

Introdução
a
Computação
Gráfica

Patrícia Pires

Índice

1. INTRODUÇÃO	1.1. O início da era Desktop Publish
1.2. As versões dos Softwares para PC	
1.3. Processadores de Texto ou DTP?	
1.4. O Profissional de Artes Gráficas	
1.5. Tudo começa com um Lápis e um Papel	(Etapa Inicial da Criação)
2. INTRODUÇÃO AOS SOFTWARES GRÁFICOS	2.1. Introdução
2.2. A diferença RASTER x VETORIAL	
2.3. Formato de arquivos	
2.4. Conversão de Formatos Gráficos	
2.5. Exemplos de programas Gráficos	
2.6. O que se vê em Tela pode ser diferente na Impressora	
3. INTRODUÇÃO AO CORELDRAW	3.1. Conhecendo o Ambiente
3.2. Descrevendo as Ferramentas Básicas	
3.3. Trabalhando com os Objetos	
3.4. Contornando e Preenchendo Objetos	
3.5. Exportando Gráficos	
4. CORELDRAW - EFEITOS ESPECIAIS	4.1. Introdução
4.2. Criando degradês	
4.3. Preenchendo com estampas	
4.4. Adicionando Perspectiva	
4.5. Ajustando Texto no Caminho	
5. INTRODUÇÃO A SOFTWARES DE PINTURA	5.1. Como Obter Figuras
5.2. Scanners	
5.3. Tratamento de figuras scaneadas	
5.4. Photo Styler - Efeitos Especiais	
5.5. Photo Styler - Aplicação de filtros gráficos	

1. Introdução

1.1. O início da era Desktop Publish

Até 1984 aqui no Brasil não se fazia em computadores o que se fazia em gráficas. O primeiro computador que se especializou em DTP foi o MACINTOSH. O Macintosh é uma máquina potente e até hoje tem o domínio na produção gráfica, entretanto, tem um custo relativamente elevado, e não é uma máquina popular, de fácil acesso a softwares e manutenção. A capacidade de elaborar projetos gráficos sofisticados foi um dos aspectos mais entusiasmantes no avanço da editoração eletrônica. Os programas de layout de página eletrônico colocavam as imagens gráficas na mesma página do texto, sem a necessidade de usar lâminas de corte e cola. No mundo do PC nessa época, os gráficos eram primitivos... Mais o PC não ficou parado. Os softwares gráficos foram surgindo no DOS, Windows, e, atualmente o PC tomou quase toda a vantagem competitiva do Macintosh.

1.2. As versões dos Softwares para PC

Com a disseminação dos PC's a nível mundial, as softhouses começaram a investir criando versões de seus produtos para PC, e hoje em dia, em alguns casos, essas versões excedem as versões MAC. Com a possibilidade de fazer projetos gráficos em PC, o DTP popularizou-se, possibilitando com isso um avanço de softwares, e também de hardwares a um custo relativamente barato

(Estações Gráficas, Scanneres, Impressoras DeskJet e Laser).

Com o avanço de recursos, o nível de exigência na apresentação de impressos cresceu, pois as pessoas sempre assimilam rapidamente a disponibilidades de recursos e investem em uma melhor qualidade:

“ - Quero meu trabalho igual ao de Fábio, o dele foi feito no computador e a apresentação estava impecável, cheio de ilustrações e gráficos...”



“ - De hoje em diante, só aceito relatório mensal de atividades feito em computador, com gráficos de produtividade, vendas e balanço mensal.”

1.3. Processadores de Texto ou DTP?

Com a evolução dos softwares processadores de textos e das impressoras, torna-se difícil diferencia-los dos DTP's.

Na verdade, para pequenos projetos ou projetos que não requerem sofisticação gráfica, os processadores de textos agem como DTP's, principalmente para leigos em desenho e programação visual, pois apesar dos DTP's estarem cada vez mais amigáveis, é necessário ter noção do que fazer com todos os recursos disponíveis.

Resumindo, está cada vez mais fácil você criar sua própria arte eletrônica, porém, se você não puder desenhar com um lápis, provavelmente não poderá desenhar com o mouse ou caneta eletrônica. Se você não é um artista gráfico, não espere que esses programas o torne um profissional, invista em softwares simples, com gabaritos fartos que ajudam você a conseguir ótimos resultados:

-  Print Shop : Para você fazer rapidamente cartões, folhetos, faixas, calendários e personalizar formulários;
-  Microsoft Word : Processador de texto com uma série de gabaritos pré-fabricados (jornais, diplomas, folhetos, calendários, folha de rosto para FAX, currículos, etc.).
JORNAL : Vem com opções de colunas, manchetes, índice e número de páginas, entre outros recursos. O estilo pode ser Clássico ou Moderno;
FAX: Cria uma folha de rosto para fac-símile. Coloca-se o Logotipo, Endereço, Telefone, entre outros dados. Pode ser Moderno ou Contemporâneo;
CERTIFICADOS: Podem ser diplomas em quatro estilos diferentes (Formal, Moderno, Decorativo ou Sofisticado);
CURRÍCULOS: Faz currículos com grafismo, clássico, contemporâneo ou elegante.
CLIP ART: Biblioteca de figuras que podem enriquecer seus trabalhos.

Se você é um profissional da área gráfica, ou pretende seguir esse ramo, então os DTP's são o seu destino:

- Possibilita levar para a gráfica seus arquivos impressos em alta resolução, espelhado,, diretamente em FOTOLITOS POSITIVOS para reduzir custos;
- Possibilita compatibilizar as cores que você vê na tela do micro com as geradas fotocompositoras;
- Oferecem capacidade de pré-impressão PostScript para Imagemsetters;
- Imprime separação de cores;
- Promete 100% de compatibilidade com as *BUREAUS* de serviços gráficos;
- Marcas de corte que delimitam o Tamanho da página impressa;
- Criação de documentos longos e complexos.

1.4. O Profissional de Artes Gráficas

Quando o Engenheiro conta a história de sua formação, ela costuma ser simples:

“ - Fiz Faculdade de Engenharia na UFBA, fiz um estágio na OAS, e Pós-Graduação na Gama Filho.”

Mas os profissionais de editoração eletrônica normalmente têm histórias bem mais compridas e complicadas para contarem como adquiriram suas habilidades: alguns fizeram cursos, outros se debateram tentando entender um software, outros vasculharam livros e outros ainda tiveram ajuda de amigos.

Na maioria das vezes fizeram um pouco de cada uma dessas coisas, o certo é que são muitos os caminhos para entrar na área, e dependem bastante das características do candidato e o nível de habilidade que ele pretende atingir.

