



C U R S O S

Byte

www.cursosbyte.com.br



@cursosbyte

Cursos Byte Treinamentos Ltda

CNPJ: 12.156.417/0001-27

Dados do Aluno

Nome: _____

Número da matrícula: _____

Endereço: _____

Bairro: _____

Cidade: _____

Telefone: _____

Anotações Gerais: _____



CorelDRAW 2021

O CorelDRAW é uma ferramenta para a criação de desenhos vetoriais, muito utilizado por designers no desenvolvimento de ilustrações e diversos layouts.

O curso visa apresentar todo o layout do programa, incluindo as principais ferramentas de desenho, efeitos, edições de objetos e textos. Na versão 2021 o programa ganhou alguns recursos novos que serão apresentados neste curso.

O que você aprenderá

- Criar documentos e configurá-los com medidas e orientações específicas.
- Ferramentas de desenhos e preenchimento.
- Projetos práticos para criar logos, cartões e flyers.
- Configurar e visualizar a impressão dos seus projetos.

Marcas Registradas:

Todas as marcas e nomes de produtos apresentados nesta apostila são de responsabilidade de seus respectivos proprietários, não estando a editora associada a nenhum fornecedor ou produto apresentado nesta apostila.



Método CGD® - Todos os direitos reservados.

Protegidos pela Lei 5988 de 14/12/1973.

Nenhuma parte desta apostila poderá ser copiada sem prévia autorização.

O Método CGD é um produto da Editora CGD.

Controle de Presença

Data

Módulo e Passo

Anotações

___/___/___

___/___/___

___/___/___

___/___/___

___/___/___

___/___/___

___/___/___

___/___/___

___/___/___

___/___/___

___/___/___

___/___/___

___/___/___

___/___/___

___/___/___

___/___/___

___/___/___

___/___/___

___/___/___

___/___/___

AULA 1 – CONHECENDO O CORELDRAW 2021.....	7
ABRINDO O CORELDRAW	7
CONHECENDO O LAYOUT DO CORELDRAW	9
CONFIGURAÇÃO DO DOCUMENTO.....	13
UNIDADES DE MEDIDA	14
AJUSTES DE ZOOM	15
AULA 2 - FERRAMENTAS DE FORMAS BÁSICAS	18
FERRAMENTA RETÂNGULO	18
DIMENSÕES DA FORMA	21
TIPOS DE CANTOS	22
FERRAMENTA ELIPSE	24
OUTRAS FERRAMENTAS DE FORMAS.....	26
AULA 3 – CONTROLES DE OBJETOS	30
UNIDADE DE DESLOCAMENTO.....	32
AGRUPANDO OBJETOS	34
BLOQUEANDO OBJETOS.....	36
AULA 4 - PREENCHIMENTOS	37
PALETA DE CORES	37
MISTURA DE CORES DA PALETA	39
FERRAMENTA PREENCHIMENTO INTERATIVO	41
PREENCHIMENTO DE TEXTURA	44
POWERCLIP.....	46
AULA 5 – DESENHAR EM PERSPECTIVA	48
CRIANDO UMA JANELA DE PERSPECTIVA	48
FERRAMENTAS DA PERSPECTIVA	52
DESENHANDO EM PERSPECTIVA.....	56
AULA 6 – TRABALHANDO COM TEXTOS – PARTE 1.....	62
FERRAMENTA TEXTO.....	62
EFEITOS DE FONTE	64
ROTACIONANDO O TEXTO	64
CRIANDO CAIXAS DE TEXTO	66
ALINHANDO DE TEXTO	68
AULA 7 – TRABALHANDO COM TEXTOS – PARTE 2.....	68
ESPAÇO ENTRE CARACTERES.....	68
CONVERTENDO EM CURVAS	70
AJUSTANDO TEXTO AO CAMINHO.....	73
AULA 8 – AÇÕES ENTRE OBJETOS.....	76
AÇÕES ENTRE OBJETOS	76
APARANDO FORMAS	77

SOLDANDO FORMAS	79
AULA 9 - TABELAS	80
CRIANDO TABELAS	80
CRIANDO E FORMATANDO O TEXTO DENTRO DA TABELA	82
PROPRIEDADES DA TABELA	84
INSERINDO FILEIRAS E COLUNAS	84
AULA 10 – FERRAMENTAS DE DESENHO	86
BITMAP X VETOR	86
RENDER AUTOMÁTICO	88
VETORIZAÇÃO MANUAL.....	91
FERRAMENTAS DE DESENHO VETORIAL.....	91
AULA 11 – CONHECENDO OUTRAS FERRAMENTAS	99
FERRAMENTA CORTAR	99
FERRAMENTA ZOOM.....	100
FERRAMENTA TRANSPARÊNCIA.....	102
FERRAMENTA SOMBRA.....	104
AULA 12 – PAINEL OBJETOS	106
PAINEL OBJETOS	106
REORGANIZANDO OBJETOS	108
MOVENDO OBJETOS DENTRO DO PAINEL	109
OCULTANDO E EXIBINDO OBJETOS	109
AULA 13 – EFEITOS DE LENTE	110
EFEITOS DE LENTES.....	110
EFEITO OLHO DE PEIXE	111
AULA 14 – PROJETO PERSONAGEM	113
PROJETO PERSONAGEM.....	113
AULA 15 – PROJETO LOGOTIPO	113
PROJETO LOGOTIPO.....	113
AULA 16 – PROJETO CARTÃO DE VISITA	113
PROJETO CARTÃO DE VISITA	113
AULA 17 – PROJETO FLYER	114
PROJETO FLYER.....	114
AULA 18 – VISTA DE VÁRIAS PÁGINAS	114
AULA 19 – COREL PHOTO-PAINT – RECORTES E SUBSTITUIÇÃO DE CORES.....	120
REMOVENDO O FUNDO DO BITMAP.....	120
SUBSTITUIÇÃO DE CORES.....	127
AULA 20 – EXPORTANDO ARQUIVOS.....	131

EXPORTANDO ARQUIVOS	131
EXPORTANDO EM PDF	134
AULA 21 – CONFIGURAÇÕES E IMPRESSÕES	135
MODO DE CORES PRIMÁRIAS	135
IMPRESSÃO CASUAL.....	137
IMPRESSÃO PARA GRÁFICA.....	140
SANGRIA.....	141
IMPRESSÃO EM MASSA.....	146

Aula 1 – Conhecendo o CorelDRAW 2021

Abrindo o CorelDRAW

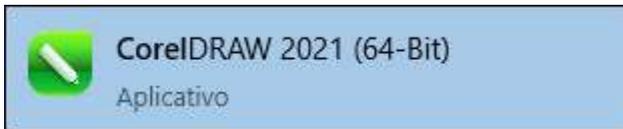


Pressione a tecla "Windows"



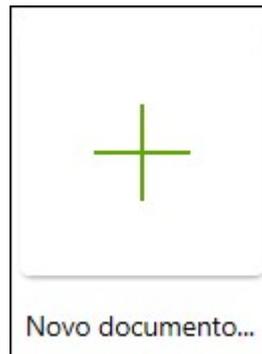
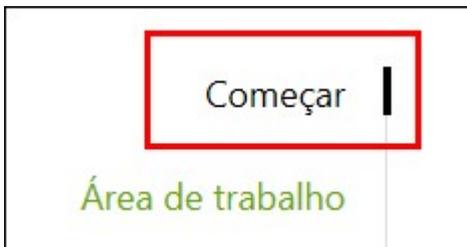
Digite "Corel"

Clique no programa para abrir.



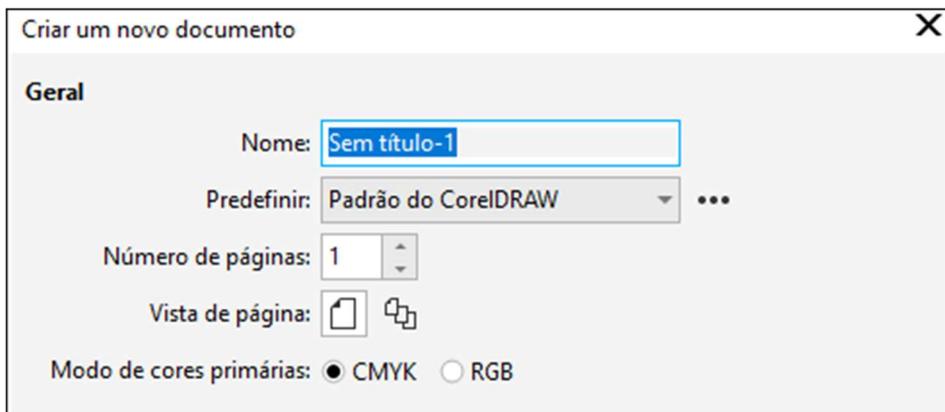
O CorelDRAW é um programa de desenho vetorial bidimensional para design gráfico desenvolvido pela Corel Corporation.

Clique na opção "Começar".

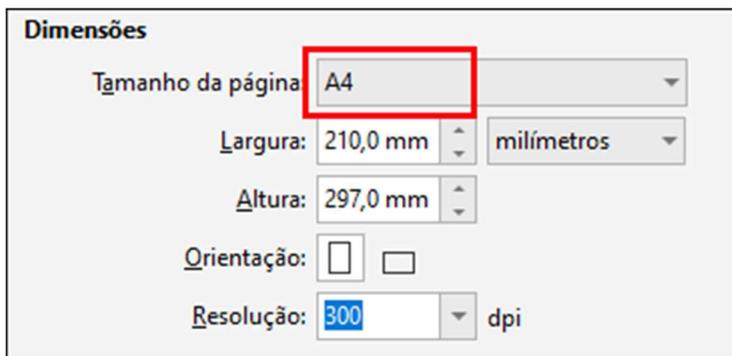


Clique na opção "Novo documento..."

Exibiu a janela "Criar um novo documento".

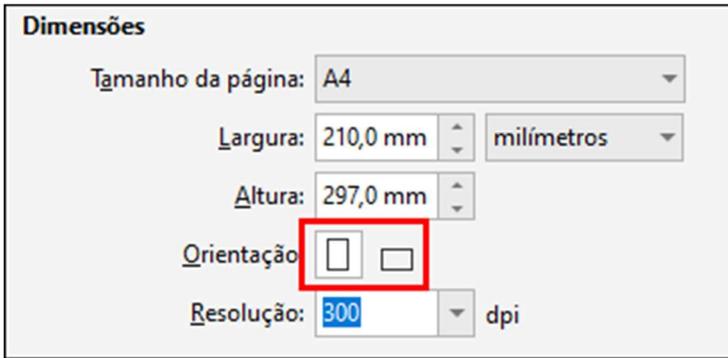


Nessa janela além da definição do nome do seu projeto, é possível escolher também o tamanho da página no qual o programa já apresenta predefinições como o modelo "A4" ou é possível ajudar diretamente os valores sobre os campos de largura e altura.



O modelo "A4" é um modelo bastante conhecido pois é muito utilizado em impressões, ele basicamente é o modelo da conhecida folha sulfite.

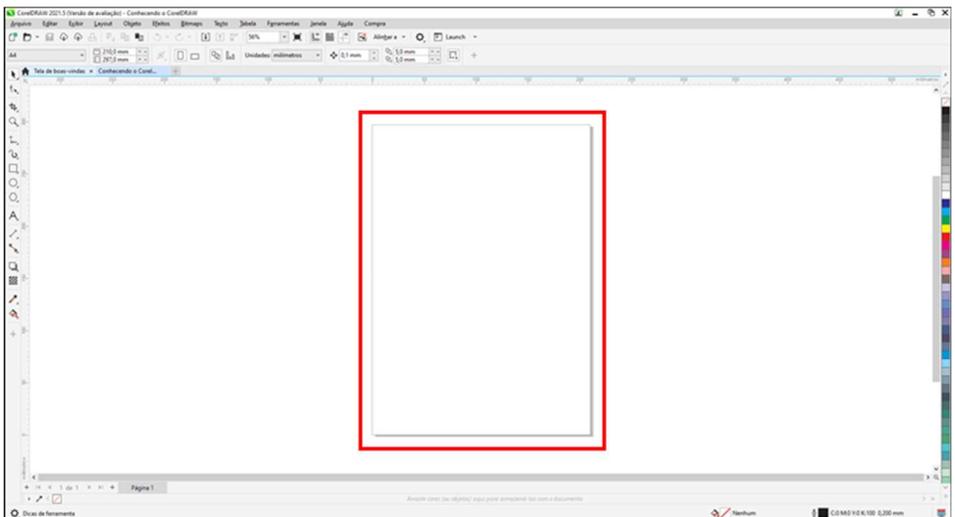
Em orientações é possível também escolher a posição da folha se ela entrará no modo "Retrato" em pé ou "Paisagem" deitada.



Clique no botão "OK" para confirmar suas configurações

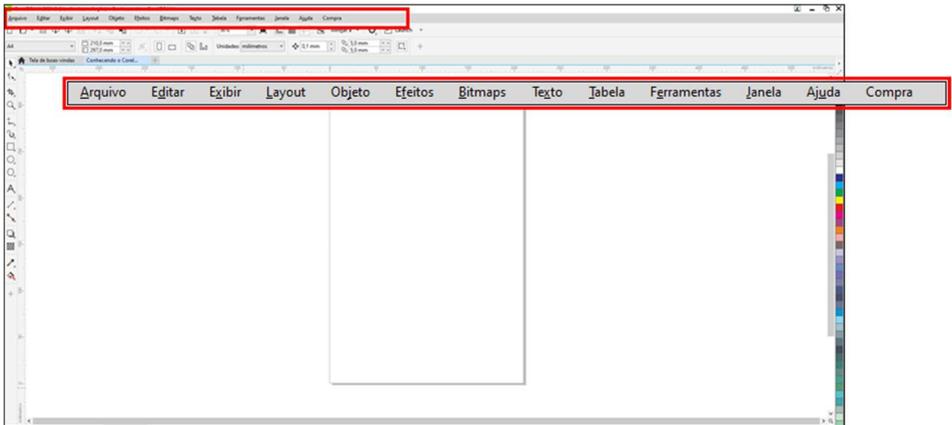


Dessa maneira o documento é criado sobre o programa.

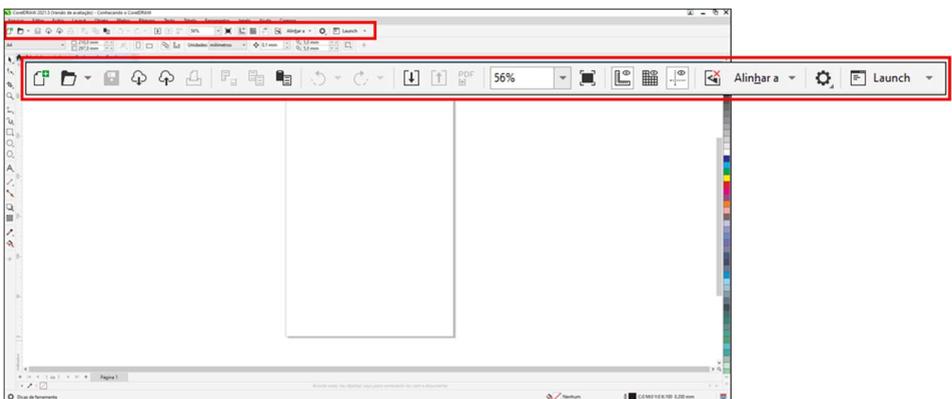


Conhecendo o Layout do CoreIDRAW

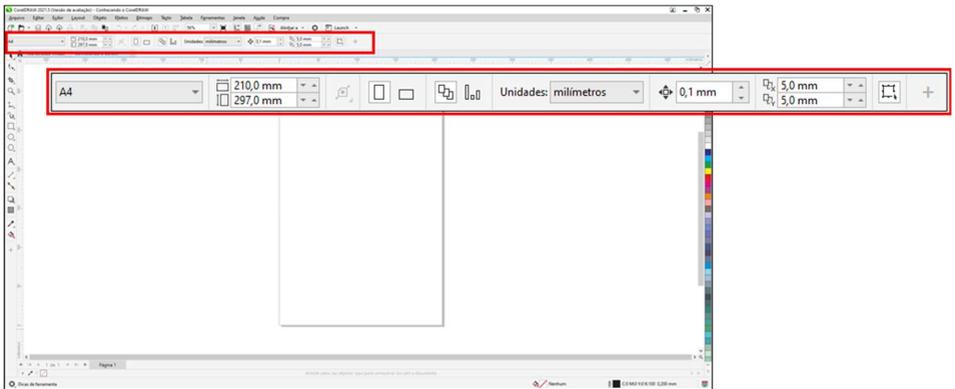
Com a criação do novo documento é possível visualizar todas as configurações do programa, como você pode ver o programa é formado de menus, que são apresentados no topo do programa.



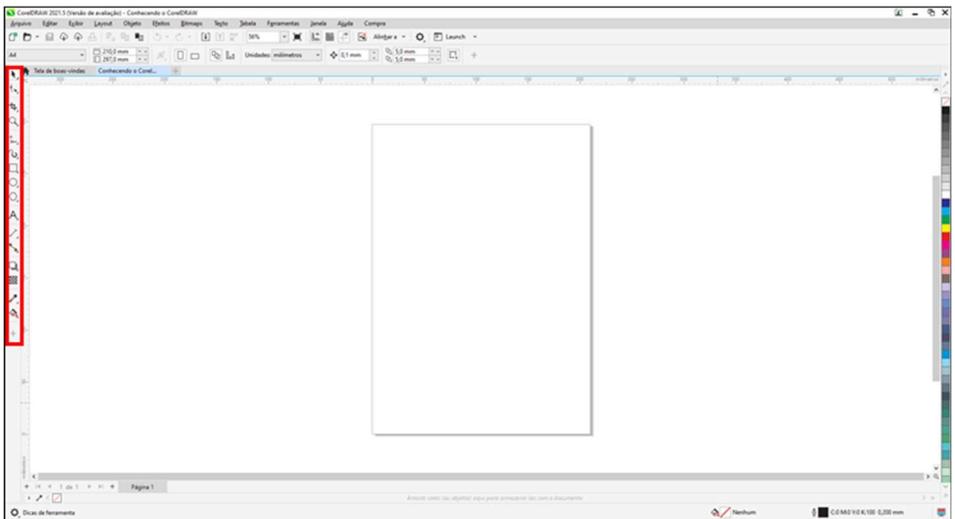
É formado também por botões de importação e exportação de arquivos, localizados abaixo dos menus.



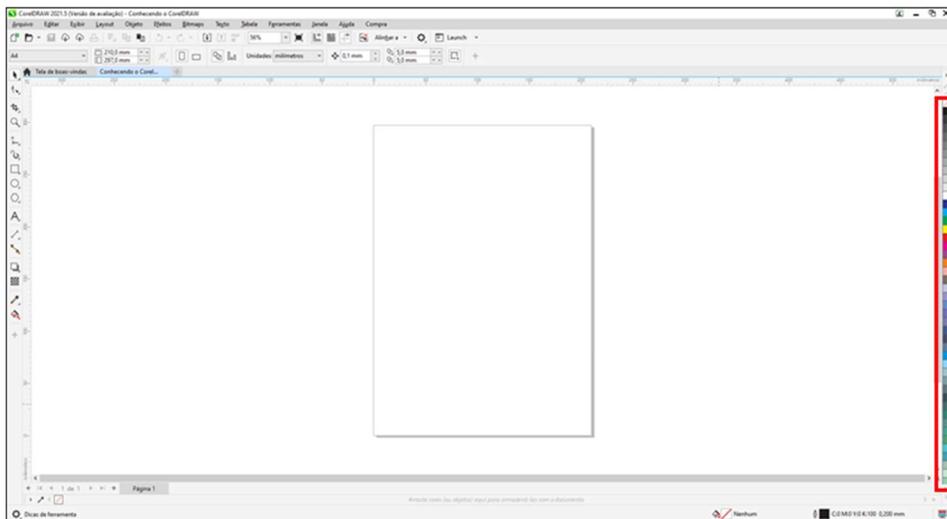
E abaixo dos botões de importação e exportação ficam as configurações do novo documento, modelo da folha, medidas, orientação, etc.



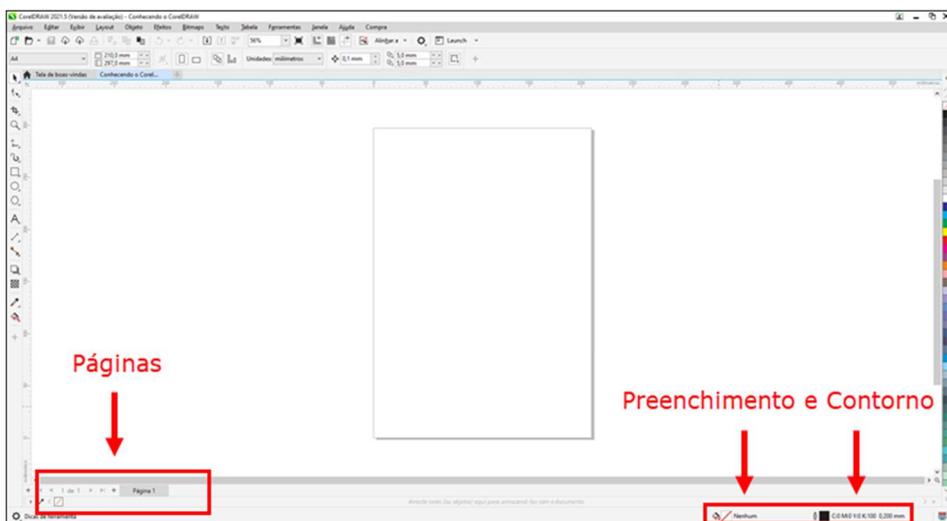
A esquerda do programa temos as ferramentas de modo geral.



A direita é exibido a paleta de cores que permite aplicações de cores sólidas em seus desenhos.



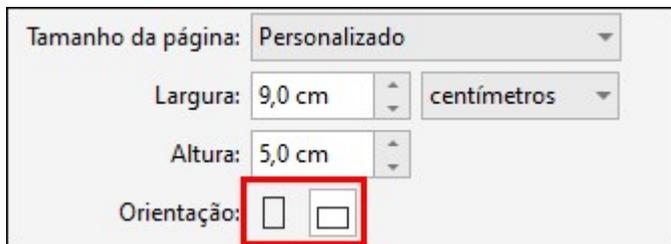
E por fim na parte inferior é localizado controles de páginas, preenchimento e contorno.



No centro do programa conforme já falado fica a folha onde será feita as edições e criações de seus projetos.

Configuração do Documento

A orientação do documento pode ser definida durante a sua abertura:



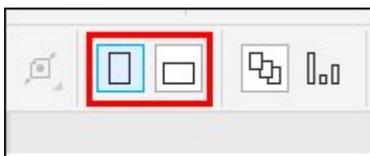
Tamanho da página: Personalizado

Largura: 9,0 cm centímetros

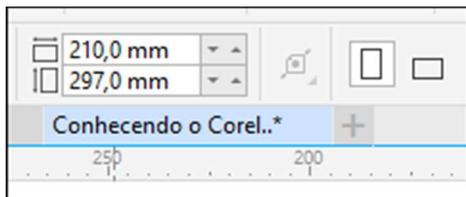
Altura: 5,0 cm

Orientação:

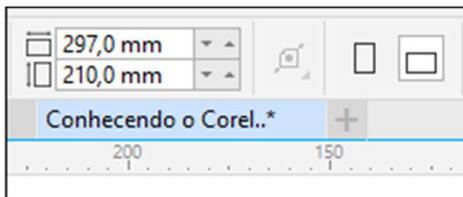
Ou após a criação do documento clicando nos botões "Paisagem" ou "Retrato".



Conforme a alteração, as medidas também são alteradas, confira o exemplo:

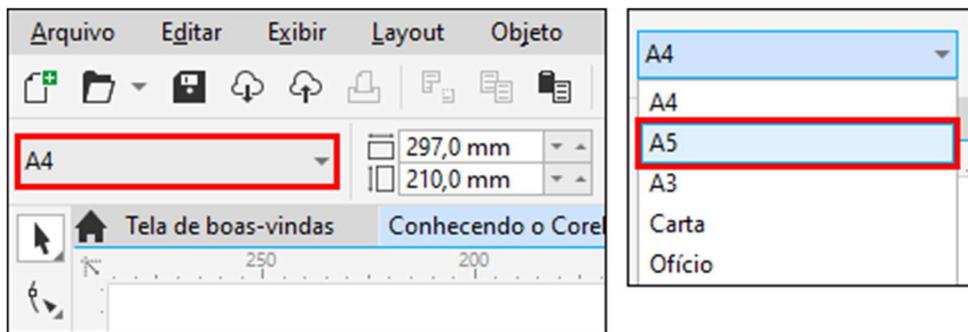


Retrato

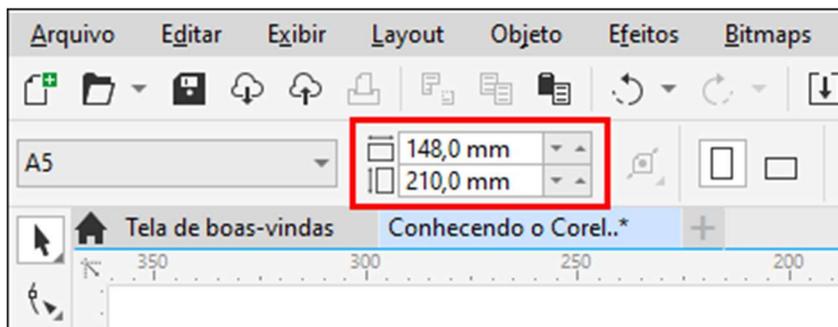


Paisagem

Ao lado das medidas de largura e altura da página temos acesso ao tipo de folha, o formato A4 é muito utilizado casualmente já que é o formato utilizado na folha sulfite. Porém, clicando no campo é possível alterar para um outro formato, exemplo "A5".



Note que as medidas novamente foram alteradas, basicamente cada formato predefinido possui medidas diferentes umas das outras.

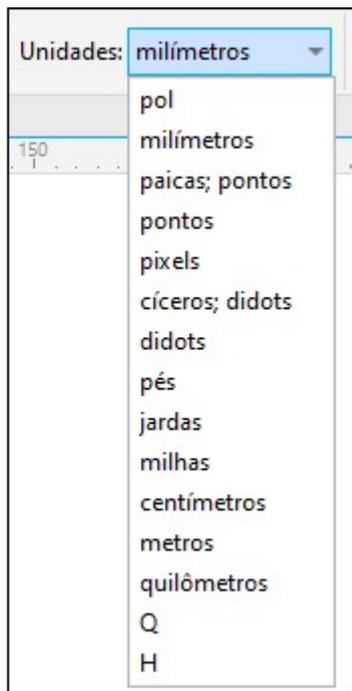
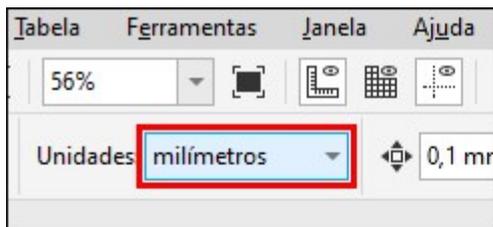


O formato de folha "A5" tem basicamente metade do tamanho de uma folha "A4" é como se você a dobrasse a folha ao meio.

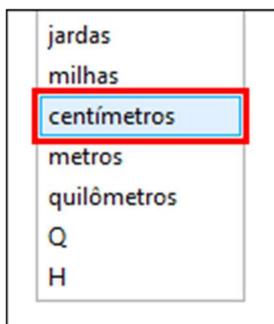
Unidades de Medida

Por padrão o CorelDRAW cria documentos utilizando a unidade de medida "Milímetros" que é uma unidade que trás uma precisão maior na criação de projetos.

Porém, o CorelDRAW oferece diversas outras unidades de medidas, basta clicar neste campo e conferi-las.



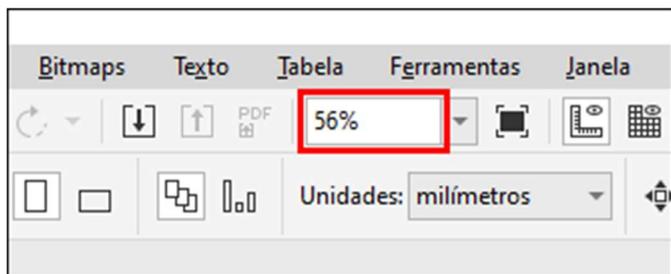
Clique novamente no campo de unidades e clique na unidade de medida de sua preferência, exemplo:



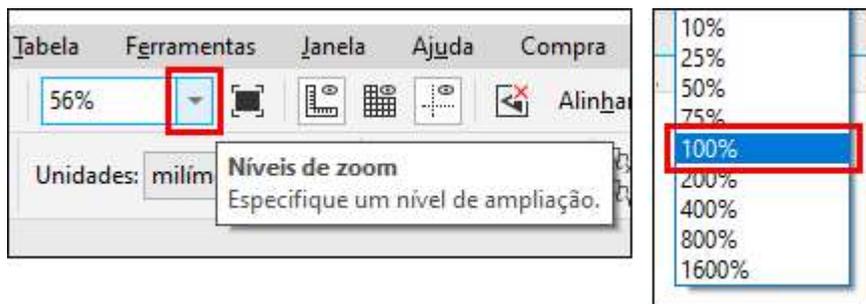
Modificou todos os campos que apresentam medidas em seu projeto.

Ajustes de Zoom

Por padrão o zoom se adapta a sua tela, de acordo com o tamanho e resolução do seu monitor, a porcentagem dessa medida é exibida no topo do programa, neste campo:

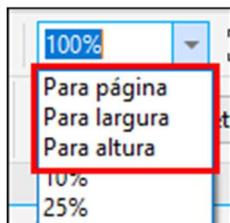


Clique sobre a seta do campo "Níveis de zoom" e escolha a opção 100%.

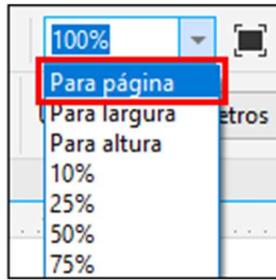
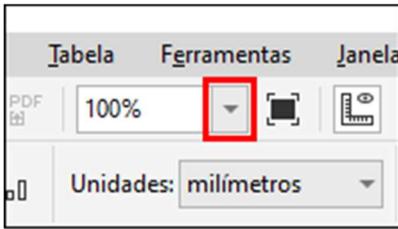


A alteração fez com que se crie um zoom sobre o centro da folha.

As opções "Para página", "Para largura" e "Para altura" são predefinições existentes neste campo de níveis de zoom, que facilitam a visualização do seu projeto.



Clique novamente na seta do campo e escolha a opção de sua preferência. Exemplo:

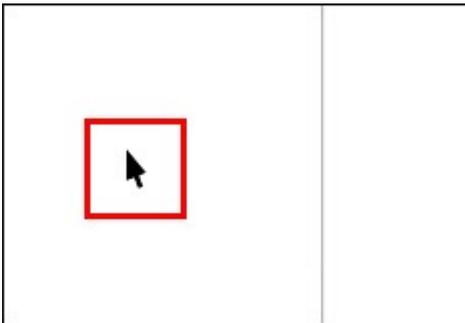


Retornou ao estado de zoom padrão o qual é gerado num novo documento.

Outra maneira de controlar o zoom é utilizando o scroll do mouse, através dele é possível aproximar ou reduzir o zoom sobre a tela.

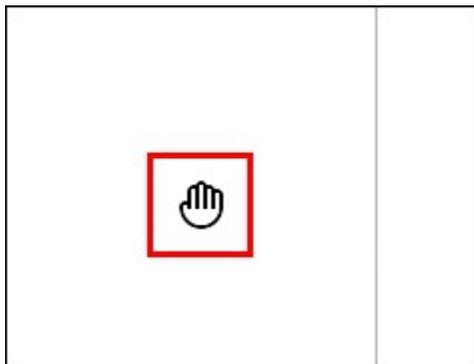
Gire o scroll do mouse para cima e note que o zoom é aproximado.

Um detalhe interessante é que a visualização do zoom se aproxima com base em onde o cursor do mouse está, se você girar ele fora da folha ele irá aproximar este trecho fora da folha.



