

# CorelDRAW<sup>®</sup> X3

---



DESENHO EM CORELDRAW  
BÁSICO

VIVI MORMAC

PARTE 1

## I - CONCEITOS

### 1) Imagem Digital

Um desenho digital (ou imagem digital) é aquele obtido através de computadores, seja criado por softwares específicos ou captado por aparelhos eletrônicos periféricos de entrada (scanner, câmera fotográfica digital etc.), que transformam essa informação em códigos binários, que são armazenados na memória e, posteriormente, convertidos pelo processador em impulsos elétricos e enviados ao monitor (periférico de saída).

Esses códigos são traduzidos para o usuário na forma de figuras na tela, permitindo sua manipulação, armazenamento, transferência, impressão e reprodução.

São de três tipos: rasterizada, vetorial e tridimensional.

. Imagem rasterizada (raster) é aquela definida pela combinação de um número finito de pontos (os pixels – picture elements) controlados por um mapa – o Bitmap – que nada mais é que uma lista de todas as cores, ponto a ponto, organizadas em uma malha dentro do arquivo (cada pixel tem uma localização específica e uma cor atribuída a ele).

O que define o tamanho e a qualidade desse tipo de arquivo é a resolução, quanto maior, melhor será. São imagens fotográficas que distorcem ao serem aumentadas, pois espalham a mesma quantidade de pixels numa área maior;



. Imagem vetorial é aquela resultante de vetores, que são equações matemáticas onde valores são atribuídos as suas coordenadas cartesianas (direção, ângulo, tamanho...) que desenharam o resultado na tela. Eles definem uma figura como uma lista de elementos gráficos primitivos (retângulos, linhas, texto, arcos e elipses) e são mapeados ponto por ponto na página.

São imagens de traço, portanto, caso se reduza ou aumente, a imagem original não ficará distorcida, pois os pontos só mudam de posição;



. Imagens tridimensionais são imagens em três dimensões (altura, largura, profundidade) tais como sólidos simples (cubos, esferas, cilindros, prismas, pirâmides, etc.), e são usadas em diversas áreas técnicas, bem como na criação de comerciais e efeitos especiais em filmes. Podem ser criadas em softwares CAD, que atribuem valores nas três direções ou somente um desenho 2D simulando o 3D.



## 2) Área de trabalho do CorelDRAW

CorelDRAW é um software (programa de computador) com finalidade gráfica que realiza desenhos digitais, desenvolvido pela empresa canadense Corel Corporation.

Ao inicializar o CorelDRAW aparecerá uma tela de abertura com as opções:

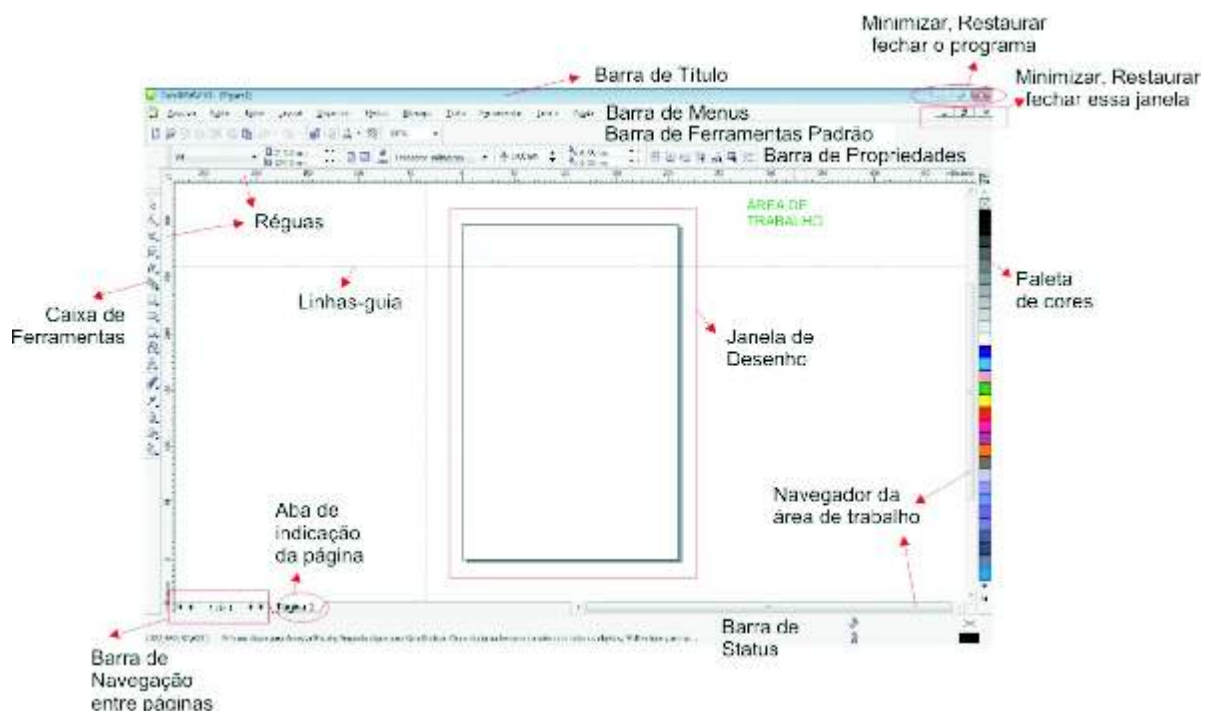


- 1) cria um documento (gráfico) novo;
- 2) dependendo da versão do programa aparecerá uma dessas opções que dão a possibilidade de abrir rapidamente um documento recentemente salvo;
- 3) abre um documento salvo;
- 4) cria um documento novo com características pre-definidas (modelo);
- 5) tutorial para guiar o usuário em alguns comandos;
- 6) novidades dessa versão em relação a anterior.

Ao criar um documento – ou gráfico, como é chamado pelo programa – o ambiente é composto por uma página padrão no formato A4, chamada *janela de desenho* onde ficarão os elementos a serem impressos, e em sua volta um fundo branco infinito, chamado de *área de trabalho*, compartilhada por todas as páginas do documento, onde poderão ficar desenhos, fotos ou qualquer figura que o programa suporte, mas que não saem na impressão.

Quando se cria uma forma vetorizada no Corel, um desenho, é chamado de OBJETO.

No lado esquerdo na vertical fica a caixa (ou barra) de ferramentas, na parte superior ficam as barras: *de Título*, *de Ferramentas Padrão*, *de Menus*, e a *de Propriedades*. Na parte inferior ficam as barras: *de Navegação entre Páginas* e a *de Status*. Na parte direita fica a *paleta de cores*. E ainda, no canto esquerdo da área de trabalho ficam as *réguas* e no canto direito o *navegador* de toda área.



### 3) Barras

. Barra de Título – demonstra o nome do programa em que se está e ao lado o nome do arquivo.

. Barra de Ferramentas Padrão – disponibiliza as ferramentas comuns ao Windows, como Copiar, Colar etc. e alguns comandos específicos do CorelDRAW.

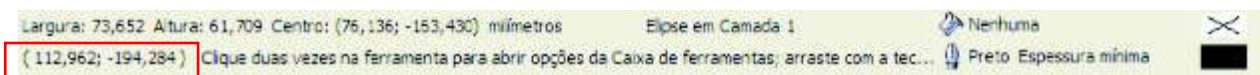


. Barra de Propriedades – quando selecionamos uma ferramenta para trabalhar, automaticamente suas propriedades estarão à disposição na Barra de propriedades, que passa a exibir estilos, formatos, ângulos, espessura de cada tipo diferente para aquela ferramenta ou objeto, ou seja, comandos disponíveis de acordo com a seleção e a ferramenta selecionada. Exibe as funções utilizadas com mais freqüência, relevantes para a ferramenta ativa ou para a tarefa que você está executando, e muda de acordo com a ferramenta ou tarefa, embora seja semelhante a uma barra de ferramentas.

Por exemplo, quando você clica na ferramenta Texto na caixa de ferramentas, a barra de propriedades exibe somente comandos relacionados a texto. No exemplo abaixo, a barra de propriedades exibe ferramentas de texto, formatação, alinhamento e edição de texto.