Os cursos facilitam o usuário iniciante, dando uma base inicial para que ele possa caminhar sozinho e facilitando a assimilação de termos técnicos; com isso, a velocidade do aprendizado é maior.

Quando o operador é autodidata, ele normalmente para de estudar no ponto onde julga já saber o suficiente, mas mesmo quem faz um curso de editoração não aprenderá tudo. Só a experiência e a iniciativa de conseguir mais informações sobre todo o processo de impressão (que deve levar em conta uma série de outras variáveis, além da imagem que se vê na tela do micro: Tipo de Impressora, Tinta, Quantidade de tinta transferida para o papel, ganho de ponto, equilíbrio de grisés, moiré, etc.) em livros, manuais e consultas a colegas é que poderá formar bons profissionais.

O que torna o aprendizado solitário mais atraente, é que os softwares gráficos são bastante auto-instrutivos.

O Perfil de um Autodidata: Sabe inglês, conhece o ambiente computacional, possui autodeterminação e disposição para ler manuais ou livros.

O Perfil dos Alunos de Cursos de Editoração: O profissional de artes gráficas que não tem contato com o computador.

1.5. Tudo começa com um Lápis e um Papel

(Etapa Inicial da Criação)

Antes do mouse, use o Lápis!

Vamos imaginar que estamos elaborando o layout de um boletim para um cliente que não está mais satisfeito com a apresentação de seu boletim mensal.

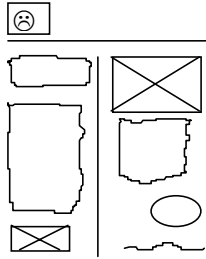
Ele informa que não nos preocupemos com a produção das matérias pois elas são fruto dos relatórios internos da empresa, e vão chegar em nossas mãos em meio magnético. (artigos editados com títulos e subtítulos colocados, gráficos elaborados, e as ilustrações digitalizadas.

Quais as etapas que devemos executar?

Em vez de sentarmos em frente do computador e abrirmos um programa de layout de página, sem a mínima idéia de como diagramar o boletim, o mais sensato é pegarmos um papel e um lápis e começarmos a rascunhar idéias. É certo que nosso programa é genial e sofisticado, mas teremos melhores resultados de soubermos como queremos o nosso layout, antes de iniciarmos a operar realmente o computador:

ELABORAÇÃO DE UM SKETCH (RASCUNHO)

- DESENHE NUM RETÂNGULO O TAMANHO REAL DE DUAS PÁGINAS DO BOLETIM E DIVIDA-O VERTICALMENTE;
- MEÇA E DESENHE AS MARGENS E COLUNAS DA PÁGINA. (você pode fazer poucos sketches para decidir sobre o número de colunas e as proporções das margens. O desenho com medidas deve ser razoavelmente preciso para que deixe claros os espaços reais com que vai trabalhar)
- * você não tem que pagar a publicação inteira com um lápis e papel de rascunho. Uma vez que a altura da página, a largura das colunas, os títulos e subtítulos foram definidos, você pode pagar o resto da publicação na tela do computador.
- FAÇA UM SKETCH LIGEIRO DAS PÁGINAS COMO O LEITOR AS VERÁ. Preste atenção no texto e ilustrações que pretende incluir. Para imprimir o texto num corpo apropriado, é útil ter uma visualização prévia de como deve ser o tamanho e a aparência do tipo, ajustados ao seu layout.
- DOCUMENTE O CAMINHO DE SUAS IDÉIAS. É importante saber qual foi a linha que você seguiu para fazer as várias mudanças no layout, isso evitará que retome coisas que não funcionariam bem. Experimente bastante, não use simplesmente a primeira idéia. (mesmo que no final, a escolhida seja ela mesma!)



- CRIE SEU PRÓPRIO MOSTRUÁRIO. O tipo que você vê na tela é uma versão ligeiramente alterada do que sairá na impressora a laser. Nos corpos muito grandes, o tipo pode aparecer distorcido na tela. Para fazer um design preciso com um tipo em papel, é necessário ver o tipo em sua forma impressa. As amostras de tipo são uma ferramenta que designers e impressores usam constantemente e são fáceis de fazer:
- No computador, tecle a fonte completa (maiúsculas, minúsculas, números e pontuação)
 - Copie várias vezes e depois aplique as fontes disponíveis que você poderá usar:

ARIAL 9 pt normal	9 pt bold	9 pt itálico	10 pt normal
-------------------	-----------	--------------	--------------

ABCDEFGHIGKLMNOPQRSTUVWXYZ
 abcdefghigklmnopqrstuvwxyz1234567890.,:;!\$%&*()[]?
ABCDEFGHIGKLMNOPQRSTUVWXYZ abcdefghigklmnopqrstuvwxyz1234567890.,:;!\$%&*()[]?
ABCDEFGHIGKLMNOPQRSTUVWXYZ
 abcdefghigklmnopqrstuvwxyz1234567890.,:;!\$%&*()[]?
 ABCDEFGHIGKLMNOPQRSTUVWXYZ
 abcdefghigklmnopqrstuvwxyz1234567890.,:;!\$%&*()[]?

- UTILIZE CONTADORES DE LINHA. Quando você precisa comprimir ou aumentar seu texto, os contadores de linha permitem calcular o número de linhas que podem ser colocadas razoavelmente em uma página.
 - Estabeleça um bloco de texto contínuo, sem marcações de parágrafos com uma coluna de largura razoável, no corpo e no espaço entre linhas que pretende usar para a maior parte do trabalho.
 - Numere cada linha de texto em seu começo.
 - Depois de imprimir o texto, corte a folha do papel de forma que as linhas possam ser comparadas ou confrontadas com o layout feito a lápis. Com esse contador de linhas sob o papel de rascunho, poderá tentar layouts em esboços mais precisos rapidamente

1	Losods odfdfo odfidl sdfdso, doidsif osidfdof sdfdfid , sed fkdflkdf, dieosk kdfkdl
2	lskdfldsl kdfl lsldkf, dlfdfo.,f sdfsp dfgops, e ldfksl .., cs.dfsdf.osdfsfoi.,fudsfospma
3	odfiof ofiif dir, sdo8r ,sld9r .ifdosdp, fsfidot digdtirt odrí sroi oseit soeti ldfiseor
4	dksadfjklkkks9 ksdfkdf kjf9sdsjdfdf k9ddf19ldfkd1 i00elldflskf 0lldfk sdfkfk

- FOLHAS DE ESTILO. Todo layout tem proporções e medidas constantes, como onde o texto começa no início do artigo ou onde os números das páginas são posicionados. É aconselhável fazer uma simples folha de estilo sobre papel transparente, que possa ser colocado sobre a página impressa; isso ajuda a assegurar que tudo está no lugar certo e os alinhamentos são mesmo o que você esperava.
- NOTA DE PRODUÇÃO: Toda vez que fizer a diagramação de um documento, particularmente se estiver satisfeito com os resultados, anote todas as especificações (tipos, corpos, margens, títulos e assim por diante) pois este será o estilo adotado para os boletins futuros. O esqueleto inicial estará criado, daí pra frente você terá cada vez menos trabalho para produzir os boletins mensais.

