



CorelDRAW

CorelDRAW



Nome:

Sobre o curso

No decorrer do nosso curso, aprenderemos a utilizar as principais ferramentas do CorelDRAW. Vamos descobrir como criar projetos tanto para mídias impressas quanto digitais, como logos, capas de revistas e cartões de visita.

O que aprender com este curso?

Vamos aprender a utilizar diferentes ferramentas de desenho, como a Caneta, Bézier e Linha de 3 Pontos. Também exploraremos a ferramenta PowerTRACE, o recurso PowerClip e os Efeitos 3D, entre outros. Além disso, desenvolveremos diversos projetos do zero.



Quantidade de Aulas
16 aulas



Carga horária
24 horas



Programas Utilizados
CorelDRAW 2024



Sumário

1 - Introdução ao CorelDRAW

- 1.1 - Introdução ao CorelDRAW
- 1.2 - Barra de Menus Superior
- 1.3 - Barra de Ferramentas Superior
- 1.4 - Barra de Ferramentas Lateral Esquerda
- 1.5 - Barra de Cores
- 1.6 - Painel Central
- 1.7 - Rodapé
- 1.8 - Exercícios

2 - Trabalhando com Cores

- 2.1 - Trabalhando com Cores
- 2.2 - A Harmonia das Cores
 - 2.2.1 - Análogo
 - 2.2.2 - Monocromático
 - 2.2.3 - Tríade
 - 2.2.4 - Complementar
 - 2.2.5 - Dividir Complementar
 - 2.2.6 - Quadrado
 - 2.2.7 - Composto (ou Complementar Duplo)
- 2.3 - Exercícios

3 - Ferramentas de Formas Básicas e Formatação

- 3.1 - Exercícios

4 - Importação e Exportação de Arquivos

- 4.1 - Importação de Arquivos
- 4.2 - Exportação de Arquivos
- 4.3 - Exercícios

5 - Ferramentas de Texto

- 5.1 - Textos Ilustrativos e de Parágrafo
- 5.2 - Exercícios

6 - Camadas e Objetos

- 6.1 - Objetos no CorelDRAW
- 6.2 - Camadas no CorelDRAW
- 6.3 - Exercícios

7 - Efeitos e Transformações

- 7.1 - Sombras no CorelDRAW
- 7.2 - Transparência no CorelDRAW
- 7.3 - Efeitos
- 7.4 - Exercícios

8 - Ferramentas de Desenho Avançado

- 8.1 - Nós e Curvas
- 8.2 - Ferramentas de desenho
- 8.3 - Exercícios

9 - Ferramentas de Desenho Avançado Parte 2

- 9.1 - Modelagem Avançada de Objetos
- 9.2 - Janela Cantos
- 9.3 - Exercícios

10 - Ferramenta PowerTRACE

- 10.1 - A Ferramenta PowerTRACE
- 10.2 - Exercícios

11 - Ferramenta PowerClip

- 11.1 - A ferramenta PowerClip
- 11.2 - Perspectiva
- 11.3 - Exercícios

12 - Estilos e Modelos

- 12.1 - Linhas-guia e Margens
- 12.2 - Exercícios

13 - Texto Artístico Avançado

- 13.1 - Texto em caminho
- 13.2 - Ferramenta Contorno
- 13.3 - Exercícios

14 - Efeitos 3D

- 14.1 - Ferramenta de mistura
- 14.2 - Ferramenta de Extrusão
- 14.3 - Exercícios

15 - Projetos de Design

- 15.1 - Arquivos Pesados e Cópias de Segurança
- 15.2 - Exercícios

16 - Projeto Final

- 16.1 - Manual de Marca (Brand Guidelines)
- 16.2 - Exercícios



Olá, seja bem-vindo(a) ao nosso primeiro capítulo da apostila do curso de CorelDRAW!



CorelDRAW®
GRAPHICS SUITE

Primeiramente gostaríamos de dizer que a apostila possui um papel de importância fundamental no seu aprendizado completo do CorelDRAW, pois aqui nós teremos conteúdos paralelos e complementares ao que veremos em nossas aulas.

E indo ainda mais além, teremos exercícios para que você possa praticar as suas habilidades e seus conhecimentos, e que ajudarão você na construção de um portfólio mais rico e valioso.

Então, vamos lá!

1.1. Introdução ao CorelDRAW

Bem primeiramente, o que é o CorelDRAW?

Responder essa pergunta é bem simples, no caso, o CorelDRAW se trata de uma ferramenta de edição e criação de imagens com base em gráficos vetoriais, e, além disso, ele também é capaz de trabalhar muito bem com imagens convencionais, no caso os conhecidos bitmaps.

O CorelDRAW possui inúmeras ferramentas e funções que elevam as possibilidades de edição de vetores ao infinito. Sendo ele dividido em 5 principais campos que comportam todas essas ferramentas, com o número de campos ainda podendo ser aumentado conforme a necessidade do usuário.

Vamos começar a falar sobre estes campos?

1.2. Barra de Menus Superior



Assim como já falamos anteriormente na aula, o CorelDRAW é extremamente modular, sendo recorrente a mudança na distribuição, tipagem e quantidade de opções que um campo pode exibir em determinadas situações.

Como, por exemplo, na Barra de Menus Superior da "Tela de boas-vindas", existindo apenas 4 menus principais, sendo eles "Arquivo", "Ferramentas", "Janela" e "Ajuda". Mas quando abrimos um documento, este número é rapidamente alterado para um Layout como o que vemos acima, que possui 12 campos.

Os 12 menus que são respectivamente, "Arquivo", "Editar", "Exibir", "Layout", "Objeto", "Efeitos", "Bitmaps", "Texto", "Tabela", "Ferramentas", "Janela" e "Ajuda", são responsáveis por auxiliar você em sua experiência e abrir possibilidades de personalização tanto do layout (adicionando e modificando a disposição de botões e ferramentas), quanto de que é exibido para você.

Ao longo do nosso curso vamos explorar cada campo e ver em detalhes as suas possibilidades.

1.3. Barra de Ferramentas Superior



Não é errado dizer que a cada ferramenta que selecionamos na Barra de Ferramentas Lateral Esquerda, a Barra de Ferramentas Superior é alterada, por isso vamos tê-la como um campo a sempre ser explicado durante as aulas, pois a cada nova ferramenta que iremos aprender, teremos novas propriedades a serem trabalhadas na Barra de Ferramentas Superior.

1.4. Barra de Ferramentas Lateral Esquerda



Já a regra da modulação não deixa de se aplicar a Barra de Ferramentas Lateral Esquerda, pois a mesma pode tanto receber mais itens quanto perder dependendo do estilo de área de trabalho que você utiliza, ou ainda, que você manualmente retira ou adiciona.

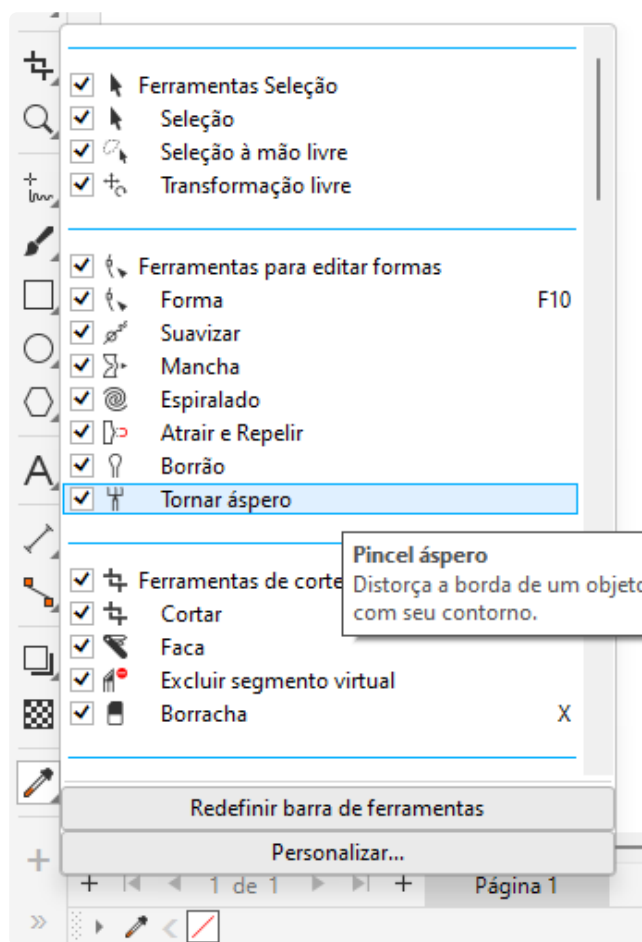
Mas indo além da modulação, nós temos acesso a todas as diferentes opções primárias de edição através daqui, o que resulta nas ferramentas que vemos na imagem acima.

Estas ferramentas são as descritas abaixo, assim como respectivamente estão dispostas na imagem:

1. Ferramenta de Seleção.
2. Ferramenta de Forma.

3. Ferramenta Cortar.
4. Ferramenta de Zoom.
5. Ferramenta de Mão Livre.
6. Ferramenta Pincel com efeito de pintura.
7. Ferramenta Retângulo.
8. Ferramenta Elipse.
9. Ferramenta Polígono.
10. Ferramenta Texto.
11. Ferramenta Dimensão paralela.
12. Ferramenta de sombra.
13. Ferramenta Transparência
14. Ferramenta Conta-gotas de cor.

Com você podendo editar esse layout clicando no botão "+" que fica logo abaixo da Ferramenta Conta-gotas de cor.



1.5. Barra de Cores

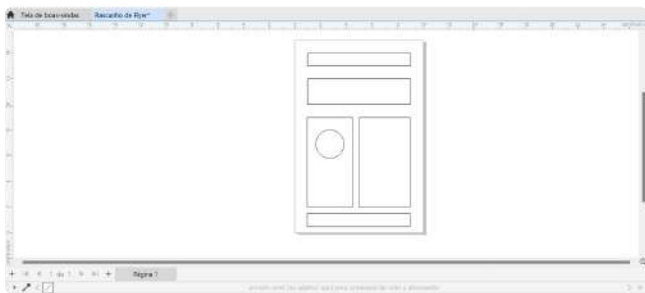


Ao mesmo modelo das demais barras, a Barra de Cores é tão modular quanto qualquer outra, possuindo ainda diversas opções de cores que podem ser editadas

Outro detalhe muito importante é que tal como é possível mudar as cores, em tons, é possível mudar o tipo da Barra de Cores, que vem por padrão, no sistema de cores CMYK.

Caso não saiba o que essa sigla significa, fique tranquilo que em breve você saberá!

1.6. Painel Central



O Painel Central é onde a mágica acontece, aqui é o local onde você posiciona formas, aplica cores, digita textos, modela curvas e tudo mais! Você pode adicionar régua, linhas de grade e todo o tipo de configuração que a ferramenta te disponibilizar agora e em atualizações futuras. O CorelDRAW é muito simples de se utilizar, apesar dos muitos campos e botões, e isso se deve justamente graças ao Painel Central.

1.7. Rodapé



O rodapé é o local onde fica a navegação entre páginas e as cores utilizadas pela gente em nosso projeto, o que é muito útil, pois podemos reutilizar estas mesmas cores posteriormente em outros objetos. Além de tudo, você poderá salvar essas cores em uma paleta sua e enviar para seus clientes, o que também é essencial quando se trabalha com identidades visuais.

E bem, estes são os 5 principais campos que temos no CorelDRAW, todos essenciais ao nosso uso e como bem vimos, muito modulares.

Vamos testar nossos conhecimentos agora?

1.8. Exercícios

Agora nós teremos alguns exercícios sobre o que vimos neste capítulo e sobre o que vimos na aula.

1. Qual é o tamanho base de um Flyer?

2. Quantas opções de ferramentas vêm por padrão na Barra de Ferramentas Esquerda do CorelDRAW?

3. Onde nós encontramos a opção "Alinhar a" no CorelDRAW?

4. Onde nós encontramos o menu "Bitmaps"?

5. Onde encontramos a navegação entre páginas no CorelDRAW?

6. Agora seu próximo exercício será bem simples, você deverá criar um pequeno "boneco"



Olá, seja bem-vindo(a) ao segundo capítulo da nossa apostila do curso de CorelDRAW!



2.1. Trabalhando com Cores

Continuando o conteúdo que vimos na nossa segunda aula, neste capítulo nós ensinaremos você a como usar as cores em seus projetos. E isso será válido não apenas ao CorelDRAW, mas a qualquer projeto que você for realizar em sua carreira como designer.

O uso das cores em uma arte ou em um projeto podem se assemelhar com o uso de temperos em uma receita culinária, se usarmos poucos temperos, nossa refeição pode ficar um tanto sem graça e não chamar muito a atenção, por outro lado, se usarmos demais, podemos deixar ela muito forte, chamativa e inevitavelmente saturada, sendo provável que não irá agradar a todos os nossos clientes.

E é muito importante destacar uma coisa, **cores são ferramentas!** Com isso, toda ferramenta possui uma utilidade, tal como cada cor, ou como você verá, cada conjunto de cores.

2.2. A Harmonia das Cores

A harmonia das cores é o conceito de combinar cores de maneira que sejam agradáveis aos olhos e que criem um efeito visual equilibrado e estético. Utiliza princípios e esquemas específicos, como análogas, monocromáticas, tríades, complementares, entre outros, para selecionar cores que funcionam bem, juntas. Isso é fundamental no design, na arte e em outras áreas visuais para transmitir emoções, criar contrastes e guiar a atenção do observador de maneira harmoniosa. Vamos ver os principais esquemas de cores!

2.2.1. Análogo

O esquema de cores análogas utiliza cores que estão próximas umas das outras no círculo cromático. Geralmente, escolhe-se uma cor principal e as cores adjacentes a ela. Isso cria uma paleta de cores harmoniosa e agradável aos olhos.

Exemplo: Verde, verde-amarelo, amarelo.



2.2.2. Monocromático

O esquema monocromático utiliza várias tonalidades, sombras e matizes de uma única cor. É simples e elegante, fornecendo uma sensação de uniformidade e coesão.

Exemplo: Azul-claro, azul-médio, azul-escuro.



2.2.3. Tríade

O esquema de cores tríades utiliza três cores que estão equidistantes no círculo cromático. Este esquema é vívido e equilibrado, proporcionando uma boa diversidade de cores enquanto mantém a harmonia.

Exemplo: Vermelho, azul e amarelo.



2.2.4. Complementar

O esquema de cores complementares utiliza cores que estão diretamente opostas no círculo cromático. Este contraste forte cria uma aparência vibrante e energética.

Exemplo: Vermelho e verde, azul e laranja.



2.2.5. Dividir Complementar

Este esquema é uma variação do complementar. Em vez de usar a cor oposta, ele utiliza as duas cores adjacentes à cor complementar da cor principal. Isso oferece contraste como o complementar, mas com menos tensão.

Exemplo: Azul, vermelho-laranja e amarelo-laranja.



2.2.6. Quadrado

O esquema quadrado utiliza quatro cores equidistantes no círculo cromático. Ele oferece uma rica diversidade de cores e mantém um equilíbrio mais dinâmico que pode ser vibrante e harmonioso ao mesmo tempo.

Exemplo: Vermelho, azul-violeta, verde e amarelo-laranja.





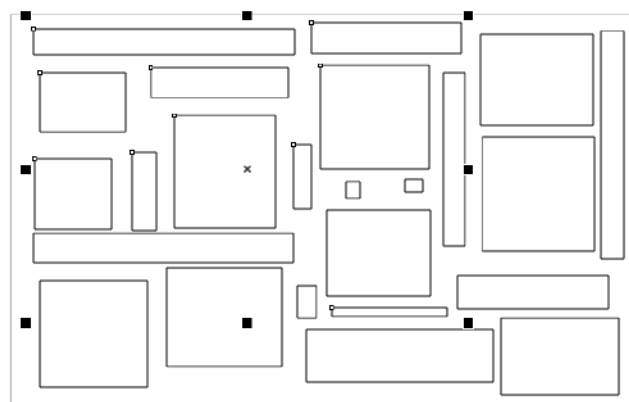
Olá, seja bem-vindo(a) à mais um capítulo do nosso curso de CorelDRAW.

Neste capítulo nós veremos mais sobre a criação de formas e teremos no final a continuação do exercício da parte prática da aula 3, onde no caso, faremos a segunda página, que também será o verso do nosso cartão de visitas.



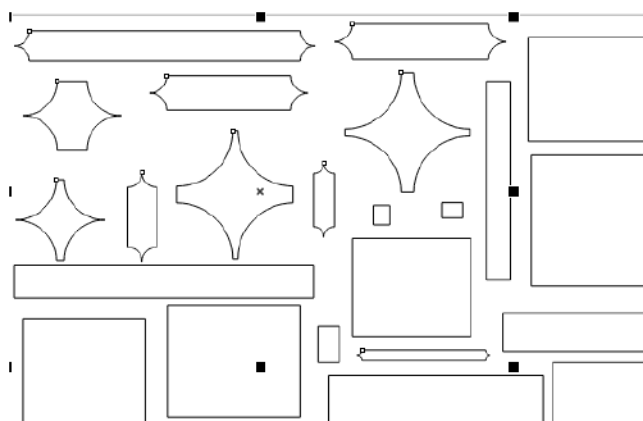
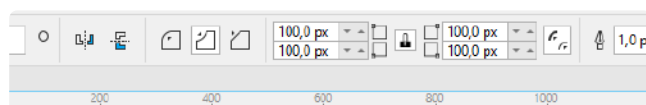
Porém, antes disso, vamos ver sobre os principais atalhos de formatação que nós temos no CorelDRAW.

Tal como vimos na nossa aula, quando nós selecionamos um objeto no CorelDRAW, seja ele uma forma ou bitmap, texto, etc, nós podemos incrementar à nossa seleção mais objetos, pressionando a tecla "Shift".



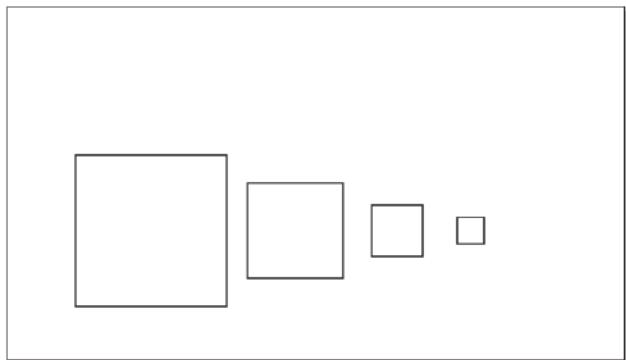
Note que os objetos selecionados ficam com pequenos quadrados brancos na extremidade superior esquerda deles.

Fazendo isso, nós podemos aplicar a essas formas que selecionamos as mesmas configurações de edição.