Clicar no scroll do mouse também oferece um recurso interessante que é a movimentação entre o documento.

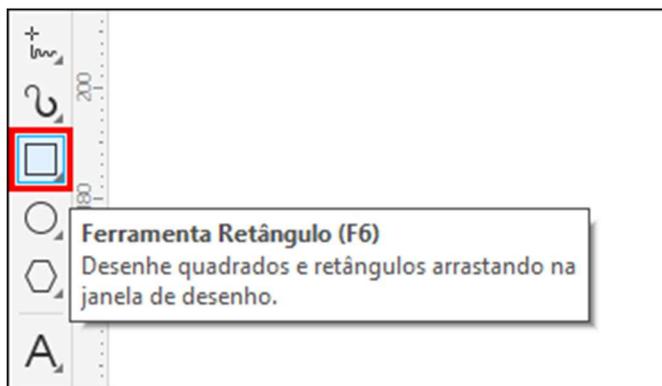
Ao clicar no scroll do mouse a manter o clique o cursor se transforma nessa "mão" a qual permite que você arraste a tela para o local de visualização que você deseja.



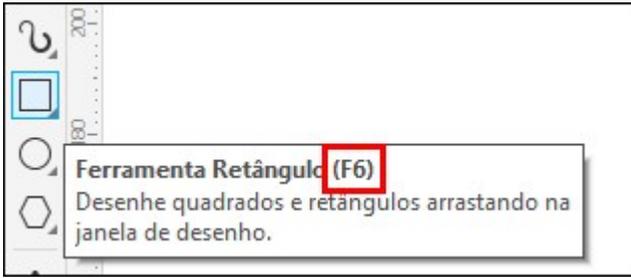
Aula 2 - Ferramentas de Formas Básicas

Ferramenta Retângulo

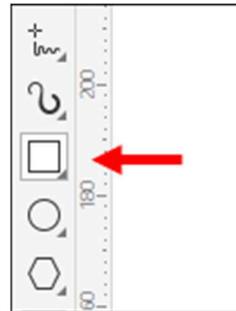
A ferramenta "Retângulo", assim como as outras ferramentas de desenho ficam disponíveis a esquerda do programa.



A maioria das ferramentas possuem teclas de atalho que permitem selecioná-las. No caso da ferramenta "Retângulo" a tecla de atalho é o "F6".



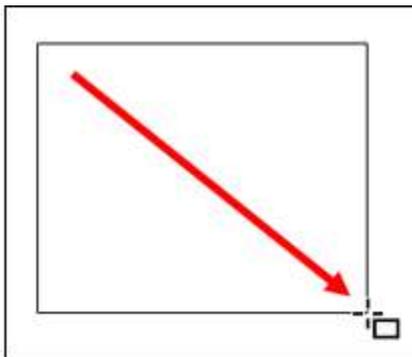
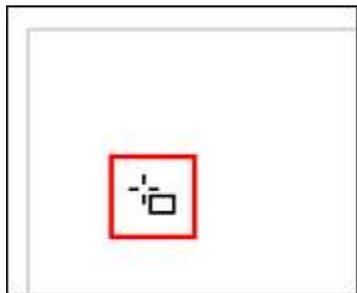
Pressione a tecla "F6".



Selecionou a ferramenta "Retângulo".

Ao selecionar uma ferramenta a parte superior do programa exibe as configurações de formatação dela.

Para criar um retângulo sobre a folha, clique num trecho dentro dela e sem soltar o clique arraste para a direção oposta. Solte o clique, assim:



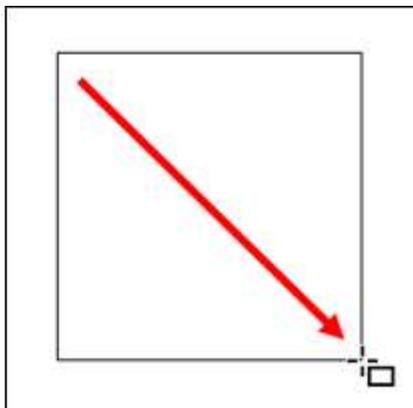
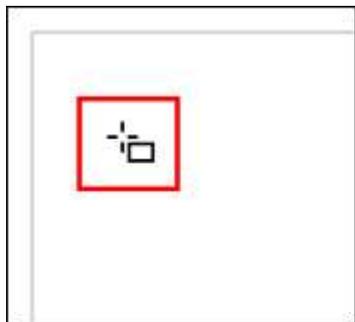
Dessa maneira um retângulo é criado com base em seus cliques, neste processo se tem uma forma com medidas aleatórias



Com a forma ainda selecionada, tecle "Delete".

A forma foi removida do projeto.

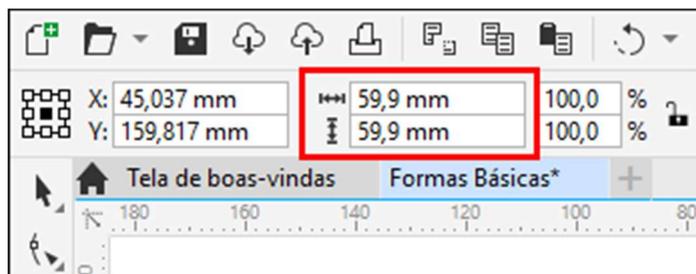
Pressione a tecla "Ctrl" e seguindo o mesmo processo anterior, crie uma forma assim:



A tecla "Ctrl" garante que seja criado uma forma com as mesmas dimensões na altura e na largura, assim é possível criar um quadrado perfeito.

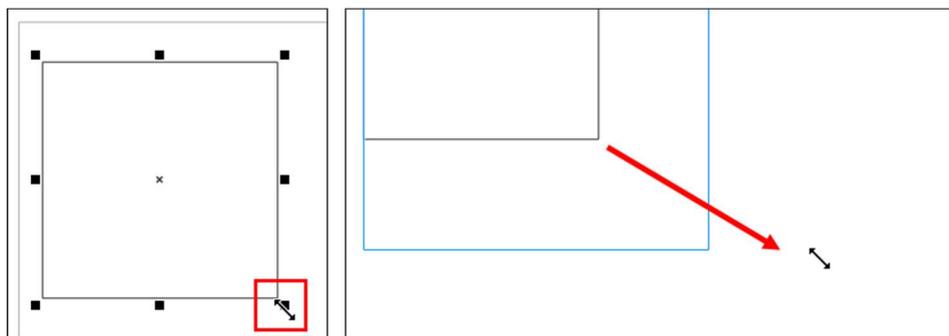
Dimensões da Forma

Você pode visualizar a altura e largura da sua forma através destes campos. Exemplo:



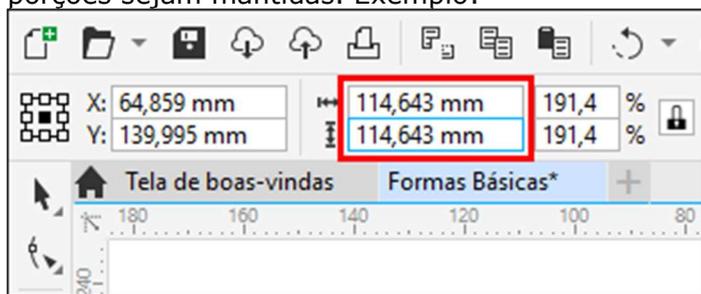
Um detalhe importante é que o ajuste das dimensões da forma não é feito apenas por estes campos, ele pode ser feito também através das alças de seleção, ao redor da forma.

Clique na alça indicada e mantendo o clique arraste para o centro da folha, assim:

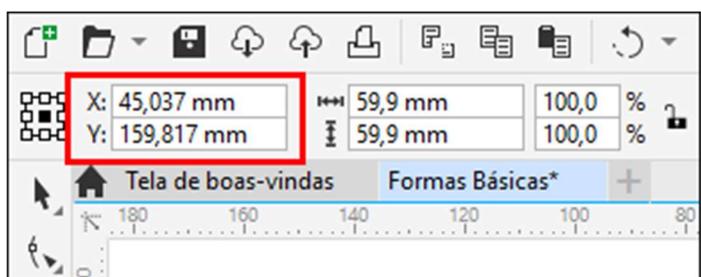


Ao soltar o clique o tamanho da forma é reajustado, deixando a forma ainda maior.

Usar a alça dos cantos numa forma garante também que suas proporções sejam mantidas. Exemplo:



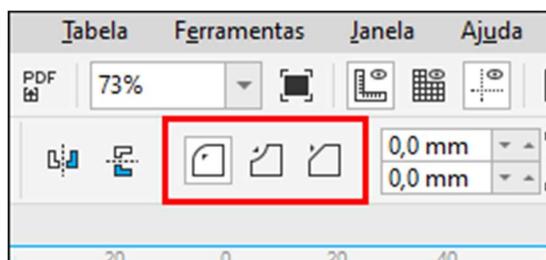
Ao lado esquerdo existe também os campos de posição, onde indica a posição do eixo X e o Y de onde a forma se localiza no projeto.



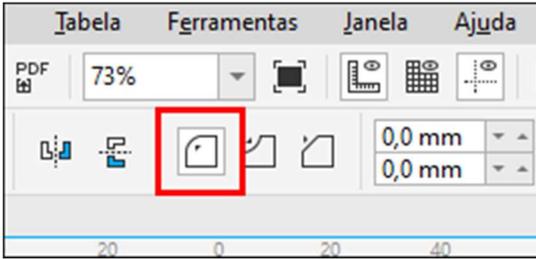
Além da alteração dos valores, é possível clicar no objeto e mantendo o clique arrastá-lo fazendo com que sua posição também seja alterada.

Tipos de Cantos

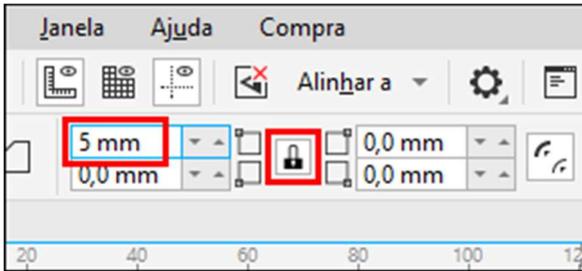
Algumas formas que possuem vértices (cantos), possuem botões de configurações para ajustar o tipo de canto da sua forma.



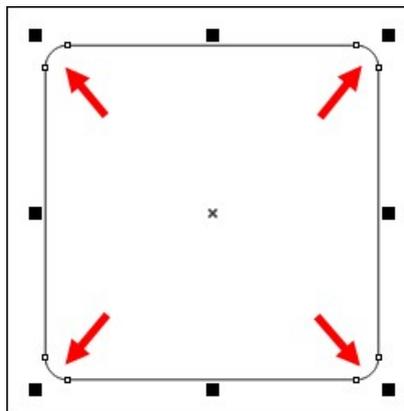
Por padrão a opção "Canto redondo" já fica ativa entre as opções.

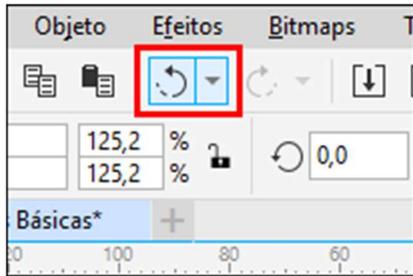


Certifique-se de que o cadeado no centro das configurações de medidas está ativado para que ambos os cantos sejam ajustados de maneira igual e ajuste a medida de um dos campos para um valor desejado. Exemplo:



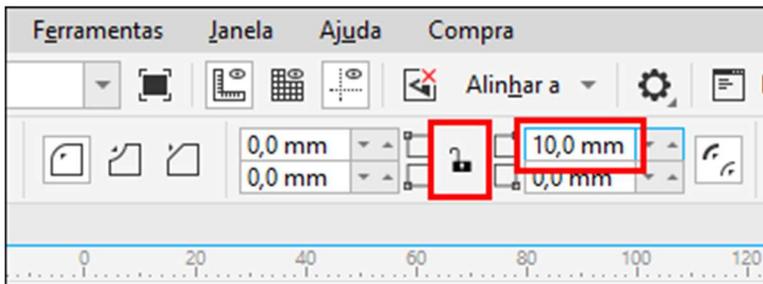
Criou um efeito arredondado nos cantos da forma de acordo com o valor informado.



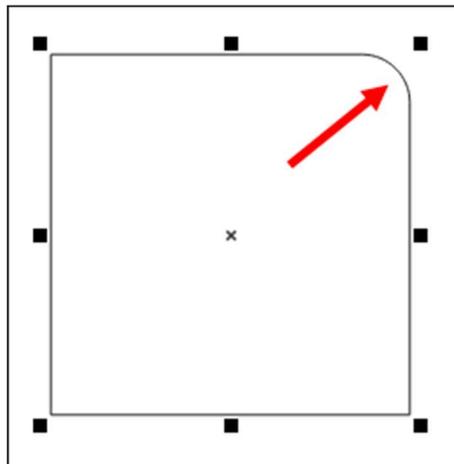


Clique sobre o botão "Desfazer".

Desative o cadeado de configurações dos valores e ajuste o campo indicado com o valor 10 mm.

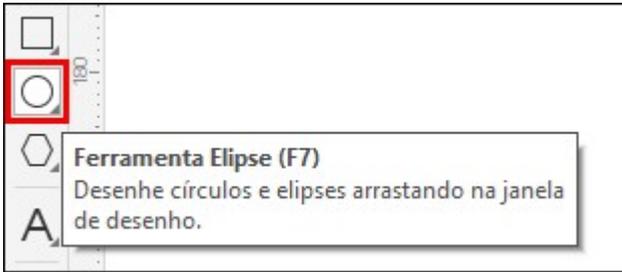


Agora apenas o canto superior direito foi modificado, os campos de valores equivalem aos cantos da forma.



Ferramenta Elipse

Clique sobre a ferramenta "Elipse".

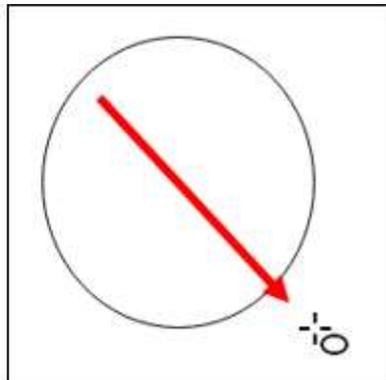
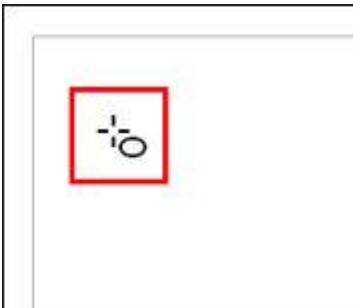


A ferramenta "Elipse" também conta com uma tecla de atalho para sua ativação, a tecla é a "F7".



Assim como a ferramenta "Retângulo", para criar uma elipse também pode-se clicar na folha e mantendo o clique arrastar para desenhar.

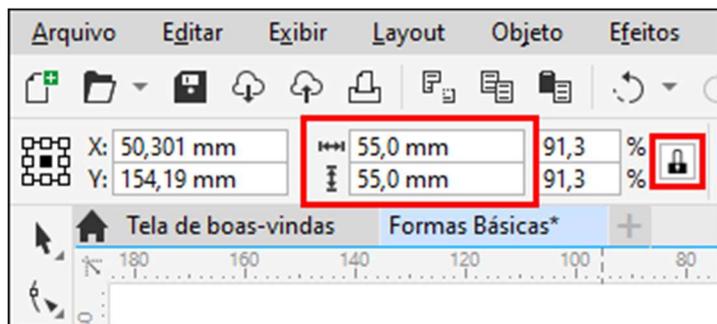
Pressione a tecla "Ctrl", clique no local indicado e mantendo o clique arraste para a direção oposta, assim:



Lembre-se: A tecla "Ctrl" garante proporções iguais para a forma, criando um círculo perfeito.

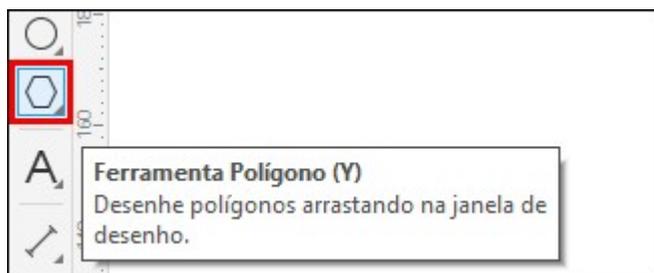
Altere as medidas da forma, ativando o cadeado as proporções são mantidas.

Exemplo:



Outras Ferramentas de Formas

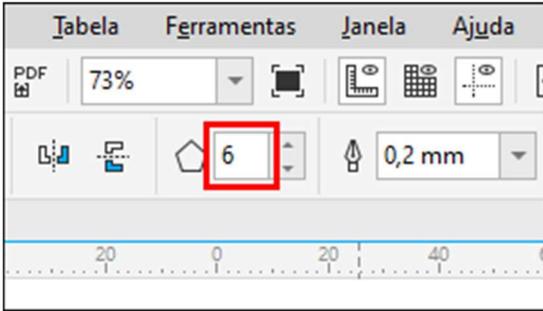
Clique sobre a ferramenta "Polígono".



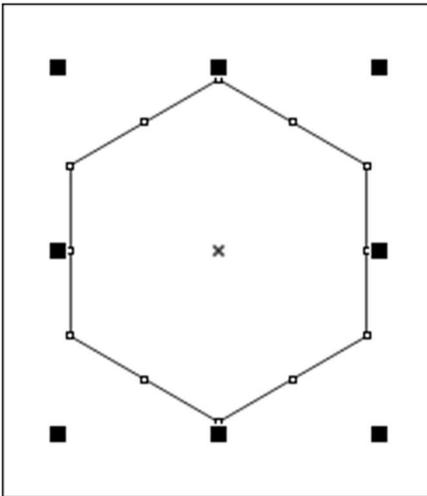
Exibiu novas opções de ajuste da ferramenta.



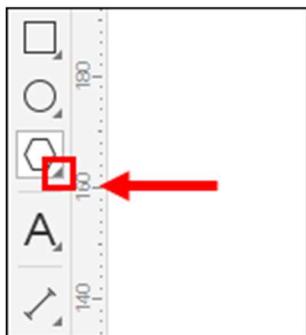
No campo indicado, ajuste o valor para 6 pontos, assim será criada uma forma com 6 cantos (vértices).



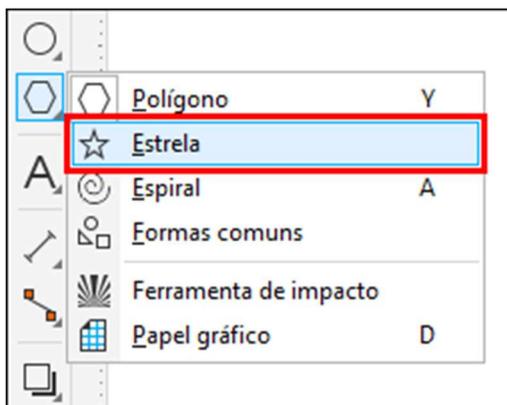
Utilizando a tecla "Ctrl", clique num trecho da folha e mantendo o clique arraste para desenhar uma forma assim:



A maior parte das ferramentas possuem variações, essas variações podem ser acessadas utilizando essa pequena seta ao lado da própria ferramenta.

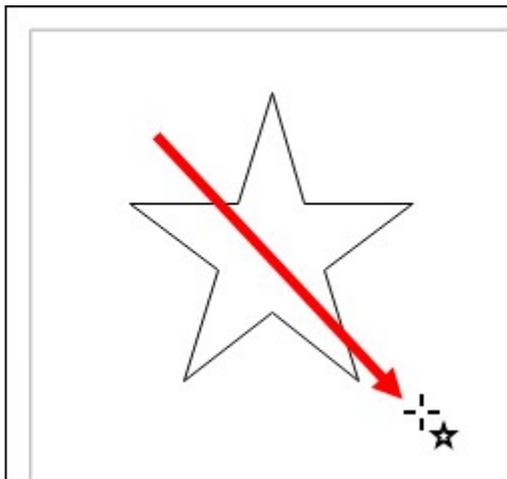
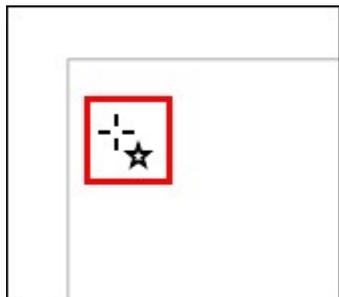


Clique sobre essa seta, visualize as opções e clique na ferramenta "Estrela".

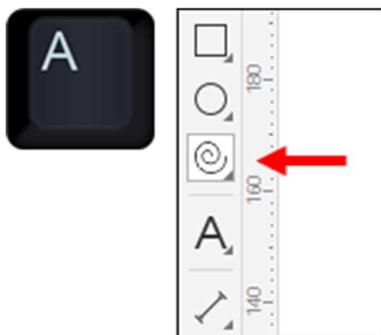


Ajuste as configurações da ferramenta conforme sua necessidade.

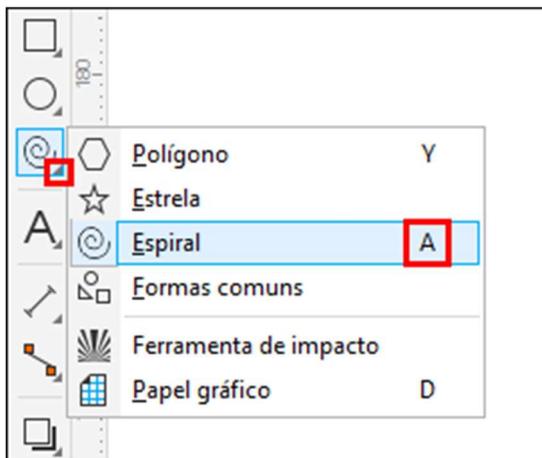
Clique sobre uma parte da folha e mantendo o clique arraste para a direção oposta para criar a estrela. (Use a tecla "Ctrl" para fazer um desenho com dimensões iguais).



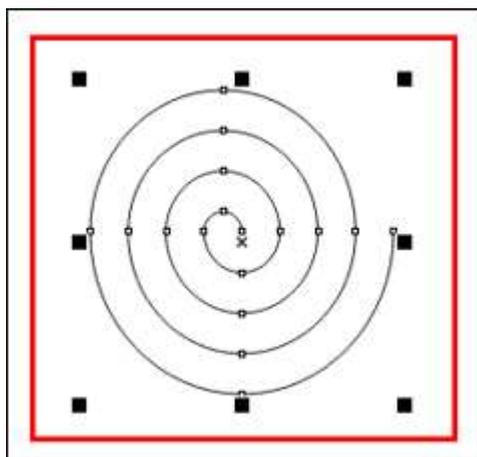
Pressione a tecla "A" em seu teclado e note que a ferramenta "Espiral" foi selecionada.



Ao clicar na seta de variação da ferramenta é possível conferir as teclas de atalho que permitem selecionar outras variações.

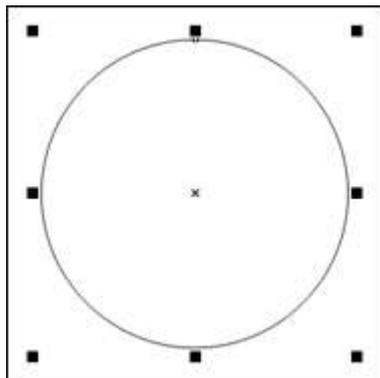


Utilizando a tecla "Ctrl", desenhe um espiral assim:



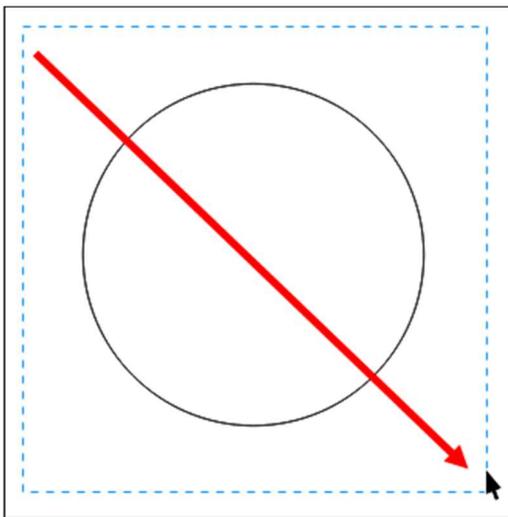
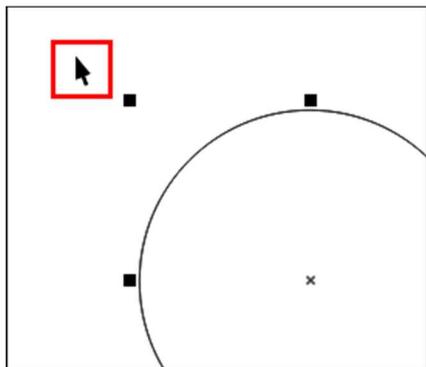
Aula 3 – Controles de Objetos

Utilizando a ferramenta "Elipse", desenhe um círculo perfeito de 80 mm:



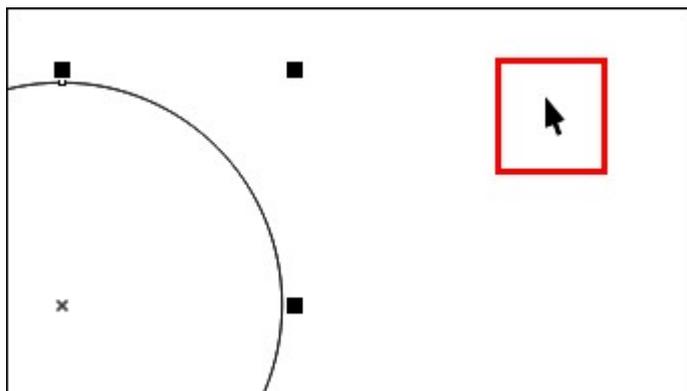
Com o círculo ainda selecionado, pressione a tecla "+" para duplicá-lo.

Clique no local indicado e sem soltar o clique arraste ao redor do círculo para criar uma caixa de seleção ao redor deles.

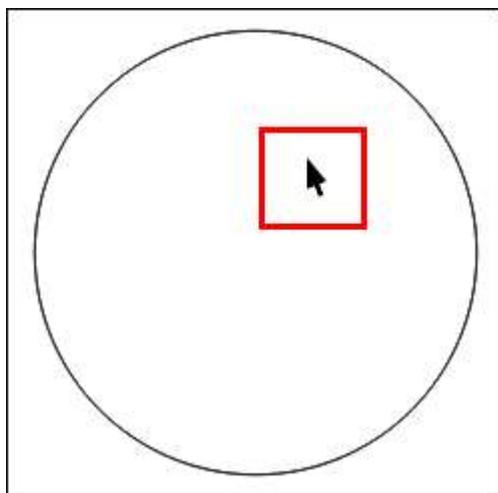


Pressione a tecla "P" para centralizar ambos os círculos na folha.

Clique num ponto da folha para retirar a seleção dos círculos.



Clique novamente sobre o círculo no centro da folha, isto fará com que apenas um deles seja selecionado.



O CorelDRAW sempre seleciona o item que foi criado por último, ele trabalha em pilhas onde um item é criado sobre o outro.

Unidade de Deslocamento

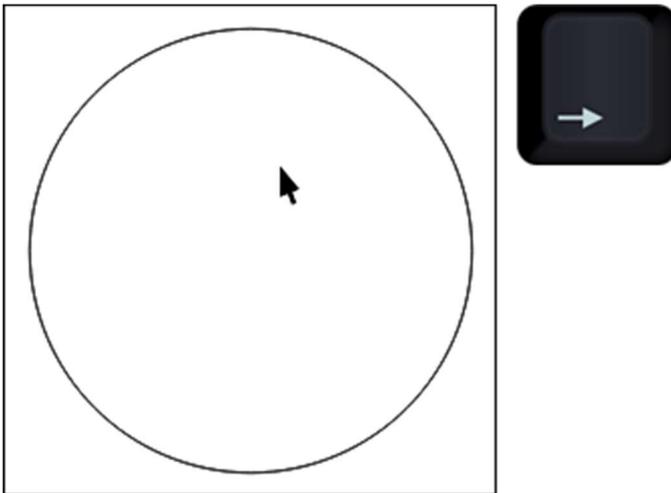
Mover formas e itens através do teclado aumenta a precisão para o alinhamento dela em relação a outros itens.

Clique numa área livre da folha para retirar qualquer seleção entre os objetos.

Ajuste o valor de deslocamento para o valor desejado, enquanto maior o valor mais deslocamento o objeto dará ao ser movido. Exemplo:



Clique sobre sua forma e pressione duas vezes a tecla de direção, confira agora o deslocamento dela em relação ao deslocamento anterior. Exemplo:



Ao aumentar o valor de deslocamento é possível aumentar a movimentação da forma através do teclado, criando assim uma flexibilidade ao se trabalhar com projetos maiores ou menores.

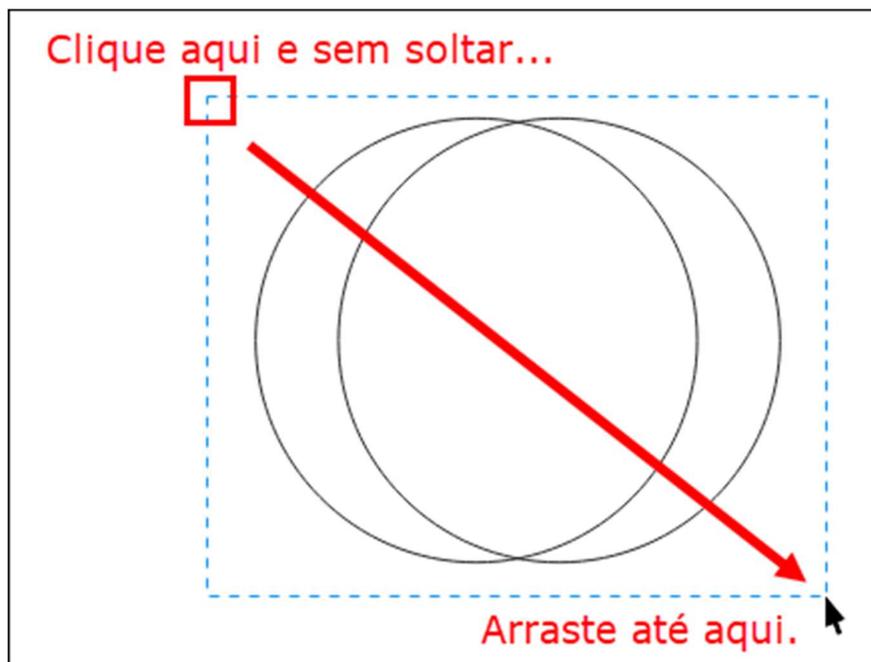
O ajuste do deslocamento só pode ser realizado se não houver nenhuma forma selecionada.

Agrupando Objetos

Como visto, ao criar uma forma ela trabalha de maneira individual, onde se tem a ordem de criação nas quais elas são sobrepostas.

Porém, caso você tenha elaborado já uma forma que não vá ser modificada de maneira individual é possível agrupá-las, facilitando assim sua movimentação e edição.

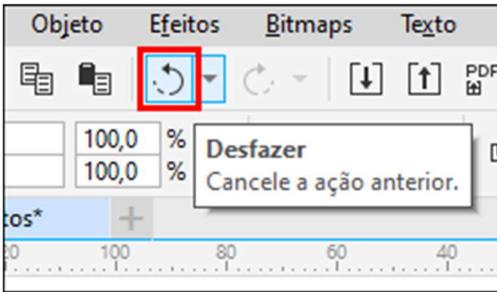
Crie uma janela de seleção ao redor de dois ou mais objetos. Exemplo:



Clique sobre o menu "Objeto", clique na opção "Agrupar" e clique em "Agrupar".

Agrupou as formas sobre a folha, agora elas são um único objeto, podendo ser movidos, selecionados e formatados.

Clique sobre o botão "Desfazer" duas vezes.



Ao teclar duas vezes a tecla "Desfazer" duas ações serão desfeitas a movimentação das formas e o agrupamento, deixando as formas novamente desagrupadas.