2. Introdução aos Softwares Gráficos

2.1. Introdução

A possibilidade se utilizarmos imagens, gráficos, desenhos e textos artísticos nas nossas publicações revolucionou a forma da escrita tradicional. Uma publicação atual cativa o leitor pelo seu charme natural, sua descontração para leitura e a facilidade de assimilação do seu conteúdo.

Apesar da variedade de formatos de arquivos gráficos, todos os formatos caem em uma dentre duas categorias: mapas de bits ou *imagens* e gráficos de vetor ou *line art*.

2.2. A diferença RASTER x VETORIAL

A arte de mapa de bits é composta de milhares de pequenos pontos, e os desenhos de vetor compreendem linhas calculadas por fórmulas matemáticas. Os gráficos de mapas de bits são geralmente produzidos por programas de pintura e scanners; os gráficos de vetores são produzidos por programas de desenho.

A qualidade do gráfico depende destes dois fatores:

- **Resolução.** A resolução ou nitidez gráfica é medida pelo número de pontos ou pixels - elementos de figura - que podem ser colocados em uma polegada quadrada (dots per inch, ou DPI).
- **Capacidade da impressora.** As impressoras Matriciais(mais comuns) possuem normalmente uma resolução de 180 até 360 dpi. Uma impressora a Laser ou com tecnologia Jato de Tinta - compatível com a Hewlett-Packard ou PostScript - normalmente produz uma saída de 300 a 800 dpi e outras mais profissionais , chegam a 1.200 dpi . Os dispositivos de saída profissional, como os imagesetters da Linotronic, atingem uma resolução com qualidade profissional (em geral 3.000 dpi).

A resolução e a capacidade da impressora são interativos. Se você tiver uma imagem de mapas de bits com 180 dpi, ele nunca poderá ser impressa em uma resolução melhor do que 180 dpi, mesmo que saia em uma impressora a laser de 300 dpi. Os gráficos de mapas de bits não se tornam gráficos de alta resolução só porque é usada uma impressora melhor. Um gráfico de vetor ou baseado em objetos, por outro lado, é composto de linhas retas e curvas, calculadas matematicamente. A resolução dos gráficos de vetor segue a capacidade da impressora. Uma figura de vetor é impressa em 600 dpi em uma impressora a laser de 600 dpi e em 1.200 dpi em um a fotocompositora de 1.200 dpi. Com gráficos de vetor, quanto melhor a impressora, melhor a resolução. A Arte em PostScript, arquivos EPS, CGM e GEM são gráficos de vetor. A Arte BITMAP, arquivos BMP, TIF, GIF, JPG são gráficos raster.

2.3. Formato de arquivos

Quando vamos carregar uma figura para o nosso programa de editoração, ela tem de estar gravada com um formato que o nosso software entenda, ou então, que possa convertê-lo. Antes de gravarmos o nosso gráfico, é preciso saber antecipadamente quais os formatos aceitos.

Formatos Recomendados para Exportação/Importação de Elementos Gráficos

- Para programas de Layout de Páginas e Editoração Eletrônica sem capacidades para editar elementos gráficos:

As seguintes recomendações são baseadas no tipo de impressora que você está usando. Geralmente, se você possui uma impressora PostScript e o programa para o qual você está exportando suporta PostScript, use o formato EPS. Caso contrário, use o formato mostrado na tabela.

Programa	Impressoras PostScript	Impressoras não-PostScript
Ami Professional	EPS	WMF
Delrina Perform	GEM	GEM
PageMaker 3.0	EPS	WMF
Ventura Publisher 2.0	EPS	GEM
WordPerfect 5.x	EPS	WPG

- Para pacotes de layout de páginas e editoração eletrônica com capacidades para editar elementos gráficos:

Programa	Formato recomendado
Adobe Illustrator	AI
Arts & Letters	WMF, EPS (usando Decipher)
AutoCAD	DXF
GEM Artline	GEM
Programas MAC-based vector	MAC PICT, AI
Micrografx Designer	CGM
PC Paintbrush	PCX

Para dispositivos gráficos:

Dispositivo	Formato recomendado
Matrix, Genographic Solitaire gravadores de filmes compatibilidade com não está disponível)	SCODL (se a PostScript
Cortadores dirigidos a computadores, máquinas e plotters	Contornos HPGL ou DXF

Filtros gráficos do Word 6.0

Esta seção fornece informações sobre limitações e opções para a importação de elementos gráficos salvos nos seguintes formatos de arquivos gráficos em documentos do Microsoft Word para Windows:

CompuServe GIF (.GIF)
 Computer Graphics Metafile (.CGM)
 Encapsulated PostScript (.EPS)
 Macintosh PICT (.PCT)
 Micrografx Designer/Draw (.DRW)
 PC Paintbrush (.PCX)
 Tagged Image File Format(.TIF)
 Bitmaps e metafiles do Windows (.BMP,.WMF)
 WordPerfect Graphics (.WPG)
 Exportação WordPerfect Graphics (.WPG)

Todos os filtros gráficos de importação foram escritos de acordo com a Aldus Graphic Filter Specification (Especificação de Filtros Gráficos da Aldus) versão 1.0 e destinam-se a ser executados sob o Windows versão 3.0 ou mais recente.

Para melhorar a velocidade de exibição e rolagem, uma representação metafile do Windows de cada figura importada torna-se uma parte do documento. O tamanho do arquivo aumenta consideravelmente com a inclusão dessas representações. Pode-se escolher não incluir esses metafiles selecionando a opção "Vincular ao arquivo" e desativando a opção "Salvar figura no documento" na caixa de diálogo Figura (menu Inserir).

Não é aconselhável executar conversores enquanto se executam multitarefas.