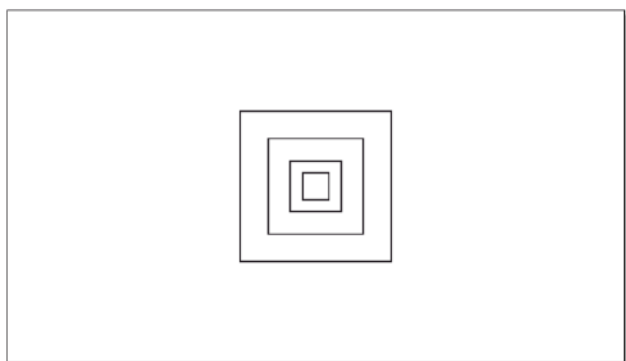


Aqui nós aplicamos a configuração "Canto com vieira" e aumentamos o raio do canto para 100px.

Agora vejamos o seguinte, nós temos que centralizar 4 retângulos de maneira uniforme com o nosso documento e de maneira ágil.



Agora vamos centralizar eles, para isso basta selecionar todos eles usando a tecla Shift, e após isso apertar E, que realiza a centralização horizontal, e em seguida C, que centraliza verticalmente.



Agora você pode realizar seus testes! E tente usar outras teclas do teclado como a P, que centraliza diretamente na página, a tecla L, que alinha à esquerda, R que alinha à direita, T que alinha ao topo, e B que alinha à base.

Esses atalhos podem poupar bastante tempo a você, e melhorar e muito sua experiência de usuário no CorelDRAW.

3.1. Exercícios

Como já anunciado anteriormente, no capítulo 3 da nossa apostila nosso objetivo será criar a segunda página, que também servirá como verso do nosso cartão de visitas.

1. Primeiramente, com o nosso documento "Modelo de cartão de visitas" aberto no ponto onde paramos na aula passada, clique no segundo símbolo de "+" da Barra

de Ferramentas Inferior. Este é o botão que utilizamos para criar novas páginas.

2. Depois disso, nós, na página nova que criamos, vamos criar um retângulo do tamanho da página nova. Fazer isso é bem simples, basta clicar duas vezes em Ferramenta Retângulo com a tecla "Ctrl" pressionada.
3. Após isso, crie outro retângulo que terá metade do tamanho da página. Deixe ele do lado esquerdo da página.
4. Crie outros dois retângulos, cada um da mesma altura da página, e ao lado direito do retângulo que criamos, o primeiro deve ter 1 pol de largura e o segundo deve ter 1,5 pol de largura. Uma forma simples de posicionar corretamente os retângulos é usando os nós para arrastar eles e os posicionado através dos outros nós dos retângulos ao lado.
5. Defina como preenchimento do primeiro e maior retângulo a cor "Verde-mar". (C: 60, M: 0, Y: 20, K: 20).
6. Após isso, preencha o terceiro retângulo com preto (C: 100, M: 100, Y: 100, K: 100).
7. Volte a primeira página e copie o logo "Molie Ateliê / Criações e Reparos", depois disso o cole e posicione na parte direita da segunda página, faça isso onde achar melhor, mas recomendamos que seja na parte superior e que você o deixe com o tamanho aproximado de L: 1,033 e A: 0,33 polegadas. Ou como você preferir.
8. Após isso, crie 3 textos, ambos com um tamanho de fonte de 9.5 pt e na fonte "DeVine Txt BT", o primeiro deve ser "Rua de Exemplo N°16", o segundo deve ser "00 12345-6789" e o terceiro deve ser "exemplo@deemail.net".
9. Após isso, copie e cole os três arquivos "email.cdr", "whatsapp.cdr" e "localização.cdr" na segunda página do seu documento, esses arquivos se encontram na pasta dos arquivos auxiliares.
10. Após isso, posicione estes objetos ao lado dos textos, com o "localização.cdr" ficando ao lado do "Rua de Exemplo N°16", o "whatsapp.cdr" ao lado do "00 12345-

6789" e o "email.cdr" ficando ao lado do "exemplo@deemail.net".

11. Agora os centralize e os posicione ao lado direito inferior da página, como achar melhor, você pode agrupar cada "linha" clicando em cada item que desejar e após os selecionar, clicar em "Agrupar".
12. Após agrupar os itens, para desagrupar eles basta clicar no conjunto com o botão direito, após selecionar os mesmos, e clicar em "Desagrupar". Pode ser difícil acertar exatamente os objetos, então não tenha medo de dar zoom usando o scroll do mouse e se precisar, na Barra de Ferramentas Superior, no botão "Níveis de zoom" você pode redefinir o zoom do documento clicando em "Para encaixar" ou em uma das outras opções, conforme achar necessário.
13. E ainda, precisamos eliminar as bordas do nosso documento, selecione todos os retângulos do nosso documento e após isso clique com o botão direito do mouse na opção "Nenhum" da Barra Lateral Direita de Cores.

Este foi o capítulo 3, referente a aula 3 do seu curso de CorelDRAW, muito obrigado por nos acompanhar até aqui!



Não esqueça de salvar o seu documento clicando em "Arquivo" e em "Salvar".

anotações



Olá, seja bem-vindo(a) à mais uma aula do curso de CorelDRAW! E na aula de hoje nós veremos muito sobre importação e exportação de arquivos através da ferramenta.

Então, vamos lá!



4.1. Importação de Arquivos

CorelDRAW é um software de design gráfico amplamente utilizado para criar ilustrações, layouts de páginas, edição de fotos e muito mais. Uma das funcionalidades mais poderosas e úteis do CorelDRAW é a capacidade de importar diversos tipos de arquivos. Esta funcionalidade permite que designers integrem diferentes elementos em seus projetos, sejam eles imagens, documentos ou outros tipos de arquivos gráficos.

CorelDRAW suporta uma vasta gama de formatos de arquivos para importação. Abaixo estão alguns dos tipos de arquivos mais comuns que podem ser importados.

Arquivos de Imagem:

1. JPEG (.jpg, .jpeg): Formato amplamente utilizado para fotografias e imagens com muitas cores.
2. PNG (.png): Ideal para imagens com fundo transparente e gráficos com alta

qualidade.

3. GIF (.gif): Usado principalmente para gráficos simples e animações curtas.
4. BMP (.bmp): Formato de imagem de bitmap sem compressão, utilizado para imagens de alta qualidade.
5. TIFF (.tif, .tiff): Usado para imagens de alta resolução e detalhes precisos.
6. PSD (.psd): Arquivos do Adobe Photoshop, permitindo a importação de imagens com camadas.

Arquivos Vetoriais:

1. SVG (.svg): Formato de gráficos vetoriais escaláveis, amplamente utilizado na web.
2. AI (.ai): Arquivos do Adobe Illustrator, comumente usados por designers gráficos.
3. EPS (.eps): Formato de arquivo vetorial que pode conter gráficos 2D e texto.
4. PDF (.pdf): Arquivo de documento portátil que pode conter textos, imagens e gráficos vetoriais.

Documentos de Texto:

1. TXT (.txt): Arquivos de texto simples que podem ser importados e formatados dentro do CorelDRAW.
2. DOC/DOCX (.doc, .docx): Documentos do Microsoft Word, permitindo a importação de textos formatados.

Arquivos de Outros Softwares de Design:

1. CDR (.cdr): Arquivos nativos do CorelDRAW.
2. DWG/DXF (.dwg, .dxf): Formatos de arquivos usados em software de CAD, como o AutoCAD.

4.2. Exportação de Arquivos

CorelDRAW suporta a exportação para diversos formatos de arquivos, cada um adequado para diferentes finalidades. Abaixo estão alguns dos principais formatos de exportação.

Arquivos de Imagem:

1. JPEG (.jpg, .jpeg): Ideal para fotografias e imagens coloridas. Permite controlar a qualidade e o tamanho do arquivo.
2. PNG (.png): Suporta transparência e é ótimo para gráficos na web com fundo transparente.
3. GIF (.gif): Usado principalmente para gráficos simples e animações curtas na web.
4. BMP (.bmp): Formato de bitmap sem compressão, adequado para imagens de alta qualidade.
5. TIFF (.tif, .tiff): Excelente para impressão devido à sua alta qualidade e suporte para cores CMYK.

Arquivos Vetoriais:

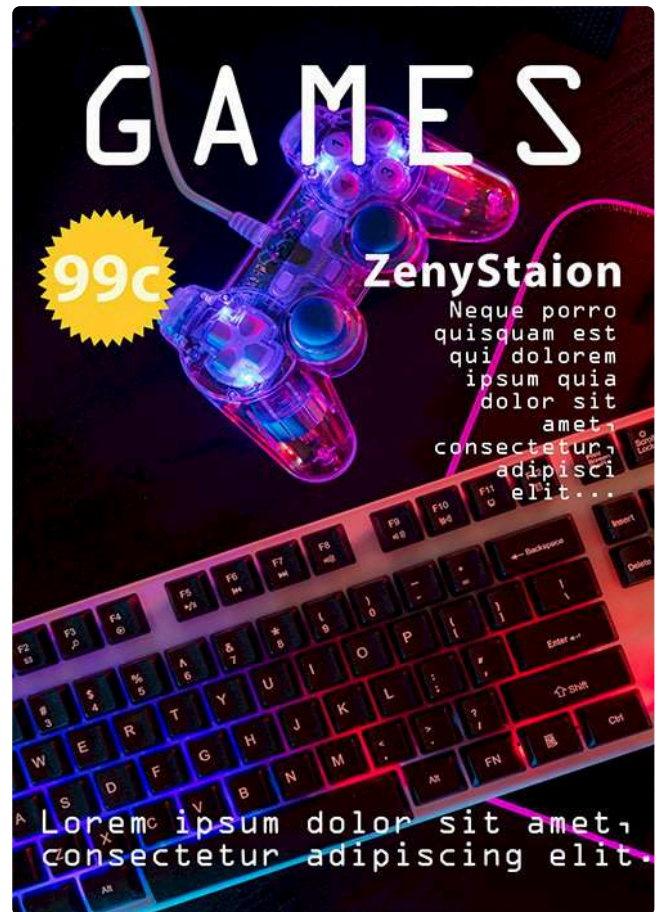
1. SVG (.svg): Formato escalável amplamente utilizado na web e em software de design.
2. EPS (.eps): Utilizado para gráficos vetoriais que precisam ser impressos ou importados para outros programas de design.
3. PDF (.pdf): Versátil e amplamente aceito para compartilhamento e impressão. Pode conter textos, imagens e gráficos vetoriais.
4. AI (.ai): Arquivos do Adobe Illustrator, mantendo a compatibilidade com esse popular software de design.

4.3. Exercícios

O exercício da aula de hoje será recriar a capa de revista que montamos na Prática da nossa aula 4. Contudo, você deverá fazer de forma similar a que está na imagem abaixo.

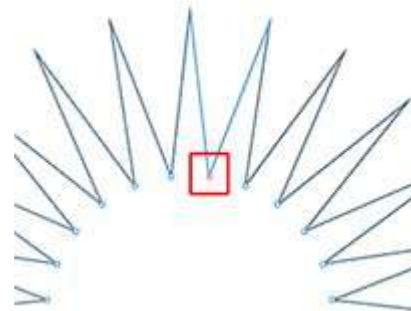
Não tenha medo: você pode acessar o gabarito da apostila, caso não consiga reproduzir

exatamente a mesma capa.



Vamos dar algumas dicas para ajudar você no projeto. A começar pela estrela de preço.

Para criarmos a nossa etiqueta de preço é muito fácil, vamos criar uma estrela de 24 lados usando a "Ferramenta Estrela", e depois disso, selecionamos a "Ferramenta Forma", e arrastamos um dos nós internos da estrela até uma das extremidades dela.



Além disso, nós utilizamos as duas seguintes fontes no projeto: OCR A Std e a Myriad Arabic Bold.

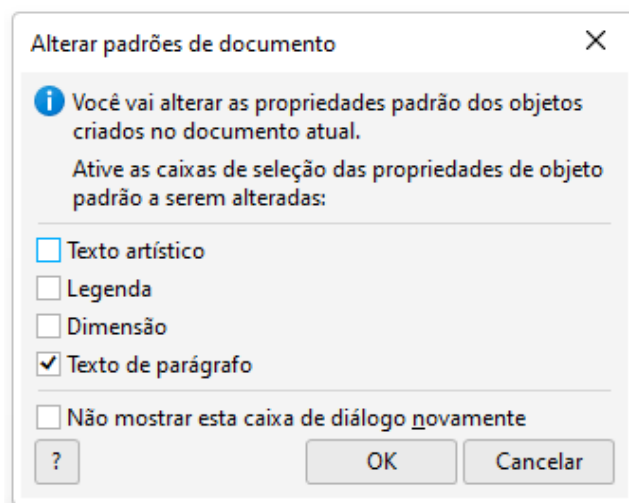


Olá, seja bem-vindo(a) à mais um capítulo da nossa apostila do curso de CorelDRAW, hoje nosso objetivo será aprender e reforçar nossos conhecimentos sobre textos no CorelDRAW.



5.1. Textos Ilustrativos e de Parágrafo

Quando aprendemos a posicionar textos no CorelDRAW pela primeira vez, nós aprendemos a fazer isso clicando em algum ponto no nosso projeto, e em seguida simplesmente começando a digitar, configurando o texto de maneira pontual, ou ainda antes de começarmos a digitar, de uma maneira generalista, como a janela de alerta que abre em seguida indica.



Nessa janela nós podemos alterar os tipos de textos que serão modificados, como, por exemplo, o Texto artístico, Legenda, Dimensão e Texto de parágrafo.

O grande lado positivo do Texto artístico é que ele é mais dedicado ao que o nome por si só indica: artes. Com o texto artístico nós podemos criar facilmente títulos, logomarcas, efeitos (como onomatopeias) e o que mais vier a sua mente, pois ele é mais maleável de ser trabalhado.

Já o Texto de parágrafo é mais dedicado a materiais com muito conteúdo escrito.

Como, por exemplo: jornais, revistas, cardápios, flyers, manuais e todo o tipo de material similar, havendo ainda opções de configurações dedicadas a parágrafos, como o campo "Quadro" na janela "Texto".



O lá! Seja bem-vindo(a) à mais um capítulo do seu curso de CorelDRAW!

No capítulo 6 da sua apostila, nós aprenderemos sobre camadas e objetos!

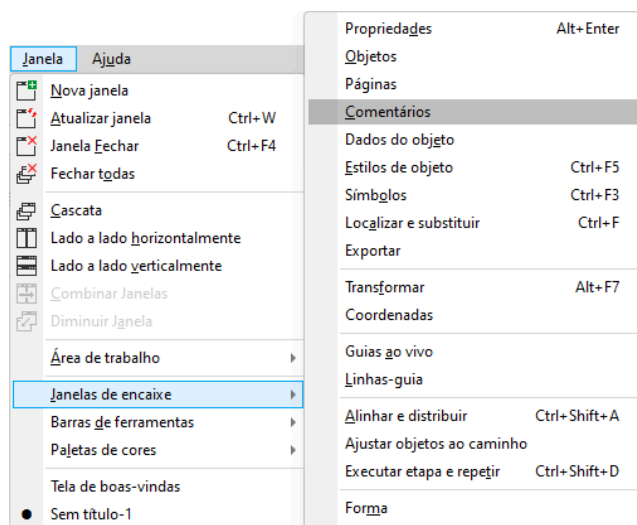


CorelDRAW
GRAPHICS SUITE

6.1. Objetos no CorelDRAW

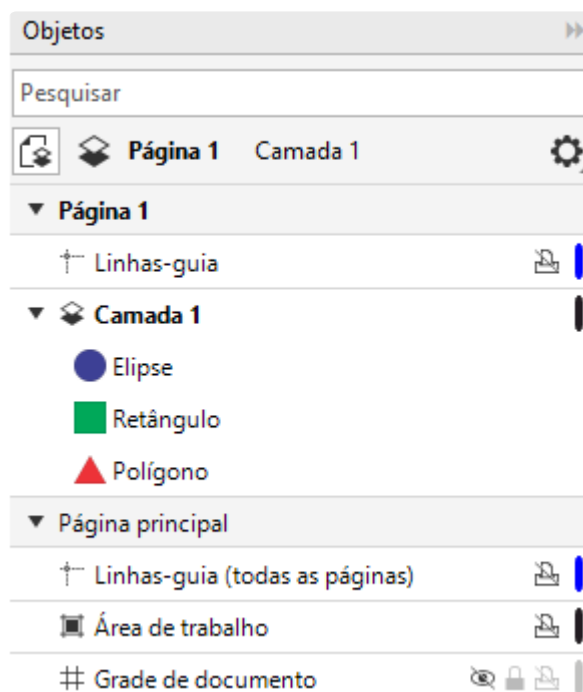
Podemos criar todas as formas no CorelDRAW, sejam elas geométricas, linhas, textos e etc. Com isso, ao criarmos objetos no CorelDRAW, estes naturalmente podem acabar sobrepondo uns aos outros, com o CorelDRAW nos dando a possibilidade de editar essa ordem de sobreposição livremente e de maneira avançada.

Nós podemos fazer isso de maneira mais eficiente adicionando a janela lateral "Objetos", que nós encontramos no seguinte caminho:



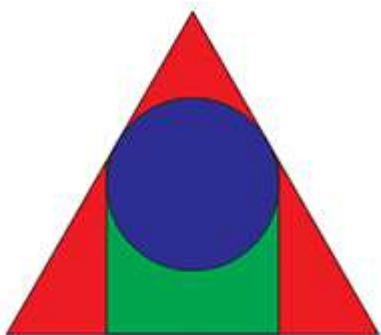
Na "Barra de Menu Superior", selecionamos a opção "Janela", e nessa opção, passamos o cursor do mouse sobre "Janelas de encaixe", para então clicarmos em "Objetos".

A janela que abrirá é a seguinte:



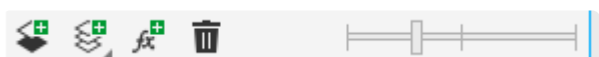
6.2. Camadas no CoreIDRAW

No CoreIDRAW, os objetos ficam dentro de camadas e a sua ordem de sobreposição é representada de cima para baixo na janela "Objetos", como o objeto que estiver no topo, na camada que estiver no topo, sendo aquele que estará sobre todos os outros.

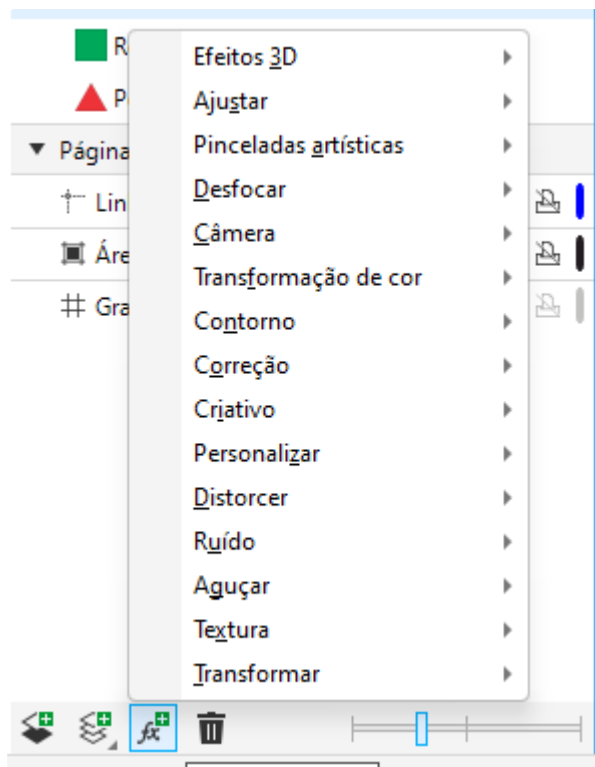


Repare que ao lado de cada objeto na janela "Objetos" existe uma miniatura do mesmo.

