

CorelDRAW[®] X3



DESENHO EM CORELDRAW
BÁSICO

VIVI MORMAC

PARTE 2

6) Salvar

Para gravar o arquivo e atribuir-lhe um nome usa-se o comando Salvar como, depois as atualizações podem ser feitas pelo comando Salvar.

Obs.4: Extensão – Os nomes dos arquivos são divididos em duas partes: antes (nome conferido por quem cria o arquivo) e depois do ponto (sigla que define o seu formato), isto é, quando se dá nome a um arquivo, um aplicativo (programa) anexa automaticamente uma Extensão a ele para codificá-lo, em geral, com três caracteres. Além da definição do formato do arquivo, diz qual aplicativo (software) é capaz de abri-lo. Exs.: fulano.doc (arquivo do Word); fulano.cdr (arquivo do CorelDRAW; fulano.pps (arquivo do Power Point).

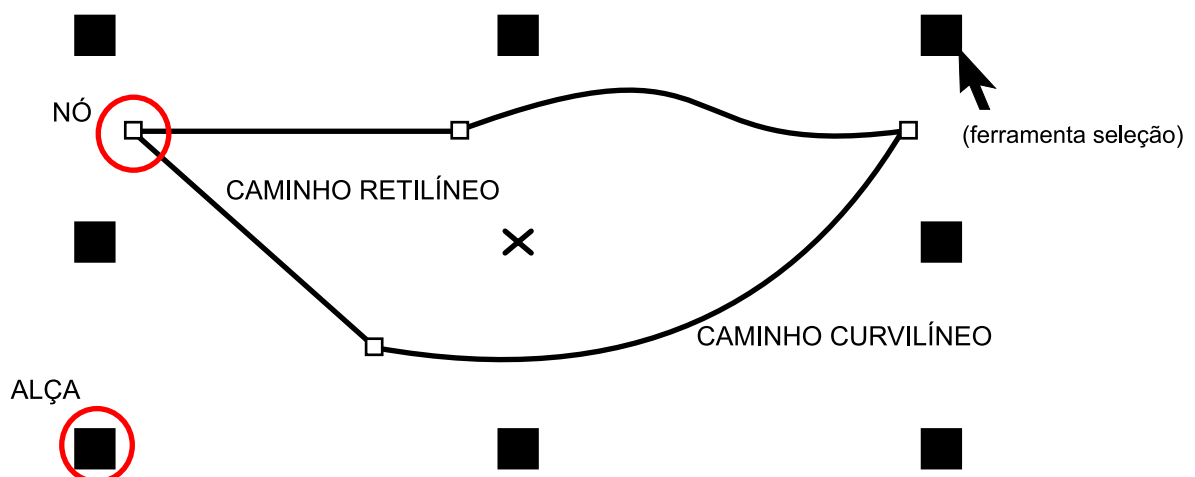
Um Formato de arquivo define de que maneira o aplicativo armazena informações do arquivo. Alguns exemplos de formatos de arquivo usados pelo CorelDRAW:

- . BMP - É o formato de arquivo bitmap do Windows que foi desenvolvido como um padrão para representação de imagens gráficas como bitmaps no sistema operacional Windows.
- . JPG (Jpeg) - É um formato padrão desenvolvido pelo Joint Photographic Experts Group, que permite a transferência de arquivos entre uma grande variedade de plataformas, utilizando técnicas avançadas de compactação.
- . GIF – Também é um formato compactado e é baseado em bitmap desenvolvido para ser utilizado na Web. Quando são exibidas várias imagens em uma seqüência rápida, o arquivo é denominado um arquivo GIF animado.
- . TIFF (Tagged Image File Format) - É um formato de rastreio (imagem vetorial convertida em bitmap) projetado como um padrão e sem perda de informação.
- WMF (Windows Metafile) - Desenhos vetoriais usados em clip arts no Windows.
- . PNG (Portable Network Graphics) - É um formato bitmap que pode substituir o GIF, e permite utilizar fundos transparentes, entrelaçamento de imagem, mapas de imagem ou animação nas páginas da Web.

7) Objetos

Uma forma criada no CorelDRAW é um vetor chamado de Objeto, que é formado por segmentos de linha (os Caminhos), que podem ser Retilíneos ou Curvilíneos, e são unidos por pontos em suas extremidades (os Nós).

Os objetos são formados por contorno (a linha externa) e preenchimento (o conteúdo), sendo que ambos podem ser coloridos ou transparentes.



Obs.5: Alças – São marcadores de posição do objeto que respondem aos comandos da ferramenta Seleção.