Conversores adicionais: Filtros gráficos adicionais para os seguintes formatos de arquivo também podem ser fornecidos pela Microsoft:

AutoCAD DXF (.DXF)
 Arquivos de plotter AutoCAD (ADI)
 Corel Draw 3.0 (CDR)
 HP Graphics Language (HPGL)
 Kodak Photo CD (.PCD)
 Arquivos gráficos Lotus 1-2-3 (PIC)
 Truevision Targa (TGA)

Formato de Arquivos

Tipo de Arquivo	Pacote de Software
GEM	Programas de desenho como o GEM Artline usando o ambiente GEM da Digital Research
AutoCad .SLD	.DXF Os arquivos do AutoCAD podem ser convertidos para arquivos SLD, DXF ou HPGL (O formato HPGL produz imagens de resolução mais alta)
Lotus .PIC	Os programas comerciais como o 1-2-3
MAC PICT	PICT é o formato de vetor mais aceito pelos programas tipo desenho no Macintosh. Nem todos os formatos PICT são iguais; alguns programas fazem modificações no padrão PICT, de modo que você deve experimentar e ver se o arquivo PICT em particular é utilizável. Se o arquivo PICT tiver quaisquer mapas de bits, eles serão convertidos. Quaisquer fontes para o formato acima normalmente são convertidas para Times Roman, embora as vezes sejam convertidas para Helvética.
PostScript EPS	Muitos aplicativos para PC e MAC produzem arquivos PostScript. Você deverá ter uma impressora PostScript ou compatível para imprimir imagens EPS. PostScript é uma rica linguagem de descrição de gráficos, mas, como um arquivo EPS é na realidade apenas texto com instruções para uma impressora PostScript, indicando como imprimir a imagem, nenhuma imagem PostScript será mostrada na tela, salvo se uma imagem de mapas de bits (TIFF ou WMF) estiver incluída com o arquivo EPS (essa imagem será impressa em uma impressora não-PostScript, mas geralmente a resolução será muito baixa).
CGM	Computer Graphics Metafile são produzidos por uma variedade de softwares comerciais, como Draw Applause, Freelance Plus, Harvard Graphics e PowerPoint
HPGL	Um arquivo HPGL é um arquivo impresso no disco com o uso do driver Hewlett-Packard Language.
CompuServe GIF	Arquivos GIF são usados para criar imagens comprimidas para facilitar o uploading e downloading das electronic Bulletin Board Systems (BBS) e da INTERNET
BMP/DIB/RLE	Os formatos BMP, DIB, e RLE são os "Device Independent Bitmap" ou DIB's. Eles existem em dois diferentes formatos: Formato OS/2 O formato OS/2 é um dos dois formatos. São Imagens salvas usando o OS/2's Presentation Manager. Formato Windows Os arquivos de formato "DIB" são Imagens salvas com o Microsoft Windows. Esses arquivos geralmente usam várias extensões: BMP, DIB, e RLE, de acordo com o software que os geram: <u>Arquivos BMP</u> : Os BMP's podem ser criados no Windows' Paintbrush e usados como "wallpaper" no background quando rodamos o Windows. <u>DIB Arquivos</u> : Os DIB's podem ser usados como arquivos de imagem no Windows. <u>RLE Arquivos</u> : Os RLE's são Arquivos Windows "DIB" nos quais usam-se uma rotina de compressão RLE. Uma imagem RLE pode ser usada para substituir o logotipo da inicialização do Windows.
TGA	Formato bitmap usado para vídeo especializados, como a placa TARGA.
WPG	Arquivos gerados pelo software WordPerfect
WMF	Os arquivos Windows Meta File geralmente são gerados no formato Aldus Placeable Metafile (que contém um cabeçalho com informações org e ext). A Aldus e a Micrografx criaram uma versão estendida do Formato de Meta-arquivo do Windows chamada "Placeable Metafile Format." Nesse formato estendido, 22 bytes de informações foram adicionados ao cabeçalho padrão do meta-arquivo. Tais informações permitem que o meta-arquivo especifique como deve ser posicionado e dimensionado.
IMG	Os arquivos IMG criados pelo GEM Paint, criado pelo Ventura Publisher quando carrega uma imagem, e criados por alguns aplicativos de scanner
PCX	Os formatos PCX e PCC popularizados pela família Zsoft de produtos de pintura, incluindo o Windows Paintbrush
TIF	O Formato Tagged Image File (.TIF) é usado por muito scanners. Nem todos os arquivos TIF são idênticos, eles obedecem a uma série de especificações (Revisão TIFF 5.0. Revisão TIFF 6.0, etc.) . Tais tipos podem ser muito grandes e consumir muito espaço em disco, pois incluem informações de escala de cinza. No entanto, os formatos TIF comprimidos podem usar apenas 10% do não-comprimido.

2.4. Conversão de Formatos Gráficos

Como foi visto anteriormente, são vários os formatos de gráficos. Para um software de editoração eletrônica, várias vezes vamos ter de converter formatos para serem lidos. Uma forma é a conversão direta através de Filtros Gráficos nativos do software, mas, caso o software não contém o filtro adequado para um tipo de arquivo, utilizamos a conversão indireta, ou seja, através de aplicativos de conversão.

Outra forma de importação é através da Área de Transferência do Windows, no entanto, a figura será colada com a resolução da tela no momento da cópia.

2.5. Exemplos de programas Gráficos



- Paint Shop: Um programa shareware para Windows, converte gráficos mapas de bits. Ele faz quatro coisas e todas elas muito bem:
 - Como Visor Gráfico, o Paint Shop pode abrir, para inspeção, arquivos BMP, GIF, IMG, MAC PCX, PIC RLE, TIF (imagens de até 24 cores) e WPG
 - Depois de abrir um gráfico no Paint Shop, você poderá fazer alguma manipulação básica:
 - Inverter
 - Espelhar
 - Encurtar
 - Recortar
 - Dependendo da figura ser preto-e-branca, em escala de cinza ou colorida, o Paint Shop poderá alterar as cores. Por exemplo, se você tiver uma figura colorida, poderá muda-la para preto-e-branca. Você também pode usar dither (dar a ilusão de tons contínuos) em uma figura colorida para 16 cores pesando o vermelho azul ou verde, ou combinar em tons de cinza. O Paint Shop dá a você controles sobre o brilho e contraste da cor.
 - Manipulando ou não a imagem, o Paint Shop permite que você salve o gráfico aberto numa variedade de formatos de mapas de bits, permitindo uma fácil conversão.

Além disso, ele faz captura de tela, muito simples, capturando deste a tela cheia, como pequenas áreas, possibilitando salvar para impressão posterior.

Desvantagem: Não abre formatos gráficos de vetor (CGM ou EPS). Para isso você precisa de um programa como o HiJaak.