Uma alternativa para agrupar formas é usar as teclas de atalho "Ctrl+G" onde o processo é semelhante, primeiro seleciona as formas e em seguida as agrupa com as teclas de atalho.



Clique com o botão direito nas formas selecionadas e clique na opção "Desagrupar".



O desagrupamento também possui teclas de atalho para facilitar o processo, as teclas utilizadas para essa ação são: Ctrl+U



Bloqueando Objetos

Outra maneira de reservar um componente dentro do CorelDRAW é bloquear seu conteúdo, assim ele não pode ser selecionado e nem editado.

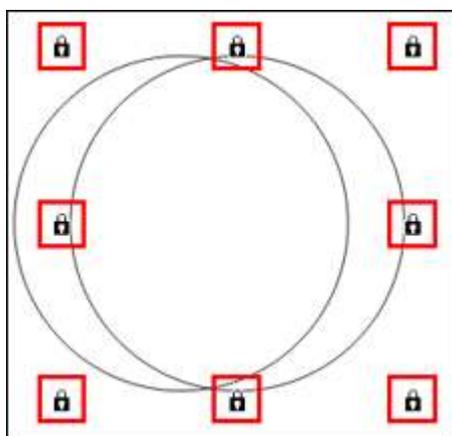
Geralmente o bloqueio de objetos é usado num plano de fundo que é fixado numa arte, podendo assim selecionar outros componentes livres sobre ele.

Clique com o botão direito sobre a forma desejada e clique na opção "Bloquear".



A opção "Bloquear" também fica disponível no menu "Objeto" e na opção "Bloquear".

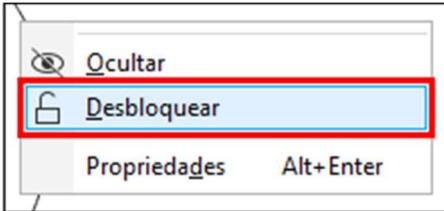
Bloqueou a forma exibindo assim cadeados no lugar das alças de seleção ao seu redor.



Tente mover a forma bloqueada para alguma direção.

Não é possível movê-lo, o programa ignora a existência da forma, quando um objeto é bloqueado ele é fixado no projeto e só pode ser editado novamente se for desbloqueado.

Clique com botão direito na borda da forma e clique na opção "Desbloquear".



Retirou os cadeados ao redor da forma, exibindo novamente as alças de seleção.

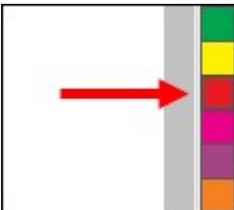
Aula 4 - Preenchimentos

Paleta de Cores

A direita do programa se pode visualizar a paleta de cores com várias opções diferentes de cores que podem ser aplicadas em seus objetos.

Para aplicar uma das cores, basta que seu objeto ou forma esteja selecionado no projeto.

Clique em uma das cores de sua preferência. Exemplo:



Modificou a cor do objeto com a cor escolhida.

Clique sobre a cor "Verde".

Alterou novamente a cor da forma, como você pode ver uma cor sobrepõe a outra sem criar qualquer mistura de tons.

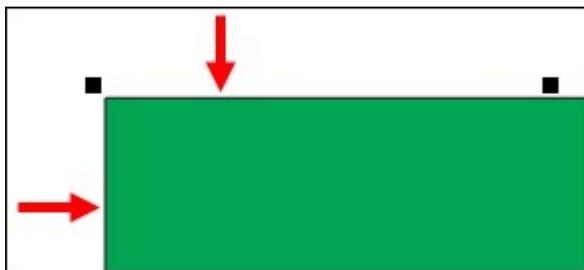
Na parte inferior do programa, pode-se acompanhar a cor selecionada.

Exemplo:



Sempre quando for modificar a cor de preenchimento se utiliza o botão esquerdo do mouse, o clique simples.

Note que o retângulo contém também um contorno, os contornos por padrão possuem a cor preto já definida.

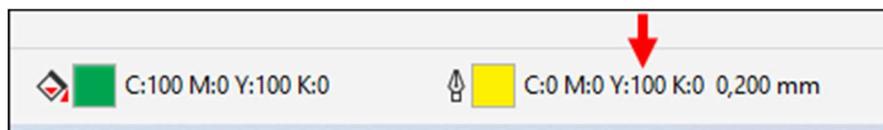


Sempre quando for modificar o contorno deve-se utilizar o botão direito do mouse, clicando sobre a cor desejada.

Clique na cor "Amarelo" utilizando o botão direito do mouse.

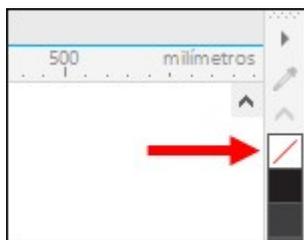
Alterou a cor do contorno da forma.

Na parte inferior do programa é possível visualizar também a cor do contorno. Exemplo:



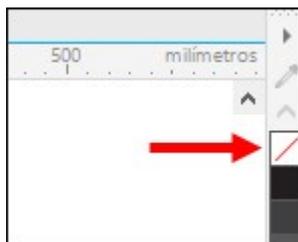
Além das opções de cores é permitido também a remoção delas em sua forma, ou seja, pode-se retirar o preenchimento e contorno da forma.

Clique sobre o botão indicado dentro da paleta de cores.



Retirou o preenchimento da forma, deixando apenas o contorno.

A remoção da cor de contorno também é possível, basta clicar no botão com o botão direito do mouse. Clique:



Mistura de Cores da Paleta

Mesmo tendo uma grande variação de cores na paleta de cores, pode-se ainda misturar cores para se obter novos tons.

Clique na cor "Ciano" na paleta de cores.

Pressionando a tecla "Ctrl" em seu teclado, clique sobre a cor amarelo oito vezes.

Ao ir clicando na segunda cor com a tecla "Ctrl" pressionada ela vai aos poucos criando uma mistura das cores, note que ação resultou num tom de verde mais claro.

A mistura de cores de azul com amarelo irá resultar no verde, é possível conhecer algumas outras misturas a partir dessa imagem:

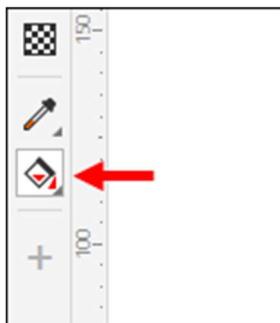


É possível também clarear e escurecer a cor escolhida com base nos tons de preto e branco existentes na paleta.

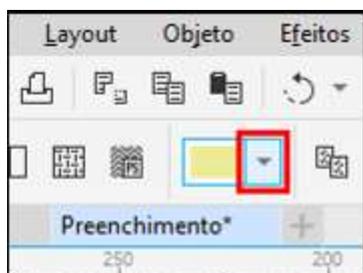
Para clarear ainda mais o tom, clique cinco vezes sobre a cor branco com a tecla "Ctrl" pressionada.

Ferramenta Preenchimento Interativo

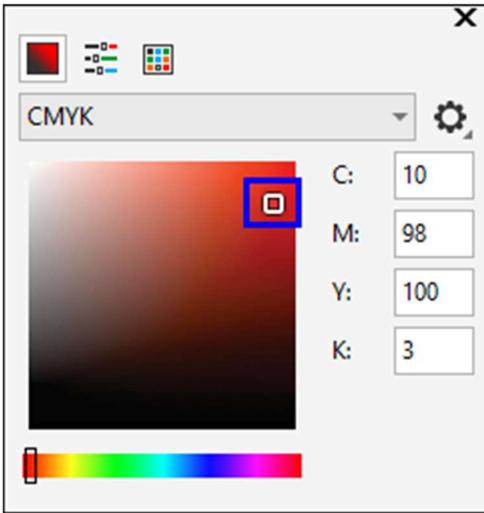
Selecione a ferramenta "Preenchimento interativo".



Clique sobre a seta no campo com a exibição da cor selecionada na forma e escolha um tom de vermelho no controlador de cores. Exemplo:



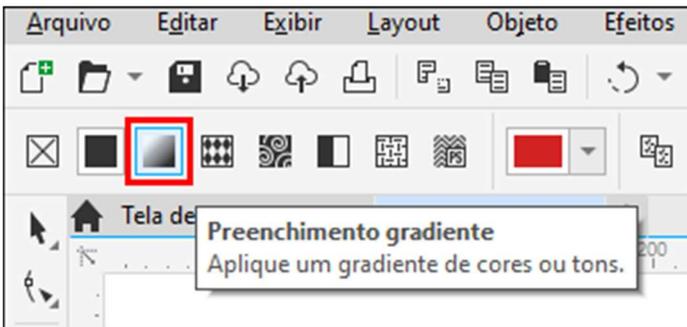
Clique novamente na seta do botão e clique num tom mais escuro:



Alterou a cor de preenchimento da forma existente no projeto.

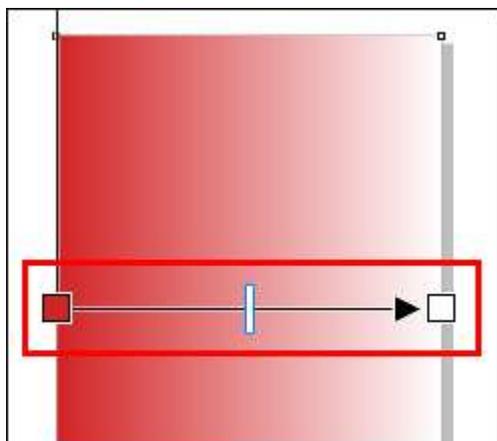
Além das variações de cores sólidas, podemos aplicar também preenchimentos em gradiente o conhecido "Degradê".

Clique sobre o botão "Preenchimento gradiente".



Criou um gradiente baseado em suas últimas definições e baseado na cor atual.

Note que existe uma seta com quadros direcionando de uma cor para outra, neste exemplo do vermelho para o branco.

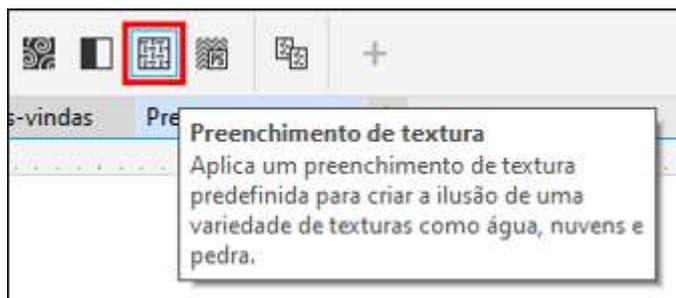


Através desta seta e dos quadros com as cores é possível editar a exibição do gradiente na forma, criando assim uma flexibilidade maior na edição.

O medidor no centro das linhas cria um equilíbrio entre as cores, distribuindo por igual as duas cores, porém, ao alterar a sua posição, uma das cores preenche mais espaço na forma.

Preenchimento de Textura

Selecione novamente a forma no projeto e clique sobre o botão "Preenchimento de textura".



Automaticamente foi aplicado uma textura em sua forma.

O próprio CorelDRAW oferece uma galeria de texturas que você consegue aplicar em seus projetos.

Clique sobre o botão "Selecionador de preenchimento" e escolha um modelo de sua preferência.

Clique sobre a alça de seleção existente no preenchimento e sem soltar o clique da forma que achar mais interessante para o preenchimento. Solte o clique.

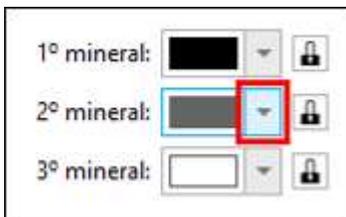
Clicando nestas alças é possível aumentar ou reduzir a exibição da textura apresentando diferentes efeitos no preenchimento. As alças também permitem rotações.



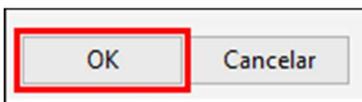
Clique sobre o botão "Editar preenchimento".

Abriu a janela "Editar preenchimento", nela é possível visualizar todas as configurações do preenchimento, inclusive cores e valores de intensidade, suavidade, granulação etc.

Clique no campo "2º mineral" e altere para um tom de sua preferência um verde mais escuro por exemplo:



Clique sobre o botão "OK" para confirmar as alterações.



Clique numa área fora da folha para retirar a seleção de preenchimento.

Através das texturas e suas configurações foi possível criar uma textura semelhante a um gramado.

PowerClip

Para inserir um PowerClip você irá precisar de dois ou mais componentes sejam entre eles imagens, formas, textos e outros objetos.

O objetivo do PowerClip é colocar um objeto dentro de outro objeto podendo criar edições que irão ser limitadas a exibição deste objeto principal.

É importante selecionar a imagem ou objeto que vai ficar dentro do outro objeto.

Clique sobre o menu "Objeto", clique na opção "Powerclip" e clique em "Colocar dentro do recipiente".

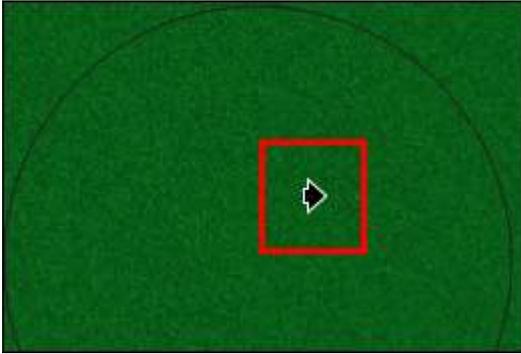
O cursor agora se transforma numa seta.

A melhor forma de entender o funcionamento é criar uma forma simples como um quadrado ou um círculo por exemplo e importar uma imagem no projeto, usando o menu da opção, insira a imagem dentro do objeto.

Aponte o cursor para a forma ou objeto que irá receber a outra forma.

Clique dentro da elipse criada anteriormente.

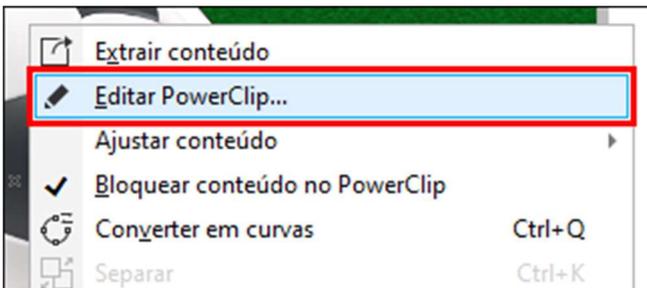
Exemplo:



A imagem foi inserida dentro da forma criada em seu projeto, a vantagem desse processo é que você consegue alterar a forma e readaptar a imagem dentro dela.

Ao colocar um objeto dentro de outro, talvez seja necessário ajustar a posição dentro dele, formatar algum detalhe específico e para isto é preciso "Editar o PowerClip".

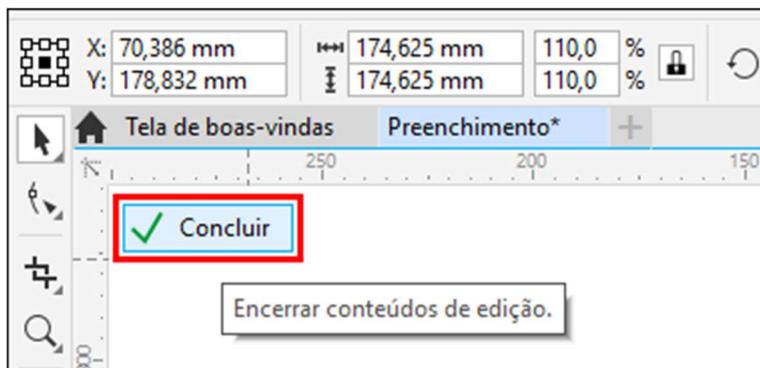
Clique com o botão direito na forma e clique na opção "Editar PowerClip".



Exibiu um novo ambiente de edição, é como se você estivesse dentro da forma.

Procure usar as teclas de direção do teclado, deixe a imagem o mais centralizado possível sobre a forma.

Clique no botão "Concluir" no canto esquerdo do programa para sair do modo de edição do PowerClip.

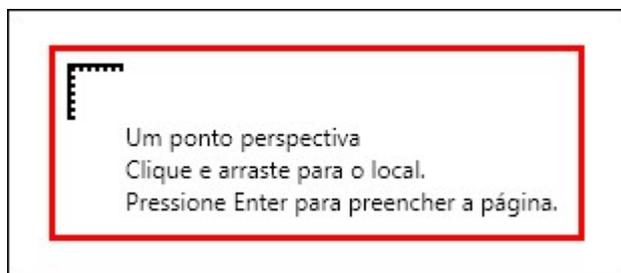


Aula 5 – Desenhar em Perspectiva

Criando uma Janela de Perspectiva

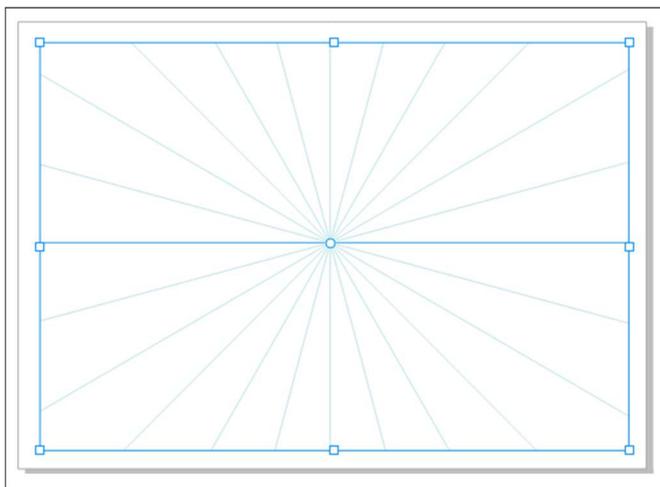
Clique sobre o menu "Objeto", clique na opção "Perspectiva" e clique em "Desenhar em perspectiva".

O cursor foi alterado e duas instruções foram apresentadas.

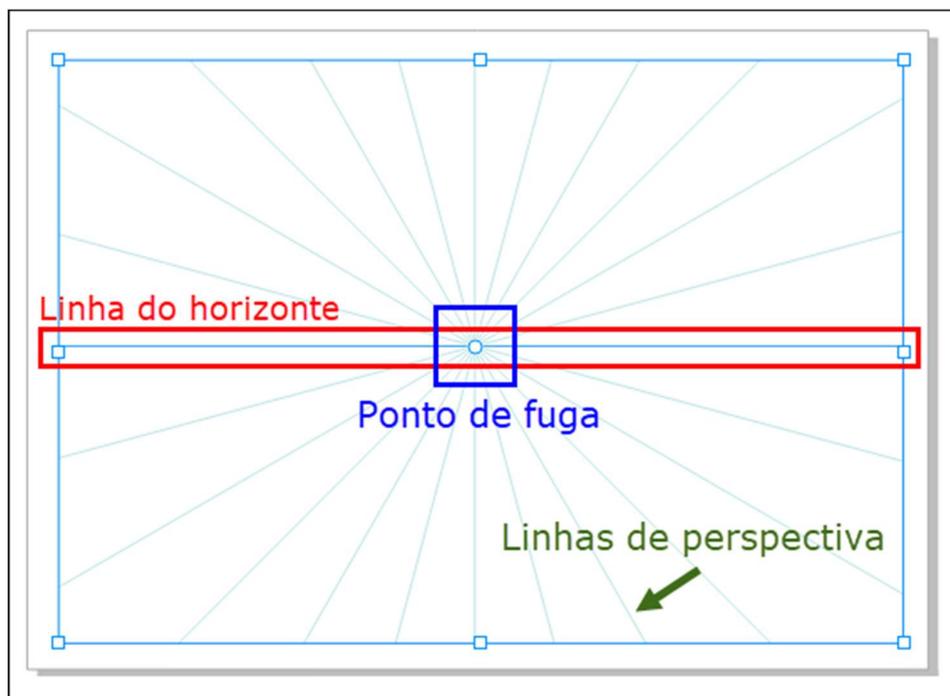


Na instrução diz para clicar e arrastar ou pressionar "Enter" para preencher a página, cada uma dessas ações cria a grade de perspectiva, porém, com tamanhos diferentes.

Criou a janela de perspectiva na folha, com base nos cliques.

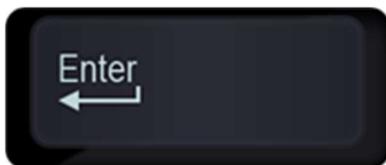


A janela de perspectiva é formada por uma linha do horizonte, um ponto de fuga e linhas de perspectiva, cada linha de perspectiva com uma angulação diferente.



Com a janela de perspectiva selecionada, clique sobre o botão "Concluir" para sair do modo de edição de perspectiva e pressione a tecla "Delete". A janela de perspectiva foi removida da folha.

Clique novamente sobre o menu "Objeto", clique na opção "Perspectiva" e clique em "Desenhar em perspectiva".



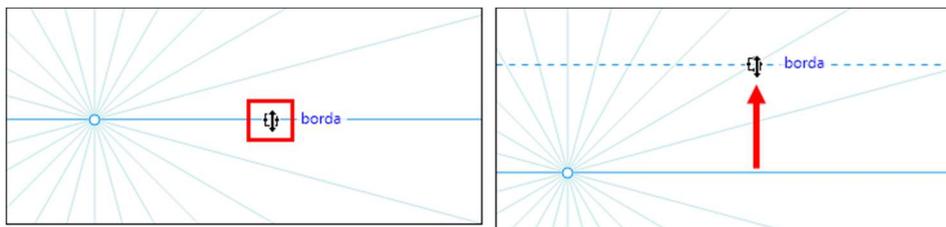
Pressione a tecla "Enter".

Criou novamente uma janela de perspectiva na folha, porém, a janela ocupa toda a folha agora.

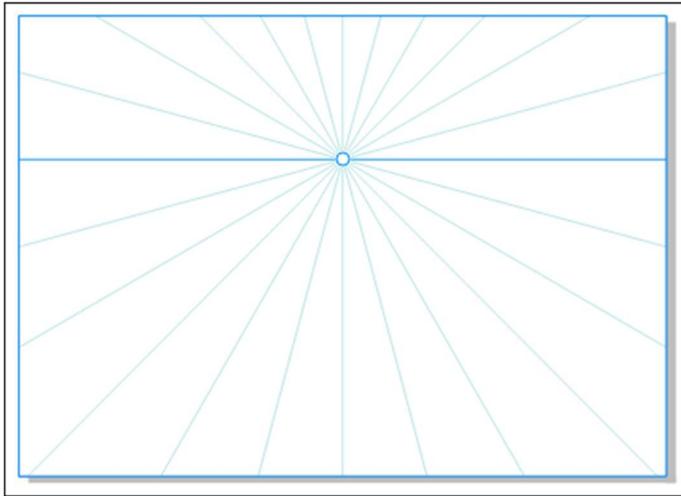
Você pode criar as janelas conforme sua necessidade, clicando e arrastando ou utilizando a tecla "Enter".

Embora a janela já apresente as linhas todas num padrão, é possível alterar a posição tanto da linha do horizonte quanto do ponto de fuga, dando uma flexibilidade maior para suas edições.

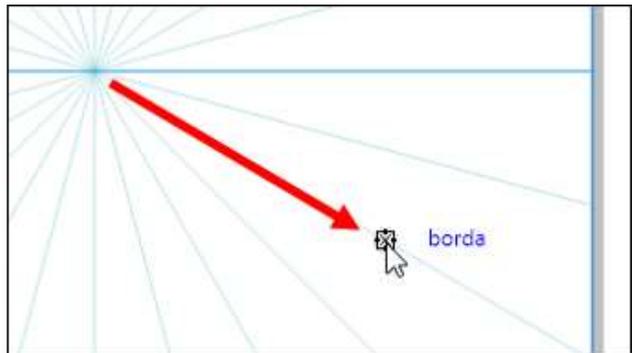
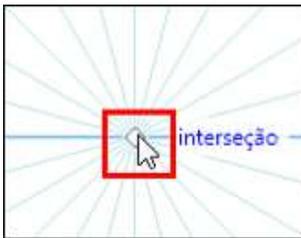
Clique na linha do horizonte e sem soltar o clique arraste para cima, assim:



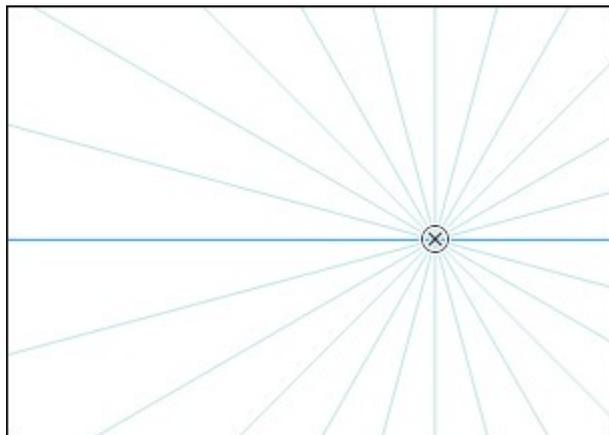
A posição da linha do horizonte passou a ficar na parte superior da folha.



Clique sobre o ponto de fuga no centro da linha do horizonte e sem soltar o clique arraste até o local:



A posição do ponto de fuga agora está sobre a parte direita da folha.



Ferramentas da Perspectiva

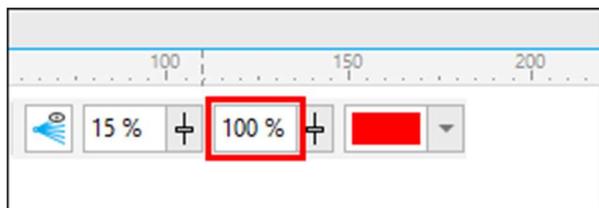
Ao abrir a opção "Desenhar em perspectiva" o CoreIDRAW apresenta o seguinte painel com ferramentas da perspectiva:



Por padrão o programa oferece o tom de azul para a exibição das linhas dentro da janela de perspectiva, porém essa cor pode ser modificada.

Você pode também usar a paleta de cores e mover o marcador para visualizar outras cores como teste, mas lembre-se de voltar no vermelho, solicitado na instrução anterior.

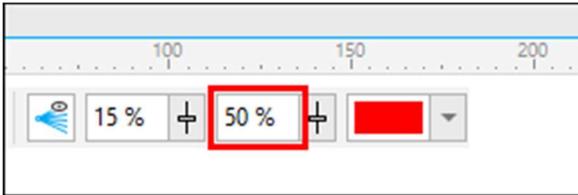
É possível também controlar a opacidade de exibição dessa cor, se você desejar algo mais nítido, mais claro, pode aumentar a opacidade para 100%, faça:



As linhas de perspectiva agora estão mais realçadas.

Ao criar desenhos dentro da perspectiva pode ser importante diminuir um pouco da opacidade para que você visualize melhor o desenho ao invés das linhas, afinal, elas serão usadas apenas como guias para ajustar a perspectiva do desenho.

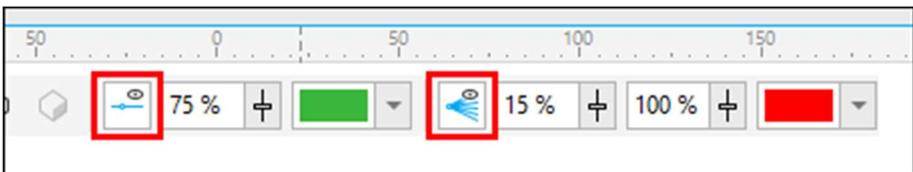
Retorne a opacidade das linhas para 50%.



Outra edição é o controle da densidade de linhas, ou seja, é possível adicionar ou remover linhas de perspectiva de acordo com sua prioridade.

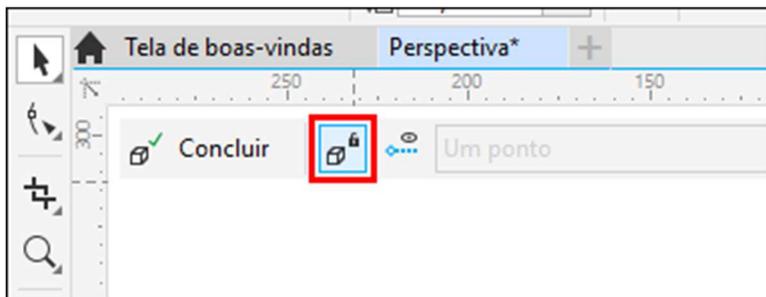
O controle de opacidade da linha do horizonte funciona exatamente igual ao das linhas de perspectiva, assim, ele será mantido em 75%.

O que os dois controles têm em comum é que ambos permitem que as linhas sejam ocultas e exibidas.



Estes controles de exibição ajudam a visualizar melhor o desenho quando se tem mais detalhes e as linhas podem de alguma forma atrapalhar a visualização.

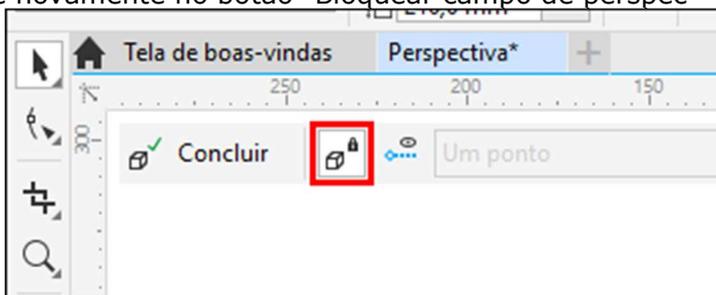
Clique sobre o botão "Bloquear campo de perspectiva".



Clicando neste botão a janela da perspectiva é bloqueada não permitindo qualquer seleção das linhas ou do ponto de fuga, esse recurso também como objetivo facilitar os desenhos se baseando apenas nas linhas como guia.

Tente clicar sobre qualquer parte da janela de perspectiva para conferir que realmente está bloqueada.

Clique novamente no botão "Bloquear campo de perspec-



tiva".

Clique sobre o botão "Concluir".

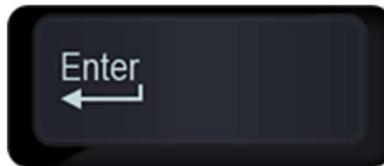
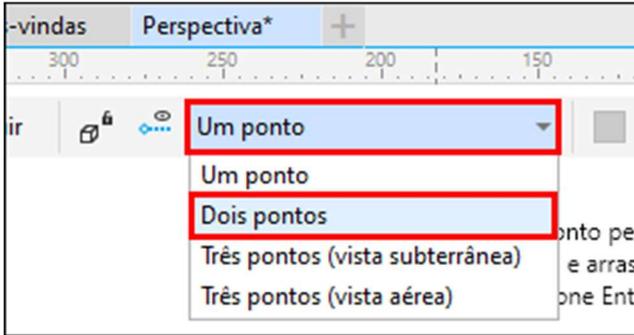
Foi criado um "grupo de perspectiva", ele funciona como uma forma.

Como não criamos nenhum desenho dentro da janela de perspectiva o programa exibiu um grupo vazio.

Com o grupo ainda selecionado, pressione a tecla "Delete".

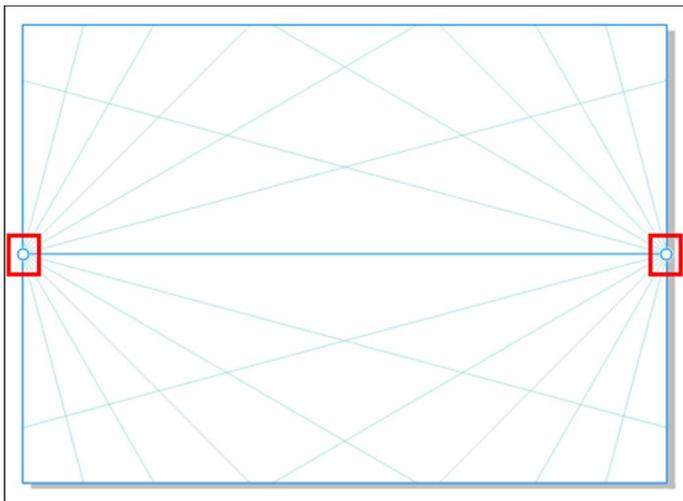
Clique novamente no menu "Objeto" e clique na opção "Desenhar em perspectiva".

