

CorelDRAW
— fast —

CorelDRAW Fast



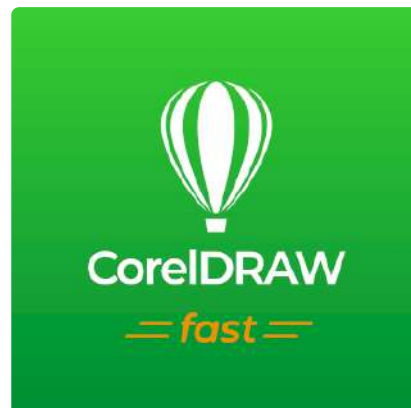
Nome:

Sobre o curso

No decorrer do nosso curso, aprenderemos a utilizar as principais ferramentas do CorelDRAW. Vamos descobrir como criar projetos tanto para mídias impressas quanto digitais, como logos, capas de revistas e cartões de visita.

O que aprender com este curso?

Aprenderemos a utilizar as principais ferramentas do CorelDraw, incluindo importação, exportação, desenho, texto, camadas, efeitos e outras funcionalidades essenciais.



Quantidade de Aulas
8 aulas



Carga horária
12 horas



Programas Utilizados
CorelDRAW 2024



Sumário

1 - Introdução ao CorelDRAW

- 1.1 - Introdução ao CorelDRAW
- 1.2 - Barra de Menus Superior
- 1.3 - Barra de Ferramentas Superior
- 1.4 - Barra de Ferramentas Lateral Esquerda
- 1.5 - Barra de Cores
- 1.6 - Paine Central
- 1.7 - Rodapé
- 1.8 - Exercícios

2 - Trabalhando com Cores

- 2.1 - Trabalhando com Cores
- 2.2 - A Harmonia das Cores
 - 2.2.1 - Análogo
 - 2.2.2 - Monocromático
 - 2.2.3 - Tríade
 - 2.2.4 - Complementar
 - 2.2.5 - Dividir Complementar
 - 2.2.6 - Quadrado
 - 2.2.7 - Composto (ou Complementar Duplo)
- 2.3 - Exercícios

3 - Ferramentas de Formas Básicas e Formatação

- 3.1 - Exercícios

4 - Importação e Exportação de Arquivos

- 4.1 - Importação de Arquivos
- 4.2 - Exportação de Arquivos
- 4.3 - Exercícios

5 - Ferramentas de Texto

- 5.1 - Textos Ilustrativos e de Parágrafo
- 5.2 - Exercícios

6 - Camadas e Objetos

- 6.1 - Objetos no CorelDRAW
- 6.2 - Camadas no CorelDRAW
- 6.3 - Exercícios

7 - Efeitos e Transformações

- 7.1 - Sombras no CorelDRAW
- 7.2 - Transparência no CorelDRAW
- 7.3 - Efeitos
- 7.4 - Exercícios

8 - Ferramentas de Desenho Avançado

- 8.1 - Nós e Curvas
- 8.2 - Ferramentas de desenho
- 8.3 - Exercícios

Olá, seja bem-vindo(a) ao nosso primeiro capítulo da apostila do curso de CorelDRAW!



Primeiramente gostaríamos de dizer que a apostila possui um papel de importância fundamental no seu aprendizado completo do CorelDRAW, pois aqui nós teremos conteúdos paralelos e complementares ao que veremos em nossas aulas.

E indo ainda mais além, teremos exercícios para que você possa praticar as suas habilidades e seus conhecimentos, e que ajudarão você na construção de um portfólio mais rico e valioso.

Então, vamos lá!

1.1. Introdução ao CorelDRAW

Bem primeiramente, o que é o CorelDRAW?

Responder essa pergunta é bem simples, no caso, o CorelDRAW se trata de uma ferramenta de edição e criação de imagens com base em gráficos vetoriais, e, além disso, ele também é capaz de trabalhar muito bem com imagens convencionais, no caso os conhecidos bitmaps.

O CorelDRAW possui inúmeras ferramentas e funções que elevam as possibilidades de edição de vetores ao infinito. Sendo ele dividido em 5 principais campos que comportam todas essas ferramentas, com o número de campos ainda podendo ser aumentado conforme a necessidade do usuário.

Vamos começar a falar sobre estes campos?

1.2. Barra de Menus Superior



Assim como já falamos anteriormente na aula, o CorelDRAW é extremamente modular, sendo recorrente a mudança na distribuição, tipagem e quantidade de opções que um campo pode exibir em determinadas situações.

Como, por exemplo, na Barra de Menus Superior da "Tela de boas-vindas", existindo apenas 4 menus principais, sendo eles "Arquivo", "Ferramentas", "Janela" e "Ajuda". Mas quando abrimos um documento, este número é rapidamente alterado para um Layout como o que vemos acima, que possui 12 campos.

Os 12 menus que são respectivamente, "Arquivo", "Editar", "Exibir", "Layout", "Objeto", "Efeitos", "Bitmaps", "Texto", "Tabela", "Ferramentas", "Janela" e "Ajuda", são responsáveis por auxiliar você em sua experiência e abrir possibilidades de personalização tanto do layout (adicionando e modificando a disposição de botões e ferramentas), quanto de que é exibido para você.

Ao longo do nosso curso vamos explorar cada campo e ver em detalhes as suas possibilidades.

1.3. Barra de Ferramentas Superior



Não é errado dizer que a cada ferramenta que selecionamos na Barra de Ferramentas Lateral Esquerda, a Barra de Ferramentas Superior é alterada, por isso vamos tê-la como um campo a sempre ser explicado durante as aulas, pois a cada nova ferramenta que iremos aprender, teremos novas propriedades a serem trabalhadas na Barra de Ferramentas Superior.

1.4. Barra de Ferramentas Lateral Esquerda



Já a regra da modulação não deixa de se aplicar a Barra de Ferramentas Lateral Esquerda, pois a mesma pode tanto receber mais itens quanto perder dependendo do estilo de área de trabalho que você utiliza, ou ainda, que você manualmente retira ou adiciona.

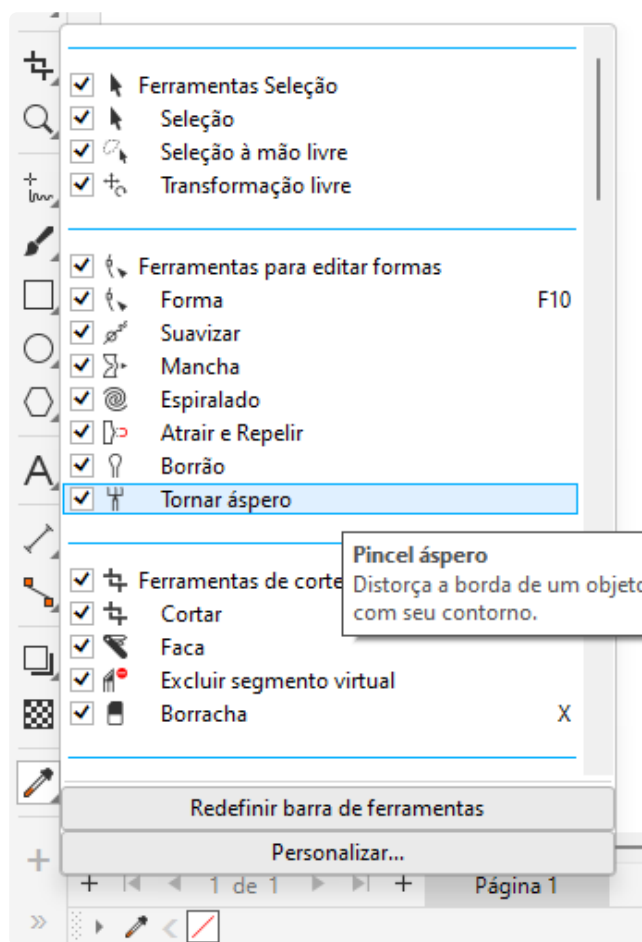
Mas indo além da modulação, nós temos acesso a todas as diferentes opções primárias de edição através daqui, o que resulta nas ferramentas que vemos na imagem acima.