- CorelDraw: CorelDRAW é o principal programa de desenho para o PC, navegando nessa plataforma desde 1988. Embora seja um software sofisticado e complexo, o Corel é relativamente simples de usar, pois sua interface de comunicação com o usuário foi sendo redesenhada em cada nova versão para assimilar cada vez mais a cultura do ambiente windows.
- Apesar de não ser um programa do tipo CAD (Computer Aided Design), ou desenho assistido por computador), o Corel é um pacote bastante completo:
- Mais de 150 fontes que podem ser usados para apresentação e outros efeitos de fonte estão disponíveis com o programa. Essas fontes também podem ser convertidas para uso por outros aplicativos do windows, incluindo o Ventura. Esse recurso de conversão pode tornar o CorelDRAW a melhor compra de fonte possível.
 - Os efeitos gráficos incluem extrusão tridimensional (3D extrusion); envelopes, que ajustam o texto em forma, como a de uma bolha; combinação (blending), que é transformar uma coisa em outra numa série de passos; linhas com caneta de caligrafia; preenchimentos de caneta-tinteiro (fountain fills); e alteração da perspectiva.
 - Um utilitário de traçado, chamado CorelTRACE, também está incluído com o programa. Esse utilitário pode converter mapas de bits em desenhos de vetor. O CorelDRAW pode importar e exportar os principais tipos de arquivos gráficos

- (PCX,BMP,TIF, CGM , WMF entre outros).
- É fácil de usar e vem com uma biblioteca de 3.500 símbolos de clip art e centenas de imagens de clip art. Com a versão em CD-ROM, mais de 10.000 imagens são incluídas na coleção.

Ficha Técnica

- **CorelDRAW 3.0** : Versão em português do Programa de editoração eletrônica. Possui seis módulos e tem opção em CD-ROM com fontes ATM e cliparts. Funciona em micros 386 com 4 Mb de memória, monitor VGA ou superior e Windows.

Os módulos são:

1. CorelDRAW	Programa Principal
2. <i>CorelCHART</i>	Construção de gráficos
3. <i>CorelPAINT</i>	Retoque de imagens digitalizadas
4. <i>CorelSHOW</i>	Apresentação de imagens
5. <i>CorelTRACE</i>	Programa vetorizador
6. <i>Mosaic</i>	Construção de biblioteca de imagens

- **CorelDRAW 5.0** : O lançamento do Corel 5 marca a integração de dois tradicionais e respeitáveis softwares líderes de mercado no segmento de editoração eletrônica: o CorelDRAW, até hoje hegemônico no mercado de Pcs e o Ventura, um software de editoração eletrônica que já teve sua época, mas que acabou defasado tecnologicamente durante a era Windows 3.0.

Além dos módulos da versão 3.0, inclui:

1. CorelVENTURA	Editoração Eletrônica
2. CorelMOVE	Animação com efeitos de metamorfose
3. CorelQUERY	Gerenciamento de Banco de Dados

A Grande novidade está na existência de um Sistema de Gerenciamento de Cores (CMS ou Color Management System) em todos os módulos, que permite casar as cores do Monitor, impressora(seja térmica, inkjet ou Dye Sublimation) para garantir uma reprodução o mais fiel possível as cores originais definidas pelo artista na tela. Mesmo a reprodução final pode ser calibrada, caso o modelo do equipamento não esteja listado nas opções originais do Corel, pode-se definir curvas de respostas para equipamentos específicos.

Para a área de comunicação corporativa vem com a tecnologia Adobe Acrobat que permite distribuir e acessar documentos originalmente gerados em linguagem PostScript com recursos de hipertexto, ou seja, pode-se ler um arquivo postscript página a página e ainda saltar para partes do documento através de referências encontradas dentro da página lida. Esta solução visa permitir a distribuição de documentos eletrônicos "independentemente do equipamento".

No módulo CorelDRAW:

- Permite agora a definição da transparência dos objetos sobrepostos com vários efeitos especiais. Estes recursos estão disponíveis em um menu pull down chamado LENS.
- A linha de Status está na parte inferior da tela e em seu lugar está uma barra de ferramentas complementar ao box de ferramenta do 3.0
- O Presets, ou efeitos pré-definidos
- O menu de Transformações agrega itens do 3.0

Incluídos no pacote:

- 825 fontes
- 22.000 imagens e símbolos para ilustrações
- 100 fotografias de alta resolução



- Photo Styler : Importado do ambiente Mac pela ALDUS, oferece aos usuários de PC capacidades de pré-impressão para processar figuras e gráficos coloridos, em escala de cinzas e monocromáticas.
 - As ferramentas de processamento de imagem incluem correção de cores, equalização, posterização, máscara, efeitos especiais(2-D, 3-D, embossing, mosaico, etc), separação de cores e diversas opções de impressão. O PhotoStyler também pode atuar como software de controle de scanners.
 - Seus recursos topo-de-linha têm a forma de atalhos, ferramentas customizáveis e capacidades automatizadas que propiciam controles eficazes.
 - Traz janelas que facilitam a experimentação com imagens, mostrando uma visão “antes” e “depois” ou um preview completo.
 - O Smart Resolution faz uma nova prova de uma imagem para otimizar a resolução de acordo com as resoluções de tela e impressora desejadas.
 - A ferramenta de rotação auxilia o endireitamento de scaneaduras tortas.
 - Múltiplos níveis de UNDO, suporte a Object Linking and Embedding (OLE) e uma camada de esboço onde são escritas anotações (não Impressas).
 - Um clipboard Próprio, permitindo que o windows processe imagens CMYK e seleções de formato irregular.
 - O Precision Color Management System (CMS) da Eastman Kodak fornece input de cor previsível (de scanners e sistemas usando diversos espaços de cor, como RGB, CMYK, YCC e CIE) e output (para tela, espaços de cor alternativos, impressoras de provas e filme final) através de um sistema de filtros (Precision Transforms - Perfis de espaço de cor e periférico), que ajusta uma imagem automaticamente para garantir uma cor consistente e previsível de uma extremidade a outra do processo de produção.
 - ImagePals : organizador de imagens .

2.6. O que se vê em Tela pode ser diferente na Impressora

Um problema constante na editoração eletrônica é a diferença entre o que se vê na tela, e o que realmente é impresso. Isso ocorre com as fontes, as cores e os bitmaps.

Várias atualizações foram feitas nos softwares e nas impressoras para contornar esse problemas, como a criação da linguagem PostScrip, o padrão ATM e o CMS.

