CorelDRAW® X3
GRAPHICS SUITE

Prof.: Rosanete Grassiani dos Santos

rosaneteg@gmail.com

Aluno:_____

Telefone:_____ E-mail:_____

Sumário

1.Psicologia das Cores....3
2.Conhecendo o CorelDraw....4
3.Para Abrir um Desenho....8
4.Para Salvar um Desenho....8
5.Para Salvar um desenho Selecionado....8
6.Recortar, Copiar, Duplicar e Excluir objetos....9
7.Posição....9
8.Girar....9
9.Escala e Tamanho....9
10.Inclinar....9
11.Alinhar e Distribuir....10
12.Alterar a Ordem dos Objetos....10
13.Agrupar e Desagrupar Objetos....10
14.Combinar e Separar Curvas....10
15.Bloquear e Desbloquear Objetos....11
16.Soldar Objetos....11
17.Interseção....11
18.Aparar Objetos....12
19.Desenhar Linhas....12

1. Psicologia das Cores

Na cultura ocidental as cores podem ter alguns significados, alguns estudiosos afirmam que podem provocar sensações e lembranças as pessoas. Vejamos algumas cores:
Cinza: elegância, humildade, respeito, reverência, sutileza;

Vermelho: paixão, força, energia, amor, velocidade, liderança, masculinidade, alegria (China), perigo, fogo, raiva, revolução, "pare";

Azul: harmonia, confidência, conservadorismo, austeridade, monotonia, dependência, tecnologia;

Ciano: tranqüilidade, paz, sossego, limpeza, frescor;

Verde: natureza, primavera, fertilidade, juventude, desenvolvimento, riqueza, dinheiro (Estados Unidos), boa sorte, ciúmes, ganância;

Amarelo: concentração, otimismo, alegria, felicidade, idealismo, riqueza (ouro), fraqueza;

Magenta: luxúria, sofisticação, sensualidade, feminilidade, desejo;

Violeta: espiritualidade, criatividade, realeza, sabedoria, resplandecência;

Alaranjado: energia, criatividade, equilíbrio, entusiasmo, ludismo;

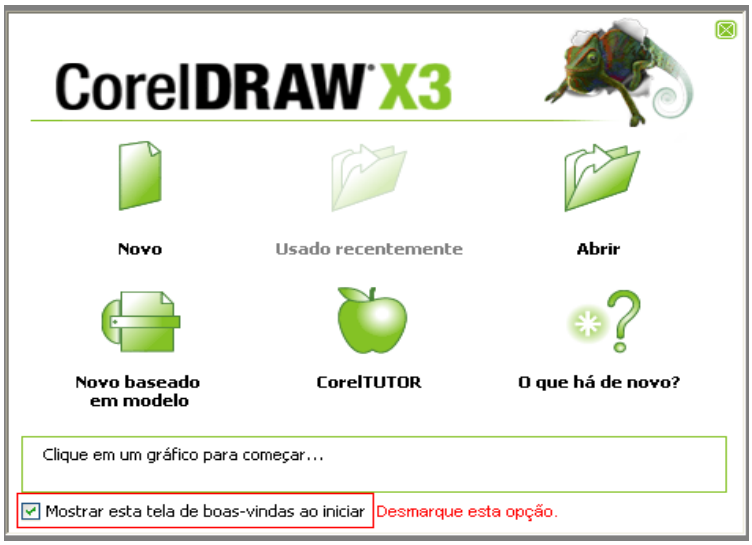
Branco: pureza, inocência, reverência, paz, simplicidade, esterilidade, rendição;

Preto: poder, modernidade, sofisticação, formalidade, morte, medo, anonimato, raiva, mistério;

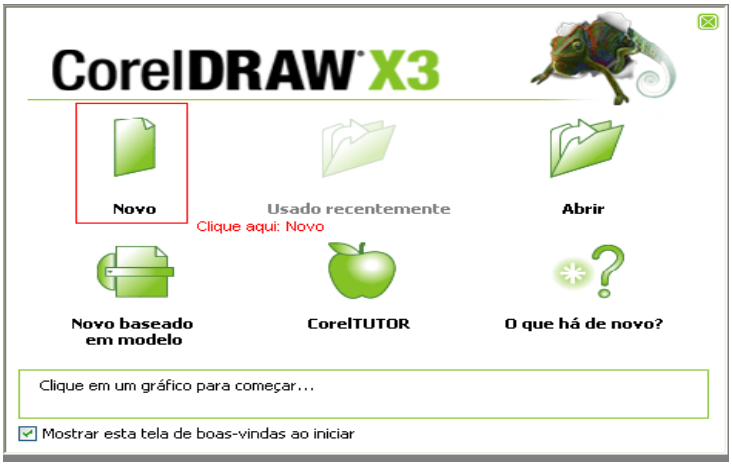
Castanho: sólido, seguro, calmo, natureza, rústico, estabilidade, estagnação, peso, aspereza.