Estas ferramentas são as descritas abaixo, assim como respectivamente estão dispostas na imagem:

1. Ferramenta de Seleção.
2. Ferramenta de Forma.

3. Ferramenta Cortar.
4. Ferramenta de Zoom.
5. Ferramenta de Mão Livre.
6. Ferramenta Pincel com efeito de pintura.
7. Ferramenta Retângulo.
8. Ferramenta Elipse.
9. Ferramenta Polígono.
10. Ferramenta Texto.
11. Ferramenta Dimensão paralela.
12. Ferramenta de sombra.
13. Ferramenta Transparência
14. Ferramenta Conta-gotas de cor.

Com você podendo editar esse layout clicando no botão "+" que fica logo abaixo da Ferramenta Conta-gotas de cor.



1.5. Barra de Cores

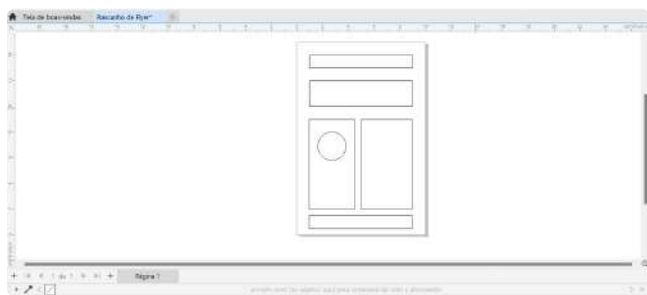


Ao mesmo modelo das demais barras, a Barra de Cores é tão modular quanto qualquer outra, possuindo ainda diversas opções de cores que podem ser editadas

Outro detalhe muito importante é que tal como é possível mudar as cores, em tons, é possível mudar o tipo da Barra de Cores, que vem por padrão, no sistema de cores CMYK.

Caso não saiba o que essa sigla significa, fique tranquilo que em breve você saberá!

1.6. Painel Central



O Painel Central é onde a mágica acontece, aqui é o local onde você posiciona formas, aplica cores, digita textos, modela curvas e tudo mais! Você pode adicionar régua, linhas de grade e todo o tipo de configuração que a ferramenta te disponibilizar agora e em atualizações futuras. O CorelDRAW é muito simples de se utilizar, apesar dos muitos campos e botões, e isso se deve justamente graças ao Painel Central.

1.7. Rodapé



O rodapé é o local onde fica a navegação entre páginas e as cores utilizadas pela gente em nosso projeto, o que é muito útil, pois podemos reutilizar estas mesmas cores posteriormente em outros objetos. Além de tudo, você poderá salvar essas cores em uma paleta sua e enviar para seus clientes, o que também é essencial quando se trabalha com identidades visuais.

E bem, estes são os 5 principais campos que temos no CorelDRAW, todos essenciais ao nosso uso e como bem vimos, muito modulares.

Vamos testar nossos conhecimentos agora?

1.8. Exercícios

Agora nós teremos alguns exercícios sobre o que vimos neste capítulo e sobre o que vimos na aula.

1. Qual é o tamanho base de um Flyer?

2. Quantas opções de ferramentas vêm por padrão na Barra de Ferramentas Esquerda do CorelDRAW?

3. Onde nós encontramos a opção "Alinhar a" no CorelDRAW?

4. Onde nós encontramos o menu "Bitmaps"?

5. Onde encontramos a navegação entre páginas no CorelDRAW?

6. Agora seu próximo exercício será bem simples, você deverá criar um pequeno "boneco"

Olá, seja bem-vindo(a) ao segundo capítulo da nossa apostila do curso de CorelDRAW!



2.1. Trabalhando com Cores

Continuando o conteúdo que vimos na nossa segunda aula, neste capítulo nós ensinaremos você a como usar as cores em seus projetos. E isso será válido não apenas ao CorelDRAW, mas a qualquer projeto que você for realizar em sua carreira como designer.

O uso das cores em uma arte ou em um projeto podem se assemelhar com o uso de temperos em uma receita culinária, se usarmos poucos temperos, nossa refeição pode ficar um tanto sem graça e não chamar muito a atenção, por outro lado, se usarmos demais, podemos deixar ela muito forte, chamativa e inevitavelmente saturada, sendo provável que não irá agradar a todos os nossos clientes.

E é muito importante destacar uma coisa, **cores são ferramentas!** Com isso, toda ferramenta possui uma utilidade, tal como cada cor, ou como você verá, cada conjunto de cores.

2.2. A Harmonia das Cores

A harmonia das cores é o conceito de combinar cores de maneira que sejam agradáveis aos olhos e que criem um efeito visual equilibrado e estético. Utiliza princípios e esquemas específicos, como análogas, monocromáticas, tríades, complementares, entre outros, para selecionar cores que funcionam bem, juntas. Isso é fundamental no design, na arte e em outras áreas visuais para transmitir emoções, criar contrastes e guiar a atenção do observador de maneira harmoniosa. Vamos ver os principais esquemas de cores!

2.2.1. Análogo

O esquema de cores análogas utiliza cores que estão próximas umas das outras no círculo cromático. Geralmente, escolhe-se uma cor principal e as cores adjacentes a ela. Isso cria uma paleta de cores harmoniosa e agradável aos olhos.

Exemplo: Verde, verde-amarelo, amarelo.



2.2.2. Monocromático

O esquema monocromático utiliza várias tonalidades, sombras e matizes de uma única cor. É simples e elegante, fornecendo uma sensação de uniformidade e coesão.

Exemplo: Azul-claro, azul-médio, azul-escuro.



2.2.3. Tríade

O esquema de cores tríades utiliza três cores que estão equidistantes no círculo cromático. Este esquema é vívido e equilibrado, proporcionando uma boa diversidade de cores enquanto mantém a harmonia.

Exemplo: Vermelho, azul e amarelo.



2.2.4. Complementar

O esquema de cores complementares utiliza cores que estão diretamente opostas no círculo cromático. Este contraste forte cria uma aparência vibrante e energética.

Exemplo: Vermelho e verde, azul e laranja.



2.2.5. Dividir Complementar

Este esquema é uma variação do complementar. Em vez de usar a cor oposta, ele utiliza as duas cores adjacentes à cor complementar da cor principal. Isso oferece contraste como o complementar, mas com menos tensão.

Exemplo: Azul, vermelho-laranja e amarelo-laranja.



2.2.6. Quadrado

O esquema quadrado utiliza quatro cores equidistantes no círculo cromático. Ele oferece uma rica diversidade de cores e mantém um equilíbrio mais dinâmico que pode ser vibrante e harmonioso ao mesmo tempo.