Agora criar camadas novas para organizarmos os nossos projetos também é muito simples, logo abaixo na janela "Objetos" nós temos 4 opções básicas.

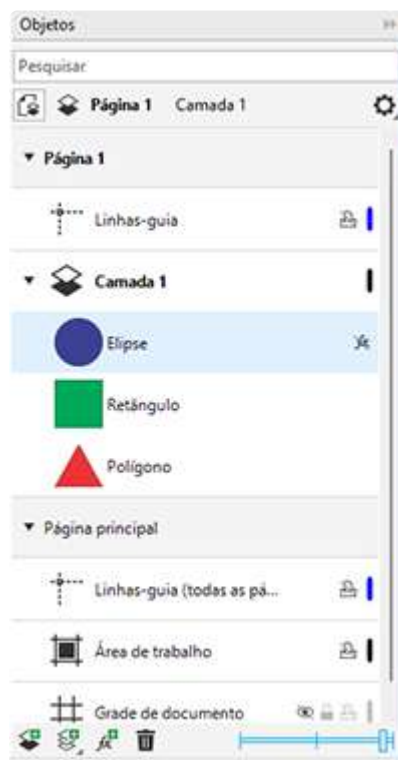


Nós temos, da esquerda para direita, o botão "Nova camada", que cria camadas novas no nosso documento, temos em seguida "Nova camada principal (todas as páginas)" que cria uma camada onde os objetos que ali estiverem aparecerão em todas as páginas do projeto, e na mesma posição, temos a opção "Adicionar efeito", que só é ativa quando estamos com um objeto selecionado, e nela nós temos acesso a todos os efeitos aplicáveis a um objeto no CoreIDRAW, e ainda, por fim, a opção "Excluir", que exclui também um objeto selecionado.



Repare na quantidade de janelas retráteis que aparecem quando clicamos sobre a opção "Adicionar efeito", com cada uma destas janelas possuindo inúmeras outras opções aplicáveis de efeitos ao objeto.

E ainda por fim, nós temos a barra de "Redimensionar lista", na direita, onde podemos, arrastando entre a esquerda e a direita, respectivamente, diminuir ou aumentar o tamanho da nossa lista de camadas e objetos.





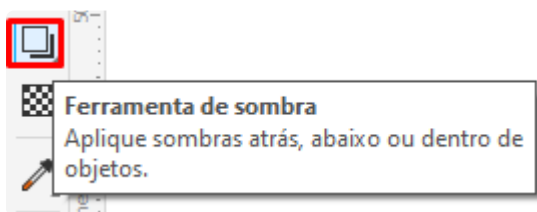
Olá! Seja bem-vindo(a) à mais um capítulo do seu curso de CorelDRAW!

Neste capítulo nós aprenderemos sobre sombras, transparências e outros efeitos no CorelDRAW! Então, vamos lá!

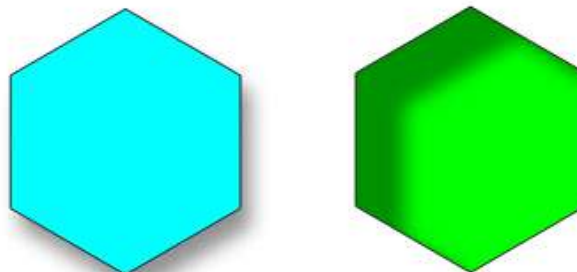


7.1. Sombras no CorelDRAW

No CorelDRAW nós temos muitos efeitos aplicáveis, entre eles um dos mais notáveis e utilizados é a "Ferramenta de sombra".



Através deste recurso nós podemos tanto aplicar sombras internas quanto externas em objetos.

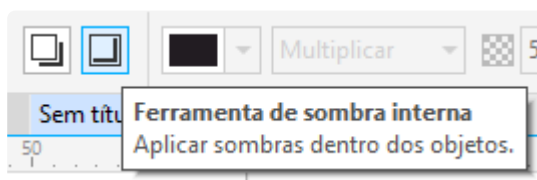


Com a gente podendo ainda definir o estilo de sombra, direção, intensidade, origem e muitas outras opções na Barra de Ferramentas Superior.

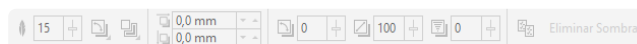


Aqui, na primeira metade, da esquerda para a direita, nós podemos observar a caixa de "Predefinições", que abre uma lista de opções e configurações já feitas de sombra, que facilita bastante o nosso trabalho na hora de posicionar uma sombra, e falando nisso, isso é bem fácil, basta clicar no centro ou em uma das laterais e arrastar o cursor do mouse até uma posição desejada.

Havendo ainda ao lado, as opções "Ferramenta de sombreadamento" e "Ferramenta de sombra interna".



Ao lado temos a caixa "Modo de mescla", que define o estilo de mesclagem da sombra, ao lado "Opacidade de sombra", que define a intensidade...



Na segunda metade, intensidade de enevoamento de sombra, direção e borda do enevoamento, tal como as opções de deslocamento horizontal, vertical, ângulo e alongamento de sombra. E claro, a opção "Eliminar Sombra", que tal como o nome sugere, exclui a mesma.

7.2. Transparência no CorelDRAW

E além das sombras, o CorelDRAW possui muitos outros efeitos interessantes, como, por exemplo, a possibilidade de aplicarmos e configurarmos a transparência dos nossos objetos.



Agora, indo para o campo da transparência, nós temos 7 opções principais que definem como a transparência dos nossos objetos será definida.



Estas opções aparecerão juntas de muitas outras na Barra de Ferramentas Superior, com elas alterando também esta mesma barra.

As 7 opções a qual nos referimos, são, da esquerda para a direita, as seguintes:

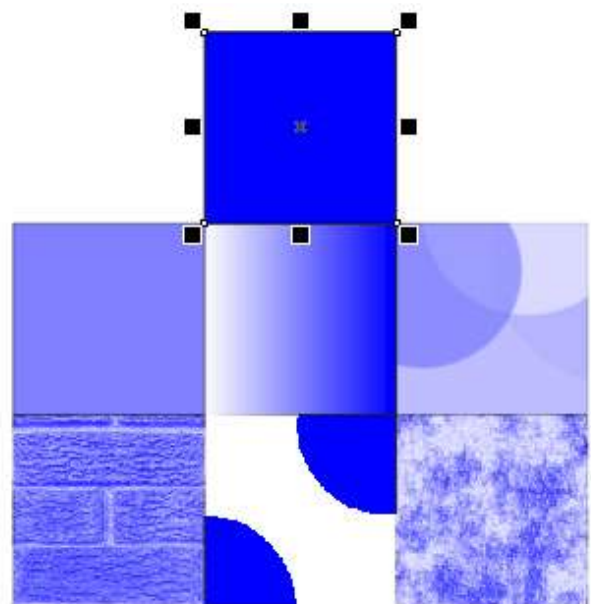
1. "Sem transparência", que elimina a transparência presente no objeto".
2. "Transparência uniforme", que espalha a transparência de maneira completamente uniforme na área visível do objeto.
3. "Transparência de fonte", que atribui um ponto de origem para a transparência, a distribuindo de maneira gradativa até as demais partes do objeto.
4. "Transparência de padrão de vetor", que espalha a mesma em formas vetorizadas através do objeto.
5. "Transparência de padrão de bitmap", que

espalha a mesma em formas de bitmap, através do objeto.

6. "Transparência de padrão de duas cores", que espalha de maneira similar ao item 3, mas preservando apenas duas cores em seu padrão.
7. "Transparência da textura", que atribui um efeito uniforme de textura transparente ao objeto.

Muitos destes pontos podem parecer similares, mas todos possuem características de configurações e de predefinições únicas, então sempre que puder os teste, fazer isso será muito importante para o seu aprendizado no CorelDRAW.

Veja logo abaixo alguns exemplos de transparência aplicada:

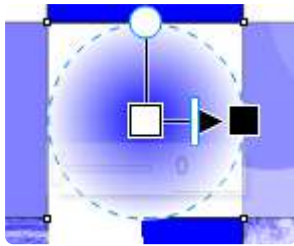


Aqui temos os exemplos automaticamente aplicados de cada uma das 7 opções-base de configuração de transparência que citamos acima.

Havendo ainda mais outras configurações que podemos aplicar em cada uma destas opções, a exceção da "Sem transparência".

Por exemplo, observe o retângulo abaixo, nós configuramos aquela definição de transparência utilizando a configuração "Transparência de fonte", e então, selecionamos "Transparência de fonte elíptica", uma das 4

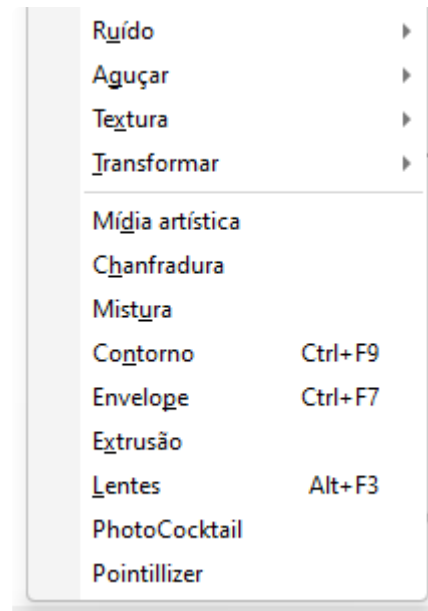
opções que aparecem na Barra de Ferramentas Superior personalizada desta configuração.



A edição da posição, ângulo e distribuição da intensidade da transparência, se assemelham às configurações do "Preenchimento gradiente" que já vimos anteriormente.



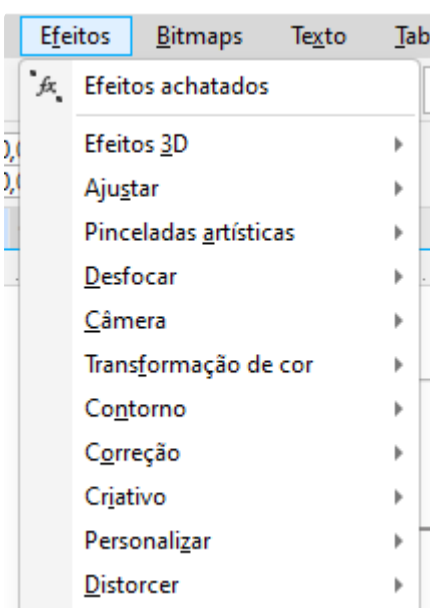
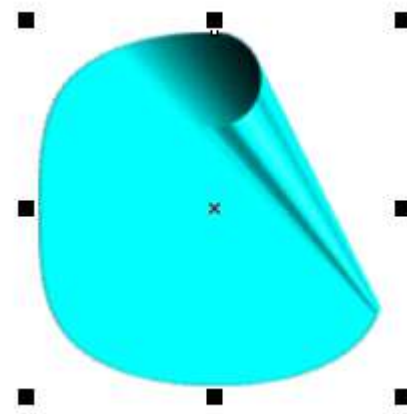
Eis a nova Barra de Ferramentas Superior gerada pela configuração, nela podemos alterar quase que completamente a transparência do nosso objeto a partir do efeito que aplicamos.



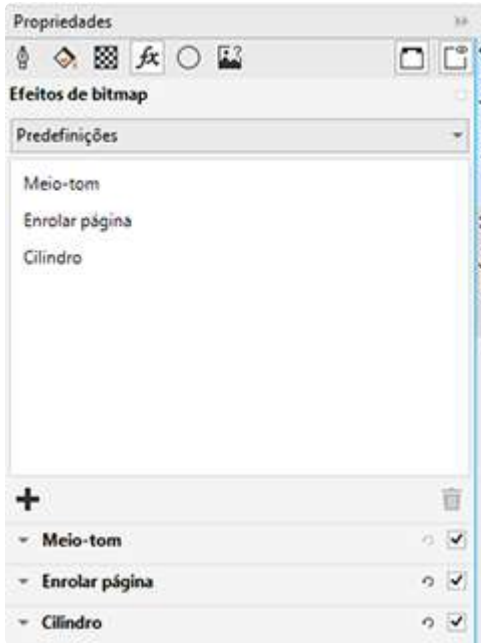
Agora, observe o seguinte objeto que criamos:

7.3. Efeitos

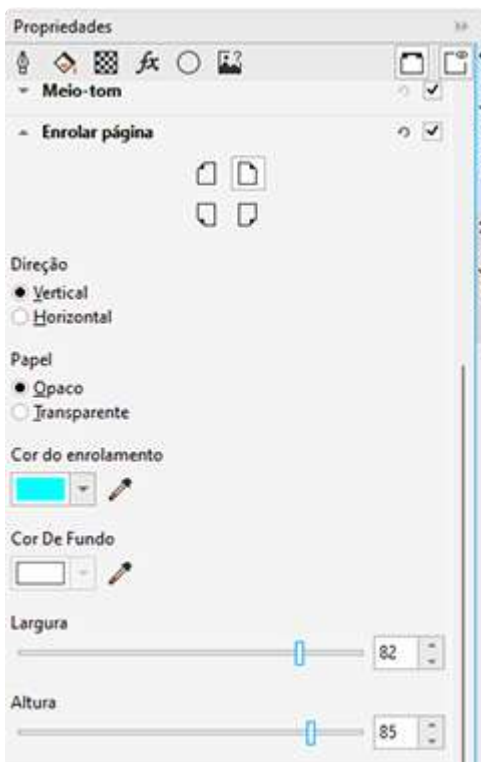
E ainda temos mais efeitos no CorelDRAW além dos dois que vimos acima! Para sermos mais precisos, 123 opções de efeitos distribuídas entre 15 janelas no botão "Adicionar efeitos" disponível na janela lateral objetos, ou também no menu "Efeitos" encontrado na "Barra de Menus Superior", onde podemos ver outras 9 opções mais direcionadas ao documento em si.



Esta era uma simples elipse criada de maneira uniforme em suas proporções, mas nós alteramos isso facilmente através dos efeitos, aplicando um efeito de tonalidade de cores e dois de distorção de forma.



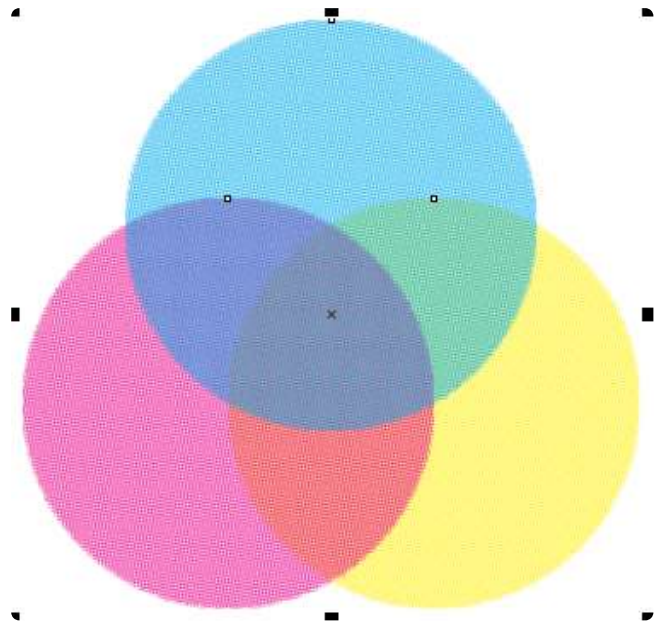
Muitos outros podem ser aplicados a mesma elipse, com cada um destes efeitos que aplicamos tendo suas próprias configurações de intensidade habituais, observe, por exemplo, o menu de edição do efeito "Enrolar página".



Desde configurações da posição da origem da parte dobrada, a até mesmo o estilo de papel simulado na dobradura, temos muito espaço para sermos criativos.

7.4. Exercícios

Seu objetivo será tentar reconstruir o seguinte diagrama de Venn, utilizando a paleta de cores CMYK:



Repare que estamos usando efeitos de transparência nos objetos e também, aplicamos o efeito "Meio-tom", da janela "Transformação de cor".

anotações



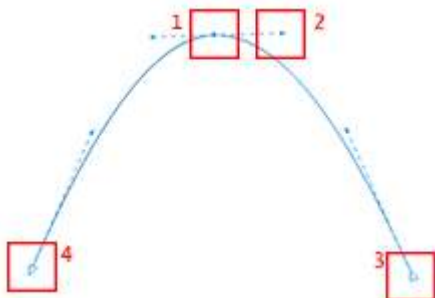
Olá, seja bem-vindo(a) à mais um capítulo da apostila do nosso curso de CorelDRAW!

Neste capítulo da nossa apostila, iremos aprender sobre as principais ferramenta de desenho que nós temos na plataforma, tal como aprenderemos sobre o que são os nós no CorelDRAW, então sem mais delongas, vamos ao nosso conteúdo!



8.1. Nós e Curvas

Você já deve ter se perguntado em algum momento enquanto usava o CorelDRAW, se era possível criar curvas e desenhos com curvas complexas e precisas sem possuir uma mão muito habilidosa, e a resposta é sim! E isso tudo se deve ao sistema de nós e de Alças de Controle que temos na aplicação.



Veja, esta é uma curva simples, característica de ferramenta que explicaremos ainda neste capítulo, repare que existem 4 áreas marcadas em destaque.

A primeira delas é um nó, representado no CorelDRAW como um quadrado ou como um triângulo, que constituem os elementos 3 e 4, respectivamente o "Nó inicial" e o "Nó final", com o item 2, sendo respectivamente a nossa "Alça de controle".

No que se referem aos nós, eles são pontos de controle em uma curva, que definem suas sinuosidades através das suas alças de controle, que, por sua vez, fazem isso através da sua direção e comprimento.

Já as alças de controle, e os nós em geral podem, ser configurados através das seguintes configurações:



Na Barra de Ferramentas Superior, os primeiros dois botões, o "+" e o "-" verde e vermelho, são respectivamente os botões "Adicionar nós" e "Excluir nós", que tanto adicionam nós, na direção do nó que você selecionou ao nó inicial, ou excluem o nó em questão.



Agora ao lado, nós temos os botões "Unir dois nós" e "Separar curva", que de maneira bem intuitiva, podemos usar para unir as pontas de uma curva que não foi fechada ou separar um segmento da mesma.

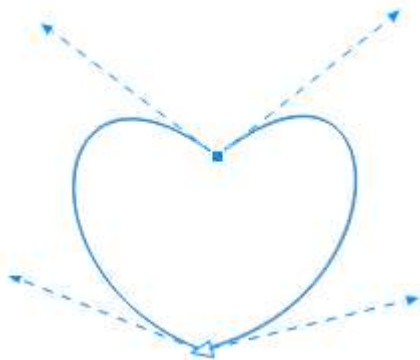


Agora ao lado, nós temos as opções "Converter em linha" e "Converter em curva", que transforma um objeto ou segmento de objeto, em linha reta, ou em curva.