2. Conhecendo o CorelDraw

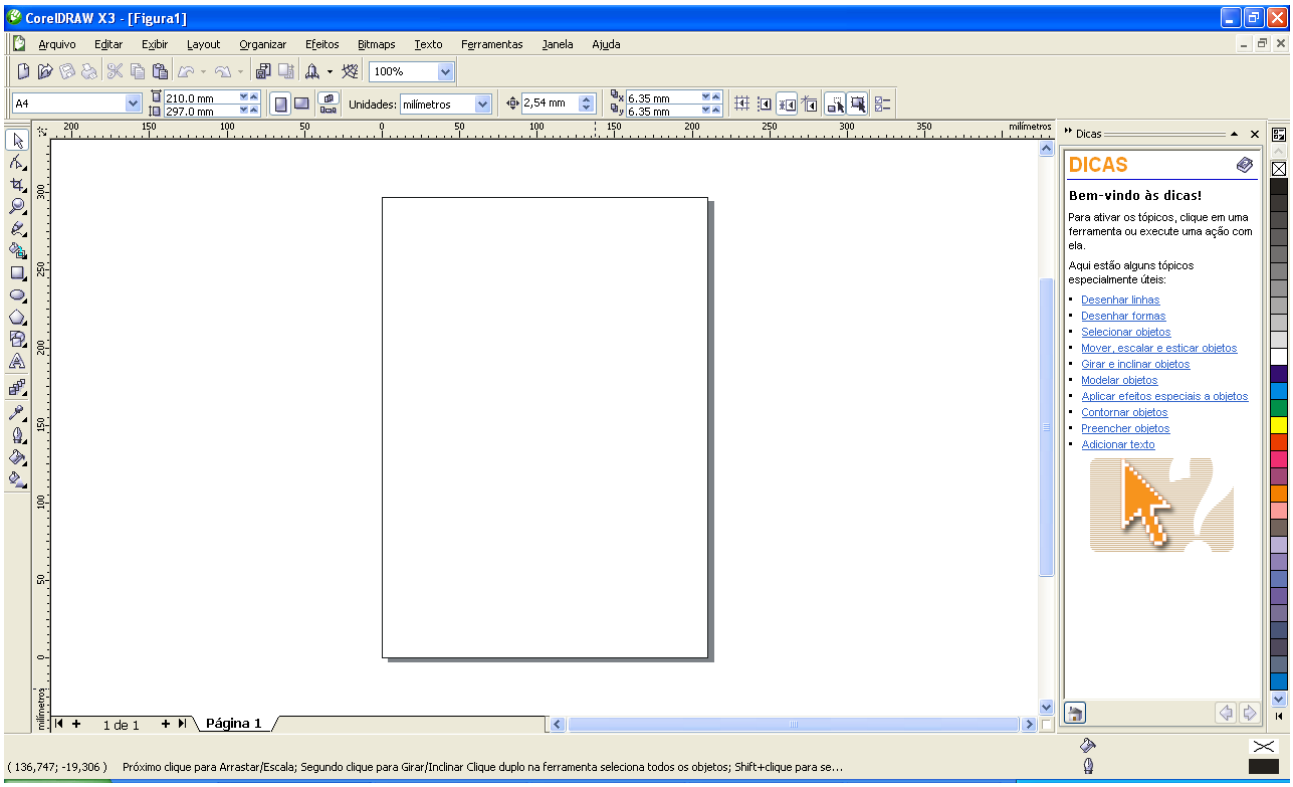
A primeira vez que o CorelDraw é aberto, uma mensagem de boas vindas é apresentada na tela, podemos desativá-la para que não fique aparecendo cada vez que o CorelDraw for aberto, para isso desmarque a opção "Mostrar esta tela de boas-vindas ao iniciar".