Antes de criar a janela, ajuste a configuração do recurso com dois pontos, assim:



Pressione a tecla "Enter".

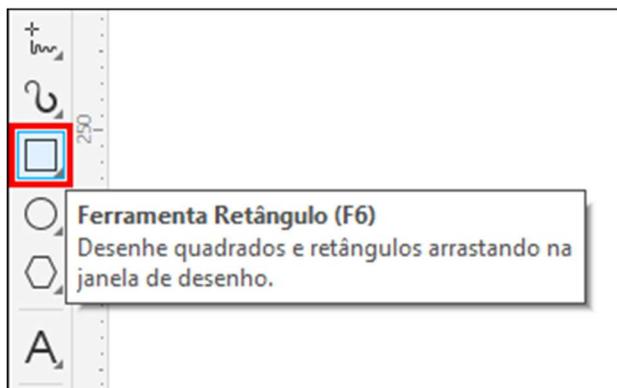
Criou uma janela de perspectiva com dois pontos de fuga.



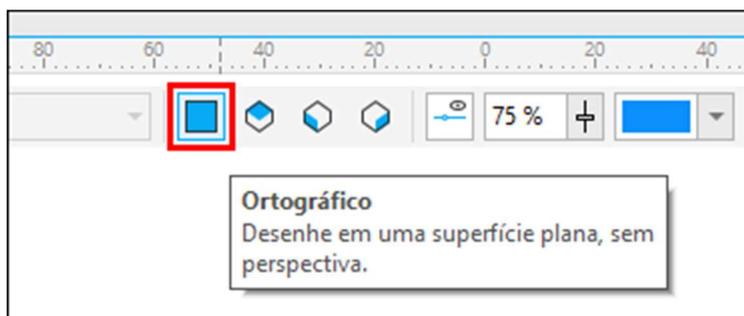
O funcionamento da janela continua da mesma maneira, a diferente é que é possível se basear em outro ponto de fuga de acordo com a criação do seu desenho.

Desenhando em Perspectiva

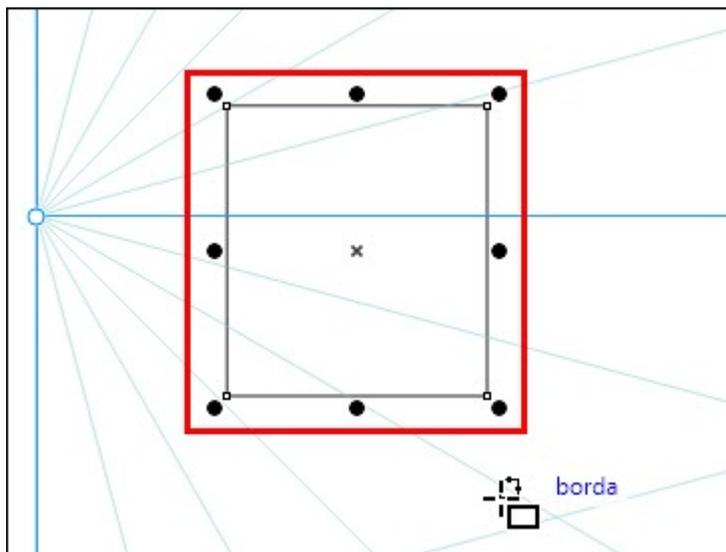
Clique sobre a ferramenta "Retângulo".



Deixe a opção "Ortográfico" selecionada no painel de ferramentas.



Desenhe uma forma assim:

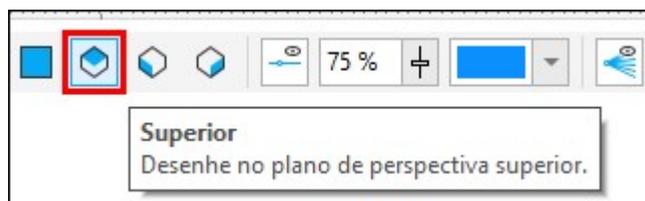


No modo "Ortográfico" a forma é criada baseada na folha, ela ignora as linhas guias da perspectiva.

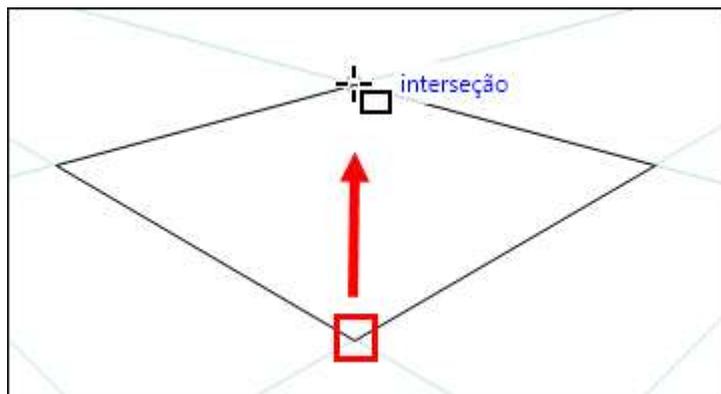
Com a forma ainda selecionada, pressione a tecla "Delete".



Clique no modo "Superior".

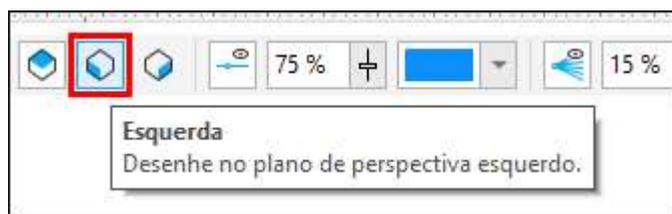


Crie uma forma dentro da janela de perspectiva, exemplo:

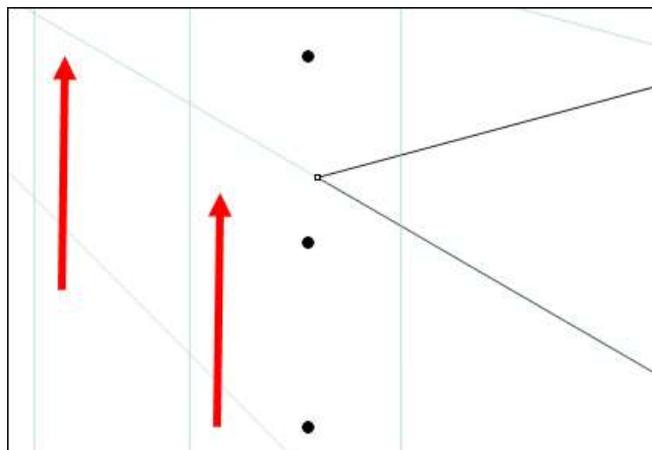


A vista "Superior" altera a perspectiva da forma, exibindo seu conteúdo da vista superior.

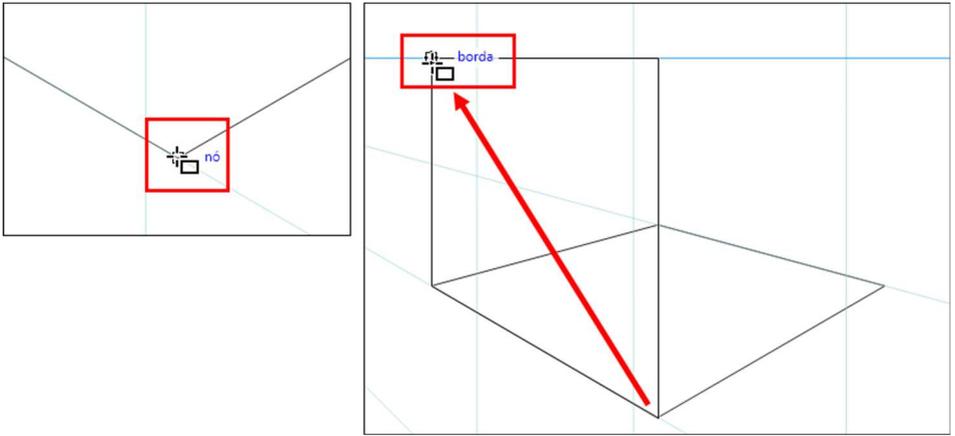
Clique no modo "Esquerda".



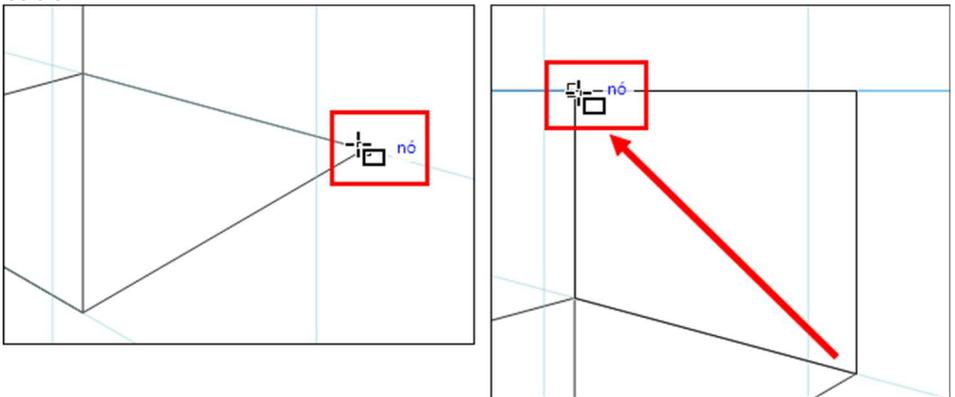
Agora as linhas da perspectiva são exibidas na vertical.



Clique no ponto de "nó" na forma anterior e sem soltar, arraste até o local indicado:



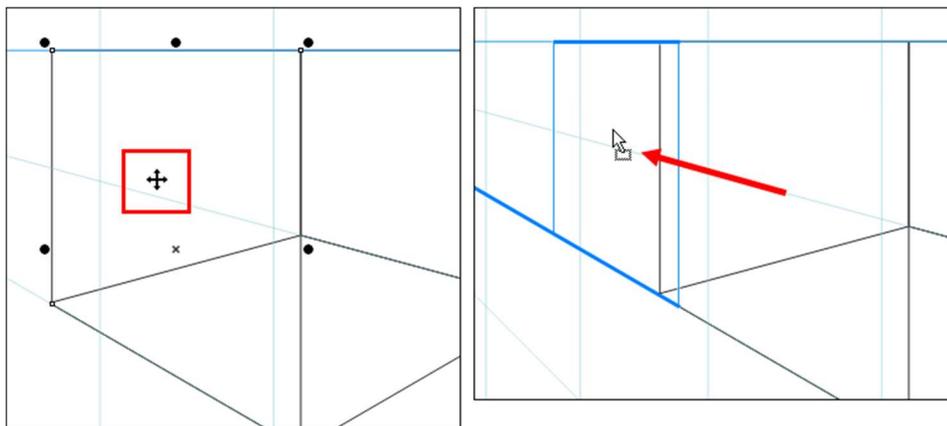
Clique no próximo "nó" e sem soltar o clique, arraste até o local indicado:



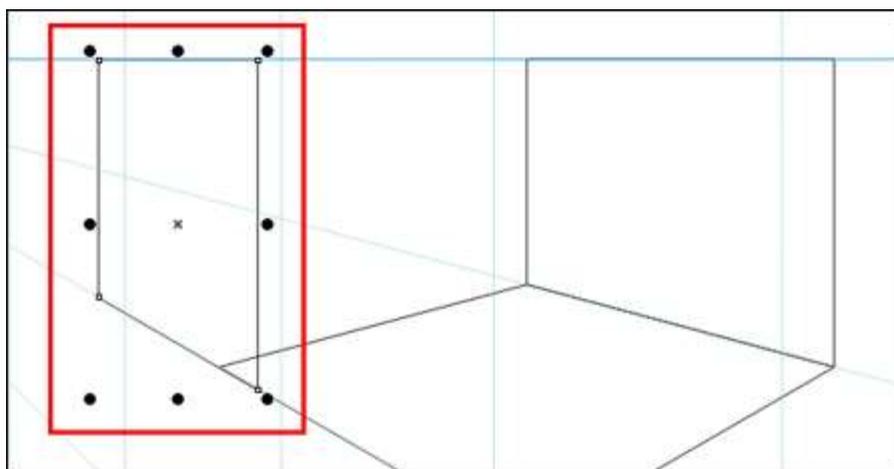
As formas foram todas criadas seguindo o ponto de fuga e suas linhas de perspectiva.

Dentro da perspectiva não é possível agrupar formas, elas devem ser movimentadas de maneira individual.

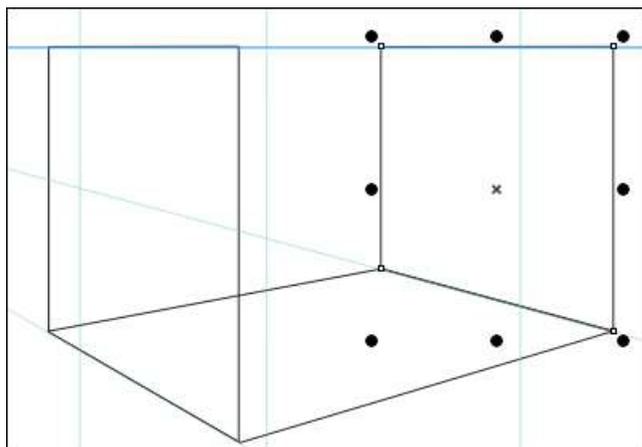
Clique sobre a forma indicada e sem soltar o clique arraste para a esquerda em direção ao ponto de fuga.



O tamanho da forma foi reduzido pois ela está mais próxima do ponto de fuga, onde se cria um efeito afunilado.

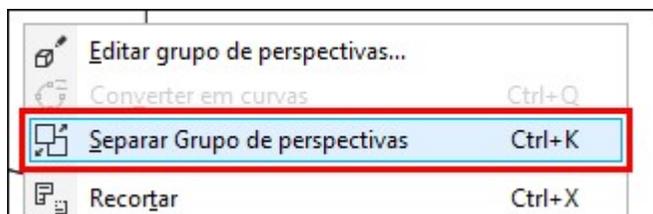


Mova as outras duas formas deixando assim:

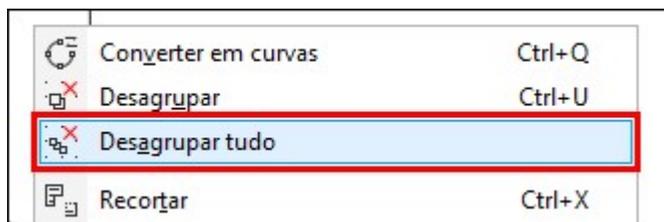


Clique sobre o botão "Concluir".

Clique com o botão direito do mouse sobre o grupo de formas, e clique na opção "Separar grupo de perspectivas" ou use o atalho de teclas "Ctrl+K".



Clique novamente com o botão direito do mouse sobre o grupo de formas e clique na opção "Desagrupar tudo".

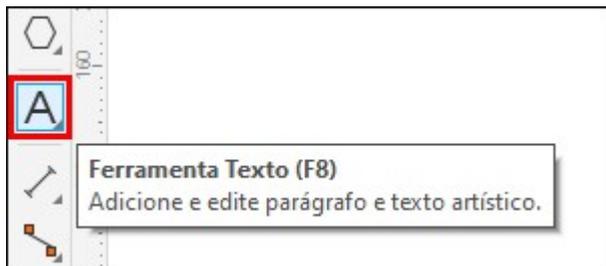


Dessa maneira, pode-se editar as partes da forma separadamente.

Aula 6 – Trabalhando com Textos – Parte 1

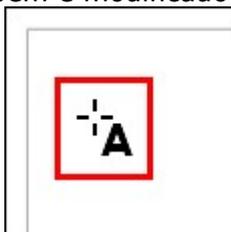
Ferramenta Texto

Clique sobre a ferramenta "Texto".



Exibiu as configurações da ferramenta no topo do programa.

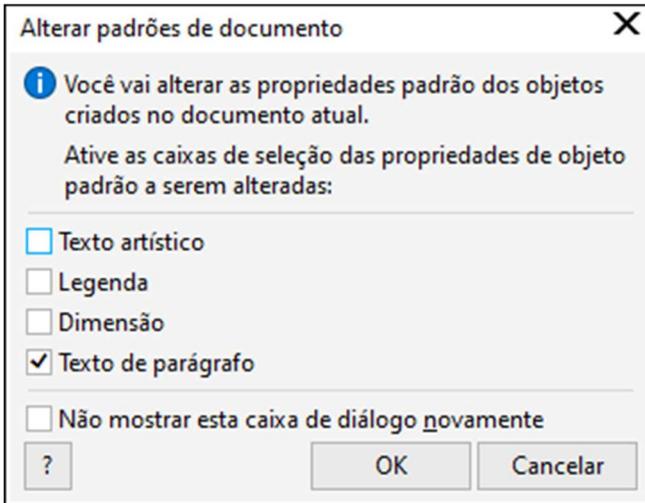
O cursor do mouse também é modificado se transformando num tipo



de cruz com a letra "A".

Clicando sobre a folha que será iniciado a digitação do texto com as configurações de fonte e tamanho ajustadas acima.

Quando a fonte é ajustada antes da digitação você irá se deparar com a mensagem:



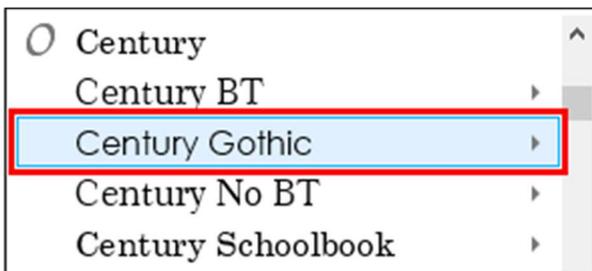
A mensagem informa que a fonte será alterada como fonte padrão de textos criados dentro desse documento atual. Marque todas as caixas e clique em "OK".

Altere a fonte conforme sua necessidade.

Qualquer alteração que seja feita antes do texto ser criado ficará registrado como padrão na criação de novos textos.

Clicar sobre a ferramenta "Seleção" após a digitação de um texto é um processo que facilita a edição do texto.

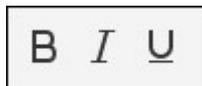
O texto pode também ser formatado após ter sido digitado, clique na seta do campo de fontes e escolha uma fonte de sua escolha. Exemplo:



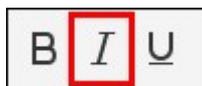
Alterou o estilo da fonte sobre a folha.

Efeitos de Fonte

Assim como em muitos programas de edição de texto o CoreIDRAW também oferece os efeitos de fonte como "Negrito", "Itálico" e "Sublinhado".



Com o texto ainda selecionado, clique sobre o efeito "Itálico".



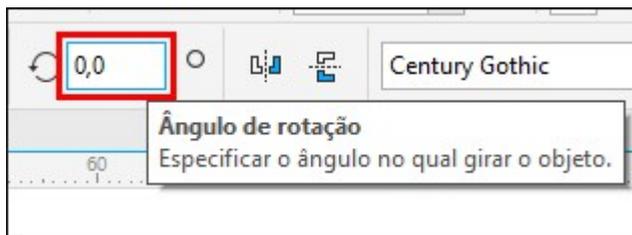
Aplicou o efeito no texto deixando-o levemente inclinado na folha.
Exemplo:



Os efeitos servem para dar destaque ao texto, seja para realçar algum trecho ou diferenciar algum trecho específico do restante.

Rotacionando o Texto

Para rotacionar uma imagem ou objeto, clique sobre o campo "Ângulo de rotação" e informe um valor de sua preferência, conforme a escolha do valor a forma será girada em graus.



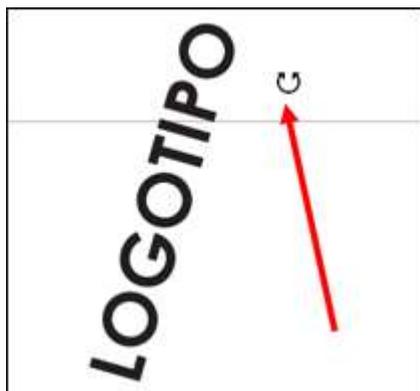
É possível controlar a rotação do texto através deste campo onde se insere os valores, ou é possível também clicar diretamente no texto selecionado e usar a alça de rotação.

Para modificar a rotação através das alças de seleção você deve ter um objeto selecionado no projeto, clique novamente sobre ele já selecionado.

Modificou as alças de seleção ao redor do objeto.



Agora as alças das pontas permitem rotacionar a forma para o lado escolhido. Clique na alça desejada e sem soltar o clique arraste para uma direção oposta, veja a rotação do objeto.

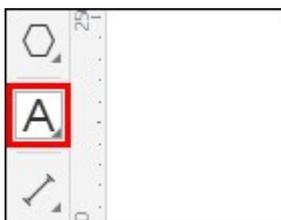


É possível sair deste modo de edição de rotação clicando novamente sobre a seleção do texto.

As alças de seleção retornaram ao normal.

Neste estado as alças permitem apenas que você ajuste a largura e altura do texto, aumentando ou reduzindo suas dimensões.

Criando Caixas de Texto

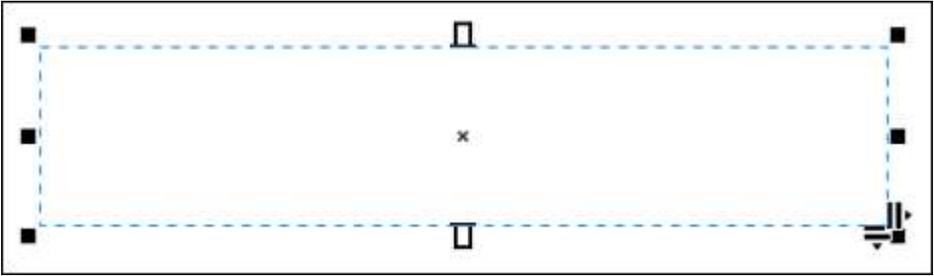


Ative novamente a ferramenta "Texto".

A caixa de texto tem uma função semelhante a criação tradicional de texto que é clicar e digitar, a diferença é que com caixas de texto você consegue limitar o espaço designado ao texto dentro de um local específico.

Clique no local desejado e mantendo o clique arraste para criar uma caixa de texto, depois, solte o clique.

Criou uma caixa de texto sobre a folha. Exemplo:

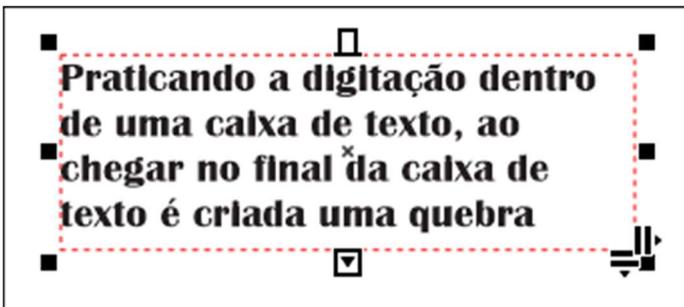


Ao criar um texto sobre a caixa de texto ele respeita o espaço da caixa criando quebras automáticas para não ultrapassar o limite da caixa de texto.

As caixas de texto também oferecem alças de seleção que permitem aumentar ou reduzir o tamanho dela, clique numa alça da ponta por exemplo e sem soltar o clique arraste para a esquerda, note que a caixa seu tamanho reduzido.

Como a caixa de texto foi reduzida, ela não consegue mais exibir todo o conteúdo do texto, assim o programa oculta o restante do texto dentro da caixa.

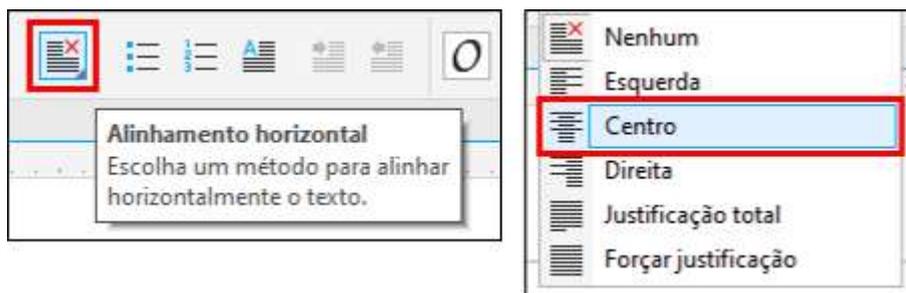
Note também que as bordas da caixa de texto ficam num de vermelho, o que indica que ainda existe conteúdo a ser visualizado dentro da caixa. Exemplo:



Para exibir novamente o texto, basta aumentar novamente a caixa.

Alinhando de Texto

Por padrão o texto é criado dentro de caixas de texto sempre alinhado a esquerda. Clique sobre o botão "Alinhamento horizontal" e escolha a opção "Centro".



Alinhou o texto ao centro, dentro da caixa de texto.

Os alinhamentos ajudam a harmonizar o texto com seu projeto, você pode testar outros alinhamentos de sua preferência para conferir seus funcionamentos.

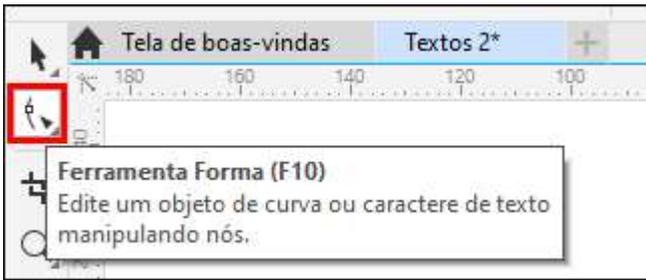
Aula 7 – Trabalhando com Textos – Parte 2

Espaço Entre Caracteres

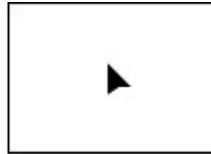
Note que abaixo de cada caractere de um texto existe um pequeno quadrado branco. Exemplo:



Clique sobre a ferramenta "Forma".



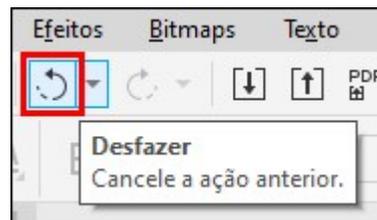
O cursor do mouse foi modificado.



Clique no ponto indicado no texto e sem soltar o clique arraste para a direita. Exemplo:



O ajuste aumentou o espaçamento entre os caracteres deixando o conteúdo do texto mais largo.



Clique sobre o botão "Desfazer".

Retornou o espaçamento anterior do texto.

Clique novamente sobre o ponto indicado e sem soltar o clique arraste sutilmente para a esquerda. Exemplo:

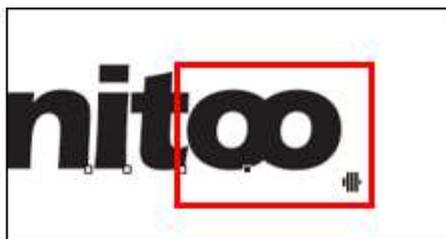


Deixou o espaçamento dos caracteres mais próximo um dos outros, deixando o conteúdo do texto mais curto.

Esse ajuste entre os espaços dos caracteres também pode ser feito de maneira individual onde você consegue aumentar ou reduzir o espaço entre uma letra específica.

Clique no ponto indicado e sem soltar o clique arraste sutilmente para a esquerda.

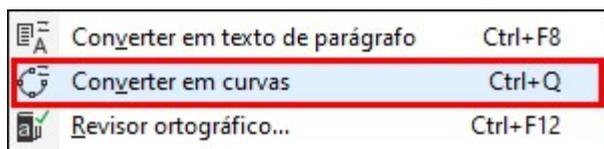
Exemplo:



O controle dos espaços entre os caracteres é bem simples de ser feito, como você pode praticar basta clicar nos pontos abaixo do texto e mantendo o clique arrastar até uma posição desejada.

Convertendo em Curvas

Selecione um texto como exemplo, clique com o botão direito sobre ele e clique na opção "Converter em curvas".



Converter em curvas, nada mais é do que converter textos em objetos, de modo que estes não possam mais ser editados na forma de texto.

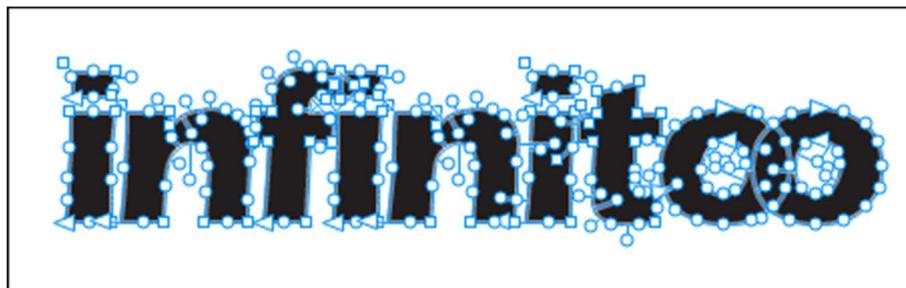
Com o texto na forma de objeto é possível modificar sua estrutura dando uma nova forma ao texto, geralmente é usado este recurso para criar fontes personalizadas.

Ao converter o texto em curvas suas ferramentas de alteração de fonte e alinhamento somem e dão lugar a novas ferramentas de edição de objeto.



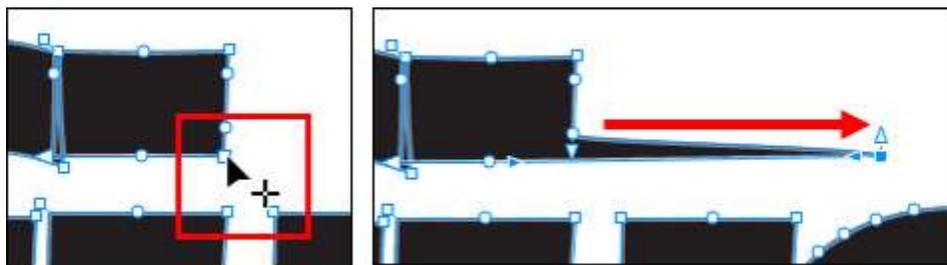
Ative novamente a ferramenta "Forma".

Como o texto passou a ser um objeto ele recebe novos pontos de edição. Exemplo:

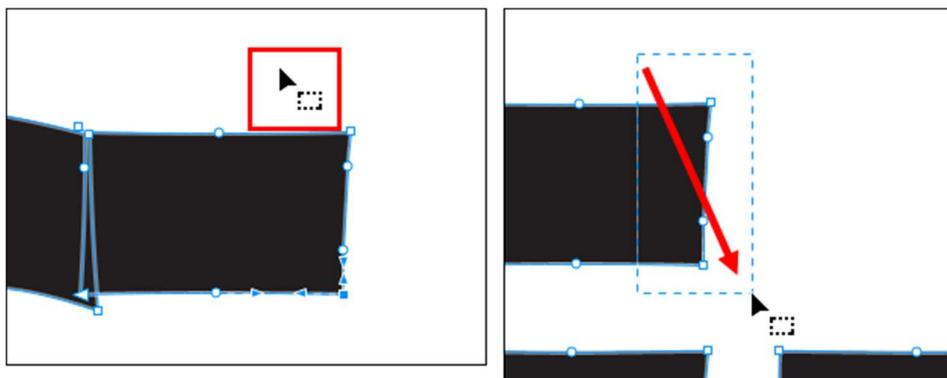


Cada ponto de seleção pode ser movimentado aplicando assim um novo formato ao objeto.

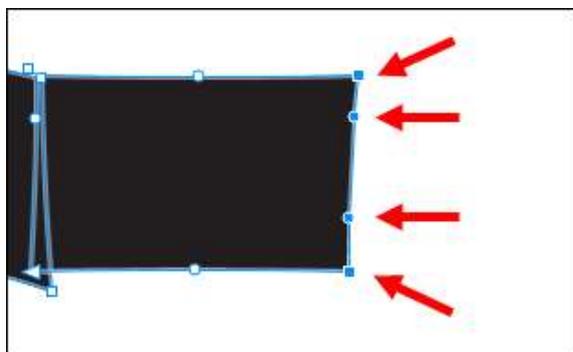
Para mover um ponto, basta clicar sobre ele e mantendo o clique arrastar para o ponto desejado. Exemplo:



Clique sobre o local indicado e sem soltar o clique arraste para criar uma janela de seleção ao redor do trecho do objeto.