Exemplo: Vermelho, azul-violeta, verde e amarelo-laranja.



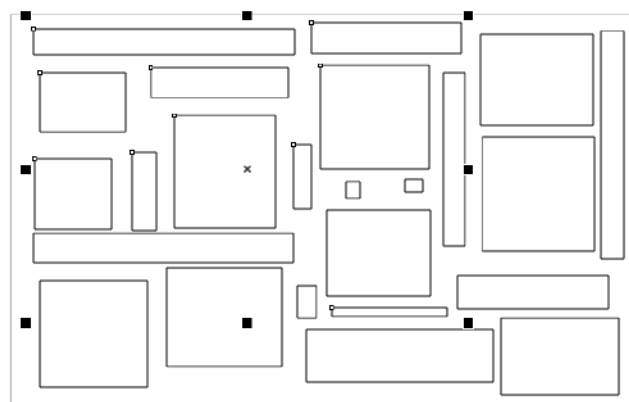
Olá, seja bem-vindo(a) à mais um capítulo do nosso curso de CorelDRAW.

Neste capítulo nós veremos mais sobre a criação de formas e teremos no final a continuação do exercício da parte prática da aula 3, onde no caso, faremos a segunda página, que também será o verso do nosso cartão de visitas.



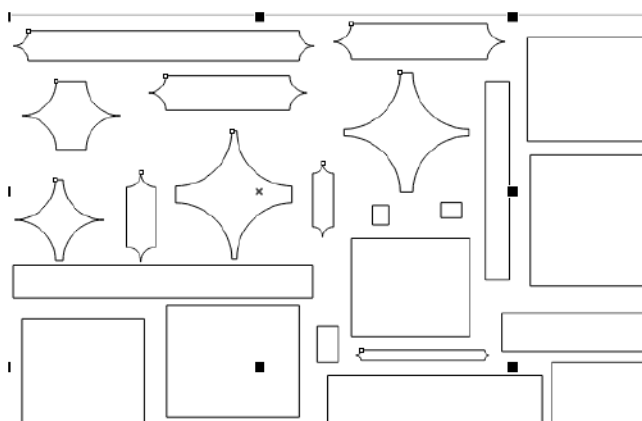
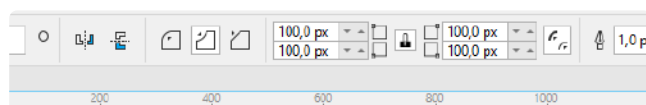
Porém, antes disso, vamos ver sobre os principais atalhos de formatação que nós temos no CorelDRAW.

Tal como vimos na nossa aula, quando nós selecionamos um objeto no CorelDRAW, seja ele uma forma ou bitmap, texto, etc, nós podemos incrementar à nossa seleção mais objetos, pressionando a tecla "Shift".



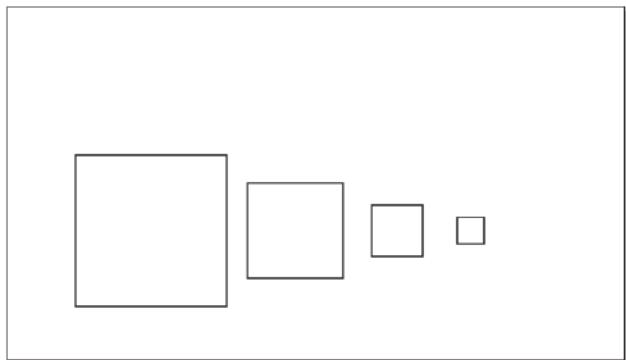
Note que os objetos selecionados ficam com pequenos quadrados brancos na extremidade superior esquerda deles.

Fazendo isso, nós podemos aplicar a essas formas que selecionamos as mesmas configurações de edição.

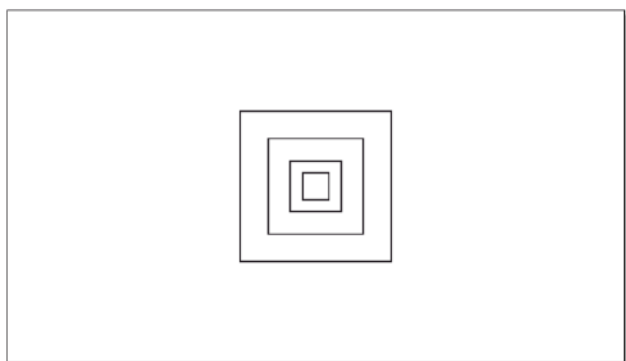


Aqui nós aplicamos a configuração "Canto com vieira" e aumentamos o raio do canto para 100px.

Agora vejamos o seguinte, nós temos que centralizar 4 retângulos de maneira uniforme com o nosso documento e de maneira ágil.



Agora vamos centralizar eles, para isso basta selecionar todos eles usando a tecla Shift, e após isso apertar E, que realiza a centralização horizontal, e em seguida C, que centraliza verticalmente.



Agora você pode realizar seus testes! E tente usar outras teclas do teclado como a P, que centraliza diretamente na página, a tecla L, que alinha à esquerda, R que alinha à direita, T que alinha ao topo, e B que alinha à base.

Esses atalhos podem poupar bastante tempo a você, e melhorar e muito sua experiência de usuário no CorelDRAW.

3.1. Exercícios

Como já anunciado anteriormente, no capítulo 3 da nossa apostila nosso objetivo será criar a segunda página, que também servirá como verso do nosso cartão de visitas.

1. Primeiramente, com o nosso documento "Modelo de cartão de visitas" aberto no ponto onde paramos na aula passada, clique no segundo símbolo de "+" da Barra

de Ferramentas Inferior. Este é o botão que utilizamos para criar novas páginas.

2. Depois disso, nós, na página nova que criamos, vamos criar um retângulo do tamanho da página nova. Fazer isso é bem simples, basta clicar duas vezes em Ferramenta Retângulo com a tecla "Ctrl" pressionada.
3. Após isso, crie outro retângulo que terá metade do tamanho da página. Deixe ele do lado esquerdo da página.
4. Crie outros dois retângulos, cada um da mesma altura da página, e ao lado direito do retângulo que criamos, o primeiro deve ter 1 pol de largura e o segundo deve ter 1,5 pol de largura. Uma forma simples de posicionar corretamente os retângulos é usando os nós para arrastar eles e os posicionado através dos outros nós dos retângulos ao lado.
5. Defina como preenchimento do primeiro e maior retângulo a cor "Verde-mar". (C: 60, M: 0, Y: 20, K: 20).
6. Após isso, preencha o terceiro retângulo com preto (C: 100, M: 100, Y: 100, K: 100).
7. Volte a primeira página e copie o logo "Molie Ateliê / Criações e Reparos", depois disso o cole e posicione na parte direita da segunda página, faça isso onde achar melhor, mas recomendamos que seja na parte superior e que você o deixe com o tamanho aproximado de L: 1,033 e A: 0,33 polegadas. Ou como você preferir.
8. Após isso, crie 3 textos, ambos com um tamanho de fonte de 9.5 pt e na fonte "DeVenne Txt BT", o primeiro deve ser "Rua de Exemplo N°16", o segundo deve ser "00 12345-6789" e o terceiro deve ser "exemplo@deemail.net".
9. Após isso, copie e cole os três arquivos "email.cdr", "whatsapp.cdr" e "localização.cdr" na segunda página do seu documento, esses arquivos se encontram na pasta dos arquivos auxiliares.
10. Após isso, posicione estes objetos ao lado dos textos, com o "localização.cdr" ficando ao lado do "Rua de Exemplo N°16", o "whatsapp.cdr" ao lado do "00 12345-

6789" e o "email.cdr" ficando ao lado do "exemplo@deemail.net".

