

CorelDRAW[®] X3



DESENHO EM CORELDRAW
BÁSICO

VIVI MORMAC

PARTE 4

DESENHO
(curva)



Ferramentas que desenhavam linhas e formas simulando canetas.



MÃO-LIVRE e POLILINHA = Desenhavam formas retilíneas ou curvilíneas livres.



Para criar com a fer. Mão-livre: escolha a ferramenta e dê um clique único com o botão esquerdo do mouse, para prender a curva (linha), solte o botão e mova o mouse, dê um clique único para terminar o desenho, ou duplo quando quiser fazer um desenho contínuo.



BÉZIER e CANETA = Desenhavam linhas, um segmento por vez, posicionando cada nó com precisão e controlando a forma de cada segmento curvo.



Para criar com a fer. Bézier: escolha a ferramenta e dê um clique único com o botão esquerdo do mouse, para marcar o ponto inicial da curva (linha), solte o botão e mova o mouse, dê um clique duplo para terminar o desenho, ou único quando quiser fazer um desenho contínuo.

Mesmo depois de encerrado o desenho, em todas as quatro ferramentas é possível dar continuidade à linha posicionando o cursor sobre um nó solto e dando um clique único.



MÍDIA ARTÍSTICA = Oferece acesso às ferramentas Pré-definições, Pincel, Espalhador, Caligráfica e Pressão.



Todas criam *Objetos de Mídia artística* que são desenhos especiais, com um formato básico pré-definido, que se comporta de acordo com os parâmetros disponíveis na Barra de Propriedades.

Para criar um desenho com a ferramenta Mídia artística, escolha na Caixa de Ferramentas, depois clique na Barra de propriedades em qual ferramenta específica que quiser usar e alimente os parâmetros de tipo, largura etc.

→Pré-definições e Pincel - escolha o formato e a largura, depois clique e mantenha pressionado o botão esquerdo do mouse enquanto faz o desenho.

→Caligráfico e Pressão - escolha a largura, depois clique e mantenha pressionado o botão esquerdo do mouse enquanto faz o desenho.

→Espalhador - escolha o tipo na lista de imagens, determine os parâmetros, depois clique e mantenha pressionado o botão esquerdo do mouse enquanto faz o desenho.



Ajusta o número de objetos espalhados em cada ponto de espaçamento;



Ajustar o espaçamento entre os desenhos.

A fer. Espalhador é a única que aceita acréscimos em sua biblioteca de imagens para espalhar.

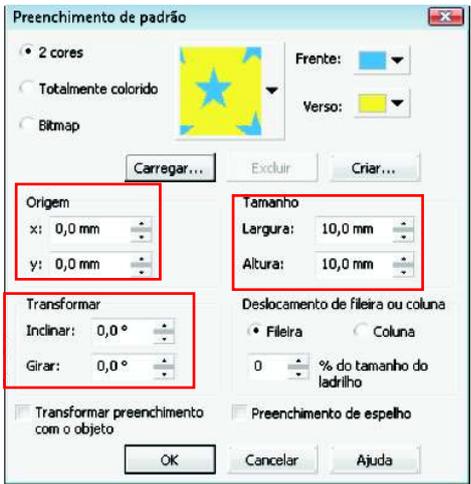
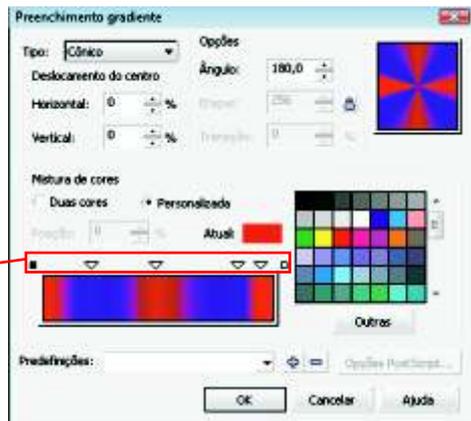
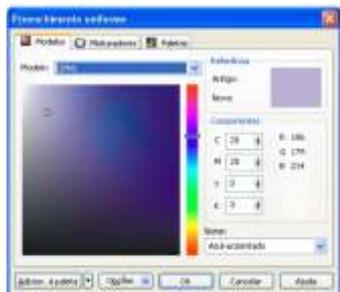