- O que são “JAGGIES” : Como os gráficos de mapas de bits são compostos de postos ou pixels, sua resolução é limitada pelo software e hardware que os cria. Se você criar uma figura usando um programa gráfico de mapas de bits em um monitor de baixa resolução, a figura final não terá uma resolução mais alta do que a resolução da tela. Alguns programas gráficos de mapas de bits, como o Photo Styler, no entanto, podem salvar arquivos com uma maior resolução, o que permite por exemplo uma maior resolução quando impressos.

Os programas de pintura e trabalhos scaneados são normalmente armazenados como figuras de mapas de bits. Quando você amplia gráficos de mapas de bits, as áreas que aparecem como curvas quando a figura era menor, agora aparecem como linhas com dentes e pequenos degraus - ou Jaggies. Por isso é que é muito melhor durante o processo de varredura do scanner, fazer todo um tratamento prévio, antes de gravar a sua imagem scaneada.

Devemos então evitar o ampliamto de figuras de mapas de bits.

Os Jaggies não são problemas com gráficos de vetores, que podem ser redimensionados sem distorção ou perda de resolução. Por isso, sempre que possível, use gráficos vetoriais em seus impressos.

Exemplo de BITMAPS: ☺ Tamanho Normal



Tamanho Ampliado 4x

Exemplo de VETORES: ☺ Tamanho Normal



Tamanho Ampliado

Como resolver problemas de jaggies: Você pode resolver esse problema, convertendo seu mapas de bits para arte em vetor. Os melhores utilitários para o traçado são Stremline, da Adobe Systems e CorelTRACE da Corel Systems, que salva seu arquivo como .EPS podendo depois ser editado pelo CorelDRAW.

• Fontes :

- Uma fonte é um conjunto de caracteres que aparecem em um TAMANHO e TIPO específico, usando uma série específica de ATRIBUTOS. Os tamanhos de fontes são definidos em termos de PONTOS. Um ponto é igual a 1/72 de uma polegada.

Existem três tecnologias fundamentais de fontes :

1. Mapas de Bits: São armazenadas no formato de mapa de bits no qual uma letra é composta por uma série específica de pontos. Existe um arquivo para cada família, tamanho e tipo de fonte. Ex: Times 9 Italic - É o arquivo que contém o corpo de tamanho 9 da fonte Times no tipo Itálico. Entre as fontes mais comuns estão roman, helvética, courier e system.

Embora elas sejam escaláveis, a aparência é melhor no tamanho original da fonte, pois a medida que ampliamos, vamos serrilhando... **System**

2. Vetor: São definidas como uma série de linhas entre pontos, em que cada linha é armazenada como uma expressão matemática. São portanto, totalmente escaláveis, e residem geralmente em arquivos com extensão .FON. A linguagem utilizada é a PostScript.


ex: Script script Script

3. Contorno: As fontes TrueType são fontes de contorno que usam um modelo matemático para criar uma fonte escalonável para qualquer tamanho (até 3.932 pontos, ou quase 55 polegadas). Cada fonte TrueType requer dois arquivos, um com a extensão .TTF, que contém o arquivo original da fonte, e outro com a extensão .FOT, que contém um descritos da fonte. As fontes TrueType têm a vantagem inerente de serem internas ao próprio windows. Desta forma, o windows pode usa-las de maneira mais eficiente e lhe garante o WYSIWYG (what you see is what you get - o que você tem na tela é a mesma que terá na impressão). A linguagem utilizada é TrueType

- Usando Fontes no Windows : Quando você examina uma lista de fontes , verá

que o windows coloca antes dos nomes de algumas fontes o símbolo **T** , ou o



símbolo  ou não coloca nada. O símbolo “TT” indica que é uma fonte TrueType, a Impressora indica fontes de impressão e, se não tiver nada, poderá ser uma Mapa de bits ou uma vetorial.

- Outras Tecnologias de Fontes: Uma tecnologia popular de fonte para os editores é a *ADOBE TYPE MANAGER* da Adobe . O processo é o seguinte: quando uma fonte é aplicada ao texto, o ATM verifica se ela existe naquele tamanho e estilo, como uma *SCREEN FONTE* - fonte de tela. Se a resposta for “sim”, o ATM a mostra na tela. Se não, ele lê o arquivo printer fonte - fonte de impressão e executa a mesma rotina que a impressora, mostrando a fonte na resolução máxima da tela.

A Adobe e a Microsoft anunciaram um acordo para terminar a guerra entre os formatos TrueType e PostScript. Chama-se OpenScript, esse novo formato é uma extensão do TrueType e pode conter fontes PostScript Tipo 1, TrueType ou Ambas, que rodará em múltiplas plataformas.

- Os problemas mais comuns são : Fontes incompletas, só existem a fonte de tela mas não existe fonte de impressora (quando uma fonte existe na tela mas não existe na impressora, na hora de imprimir ela substitui pela fonte padrão)

A fonte de tela aparece serrilhada, porém a impressão saíria intacta. (o editor não pode saber, antes de imprimir o trabalho)

As fontes TrueType são tratados como fontes transferíveis *by the PostScript* pelo controlador PostScript de sua impressora. Se você estiver usando uma impressora que não aceita fontes transferidos, será necessário usar fontes de impressora para imprimir quaisquer fontes TrueType contidas em seus documentos. Existem duas formas de se fazer isto; permitindo que o controlador PostScript imprima usando as fontes de impressora que correspondam o máximo possível às fontes TrueType de seu documento, ou usando a tabela de substituição que permite que você selecione individualmente as fontes de impressora a serem usadas.

Se sua impressora aceitar fontes transferíveis, você ainda poderá usar fontes de impressora ao invés de fontes TrueType para acelerar a impressão e usar menos memória de impressora.

- A escolha da fonte tem um tremendo impacto sobre a aparência do texto. Como escolher a fonte certa?:

Por desconhecer muitas das informações técnicas, mas que são básicas, da área de design gráfico, o editor leigo fica, muitas vezes, limitado em suas criações. A decisão sobre que tipo de letra vai usar pode consumir horas preciosas de um dia de trabalho. Principalmente para quem se preocupa com a estética e a funcionalidade e não consegue ampliar seus horizontes quando se vê diante de uma infinidade de tipos na tela do micro. Para eleger a topologia adequada é preciso observar os seguintes pontos:

1. Afinidade com o perfil do negócio ou empresa e com o público alvo a que se destina a mensagem.
2. Funcionalidade
3. Estética
4. Legibilidade e clareza

ORIGENS: As primeiras famílias de letras surgiram ao longo da história da Humanidade e seu desenho vem impregnado de qualidade e estilo desde que foram criadas. A princípio são sete os grupos de fontes que constituem a base dos caracteres existentes. Muitos, com o tempo, sofreram variações em seus detalhes, o que acabou dando a cada uma das variantes novas características:

1. **Família das ROMANAS:** Times New Roman, Garanmond, Gatineau, Centuty, Amherst, Galiard e Caslon, tiveram suas origens no Império Romano.