11. Agora os centralize e os posicione ao lado direito inferior da página, como achar melhor, você pode agrupar cada "linha" clicando em cada item que desejar e após os selecionar, clicar em "Agrupar".
12. Após agrupar os itens, para desagrupar eles basta clicar no conjunto com o botão direito, após selecionar os mesmos, e clicar em "Desagrupar". Pode ser difícil acertar exatamente os objetos, então não tenha medo de dar zoom usando o scroll do mouse e se precisar, na Barra de Ferramentas Superior, no botão "Níveis de zoom" você pode redefinir o zoom do documento clicando em "Para encaixar" ou em uma das outras opções, conforme achar necessário.
13. E ainda, precisamos eliminar as bordas do nosso documento, selecione todos os retângulos do nosso documento e após isso clique com o botão direito do mouse na opção "Nenhum" da Barra Lateral Direita de Cores.

Este foi o capítulo 3, referente a aula 3 do seu curso de CorelDRAW, muito obrigado por nos acompanhar até aqui!



Não esqueça de salvar o seu documento clicando em "Arquivo" e em "Salvar".

anotações

Olá, seja bem-vindo(a) à mais uma aula do curso de CorelDRAW! E na aula de hoje nós veremos muito sobre importação e exportação de arquivos através da ferramenta.

Então, vamos lá!



4.1. Importação de Arquivos

CorelDRAW é um software de design gráfico amplamente utilizado para criar ilustrações, layouts de páginas, edição de fotos e muito mais. Uma das funcionalidades mais poderosas e úteis do CorelDRAW é a capacidade de importar diversos tipos de arquivos. Esta funcionalidade permite que designers integrem diferentes elementos em seus projetos, sejam eles imagens, documentos ou outros tipos de arquivos gráficos.

CorelDRAW suporta uma vasta gama de formatos de arquivos para importação. Abaixo estão alguns dos tipos de arquivos mais comuns que podem ser importados.

Arquivos de Imagem:

1. JPEG (.jpg, .jpeg): Formato amplamente utilizado para fotografias e imagens com muitas cores.
2. PNG (.png): Ideal para imagens com fundo transparente e gráficos com alta

qualidade.

3. GIF (.gif): Usado principalmente para gráficos simples e animações curtas.
4. BMP (.bmp): Formato de imagem de bitmap sem compressão, utilizado para imagens de alta qualidade.
5. TIFF (.tif, .tiff): Usado para imagens de alta resolução e detalhes precisos.
6. PSD (.psd): Arquivos do Adobe Photoshop, permitindo a importação de imagens com camadas.

Arquivos Vetoriais:

1. SVG (.svg): Formato de gráficos vetoriais escaláveis, amplamente utilizado na web.
2. AI (.ai): Arquivos do Adobe Illustrator, comumente usados por designers gráficos.
3. EPS (.eps): Formato de arquivo vetorial que pode conter gráficos 2D e texto.
4. PDF (.pdf): Arquivo de documento portátil que pode conter textos, imagens e gráficos vetoriais.

Documentos de Texto:

1. TXT (.txt): Arquivos de texto simples que podem ser importados e formatados dentro do CorelDRAW.
2. DOC/DOCX (.doc, .docx): Documentos do Microsoft Word, permitindo a importação de textos formatados.

Arquivos de Outros Softwares de Design:

1. CDR (.cdr): Arquivos nativos do CorelDRAW.
2. DWG/DXF (.dwg, .dxf): Formatos de arquivos usados em software de CAD, como o AutoCAD.

4.2. Exportação de Arquivos

CorelDRAW suporta a exportação para diversos formatos de arquivos, cada um adequado para diferentes finalidades. Abaixo estão alguns dos principais formatos de exportação.

Arquivos de Imagem:

1. JPEG (.jpg, .jpeg): Ideal para fotografias e imagens coloridas. Permite controlar a qualidade e o tamanho do arquivo.
2. PNG (.png): Suporta transparência e é ótimo para gráficos na web com fundo transparente.
3. GIF (.gif): Usado principalmente para gráficos simples e animações curtas na web.
4. BMP (.bmp): Formato de bitmap sem compressão, adequado para imagens de alta qualidade.
5. TIFF (.tif, .tiff): Excelente para impressão devido à sua alta qualidade e suporte para cores CMYK.

Arquivos Vetoriais:

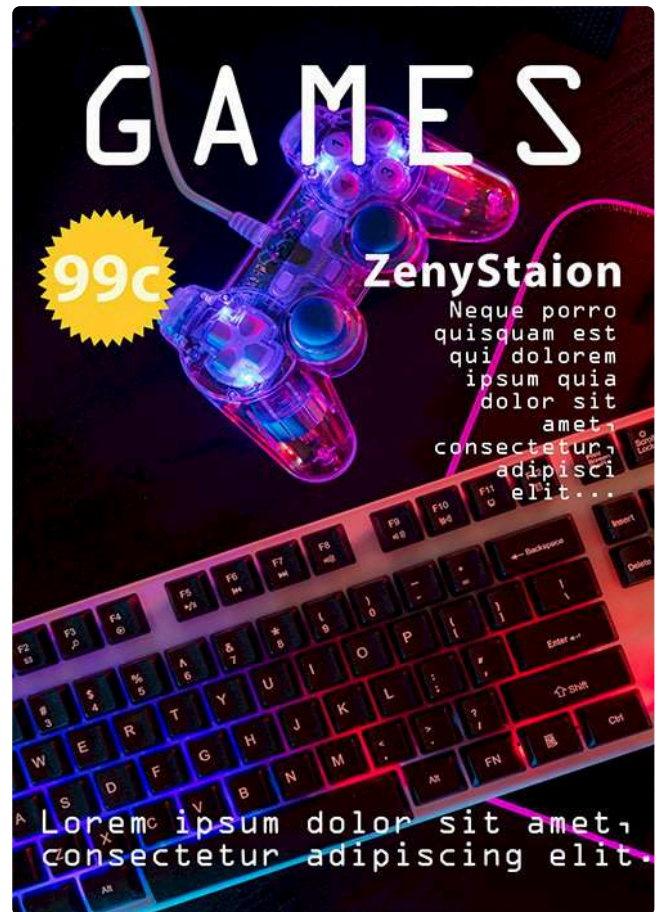
1. SVG (.svg): Formato escalável amplamente utilizado na web e em software de design.
2. EPS (.eps): Utilizado para gráficos vetoriais que precisam ser impressos ou importados para outros programas de design.
3. PDF (.pdf): Versátil e amplamente aceito para compartilhamento e impressão. Pode conter textos, imagens e gráficos vetoriais.
4. AI (.ai): Arquivos do Adobe Illustrator, mantendo a compatibilidade com esse popular software de design.

4.3. Exercícios

O exercício da aula de hoje será recriar a capa de revista que montamos na Prática da nossa aula 4. Contudo, você deverá fazer de forma similar a que está na imagem abaixo.