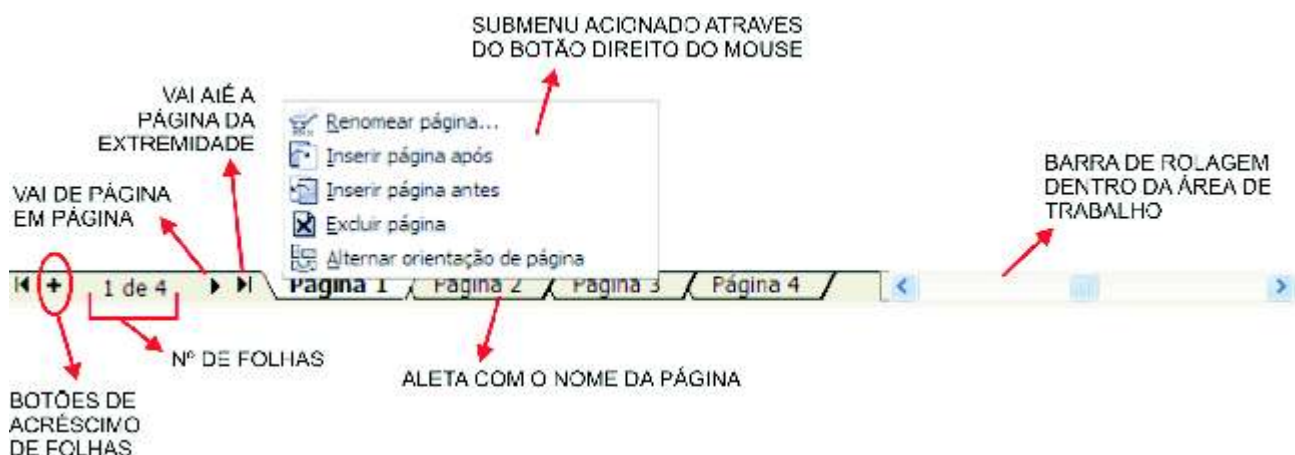
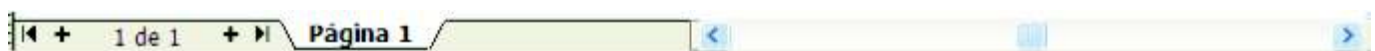


. Barra de Status – mostra informações sobre o objeto selecionado ou a respeito da ação que estiver sendo realizada, além de dicas de procedimentos.



Também mostra a posição do mouse

. Barra de Navegação entre páginas – é um atalho para movimentação entre as páginas.



Contém atalhos de comandos para configuração encontrados também no menu **Layout**, acionados pelo botão direito do mouse.



. Barra de Menus – Os comandos do Corel podem ser executados tanto através das caixas de ferramentas, que são atalhos, quanto pelos Menus, que contêm os mesmos porém de uma maneira mais longa e detalhada. É possível acionar todos os menus através do teclado digitando ao mesmo tempo as teclas Alt mais a letra sublinhada de cada menu. Desliga digitando a tecla Esc.

Arquivo Editar Exibir Layout Organizar Efeitos Bitmaps Texto Ferramentas Janela Ajuda

. Barra de Ferramentas – onde estão disponibilizados os atalhos para as ferramentas principais de cada versão do Corel. As ferramentas são os comandos que vão realizar efeitos visuais nos desenhos feitos, selecionadas através de um clique em sua caixinha com ícone.

Obs.1: Paleta de cores – É um atalho através do qual modificam-se as cores sólidas do preenchimento (com o objeto selecionado pela fer. Seleção, clique sobre a cor na paleta com o botão esquerdo do mouse) e do contorno (idem, com o botão direito) dos objetos. O controle das paletas está no menu **Janela**.

Réguas – São apresentadas na área de trabalho por padrão como uma barra vertical do lado esquerdo e uma horizontal ao logo do topo da janela do aplicativo, marcadas em unidades, usadas para orientar o posicionamento e o tamanho dos elementos na janela de desenho. Para visualizar ou ocultar a régua é preciso optar dentro do menu **Exibir**.

Linhas-guia – São linhas usadas para orientação e localização dos objetos, que são puxadas de dentro das réguas e aparecem como linhas pontilhadas na área de trabalho, mas são elementos não imprimíveis. Para obter uma linha-guia vertical e/ou uma horizontal, respectivamente, deve se encostar o cursor sobre a régua na esquerda e arrastar para a direita, e sobre a régua superior para baixo.

## 4) Configuração

Cada documento do CorelDRAW pode ter uma ou mais páginas (janelas de desenho) que serão no tamanho de folha escolhido (A4, A3, Ofício, Carta,...) e podem ter suas características configuradas através do menu **Layout**.

. Menu Layout – Contém os comandos para configuração das páginas do documento. É por onde se insere ou exclui páginas, renomeia, altera orientação etc.