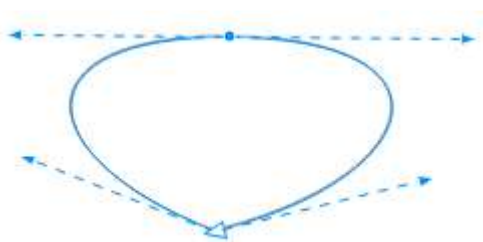


Agora ao lado, nós temos três botões que determinam o tipo específico de um nó, que são estes: "Nó cúspide", "Suavizar nó" e "Nó simétrico", que por sua vez, definem as seguintes características:

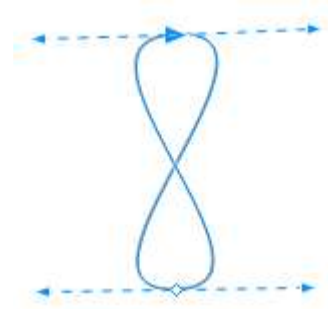
Nó cúspide: Este tipo de nó pode possuir pontos mais acentuados e curvas internas, onde a alteração de uma alça de controle não afeta diretamente a outra seta de controle ao lado.



Suavizar nó: Este tipo de nó, o suavizado, ele não permite ângulos tão acentuados e a interação de uma das alças de controle afeta a posição da alça de controle subjacente.



Nó simétrico: Este tipo por sua vez faz com que o comprimento e o ângulo das alças de controle sejam sempre os mesmos, em relação ao centro deles, que no caso seria o seu nó de origem.



Agora, ainda temos outras ferramentas e funções muito interessantes para trabalharmos, como, por exemplo, as seguintes:



A primeira das opções é "Inverter posição", que inverte as posições do "Nó inicial" e do "Nó final", tal como "Extrair subcaminho" que extrai subcaminhos selecionados do objeto, "Estender curva para fechar", que fecha o objeto por meio de uma extensão das curvas finais, temos também ainda "Curva fechada", que une ou separa nós iniciais e finais de uma curva, e, além disso, com o penúltimo item temos "Alongar ou escalar nós", aqui nós podemos alongar ou escalar nós de maneira mais simplificada, como se fossem formas, e por fim, temos "Girar ou inclinar nós", onde que da mesma maneira que fazemos isso com formas, dando um segundo clique podemos fazer com os nós.

Ainda existem muitas configurações que veremos mais adiante na apostila, contudo, agora veremos como fazemos para criar essas curvas por meio de desenhos!

8.2. Ferramentas de desenho

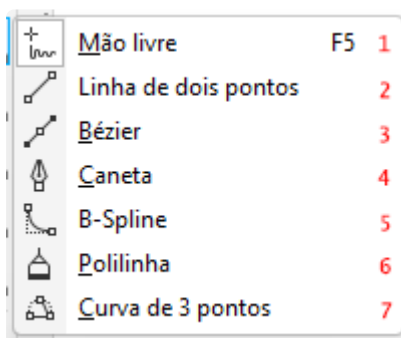
No CorelDRAW rapidamente podemos encontrar as ferramentas de desenho logo na Barra de Ferramentas Lateral Esquerda, veja:



Esta ferramenta em questão, que temos selecionada, se chama "Ferramenta Mão livre", onde podemos clicar e arrastar utilizando o cursor do nosso mouse para desenharmos livremente como faríamos utilizando um lápis ou uma caneta, ou ainda clicar em um ponto e então clicar em outro ponto para desenharmos uma linha reta.

Esta ferramenta é especialmente útil se você possui habilidades de desenho com ferramentas como lápis, canetas e pincéis, e se torna ainda mais interessante se você possui consigo uma mesa digitalizadora.

Mas ela não é a única!



Veja que numeramos de um a 7 todas as ferramentas, vamos explicar o que cada uma delas faz!

A primeira delas, a "Mão livre", nós acabamos de explicar, então vamos pular para a seguinte, que é "Linha de dois pontos", aqui nós temos uma ferramenta capaz de criar linhas retas, clicando e arrastando o cursor do mouse de um ponto a outro.

Nosso item 3 é a ferramenta "Bézier", que, diferentemente da anterior, não é só capaz de criar linhas de maneira contínua, como também é

capaz de criar curvas, quando se clica e arrasta o cursor do mouse, de maneira repetida, exceto se dermos um clique duplo, ou que fechemos a curva.

O nosso item 4 é a ferramenta "Caneta", que em essência faz o mesmo que a ferramenta "Bézier", porém, exibe a rota da curva, ou reta durante o processo de criação e também pode ser interrompida utilizando a tecla "Esc" do seu teclado.

A ferramenta "B-Spline", o nosso item 5, é uma ferramenta de criação de curvas também muito interessante, pois, ao invés de definir a intensidade da curva através do ato de clicar e manter o clique, ela define as curvas mediante cliques simples.

Já a ferramenta "Polilinha", cria linhas retas quando clicamos e traçamos uma rota fazendo isso, e também, desenha livremente quando clicamos e mantemos o clique pressionado.

E por fim, no nosso item 7, temos a ferramenta "Linha de 3 pontos", onde nós podemos definir com um clique e com outro segundo clique, o início e o fim da curva, sendo o terceiro, a direção da curva.

Lembre-se, é muito importante que você também abra o CorelDRAW e faça seus testes!

8.3. Exercícios

O exercício do nosso capítulo da apostila de hoje será bem interessante! Vamos reproduzir o logo do McDonald's!





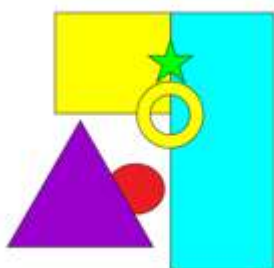
Olá, seja novamente bem-vindo(a) a mais um capítulo da nossa apostila, neste capítulo nós veremos em mais detalhes o que vimos na nossa aula correspondente e daremos continuidade ao exercício que estávamos realizando nesta aula.



9.1. Modelagem Avançada de Objetos

No CorelDRAW nós temos 8 opções de Modelagem de objetos, estas opções que temos acesso a partir da Barra Superior de Ferramentas, que por sua vez é alterada quando selecionamos simultaneamente um ou mais objetos.

Veja, por exemplo, o seguinte caso abaixo:



Veja o menu que aparece na Barra de Menus Superior quando selecionamos mais de um objeto (utilizando Ctrl+a ou pressionando Shift enquanto clicamos nos objetos utilizando a ferramenta Seleção).

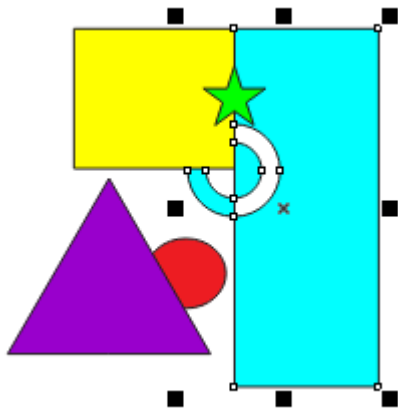


Os itens que vão de 1 a 8 são:

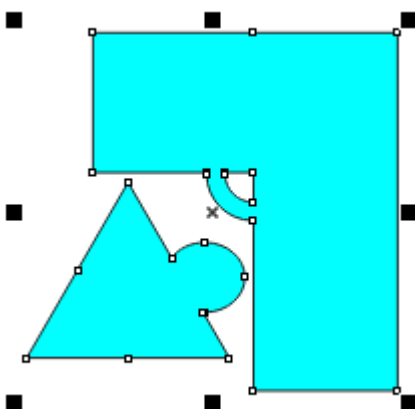
1. Combinar: esta opção combina os objetos selecionados, transformando-os em um único objeto, mantendo suas propriedades individuais, mas criando áreas editáveis em comum onde suas formas se sobrepõem.
2. Soldar: esta opção funde os objetos selecionados em um único objeto, unindo-os completamente e removendo as linhas de separação, como se todos os objetos se tornassem uma forma única e contínua.
3. Aparar: esta opção recorta o segundo objeto selecionado usando a forma do primeiro como uma "faca", removendo a área de interseção onde os dois objetos se sobrepõem.
4. Interseção: esta opção cria um novo objeto a partir da área de sobreposição entre os objetos selecionados, mantendo apenas a região comum onde as formas se intersectam.
5. Simplificar: semelhante à ferramenta "Aparar", esta opção remove a parte sobreposta do objeto que está abaixo na ordem de empilhamento, com base no contorno do objeto superior.
6. Frente menos verso: remove o objeto que está na frente (superior na ordem de empilhamento) e corta a área de interseção, mantendo apenas o objeto de trás com a área de contato subtraída.

7. Verso menos frente: remove a área de interseção do objeto que está abaixo (inferior na ordem de empilhamento) com o objeto de cima, preservando o objeto superior inalterado.
8. Criar um limite: cria uma nova forma ao redor dos objetos selecionados, gerando um contorno externo que engloba todos os objetos, independentemente de estarem ou não conectados.

Agora note que selecionamos o anel amarelo e o retângulo ciano (da direita), nesta mesma ordem, então veja como fica nossa composição se pressionamos o primeiro dos itens:

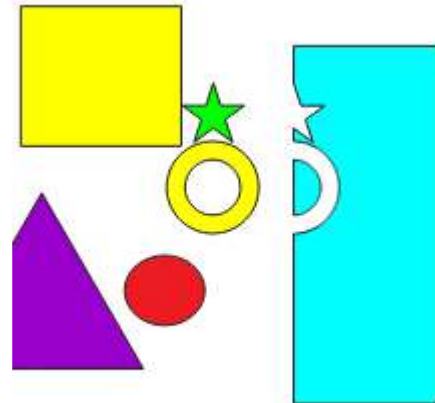


Então, veja como fica a nossa composição quando selecionamos todos os itens (Ctrl + a) e aplicamos a segunda opção:



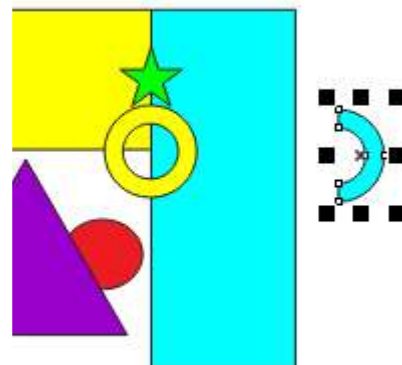
Isso se deve ao fato da ferramenta (Ctrl + a) selecionar o item mais baixo na ordem de precedência primeiro, com as demais ferramentas adquirindo suas propriedades.

Agora repetindo a rotina, após selecionarmos todos os itens, aplicamos a eles o item 3.



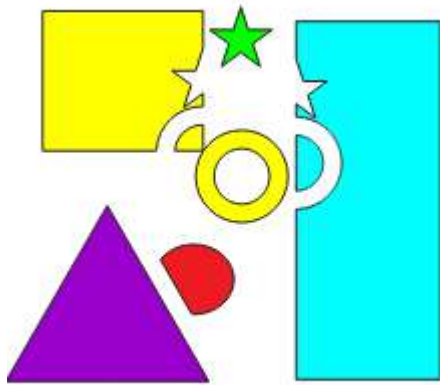
Todos os objetos ficaram inalterados, em exceção do retângulo que estava na base.

E então, veja o resultado que objetemos ao selecionarmos o anel amarelo, o retângulo ciano, e aplicarmos o item 4 a eles.

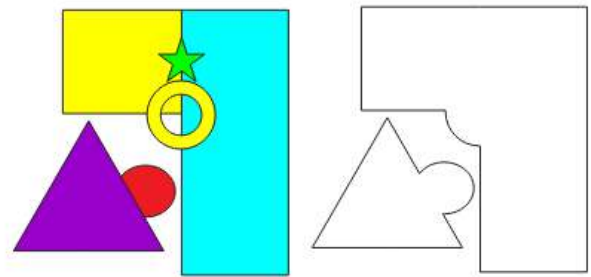


Uma nova forma, na cor do objeto que estiver abaixo, será criada, adquirindo o formato correspondente a interseção entre estes objetos.

O item 5 recorta todas as áreas em sobreposição entre nossos objetos.



Já o item 6, mantém apenas o item que está selecionado acima, neste mesmo cenário onde todos estão selecionados.

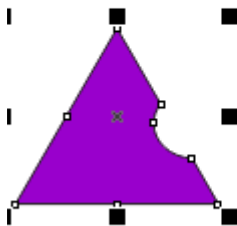


Valendo destacar que estes objetos são modelados de maneira que possam ser livremente editados, o que dispensa a modelagem através das alças de controle que vemos habitualmente nas ferramentas de desenho.

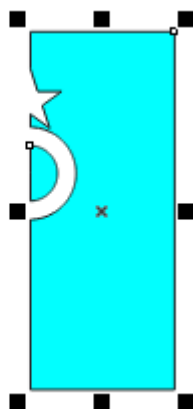
9.2. Janela Cantos

E além das opções de modelagem utilizando múltiplas seleções que vimos, ainda temos mais um recurso interessante que é a janela de encaixe "Cantos".

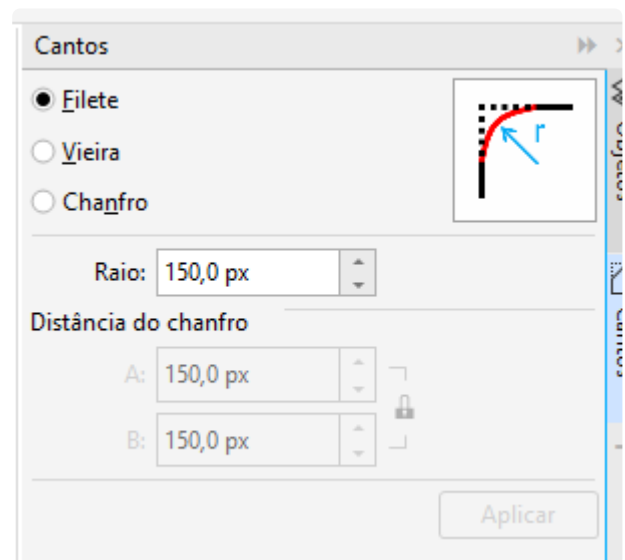
Esta é uma janela que pode ser encontrada dentro da opção "Janelas de encaixe", presente na opção Janela da Barra de Menus Superior.



Sendo o item 7, assim como o nome indica, o exato oposto.

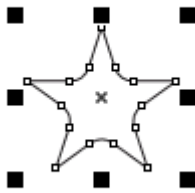


Com o item 8 criando uma forma nova a partir do contorno das demais selecionadas.



Esta ferramenta é muito poderosa, pois é capaz de converter e manipular os cantos de praticamente qualquer forma, o que inclui também textos e imagens.

Para converter formas simples é muito fácil, com elas selecionadas, clique na janela "Cantos" e logo em seguida, clique em aplicar.



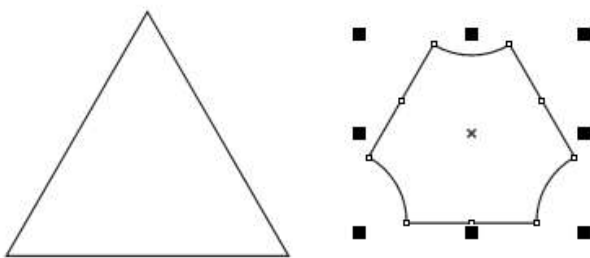
Se você transformar o objeto em curvas, pode ainda editar a curvatura de cada nó individualmente desta forma, o que é fundamental em trabalhos de alta precisão e simetria.

LOREM IPSUM LOREM IPSUM

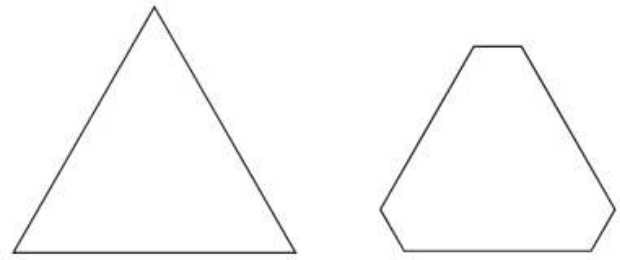
Com o ato de transformar os objetos em curvas sendo necessário para aplicar este efeito em textos, veja a comparação acima.

Havendo ainda outras duas opções, com os exemplos acima utilizando a opção "Filete", que reproduz uma curva uniforme.

A seguinte é a opção Vieira, que recria uma curva interna nos vértices.



E a última delas, a opção chanfro, que divide os vértices, conforme as medidas A e B definidas em "Distância do chanfro", que fica abaixo da medida Raio, que é responsável também, tanto por definir a opção Vieira quanto a opção Filete.



9.3. Exercícios

O Exercício da aula de hoje será bem simples e, ao mesmo tempo, bem desafiador: seu desafio será terminar de construir o nosso personagem que montamos parcialmente na nossa aula. Você deverá adicionar roupas e mãos simples conforme a imagem a seguir, e se possível enfeitar ele da melhor forma possível. Seja criativo(a)!



anotações



Olá, seja bem-vindo(a) à mais um capítulo da nossa apostila do curso de CorelDRAW! No capítulo de hoje, nós aprenderemos sobre uma incrível ferramenta chamada PowerTRACE!



10.1. A Ferramenta PowerTRACE

Além das tradicionais ferramentas de desenho que possuímos no CorelDRAW para digitalizarmos imagens, as utilizando para copiar os seus contornos e ajustar seus traços por meio de curvas, modelagem e posicionamento de nós, podemos também o fazer utilizando outra ferramenta muito interessante, a PowerTRACE.

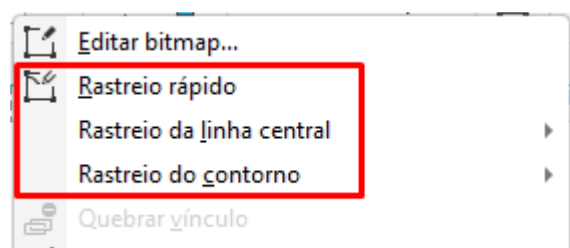
A ferramenta PowerTRACE utiliza de um algoritmo de rastreamento de traço avançado que não apenas utiliza o poder do seu computador para rastrear os contornos de uma imagem e mapear as cores da mesma, mas também é capaz recriar os mesmos traços, replicando-os em objetos individuais com as cores da imagem original.

Mas como podemos utilizar essa ferramenta?

No CorelDRAW, basta posicionar uma imagem na sua área de trabalho.

