

CorelDRAW X3



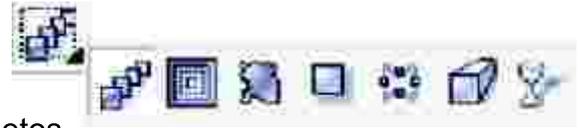
DESENHO EM CORELDRAW
AVANÇADO

VIVI MORMAC

PARTE 5

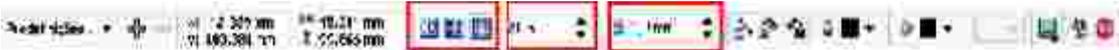
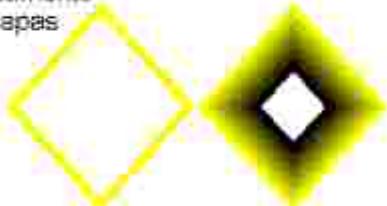
II - COMANDOS AVANÇADOS

1) Ferramentas Interativas



Ferramentas que executam efeitos especiais sobre os objetos.
São elas:

<p>MISTURA</p> 	<p>Efeito criado pela transformação de um objeto em outro através de uma progressão de formas e cores.</p>  <p>EM LINHA RETA = mostra uma progressão na forma e tamanho de um objeto para outro. As cores de preenchimento e de contorno dos objetos intermediários progridem em um caminho em linha reta através do espectro de cores. Os contornos de objetos intermediários exibem uma progressão gradual em espessura e forma.</p> <p>Crie os dois objetos da mistura, depois com a ferramenta Mistura interativa clique no objeto inicial, segure e arraste até o objeto final.</p> <p>Observe as características que podem ser modificadas na Barra de Propriedades, tais como o número de etapas, rotação e direção da progressão das cores.</p>  <p>Também quando se move o objeto inicial ou final muda-se o visual da mistura.</p> <p>COMPOSTA = utilizando a fer. Mistura interativa, clique sobre um terceiro objeto e arraste para o objeto inicial ou final de outra mistura.</p> <p>AO LONGO DE UM CAMINHO:</p> <p>a) à mão livre = crie os dois objetos da mistura, depois com a fer. Mistura interativa, mantendo a tecla ALT pressionada, clique no objeto inicial, segure e arraste até o objeto final fazendo o desenho do caminho que se quer;</p> <p>b) caminho pré-determinado = desenhe uma linha no formato desejado, faça uma mistura em linha reta, depois clique no botão <i>Propriedades do caminho</i> e escolha <i>Novo caminho</i>, com a seta curva, clique sobre o caminho.</p>
--------------------------------------------------------------------------------------------------	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

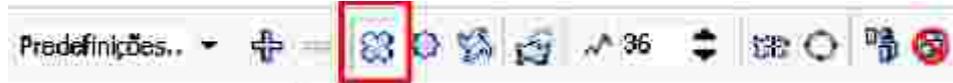
<p>CONTORNO</p> 	<p>Clique no objeto (ou nos objetos agrupados) e arraste a alça de início em direção ao centro para criar um contorno interno. Mova o controle deslizante do objeto para criar o número de etapas do contorno ou regule as características pela Barra de Propriedades.</p>  <p>direção do contorno número de etapas deslocamento das etapas</p> 
-----------------------------------------------------------------------------------------------------	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

DISTORÇÃO

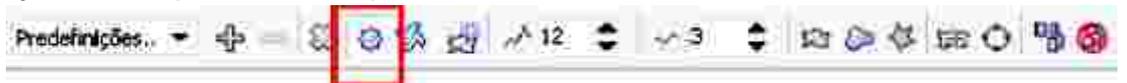


Os efeitos de distorção atuam sobre os objetos modificando seu formato de contorno.

1) Empurrar e puxar = permite empurrar as bordas de um objeto para dentro ou puxar as bordas para fora.



2) Zíper = permite aplicar um efeito denteado às bordas do objeto, podendo se ajustar a amplitude e a frequência do efeito.



3) Torcer = permite girar um objeto para criar um efeito de espiral, podendo se escolher a direção, a origem, o grau e a quantidade da rotação.



Nos três casos selecione o objeto, escolha a fer. *Distorção interativa*, escolha qual das três distorções quer aplicar, clique, segure e arraste sobre o objeto.