Para começarmos a usar o CorelDraw, clique em **Novo.** Assim será aberto o nosso estúdio artístico.

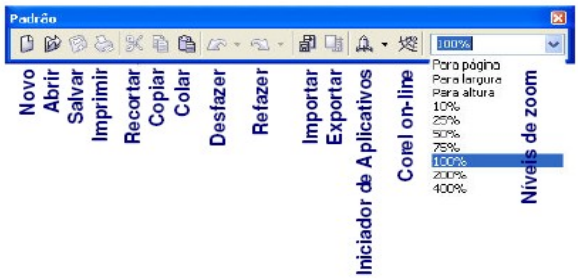


A figura abaixo mostra como será o nosso ambiente de trabalho no CorelDraw, veja:



Vamos conhecer as barras de ferramentas, pois sem sabermos o que cada ferramenta tem a nos oferecer ficará difícil para criar nossas aplicações.

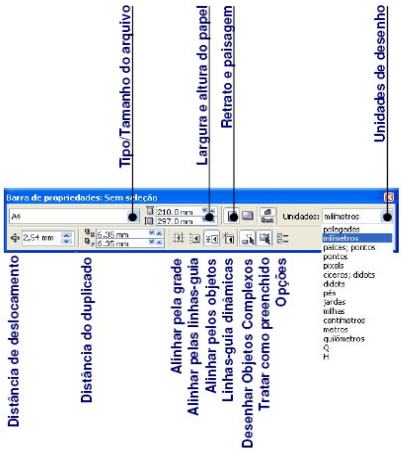
Barra de ferramentas padrão é a que está abaixo, e com os ícones especificados.



Novo – Permite criar um novo arquivo.
Abrir – Permite abrir um modelo de estilo ou arquivo existente.
Salvar – Salva o desenho ativo.
Imprimir – Permite imprimir o trabalho, modificar opções de impressão, alterar a impressora e suas prioridades.
Recortar – Remove texto ou objetos do desenho e coloca-os na área de transferência.
Copiar – Copia texto ou objetos selecionados para a área de transferência e a partir daqui é possível copiá-lo para o local que desejar, seja em um outro aplicativo do Windows ou mesmo do CorelDraw.
Colar – Cola texto ou objetos que estão na área de transferência.
Desfazer – Reverte a última ação feita.
Refazer - Restaura as alterações revertidas pelo comando Desfazer. Ele se torna disponível imediatamente após você clicar no comando Desfazer.

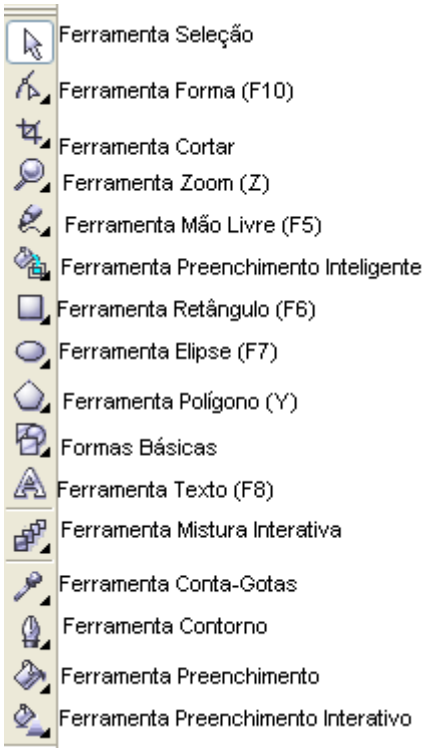
Importar - Permite importar gráficos no Corel Draw X3 ou mesclar outros arquivos do Corel Draw X3 (*.CDR ou .CMX*) com o desenho ativo.
Exportar - Permite exportar gráficos.
Iniciador de aplicativos - Inicia um outro aplicativo gráfico da Corel.
Corel on-line - Abre o site da comunidade Corel na Web para designers gráficos.
Níveis de zoom - Permite escolher um nível de ampliação predefinido para exibição de seu desenho ou especificar um nível personalizado.

Barra de Propriedades. A barra de propriedades exibe as funções utilizadas com mais freqüência, relevantes para a ferramenta ativa ou para a tarefa que você está executando. Embora seja semelhante a uma barra de ferramentas, a barra de propriedades muda de acordo com a ferramenta ou tarefa.