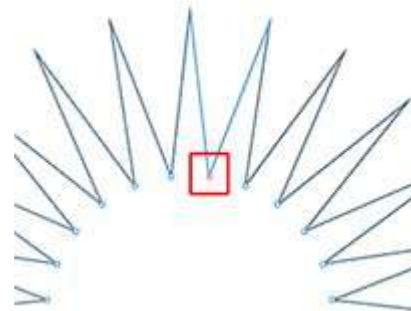
Não tenha medo: você pode acessar o gabarito da apostila, caso não consiga reproduzir

exatamente a mesma capa.



Vamos dar algumas dicas para ajudar você no projeto. A começar pela estrela de preço.

Para criarmos a nossa etiqueta de preço é muito fácil, vamos criar uma estrela de 24 lados usando a "Ferramenta Estrela", e depois disso, selecionamos a "Ferramenta Forma", e arrastamos um dos nós internos da estrela até uma das extremidades dela.



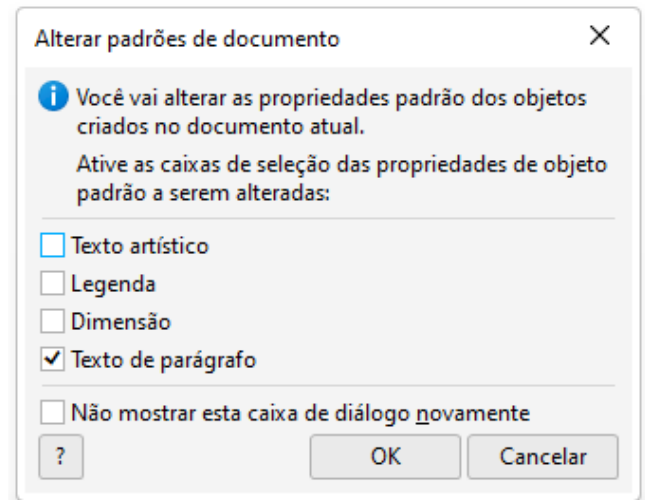
Além disso, nós utilizamos as duas seguintes fontes no projeto: OCR A Std e a Myriad Arabic Bold.

Olá, seja bem-vindo(a) à mais um capítulo da nossa apostila do curso de CorelDRAW, hoje nosso objetivo será aprender e reforçar nossos conhecimentos sobre textos no CorelDRAW.



5.1. Textos Ilustrativos e de Parágrafo

Quando aprendemos a posicionar textos no CorelDRAW pela primeira vez, nós aprendemos a fazer isso clicando em algum ponto no nosso projeto, e em seguida simplesmente começando a digitar, configurando o texto de maneira pontual, ou ainda antes de começarmos a digitar, de uma maneira generalista, como a janela de alerta que abre em seguida indica.



Nessa janela nós podemos alterar os tipos de textos que serão modificados, como, por exemplo, o Texto artístico, Legenda, Dimensão e Texto de parágrafo.

O grande lado positivo do Texto artístico é que ele é mais dedicado ao que o nome por si só indica: artes. Com o texto artístico nós podemos criar facilmente títulos, logomarcas, efeitos (como onomatopeias) e o que mais vier a sua mente, pois ele é mais maleável de ser trabalhado.

Já o Texto de parágrafo é mais dedicado a materiais com muito conteúdo escrito.

Como, por exemplo: jornais, revistas, cardápios, flyers, manuais e todo o tipo de material similar, havendo ainda opções de configurações dedicadas a parágrafos, como o campo "Quadro" na janela "Texto".

O lá! Seja bem-vindo(a) à mais um capítulo do seu curso de CorelDRAW!

No capítulo 6 da sua apostila, nós aprenderemos sobre camadas e objetos!

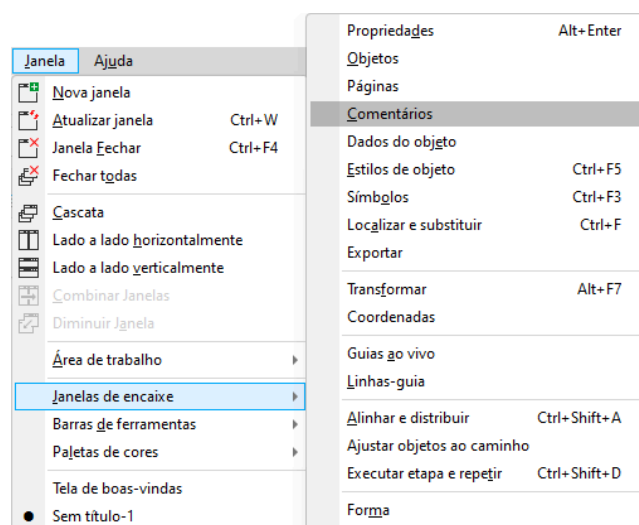


CorelDRAW
GRAPHICS SUITE

6.1. Objetos no CorelDRAW

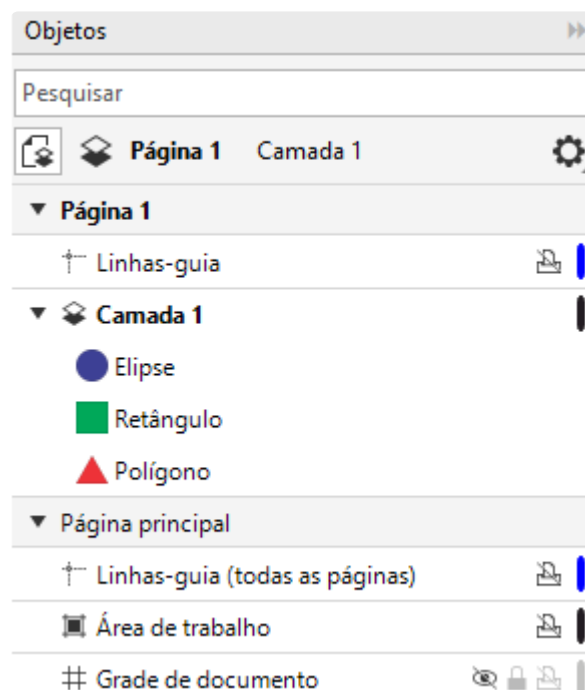
Podemos criar todas as formas no CorelDRAW, sejam elas geométricas, linhas, textos e etc. Com isso, ao criarmos objetos no CorelDRAW, estes naturalmente podem acabar sobrepondo uns aos outros, com o CorelDRAW nos dando a possibilidade de editar essa ordem de sobreposição livremente e de maneira avançada.

Nós podemos fazer isso de maneira mais eficiente adicionando a janela lateral "Objetos", que nós encontramos no seguinte caminho:



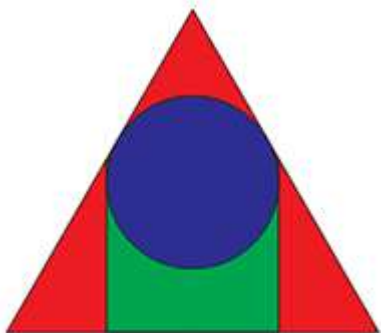
Na "Barra de Menu Superior", selecionamos a opção "Janela", e nessa opção, passamos o cursor do mouse sobre "Janelas de encaixe", para então clicarmos em "Objetos".