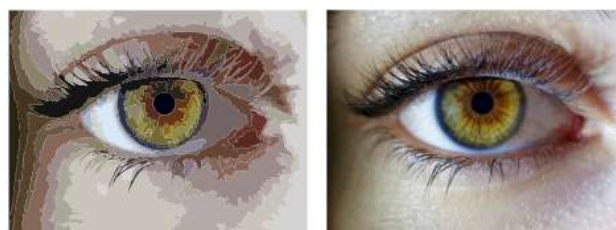


E então, clicando com o botão direito do mouse sobre ela, a seguinte janela irá aparecer:



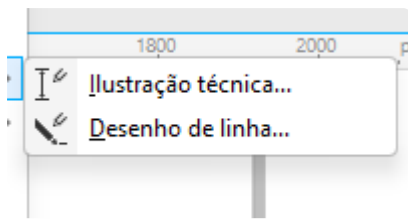
As 3 opções que estão dentro do retângulo em destaque utilizam a ferramenta PowerTRACE: a primeira delas, assim como o nome indica, faz isso de maneira rápida sem abrir menus de configuração.

Veja abaixo o resultado que obtemos ao selecionar ela:



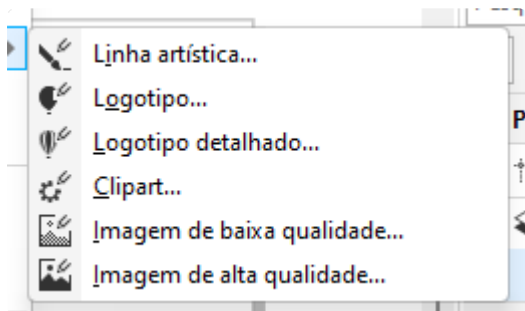
Note que na imagem a esquerda, a versão vetorizada da imagem a direita, ela é constituída por uma coletânea de objetos de diferentes formas e cores, que simulam o bitmap ao lado.

Agora, na seguinte, a opção "Rastreio de linha central", nós temos ao passar o mouse por cima dela, as seguinte janela:



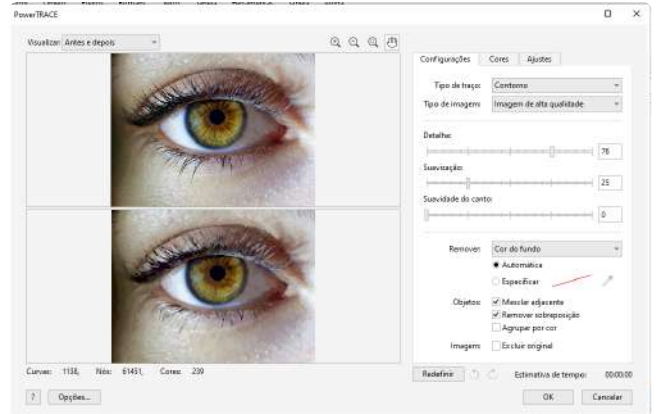
A primeira delas, "Ilustração técnica", simula o mesmo efeito que a opção "Rastreio rápido", contudo é mais focada em desenhos técnicos, onde ela não irá pegar apenas detalhes do contorno. Com a opção de baixo sendo similar, mas dedicada a algo ainda mais seletivo, me refiro a capturar formas de linhas simples, que não sejam fechadas.

Já na opção abaixo desta, nós possuímos a opção "Rastreio do contorno", que exibirá assim que passarmos o mouse sobre ela a seguinte janela:



Aqui nós temos muitas opções que se resumem basicamente a configurações de níveis de qualidade, este que vai crescendo gradualmente a cada nova opção, com, por exemplo, ao selecionarmos a opção "Logotipo", para vetorizarmos um logotipo, nós obteremos um resultado muito mais satisfatório do que com a opção "Imagem de alta qualidade", que poderia fazer uma simples elipse ter dezenas ou centenas de objetos.

Veja, por exemplo, como podemos editar uma imagem de alta qualidade:



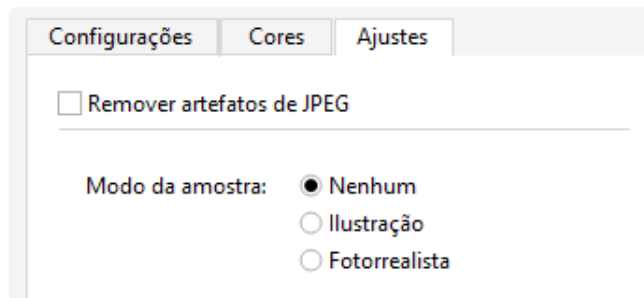
Após clicarmos na opção "Imagem de alta qualidade", essa janela de edição se abrirá, vale destacar que a mesma janela será aberta com as demais opções que vimos na janela anterior, variando claro o resultado da pré-visualização da vetorização abaixo da imagem original, que vemos à esquerda.

Nesta janela que vemos, estamos em outro menu, que no caso é o menu "Configurações", ao lado de "Cores" e "Ajustes".

Este menu é responsável por nos ajudar a elaborar desde o tipo da imagem que vemos e o estilo de traço, que nos permite editar estas configurações sem termos de repetir os nossos passos anteriores, desde clicar com o botão direito na imagem e selecionar umas das opções correspondentes, a até alterar manualmente os detalhes na imagem usando as barras, remover ou não cores específicas na imagem, e excluir a imagem original automaticamente após a criação da imagem vetorizada.



E indo para o menu "Cores" nós temos acesso a uma rápida paleta de cores que há na imagem, repare que nesse modo de vetorização que estamos utilizando nós temos mais de 200 cores! O que realmente é impressionante, com a gente podendo ainda reduzir essas cores clicando neles e excluindo, utilizando o botão em forma de lixeira na lateral direita, ou mesclar essas cores, as selecionando pressionando a tecla Shift e então clicando no botão "Mesclar", abaixo da paleta de cores.

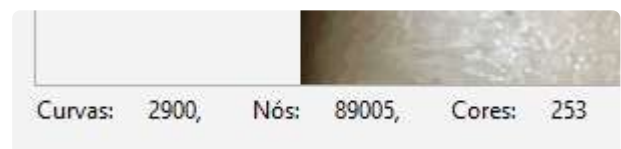


E indo para "Ajustes", nós temos outras opções muito interessantes que podemos marcar, com a primeira delas sendo a opção "Remover artefatos de JPEG", que assim como o nome sugere, é capaz de reduzir de maneira significativa a quantidade de artefatos e distorções originais dos bitmaps, o que implica em uma imagem potencialmente mais nítida.

Já as opções abaixo, presentes no campo "Modo de amostra", são capazes de aumentar e muito o nível e a qualidade das nossas imagens vetorizadas, sendo a última delas capaz de aumentar de maneira explosiva a quantidade de curvas na nossa imagem vetorizada, veja:



Eis a imagem com um pouco mais de zoom, é difícil diferenciar uma da outra, não é mesmo?



Agora, repare que na primeira imagem que vimos antes, ainda no menu "Configurações", a quantidade de nós era de 61.451, e agora, com a opção "Remover artefatos de JPEG" e "Fotorrealista" marcadas, o número foi para 89.005 nós.

Contudo, agora é extremamente importante que você pratique, pois é realmente muito prático e intuitivo de se usar a ferramenta PowerTRACE e suas demais configurações, com você podendo se familiarizar rapidamente com ela construindo alguns exemplos.

10.2. Exercícios

O exercício deste capítulo da nossa apostila é bem simples, nele nós devemos reproduzir uma imagem vetorizada do olho que utilizamos nos exemplos, valendo destacar que ela deve estar na melhor qualidade possível!



Olá, seja bem-vindo(a) à mais um capítulo da nossa apostila do curso de CorelDRAW! Nós veremos hoje sobre uma ferramenta que abrirá as portas para muitas utilidades do CorelDRAW, me refiro a Ferramenta PowerClip!



11.1. A ferramenta PowerClip

Mas o que exatamente é e para que exatamente serve a ferramenta PowerClip? Bem, a resposta para essa pergunta é simples.

A ferramenta PowerClip é capaz de adicionar múltiplas imagens em uma forma, ou agrupamento de formas, e nos permite editar de maneira rápida e dinâmica o posicionamento dessas imagens nas formas, tal como o seu tamanho e orientação.

E onde podemos usar isso? Bem, em praticamente qualquer design!

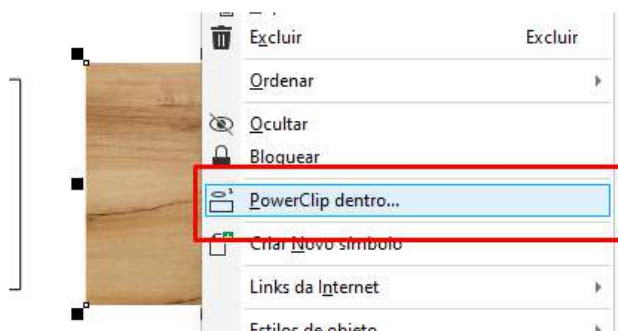
Pense, podemos utilizar uma imagem como textura em uma caneca ou ainda aplicarmos uma imagem a um mockup de celular, que utilizaremos em uma campanha publicitária.

Tal como é versátil a própria ferramenta de importar imagens, é a ferramenta PowerClip, então vamos ver onde e como podemos achar ela e a usar?



Bem, vamos começar por aqui, na imagem acima temos dois objetos, um deles um retângulo e o outro um bitmap.

Nós podemos, ao clicar com o botão direito sobre a imagem, ou qualquer outra forma, mesmo que seja um vetor, selecionar a opção "PowerClip dentro..." que vemos na imagem abaixo:



E então o cursor do nosso mouse irá mudar para uma seta:

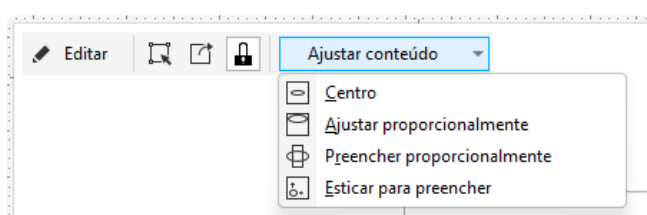


E então basta clicar na forma, ou agrupamento de formas que desejamos utilizar como quadro para o nosso PowerClip, o que transformará essa forma ou formas em um quadro também.

E então nós obteremos este resultado:



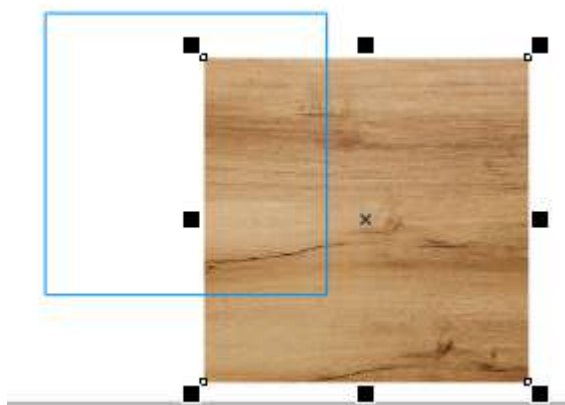
Porém, uma pequena barra de menus irá aparecer acima do nosso documento também:



Observe que a partir daqui podemos editar nosso PowerClip.

E nessa barra nós temos 4 botões principais e uma janela de opções de posicionamento automático dos objetos.

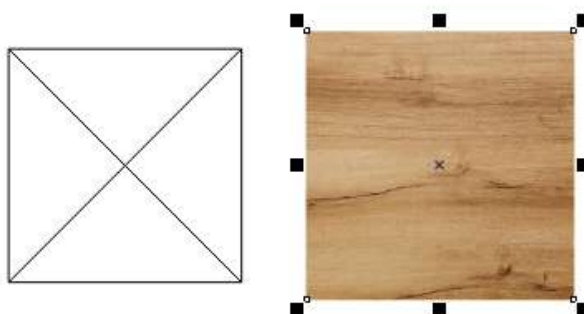
O primeiro item da esquerda para a direita é a opção editar:



Ela permite que a gente edite separadamente os itens dentro do PowerClip, de maneira livre, igual uma forma comum, com a borda em azul sendo os limites da forma, que é o nosso quadro.

O segundo botão é o "Selecionar conteúdos", que assim como o primeiro permite a livre edição, mas trata todos os objetos de dentro do PowerClip como se fossem apenas um.

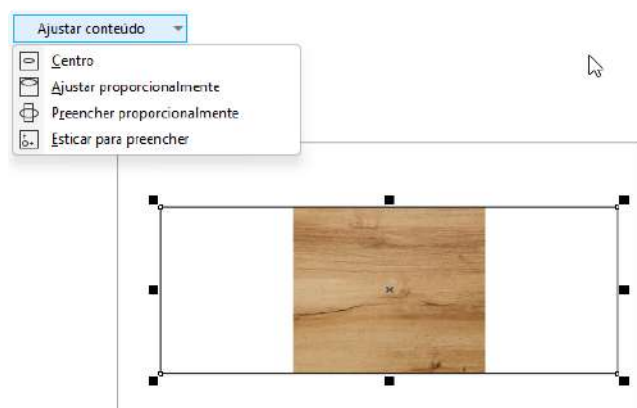
Ao lado nós temos "Extrair conteúdo", que permite remover, clicando e arrastando para fora os objetos de dentro do nosso quadro.



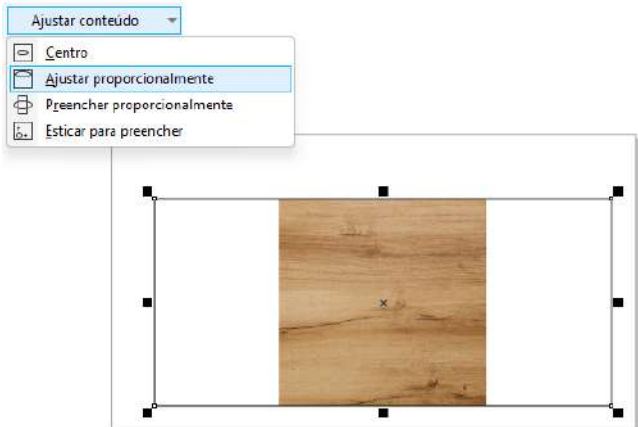
Quando o nosso quadro fica vazio, nós podemos ver essa forma, que indica que neste objeto basta arrastarmos e largarmos sobre ele outros objetos para introduzirmos a este PowerClip.

Ao lado ainda, no botão em forma de cadeado, nós temos a opção "Bloquear conteúdos", que faz com que o objeto fique estático dentro do PowerClip.

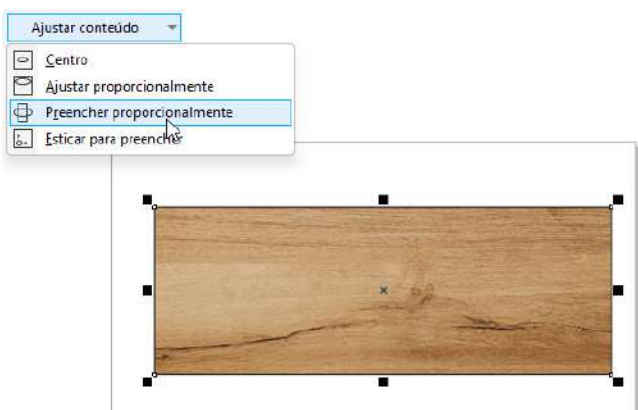
E por fim, dentro da janela "Ajustar conteúdo", nós temos quatro opções de ajuste de conteúdo:



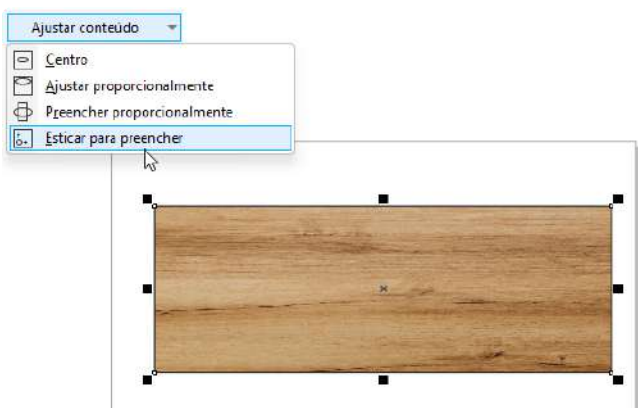
A primeira delas, centro, centraliza a forma em seu tamanho original dentro do PowerClip.



Já a segunda opção, "Ajustar proporcionalmente", ajusta os objetos ao centro da imagem, e aos limites da mesma sem que a imagem seja cortada para fora dos limites.



A terceira opção, "Preencher proporcionalmente", acaba por ajustar a imagem de maneira que ela ocupe toda a área visível do quadro sem que suas proporções originais sejam afetadas.

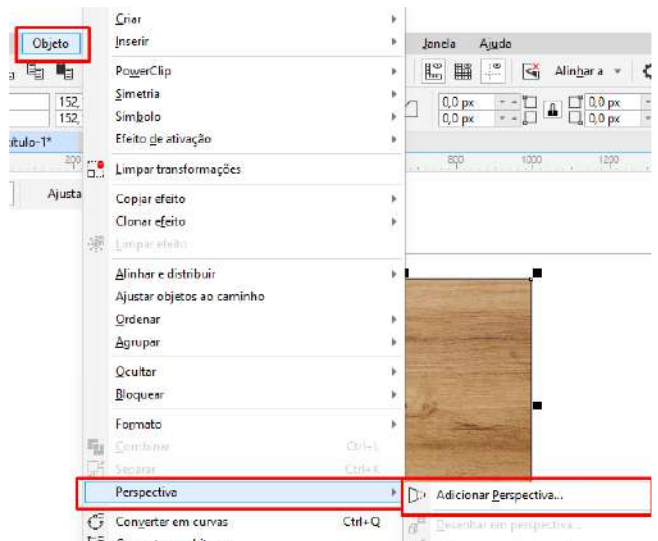


E a última opção, "Esticar para preencher", é responsável por fazer que a imagem ocupe toda a área visível do quadro, mesmo que para isso ela tenha que ser dilatada, ou no caso, que suas proporções sejam alteradas.

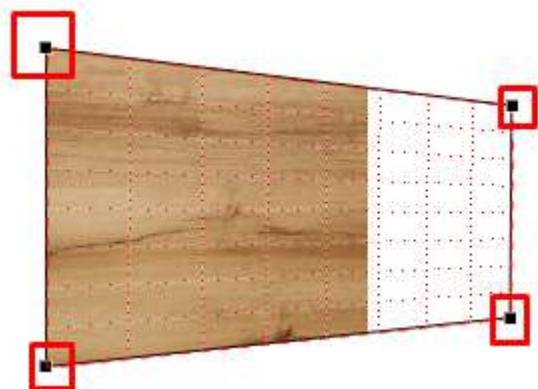
11.2. Perspectiva

A ferramenta "Adicionar perspectiva" é uma poderosa ferramenta que podemos utilizar para aplicar efeitos de ângulos dinâmicos nas nossas formas.