Sem que nenhum objeto esteja selecionado, escolha a fer. Mídia artística > Espalhador e clique no topo da lista em: *Nova lista de espalhamento*. Depois desenhe os objetos, selecione-os juntos (mas não agrupe), já na posição e preenchimento desejados, escolha a fer. Mídia artística (que já estará no modo Espalhador), abasteça os parâmetros e clique no botão *Adicionar à lista de espalhamento*.



<p>DESENHO (continuação)</p>	<p>Depois de criado, esse objeto pode receber preenchimentos e cores de contorno, além de poder ser modificado pela ferramenta Forma, mantendo suas características pré-definidas.</p> <p>Também pode ser transformado em Objeto de Curva através do comando do menu Organizar > <i>Separar Grupo Mídia artística</i>.</p> <div style="border: 1px solid gray; padding: 5px; display: flex; justify-content: space-between; align-items: center;"> Separar Grupo Mídia artística Ctrl+K </div>
----------------------------------	--

<p>PREENCHIMENTO</p> <div style="text-align: center; margin: 10px 0;"> </div> <p>Configura os atributos de coloração do conteúdo interno dos objetos.</p>	<p>Para preencher o objeto com uma cor disponível na Paleta de cores, basta selecioná-lo e clicar com o botão da esquerda do mouse sobre a cor. Caso não tenha a cor desejada, abra a janela de diálogo <i>Cor de preenchimento</i> (SÓLIDAS) e escolha clicando sobre a área de tonalidades ou escrevendo os componentes da cor.</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around; margin: 10px 0;"> <div style="width: 150px; height: 20px; background-color: orange; border: 1px solid black;"></div> <div style="width: 150px; height: 20px; background-color: blue; border: 1px solid black;"></div> </div> <div style="margin-bottom: 10px;"> SÓLIDAS = abre as paletas de cor (modelos, misturadores etc.) para o preenchimento com cores sólidas do(s) objeto(s) selecionado(s). </div> <div style="margin-bottom: 10px;"> GRADIENTE = atribui ao(s) objeto(s) selecionado(s) um preenchimento em forma de gradiente (ou degradê) trazendo uma progressão de cores. </div> <p>Dando um clique sobre essa marcação, abre-se o acréscimo de cores personalizadas no gradiente. Depois dê duplo clique para abrir uma nova posição e escolha a cor na paleta.</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around; margin: 10px 0;"> <div style="width: 150px; height: 20px; background: linear-gradient(to right, cyan, blue); border: 1px solid black;"></div> <div style="width: 150px; height: 20px; background: radial-gradient(circle, red, blue); border: 1px solid black;"></div> </div> <div style="margin-bottom: 10px;"> PADRÃO = atribui ao(s) objeto(s) selecionado(s) um preenchimento em forma de padrões pré-determinados, que são imagens simétricas predefinidas, dispostas lado a lado. O efeito criado é semelhante ao produzido pela aplicação de ladrilhos a uma parede. </div> <p>Há três tipos diferentes de preenchimentos de padrão: de <u>duas cores</u>, <u>totalmente coloridos</u> e de <u>bitmap</u>.</p> <p>É possível importar bitmaps ou gráficos vetoriais para adicionar à biblioteca de preenchimentos, ou ainda, criar padrões usando a ferramenta <i>Preenchimento interativo</i>.</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around; margin: 10px 0;"> <div style="width: 150px; height: 20px; background: repeating-linear-gradient(45deg, transparent, transparent 2px, yellow 2px, yellow 4px); border: 1px solid black;"></div> <div style="width: 150px; height: 20px; background: repeating-linear-gradient(45deg, transparent, transparent 2px, gray 2px, gray 4px); border: 1px solid black;"></div> </div>
---	---



PREENCHIMENTO
(continuação)



TEXTURA = atribui ao(s) objeto(s) selecionado(s) um preenchimento em forma de texturas pré-determinadas. Um preenchimento gerado fractalmente, como água, minerais e nuvens, que se pode utilizar para dar aos objetos uma aparência natural. Preenchimentos de textura, ao contrário dos preenchimento Padrão lado a lado, preenchem uma área designada com uma imagem em vez de uma série de imagens repetidas.