A janela que abrirá é a seguinte:



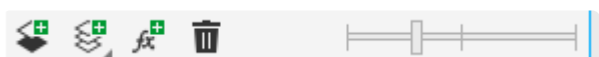
6.2. Camadas no CoreIDRAW

No CoreIDRAW, os objetos ficam dentro de camadas e a sua ordem de sobreposição é representada de cima para baixo na janela "Objetos", como o objeto que estiver no topo, na camada que estiver no topo, sendo aquele que estará sobre todos os outros.

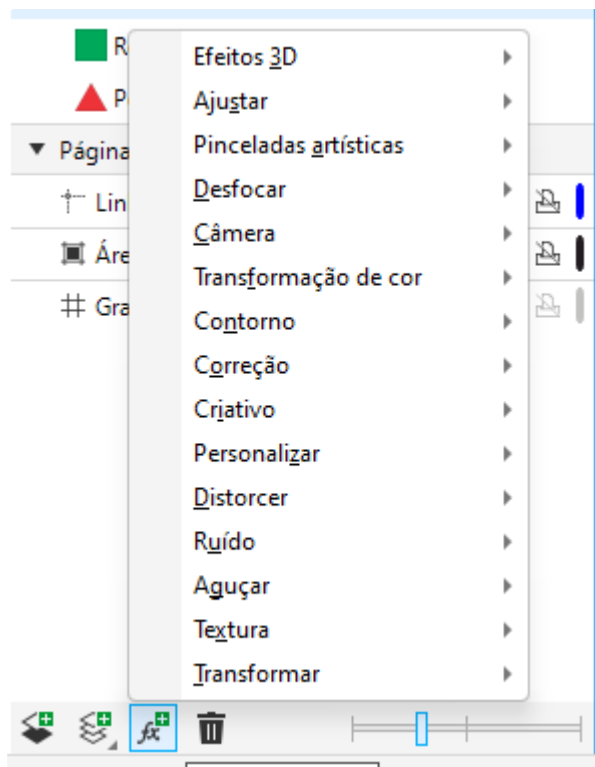


Repare que ao lado de cada objeto na janela "Objetos" existe uma miniatura do mesmo.

Agora criar camadas novas para organizarmos os nossos projetos também é muito simples, logo abaixo na janela "Objetos" nós temos 4 opções básicas.

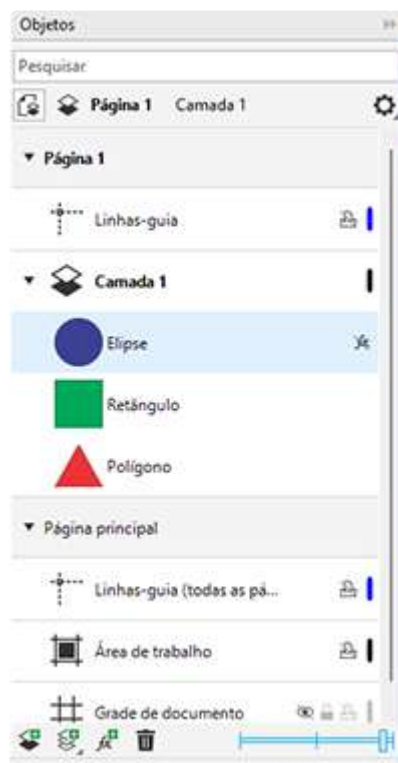


Nós temos, da esquerda para direita, o botão "Nova camada", que cria camadas novas no nosso documento, temos em seguida "Nova camada principal (todas as páginas)" que cria uma camada onde os objetos que ali estiverem aparecerão em todas as páginas do projeto, e na mesma posição, temos a opção "Adicionar efeito", que só é ativa quando estamos com um objeto selecionado, e nela nós temos acesso a todos os efeitos aplicáveis a um objeto no CoreIDRAW, e ainda, por fim, a opção "Excluir", que exclui também um objeto selecionado.



Repare na quantidade de janelas retráteis que aparecem quando clicamos sobre a opção "Adicionar efeito", com cada uma destas janelas possuindo inúmeras outras opções aplicáveis de efeitos ao objeto.

E ainda por fim, nós temos a barra de "Redimensionar lista", na direita, onde podemos, arrastando entre a esquerda e a direita, respectivamente, diminuir ou aumentar o tamanho da nossa lista de camadas e objetos.



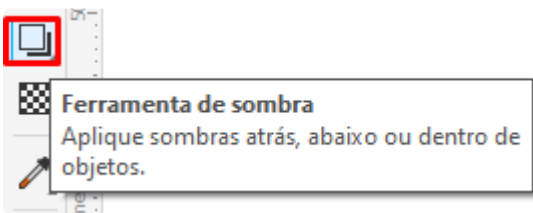
O Olá! Seja bem-vindo(a) à mais um capítulo do seu curso de CorelDRAW!

Neste capítulo nós aprenderemos sobre sombras, transparências e outros efeitos no CorelDRAW! Então, vamos lá!

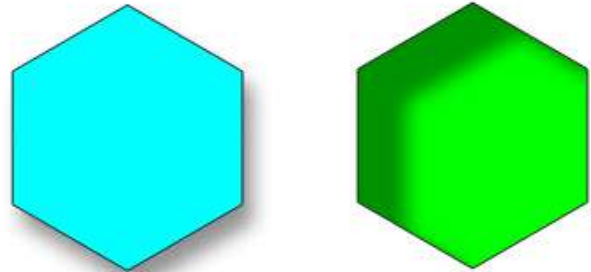


7.1. Sombras no CorelDRAW

No CorelDRAW nós temos muitos efeitos aplicáveis, entre eles um dos mais notáveis e utilizados é a "Ferramenta de sombra".



Através deste recurso nós podemos tanto aplicar sombras internas quanto externas em objetos.

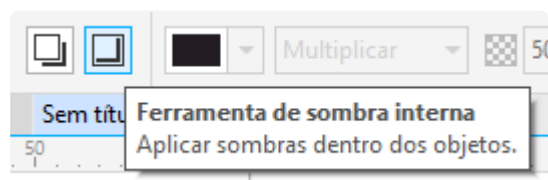


Com a gente podendo ainda definir o estilo de sombra, direção, intensidade, origem e muitas outras opções na Barra de Ferramentas Superior.



Aqui, na primeira metade, da esquerda para a direita, nós podemos observar a caixa de "Predefinições", que abre uma lista de opções e configurações já feitas de sombra, que facilita bastante o nosso trabalho na hora de posicionar uma sombra, e falando nisso, isso é bem fácil, basta clicar no centro ou em uma das laterais e arrastar o cursor do mouse até uma posição desejada.

Havendo ainda ao lado, as opções "Ferramenta de sombreamento" e "Ferramenta de sombra interna".



Ao lado temos a caixa "Modo de mescla", que define o estilo de mesclagem da sombra, ao lado "Opacidade de sombra", que define a intensidade...



Na segunda metade, intensidade de enevoamento de sombra, direção e borda do enevoamento, tal como as opções de deslocamento horizontal, vertical, ângulo e alongamento de sombra. E claro, a opção "Eliminar Sombra", que tal como o nome sugere, exclui a mesma.

7.2. Transparência no CorelDRAW

E além das sombras, o CorelDRAW possui muitos outros efeitos interessantes, como, por exemplo, a possibilidade de aplicarmos e configurarmos a transparência dos nossos objetos.



Agora, indo para o campo da transparência, nós temos 7 opções principais que definem como a transparência dos nossos objetos será definida.



Estas opções aparecerão juntas de muitas outras na Barra de Ferramentas Superior, com elas alterando também esta mesma barra.