Tipo/Tamanho do Papel - Permite escolher um tamanho predefinido para a Página de desenho.
Largura e Altura do Papel - Permite especificar uma largura para a Página de desenho na caixa de cima e uma altura na caixa de baixo.
Retrato - Configura a Página de desenho para que seu lado menor seja horizontal.
Paisagem - Define a orientação da página para que o lado mais longo seja horizontal
Unidade de Desenho - Permite escolher uma unidade de medida para o desenho. As réguas exibem o tipo de unidade especificada.
Distância de Deslocamento - Permite especificar a distância pela qual um objeto é movido quando você o desloca.
Distância do Duplicado - Permite especificar a posição horizontal (*caixa X*) e a posição vertical (*caixa Y*) de um objeto duplicado em relação ao objeto original.
Alinhar pela Grade - Permite alinhar os objetos pela grade ou cancelar o alinhamento. Uma marca de seleção ao lado do nome do comando indica que Alinhar pela grade está ativado.
Alinhar pelas Linhas-Guia - Permite alinhar objetos pelas linhas-guia ou cancelar o alinhamento. Uma marca de seleção ao lado do nome do comando indica que Alinhar pelas linhas-guia está ativado.
Alinhar pelos Objetos - Permite alinhar objetos por outros objetos ou cancelar o alinhamento. Uma marca de seleção ao lado do nome do comando indica que Alinhar pelas linhas-guia está ativado.
Desenhar Objetos Complexos ou Mover ou Transformar - Permite tornar pontilhado o contorno de um objeto complexo quando você o posiciona na Janela de desenho. O contorno está pontilhado quando o botão aparece pressionado.
Tratar como Preenchido - Permite selecionar objetos não preenchidos clicando dentro deles. Você pode selecionar dessa forma os objetos não preenchidos quando o botão aparece pressionado.
Opções - Permite visualizar preferências configuradas relacionadas à função, desempenho ou exibição das várias ferramentas e recursos do CorelDraw.

Caixa de Ferramentas. Menus desdobráveis são exibidos com um conjunto de ferramentas relacionadas do CorelDraw. Uma pequena seta no canto inferior direito de um botão de caixa de ferramentas indica um menu desdobrável: por exemplo, o menu desdobrável Editar forma . Clique em uma seta de menu desdobrável para abrir um conjunto de ferramentas relacionadas. Clique e arraste as alças no fim do menu desdobrável para defini-lo em seu formato expandido.



Ferramenta Seleção - Permite selecionar, mover e redimensionar objetos utilizando o mouse.
Ferramenta Forma - Permite manipular nós e caminhos para alterar a forma dos objetos. Mantendo pressionado o botão do mouse nessa ferramenta, é aberto um menu desdobrável, no qual você pode escolher uma ferramenta Forma diferente.
Ferramenta Zoom - Permite ampliar ou reduzir a sua visualização do desenho. Manter pressionado o botão do mouse sobre essa ferramenta faz o menu desdobrável Zoom ser aberto, permitindo escolher a ferramenta Enquadramento.
Ferramenta Mão Livre - Permite desenhar linhas e formas à mão livre. Mantendo pressionado o botão do mouse nessa ferramenta, é aberto um menu desdobrável, no qual você pode escolher uma ferramenta de desenho diferente.
Ferramenta Desenho Inteligente - Converte as pinceladas à mão livre em formas básicas e curvas suavizadas.
Ferramenta Retângulo - Permite desenhar retângulos e quadrados.
Ferramenta Elipse - Permite desenhar elipses e círculos.
Ferramenta Papel Gráfico - Permite desenhar uma grade de linhas, similar à de um papel quadriculado.
Ferramenta Formas Básicas - Permite escolher entre um conjunto de formas, incluindo hexagrama, um rosto sorridente e um triângulo retângulo.
Ferramenta Texto - Permite digitar as palavras diretamente na tela como Texto artístico ou criar uma moldura de Texto de parágrafo e digitar o texto na moldura.
Ferramenta Mistura Interativa - Permite misturar dois objetos criando uma progressão de objetos e cores intermediárias. Mantendo pressionado o botão do mouse nessa ferramenta, é aberto um menu desdobrável, no qual você pode escolher uma ferramenta interativa diferente.
Ferramenta Conta-gotas - Permite selecionar uma cor de preenchimento de um objeto do seu desenho. Mantendo pressionado o botão do mouse sobre essa ferramenta, é aberto um menu

desdobrável, a partir do qual é possível escolher a ferramenta Lata de tinta.
Ferramenta Contorno - Abre o menu desdobrável Contorno, a partir do qual você pode escolher ou especificar um estilo, uma cor e uma espessura de contorno.
Ferramenta Preenchimento - Abre o menu desdobrável Preenchimento, a partir do qual você pode especificar uma cor, um tipo e um padrão de preenchimento.
Ferramenta Preenchimento Interativo - Permite aplicar preenchimentos ao objeto selecionado.