Depois configure as características do efeito movendo o controle deslizante ou pela Barra de Propriedades.

SOMBRA



Selecione o objeto, escolha a fer. *Sombreamento interativo*, clique segure e arraste a partir do centro, depois configure as características do efeito movendo o controle deslizante ou pela Barra de Propriedades.



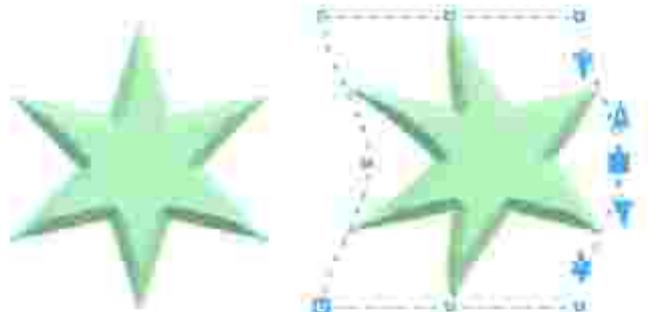
ENVELOPE



Os envelopes são formados de vários nós que podem ser movidos para modelar e, como resultado, alterar a forma do objeto. Pode-se escolher entre aplicar um envelope básico de acordo com a forma de um objeto, ou aplicar um envelope predefinido.

É possível editar um envelope adicionando, excluindo e reposicionando seus nós, permitindo um maior controle sobre a forma do objeto contido no envelope.

Ainda é permitido alterar o modo de mapeamento de um envelope para especificar a maneira como o objeto é ajustado a ele. Por exemplo, pode-se esticar um objeto para que se ajuste às dimensões básicas do envelope e, em seguida, aplicar o modo de mapeamento horizontal para comprimi-lo horizontalmente, a fim de que se ajuste à forma do envelope.



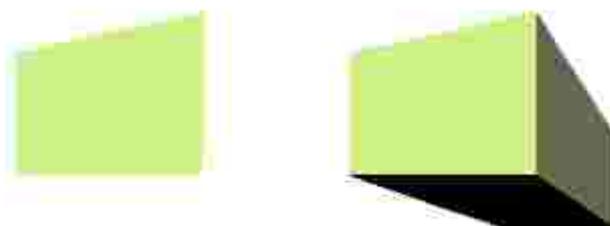
Selecione o objeto, escolha a ferramenta Envelope Interativo e altere, através dos movimentos dos nós, o formato do objeto. Edite as características através da Barra de Propriedades.



EXTRUSÃO



Selecione o objeto, escolha a ferramenta Extrusão Interativa, clique segure e arraste a partir do centro, depois configure as características do efeito movendo o controle deslizante e também pela Barra de Propriedades.



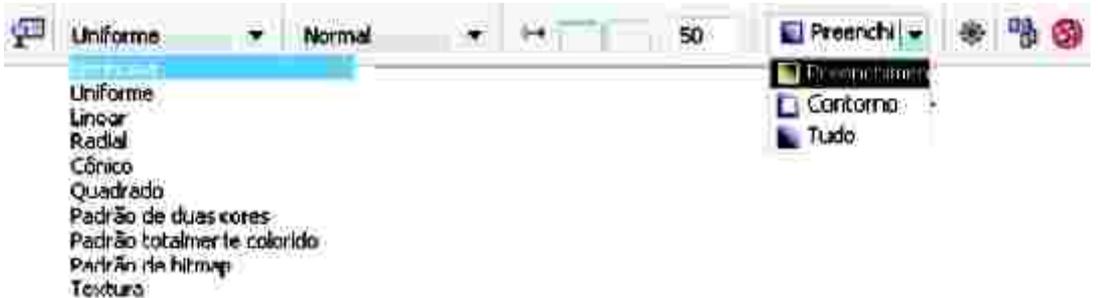
TRANSPARÊNCIA



A ferramenta Transparência torna os objetos atrás dele parcialmente visíveis.

