

# CorelDRAW<sup>®</sup> X3

---



DESENHO EM CORELDRAW  
BÁSICO

VIVI MORMAC

PARTE 3

## 10) Ferramentas

As ferramentas são os comandos que vão realizar efeitos visuais nos desenhos feitos, selecionadas através de um clique em sua caixinha com ícone (atalho).

Na Caixa de ferramentas estão disponibilizados os atalhos para as ferramentas principais de cada versão do CorelDRAW.

Quando se abre ou se cria um documento novo a primeira ferramenta disponibilizada é a **Seleção**.

Para escolher uma ferramenta, ou qualquer comando, é só clicar uma vez sobre seu ícone.

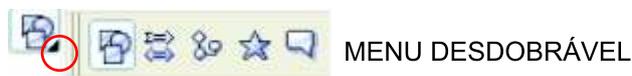
No caso de ferramentas o cursor vai mudar. ex.: cursor da ferramenta Seleção

cursor da ferramenta Zoom



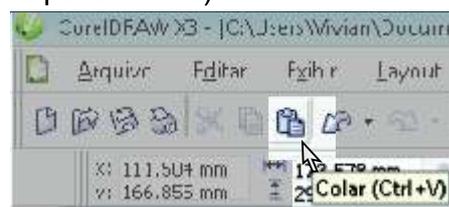
Uma vez escolhida a ferramenta, a Barra de Propriedades disponibiliza suas capacidades específicas, mas somente aquelas que estarão acessíveis para atuar sobre o objeto selecionado.

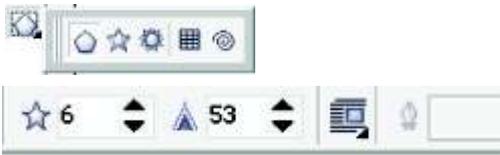
Obs.8: Em todas as ferramentas cujo atalho contiver um triângulo preto na lateral direita inferior, significa que se desdobra em outras ferramentas contidas naquele atalho.



<p><b>ZOOM</b></p>  <p>Aumenta ou diminui a visualização da tela.</p>	<p>Clique uma vez com o botão da esquerda do mouse sobre o ponto que quer visualizar mais de perto, e com o botão da direita quando quiser afastar a visualização.</p> <p>Ao escolher essa ferramenta a Barra de Propriedades disponibiliza diversos atalhos:</p>  <p>Escreva o percentual de zoom desejado ou clique nos atalhos.</p>
---	--

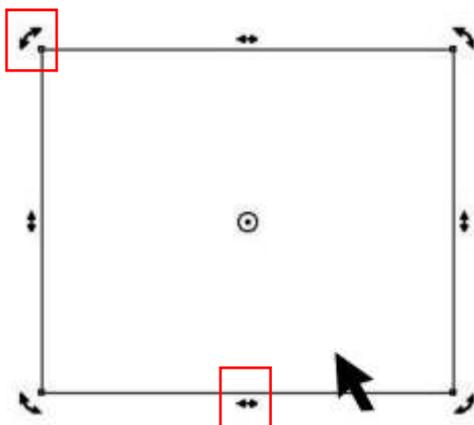
Obs.9: Ao se aproximar o cursor da lateral direita inferior dos atalhos e ferramentas aparecerão o nome do comando (e, quando tiver, as teclas de atalho entre parênteses)



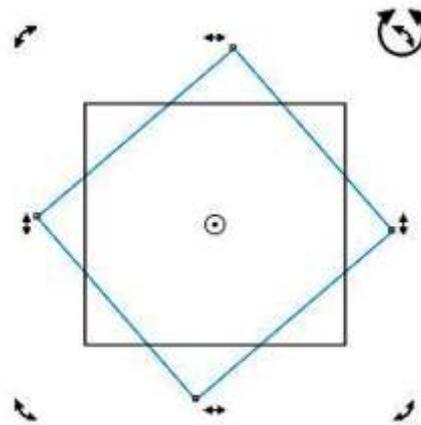
<p><b>OBJETOS PRÉ-DEFINIDOS</b></p> 	<p>Cria objetos com formato pré-definido, simétricos ou não, a partir da caixa de ferramentas ou de uma paleta na barra de Propriedades.</p> <p>Para criar escolha na caixa de ferramentas, depois clique, segure e arraste na diagonal o botão da esquerda do mouse.</p> <p>Observe sempre as opções da barra de Propriedades, que às vezes apresenta um sub-menu de formatos.</p>   <p>P.S.: Todos os objetos criados por estas ferramentas são do tipo Simples, isto é, não têm a manipulação totalmente livre pela ferramenta Forma (vide pg.7).</p>
---	---