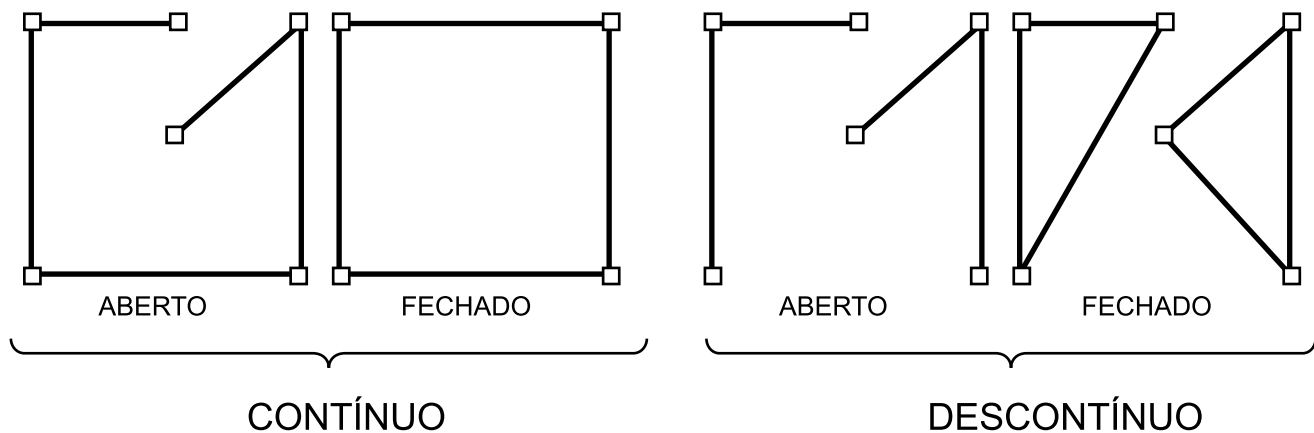
Nós – São marcadores de formato que respondem aos comandos da ferramenta Forma.

Pontos de controle – São linhas auxiliares, presentes somente em nós que contêm segmentos curvilíneos, que funcionam como alavancas de movimento para moldagem do formato do objeto.

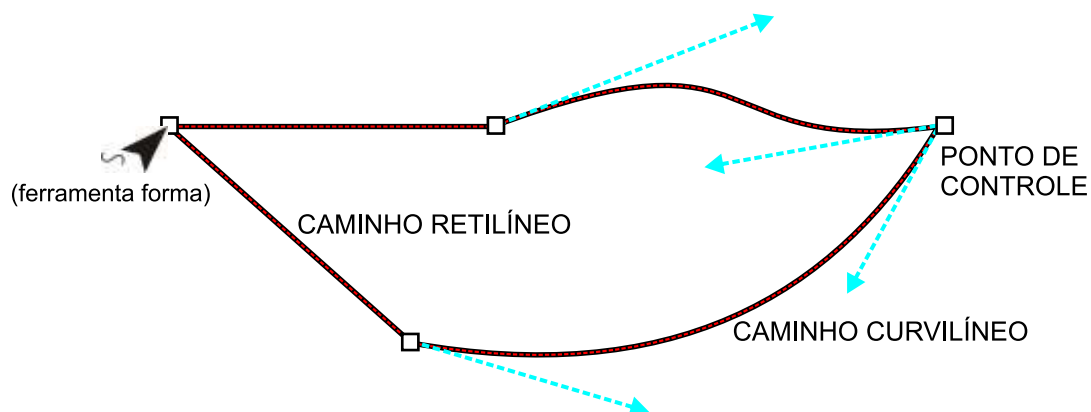
Os objetos podem ser:

Abertos ou Fechados – São abertos quando existe uma interrupção no caminho.

Contínuos ou Descontínuos – São descontínuos quando existe mais de uma interrupção no caminho, de maneira que se dividem em mais de um segmento.



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



Quando um objeto é criado a partir de um Objeto Pré-definido ele é chamado de Objeto Simples e não tem sua manipulação livre pela ferramenta Forma. Mas quando é criado pela ferramentas de desenho (mão-livre, bézier, caneta e polilinha) é chamado de Objeto de Curva e tem seu formato totalmente moldável.

Para que um objeto simples se torne um objeto de curva, com o objeto selecionado, clica-se no atalho que aparece na Barra de Propriedades Converter em curvas (que também está no menu **Organizar**).



8) Menu Organizar

O menu Organizar comanda a maioria da interação entre os objetos, inclusive a ordem em que se arrumam entre si e em relação à janela de desenho.

Contém os comandos para organizar, movimentar e alterar o formato dos objetos entre si.

<p>Transformações: Posição, Girar, Escalar, Tamanho, Inclinar</p>	<p>Abre uma janela de diálogo onde se pode executar esses 5 comandos com precisão.</p>
---	--

<p>Alinhar e Distribuir</p>	<p>Permite alinhar objetos entre si e com partes da página de desenho, como o centro, as bordas e a grade, assim como distribuí-los em intervalos iguais na área ocupada por eles.</p>
-----------------------------	--

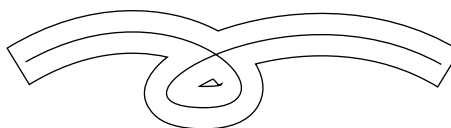
<p>Ordenar</p>	<p>Os objetos são sobrepostos em camadas invisíveis que respeitam a ordenação de acordo com sua cronologia de criação. O comando, ordena os objetos nas camadas.</p>
----------------	--