Dessa maneira você consegue selecionar vários pontos de uma vez. Exemplo:

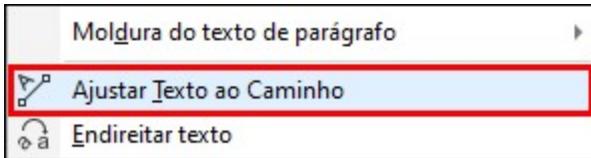


Clique em um dos pontos e sem soltar arraste até o ponto desejado para modificar a estrutura do texto ou objeto.

Ajustando Texto ao Caminho

O recurso "Ajustar Texto ao Caminho" funciona ajustando a posição do texto sobre um objeto, como uma forma por exemplo, neste exemplo, será ajustado o texto sobre a elipse que foi criada anteriormente.

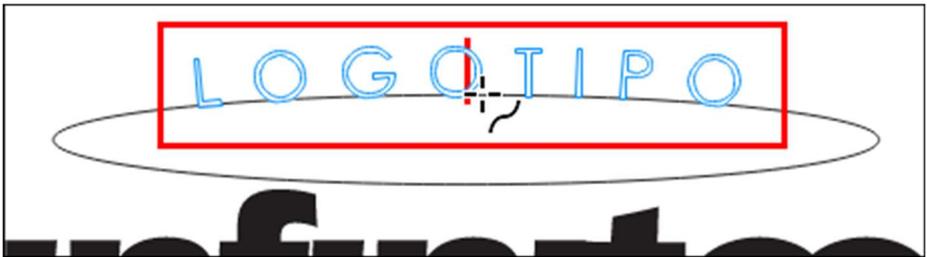
Com o texto selecionado, clique no menu "Texto" no topo do programa e clique na opção "Ajustar Texto ao Caminho".



O cursor do mouse foi modificado, exibindo uma seta com uma linha curva abaixo dela.

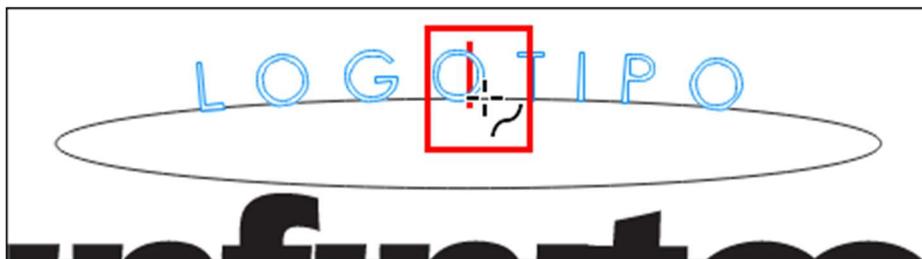


Posicione o cursor do mouse sobre a forma e confira o posicionamento do texto, ele já acompanha o formato da forma. Exemplo:



A linha vermelha indica o centro da forma e onde o texto ficará alinhado corretamente no centro do objeto.

Exemplo:



A movimentação do texto acompanha até mesmo as curvas da forma, deixando parte do texto curvada.

O texto também pode ser posicionado de "cabeça para baixo", bastando apenas posicionar o cursor na parte inferior da elipse.

Arrastando o texto mais longe da elipse é possível notar algumas linhas pontilhadas, possibilitando assim dar uma distância extra da forma caso a visualização do texto não esteja bacana.

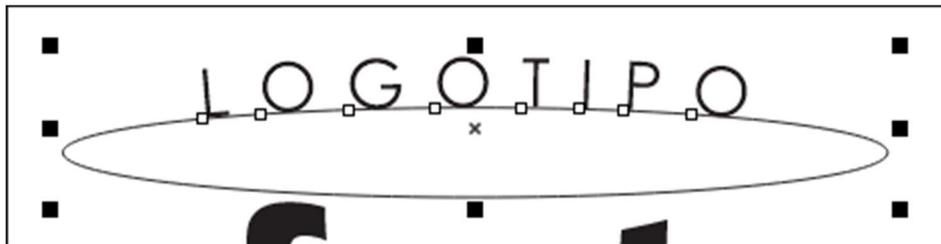
Essa distância extra, também permite aumentar o ângulo ao redor da forma, assim, o texto pode se ajustar a esse novo ângulo ao invés do ângulo da própria forma.

Clique sobre a posição central para fixar a posição do texto.

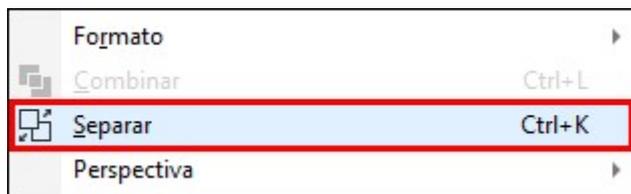


Ao se ajustar um texto ao caminho, geralmente a forma utilizada como base é descartada, porém, ela é agrupada ao texto quando o recurso é utilizado.

Selecione a forma ou o texto.



Clique sobre o menu "Objeto" e clique na opção "Separar texto".



Existe também o atalho de teclas "Ctrl+K" que faz a mesma função.



Clique num ponto livre da folha para retirar as seleções, clique novamente sobre a elipse e tecle "Delete".

Agora foi removido apenas a forma, permanecendo o texto no documento.

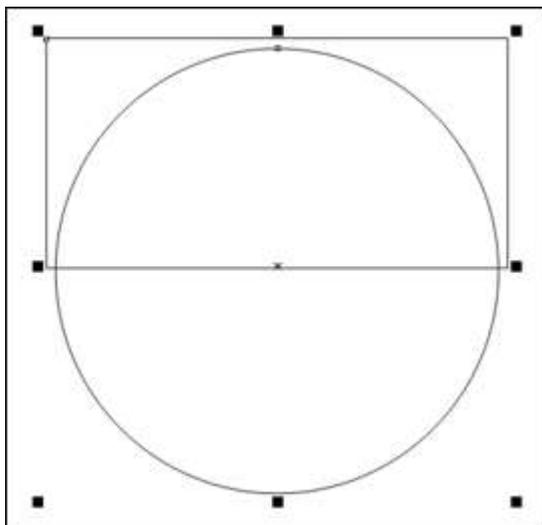
Quando um texto é ajustado a um caminho ele ainda é editável, porém, é recomendado que a edição seja feita enquanto a forma ainda existir.

Se a edição do texto for feita depois da exclusão da forma o programa já não terá uma base para ajustar o novo texto a um caminho, deixando o texto deformado.

Aula 8 – Ações Entre Objetos

Ações Entre Objetos

Crie duas ou mais formas, é importante selecionar duas ou mais formas para aplicar as ações desejadas. Veja um exemplo de duas formas selecionadas:



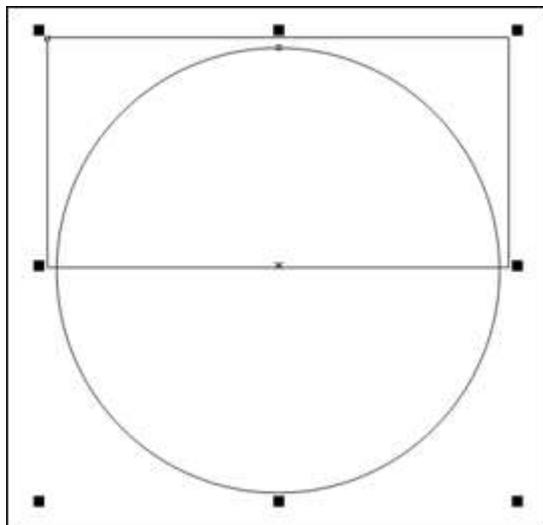
Ao selecionar duas formas de uma vez o programa apresenta novas opções de edição na parte superior.



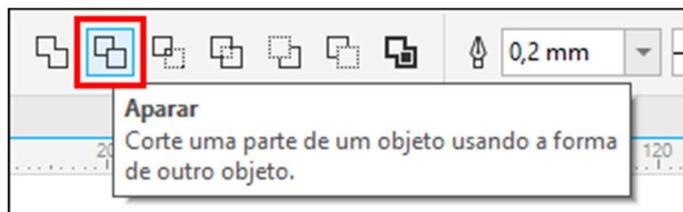
Ao posicionar o cursor do mouse sobre cada uma delas é aberta uma janela explicativa informando o que cada opção faz.

Aparando Formas

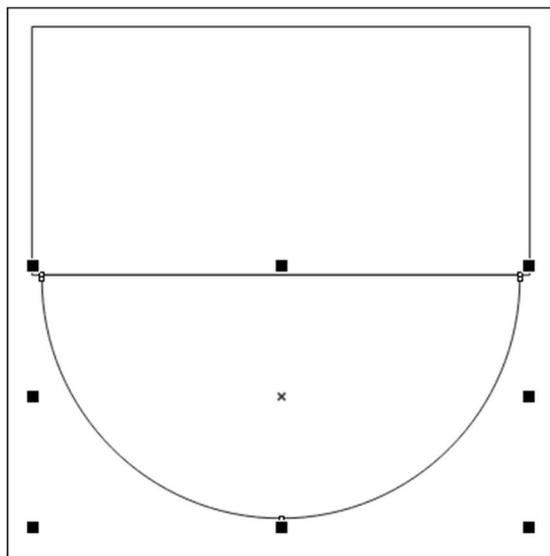
Selecione duas formas. Exemplo:



Clique sobre a opção "Aparar".



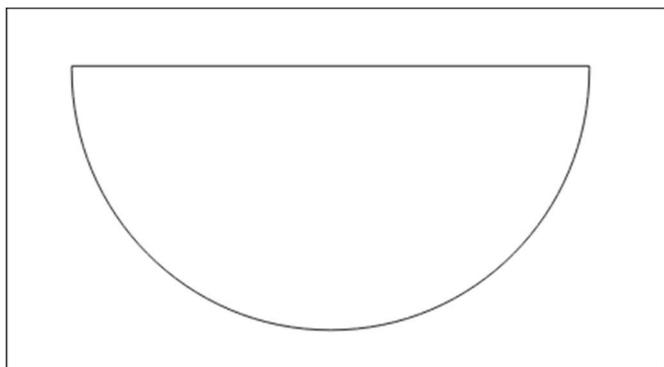
A opção criou um corte entre os dois objetos criando uma forma de meia esfera.



A ordem com que as formas são selecionadas interferem no funcionamento da opção "Aparar", neste exemplo o retângulo foi selecionado primeiro, assim, ele foi preservado e a segunda forma foi cortada.

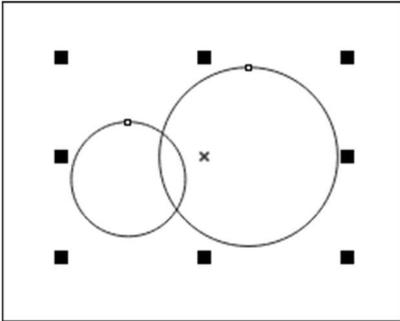
Clique sobre a forma do retângulo e tecele "Delete".

Ficou apenas a forma da elipse cortada ao meio, ao utilizar a opção "Aparar" a opção não deixa nenhum tipo de abertura na forma.

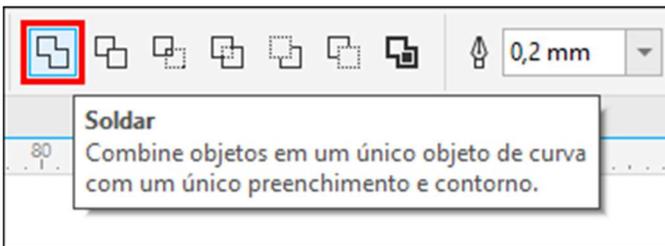


Soldando Formas

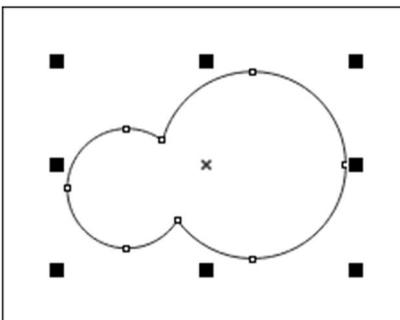
Outra ação bastante interessante é a "Soldar", selecione duas formas também ao mesmo tempo, não importa a ordem com que elas forem selecionadas.



Clique sobre a opção "Soldar".



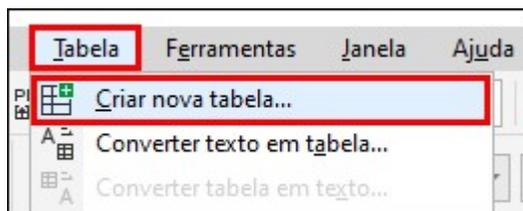
As formas passam a ser uma única forma, como dito na explicação da opção, ocorre uma combinação entre os objetos selecionados, tornando um único objeto.



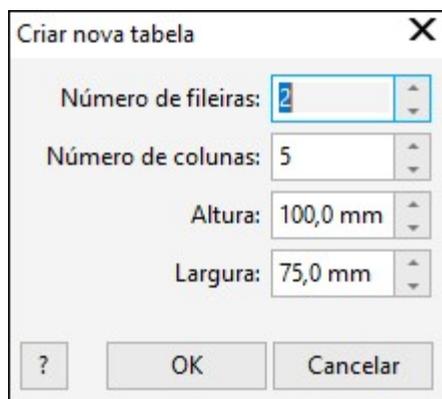
Aula 9 - Tabelas

Criando Tabelas

Clique na opção "Tabela" e clique em "Criar novo tabela".



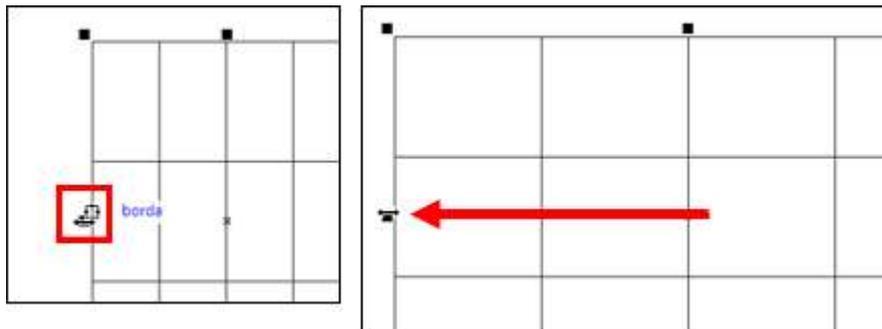
Carregou a janela "Criar nova tabela" onde é possível ajustar a quantidade de linhas, colunas e a altura e largura da sua tabela.



Ajuste o valor de colunas e linhas que desejar e clique no botão OK.

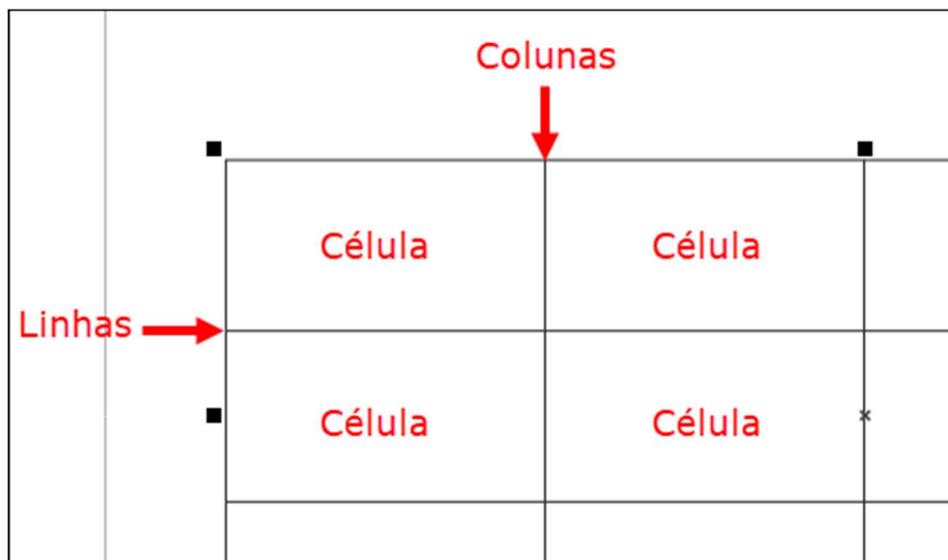
Embora a janela permita definir as medidas da tabela antes dela ser inserida no projeto, as alças de seleção ao redor da tabela também permitem um ajuste manual das suas dimensões.

Clique por exemplo na alça lateral esquerda da tabela e sem soltar o clique arraste para a esquerda. Exemplo:



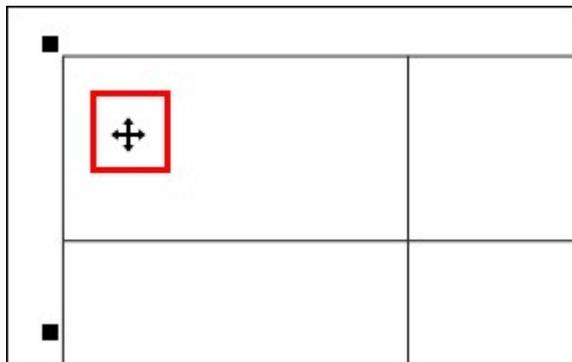
É possível notar claramente que a tabela aumentou sua largura, além desta opção, assim como em outras formas pode-se também ajustar as medidas diretamente pelos campos no topo do programa.

Com a tabela criada é possível começar a entender sua estrutura que é formada por colunas, linhas e células, basicamente cada quadrado entre as colunas e linhas é chamado de célula.



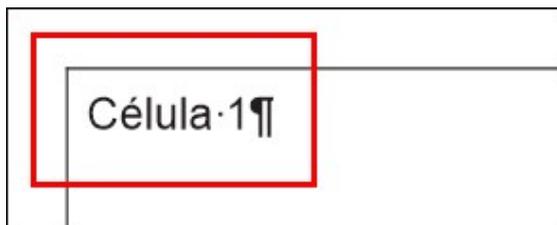
É possível adicionar descrições dentro das células de uma tabela, basta clicar duplo sobre a célula desejada.

Clique duplo no local indicado:



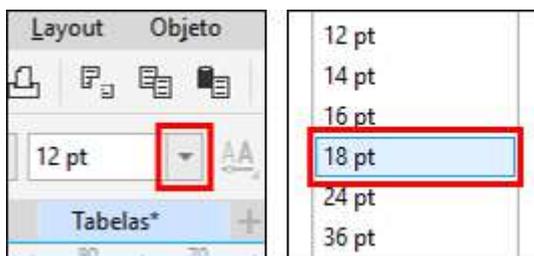
Criando e Formatando o Texto Dentro da Tabela

Digite "Célula 1":



Selecione o texto dentro da célula.

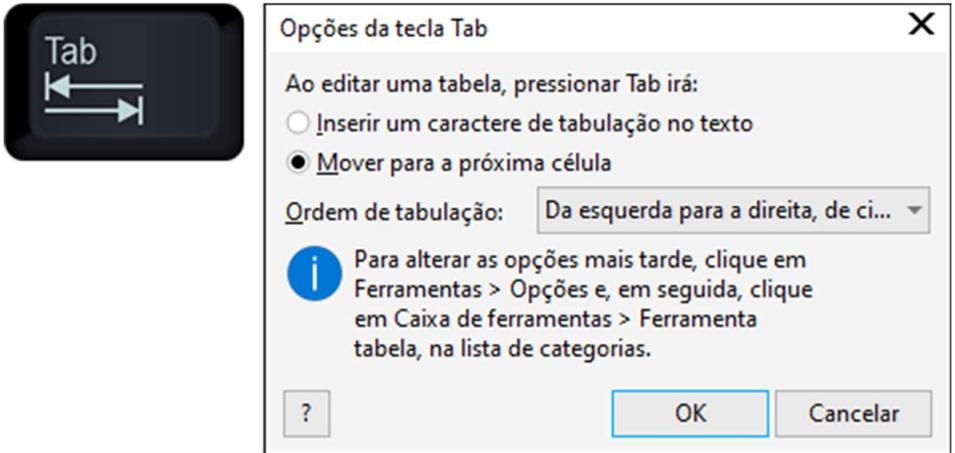
No painel de edição da fonte na parte superior do programa, ajuste um tamanho da sua preferência. Exemplo:



Aumentou o tamanho do texto dentro da célula da tabela.

A edição da fonte é completa, ao selecionar o texto é possível ajustar o texto desde o tamanho, a alteração da fonte, efeitos e alinhamento, como visto em outras aulas de edição de texto.

Pressione a tecla "Tab" e veja que é exibido o painel "Opções da tecla Tab".



Deixe marcada a opção "Mover para a próxima célula" e clique no botão "OK".



Pressione novamente a tecla "Tab".

Selecionou a segunda célula da tabela, digite alguma descrição sobre ela.

A formatação aplicada no texto da primeira célula não foi mantida na segunda célula, neste caso é recomendado que você adicione todas as descrições na tabela e depois faça a formatação de todas elas como preferir.

Neste modo de edição de textos não há uma maneira de edição de todos os textos de uma vez, como o aumento deles por exemplo, para editá-los é necessário alterar a seleção da tabela.

Propriedades da Tabela

Clique com o botão direito do mouse na tabela e clique na opção

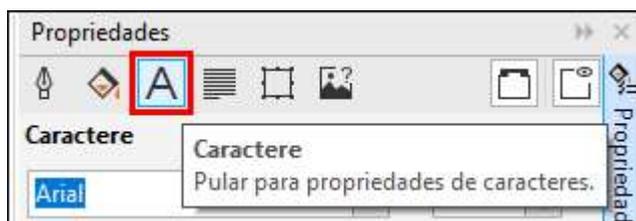
"Propriedades".



Existe também o atalho "Alt+Enter" que também dá acesso às propriedades da tabela.

Abriu o painel "Propriedades".

Clique na aba "Caractere".



Ajuste o tamanho da fonte para um tamanho de sua preferência.

As edições em vários textos de várias células devem ser feitas através do painel "Propriedades" pois ao clicar duplo você só poderá editar o texto em uma célula por vez.

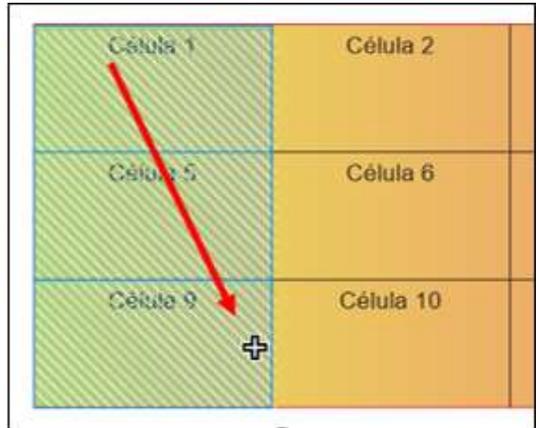
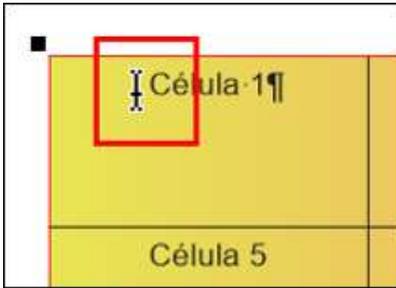
Inserindo Fileiras e Colunas

Para o exemplo utilizado nessa apostila foi utilizado uma tabela com 3 fileiras e 4 colunas.

Clique duplo sobre a primeira célula da tabela para abrir o modo de edição da célula.

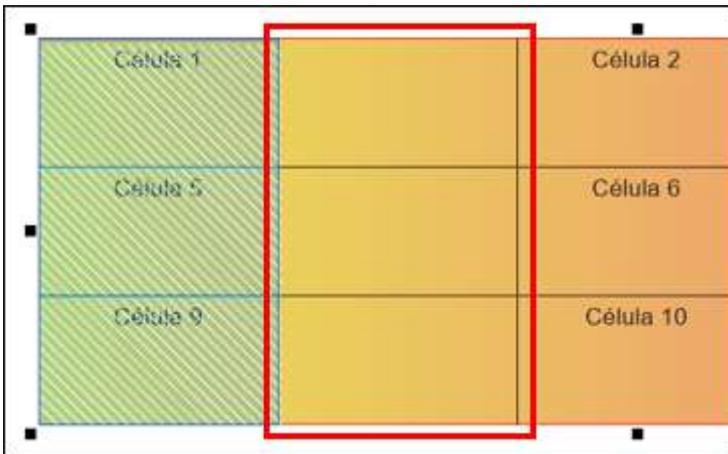
Clique sobre o local indicado e mantendo o clique arraste para criar uma seleção sobre a primeira coluna da tabela.

Exemplo:



Clique sobre o menu "Tabela", clique na opção "Inserir" e clique em "Coluna direita".

Inseriu uma nova coluna vazia a direita da coluna que estava selecionada.



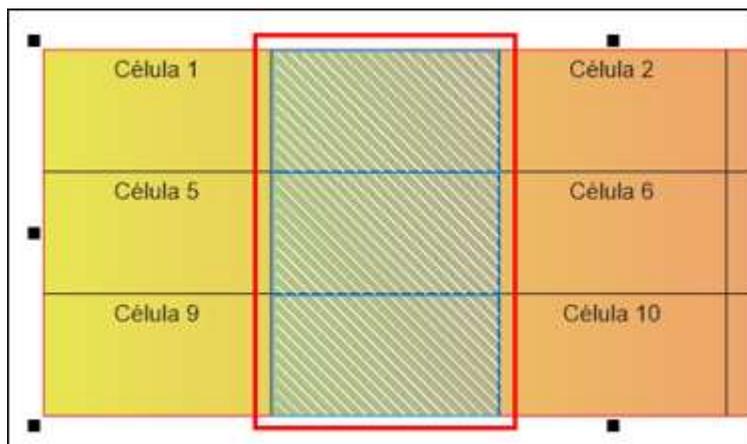
Ainda com a coluna selecionada, clique novamente sobre o menu "Tabelas", clique na opção "Inserir" e clique em "Fileira abaixo".

Como havia três células selecionadas o programa entende que deve ser criado três fileiras e assim cria elas abaixo das outras já existentes.

Clique sobre o botão "Desfazer" para retornar ao estado da tabela anterior.

Além do botão "Desfazer" é possível também selecionar colunas e fileiras específicas e excluídas da tabela.

Selecione a coluna da tabela que se deseja excluir.



Clique sobre o menu "Tabela", clique na opção "Excluir" e clique em "Coluna".

Removeu a coluna extra que criamos anteriormente.

Aula 10 – Ferramentas de Desenho

Bitmap x Vetor

Existem dois tipos de ilustração no mundo do Design eles podem variar entre Bitmap e Vetor, mas, o que são cada um deles?

O bitmap é um conjunto de pixels (pontos) que carregam uma informação de cor, e é formado pela união desses pixels.

Exemplo:



A resolução, em DPI, mede a qualidade e nitidez de um bitmap. DPI (“dots per inch”) significa “pixels por polegada”. Quanto maior o DPI da imagem original, maior a definição e qualidade dessa imagem.

Exemplo:



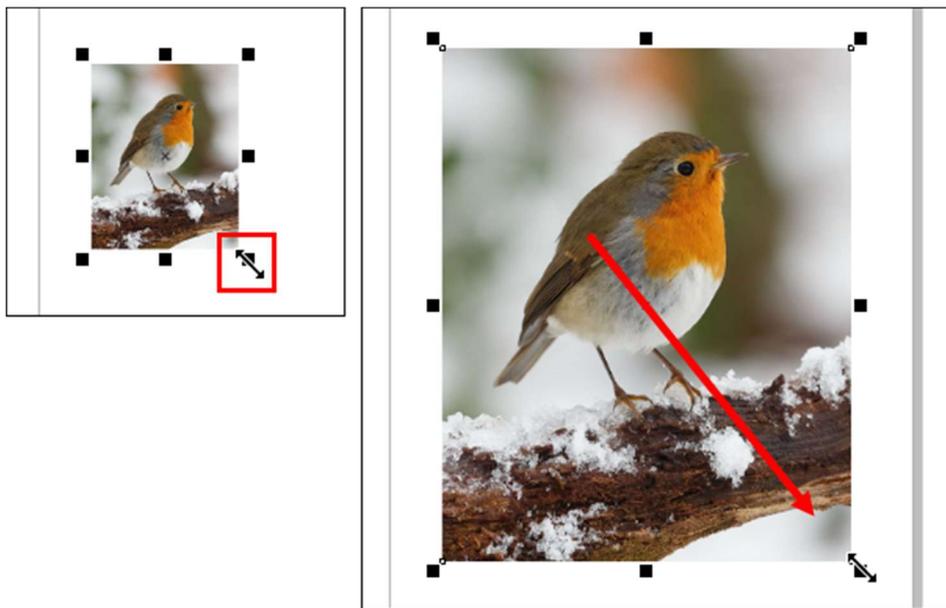
Quando uma imagem é aumentada por exemplo a quantidade de pixels dentro dela (DPI) não acompanha esse aumento de volume, a imagem apenas expande os pixels já existentes, causando assim distorção, afetando a qualidade.

Já o vetor são todas ilustrações feitas a base de linhas, curvas e pontos, com a possibilidade de modificar seus elementos separadamente (editar, rotacionar, mover, recolorir, entre outras mudanças).

Quando se cria um desenho vetorial utilizando ferramentas de edição gráfica como as existentes no CorelDRAW se tem uma melhor definição já que elas não perdem qualidade ao serem redimensionadas.

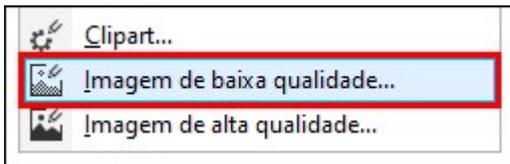
A desvantagem de se trabalhar com vetores é que em muitas vezes os arquivos vetorizados só podem ser abertos em programas gráficos, como no CorelDRAW ou no Illustrator da empresa Adobe.

Clique sobre a imagem inserida no documento para selecioná-la, clique na alça da diagonal e sem soltar o clique arraste para aumentar seu tamanho, assim:

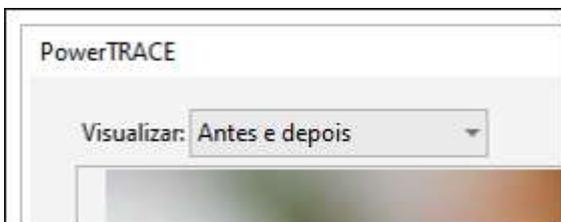


Render Automático

Com a imagem ainda selecionada, clique sobre o botão "Rastrear bit-map", clique na opção "Rastreo do contorno" e clique em "Imagem de alta qualidade".



Abriu uma nova janela com a descrição "PowerTRACE", esta é uma ferramenta de transformação de Bitmap para vetor.

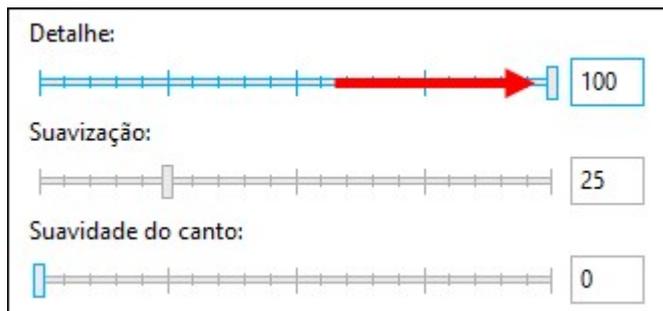


A ferramenta funciona muito bem e apresenta um ótimo resultado em relação ao antes e depois da transformação da imagem (bitmap) para o vetor (desenho). Exemplo:

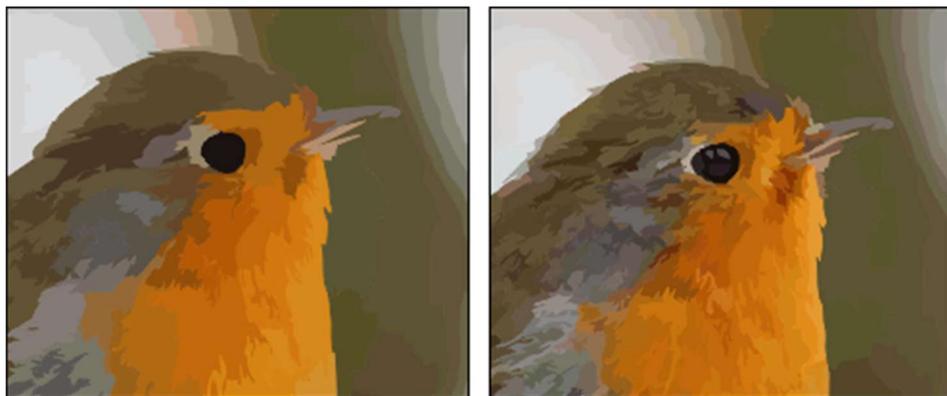


A direita das imagens existe alguns controles que permitem ajustar de diferentes maneiras essa vetorização.