2. **Família derivada da letra BASTÃO:** Helvética, Univers, Gill Sans, Arial, Futura, e Avant Gard, tiveram suas origens na Grécia e Fenícia.
3. **Família das EGIPCIANAS:** Courier, Geometric, Claredon e Line Draw, tiveram suas origens no Egito, na época da invasão do exército de Napoleão.
4. **Família das CURSIVAS:** Lucida Bright, Monotype e a Linus, tiveram suas origens em Veneza do século XV.
5. **Família das MANUSCRITAS:** President, Shelley e a Paradise, tiveram suas origens no século passado, em austeros cerimoniais cujos convites eram escritos a mão, feito com uma pena e com ouro.
6. **Família das letras FANTASIAS:** Ireland, Griffon, Czar, Bragaddocio, Harpoon são celebrações de alguma época, um fato histórico, ou filme, etc.
7. **Família das letras GÓTICAS:** Lincoln, Lucida Blakletter e Frankenstein tiveram origem no século XIV.

SIMPLICIDADE: Quanto mais simples for o desenho de uma fonte, mais legível ela será. Deve-se por isso dar preferência aos estilos limpos ao invés dos decorativos.

DIMENSÃO: Letras pequenas demais tornam a leitura extremamente cansativa. Por outro lado, as letras exageradamente grandes provocam um certo mal estar. Existe uma dimensão perfeita para cada texto.

FORÇA: Num texto colorido, letras grossas e baixas dificultam a leitura. Caracteres muito altos e finos também. As letras ditas normais ou book, ganham em legibilidade sobre as ligths e bolds.

ORIENTAÇÃO: Quanto mais inclinada for a letra menor a legibilidade. Evite textos muito extensos em itálico pois dificulta a leitura para nós, ocidentais.

HARMONIA: Um texto deve ser composto por uma família de caracteres que forma um único estilo, e não uma salada de tipos e formatos. Via de regra, procure não utilizar mais de dois tipos diferentes de fontes.

RITMO: Fique atento à monotonia de um texto. Evite usar massas de letras muito compactas.

Em resumo, USE O BOM SENSO! Na nossa sociedade, só a informação com qualidade visual sobrevive, dada a velocidade e a competitividade existente. Criar peças onde a comunicação visual seja eficiente é a solução para que a sua mensagem seja bem recebida e cumpra plenamente sua função. Diagramação e uso de cores são fatores que trabalham junto à escolha do tipo

3. Introdução ao CoreIDRAW

3.1. Conhecendo o Ambiente

A partir do topo, em direção à baixo, as partes da tela são:

1. A Borda da Janela.
2. A Barra de Título.
3. O Menu de Barra.
4. A Linha de Status.
5. A Caixa de Ferramentas.
6. A Janela de Edição.
7. A Página Imprimível.
8. A Barra de Rolamento Horizontal e Vertical.

9. A Palheta de Cores.


A tela também inclui características que podem ser ligadas e desligadas. Elas incluem:




- **Réguas e Cursor Cruz:** Eles são úteis quando o tamanho exato ou posicionamento dos objetos é importante.
- **Grades e Linhas Diretrizes:** Elas também ajudam você a dimensionar e posicionar objetos.

No **Menu de Barra** está uma opção que você sempre deve consultar, para poder tirar as suas dúvidas sobre o corel: A opção **Ajuda**

3.2. Descrevendo as Ferramentas Básicas


Desenhando Retângulos e Elipses

1. Primeiro, pressione uma vez o botão do mouse sobre  na Caixa de Ferramentas.

Note que aquele  é realçado na Caixa de Ferramentas, e que seu cursor mudou a partir de  para .

2. Na página imprimível, desenhe retângulos:

- Mova o mouse para um espaço vazio na tela
- Pressione e segure o botão do mouse
- Deslize o cursor para cima e para baixo e fora para um lado
- Libere o botão do mouse

3. Para desenhar uma elipse, siga os mesmos procedimentos usando a ferramenta  :

- acione uma vez o botão do mouse sobre o , então repita o passo 2.

Conforme você desenha, uma linha sólida indica onde o objeto irá aparecer na tela. A linha de status exibe a posição do cursor na grade, e o nome e tamanho do objeto. Isto ajuda a desenhar objetos exatamente da forma como você os deseja.


Para Desenhar quadrados e círculos: Quadrados são retângulos cujos lados são iguais.

Círculos são elipses redondas. Para desenhar quadrados e círculos, você pressiona e segura a tecla Control (Ctrl) enquanto desenha com as ferramentas.

Desenhando a partir do centro para fora: Você tem desenhado objetos pelo deslizamento a partir de um ponto de partida até um ponto final. Usando a tecla Shift, pode-se desenhar a partir do centro para fora.


Desenhando Linhas e Curvas

Para começar a desenhar uma linha ou uma curva:


1. Na Caixa de Ferramentas, acione uma vez o botão do mouse sobre a ferramenta .

2. O CorelDRAW fornece dois modos para desenho de linhas: À Mão Livre  e Bezier



- Acione uma vez o botão do mouse sobre o  e mantenha o botão do mouse pressionado.



- Quando este menu associado aparecer  , libere o botão do mouse
- Acione uma vez o botão do mouse sobre o botão desejado.

Linhas : Só clique no INICIO e no Final do segmento

Curvas: Clique e mantenha o mouse pressionado até terminar a curva

Limitando o ângulo de uma linha: Da mesma forma que a tecla Control limita retângulos e elipses a quadrados e círculos, ela limita o ângulo de linhas retas a ser um múltiplo do ângulo que você especifica, como o valor padrão sendo quinze graus.

Apagar enquanto desenha: Mantenha a tecla Shift pressionada enquanto desenha, então retorne sobre sua curva para apagar tanto dela quanto deseje.

Ajustando Linhas e Curvas

1. Para acessar a caixa de diálogos Preferências:

- No Menu de Barra, pressione o botão do mouse sobre Especial
Muitos dos ajustes aqui são dados em polegadas ou em graus. Pode-se mudar a distância pela qual um objeto duplicado é separado a partir do original e também mudar o ângulo de limitação de linhas desenhadas enquanto se pressiona a tecla Control.




2. Para acessar a caixa de diálogos Curvas:




Na caixa de diálogos Preferências, pressione uma vez o botão do mouse sobre Curvas.