Nós podemos fazer isso com qualquer objeto no CorelDRAW, basta chegarmos na nossa ferramenta, e fazer isso é bem simples, veja o caminho abaixo:



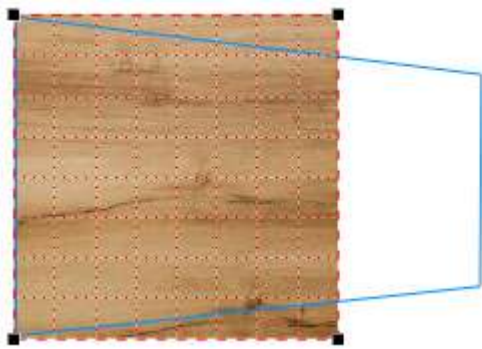
Depois disso, nós veremos os nós da nossa forma, bastando clicar e arrastar eles livremente até os locais que você deseja para aplicar o efeito de angulação.



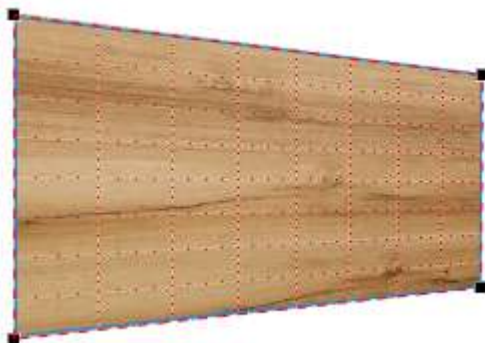
Porém, agora é importante reparar que para aplicarmos o efeito no objeto dentro do PowerClip, ou dos objetos dentro da ferramenta, nós temos que chegar até eles, o que pode ser feito clicando no botão editar.



E então, após isso, nós devemos clicar no objeto em questão que queremos aplicar o efeito de perspectiva, daí basta que nós arrastemos os nós até os outros nós do quadro, ou editemos da maneira que melhor se ajuste aos nossos objetivos.



E o resultado final é este! Aliás, vale destacar que por serem nós, nós podemos adicionar curvas neles, o que pode deixar ainda mais realista os nossos efeitos com base em perspectivas.



Certo, este foi o conteúdo do capítulo da nossa apostila de hoje, esperamos que você tenha absorvido bem este conteúdo, e que ele tenha realmente ajudado você a compreender ainda mais sobre como utilizar e aproveitar os recursos do CorelDRAW.

11.3. Exercícios

O exercício do capítulo de hoje é muito simples: assim como fizemos na nossa aula, vamos aplicar uma imagem em uma TV! Mas dessa vez a nossa TV será uma TV curva!

Você acha que consegue resolver esse desafio? Não se esqueça de transformar a sua forma base em curvas! Lembre também que todos os arquivos que você precisa estão na pasta dos Arquivos Auxiliares!



anotações

S seja muito bem-vindo(a) à este novo capítulo da nossa apostila do curso de CorelDRAW! O capítulo de hoje será mais focado na parte teórica, mas teremos uma parte prática ótima para você se especializar ainda mais nesta ferramenta.



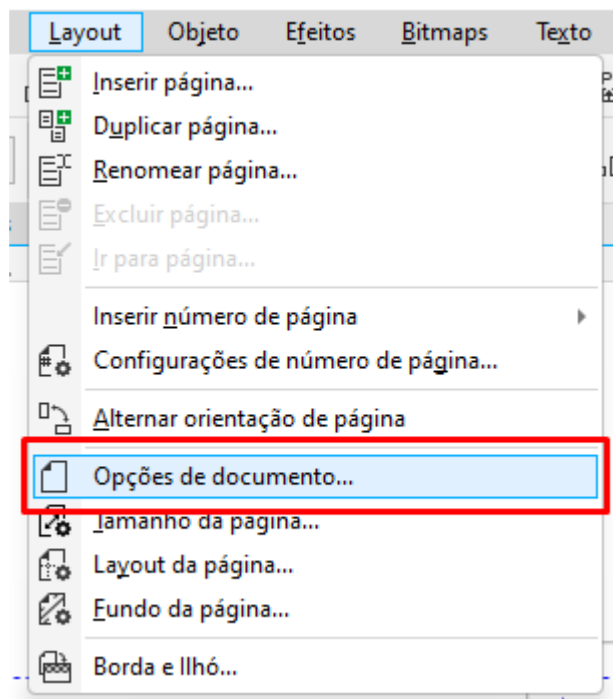
12.1. Linhas-guia e Margens

Bem, quando trabalhamos com o CorelDRAW e outros softwares de edição, é absolutamente normal trabalharmos com mídias que serão impressas.

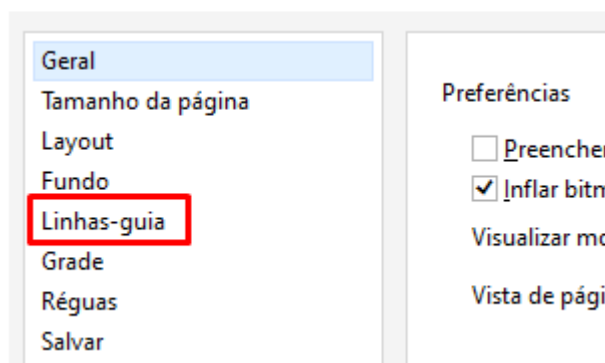
Essas mídias precisam ser devidamente trabalhadas para serem impressas e isso requer cuidados não apenas na hora de escolher a paleta de cores do documento, como CMYK ou RGB, mas sim respeitarmos as devidas margens do nosso documento.

O CorelDRAW nos dá como padrão do documento, o acesso a duas margens previamente configuradas, mas é recomendado que a gente posicione três margens para termos a tranquilidade e segurança de que independentemente das máquinas ou pessoas que irão trabalhar com os nossos materiais, eles terão o resultado que queremos, claro, dentro dos limites do aceitável.

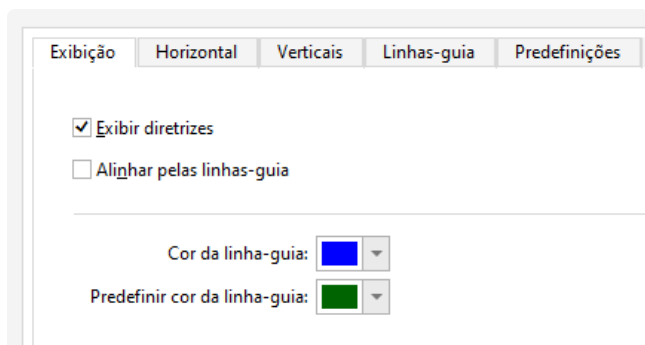
Vamos ver como podemos acessar tais demarcações.



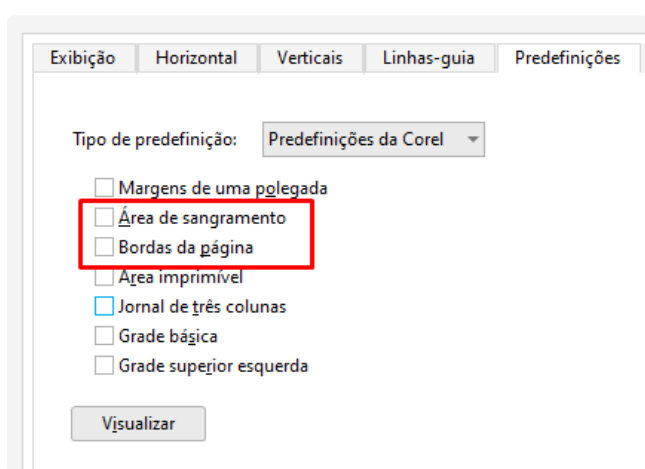
Na Barra de Menus Superior, selecionamos a opção Layout, e após Layout, nós clicamos em "Opção de documento...".



Após isso, será aberta outra janela, nela nós teremos acesso a todas as opções de configuração que o CorelDRAW nos permite realizar em nosso documento. Mas nós queremos acessar as configurações de Linhas-guia, então você deve clicar na opção de mesmo nome.



Já em Linhas-guia, nós podemos mudar tudo, desde as cores, a até como os nossos objetos interagem em relação às mesmas, o que inclui o posicionamento automático delas, que podemos acessar nos menus superiores. Mas queremos ver as "Predefinições", então selecionaremos esse menu.



Observe os elementos em destaque!

Estes elementos são respectivamente o delimitador da área de sangramento, ou só "Linha de sangramento", e o segundo, o equivalente às "Linhas de corte".

Mas, o que é a "Área de sangramento"? Bem, imagine que você irá imprimir um cartão de visitas.

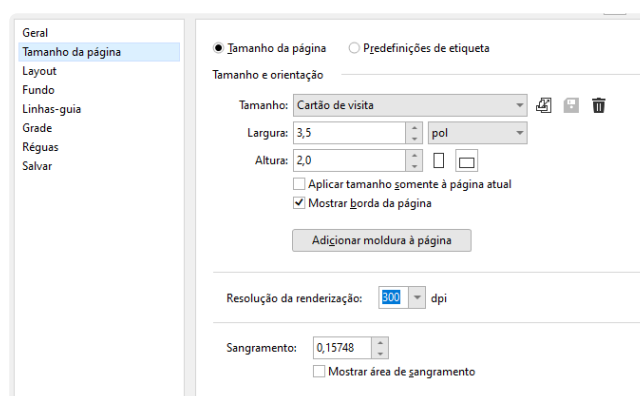
E agora imagine que você desenhou ele perfeitamente, no tamanho exato do documento, porém que seu cliente reclamou que vieram partes em branco no cartão dele, contudo, você se lembra perfeitamente de não ter deixado isso ocorrer, fazendo que o documento ficasse em uma cor opaca diferente do branco.

Isso ocorreu não necessariamente por uma falha de design, mas sim pela chance de haver imperfeições na impressora e na máquina de corte da gráfica, mas, nós como designers,

devemos saber destas chances e nos anteciparmos em relação a estes erros e falhas.

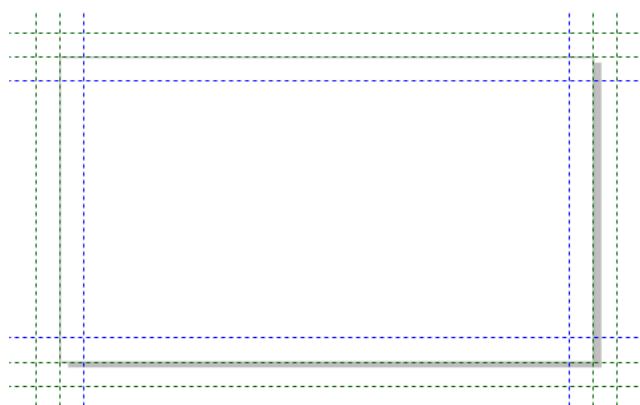
Esta é a função base da "Área de sangramento", ser uma área entre a linha de corte onde você posiciona vazamentos intencionais no documento, tanto de cor de fundo quanto de objetos.

Havendo ainda uma terceira área, conhecida como "Margem de segurança", que é o oposto da "Área de sangria", pois é interna, e define o espaço onde NÃO podemos colocar conteúdos importantes, como logos, nomes, QR codes ou demais elementos, por fim, valendo ainda destacar que o tamanho dessas áreas, deve ser o mesmo.



Veja, além de poder configurar manualmente a posição que a área de sangria terá, também pode configurar aqui, em "Tamanho da página/Sangramento" a distância que a mesma possuirá em relação às bordas do documento.

Agora vamos ver como o nosso documento deve se parecer com as camadas de margens que aplicamos.



Certo, agora nós vamos a seguinte questão: quanto espaço devemos colocar entre as margens em cada documento?

Regra geral, os valores oscilam entre 3 mm a 5 mm, mas existem algumas preferências que devemos observar:

1. Cartões de visita: 3 mm de sangria em todos os lados.
2. Folders, panfletos, folhetos (Flyers): 3 mm a 5 mm de sangria.
3. Revistas e catálogos: 5 mm de sangria para garantir que as imagens e o design vão até a borda.
4. Livros: as capas geralmente requerem 5 mm de sangria e páginas internas, algumas podem não precisar de sangria, a menos que haja elementos gráficos que vão até a borda.
5. Cartazes: 3 mm a 5 mm de sangria.
6. Folhas A4 ou documentos corporativos: geralmente não há necessidade de sangria, a menos que o design vá até a borda. Nesse caso, aplicamos 3 mm.

12.2. Exercícios

O exercício do capítulo será bem simples, mas irá requerer a sua atenção aos detalhes, pois você deverá terminar o cartão de visitas que estávamos fazendo na aula corresponde ao capítulo.

Ele deve se parecer com isso:





Olá! Tudo bem com você? Seja novamente muito bem-vindo(a) à mais um capítulo da nossa apostila do curso de CorelDRAW! É realmente ótimo ver você aqui, com a gente, na reta final do nosso curso!

Neste capítulo nós trabalharemos com textos artísticos de maneira avançada, assim como o nome da aula pode sugerir.



13.1. Texto em caminho

Assim como nós já vimos em aulas anteriores, de maneira muito simples, existem maneiras de "dobrarmos dinamicamente" nossos textos. Mas, nós não havíamos entrado em detalhes de como isso exatamente funcionava anteriormente, porém, agora neste capítulo nós entraremos.

Primeiramente, o que exatamente é um "caminho"?

A resposta para isso é bem simples: toda forma no CorelDRAW que possua nós, pois, um conjunto de nós é chamado de caminho no CorelDRAW.

Desta forma, nós só não podemos aplicar o efeito de texto em caminho em imagens e em textos que não estejam convertidos em curvas.

Vamos ver como podemos aplicar o texto em caminho em uma linha curvada?



Aqui nós temos a nossa linha, desenhada de maneira simples, ela possui poucos nós. Agora nós só temos que selecionar "Ferramenta de texto", e passar o cursor do mouse sobre o caminho onde desejamos aplicar o texto.



Veja, o cursor irá mudar desta forma!



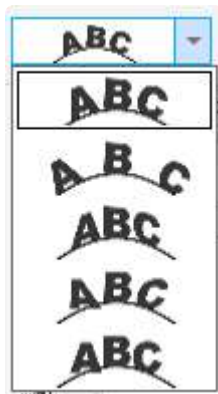
E então, este será o resultado!

Porém, um mar de possibilidades é aberto quando fazemos isso, veja os campos que aparecem na nossa Barra de Ferramentas Superior;



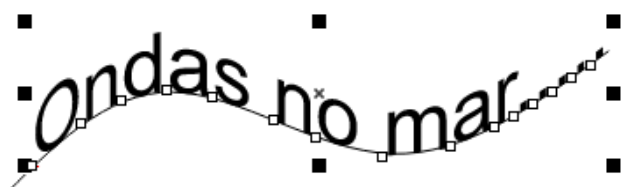
Aqui nós temos muitas ferramentas interessantes a serem abordadas, então vamos começar a explicação!

A primeira delas é o campo "Orientação do texto", que vemos logo abaixo, este campo é responsável por definir como o texto irá se comportar ao longo da curva.

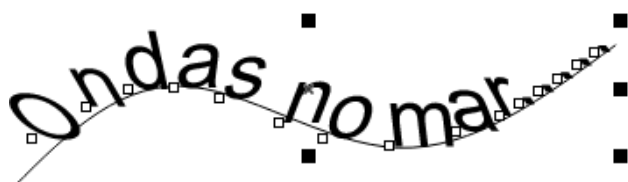


Repare que estas opções não possuem nome, com as duas primeiras refletindo o exato mesmo comportamento que vimos na primeira imagem onde o texto já foi posicionado.

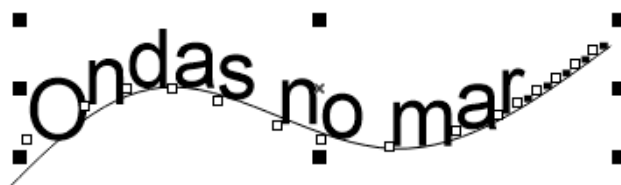
Porém, nós temos aqui exemplos de como o texto se comporta nas outras demais três opções.



Este é um exemplo de como o texto se comporta quando selecionamos a terceira opção! Podemos ver que a orientação do texto muda no geral, com ele sendo mesmo dilatado para manter as dimensões de maneira que sigam a proporção das curvas.

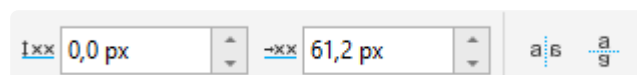


Já aqui, na quarta opção, o efeito é mais voltado para a parte externa, ainda sim mantendo a dilatação dinâmica da imagem, de maneira que acompanhe as curvas do caminho.



Porém, na última opção, não existe dilatação e nem mesmo mudanças de orientação, com o texto apenas acompanhando as mudanças no eixo x e y do caminho.

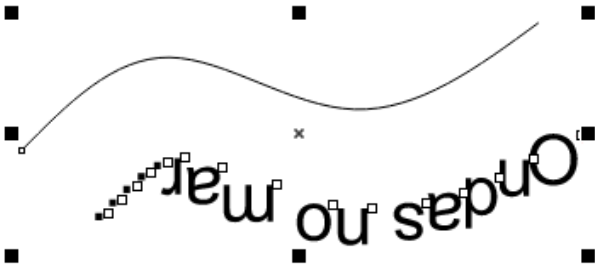
Ainda ao lado destas opções que vimos, nós ainda temos as opções espaciais e de espelhamento, veja:



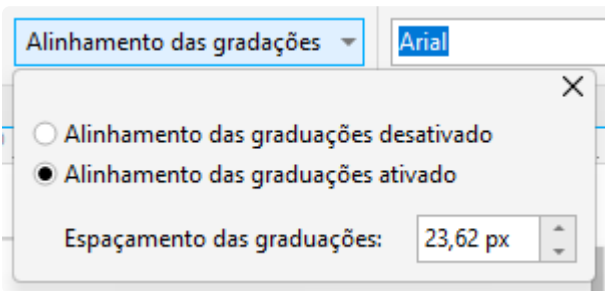
As 4 opções, da esquerda para a direita, são respectivamente:

1. Distância do caminho: Que altera a posição onde o texto se encontra em relação ao caminho, com a gente podendo usar valores positivos ou negativos para alterar isso.
2. Deslocamento: Da mesma maneira que utilizamos valores positivos e negativos para definir a distância relativa do texto ao caminho, nós podemos utilizar para configurar a posição no eixo x relativo do texto, ou seja, mover o texto a partir do ponto de onde posicionamos ele "para frente" e "para trás".
3. Espelhe o texto horizontalmente: muito similar ao efeito que um espelho produz, essa ferramenta inverte a ordem natural do texto, o fazendo ser invertido no seu próprio eixo horizontal.
4. Espelhe o texto verticalmente: assim como a versão anterior, o espelhamento do texto ocorre invertendo a ordem natural e a orientação das letras no geral, porém, desta vez é mantida a ordem horizontal, com o texto sendo invertido de maneira vertical, como se fosse "girado" para cima.

Vamos ver como fica no texto com tudo isso aplicado?



E ainda, temos a última opção, que é "Alinhamento das graduações".



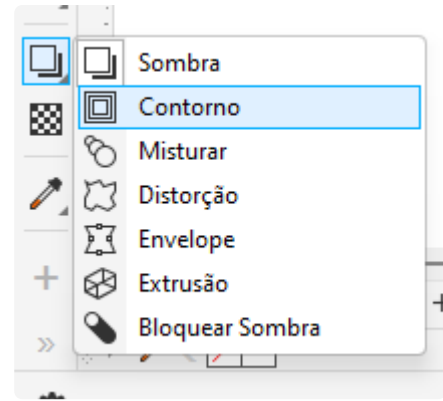
Esta opção, é responsável por basicamente criar "Linhas" invisíveis que só podem ser vistas quando posicionamos manualmente a posição do texto em caminho, com elas ajudando no processo de posicionamento.