Clique no medidor de detalhes e sem soltar o clique arraste todo ele para a direita.



Ao aumentar o nível de detalhes um vetor mais completo é apresentado no visor.



Através dos ajustes é possível chegar num modelo de vetor que mais lhe agrada, seja mais completo e detalhado ou mais simples.

É claro que manter os detalhes é algo bom, porém, arquivos com mais detalhes costumam ser mais pesados, demoram mais a serem enviados por e-mails e outros canais e podem demorar mais a carregar caso sejam utilizados em sites por exemplo.

Clique sobre o botão "OK" e confira o resultado.

Vetorização Manual

A vetorização manual é um trabalho mais complexo, justamente pelo fato de existir uma ferramenta que trabalha de maneira automática, porém, na vetorização manual se tem uma autenticidade maior.

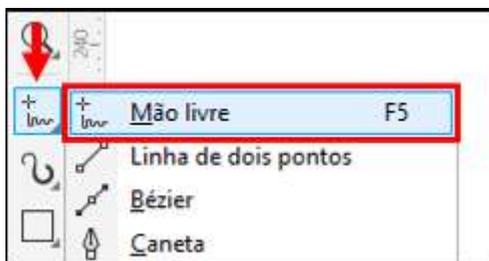
Como todo o processo é feito de maneira manual, o design fará com que o vetor tenha traços e formas personalizadas de acordo com as ferramentas que foram utilizadas para sua vetorização.

Basicamente todas as ferramentas de formas geométricas existentes no CorelDRAW criam formas vetoriais que podem ser trabalhadas para o desenvolvimento de logotipos e outras artes.

Textos também são tratados como objetos vetoriais, todos os textos criados dentro do CorelDRAW não sofrem perda de qualidade ao serem ampliados ou reduzidos.

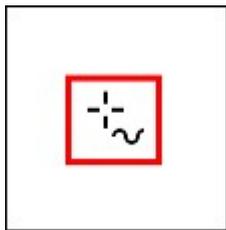
Além disto, existem também outras ferramentas de desenho que auxiliam no processo de vetorização como as ferramentas "Mão livre", "Bézier" e "Caneta" que permitem contornar um bitmap ou desenhar de maneira livre novas formas.

Ferramentas de Desenho Vetorial

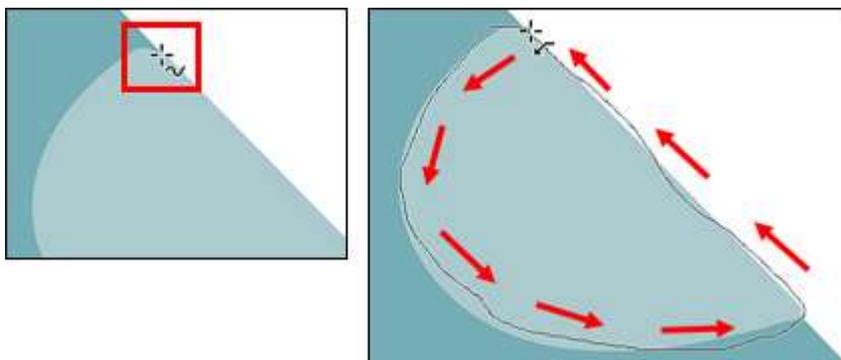


Ative a ferramenta "Mão livre".

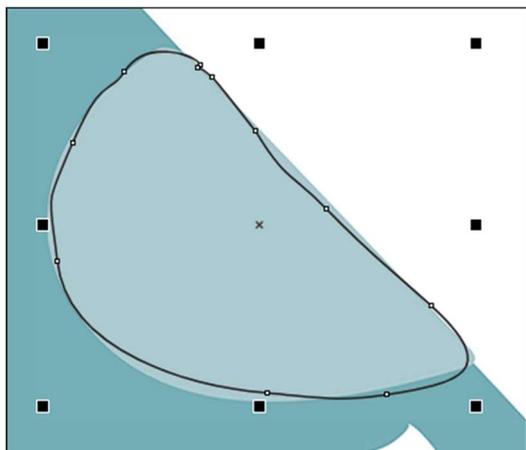
O cursor foi alterado de acordo com o ícone da ferramenta.



A ferramenta "Mão livre" permite criar um desenho apenas clicando e arrastando de forma livre, para utilização desta ferramenta é preciso um pouco mais de coordenação motora. Clique sobre o ponto inicial da sua imagem e sem soltar o clique vá contornando uma parte da imagem. Exemplo:



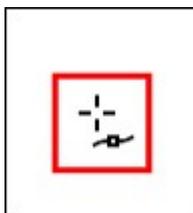
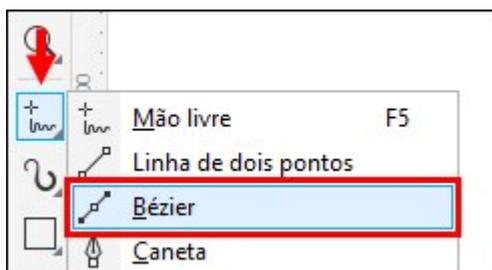
Ao soltar o clique uma forma é criada, porém, essa forma não contém linhas retas ou com curvaturas suaves é possível identificar vários pontos irregulares, isto porque ela foi feita a mão livre. Exemplo:



Essa ferramenta é indicada para criar formas rápidas que podem ser editadas posteriormente, ajustando seus nós para que recebam linhas mais suaves e alinhadas.

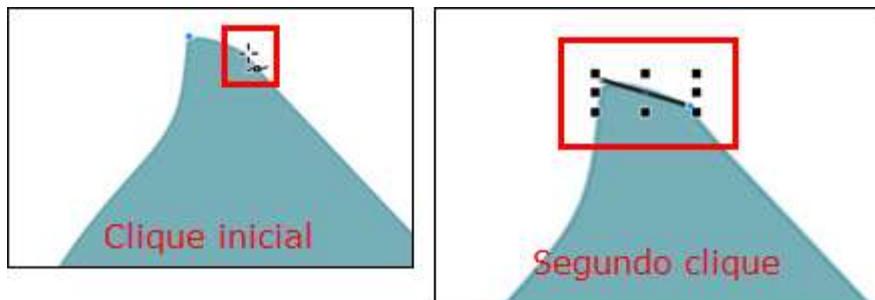
Quando os pontos de início e final do desenho são ligados durante o uso da ferramenta é possível aplicar um preenchimento na forma criada, caso contrário, não.

Clique sobre a ferramenta "Bézier".

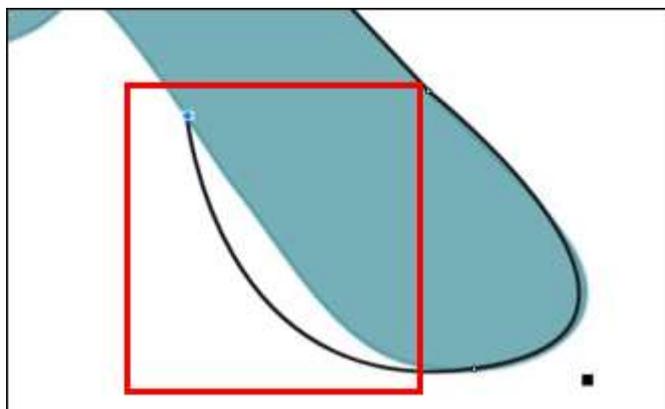


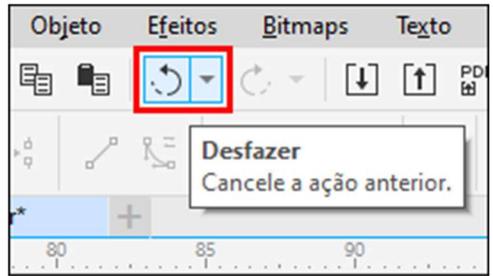
O cursor novamente foi modificado.

A ferramenta "Bézier" cria seleções através de pontos, você deve clicar num ponto inicial e ir clicando em pontos mais a frente para ir contornando toda a forma. Exemplo:



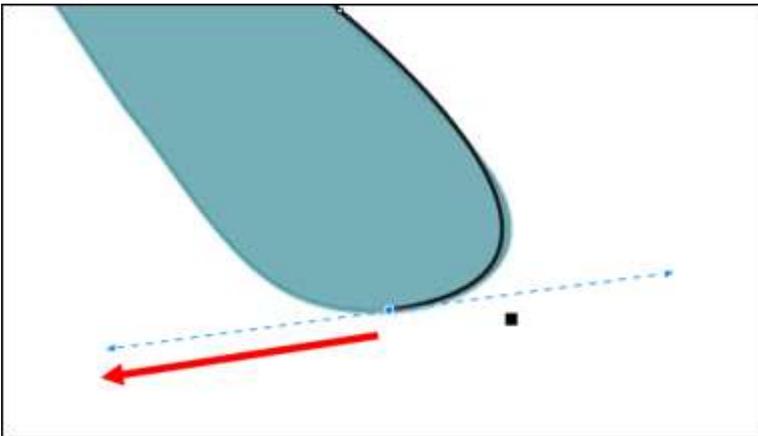
É possível criar linhas curvas com a ferramenta clicando em pontos mais a frente e mantendo o clique do mouse arrastar para a direção que deseja realizar a curva. Exemplo:





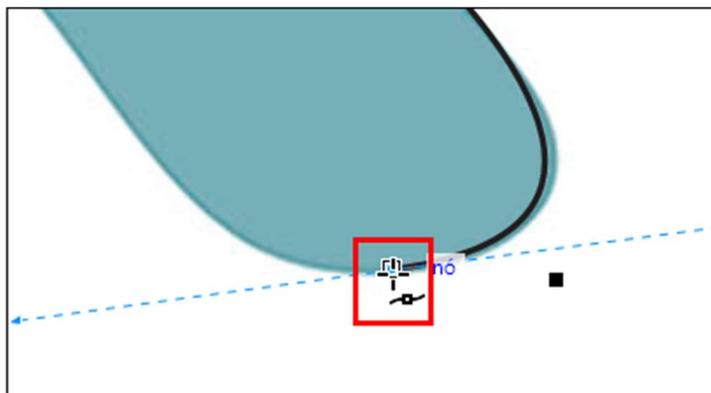
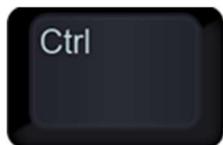
Clique sobre o botão "Desfazer".

Sempre quando criar uma linha curva, é importante retirar essa linha tracejada apontando para outra posição, pois ela interfere no comportamento das próximas seleções.

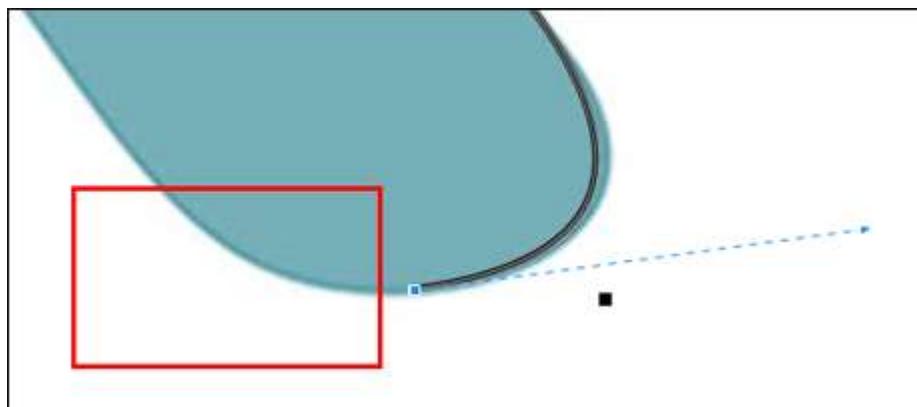


Pressione a tecla "Ctrl" e mantendo-a pressionada, clique duplo sobre o nó.

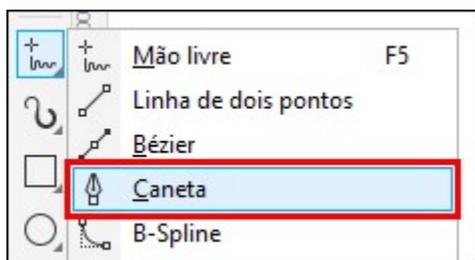
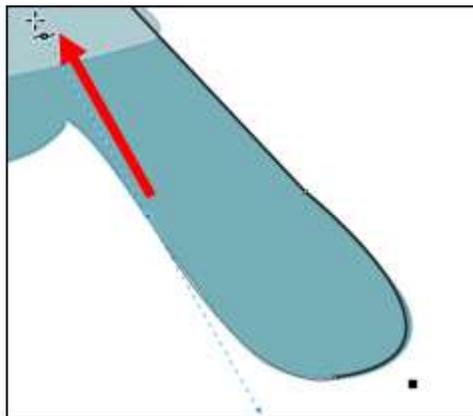
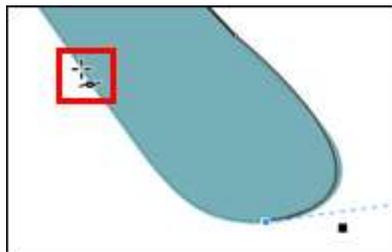
Exemplo:



Removeu a linha tracejada do lado esquerdo, com isto já podemos continuar a seleção do outro lado da imagem. Exemplo:



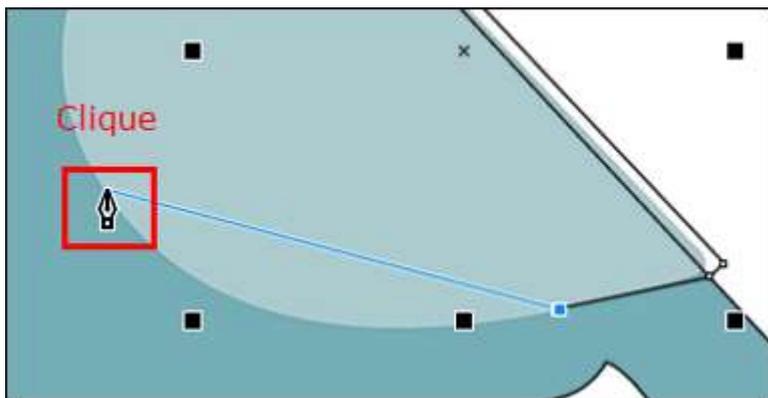
Clique no local indicado e sem soltar o clique arraste para cima. Exemplo:



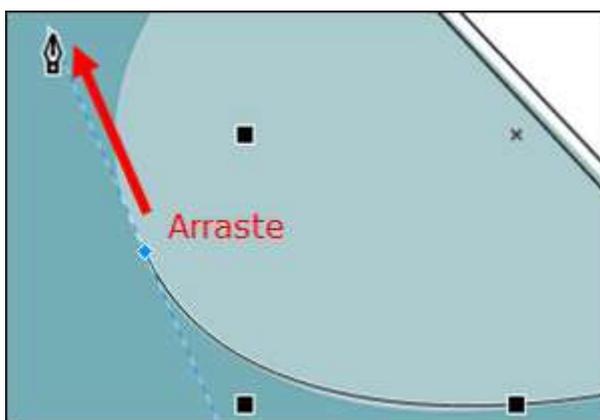
Ative a ferramenta "Caneta".

Clique sobre o ponto inicial e note que assim como a ferramenta "Bézier" a ferramenta "Caneta" também cria um ponto de seleção, a diferença é que uma linha guia é exibida antes da definição do segundo ponto.

A linha guia ajuda a perceber como irá ficar a linha após a criação do novo ponto. Assim como na ferramenta "Bézier" a ferramenta "Caneta" também permite criar seleções em curvas, basta clicar num trecho mais a frente e mantendo o clique arrastar o mouse, faça:



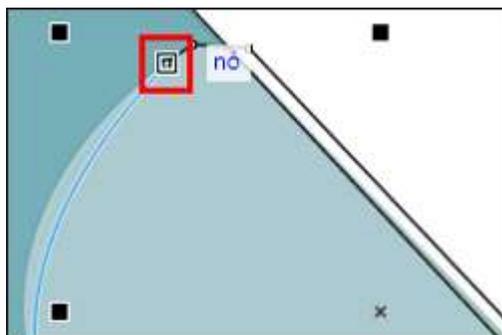
Passo 1:



Passo 2:

Note que a linha guia cria agora curvas com base na seleção anterior.

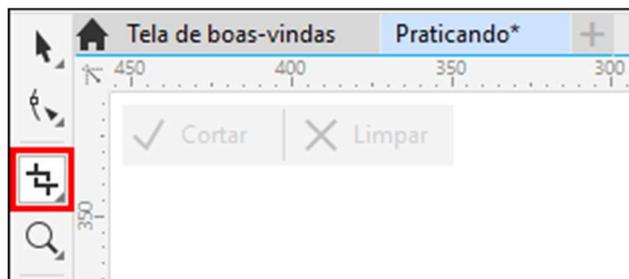
Procure e clique sobre o nó para fechar a seleção. Exemplo:



Aula 11 – Conhecendo Outras Ferramentas

Ferramenta Cortar

Clique sobre a ferramenta "Cortar"



Crie uma janela de seleção ao redor da imagem, essa janela de seleção irá definir a área que será preservada, qualquer área fora dela será cortada.

Exibiu uma janela de seleção ao redor do conteúdo selecionado, nesta janela existem alças que permitem aumentar ou reduzir a área selecionada. Exemplo:



Clique sobre a opção "Cortar".

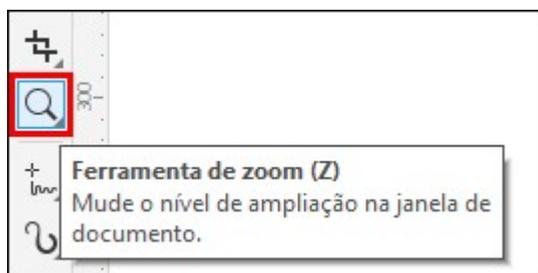
A ferramenta literalmente cortou a imagem removendo todo o espaço dela, preservando apenas a área selecionada.

A opção "Limpar" apenas permite que você descarte a seleção criada caso você queira fazer uma nova seleção por exemplo.

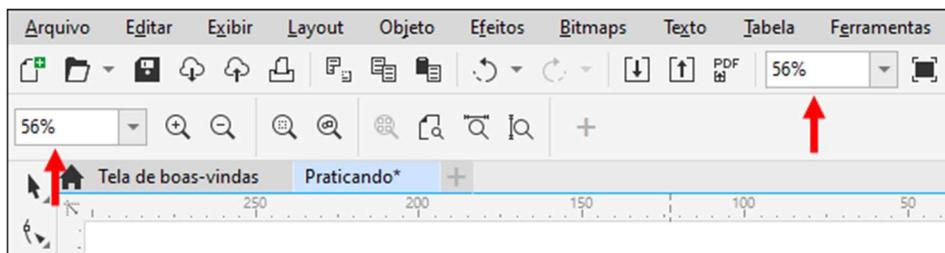
Ao criar a seleção com a ferramenta "Cortar" é possível realizar o corte também apenas selecionando e teclando "Enter", sem ter a necessidade de clicar no botão "Cortar".

Ferramenta Zoom

Clique sobre a ferramenta "Zoom".



Ao selecionar a ferramenta algumas novas opções de zoom são habilitadas entre as opções, um campo exibe o nível atual de zoom o mesmo apresentado no topo do programa. (O valor percentual do seu zoom pode estar diferente, isto não é importante).



Clique sobre a opção "Ampliar".

A porcentagem do seu zoom irá aumentar, além de aproximar a exibição da imagem sobre a sua tela.



Clique sobre a opção "Reduzir".

Retornou a visualização anterior, reduzindo o nível do zoom.

A ferramenta conta também com mais cinco outras opções, clique so-



bre a opção "Zoom para a seleção".

Como apenas a imagem está selecionada no projeto o zoom é voltado para ela, encaixando o conteúdo da imagem na tela.

A opção "Aumentar todos os objetos" exibe um zoom baseado em todos os objetos existentes no projeto, seja imagem, formas, textos, entre outros e assim os encaixa na tela, exibindo todos eles.



Clique sobre a opção "Aumentar para página".



Exibiu toda a folha do documento com alguns espaços extras ao seu redor, o objetivo desse zoom é exibir justamente a página toda.

Clique na opção "Aumentar para a largura da página".



Para o zoom a largura da página se adequa ao objeto inserido no projeto, assim ele se baseia na largura da imagem, exibindo parte da imagem, porém com sua largura completa.

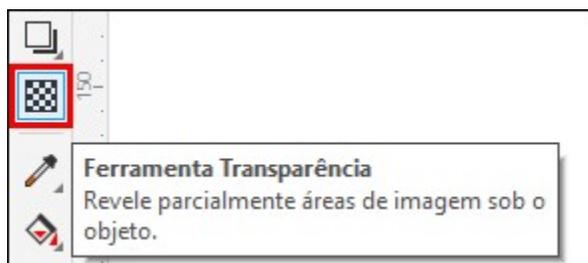
Clique na opção "Ampliar para a altura da página".



Alterou novamente o zoom sobre a página, este é um zoom que ajusta o nível de ampliação baseado na altura total da página.

Ferramenta Transparência

Clique sobre a ferramenta "Transparência".



Ao selecionar a ferramenta é possível conferir também todas suas opções de edição.



Clique sobre a ferramenta "Transparência uniforme".

A opção adiciona uma transparência sobre toda a imagem de maneira uniforme, essa é uma aplicação bastante utilizada na criação de artes com marca d'água

Basicamente é adicionado um plano de fundo mais claro com a transparência e algum texto ou conteúdo é adicionado sobre ele como destaque.

O nível de opacidade pode ser controlado também, clique sobre o valor "50" e altere para "75".

A imagem ficou ainda mais clara.

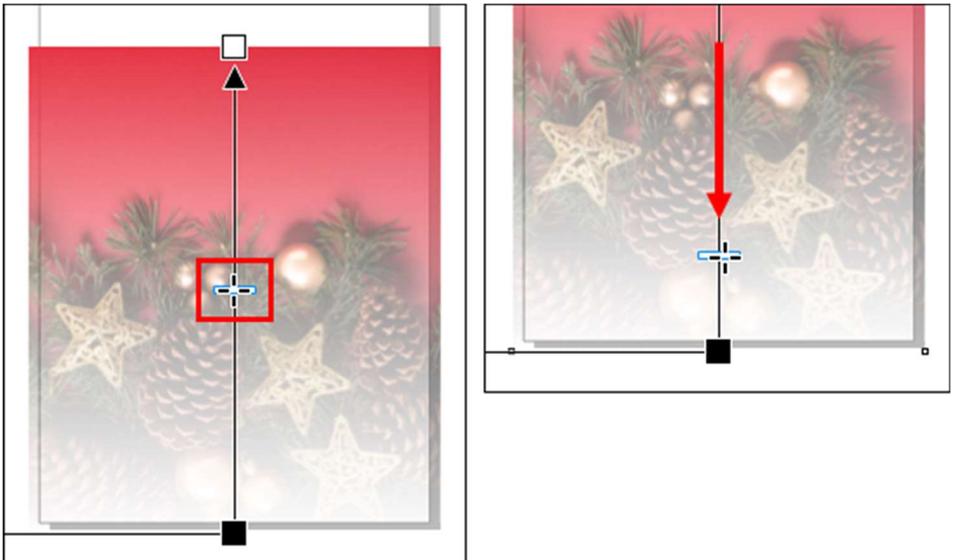
Clique sobre a opção "Transparência de fonte".

A opção apresenta um controlador de níveis de transparência.

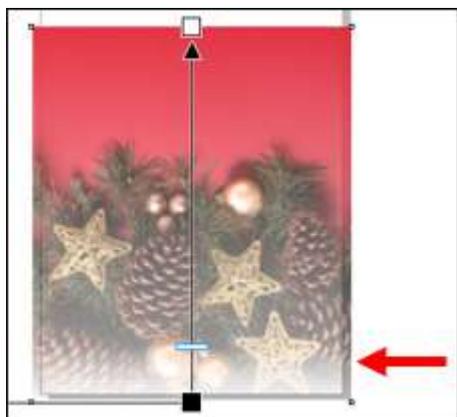
Estes controles são bastante semelhantes ao da aplicação do preenchimento gradiente.

Clique sobre o medidor no centro dos controles e sem soltar o clique arraste para baixo.

Imagem de exemplo:



Agora exibiu uma área maior com a imagem e apenas um pequeno trecho de transparência.



Através das alças da ferramenta é possível controlar a posição da transparência, ajuste de cores e intensidade.

Ferramenta Sombra



Clique sobre a ferramenta "Sombra".

No topo do programa são exibidas as configurações da ferramenta.

Clique na opção "Ferramenta Sombreamento".



Sombras podem ser aplicadas em textos, formas e até imagens importadas para o CorelDRAW.

Para aplicar, clique sobre o objeto desejado e sem soltar o clique arraste para a posição que deseja que a sombra fique.

Utilizando a alça da aplicação é possível movimentar a sombra deixando em outras posições.

Após aplicar também o sombreado outras configurações são habilitadas no topo do programa.



Clique na opção "Opacidade da sombra" e altere o valor para um valor de sua escolha. Exemplo:



O ajuste de opacidade ao ser reduzido deixa uma sombra mais clara sobre o objeto.

Na opção "Enevoamento de sombra", ajuste o valor para "25".



O ajuste de enevoamento controla a nitidez da sombra enquanto maior o ajuste mais desfocada ela será.

Aula 12 – Painel Objetos

Painel Objetos

Clique sobre o menu "Janela", clique na opção "Janelas de encaixe" e clique em "Objetos".

Exibiu o painel "Objetos", este é um painel que fica fixado na lateral do programa.



O painel controla todos os objetos existentes no projeto, desde textos a formas e imagens.

Por padrão o painel organiza tudo dentro da "Camada 1", porém, é possível organizar diferentes tipos de objetos em camadas diferentes a fim de organizar melhor seu projeto.

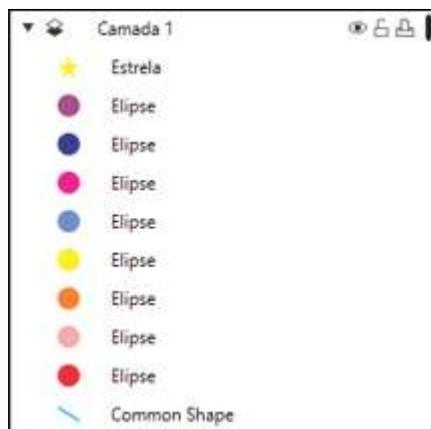


Clique sobre o botão "Opções", clique na opção "Camada" e clique em "Nova camada".

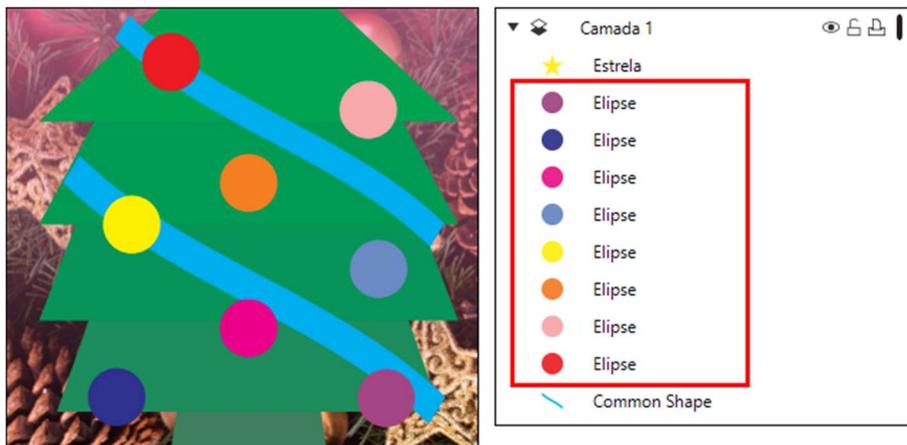
Exibiu a "Camada 2" sobre a página 1



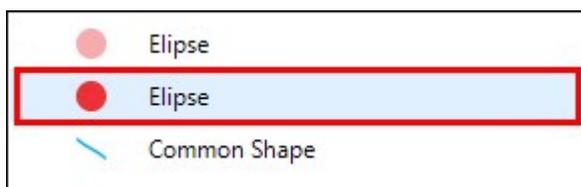
Clique sobre a seta da "Camada 1" e visualize os objetos dentro dela.



Cada objeto dentro da camada possui formas e nomes que auxiliam na identificação deles, as elipses por exemplo possuem o mesmo nome, porém, apresentam as cores de acordo com o projeto.



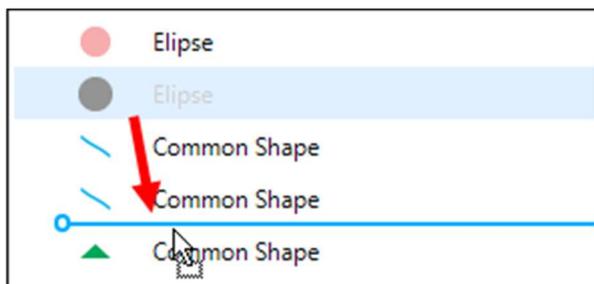
Ao selecionar um item sobre o painel ele também é selecionado na tela de edição do projeto. Exemplo:



Selecionou a forma dentro do projeto.

Reorganizando Objetos

A ordem como os objetos são exibidos também no painel objeto influenciam a forma como eles são apresentados no projeto. Ao mover um objeto abaixo de outro por exemplo.



O resultado poderá ser de um objeto atrás de outro de maneira indesejada.

Exemplo:



Pressione a combinação de teclas "Ctrl+Z" para desfazer essa ação.

Movendo Objetos Dentro do Painel

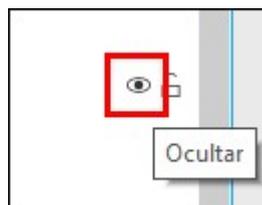
Para mover objetos é um processo bastante simples basta que você clique sobre o objeto dentro do painel e mantendo o clique arraste até outra camada ou posição.

Uma alternativa para "mover" um objeto ou texto por exemplo de uma camada para outra é usar o atalho "Ctrl+X", onde na verdade o objeto é recortado e você pode colar ele dentro da nova camada.

Ocultando e Exibindo Objetos

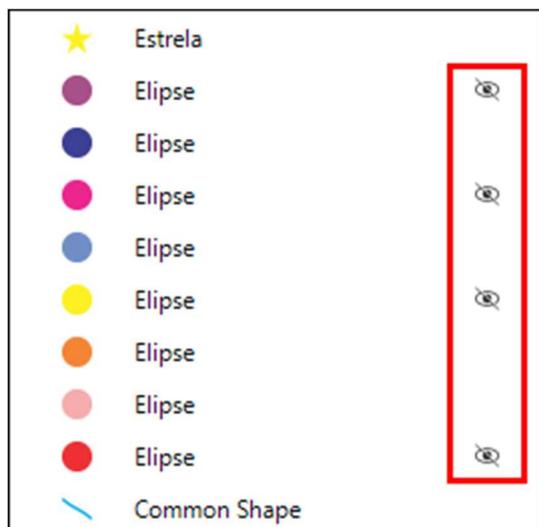
Outro recurso do painel é a possibilidade de ocultar e exibir objetos, facilitando assim a edição de outros objetos.

Clique sobre o símbolo de olho para "ocultar" a camada.



Clique nos símbolos das elipses que estão ocultas para exibi-las novamente.