<p><b>SELEÇÃO</b></p>  <p>seleciona, transporta, gira, dimensiona e distorce objetos e textos.</p>	<p>→Para selecionar um objeto:                  1) Aproxime o cursor de uma de suas linhas e dê um clique;                  2) Clique, segure e arraste na diagonal o botão da esquerda do mouse de maneira que todo o objeto fique dentro da área pontilhada.                  Para des-selecionar: clique em uma área vazia.</p> <p>→Para movimentar:                  Depois de selecionado, posicione o cursor sobre o X central, clique, segure e arraste para a nova posição.</p> <p>→Para dimensionar:                  Depois de selecionado, clique, segure e arraste as Alças. Nos cantos diagonais modificará altura e largura ao mesmo tempo, e nas laterais, só altura ou só largura.</p> <p>→Para girar e/ou distorcer:                  Depois de selecionado, clique mais uma vez para abrir as Alças de Rotação/distorção. Posicione o cursor sobre uma delas, clique, segure e arraste.</p>
---	---

ALÇA DE ROTAÇÃO



ALÇA DE DISTORÇÃO



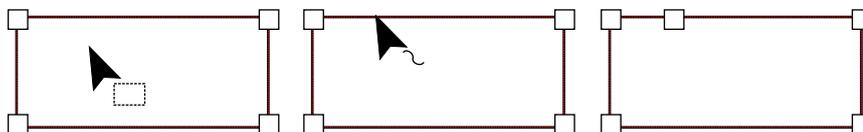
<p><b>FORMA</b></p>  <p>Edita e modela o formato dos objetos.</p>	 <p>Para modificar a forma de um objeto, selecione-o com a ferramenta Seleção e depois escolha a ferramenta Forma. As Alças desaparecem e dão lugar aos Nós.</p> <p>Para selecionar Nós: dê um clique único sobre ele, aperte e segure a tecla Shift ↑ e clique nos outros nós. Ou clique e mantenha pressionado o botão esquerdo do mouse, depois arraste em volta do(s) nó(s).</p> 
--	---

Obs.10: O modo do cursor muda quando muda sua função e isso é percebido quando o símbolo abaixo dele muda.

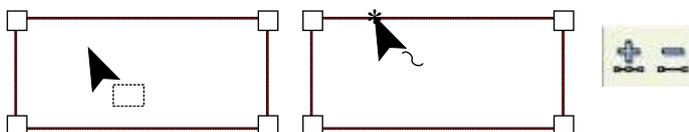
FORMA  
(continuação)

Edita e modela o  
formato dos  
objetos.

Existem várias maneiras para criar ou excluir Nós, dentre elas:  
1) Aproxime o cursor da linha em que se quer criar o novo Nó e quando o cursor mudar de modo, dê um duplo clique. Para excluir, dê um duplo clique sobre o Nó;



2) Aproxime o cursor da linha em que se quer criar o novo Nó e quando o cursor mudar de modo, dê um clique único para que apareça o asterisco de marcação, depois escolha na Barra de Propriedades Adicionar nó(s), ou digite a tecla de somatório. Para excluir, selecione o Nó depois escolha na Barra de Propriedades Excluir nó(s), ou digite a tecla de subtração.



Como dito antes os nós, quando em caminhos retilíneos somente podem mudar de posição, mas quando em segmentos de linha curvilíneos adquirem uma linha tangente que controla seus movimentos (Ponto de Controle).

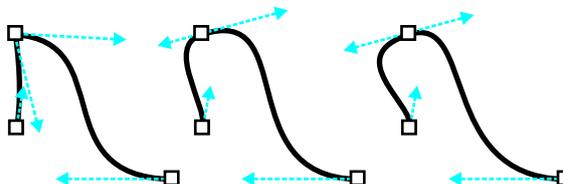
Esses pontos de controle funcionam como alavancas e fazem os Nós assumirem três tipos:



→CÚSPIDE – permite a movimentação independente dos segmentos associados;

→SUAVE – move o caminho de maneira tangencial aos pontos de controle. Quando existem dois caminhos associados, se movem juntos, mas em graus e intensidades diferentes;

→SIMÉTRICO – também move o caminho tangencialmente, sendo que no caso de dois, os segmentos se movem juntos em grau e intensidade iguais.



→Fechamento automático = Fecha todos os pontos abertos do objeto unindo os nós com linhas retas.



→Estender curva para fechar = traça uma linha reta entre dois Nós selecionados.



→Alinhar nós = A partir de dois Nós selecionados faz o alinhamento horizontal, vertical e/ou pelos pontos de controle.