Com a distância entre essas linhas sendo justamente definida através do "Alinhamento das graduações". Veja:



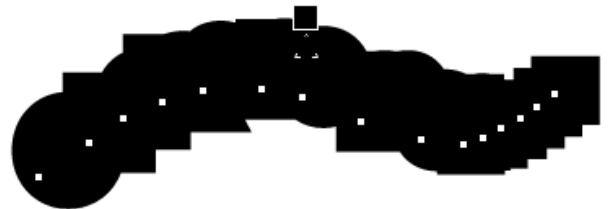
13.2. Ferramenta Contorno

Uma ferramenta essencial para trabalharmos e utilizarmos durante a criação de logomarcas e mesmo de qualquer outro efeito ou projeto que você possa pensar, é a Ferramenta Contorno.



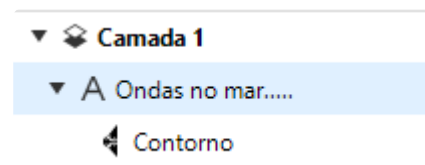
Facilmente encontrável abaixo da Ferramenta Sombra, essa ferramenta nos permite criar efeitos de volume ao redor dos nossos objetos.

Para aplicarmos a ferramenta é muito simples, basta clicarmos em qualquer objeto que desejarmos e arrastarmos em qualquer direção!



Porém, se a cor original do objeto for preta, você pode acabar com algo parecido com isso, mas a solução desse problema também é bem simples.

Na janela objetos, repare que o contorno fica "dentro" do texto/objeto original de origem em que é aplicado, e para remover ele é bem simples, basta clicar nele e o arrastar até acima do objeto de origem, ou pressionar Ctrl+k.



Existem muitas vantagens e desvantagem de se fazer isso, por exemplo, o contorno deixa de ser reconhecido como "contorno" e passa a ser tratado como um objeto independente.



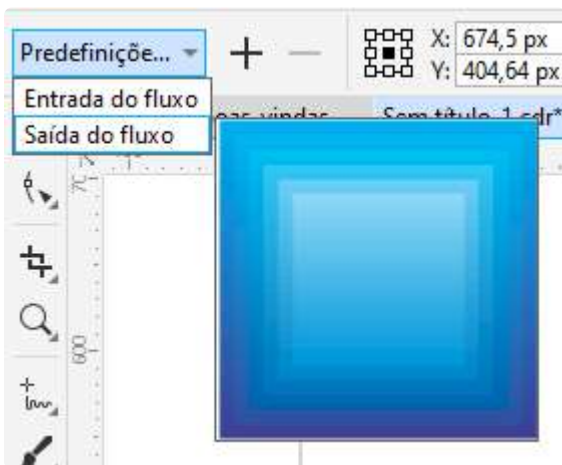
Repare que depois que separamos o contorno do objeto de origem, aplicamos a cor vermelha nele!

Porém, nós conseguimos tranquilamente mudar a cor de um contorno e muitas outras características acessando a Barra de Ferramentas Superior, que é completamente modificada quando acessamos a ferramenta e aplicamos o efeito a um objeto.

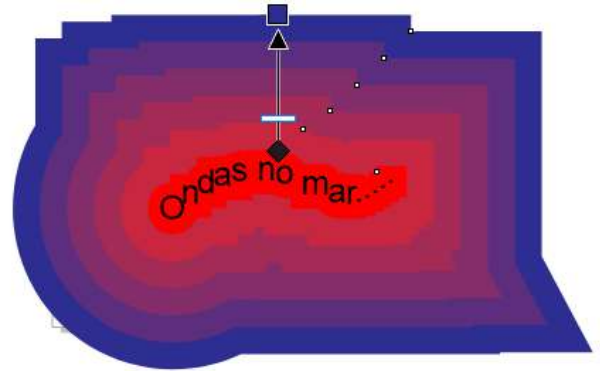


Vamos ver o que a nossa Barra de Ferramentas Superior tem para gente!

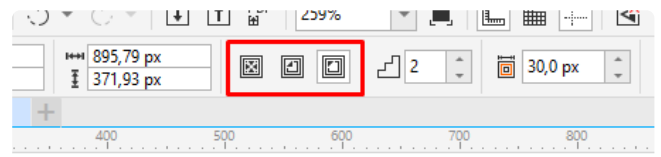
A primeira coisa que temos é a ferramenta das predefinições!



Aqui temos duas predefinições já construídas e disponibilizadas pelo CorelDRAW, elas criam por si um efeito no objeto que já foi previamente configurado, veja: aqui temos duas predefinições já construídas e disponibilizadas pelo CorelDRAW, elas criam por si um efeito no objeto que já foi previamente configurado, veja:

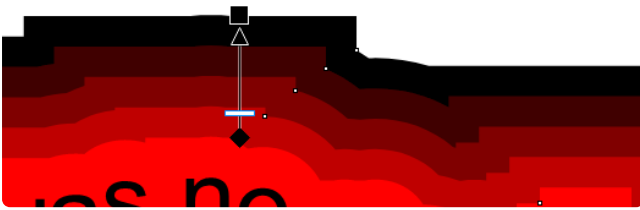
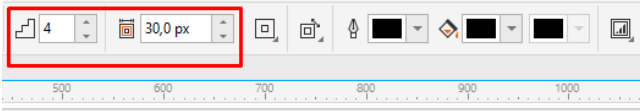


Ao lado das habituais configurações de posição e dimensões, nós temos três configurações de origem do efeito.



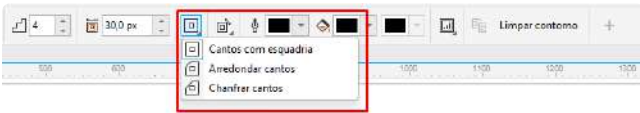
Elas são respectivamente "Para o centro", "Contorno interno" e "Contorno externo". Veja que aplicamos a última das opções.

Ao lado nós temos ainda as duas opções "Etapas do contorno" e "Deslocamento do contorno", que respectivamente definem quantas "camadas" teremos dentro do nosso efeito, e, quanto espaço haverá entre cada camada.

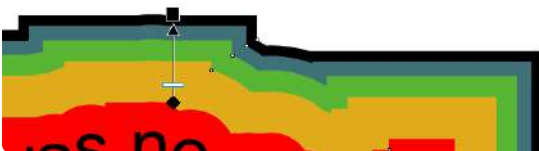
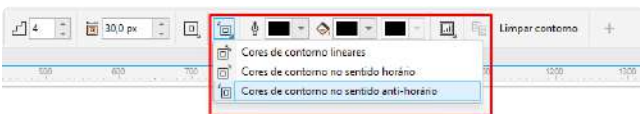


O efeito de gradiente também pode ser mudado!

Agora, ao lado destas opções, temos outras duas bem importantes, nos referimos às opções "Cantos do contorno" e "Cores do contorno", onde podemos alterar a suavidade dos cantos, e de maneira intuitiva, as cores.

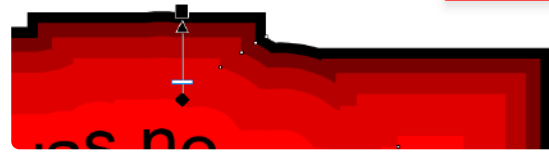


Dentro de "Cantos do contorno" nós temos as 3 tradicionais opções de cantos que o CorelDRAW nos disponibiliza, que são exatamente "Cantos com esquadria", para cantos com vértices pontiagudos, "Arredondar cantos", que assim como o nome pode sugerir, arredonda os vértices, e "Chanfrar cantos", que impõe uma curvatura negativa nos vértices.



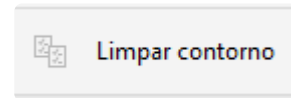
Ao lado, em "Cores do contorno", nós temos 3 opções de predefinições de cores que utilizam de degradês dinâmicos baseados nas cores de origem do contorno, estas são opções muito interessantes de serem aplicadas, então faça seus testes!

Já ao lado, nós temos 3 opções de definição de cores manuais, que são respectivamente "Cor do contorno", "Cor do preenchimento" e "Última cor do preenchimento", que assim como os nomes podem sugerir, cuidam individualmente das cores que os nossos utilizam em cada instância.



Porém, ao lado nós ainda possuímos outra janela muito interessante, nos referimos à "Aceleração de objeto e cor", que define dinamicamente o comportamento das camadas e das cores, afetando assim o efeito de degradê que nós temos quando criamos múltiplas camadas no contorno dos nossos objetos.

E claro, temos por última ainda, a opção "Limpar contorno", que nos ajuda a excluir o mesmo quando acharmos que isso é necessário.



13.3. Exercícios

Bem, como sabemos, ao fim de cada capítulo nós temos os nossos habituais exercícios! E, neste capítulo nós teremos dois exercícios!

O primeiro deles, será a finalização da nossa logo "Miau! Chocolate", vamos adicionar orelhas nela e um rabo, para melhorarmos a identidade visual da marca.



anotações

Já o segundo exercício será um pouco mais desafiador, nós vamos criar a identidade visual da "LokkaPepper", uma marca nova de refrigerantes.



Nós utilizaremos a fonte Freehand521 BT, com um tamanho de 24 pt. Repare também que existem múltiplas camadas de contorno que aplicamos, para sermos mais exatos, ao total são 3. Com a primeira sendo a de um tom de vermelho-escuro (#620000), que também utilizamos como a cor escura no nosso gradiente de fundo da imagem, já a segunda camada é a que possui a cor branca, e a última foi criada sobre a segunda, e que também utiliza a cor #620000.

Vamos destacar que você não precisa fazer exatamente da forma que fazemos, lembre-se de usar toda a sua criatividade e se possível até mesmo melhorar o que reproduzimos.

Mas na dúvida, sempre existirá a pasta dos arquivos auxiliares, e nela haverá os gabaritos do capítulo.

Bem, até o próximo capítulo e bons estudos!

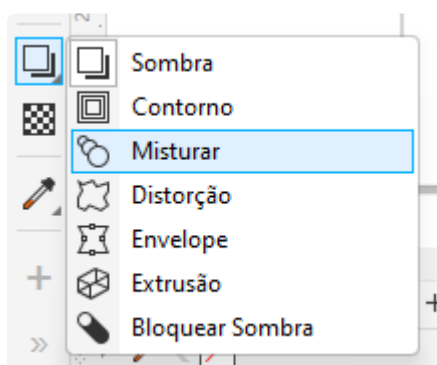


Neste capítulo da nossa apostila do curso de CorelDRAW, assim como o nome do capítulo indica, iremos aprender mais sobre ferramentas que aplicam efeitos 3D em nossos objetos.



14.1. Ferramenta de mistura

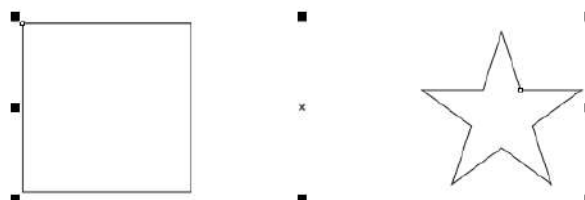
Essa é a primeira ferramenta que veremos neste capítulo, vamos ver onde podemos encontrar ela.



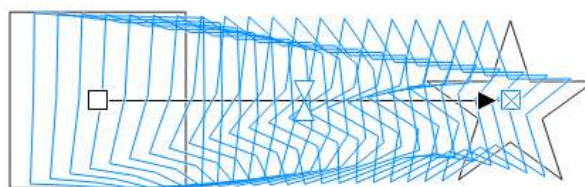
Nós podemos encontrar a ferramenta "Misturar" dentro do campo onde está a ferramenta "Sombra", na Barra de Ferramentas Lateral Esquerda.

Para utilizarmos essa ferramenta, nós precisamos de duas formas, ou grupos de formas, e que não sejam imagens. E então, nós clicamos e

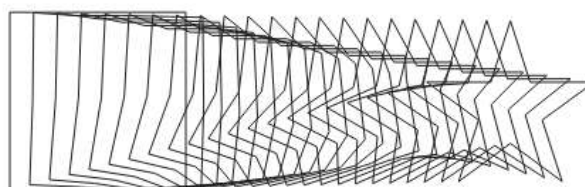
arrastamos o clique do primeiro objeto até o último.



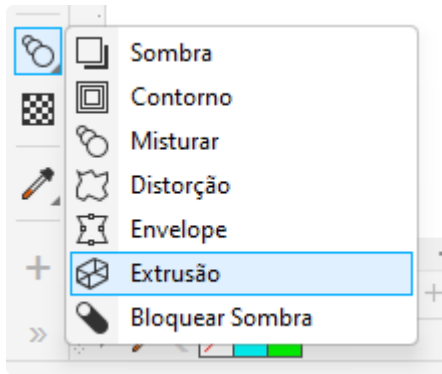
Para utilizarmos essa ferramenta, nós precisamos de duas formas, ou grupos de formas, e que não sejam imagens.



Nós iremos ter, assim que fizermos isso, uma pré-visualização de como ficará o efeito aplicado.

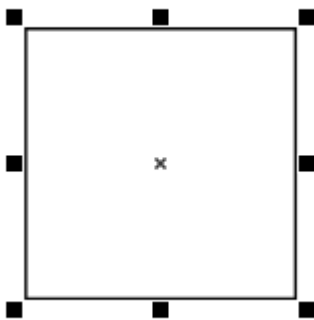


E este é o efeito quando aplicado, repare que ele não apenas cria diversas cópias dos objetos entre eles, mas também remodela os mesmos de uma forma que eles se encaixem.

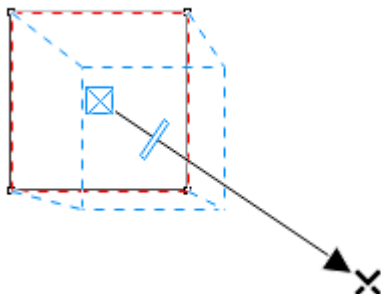


Nós podemos encontrar essa ferramenta, na mesma janela onde encontramos a ferramenta "Misturar", porém um pouco mais abaixo, e também na Barra de Ferramentas Lateral Esquerda.

Bem, para aplicarmos o efeito em uma forma ou grupo de formas, é bem simples, basta estando com a ferramenta já selecionada, clicar no centro da forma, e arrastar o clique até o local que você desejar.



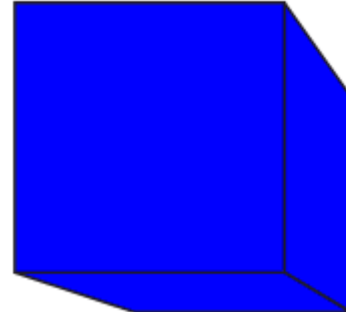
Veja o resultado na imagem abaixo:



Aqui nós vemos em destaque uma rápida pré-visualização de como o nosso objeto com extrusão ficará, havendo nele duas coisas a destacarmos: a primeira delas são os pontos tracejados vermelhos, que são basicamente as demarcações do objeto

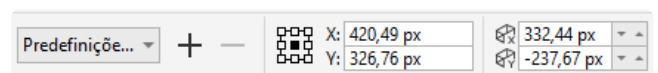
original, com a segunda coisa sendo os pontos tracejados azuis, que definem a área que será criada a partir do objeto original.

Veja como fica o objeto já criado logo abaixo, com a cor azul como preenchimento.



Veja como fica o objeto já criado

Assim como na "Ferramenta de mistura", nós temos uma variedade de configurações disponíveis na Barra de Ferramentas Superior.



Vamos começar falando da parte esquerda dela!

Ainda falando sobre a semelhança das mesmas, neste lado nós temos as predefinições da ferramenta, ao lado nós temos as caixas de configuração da posição do objeto, e as coordenadas do ponto de fuga, ao invés das dimensões do objeto, como nós possuíamos na "Ferramenta de mistura".

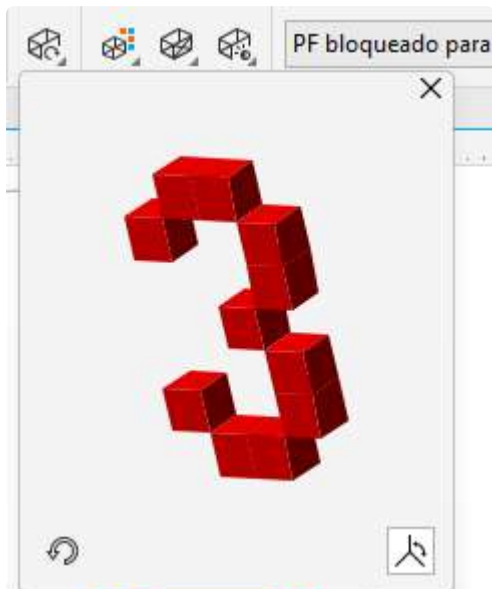


E então, vamos ver os pontos em destaque na parte direita da tela.

Dentro do retângulo vermelho, o primeiro da esquerda para direita, nós temos duas configurações, a primeira é "Tipo de extrusão", nela é aberta uma janela com 6 configurações que definem tanto a diferença de tamanho do ponto de fuga em relação ao objeto original, quanto se o objeto original vem antes ou depois do ponto de fuga. Havendo ainda ao lado a opção "Profundidade", que define em níveis o tamanho da extrusão, com a gente podendo definir o valor

em um ritmo a cada 5 através das setas, ou manualmente até 99.

Já dentro do retângulo ciano, o segundo da esquerda para direita, nós temos a ferramenta "Rotação de extrusão", que abre uma janela, com um objeto "3" que podemos rotacionar livremente, sendo o ângulo que vemos ele, o ângulo que o objeto selecionado está.



E ao lado, nós temos três opções, "Cor de extrusão", "Chanfraduras de extrusão" e "Iluminação", com a primeira sendo responsável por definir cores e gradientes de cores na área da extrusão, a segunda, responsável por criar uma camada extra acima do objeto de origem, e a terceira, por sua vez, abre uma janela onde podemos definir através de até 3 fontes de luz, a iluminação do nosso objeto.

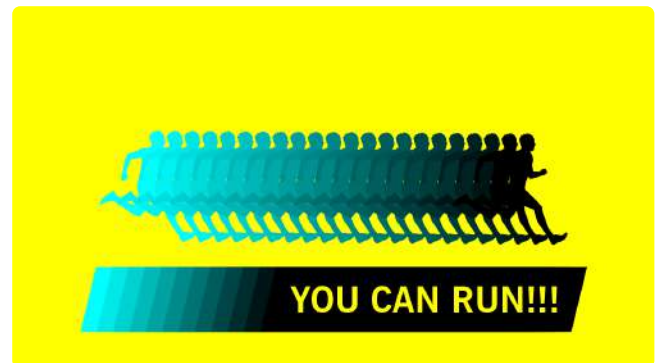
E, no retângulo verde, ao lado direito do último que vimos, nós temos a caixa "Propriedades do ponto de fuga", e dentro dela, temos as opções de bloqueio de ponto de PF, tanto em relação ao objeto de origem quanto ao ponto fixo onde foi posicionado na página, copiar PF de outro objeto, e ainda, utilizar PF compartilhado, tal como um botão no estilo "switch" que muda rapidamente entre a página ou o objeto como bloqueio do PF.