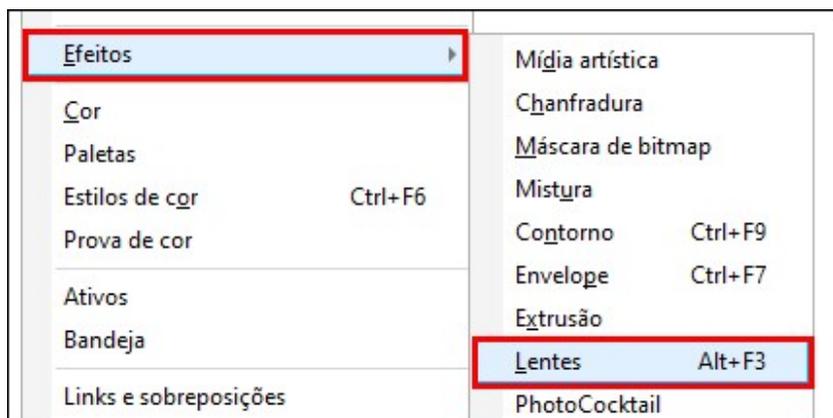
Exemplo:



Aula 13 – Efeitos de Lente

Efeitos de Lentes

Clique sobre o menu "Janela", clique na opção "Janelas de encaixe", na opção "Efeitos" e clique em "Lentes".



Um atalho para acesso a este painel são as teclas "Alt+F3".



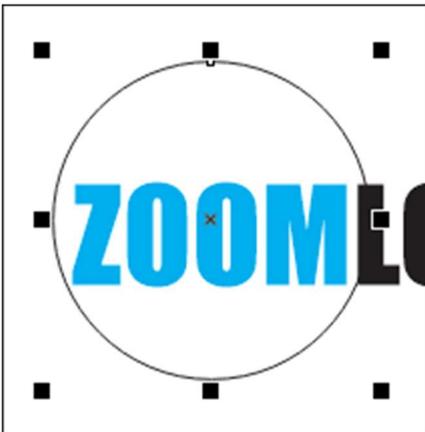
Visualize o painel a direita do programa, ele oferece diversas opções de efeitos que podem ser aplicadas diretamente no texto ou em outros objetos.

Um detalhe importante é que os efeitos de lente só se aplicam a vetores, eles não podem ser aplicados a bitmaps por exemplo.

Para criar um efeito bacana é interessante criar uma forma vetorial e deixá-la sobreposta a um outro objeto.

Efeito Olho de Peixe

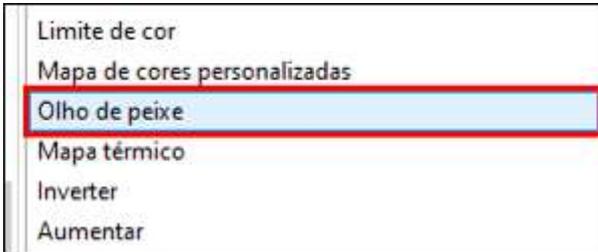
Adicione uma forma de preferência uma elipse sobre outro objeto vetorial, como por exemplo um texto.



Com a elipse selecionada, clique sobre o campo de efeitos e selecione o efeito "Olho de peixe".



Passo 1:



Passo 2:

O efeito olho de peixe cria um zoom sobre uma forma, ele geralmente é utilizado com elipses, porém, pode ser aplicado também em outras formas.

É possível ajustar o valor da taxa do efeito, altere o valor conforme sua necessidade.



Lembre-se: Os efeitos de lente não podem ser aplicados em bitmaps (imagens).

Os efeitos do painel "Lentes" são livres, além do efeito olho de peixe ainda existem vários outros que você pode aplicar em seu projeto para testar seu funcionamento.

Aula 14 – Projeto Personagem

Projeto Personagem

Nessa aula o aluno pratica todas as ferramentas aprendidas para o desenho livre e algumas ações entre os objetos como aparar, soldar, etc.

Todas estas ferramentas já foram vistas em aulas anteriores o objetivo da aula é praticá-las e estimular a imaginação do aluno em relação a criação de novos projetos.

Aula 15 – Projeto Logotipo

Projeto Logotipo

Com a utilização do personagem criado na aula 14 é criado um logotipo também utilizando ferramentas já aprendidas durante as outras aulas.

O objetivo dessa aula é praticar as ferramentas e estimular a imaginação do aluno em relação a criação de novos projetos.

Aula 16 – Projeto Cartão de Visita

Projeto Cartão de Visita

A medida 90,0 x 50,0 mm é uma medida padrão de cartão de visitas utilizada no Brasil, porém, essas medidas podem ser alteradas caso você deseje fazer um cartão personalizado.

Com a utilização do logotipo com o personagem criados nas aulas 14 e 15 é criado um cartão de visita também utilizando ferramentas já aprendidas durante as outras aulas.

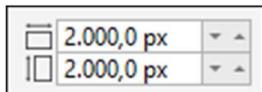
O objetivo dessa aula é praticar as ferramentas e estimular a imaginação do aluno em relação a criação de novos projetos.

Aula 17 – Projeto Flyer

Projeto Flyer

Para a construção de um panfleto ou flyer que será publicado na internet, recomenda-se a criação de um documento em pixels.

Uma medida bacana para a criação de um flyer para ser publicado no Facebook ou Instagram por exemplo é de 2000x2000 pixels.



Com a utilização do logotipo criado na aula 15 é criado um flyer (panfleto) também utilizando ferramentas já aprendidas durante as outras aulas.

O objetivo dessa aula é praticar as ferramentas e estimular a imaginação do aluno em relação a criação de novos projetos.

Aula 18 – Vista de Várias Páginas

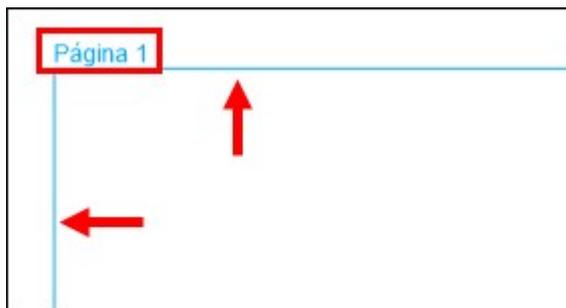
Vista de Várias Páginas

É importante ativar a opção "Vista de várias páginas".



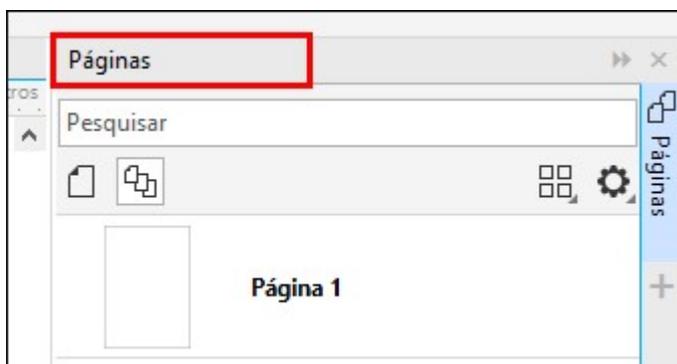
Clique sobre o botão OK.

Ao criar um documento com vista de "Várias páginas" é apresentada a descrição da página atual (Página 1) e uma borda azul ao redor da folha.



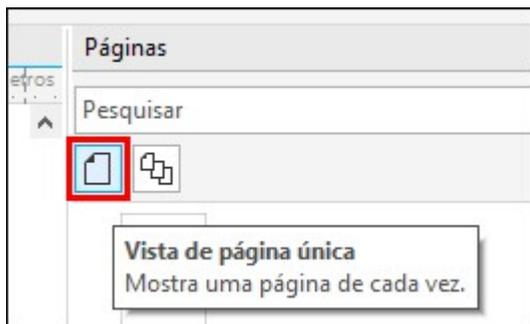
Clique sobre o menu "Janela", clique na opção "Janelas de encaixe" e clique em "Páginas".

Exibiu o painel "Páginas".



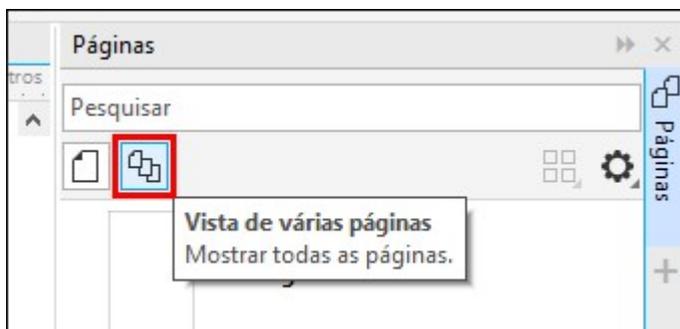
Através do painel "Páginas" é possível reverter o modo de visualização "Várias páginas" para "Página única", além de alterar outras opções de visualização, criar páginas novas e as excluir.

Clique sobre a opção "Vista de página única".



Retirou a descrição da página e a borda azul.

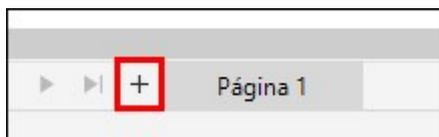
Clique sobre o botão "Vista de várias páginas".



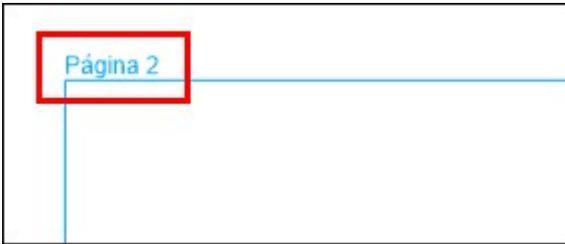
Adicionou novamente a descrição e a borda.

Podemos concluir então que existem duas maneiras de se ajustar a visualização das páginas, na criação de um novo documento e na janela de encaixe "Páginas".

Clique sobre o botão "Nova página".

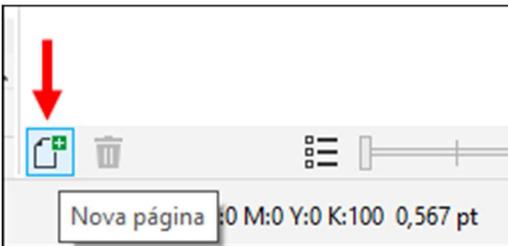


Criou a página 2 sobre o projeto já com o modo de visualização "Vista de várias páginas".



A direita no painel "Páginas" é possível identificar também as páginas criadas.

Clique sobre o botão "Nova página" dentro do painel.

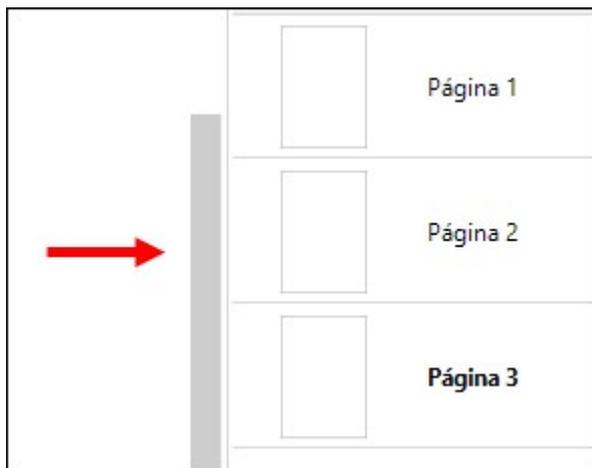


Criou uma terceira página sobre o projeto que é possível visualizar também no painel, ambos botões de criação de páginas se comportam da mesma maneira.

Por padrão as páginas são alinhadas na vista grade uma ao lado da outra e quando chega num ponto elas são alinhadas também uma abaixo da outra.

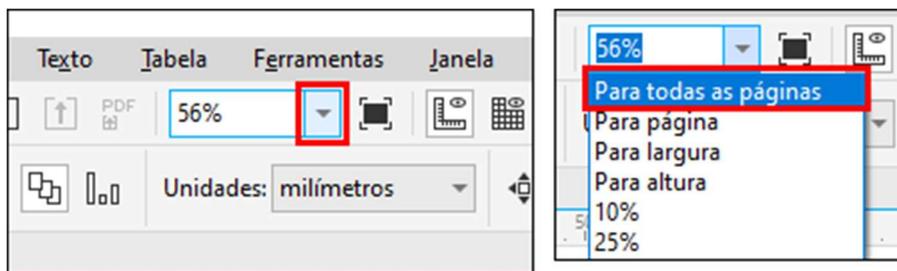
Clique sobre o botão "Configurações de vista de várias páginas" e clique em "Verticais".

Utilizando a barra de rolagem lateral, clique sobre ela e mantendo o clique arraste para baixo para visualizar as outras páginas.

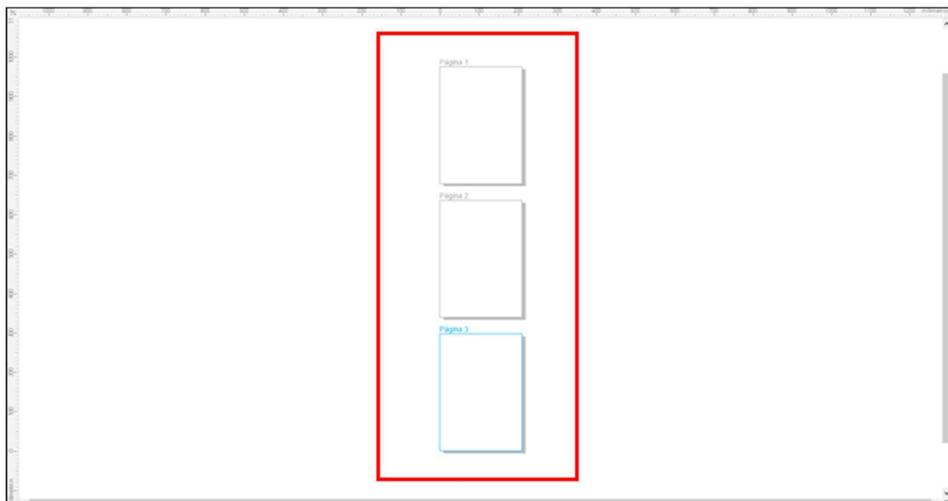


Dessa maneira as páginas ficam organizadas na vertical e podem ser visualizadas usando a barra de rolagem ou modificando o estilo de zoom.

Clique na caixa de zoom e selecione a opção "Para todas as páginas".



Exibiu todas as páginas sobre a tela.



Clique nas configurações novamente e escolha a opção "Grade".

Retornou ao estilo de visualização anterior, porém, agora com o zoom ajustado na opção "Para todas as páginas".

Clique na caixa de zoom e selecione a opção "Para todas as páginas" novamente.

Ampliou a área de exibição deixando as páginas maiores e mais bem organizadas na tela.

Os textos assim como outros objetos vetoriais e até mesmo bitmaps podem ser movidos entre uma página e outra neste modo de visualização de várias páginas.

Este tipo de ação facilita bastante a edição de projetos com edições em frente e verso e até mesmo onde é preciso criar edições em massa onde partes de um desenho precisam ser salvas e exportadas de maneiras diferentes.

Para mover partes de um logotipo por exemplo é importante desagrupar antes sua estrutura para que assim possa selecionar a parte desejada e assim movê-la para outra página.

Quando um projeto é criado uma página é adicionada a ele de maneira automática, dessa maneira não é possível excluir todas as páginas, uma sempre deverá ficar ativa para que o projeto esteja em funcionamento.

Aula 19 – Corel PHOTO-PAINT – Recortes e Substituição de Cores

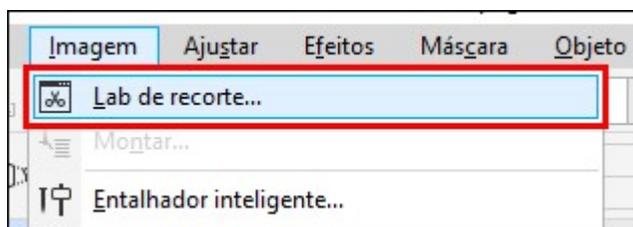
Removendo o Fundo do Bitmap

Clique sobre o menu "Bitmaps" e clique na opção "Editar bitmap".

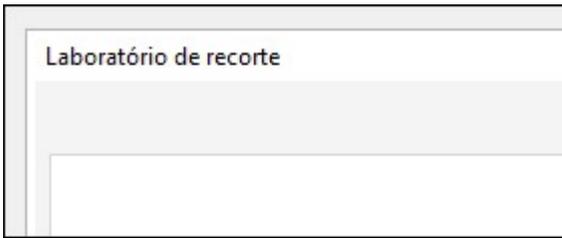


Abriu o programa "PHOTO-PAINT", este é um programa também da empresa CorelDRAW que oferece mais opções de edição voltadas a imagens.

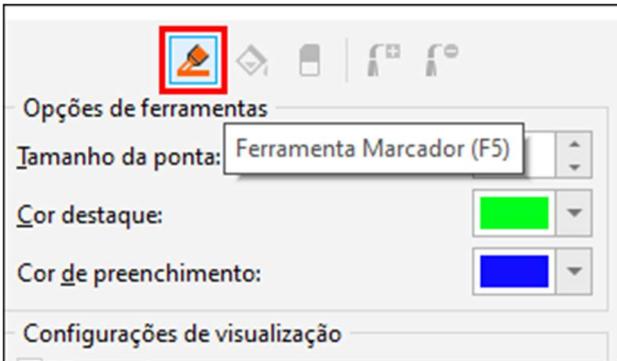
Clique sobre o menu "Imagem" e clique em "Lab de recorte".



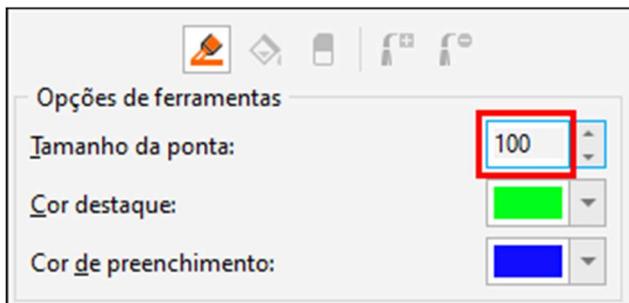
Abriu uma nova janela com novas configurações.



Ative a ferramenta "Marcador".



Altere o valor do tamanho da ponta para um valor de sua necessidade. Exemplo:

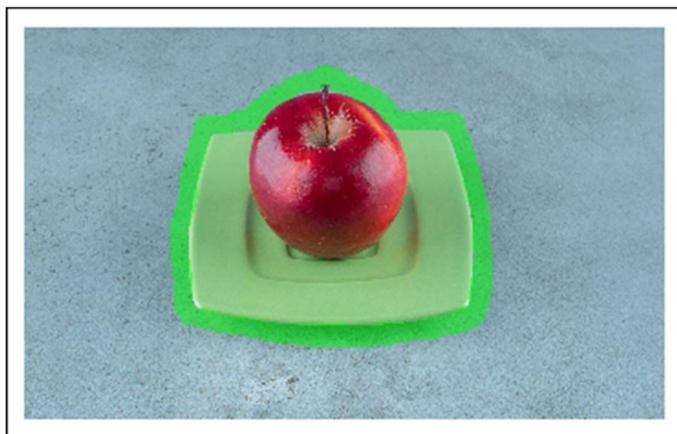


Por padrão a janela vem configurado com o padrão de cores verde e azul, porém, esse padrão de cores pode ser alterado.

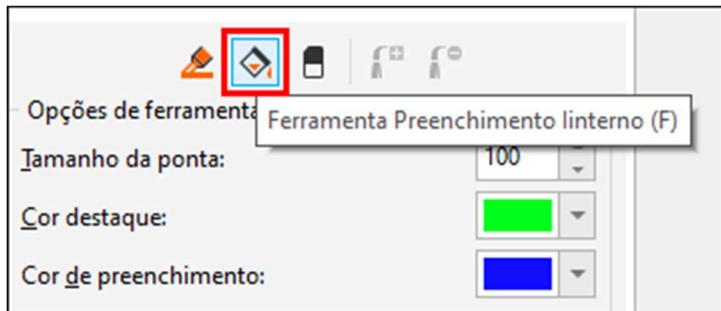
Para aplicar a ferramenta basta contornar o trecho desejado e o fundo ao redor desse contorno será descartado.

Se for necessário, use o scroll do mouse para ampliar mais o zoom sobre alguns trechos e melhorar a visualização.

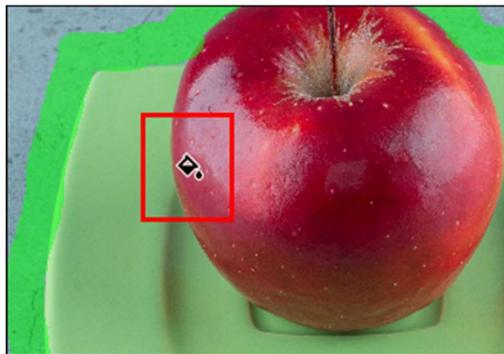
Crie uma seleção assim. Exemplo:



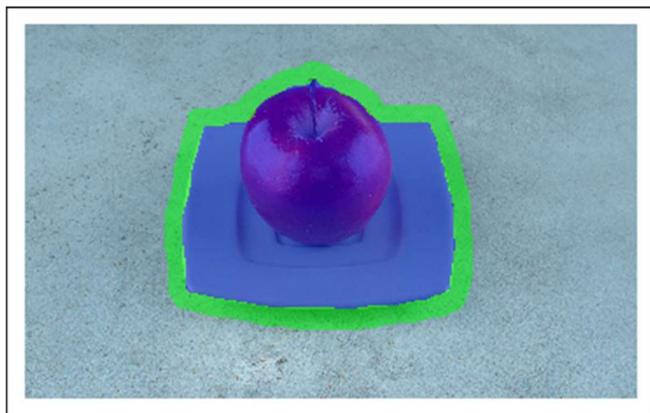
Ative a ferramenta "Preenchimento Interno".



Clique numa área dentro da seleção verde.

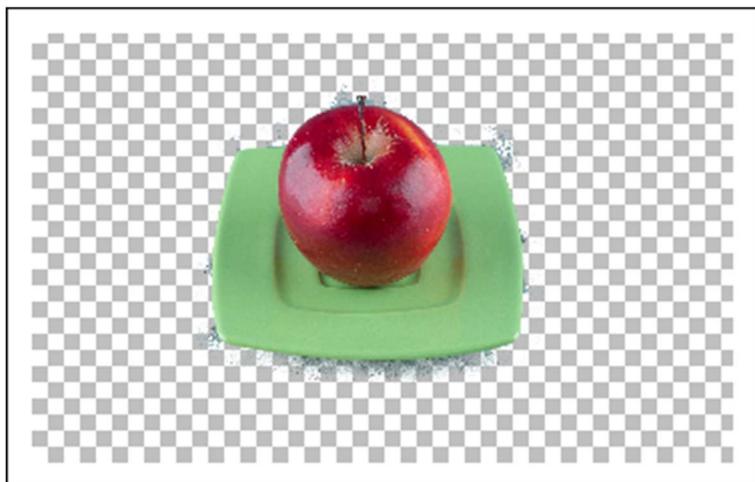


Selecionou toda a área dentro da seleção verde.



Clique sobre o botão "Visualizar" para conferir o recorte.

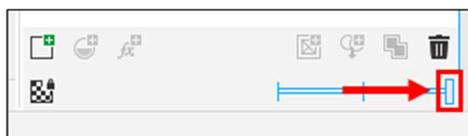
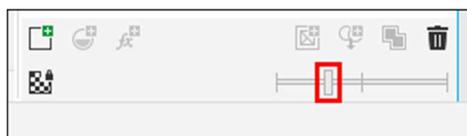
Após alguns segundos a janela apresenta a imagem já sem o fundo com base na seleção feita na maçã.



É possível com os ajustes da janela retirar algumas imperfeições da primeira aplicação.

A direita, nas janelas de encaixe, clique sobre a opção "Objetos".

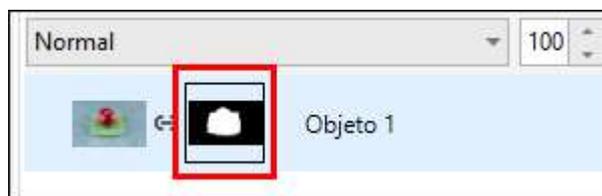
Clique sobre o medidor de redimensionamento das camadas de objetos e sem soltar o clique arraste totalmente para a direita.



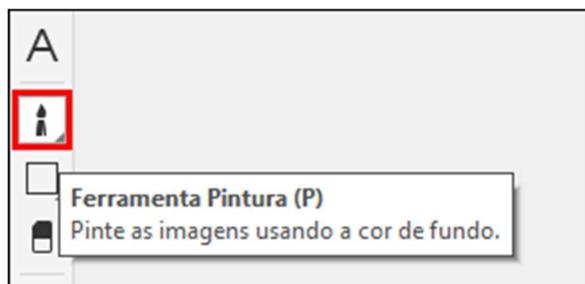
O painel apresenta a camada com a imagem original e uma máscara de corte ao lado dela.



Mantenha essa máscara selecionada na camada.



Ative a ferramenta "Pintura".



Selecione a cor "Preto" na paleta de cores.



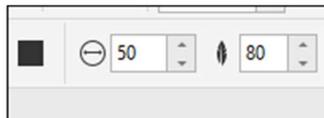
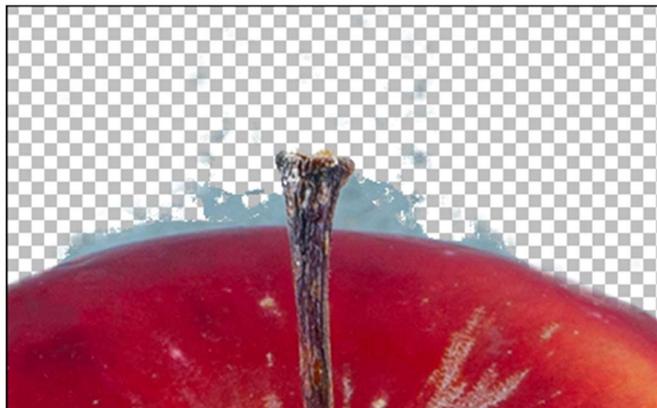
Ao se trabalhar com máscara o preto oculta todas as partes indesejadas e o branco as exhibe.

Aplique o pincel sobre todas as imperfeições restantes do corte, removendo quaisquer partes do fundo da imagem.

Lembre-se: Você pode alternar entre as cores preto e branco para ocultar e exibir as partes desejadas, se você ocultar demais um trecho, alterne para o branco e exiba ele novamente.

Outro detalhe é a utilização do zoom, é importante aproximar o zoom em alguns trechos para facilitar a aplicação da ferramenta.

Para aplicar o pincel na parte superior da maçã onde existem mais detalhes, ajuste o pincel para "50" o até menor dependendo da necessidade.

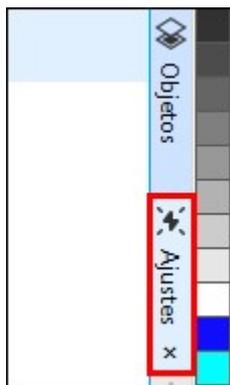


Substituição de Cores

Selecione a imagem de origem dentro da camada.



Clique sobre a janela de encaixe "Ajustes".



A janela de "Ajustes" permite que você ajuste a iluminação, equilíbrio de cores e outras opções em sua imagem.

Clique sobre o botão "Adicionar ajuste" e clique em "Substituir cores".

Exibiu o novo ajuste dentro do painel.

Clique sobre o botão "Amostra de cor".



Clique na cor em sua imagem na qual você deseja alterar.

Na opção "Novo" escolha a cor que você quer alterar.

Alterou partes das cores das cores, nem sempre as substituições de cores terão um resultado 100%.

É possível adicionar os tons mais claros e algumas variações de cores aumentando a faixa de saturação do ajuste.

Clique no local indicado e sem soltar o clique arraste totalmente para o centro da paleta de cores.



Clique sobre as bordas indicadas da faixa de saturação e as aumente, assim:



A substituição de cores já teve um resultado melhor.

Dependendo da região em que o tom for coletado, mesmo com o ajuste das configurações ainda podem sobrar trechos com tons indesejados.

Se isto acontecer, é possível corrigir tais imperfeições com o auxílio de máscaras também.

Clique sobre o ícone indicado no ajuste "Substituir cores" e clique em "Modo de ajuste local".

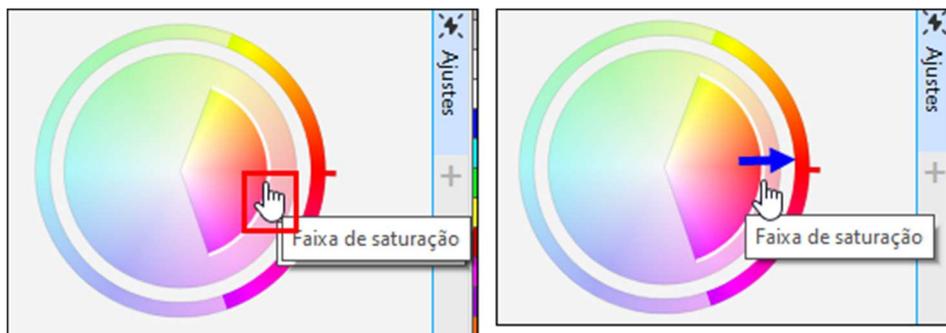


Clique sobre a ferramenta "Máscara de pincel".

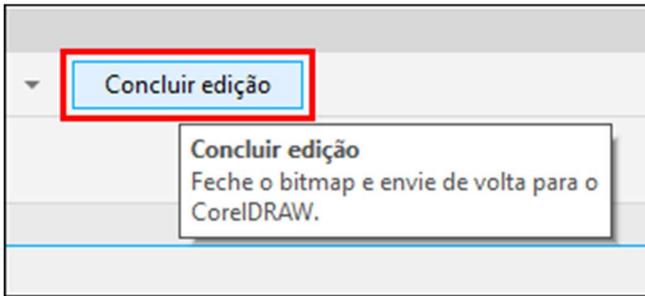
Ajuste as configurações conforme sua necessidade.

Aplique o pincel sobre as regiões com tons indesejados.

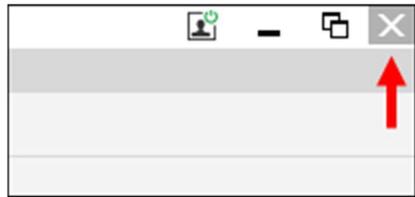
Clique sobre a faixa de saturação no local indicado e a mova para o lado para aumentar sutilmente sua área.



Para finalizar as alterações na imagem dentro do PHOTO-PAINT, clique no botão "Concluir edição".



Clique no botão "Sim" para salvar as alterações.



Feche o programa "PHOTO-PAINT".

Aula 20 – Exportando Arquivos

Exportando Arquivos

A exportação é uma forma de criar uma cópia do seu arquivo em um outro formato, no caso do CorelDRAW pode-se transformar o arquivo CDR que é o formato padrão do programa num PNG, JPG, PDF e etc.

A vantagem de se exportar um arquivo é que você pode enviar para outras pessoas e elas podem abrir esse arquivo sem depender do programa em que ele foi criado, neste caso o CorelDRAW.

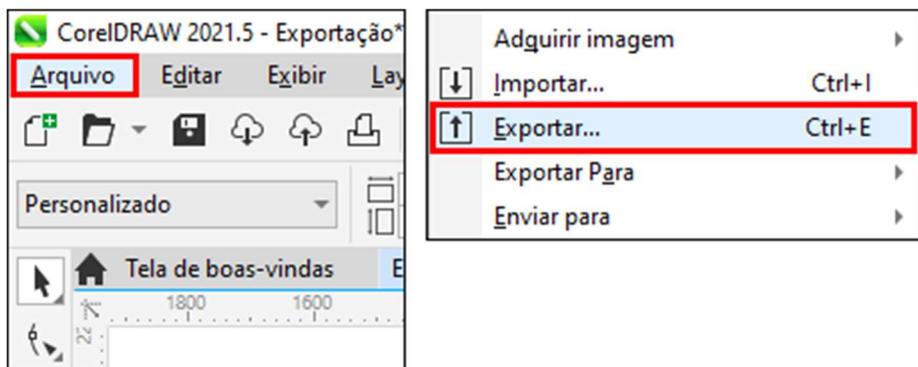
Outra vantagem é que arquivos exportados em outros formatos possuem tamanhos reduzidos o que facilita uma série de processos de envio, download, abertura etc.