3. Para Abrir um Desenho

Clique em Arquivo -> Abrir. Localize a pasta em que o arquivo está armazenado. Selecione este dando um clique sobre o mesmo. Após isso clique em Abrir.

Obs.: Se o desenho for de uma versão anterior a que você está usando e contiver texto em um idioma diferente do idioma do seu sistema operacional, escolha a opção correspondente na caixa de listagem Code page para garantir que o texto seja convertido em caracteres Unicode de forma apropriada.

4. Para Salvar um Desenho

O CorelDraw permite salvar um desenho à medida que se trabalha, também oferece opções avançadas que permitem atribuir anotações, palavras-chave e miniaturas a desenhos para facilitar sua localização.

Por padrão, os desenhos são salvos no formato de arquivo do CorelDraw*(.cdr*); entretanto, as opções avançadas do comando salvar também permitem escolher outros formatos. Se estiver salvando um desenho para uso em outro aplicativo, salve-o em um formato de arquivo que seja suportado pelo aplicativo.

Você pode também salvar um desenho para uma versão anterior do CorelDraw que está usando. Pode também salvar um desenho como um modelo, o que permite criar outros desenhos com as mesmas propriedades. Também é possível salvar objetos selecionados em um desenho.

Se estiver trabalhando em um desenho grande, salvar somente os objetos selecionados reduz o tamanho do arquivo, o que pode diminuir o tempo necessário para carregar o desenho.

Clique em *Arquivo* - *Salvar como* -> Localize a pasta onde deseja salvar o arquivo. -> Para salvar anotações ou palavras-chave com o arquivo, digite-as na caixa correspondente. -> Para especificar configurações avançadas, clique em Avançado e especifique as configurações que desejar na caixa de diálogo Opções. -> Digite um nome de arquivo na caixa de listagem File name Nome do arquivo. -> Clique em *Salvar.*

5. Para Salvar um desenho Selecionado

Selecione um desenho. -> Clique em *Arquivo* - *Salvar como* -> Ative a caixa de seleção *Somente selecionados* -> Localize a pasta onde deseja salvar o arquivo. -> Digite um nome de arquivo na caixa de listagem Nome de arquivo. -> Clique em *Salvar*

6. Recortar, Copiar, Duplicar e Excluir objetos

O CorelDraw oferece duas formas de copiar objetos.

Podemos recortar ou copiar um objeto para colocá-lo na área de transferência e colá-lo em um desenho, ou duplicar um objeto. Se um objeto for recortado para a área de transferência, ele será removido do desenho; se for copiado para a área de transferência, o original permanecerá no desenho; se o objeto for duplicado, a cópia será colocada diretamente na janela de desenho, e não na área de transferência.

O Duplicar é mais rápido que copiar e colar.

Podemos aplicar uma transformação, como girar, dimensionar ou inclinar a uma duplicata de objeto, enquanto mantém o objeto original intacto. Se optar por manter o objeto original, exclua a duplicata.

Quando não precisarmos mais de um objeto, existe a opção de excluí-lo.

Para recortar ou copiar um objeto: selecione um objeto -> clique em *Editar* e clique em uma das seguintes opções: *Recortar* ou *Copiar*.

Para colar um objeto em um desenho: Clique em *Editar – Colar*.

Para duplicar um objeto: selecione um objeto -> Clique em *Editar – Duplicar*.

Para excluir um objeto: selecione um objeto -> Clique em *Editar – Excluir*.

7. Posição

Para mudar a posição do segundo objeto, clique uma vez sobre ele, clique no menu *Organizar -> Transformações -> Posição*, digite os valores nos campos e tecle Enter ou mude o tamanho arrastando com o mouse até que fique no desejado.