POST SCRIPT = atribui ao(s) objeto(s) selecionado(s) um preenchimento em forma de textura complexa PostScript (linguagem utilizada pela impressora para traduzir e interpretar as imagens da tela).



Obs.11: A visualização desses preenchimentos vai depender do Modo de exibição escolhido (vide pg. 5).

CONTORNO



Configura os atributos da linha externa dos objetos.

Para colorir o contorno de um objeto com uma cor disponível na Paleta de cores, basta selecioná-lo e clicar com o botão da **direita** do mouse **sobre a cor**. Caso não tenha a cor desejada, abra a janela de diálogo Cor do contorno e escolha clicando sobre a área de tonalidades ou escrevendo os componentes da cor.

A janela de diálogo Caneta de contorno edita os atributos:

UNIDADE DE MEDIDA

COR: Cor: [dropdown]

ESPESSURA: Largura: [dropdown] Esp. m... [dropdown] pontos

FORMATO (inteira, pontilhada, tracejada etc.): Estilo: [dropdown]

FORMATO DOS CANTOS NOS OBJETOS COM ÂNGULOS JUNTO COM A Caligrafia: Cantos [dropdown] Extrem. da linha [dropdown]

Setas: [dropdown] [dropdown]

PONTAS DE SETA para linhas com extremidades soltas

Caligrafia: Esticar: [dropdown] Forma da ponta: [dropdown] 100 %

Ângulo: [dropdown] 0,0

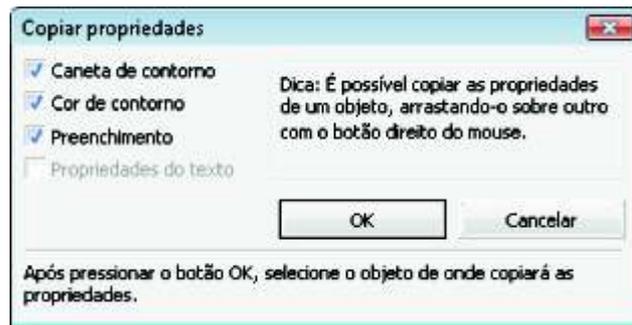
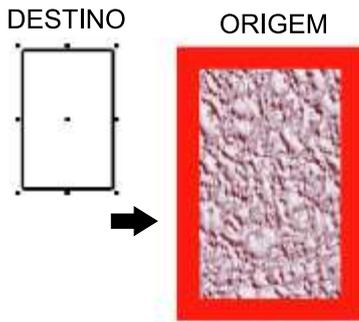
Padrão

Atrás do preenchimento: Escala com imagem

OK Cancelar Ajuda

Obs.12: O comando Copiar propriedades de, que está ao menu **Editar**, copia as propriedades (tipo de contorno, cor de contorno, preenchimento e propriedades de texto) de um objeto para outro(s).

Clique no objeto de destino (aquele que quer copiar as propriedades de outro), escolha **Editar > copiar propriedades de**, selecione quais as propriedades e clique em **OK**. Clique sobre o objeto de origem (aquele do qual se quer copiar algum atributo) com a seta preta.



CONTA-GOTAS e LATA DE TINTA



Copia e cola cores, atributos, efeitos e transformações de um objeto para outro.

Para copiar, clique na ferramenta Conta-gotas e na caixa de listagem da barra de propriedades escolha entre Atributos do objeto e Amostra de cor.

No primeiro caso escolha entre Propriedades, Transformações e Efeitos e marque quais deseja copiar.