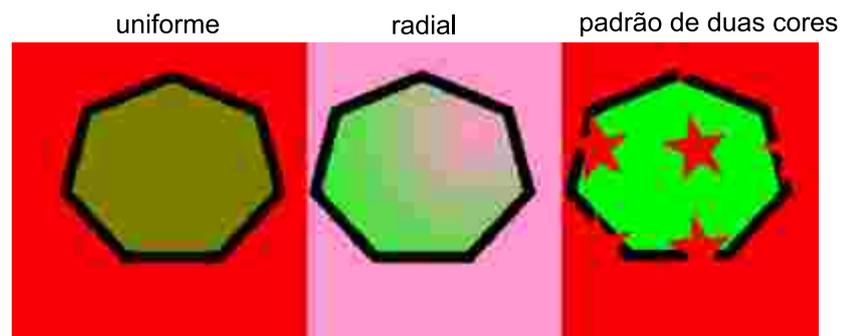
É possível especificar se a transparência deve ser aplicada a tudo, ao contorno ou ao preenchimento do objeto.

As transparências são uniformes, gradientes, em padrões ou em texturas.



Selecione o objeto e escolha a ferramenta. Transparência interativa, depois escolha o tipo (uniforme, linear etc.), o grau (quantidade) e onde deve ser aplicada.

Ainda pode-se usar o controle deslizante para configurar alguns tipos de transparência.



2) Efeito de chanfradura

Um efeito de chanfradura adiciona uma profundidade tridimensional a um objeto gráfico ou de texto, fazendo as bordas parecerem inclinadas (recortadas em ângulo).

Estilos de chanfradura:

Borda suave — cria superfícies chanfradas que aparecem sombreadas em algumas áreas

Relevo — faz com que um objeto tenha aparência em relevo



Selecione o vetor, escolha no menu **Efeito** o comando *Chanfradura*, depois configure as características do efeito na janela de encaixe.

3) Lentes

As lentes contêm efeitos criativos que permitem alterar a aparência dos objetos sob elas sem alterar de fato suas propriedades e atributos reais. Podem ser aplicadas sobre vetores, textos e bitmaps. Quando se aplica uma lente sobre um objeto vetorial, a própria lente se torna uma imagem vetorial. Da mesma forma, se a lente é colocada sobre um bitmap, ela também se torna um bitmap.

Tipos:

→Aumentar brilho = Permite aumentar o brilho e escurecer áreas do objeto e definir a taxa de brilho e escurecimento.

→Adição de cor = As cores dos objetos sob a lente são adicionadas às cores da lente como se estivesse misturando cores de luz, podendo escolher a cor e a quantidade de cor que deseja adicionar.

→Limite de cor = Permite exibir uma área do objeto somente com preto e a cor da lente aparecendo. Por exemplo, quando se coloca uma lente de limite de cor verde sobre um bitmap, todas as cores, exceto o verde e o preto, são filtradas na área da lente.

→Mapa de cores personalizadas = Permite alterar todas as cores da área do objeto que está sob a lente para uma cor que vai de uma cor especificada à outra, podendo escolher as cores inicial e final da faixa e a progressão entre as duas cores. A progressão pode seguir uma rota direta, para a frente ou inversa através do espectro de cores.

→Olho de peixe = Permite distorcer, ampliar ou diminuir os objetos sob a lente, de acordo com o valor percentual especificado.

→Mapa térmico = Permite criar o efeito de uma imagem infravermelha, imitando os níveis de calor das cores nas áreas dos objetos sob a lente.

→Inverter = Permite trocar as cores sob a lente para suas cores CMYK complementares.

→Aumentar = Permite ampliar uma área do objeto em uma quantidade especificada. A lente de aumento substitui o preenchimento original do objeto, para que o objeto pareça ser transparente.

→Densidade neutra = Permite alterar as cores de áreas do objeto sob a lente para seus equivalentes em tons de cinza. As lentes de densidade neutra são particularmente eficientes para criar efeitos de tons sépia.

→Transparência = Permite fazer com que um objeto pareça um pedaço de filme tingido ou de vidro colorido.

→Aramado = Permite exibir a área do objeto sob a lente com a cor de preenchimento ou de contorno de sua escolha. Por exemplo, quando se define laranja para o contorno e azul para o preenchimento, todas as áreas atrás da lente parecem ter contornos laranjas e preenchimentos azuis.

Como aplicar: Selecione o objeto, escolha no menu **Efeito** o comando **Lentes**, depois configure as características do efeito na janela de encaixe.



