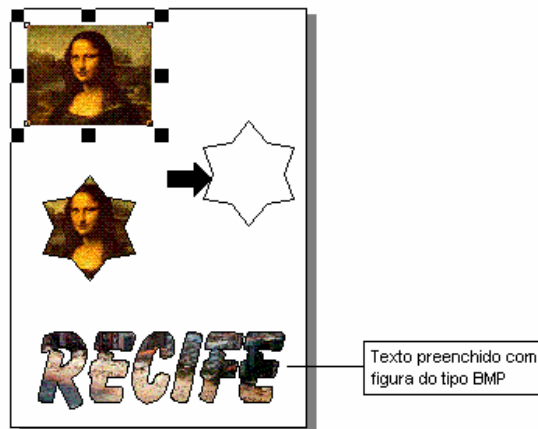


EFEITO POWERCLIP

A aplicação do efeito PowerClip é muito simples, apesar de gerar um objeto altamente complexo. O que ele faz praticamente é colocar um objeto (figura tipo BMP, figura com preenchimento ou textura) dentro de outro objeto.

Como exemplo, abra um arquivo que contenha um desenho, em seguida, faça uma figura geométrica e selecione o desenho - vamos colocá-lo dentro da figura. Escolha a opção **PowerClip... Colocar no Recipiente** do menu **Efeitos**, neste momento surgirá uma grande seta, posicione a ponta desta seta sobre o contorno da figura ou no interior

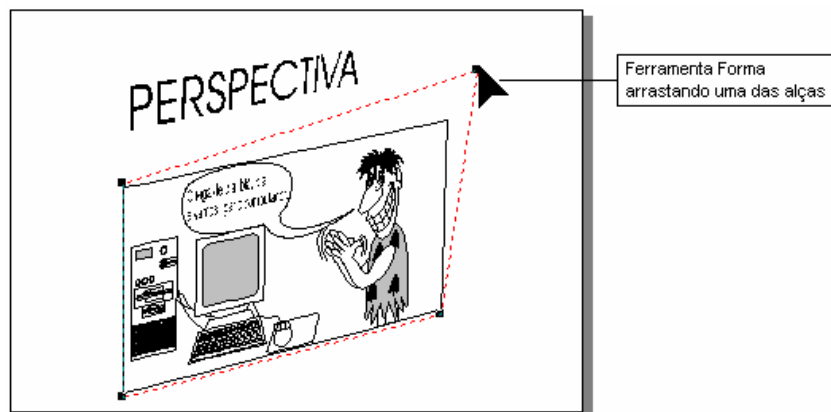
de algum texto, e dê um clique para obter o resultado. Se desejar separar os objetos, use a opção **PowerClip... Extrair Conteúdo** do menu **Efeitos**, após selecionar o objeto composto.



ADICIONAR PERSPECTIVA

Perspectiva, segundo o Dr. Aurélio, "é o aspecto dos objetos vistos de certa distância", em nosso caso, teremos a ilusão de profundidade (3-D) de um desenho 2-D.

Vamos distorcer uma figura dando a ilusão de perspectiva, usando o comando **Adicionar Perspectiva** do menu **Efeitos**. Selecione uma figura e ative este comando, logo após, arraste uma das alças exibida sobre a linha pontilhada que circunda o objeto, para criar o efeito.



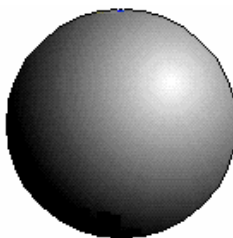
Para alterar as distorções de um objeto com perspectiva, basta usar a ferramenta **Forma** da barra de ferramentas para desenhos.

COMBINAÇÃO DE EFEITOS

Os efeitos que acabamos de estudar, podem ser combinados com outros efeitos resultando num trabalho incrível. Veja a seguir, os procedimentos para criar efeitos que parecem ser difíceis.