8. Girar

Para girar o segundo objeto, clique uma vez sobre ele, clique no menu *Organizar -> Transformações -> Girar*, Digite o valor no campo "Ângulo" e tecle Enter.

9. Escala e Tamanho

Para aumentar o tamanho do segundo objeto, clique uma vez sobre ele, clique no menu *Organizar -> Transformações -> Escala* ou *Tamanho*, Digite os valores nos campos e tecle Enter.

10. Inclinar

Para inclinar o segundo objeto, clique uma vez sobre ele, clique no menu *Organizar -> Transformações -> Inclinar*, Digite os valores nos campos e tecle Enter.

11. Alinhar e Distribuir

Para alinhar e distribuir objetos pela página, selecione os objetos juntamente com a tecla Shift, clique no menu *Organizar -> Alinhar e distribuir* e escolha uma opção.

12.Alterar a Ordem dos Objetos

É possível alterar a ordem de empilhamento de objetos em qualquer camada, enviando-os para a frente ou para trás, ou ainda para trás ou para a frente de outros objetos. Também é possível posicionar objetos precisamente na ordem de empilhamento, além de inverter a ordem de empilhamento de vários objetos.

Para alterar a ordem de um objeto selecione um objeto, clique em ***Organizar*** - ***Ordenar*** e clique em uma das seguintes opções:

Para frente - move o objeto selecionado para a frente de todos os outros objetos.
Para trás - move o objeto selecionado para trás de todos os outros objetos.
Avançar um - move o objeto selecionado uma posição para a frente.
Recuar um - move o objeto selecionado uma posição para trás.
Na frente - move o objeto selecionado para a frente de um objeto específico.
Atrás - move o objeto selecionado para trás de um objeto específico.

13.Agrupar e Desagrupar Objetos

Quando agrupamos dois ou mais objetos, eles são tratados como uma unidade. Isto permite aplicar a mesma formatação, propriedades e outras alterações em todos os objetos dentro do grupo ao mesmo tempo. O CorelDraw também permite agrupar outros grupos para criar grupos aninhados.

Também podemos adicionar e remover objetos de um grupo e excluir objetos que são membros de um grupo.

Para editar um único objeto em um grupo, podemos desagrupar os objetos.

Para agrupar objetos: selecione os objetos -> Clique em *Organizar* - *Agrupar*

Para desagrupar objetos: selecione um ou mais grupos -> clique em *Organizar* - *Desagrupar*

14.Combinar e Separar Curvas

A combinação de dois ou mais objetos cria um único objeto com atributos em comum de preenchimento e contorno.

É possível combinar retângulos, elipses, polígonos, estrelas, espirais, gráficos ou texto. O CorelDraw converte esses objetos em um único objeto de curva. O Se for necessário modificar os atributos de um objeto que é combinado, você pode separar o objeto combinado. Extraia um subcaminho de um objeto combinado para criar dois objetos distintos.

É possível também soldar dois ou mais objetos para criar um único.

Para combinar objetos: selecione os objetos -> clique em *Organizar – Combinar.*

Para separar um objeto combinado: selecione um objeto combinado, Clique em *Organizar* - *Separar curva.*

15.Bloquear e Desbloquear Objetos

Quando não for mais necessário modificar um objeto, selecione um objeto, clique no menu *Organizar – Bloquear.*

Para desbloquear, selecione um objeto bloqueado, clique no menu *Organizar – Desbloquear.*

16.Soldar Objetos

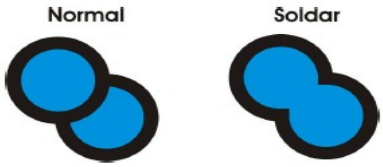
Podemos criar formas irregulares soldando e interseccionando objetos. É possível soldar ou interseccionar praticamente qualquer objeto, inclusive clones, objetos em diferentes camadas e objetos simples com linhas de interseção. No entanto, não se pode soldar ou interseccionar texto de parágrafo, linhas de dimensão ou objetos principais de clones.

Pode-se soldar objetos para criar um objeto com um único contorno. O novo objeto usa o perímetro do objeto soldado como seu contorno e adota as propriedades de preenchimento e de contorno do objeto de destino. Todas as linhas de interseção desaparecem.

É possível soldar objetos independentemente de eles estarem ou não sobrepostos. Se você soldar objetos que não se sobrepõem, eles formarão um grupo de soldagem que atuará como um único objeto. Nos dois casos, o objeto soldado absorve os atributos de preenchimento e de contorno do objeto alvo.