As 7 opções a qual nos referimos, são, da esquerda para a direita, as seguintes:

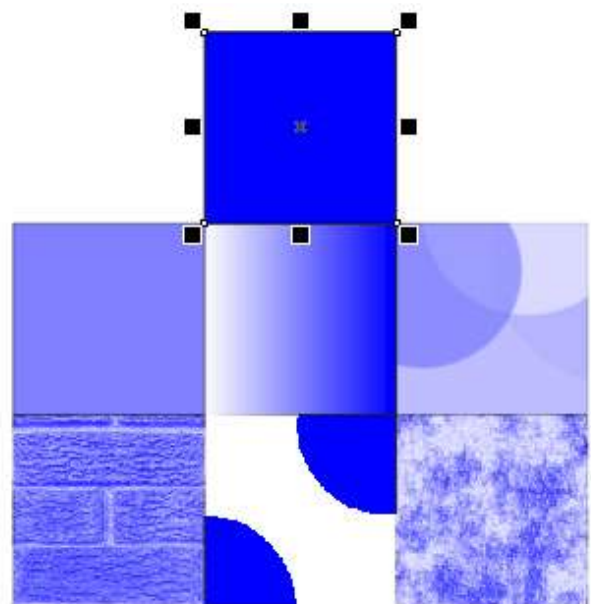
1. "Sem transparência", que elimina a transparência presente no objeto".
2. "Transparência uniforme", que espalha a transparência de maneira completamente uniforme na área visível do objeto.
3. "Transparência de fonte", que atribui um ponto de origem para a transparência, a distribuindo de maneira gradativa até as demais partes do objeto.
4. "Transparência de padrão de vetor", que espalha a mesma em formas vetorizadas através do objeto.
5. "Transparência de padrão de bitmap", que

espalha a mesma em formas de bitmap, através do objeto.

6. "Transparência de padrão de duas cores", que espalha de maneira similar ao item 3, mas preservando apenas duas cores em seu padrão.
7. "Transparência da textura", que atribui um efeito uniforme de textura transparente ao objeto.

Muitos destes pontos podem parecer similares, mas todos possuem características de configurações e de predefinições únicas, então sempre que puder os teste, fazer isso será muito importante para o seu aprendizado no CorelDRAW.

Veja logo abaixo alguns exemplos de transparência aplicada:

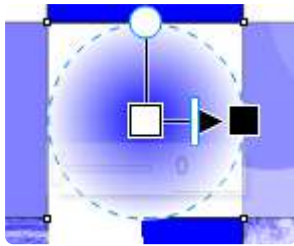


Aqui temos os exemplos automaticamente aplicados de cada uma das 7 opções-base de configuração de transparência que citamos acima.

Havendo ainda mais outras configurações que podemos aplicar em cada uma destas opções, a exceção da "Sem transparência".

Por exemplo, observe o retângulo abaixo, nós configuramos aquela definição de transparência utilizando a configuração "Transparência de fonte", e então, selecionamos "Transparência de fonte elíptica", uma das 4

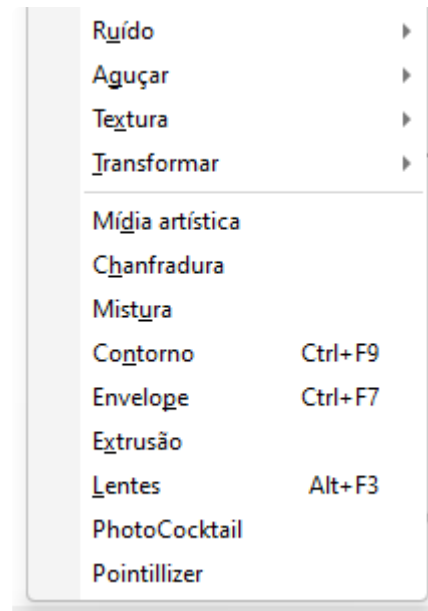
opções que aparecem na Barra de Ferramentas Superior personalizada desta configuração.



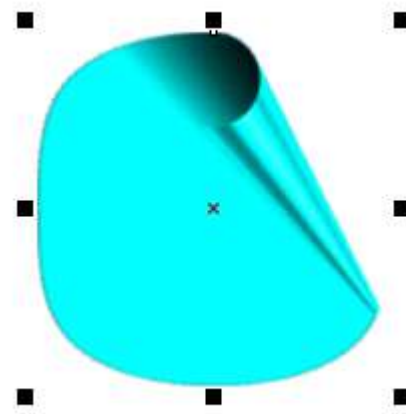
A edição da posição, ângulo e distribuição da intensidade da transparência, se assemelham às configurações do "Preenchimento gradiente" que já vimos anteriormente.



Eis a nova Barra de Ferramentas Superior gerada pela configuração, nela podemos alterar quase que completamente a transparência do nosso objeto a partir do efeito que aplicamos.

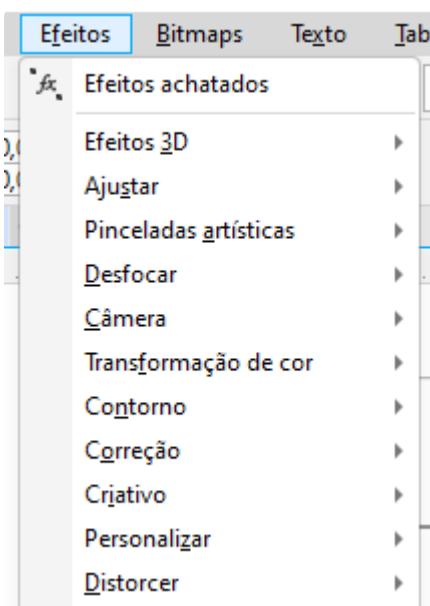


Agora, observe o seguinte objeto que criamos:



7.3. Efeitos

E ainda temos mais efeitos no CorelDRAW além dos dois que vimos acima! Para sermos mais precisos, 123 opções de efeitos distribuídas entre 15 janelas no botão "Adicionar efeitos" disponível na janela lateral objetos, ou também no menu "Efeitos" encontrado na "Barra de Menus Superior", onde podemos ver outras 9 opções mais direcionadas ao documento em si.



Esta era uma simples elipse criada de maneira uniforme em suas proporções, mas nós alteramos isso facilmente através dos efeitos, aplicando um efeito de tonalidade de cores e dois de distorção de forma.

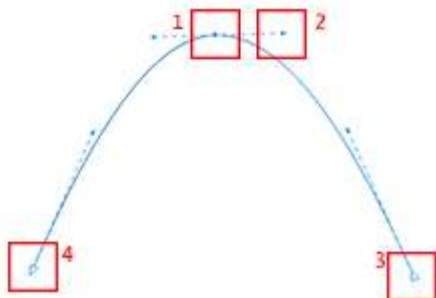
Olá, seja bem-vindo(a) à mais um capítulo da apostila do nosso curso de CorelDRAW!

Neste capítulo da nossa apostila, iremos aprender sobre as principais ferramenta de desenho que nós temos na plataforma, tal como aprenderemos sobre o que são os nós no CorelDRAW, então sem mais delongas, vamos ao nosso conteúdo!



8.1. Nós e Curvas

Você já deve ter se perguntado em algum momento enquanto usava o CorelDRAW, se era possível criar curvas e desenhos com curvas complexas e precisas sem possuir uma mão muito habilidosa, e a resposta é sim! E isso tudo se deve ao sistema de nós e de Alças de Controle que temos na aplicação.