E, por fim, o último objeto da esquerda para direita, dentro do retângulo azul, é o botão

"Limpar extrusão", que tal como o nome sugere, remove o efeito do objeto.

14.3. Exercícios

Bem, assim como tivemos no capítulo anterior, neste capítulo nós também teremos dois exercícios! O primeiro deles nós já veremos logo abaixo!



Esse exercício é bem prático de ser feito, nós utilizaremos um arquivo chamado "Pessoa Correndo.cdr", duplicaremos ele, mudaremos as cores de cada um para ciano e preto, aplicaremos o efeito "Misturar" em ambas e após isso, repetiremos o processo duplicando os retângulos, e aplicando o efeito novamente. E não se esqueça de posicionar o texto também!



No nosso segundo exercício, nós devemos atribuir o efeito extrusão ao texto, nós iremos utilizar a fonte NewsGoth BT Bold. Vale ressaltar que, tanto no primeiro quanto no segundo exercício, iremos também definir como cor sólida da extrusão a cor #9A0000.

E é isso! Nos vemos no nosso teste e então na próxima aula!

Olá! Seja bem-vindo(a) à mais um capítulo da nossa apostila do curso de CorelDRAW! No penúltimo capítulo da nossa apostila nós veremos sobre projetos grandes!



15.1. Arquivos Pesados e Cópias de Segurança

Neste penúltimo capítulo, nós daremos uma especial atenção aos arquivos grandes e pesados!

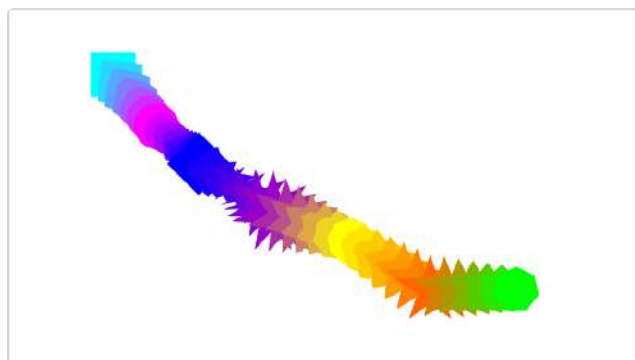
Primeiramente nós iremos começar esclarecendo o que poderia ser considerado um arquivo pesado no CorelDRAW, e já te adiantamos, não falamos apenas de armazenamento. Com a gente tendo visto já algumas vezes arquivos com poucos Megabytes que são capazes de fazer computadores médios sofrerem com travações da aplicação e até mesmo com o fechamento inesperado dela.

E sim, quando falamos do CorelDRAW temos que falar dos fechamentos inesperados, que geralmente ocorrem quando trabalhamos com múltiplas janelas abertas do aplicativo ou com arquivos com muitos elementos gráficos, como objetos e camadas com muitos efeitos de iluminação, textura, extrusão, gradiente, sombreamento e etc...

Veja o seguinte exemplo:



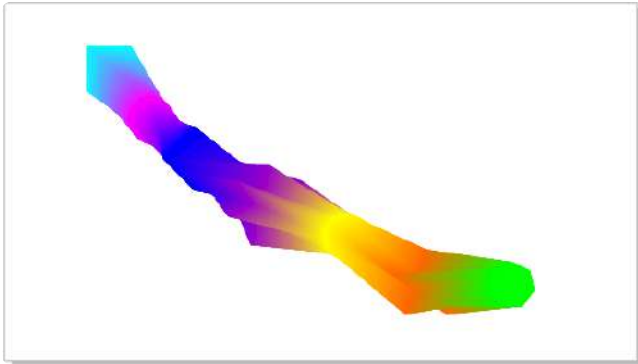
Aqui nós temos 7 objetos simples, coloridos e de diferentes formatos.



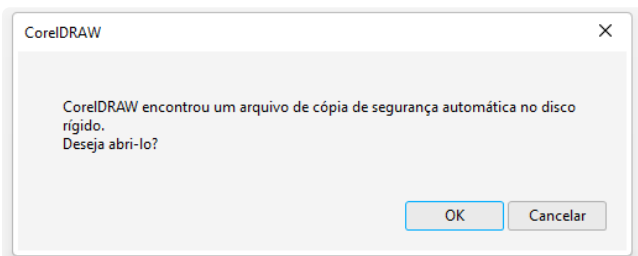
Nós podemos "unir" esses objetos de diferentes maneiras, mas nós começamos utilizando o efeito da "Ferramenta de mistura".

Utilizando uma mistura onde são criados 5 elementos entre cada objeto, a composição em nosso projeto ainda se mantém relativamente simples e de normal manipulação.

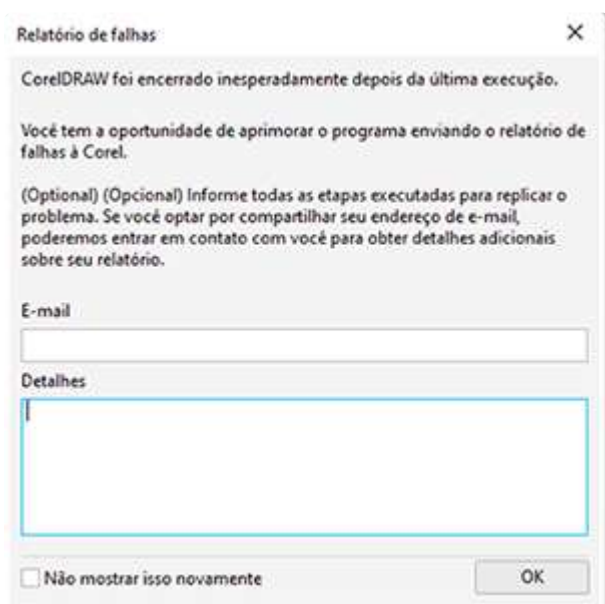
Porém, nós podemos extrapolar isso, aumentando 999 o número que antes era 5, deixando a transição muito mais fluida, porém, em computadores médios nós podemos começar a sentir graves travações, e nós devemos tentar evitar sempre que possível criar e manipular um grande número de objetos nestes cenários.



Porém, quando essas alterações ocorrem e acabam prejudicando o funcionamento da ferramenta e a mesma acaba fechando, o CorelDRAW, por padrão, geralmente salva automaticamente uma cópia do documento que estávamos editando.

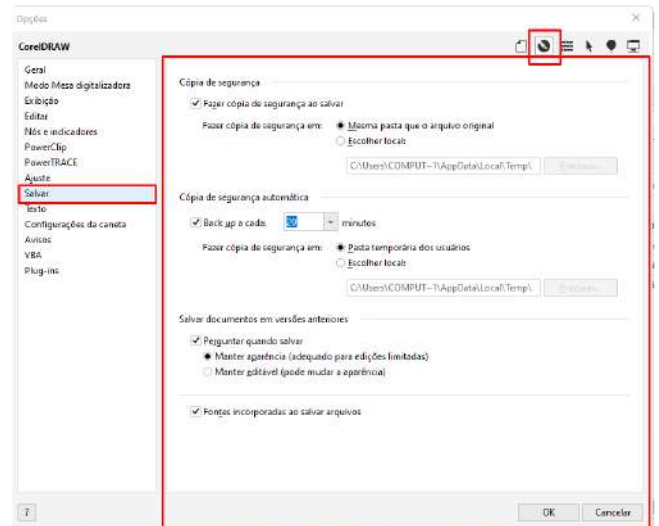


Assim que nós tentarmos reabrir o CorelDRAW, a ferramenta deve reconhecer automaticamente a presença de possíveis cópias de seguranças presentes no dispositivo e, para que a gente não perca as mesmas, devemos clicar em "OK" na janela que irá aparecer e após isso, uma janela perguntando se desejamos enviar um relatório de falhas.

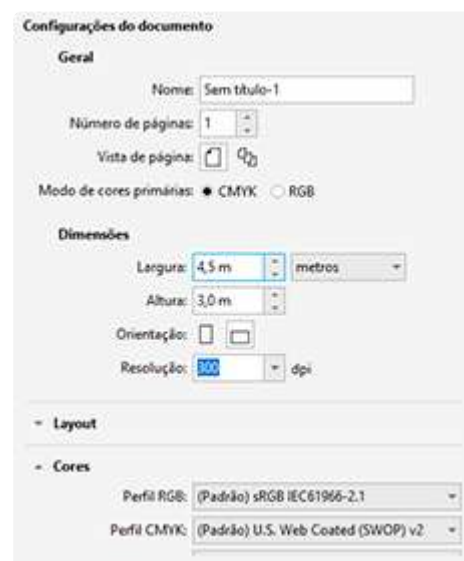


Vale destacar que nós podemos configurar o local onde nós podemos salvar essas cópias de segurança, para isso basta acessarmos a tela abaixo a partir do seguinte caminho:

Ferramentas > Opções > CorelDRAW > Salvar > e em "Cópia de segurança automática" nós escolhemos a opção "Escolher local:", daí é só clicar em "Procurar..." e escolher!



E falando de arquivos grandes e pesados, outro tipo de arquivo no mesmo estilo são os de alta resolução, onde nós podemos possuir poucos elementos gráficos, mas onde as proporções do arquivo são tão elevadas que podem acabar gerando erros na hora de exportarmos. Veja, por exemplo:



Aqui criaremos um outdoor de 4,5m x 3m.

Vale destacar que os tamanhos de outdoors geralmente podem variar da seguinte maneira:

- Padrão (9x3 metros): Esse é um dos tamanhos mais comuns, oferecendo alta visibilidade em estradas e áreas urbanas movimentadas.
- Semi-outdoor (6x3 metros): Uma versão um pouco menor, ideal para áreas com menos espaço ou para serem instalados em pontos urbanos onde o outdoor padrão pode não caber.
- Painel frontal ou Painel rodoviário (12x4 metros): Com maior altura, esse tamanho é frequente em rodovias e vias expressas, sendo mais chamativo para motoristas em movimento.
- Outdoor de grande formato (14x4 metros ou maiores): Usado em locais de grande circulação, com o objetivo de captar a atenção de um público mais distante, geralmente em rodovias e pontos estratégicos de alto fluxo.

E ainda, um fato um tanto importante de se realçar é que existem limites de tamanho que nós podemos aplicar em nossos documentos, com o limite sendo atualmente de 45,72m de altura e largura, para as páginas.

Agora vamos ver um exemplo do quanto isso impacta no processamento requerido da nossa máquina.



A imagem acima, apesar de ser muito simples, e de fato de uma composição extremamente simples, havendo apenas 4 objetos no projeto, 2 retângulos, uma imagem e um texto, com o seu arquivo .cdr pesando apenas 2.636KB, quando exportada como um arquivo de imagem PNG, chega a impressionantes 67.912KB, e a resposta do porquê disso é simples: ela é um outdoor de 4.5m x 3m. E isso caracteriza a segunda principal causa de encerramentos inesperados do CorelDRAW, com o primeiro sendo o alto processamento de dados com muitos objetos, e o segundo sendo o alto processamento de dados na renderização de objetos muito grandes.

Apostila 2	30/10/2024 10:16	CorelDRAW 2024 ...	2.636 KB
Apostila 2	30/10/2024 10:22	Arquivo PNG	67.912 KB

15.2. Exercícios

O exercício da nossa aula de hoje é relativamente simples, porém pode ser um tanto desafiador! Nosso objetivo é testar as capacidades da nossa ferramenta salvando alguns arquivos gigantescos nela. Dito isso, vamos ver o comportamento do CorelDRAW e do nossa máquina enquanto criamos, editamos e salvamos um outdoor de 4.5m x 3m igual ao que vemos abaixo.



E então, quanto tempo demorou para você conseguir salvar a imagem? Qual foi o tamanho dela?

Gabarito Apostila 1	30/10/2024 11:34	CorelDRAW 2024 ...	2.800 KB
Gabarito Apostila 2	30/10/2024 11:30	Arquivo PNG	83.344 KB

Esses foram os nossos números!



Então chegamos aqui, no último capítulo da apostila do nosso curso de CorelDRAW, e você não sabe quanto ficamos felizes em ver você aqui!



16.1. Manual de Marca (Brand Guidelines)

Bem, ao espelho do que vimos durante a nossa aula, aqui nós falaremos mais sobre os Manuais de Marca, ou também, bem conhecidos pelo seu nome em inglês, Brand Guidelines.

Mas o que é um Manual de Marca e, por que a empresa, serviço ou produto do seu cliente precisa de um?

A resposta para essa pergunta é simples, padronização e controle de processos. O primeiro ponto, a padronização, é especial, pois um Manual de Marca diz exatamente como as coisas devem ou não devem ser feitas. Por exemplo, digamos que você é contratado por uma empresa como designer, esta empresa já existe a bastante tempo e é até mesmo famosa, a sua logomarca está por todo lado da cidade e eles entregam um projeto a você, um simples cartão de visitas que deverá ser desenhado para os gestores.

Acontece que a empresa acabou de sair de um contrato de longos anos que eles tinham com uma agência de publicidade, e a única coisa que sobrou foi um PNG de 300px x 300px da logo da empresa, que não é transparente.

Esse cenário é o pesadelo de qualquer designer, e é o segundo ponto, o controle de processos. Pois, por mais que nós já tenhamos mesmo ensinado a você diversas formas de contornar esse aterrorizante problema, ele é realmente isso, um grande problema.

Mesmo no melhor cenário, onde depois de muito esforço você consiga recriar exatamente o complexo logo da empresa em um vetor, você, como designer não terá a documentação que te auxiliará a criar os novos cartões de visita, as novas campanhas de marketing, camisetas, e até mesmo uma simples publicação em uma rede social significará retrabalho.

Para evitar esse pesadelo, tanto para sua equipe quanto para seu cliente, é comum haver ao acesso do designer o Manual de Marca, que carrega tanto estas informações quanto muitas outras, que vão desde as cores convertidas de cada parte da logo, até a linguagem e personalidade da empresa se comunicando com o cliente.

Empresas organizadas possuem bons Manuais de Marca, e tais projetos podem mesmo custar dezenas de milhões de dólares dependendo do cliente, produto e serviço que está recebendo uma nova identidade visual.

Vamos dar uma rápida analisada nas páginas 7 e 9 do Manual de Marca da Oi, que temos nos arquivos auxiliares.

SOBRE O QUE FALAMOS

Assuntos relevantes para o público são nosso tema principal. Um olhar atento às tendências, às redes sociais e às mudanças de comportamento nos ajudam a falar sobre o que interessa.

Antes de escrever ou falar, pensamos sobre o contexto e em quem está lendo ou escutando nossa mensagem — e nos adaptamos às diferentes situações e públicos.

Inovamos tratando de assuntos que outras marcas não tratam, encontrando oportunidades, reagindo e respondendo a novos temas e até a reclamações.

Fazemos pensar com abordagens inovadoras para os assuntos de sempre e com conexões inusitadas entre diferentes informações e contextos.

Ao explicar o sentido das coisas com argumentos claros e fundamentados, mostramos que existe verdade por trás das palavras. Com transparência, explicamos os porquês do "sim" e do "não".

Passamos a mensagem de que nos tornamos melhores quando estamos juntos. Por isso, estamos sempre disponíveis, prontos para ajudar, abertos e sem preconceitos.

COMO NÃO FALAMOS

Somos objetivos, mas não secos, mal-educados ou distantes. Não deixamos de explicar as nossas mensagens.

Falamos de maneira contemporânea, mas não exageramos na informalidade; evitamos o excesso de gírias para não soar como um tiozão que quer parecer moderno.

Somos claros e acessíveis, mas não falamos como criança, nem somos rasos, subestimando a inteligência das pessoas.

A gente se adapta aos nossos públicos e contextos, mas nunca deixamos de falar do jeito Oi.

Somos empáticos, mas não a ponto de parecer ter um falso interesse nos outros. A gente também não promete o que não pode cumprir só para parecer legal.

Nossos textos e falas trazem explicações, mas não somos chatos: elas não são demoradas ou desimportantes para o nosso público.

Somos entusiasmados, mas não histéricos; evitamos ao máximo o uso de exclamações.

A gente é criativo, mas não de um jeito difícil de entender ou de maneira arrogante. Nossa inovação é para todos.

Instigamos de um jeito positivo, mas sem buscar o riso fácil e sem reflexão.

A gente aborda problemas da vida das pessoas, mas nunca sem trazer novas soluções.

Nestas duas páginas do manual, é falado sobre o comportamento verbal da empresa com seus clientes e até mesmo internamente.

Veja que por mais imponente que seja a marca, a comunicação acessível e direcionada é vista com bons olhos pela Oi, e eles sabem que diminuir a distância entre eles e seu público é uma prioridade. Porém, existem casos onde manter a formalidade é uma prioridade, pois é desta maneira que o seu cliente irá se aproximar de você, então sempre tenha em mente isso, pois cada caso é um caso! Veja abaixo a diferença visual que temos no Manual de Marca da AMD, também presente nos arquivos auxiliares.

AMD | BRUNO MAGALHÃES | CRIATIVIDADE | PRODUÇÃO

The Polygon: How to Build

1. Lay Out Content
Place content on the page to get a feel for your available space. This will help you define what your approach will be moving forward.

2. Place Polygons
Once you have your content in place, use a few polygons to get a feel for how many you need and where you may place them. This is a good time to determine what parts of your content are going for simple or simple, vertical or horizontal.

3. Lay the Design
Start to design your layout and make sure to keep in mind the placement of the content and the hierarchy of the layout.

4. Finish the Layout
Once the layout feels right, flesh it up by adding visual photographs and color. Make sure the layout is in accordance with the specified guidelines, font color and photo application will be discussed in further detail starting on page 38.

NOTE: The many polygons can compress the content of a complete message as shown with a sample photograph.

AMD | BRUNO MAGALHÃES | 2013

AMD

16.2. Exercícios

O exercício da aula de hoje é bem simples, porém irá requerer bastante a sua atenção e criatividade! Você deverá adicionar uma nova página extra no Manual de Marca que criamos durante a nossa aula, ele estará salvo na pasta dos arquivos auxiliares com o nome de "Projeto Final". Sobre essa página, você deverá citar ou apenas copiar os textos que também estarão disponíveis nos arquivos auxiliares, da maneira que achar melhor.



O resultado deve se parecer com isso!

Bem, este foi o conteúdo da nossa última aula, e agora, sim, nós nos veremos apenas no teste, então esta será a nossa despedida!

Nosso muito obrigado por chegar até aqui, esperamos que tenha gostado do nosso curso de CorelDRAW feito com muita dedicação para você. Desejamos a você todo sucesso na sua carreira e não desistir fará de você um(a) profissional incrível e de alto valor. Boa sorte e bons estudos!