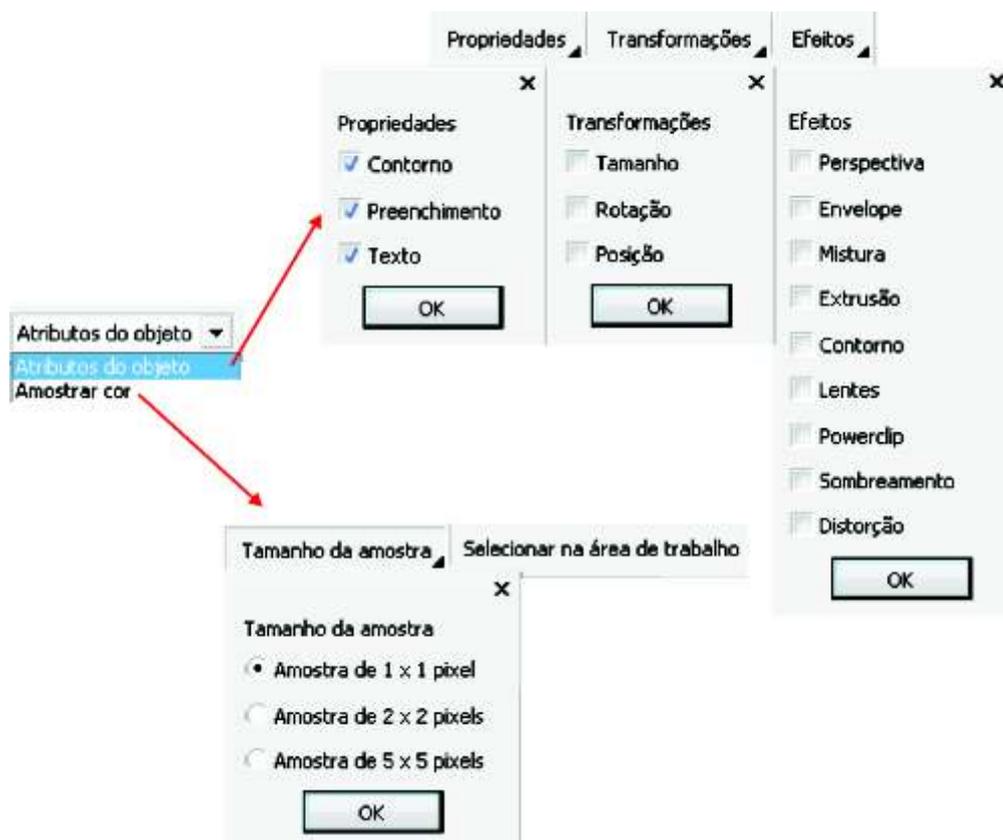
No segundo caso, escolha entre Tamanho da amostra e Selecionar na área de trabalho e, da mesma forma, marque o escolhido.

Depois de escolhidas as características clique na borda do objeto de origem:

1) Atributos do objeto = escolha a ferramenta Lata de Tinta, aproxime o cursor do objeto de destino e quando aparecer o símbolo  dê um clique;

2) Amostra de cor = escolha a ferramenta Lata de Tinta e, para colar a mesma cor de contorno aproxime o cursor da borda do objeto de destino esperando aparecer o símbolo  e dê um clique; para colar o mesmo preenchimento,

aproxime o cursor do meio do objeto de destino para aparecer o símbolo  e dê um clique.



TEXTO



Adiciona e edita textos.

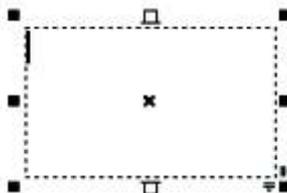
No Corel existem dois tipos de texto, e ambos acionam-se primeiro clicando na ferramenta Texto na caixa de ferramentas:

→ Artístico = para títulos, decoração ou qualquer texto em que se aplique um efeito. É criado dando um clique na área de trabalho, o que disponibilizará o cursor piscante, digitar o texto e, ao terminar, clicar na ferramenta Seleção, para que esteja disponível para qualquer comando ou edição.

Esse texto pode ser de qualquer tamanho, fonte ou cor, estar em qualquer direção etc. Funciona como um objeto, podendo inclusive seguir um caminho.