BITMAP



VETOR



4) Efeito PowerClip

O efeito PowerClip coloca objetos (vetoriais, textos e bitmaps), chamados de Objetos de Conteúdo, dentro de objetos vetoriais ou textos artísticos, chamados de Objetos Recipientes.

Se o conteúdo for maior do que o recipiente, a visualização do objeto de conteúdo será cortada automaticamente para se ajustar à forma do recipiente e assim, somente o conteúdo que couber dentro do objeto recipiente ficará visível.

Após criar um objeto PowerClip, é possível editar os atributos tanto do conteúdo, quanto do recipiente.

Também é possível extrair o conteúdo de um objeto PowerClip, para que se possa excluir o conteúdo ou modificá-lo sem afetar o recipiente.



Selecione o objeto de conteúdo, clique no menu **Efeitos**, depois em PowerClip e por último em Colocar em recipiente. Aparecerá uma grande seta preta para que se indique qual o objeto que deseja utilizar como recipiente.

Ou, uma forma mais rápida, clique com o botão direito do mouse sobre o objeto de conteúdo e arraste até ficar sobre o recipiente e aparecer o símbolo . Ao soltar o botão clique em PowerClip dentro.

Para editar o conteúdo clique no recipiente, depois no menu **Efeitos**, PowerClip, Editar conteúdo ou com o botão direito do mouse direto sobre o objeto recipiente, escolha Editar conteúdo.

Em ambos os casos abrirá o nível de edição de PowerClip onde o contorno do recipiente ficará fixo e transparente, somente para que se saiba sua limitação, e o conteúdo poderá ser livremente modificado.

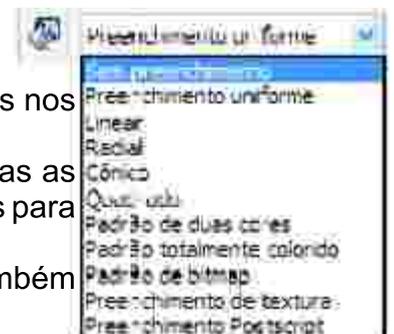
Ao finalizar a edição clique novamente no menu **Efeitos**, PowerClip, Concluir a edição deste nível ou em Concluir edição do objeto no canto esquerdo em baixo na página.

5) Ferramenta Preenchimento Interativo

Essa ferramenta controla todos os tipos de preenchimentos aplicados nos vetores.

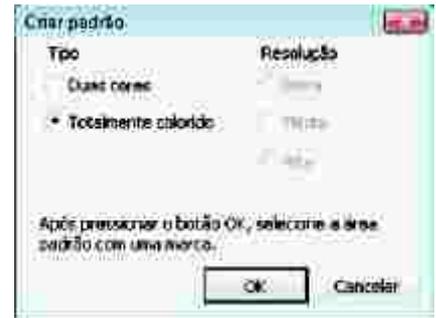
Quando acionada, ficarão disponíveis na Barra de Propriedades todas as características do preenchimento corrente do objeto bem como os botões para alteração deste.

Ainda pode-se alterar o tipo de preenchimento a ser utilizado e também ficará disponibilizado o botão para criar padrão.



As possibilidades para criação de um padrão são:

- padrão tipo Duas cores, com baixa, média ou alta resolução;
- padrão tipo Totalmente colorido.



Desenhe a padronagem ou importe o bitmap para a área de trabalho. Em seguida, crie um objeto de vetor qualquer (retângulo) para servir de intermediário, e preencha-o com o primeiro padrão da paleta. Depois, com esse objeto selecionado, escolha a fer. *Preenchimento Interativo*, clique no botão *criar padrão*, marque o tipo e clique em OK. Aparecerão as *Alças de captura*, duas linhas, uma horizontal outra vertical, que servem para selecionar a área (o desenho ou figura importada) que servirá para construção do padrão.



RESULTADO FINAL



6) Ferramenta Preenchimento de Malha Interativo

A fer. Preenchimento de Malha Interativo permite adicionar retalhos de cores ao interior do objeto, inserindo uma grade onde se pode especificar o número de colunas e linhas, e editá-la adicionando e removendo nós ou interseções.

Basta acionar a ferramenta e arrastar cores da paleta lateral sobre a área da grade que se quer colorir.