Veja, esta é uma curva simples, característica de ferramenta que explicaremos ainda neste capítulo, repare que existem 4 áreas marcadas em destaque.

A primeira delas é um nó, representado no CorelDRAW como um quadrado ou como um triângulo, que constituem os elementos 3 e 4, respectivamente o "Nó inicial" e o "Nó final", com o item 2, sendo respectivamente a nossa "Alça de controle".

No que se referem aos nós, eles são pontos de controle em uma curva, que definem suas sinuosidades através das suas alças de controle, que, por sua vez, fazem isso através da sua direção e comprimento.

Já as alças de controle, e os nós em geral podem, ser configurados através das seguintes configurações:



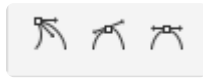
Na Barra de Ferramentas Superior, os primeiros dois botões, o "+" e o "-" verde e vermelho, são respectivamente os botões "Adicionar nós" e "Excluir nós", que tanto adicionam nós, na direção do nó que você selecionou ao nó inicial, ou excluem o nó em questão.



Agora ao lado, nós temos os botões "Unir dois nós" e "Separar curva", que de maneira bem intuitiva, podemos usar para unir as pontas de uma curva que não foi fechada ou separar um segmento da mesma.

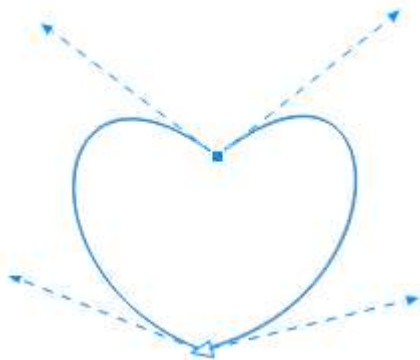


Agora ao lado, nós temos as opções "Converter em linha" e "Converter em curva", que transforma um objeto ou segmento de objeto, em linha reta, ou em curva.

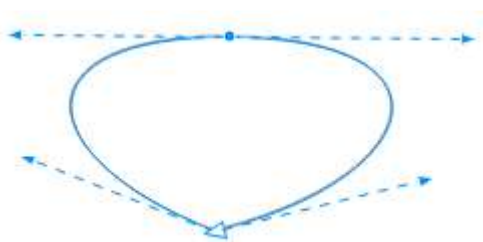


Agora ao lado, nós temos três botões que determinam o tipo específico de um nó, que são estes: "Nó cúspide", "Suavizar nó" e "Nó simétrico", que por sua vez, definem as seguintes características:

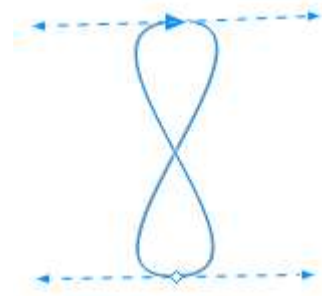
Nó cúspide: Este tipo de nó pode possuir pontos mais acentuados e curvas internas, onde a alteração de uma alça de controle não afeta diretamente a outra seta de controle ao lado.



Suavizar nó: Este tipo de nó, o suavizado, ele não permite ângulos tão acentuados e a interação de uma das alças de controle afeta a posição da alça de controle subjacente.



Nó simétrico: Este tipo por sua vez faz com que o comprimento e o ângulo das alças de controle sejam sempre os mesmos, em relação ao centro deles, que no caso seria o seu nó de origem.



Agora, ainda temos outras ferramentas e funções muito interessantes para trabalharmos, como, por exemplo, as seguintes:



A primeira das opções é "Inverter posição", que inverte as posições do "Nó inicial" e do "Nó final", tal como "Extrair subcaminho" que extrai subcaminhos selecionados do objeto, "Estender curva para fechar", que fecha o objeto por meio de uma extensão das curvas finais, temos também ainda "Curva fechada", que une ou separa nós iniciais e finais de uma curva, e, além disso, com o penúltimo item temos "Alongar ou escalar nós", aqui nós podemos alongar ou escalar nós de maneira mais simplificada, como se fossem formas, e por fim, temos "Girar ou inclinar nós", onde que da mesma maneira que fazemos isso com formas, dando um segundo clique podemos fazer com os nós.

Ainda existem muitas configurações que veremos mais adiante na apostila, contudo, agora veremos como fazemos para criar essas curvas por meio de desenhos!

8.2. Ferramentas de desenho

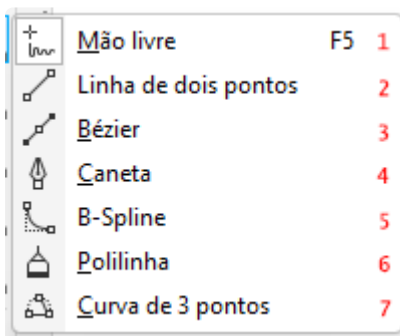
No CorelDRAW rapidamente podemos encontrar as ferramentas de desenho logo na Barra de Ferramentas Lateral Esquerda, veja:



Esta ferramenta em questão, que temos selecionada, se chama "Ferramenta Mão livre", onde podemos clicar e arrastar utilizando o cursor do nosso mouse para desenharmos livremente como faríamos utilizando um lápis ou uma caneta, ou ainda clicar em um ponto e então clicar em outro ponto para desenharmos uma linha reta.

Esta ferramenta é especialmente útil se você possui habilidades de desenho com ferramentas como lápis, canetas e pincéis, e se torna ainda mais interessante se você possui consigo uma mesa digitalizadora.

Mas ela não é a única!



Veja que numeramos de um a 7 todas as ferramentas, vamos explicar o que cada uma delas faz!

A primeira delas, a "Mão livre", nós acabamos de explicar, então vamos pular para a seguinte, que é "Linha de dois pontos", aqui nós temos uma ferramenta capaz de criar linhas retas, clicando e arrastando o cursor do mouse de um ponto a outro.

Nosso item 3 é a ferramenta "Bézier", que, diferentemente da anterior, não é só capaz de criar linhas de maneira contínua, como também é

capaz de criar curvas, quando se clica e arrasta o cursor do mouse, de maneira repetida, exceto se dermos um clique duplo, ou que fechemos a curva.

O nosso item 4 é a ferramenta "Caneta", que em essência faz o mesmo que a ferramenta "Bézier", porém, exibe a rota da curva, ou reta durante o processo de criação e também pode ser interrompida utilizando a tecla "Esc" do seu teclado.

A ferramenta "B-Spline", o nosso item 5, é uma ferramenta de criação de curvas também muito interessante, pois, ao invés de definir a intensidade da curva através do ato de clicar e manter o clique, ela define as curvas mediante cliques simples.

Já a ferramenta "Polilinha", cria linhas retas quando clicamos e traçamos uma rota fazendo isso, e também, desenha livremente quando clicamos e mantemos o clique pressionado.

E por fim, no nosso item 7, temos a ferramenta "Linha de 3 pontos", onde nós podemos definir com um clique e com outro segundo clique, o início e o fim da curva, sendo o terceiro, a direção da curva.

Lembre-se, é muito importante que você também abra o CorelDRAW e faça seus testes!

8.3. Exercícios

O exercício do nosso capítulo da apostila de hoje será bem interessante! Vamos reproduzir o logo do McDonald's!