→ de Parágrafo = blocos de texto como por exemplo legendas e organogramas. É criado arrastando e selecionando a área onde será inserido um texto. Se abrirá uma moldura retangular, que determinará os limites onde o texto se ajustará.

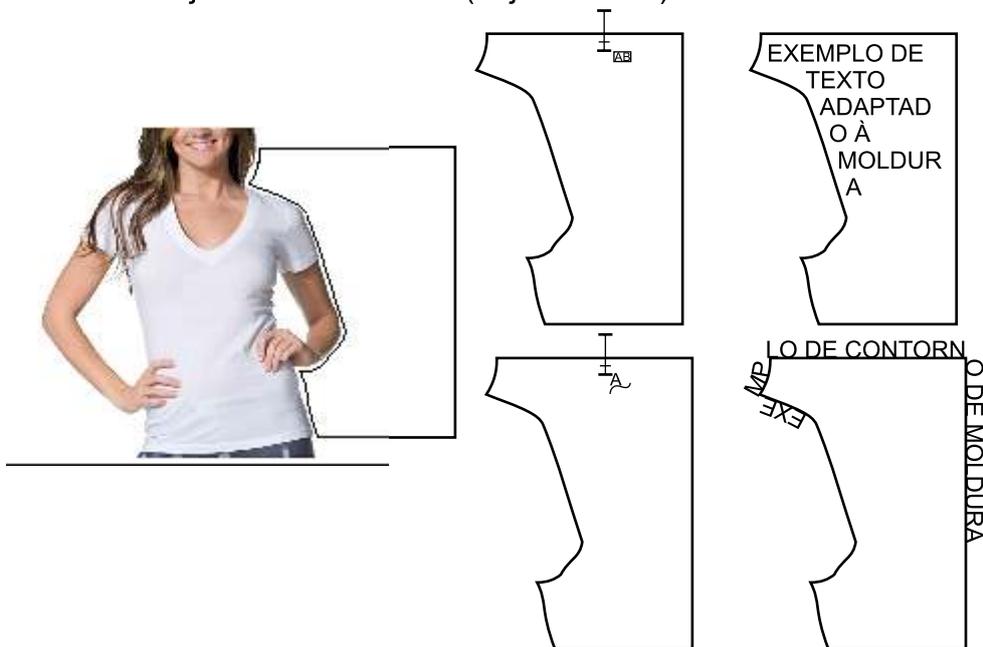


Essa moldura pode ser pré-construída desenhando um vetor e depois transformando-o em moldura de texto, assim como pode ser contornada pelo texto.

Depois de criado o vetor, selecione a ferramenta Texto e aproxime o cursor da linha:

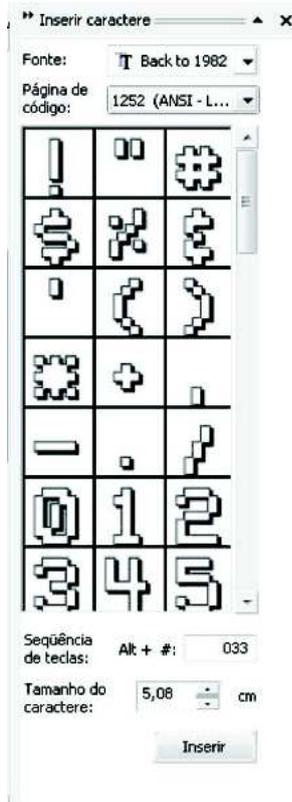
Quando aparecer este símbolo  cria uma moldura;

Quando aparecer este outro símbolo , escreve em volta de um objeto fechado ou ajusta a um caminho (objeto aberto).



TEXTO
(continuação)

Os caracteres de texto das fontes instaladas também podem ser usados como objetos de curva:



→Para introduzir caracteres nos textos correntes = clique no menu Texto e escolha Inserir símbolo de caractere, depois escolha a fonte, clique sobre o caractere e, por último, em Inserir.

→Para usá-los como desenhos prontos = siga o mesmo caminho acima até a escolha da fonte, clique e arraste o caractere para a área de trabalho.