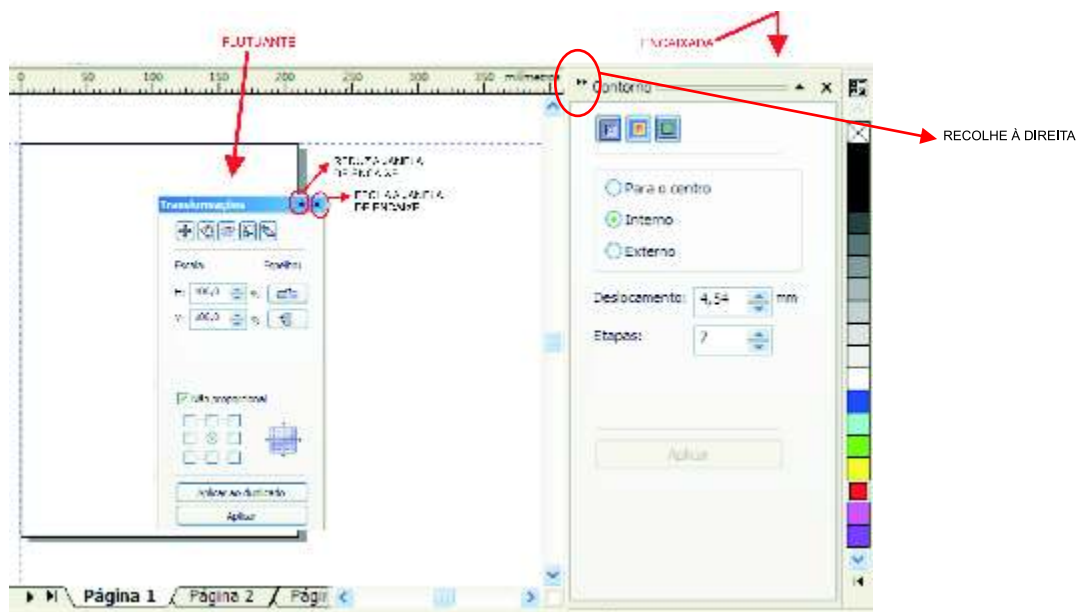


. Menu Janela – Contém os comandos para organizar (em cascata, lado a lado horizontalmente e verticalmente), atualizar (Ctrl+W, elimina os bugs de visualização) e alternar entre as janelas (arquivos) abertas do aplicativo.

Também comanda a visualização das Janelas de Encaixe, Paletas de Cores e Barras de Ferramentas, podendo-se escolher quais ficarão abertas na área de trabalho.

Obs.2: Janelas de Encaixe – As janelas de encaixe exibem o mesmo tipo de controles exibidos pelas caixas de diálogo, como botões de comando, opções e caixas de listagem, só que ao contrário da maioria destas, você pode manter as janelas de encaixe abertas, enquanto trabalha em um documento para que possa acessar rapidamente os comandos e experimentar diferentes efeitos.

As janelas de encaixe podem ser encaixadas ou flutuantes. Encaixar uma janela de encaixe conecta-a à borda da janela do aplicativo. Ao ser desencaixada, a janela de encaixe é desacoplada de outras partes da área de trabalho, para facilitar sua movimentação. Também é possível reduzir as janelas de encaixe para economizar espaço na tela



### 5) Menu Exibir

Contém os comandos para os modos de exibição tanto de objetos quanto de atributos da área de trabalho.

Alterna entre exibir e ocultar as opções Réguas, Grade e Linhas-guia (vide Obs1).

Obs.3: Grades – Uma série de pontos horizontais e verticais uniformemente espaçados, utilizados para ajudar a desenhar e organizar objetos. Forma feito um papel quadriculado.

<p>Alinhar pela grade                  Alinhar pelas linhas-guia                  Alinhar pelos objetos</p>	<p>Força o(s) objeto(s) selecionados que está sendo movido a se alinhar automaticamente, como se fosse imantado, a um ponto da grade, uma linha-guia ou outro objeto, respectivamente.</p>
---	--

A exibição escolhida afeta o tempo necessário para atualizar ou abrir um desenho. Por exemplo, um desenho exibido em Aramado simples demora menos tempo para ser atualizado ou aberto do que um desenho exibido no modo Aperfeiçoado.

Modos de Exibição:

Aramado simples	Exibe um contorno do desenho, ocultando preenchimentos, extrusões, contornos, sombreados e formas intermediárias na mistura, além de exibir os bitmaps em modo monocromático. Esse modo permite visualizar rapidamente elementos básicos do desenho.
Aramado	Exibe o aramado simples além de formas de mistura intermediária
Rascunho	Exibe os preenchimentos e bitmaps de um desenho usando uma resolução baixa. Elimina alguns detalhes para permitir a concentração no equilíbrio de cores do desenho.
Normal	Exibe um desenho sem preenchimentos PostScript ou bitmaps de alta resolução. Atualiza e abre um pouco mais rápido do que a exibição avançada.
Aperfeiçoado	Exibe um desenho com preenchimentos PostScript, bitmaps de alta resolução e gráficos vetoriais com suavização do serrilhado.
Aperfeiçoado com impressões sobrepostas	Exibe além dos preenchimentos descritos no modo Aperfeiçoado, também simula a cor das áreas onde objetos sobrepostos foram definidos para impressão sobreposta.