ESFERA

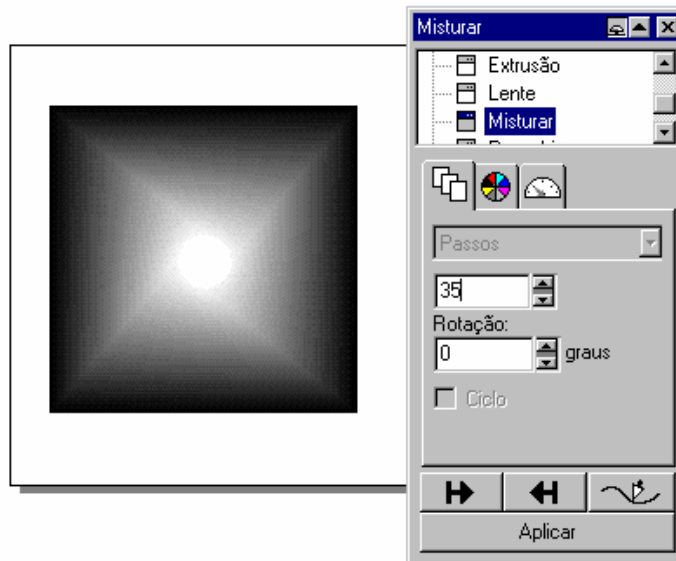
- Faça um círculo através da ferramenta Elipse - mantenha a tecla Ctrl pressionada a medida que arrasta o ponteiro. Escolha o preenchimento **Gradiente** da **Ferramenta Preenchimento**.
- Em tipo de preenchimento, escolha **Radial**, selecione duas cores e no quadro de visualização, arraste o ponto central para o canto superior direito, agora, clique em **OK**.



- Em **Opções**, do quadro de diálogo *Preenchimento Gradiente*, você poderá alterar o percentual de preenchimento da superfície.

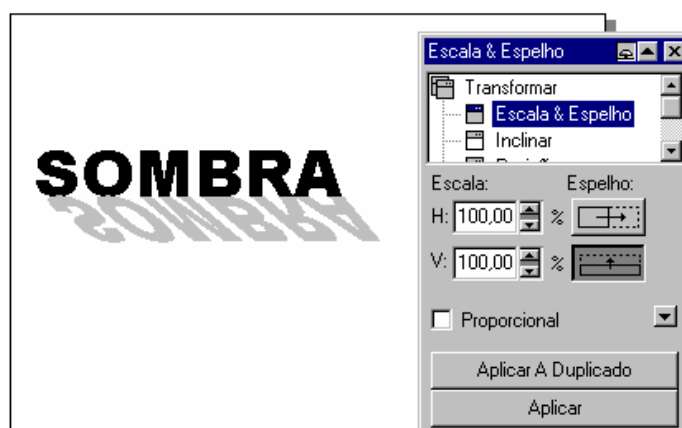
GRADUAÇÕES ENTRE DUAS FIGURAS

- Faça um quadrado relativamente grande usando a ferramenta **Retângulo** - mantenha a tecla **Ctrl** pressionada a medida que arrasta o ponteiro).
- No meio do quadrado (use as linhas guia) faça um círculo pequeno e acrescente preenchimento na cor branca e remova a cor de contorno.
- Selecione apenas o quadrado, e acrescente preenchimento na cor preto e remova a cor de contorno.
- Selecione os dois objetos e escolha a opção **Misturar** do menu **Efeitos**.
- No quadro de diálogo *Misturar*, informe o número trinta e cinco, ou outro a sua escolha, para graduações e clique o botão **Aplicar** para ver o resultado.



SOMBRA NO TEXTO

- Crie um texto simples em maiúsculo com a ferramenta **Texto Artístico**, em seguida, mude a fonte, de preferência larga, e aumente o tamanho. Para isto, basta um duplo clique sobre a *Ferramenta Texto Artístico*, com o texto selecionado, para ter acesso ao quadro de diálogo *Editar Texto*.
- Agora, escolha a opção **Transformar... Escala e Espelho** do menu **Organizar**.
- No quadro de diálogo exibido, selecione *Espelho Vertical* e, logo após, clique sobre o botão **Aplicar A Duplicado**.
- O texto é duplicado de forma invertida; use as setas do teclado para mover o bloco de texto duplicado, até a posição logo abaixo das letras do bloco de texto original.
- Mude a cor do bloco de texto invertido para cinza claro e dê um clique sobre o bloco, para ser exibido as alças de rotação e distorção.
- Arraste para a direita a alça de distorção inferior, para inclinarmos um pouco o bloco de texto invertido.