Pode-se soldar objetos únicos com linhas de interseção, de forma que o objeto seja quebrado em vários subcaminhos, mas sua aparência permaneça a mesma.

Para soldar um objeto: selecione o objeto ou os objetos de origem, Mantenha pressionada a tecla Shift e clique no objeto de destino, Clique em *Organizar - Formato – Soldar.*

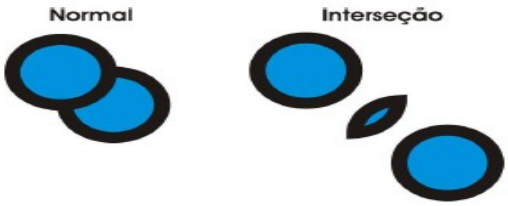


17.Interseção

A interseção cria um objeto a partir da área na qual dois ou mais objetos se sobrepõem. A forma desse novo objeto pode ser simples ou complexa, dependendo das formas nas quais se faz a interseção.

Os atributos de preenchimento e contorno do novo objeto dependerão do objeto definido como objeto alvo.

Para fazer a interseção de objetos: selecione o objeto de origem, Mantenha pressionada a tecla Shift e selecione o objeto de destino, Clique em *Organizar - Formato – Interseção.*



18.Aparar Objetos

A aparagem cria objetos com formas irregulares removendo áreas do objeto que se sobrepõem. É possível aparar praticamente qualquer objeto, inclusive clones, objetos em diferentes camadas e objetos simples com linhas de interseção. No entanto, você não pode aparar texto de

parágrafo, linhas de dimensão nem objetos principais de clones.

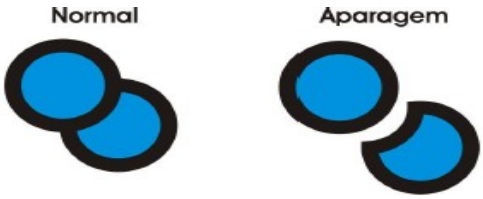
Antes de aparar objetos, é necessário decidir que objeto deseja aparar (*o objeto de destino*) e que objeto você deseja usar para realizar a aparagem (*o objeto de origem*). Por exemplo, para criar um corte em forma de estrela a partir de um objeto quadrado, a estrela é o objeto de origem porque está sendo usada para aparar o quadrado. O quadrado é o objeto de destino porque é o objeto que desejamos aparar. O objeto de origem apara a parte do objeto de destino que sobrepõe.

O objeto de destino retém seus atributos de preenchimento e contorno. Por exemplo, se apararmos um retângulo sobreposto por um círculo, a área do retângulo que estava coberta pelo círculo é removida, criando uma forma irregular.

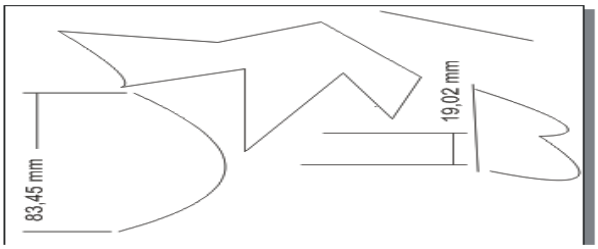
O CorelDraw permite aparar objetos de diversas formas.

Podemos usar um objeto de frente como objeto de origem para aparar um objeto atrás dele ou usar o objeto de fundo para aparar um objeto de frente. Também podemos remover áreas ocultas de objetos sobrepostos, de forma que somente as áreas visíveis permaneçam no desenho. Remover as áreas ocultas pode reduzir o tamanho do arquivo ao converter gráficos vetoriais em bitmaps.

Para aparar um objeto: selecione os objetos de origem, mantenha pressionada a tecla Shift e clique no objeto de destino, clique em *Organizar - Formato – Aparar.*



19.Desenhar Linhas

O CorelDraw permite desenhar todo tipo de diferentes linhas, desde linhas curvas ou retas até linhas caligráficas. Podemos criar uma linha que é desenhada à medida que arrastamos o mouse.

É possível criar segmentos retos e curvos na mesma linha. É possível desenhar segmentos retos ou curvos e, em seguida, adicionar um nó de cada vez. Podemos ainda desenhar uma curva especificando a altura e a largura.