<p>Converter contorno em objeto</p>	<p>Transforma um objeto que só tem contorno, ou o contorno de um objeto em outro objeto fechado com novos contorno e preenchimento. O comando cria, na verdade, dois novos objetos: um objeto cujo contorno é transparente e seu preenchimento da cor sólida em que estava, e um outro que será uma linha interna, de espessura mínima, com o contorno transparente também, somente visível no modo <u>Aramado</u>.</p>
-------------------------------------	--

OBJETO ORIGINAL (SOMENTE CONTORNO)



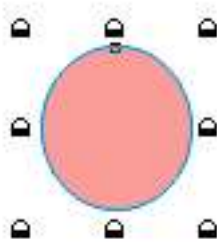
OBJETOS RESULTANTES (VISUALIZADOS EM EXIBIR > ARAMADO)




<p>Bloquear</p>	<p>Bloqueia qualquer ação ou comando, mantendo o objeto com todos os seus atributos e imóvel. Ideal para desenhar sobre o objeto sem alterá-lo. Quando está bloqueado as alças são substituídas por cadeados.</p>
-----------------	---

<p>Desbloquear objeto</p>	<p>Desbloqueia o objeto selecionado.</p>
---------------------------	--

<p>Desbloquear todos os objetos</p>	<p>Desbloqueia todos os objetos bloqueados da página, mesmo sem selecioná-los.</p>
-------------------------------------	--

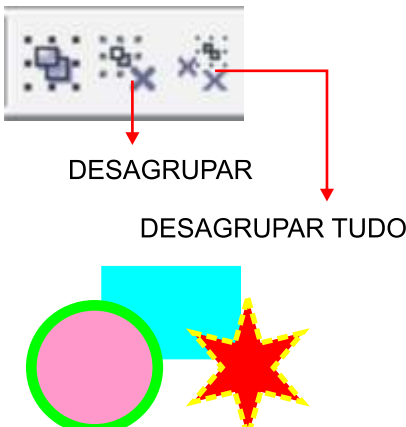


<p>Converter em curvas </p>	<p>Transforma um Objeto em Objeto de Curva, tornando livre a manipulação da forma do objeto pela ferramenta Forma.</p>
--	--


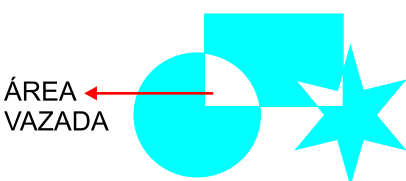



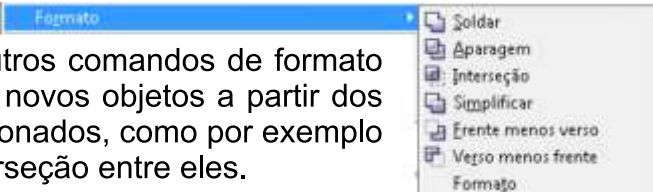
9) Agrupar X Mesclar

Os objetos podem ser associados entre si de duas maneiras, ou Agrupados, quando é formado um conjunto com os objetos selecionados para que não percam sua posição relativa entre si, ou Mesclados (**Combinados** ou **Soldados**) quando são misturados, ou seja, transformados de um ou mais objetos selecionados em somente um.



<p>AGRUPAR</p>  <p>DESAGRUPAR</p> <p>DESAGRUPAR TUDO</p>	<p>Junta os objetos selecionados em um grupo, como se estivessem colados, juntos dentro de uma sacola.</p> <p>Permite aplicar a mesma formatação, propriedades e outras alterações a todos os objetos ao mesmo tempo.</p> <p>Pode ser feito em várias etapas, de maneira que o desagrupamento é feito na ordem inversa dessas etapas de agrupamento.</p> <p>O comando Desagrupar tudo não respeita essa ordem, separando o grupo todo de uma vez só.</p> <p>Em um grupo cada objeto pode ter uma característica física diferente, como por exemplo um contorno de estilo ou de espessura diferentes.</p>
--	--

Obs.6: A ferramenta Forma não funciona sobre grupos já que o computador não consegue identificar em qual dos objetos deve atuar.

<p>MESCLAR</p> <p>COMBINAR</p>  <p>ÁREA VAZADA</p>  <p>SOLDAR</p>  	<p>A combinação de objetos cria um objeto com um contorno único que adota as propriedades de preenchimento e de contorno do objeto de destino, que é o último a ser selecionado.</p> <p>Quando existe sobreposição é criada uma área vazada, e os objetos podem ser <u>separados</u> e voltar a suas formas originais.</p>  <p>SEPARAR</p> <p>A soldagem de objetos é igual à combinação, excetuando quando existe sobreposição, quando todas as linhas de interseção desaparecem. Neste caso os objetos não podem ser separados pois não existe divisão entre os caminhos.</p>  <p>Os outros comandos de formato criam novos objetos a partir dos selecionados, como por exemplo a interseção entre eles.</p>
--	---

Obs.7: Os comandos de mesclar também não funcionam sobre grupos, já que o computador não consegue selecionar um objeto de cada vez e identificar o de destino para determinar os atributos físicos.