TEXTO TRIDIMENSIONAL EM PERSPECTIVA

- Crie um texto artístico e adicione perspectiva através da opção **Adicionar Perspectiva** do menu **Efeitos**.
- Arraste as alças até obter a ilusão de profundidade, logo após, clique em alguma cor na **Paleta de Cores**, para preencher o texto.
- Com o texto selecionado, escolha a opção **Extrusão** do menu **Efeitos**.
- Arraste o ponto de fuga para uma determinada posição e utilize algumas opções das guias *Predefinições-3D*, *Rotação*, *Profundidade* e *Cores*, logo após, selecione o botão **Aplicar**, e sente-se confortavelmente a espera do resultado.



FIGURAS E SÍMBOLOS

Um estúdio artístico eletrônico sem uma biblioteca de figuras e símbolos ficaria a desejar. Quanto a isto, o CorelDraw 6 esbanja, são 25.000 imagens contidas em CD-ROM, divididos em categorias como mapas, transportes, pessoas e outros. Com relação aos símbolos, figuras mais simples, também existem diversas categorias.

IMPORTANDO FIGURAS

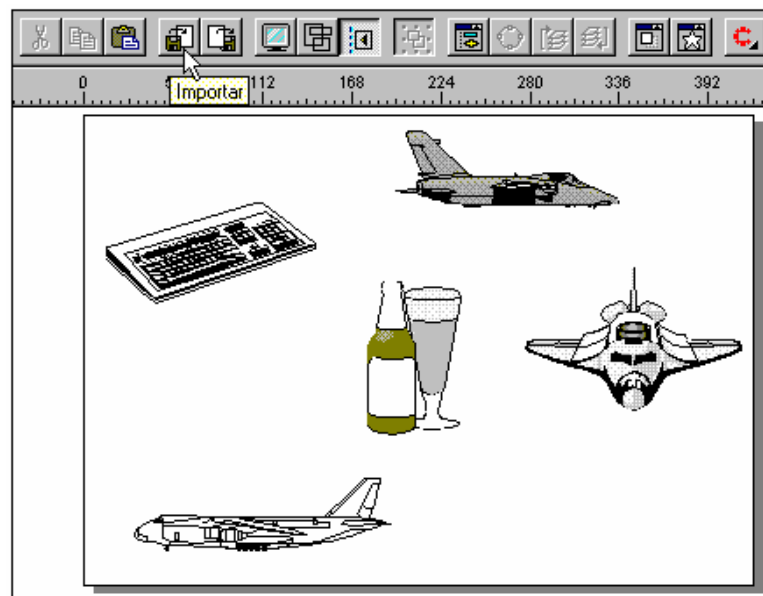
As figuras contidas no CD-ROM estão no formato nativo do CorelDraw, isto é, CMX ou CDR, estes formatos vetoriais podem ser modificados usando os recursos já estudados. Mas nada impede que você importe para seu documento, figuras de terceiros e que possuam outros formatos como: TIF, BMP, PCX e outros.

Para importar uma figura para seu documento, basta selecionar a opção **Importar** do menu **Arquivo**. No quadro de diálogo Importar, selecione o diretório que contém as

figuras, clique sobre o arquivo desejado, logo após, escolha o botão **Importar**. A figura é inserida em seu documento, e através da ferramenta **Seleção**, poderemos arrastá-la para qualquer posição e até redimensioná-la.



Você também poderá utilizar o botão **Importar**, da barra de ferramentas, para ter acesso ao quadro de diálogo **Importar**.



INSERINDO SÍMBOLOS

Os símbolos são figuras simples que podem ser utilizados para realçar um desenho ou, simplesmente para ilustrar o documento. Estes símbolos, que praticamente são

elementos de fontes, estão disponíveis através do comando **Símbolos** do menu **Ferramentas** ou, através do botão **Cortina Símbolos** da barra de ferramentas.

Após selecionar este comando, a cortina de símbolos é exibida com a primeira categoria disponível, escolha uma das categorias e, em seguida, arraste o símbolo para inseri-lo no documento.