A desvantagem é que arquivos exportados costumam perder parte da qualidade em relação ao arquivo original.

Outra desvantagem, como por exemplo no CorelDRAW você só pode editar o projeto se tiver o arquivo no formato do programa (CDR), caso contrário, ele só poderá ser visualizado.

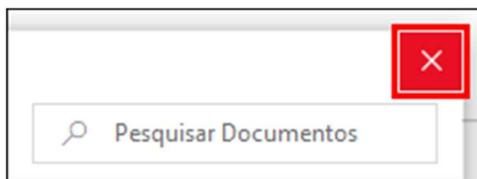
Um dos formatos mais comuns de visualização de imagem são o PNG, JPG e PDF pois permitem uma exportação sem muita perda de qualidade.

Clique sobre o menu "Arquivo" e clique na opção "Exportar".



Abriu a janela "Exportar".

Ao exportar um projeto ele cria uma cópia do arquivo, sendo assim, a janela de exportação permite que você defina o local onde este arquivo será gerado.



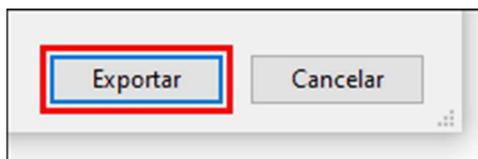
Feche a janela "Exportar".

Pressione a combinação de teclas



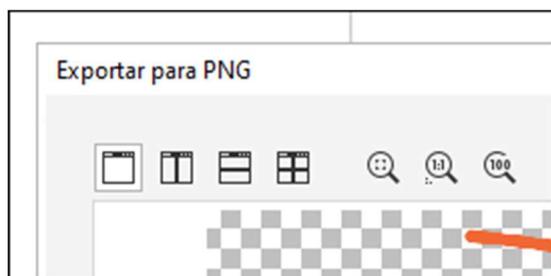
"Ctrl+E".

Ao exportar o arquivo, ajuste o nome de sua escolha e defina o tipo do arquivo. Exemplo "PNG".



Clique sobre o botão "Exportar".

Exibiu a janela "Exportar para PNG".



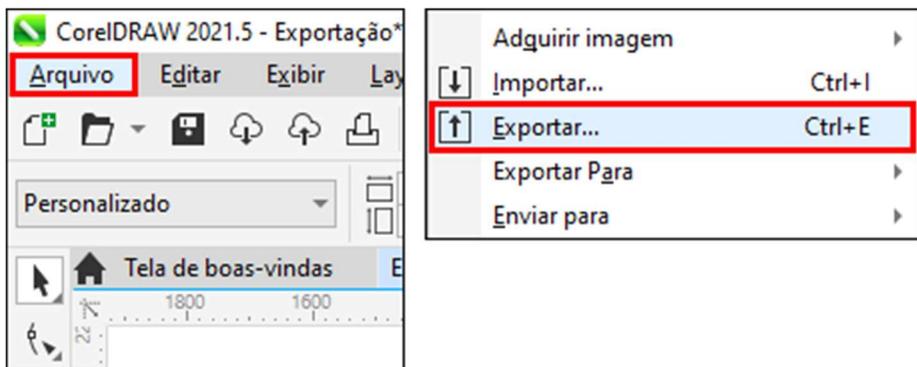
O formato "PNG" é um formato conhecido pela exibição transparente do fundo do projeto quando não há um fundo preenchido.

Diferente do formato "JPG" que aplica um fundo branco automático sobre um fundo inexistente.

Ajuste as configurações conforme sua preferência.

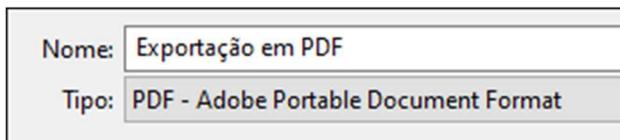
Dessa maneira o arquivo é exportado em seu local de gravação no caminho que você definiu.

Exportando em PDF



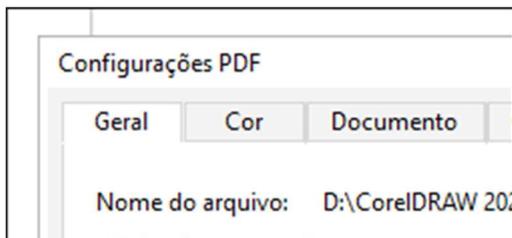
Selecione novamente seu local de gravação caso haja necessidade (Se o programa já não abrir nele).

Digite o nome do arquivo conforme sua preferência e escolha o tipo do arquivo como "PDF - Portable Document Format". Exemplo:



Clique sobre o botão "Exportar".

Exibiu a janela "Configurações PDF".



Como você pode notar as configurações de um arquivo em PDF são diferentes de um arquivo em PNG, basicamente cada tipo de arquivo oferece opções diferentes.

Mantenha também as configurações conforme o padrão e clique em "OK".

O arquivo em PDF também foi gerado em seu local de gravação, acesse seu local de gravação e clique duplo sobre o arquivo:



A vantagem dos arquivos em PDF é que eles oferecem uma qualidade melhor que o PNG e o JPG e podem ser abertos em navegadores de internet como o Google Chrome ou o Microsoft Edge por exemplo.

Existem também programas conhecidos e utilizados por vários usuários da Adobe como o "Reader" ou o "Acrobat" como alternativa para abrir estes tipos de arquivos.

É possível notar uma grande diferença de qualidade em relação com o arquivo exportado no formato PNG.

Para abrir o arquivo em PDF, dê um clique duplo sobre o arquivo.

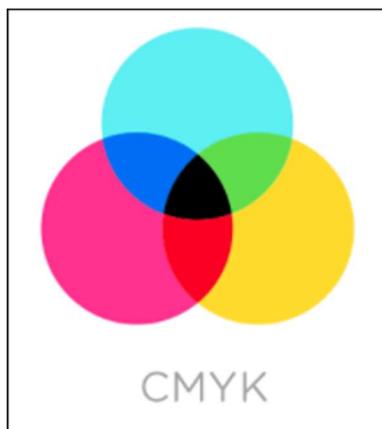
Aula 21 – Configurações e Impressões

Modo de Cores Primárias

Um detalhe importante, durante a criação do seu documento é que você deve manter a opção "CMYK" ativada para o modo de cores primárias.



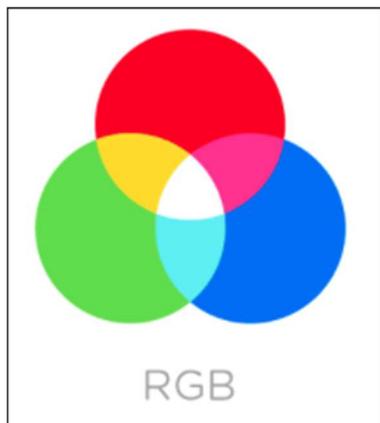
A sigla "CMYK" significa "Cyan, Magenta, Yellow e Black" que é uma formação das seguintes cores:



Embora o "Black" inicie com a letra "B" e não a letra "K" conforme na sigla, o entendimento é que o preto funciona como uma cor chave nesse padrão de cores, e em inglês a palavra "Chave" significa "Key", daí vem a letra "K".

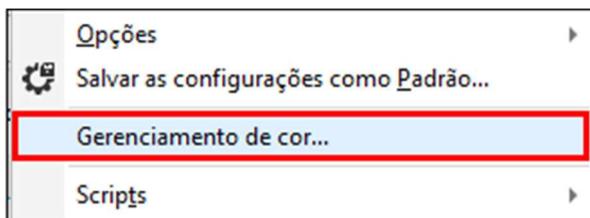
Todo material impresso deve ter o padrão de cores CMYK, caso você utilize o padrão de cores RGB haverá diferenças na coloração entre seu monitor e a arte impressa.

A sigla "RGB" significa "Red, Green e Blue", formado pelas seguintes cores:

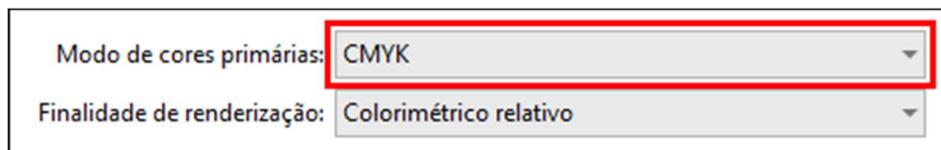


O padrão de cores RGB é utilizado quando a arte é desenvolvida para a Web, onde será vista em monitores e outros dispositivos móveis que fazem a leitura do padrão RGB.

Para conferir o modo de cores primárias, clique sobre o menu "Ferramentas" e clique na opção "Gerenciamento de cor"



Confira o modo de cores:



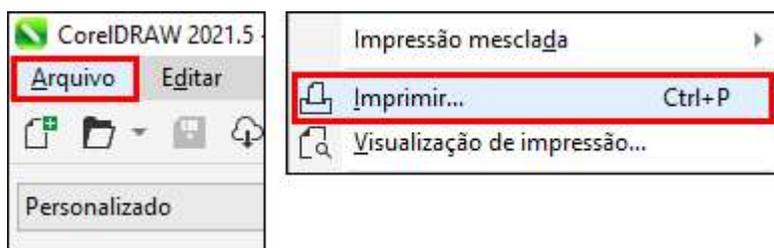
Clique sobre o botão "OK".

Impressão Casual

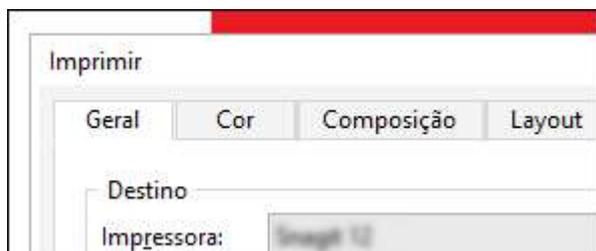
Existe uma diferença em imprimir seus projetos em casa numa impressora comum que trabalha com modelos de folha A4 (sulfite) por exemplo e enviar o projeto para uma impressão em massa (de várias folhas) numa gráfica.

A gráfica pode trabalhar com folhas maiores onde se encaixe as medidas da folha A4 dentro dessa folha maior, para que assim seja possível imprimir várias artes com base nas medidas da folha A4.

Clique sobre o menu "Arquivo" e clique na opção "Imprimir".

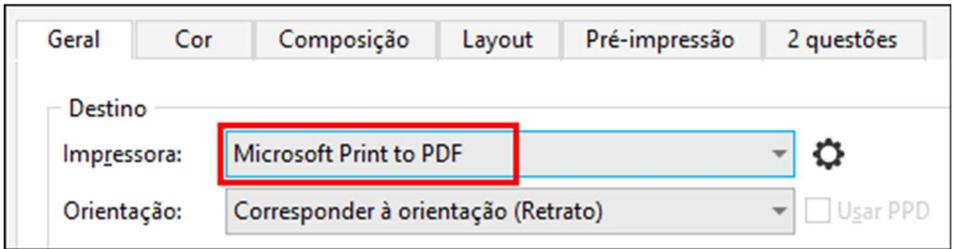


Abriu a janela "Imprimir".



Caso você já tenha uma impressora configurada em seu computador a janela poderá exibir a identificação da impressora sobre o primeiro campo "Impressora".

Se você não possuir uma impressora registrada em seu sistema, selecione a opção "Microsoft Print to PDF".



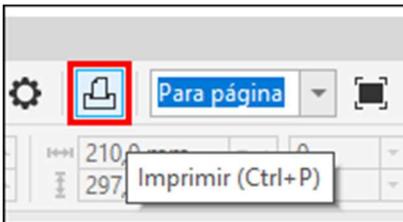
Esta é uma opção alternativa na qual irá salvar uma cópia do seu projeto no formato PDF ao tentar a impressão, porém, a janela ainda sim oferece todas as configurações de impressão.

Como você pode notar a janela é formada por guias, onde cada guia controla uma informação específica como "Cor", "Composição", "Layout" etc.

Aqui na guia "Geral" pode-se a impressora como já vimos e ajustar a quantidade de cópias e também visualizar uma prévia da impressão.

Clique sobre o botão "Visualização de impressão".

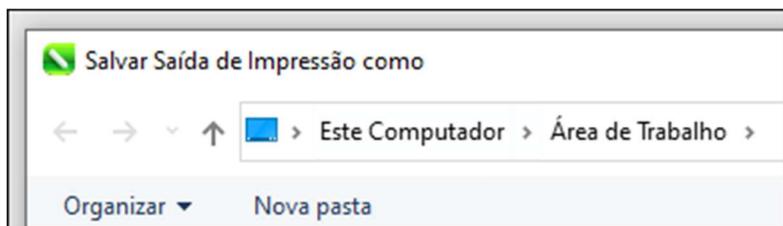
Visualize o projeto na janela que o programa CorelDRAW abriu. Neste momento seria possível já realizar a impressão, utilizando o botão "Imprimir".



Um atalho para realizar impressões é o "Ctrl+P", clicar no botão "Imprimir" ou usar as teclas de atalho se tem a mesma ação.

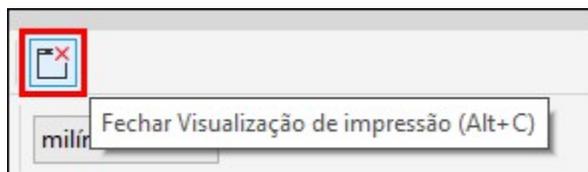


Por gerar um arquivo como cópia em PDF o programa exibe uma janela para "Salvar a saída de impressão", assim é possível escolher um local em seu computador e salvar o PDF.



Feche a janela "Salvar Saída de Impressão como".

Clique sobre o botão "Fechar Visualização de Impressão".



O botão também oferece teclas de atalho para essa ação que são as teclas "Alt+C", basta pressioná-las que o visualizador de impressão é fechado.

Impressão Para Gráfica

Como dito antes, a gráfica pode trabalhar com folhas maiores onde se encaixe as medidas da folha A4 ou até mesmo folhas de outros formatos, dentro dessa folha maior, sendo possível imprimir várias artes nesta folha maior.

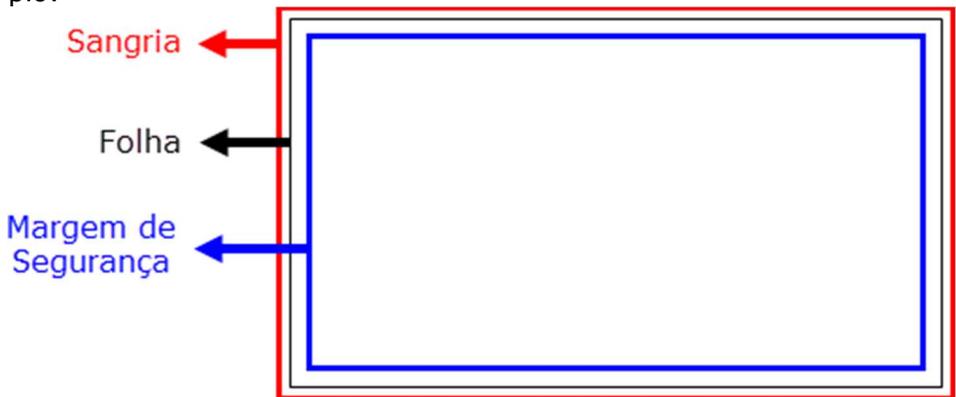
O problema deste processo é que muitas pessoas não sabem ajustar as margens de segurança e sangria que auxiliam as gráficas na hora de realizar o corte sobre as artes.

Sem as margens a arte pode ter um acabamento comprometido, não apresentando um bom trabalho final, sobre todas as artes daquela impressão.

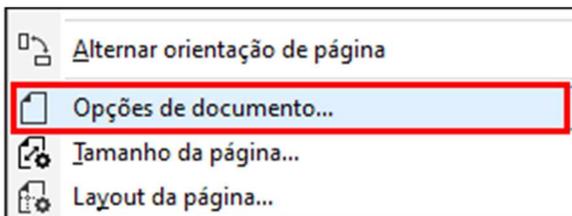
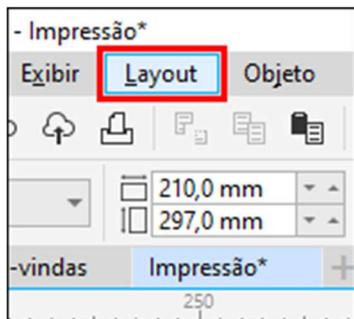
Sangria

A sangria representa a extrapolação da área impressa como uma extensão de segurança ao redor da arte que será retirada no processo de corte.

A extrapolação quer dizer que é um processo realizado fora dos limites da folha ampliando apenas o fundo da arte e jamais as informações como texto e imagens. Confira o exemplo:

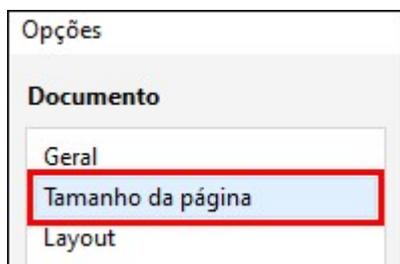


Clique sobre o menu "Layout" e clique na opção "Opções de documento".



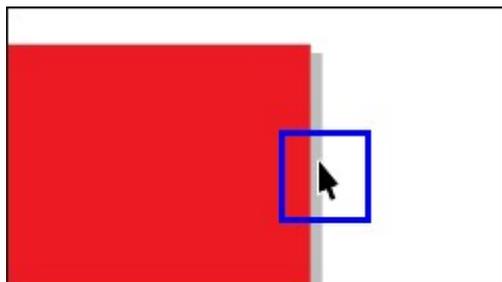
Abriu a janela "Opções".

Clique sobre a opção "Tamanho da página".



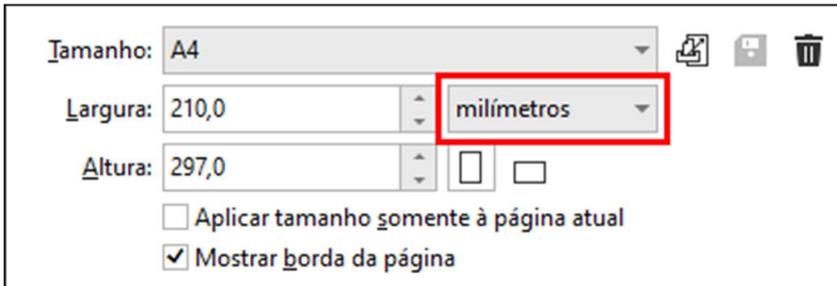
Exibiu as informações da página, tamanho da folha, orientação, resolução e ajuste da sangria.

Outra maneira de ter acesso a este painel de configurações é clicando exatamente sobre a sombra existente na folha, no local indicado:



Exibiu novamente a janela já nas configurações de tamanho da página.

Confira a unidade de medida selecionada em suas configurações, ela deve estar em "Milímetros".



Tamanho: A4

Largura: 210,0 milímetros

Altura: 297,0

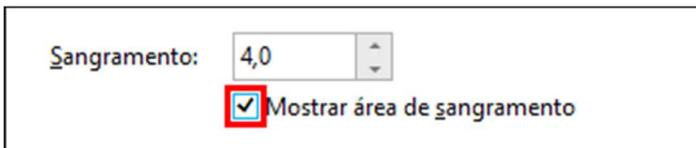
Aplicar tamanho somente à página atual

Mostrar borda da página

A sangria pode variar entre 3 e 5 mm (milímetros) entre as medidas mais utilizadas, o interessante para um ajuste correto é entrar em contato com a gráfica que você irá enviar seu arquivo e perguntar a medida de sangria que eles utilizam.

Ajuste um valor entre estes sugeridos.

Clique sobre a opção "Mostrar área de sangramento".



Sangramento: 4,0

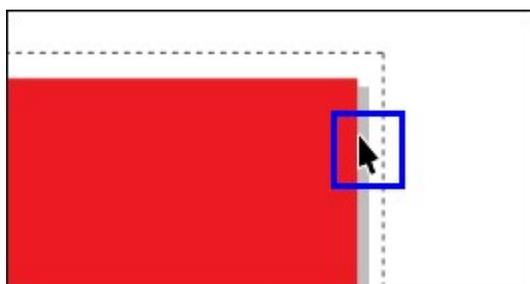
Mostrar área de sangramento

Clique sobre o botão "OK".

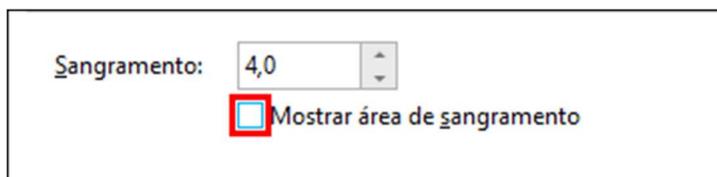
Exibiu a margem da sangria para fora dos limites da folha, conforme explicado anteriormente.



Clique duplo novamente sobre a sombra da folha.

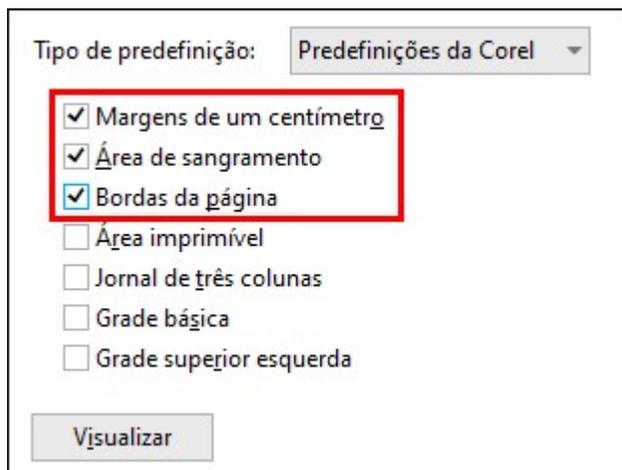


Desative a opção "Mostrar área de sangramento".



Clique na opção "Linhas-guia" e clique na guia "Predefinições". Dessa maneira você terá acesso a tipos de predefinições de margens.

Marque as opções indicadas:

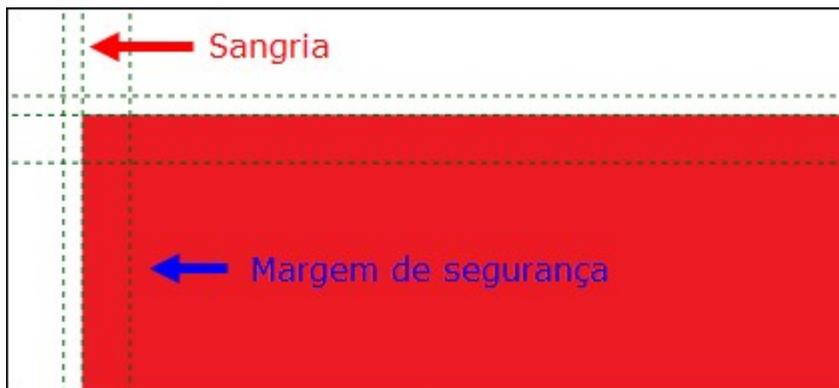


Clique sobre o botão "OK".

Exibiu as linhas guias sobre a folha.



Além das guias do sangramento é importante criar uma margem de segurança de um centímetro para trabalhar os detalhes importantes da arte, textos e imagens devem estar ajustados dentro dessa margem de segurança.



É importante você saber que a gráfica lhe entregará a arte com as medidas originais da folha, neste exemplo a A4, as margens de sangria não fazem com que a folha aumente de tamanho.

A sangria fará apenas com que a arte tenha um espaço extra caso haja uma pequena diferença de corte entre as folhas.

Além disto a sangria, assim como as outras linhas guia não são exibidas na impressão do seu projeto, elas são visíveis apenas dentro do CoreIDRAW.

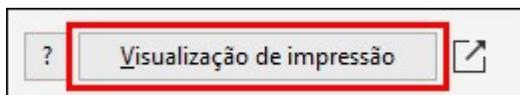
Impressão em Massa

Neste exemplo foi utilizado um cartão de visita com 9x5 cm.

Pressione a combinação de teclas "Ctrl+P".

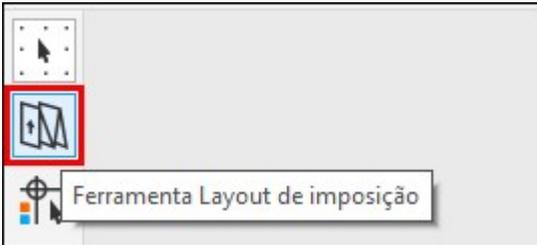


Na guia "Geral", clique sobre o botão "Visualização de impressão".



Seu projeto será exibido no centro da folha de visualização de impressão.

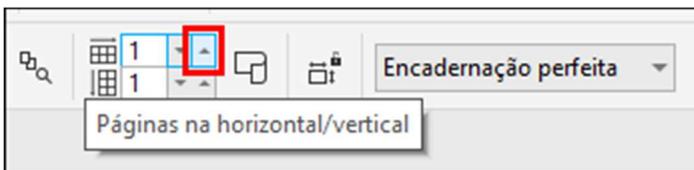
Clique sobre a ferramenta "Layout de imposição".



O cartão foi ocultado, exibindo um novo modelo de inserção de objetos.

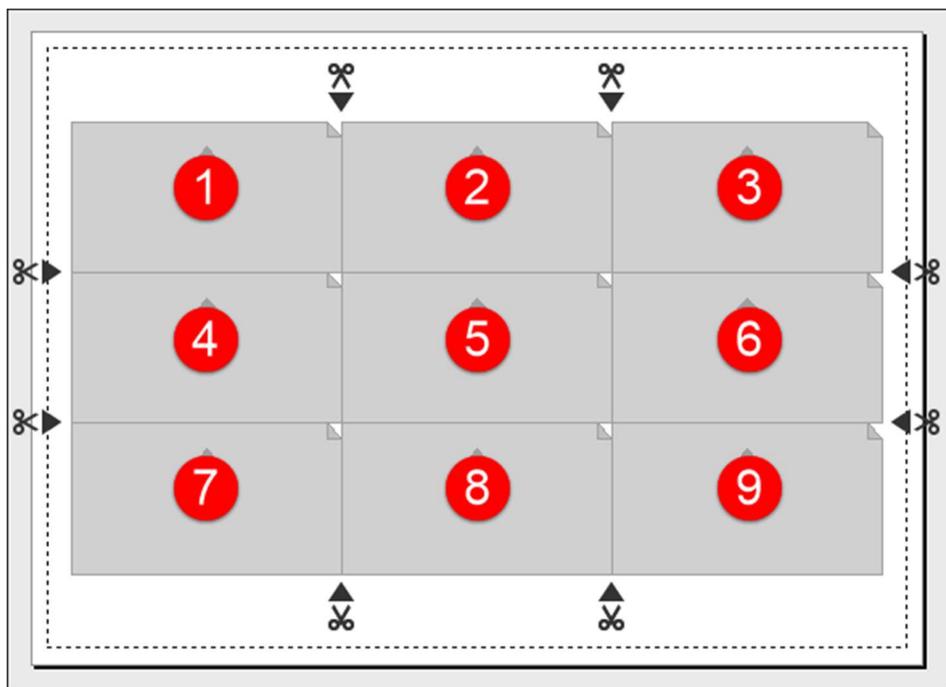


No topo da janela, clique sobre a seta para cima na opção indicada para aumentar a quantidade de modelos existentes na visualização de impressão.



É possível ajustar tanto os modelos na horizontal quanto na vertical, para os modelos na vertical use o campo abaixo.

Em alguns momentos é importante decidir em qual orientação da folha caberia mais cópias da arte, nesta orientação (Paisagem) se pode encaixar um total de 9 cartões dentro de uma folha "A4".

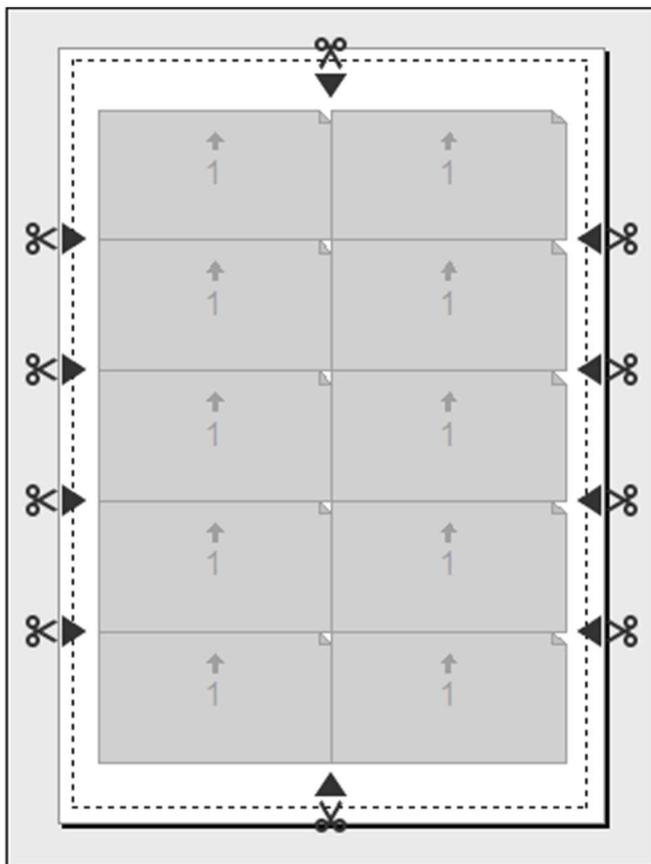
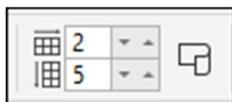


O objetivo é imprimir o máximo de artes possíveis evitando o desperdício de papel.

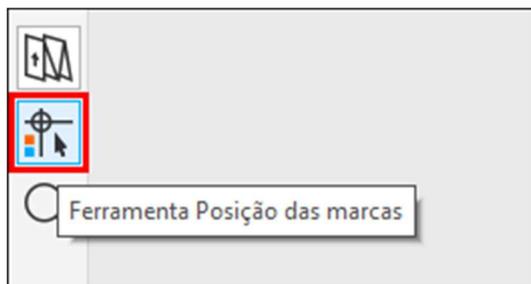
Ao aumentar o valor na vertical acima do limite da folha a orientação é alterado automaticamente para a orientação "Retrato".

Com isto, ajuste o valor de 2 na horizontal e 5 na vertical, o que irá resultar um total de 10 cartões na folha, um a mais do que na orientação anterior.

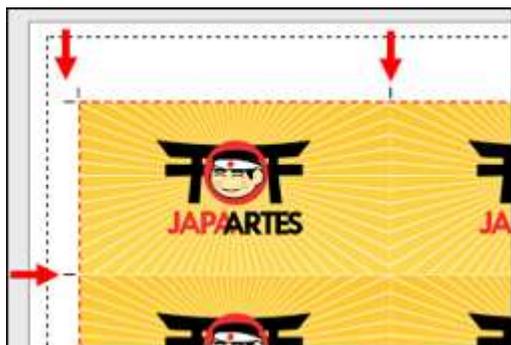
Exemplo:



Clique sobre a ferramenta "Posição das marcas".

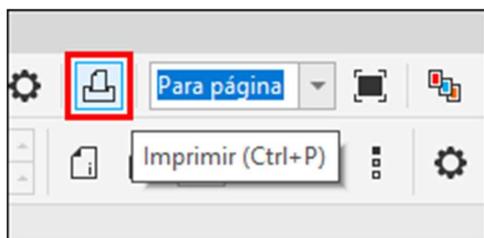


Clique sobre a opção "Imprimir marcas de corte" para adicionar marcações de corte sobre a folha.



Estas marcações são bastante úteis ao se trabalhar com máquinas de corte como uma guilhotina por exemplo.

Dessa maneira seu projeto está pronto para ser impresso, bastando apenas clicar sobre o botão "Imprimir".



FIM DA APOSTILA

Método CGD ® - Todos os direitos reservados.

Protegidos pela Lei 5988 de 14/12/1973.

**Nenhuma parte desta apostila poderá ser copiada sem prévia
autorização.**