Os ajustes aqui são em pixels, a unidade de medida padrão para distâncias em uma tela de computador. Eles podem variar de 1 até 10. Quanto mais baixo o ajuste, mais precisamente o CorelDRAW interpreta o movimento do cursor. Quanto maior o ajuste, mais ele permite pequenas variações, suavizando o desenho que você faz.

Criando e Editando Texto

O CorelDRAW permite que se digite texto diretamente na tela como strings de texto Artístico

ou blocos de texto Parágrafo   . Pode-se também adicionar símbolos  a partir da Biblioteca de Símbolos, a qual é uma coleção de símbolos gráficos relacionados a comércio, esportes, transportes e muitos outros assuntos...

- Acione uma vez o botão do mouse sobre o  e mantenha o botão do mouse pressionado.
- Quando este menu associado aparecer   , libere o botão do mouse
- Acione uma vez o botão do mouse sobre o botão desejado.

Adicionando Texto Artístico

Digitar texto como texto artístico permite que se ajuste o texto a um caminho e que se crie efeitos especiais como misturas e projeções. Você pode adicionar quantas strings desejar, com cada string limitada a 250 caracteres. Para começar, mova o cursor para o local onde você deseja começar o texto, e pressione uma vez o botão do mouse.

Para finalizar uma linha de texto e começar outra, pressione a tecla ENTER.

Adicionando Texto Parágrafo

O texto parágrafo é desenhado para que se adicione longos blocos de texto a avisos, brochuras, cartas de informações e outros tipos de aplicações intensivas em texto. O texto parágrafo oferecem mais opções de formatação como por exemplo disposição de texto em colunas. Pode-se adicionar tantos blocos de Parágrafos quantos se queiram, com cada bloco sendo limitado a cerca de 4000 caracteres. Para começar, posicione o cursor onde você desejar que o canto superior esquerdo fique e deslize para a posição onde o canto inferior direito da margem deve ficar.

Libere o botão do mouse.

Editando texto

Para mudar o tamanho e a fonte do texto: Com a ferramenta ainda ativa, pressione duas vezes o botão do mouse sobre uma das palavras que você entrou:

- Acione o menu Texto e selecione Menu Móvel: Texto.
- Acione o mouse sobre o nome do tipo de fonte, no Menu Móvel: Texto, e selecione um tipo de fonte diferente do tipo correntemente selecionado.
- Acione a seta superior ao lado do quadro Tamanho até que o tamanho desejado.
- Acione o botão do mouse sobre Aplicar.

Adicionando Símbolos

A Biblioteca de Símbolos do CorelDRAW contém milhares de símbolos. Os símbolos podem ser usados como eles estão, ou ainda podem ser editados da mesma forma como você faria com qualquer objeto.

3.3. Trabalhando com os Objetos

Os objetos raramente existem em isolamento. Desta forma, é importante saber como organizar um objeto em relação a um outro, como colocar um objeto sobre ou sob um outro, como agrupar e desagrupar dois ou mais objetos, como alinhar um objeto em relação ao outro, como duplicar e remover objetos e como ajustar texto no caminho.

Duplicando:

- No Menu de barra, selecione o menu Editar
- No menu Editar, selecione Duplicar.

Excluindo:

- No Menu de barra, selecione o menu Editar
- No menu Editar, selecione Excluir.

Desfazer:

- No Menu de barra, selecione o menu Editar
- No menu Editar, selecione Duplicar.

Copiar:

- No Menu de barra, selecione o menu Editar
- No menu Editar, selecione Duplicar.

Recortar:

- No Menu de barra, selecione o menu Editar
- No menu Editar, selecione Duplicar.

Colar:

- No Menu de barra, selecione o menu Editar
- No menu Editar, selecione Duplicar.

Trazer para Frente ou Enviar Para Trás

- Selecione o objeto desejado
- A partir do Menu de barra, selecione Organizar
- A partir do menu Organizar, selecione a opção desejada.

Agrupar objetos:

- Selecione com a marca os objetos, e note que a linha de Status exibe a mensagem N objetos selecionados
- A partir do Menu de barra, selecione o menu Organizar
- A partir do menu Organizar, selecione Agrupar.

Alinhar objetos:

- A partir do Menu de barra, selecione Organizar
- A partir do menu Organizar, selecione Alinhar.

As entradas Horizontal e Vertical na caixa de diálogos Alinhar determinam como objetos que você selecionou serão alinhados. As opções Horizontais são Esquerda, Centro e Direita; as

opções Verticais são Topo, Base e Centro. Os diagramas acompanhando as seleções fornecem uma descrição gráfica do resultado que será obtido com cada seleção.

3.4. Contornando e Preenchendo Objetos

Contornando Objetos:

Até aqui, todos os objetos que você tem desenhado possuem o mesmo contorno. Mas com a caneta de contorno do CorelDRAW pode-se variar a espessura, forma e cores dos contornos. Pode-se criar efeitos interessantes, incluindo formas caligráficas parecidas com o traçado de caneta para textos e outros objetos.

Preenchendo Objetos: Você também vai aprender como usar a ferramenta preenchimento para preencher os espaços interiores de objetos com tons de cinza, cores, bitmap e padrões de cores Cheias, preenchimentos gradiente (com graduação) e texturas PostScript. A função das caixas de diálogo e dos menus móveis para colorir os interiores são virtualmente idênticas àquelas que são usadas para colorir contornos.

3.5. Exportando Gráficos

É possível converter arquivos do CorelDRAW em um formato usável por outro programa, tal como um processador de texto ou um programa de layout de página, usando a seleção Exportar:

4. CorelDRAW - Efeitos Especiais

4.1. Introdução

O CorelDRAW possui muitos comandos poderosos para a manipulação de objetos. Por exemplo, pode ser misturado um objeto com outro, adicionada uma perspectiva a ele e até mesmo projetá-lo.

Agora vamos ver os comandos sob o menu Efeitos e o comando Ajustar Texto No Caminho sob o menu Texto.



4.2. Criando degradês

A caixa de diálogos Preenchimento Gradiente fornece opções para a determinação do Tipo de preenchimento gradiente a ser usado, do Método de cor, e da faixa de cores a partir da qual e para a qual o preenchimento irá ser irradiado. A melhor forma de entender o preenchimento gradiente é tentar fazer um.

- Selecione  a partir do menu .

4.3. Preenchendo com estampas

Além de padrões de preenchimento de tons de cinza e de cores, o CorelDRAW possibilita o preenchimento com bitmap de Duas cores e com padrões de preenchimento de cores Cheias. E isto dá a você a habilidade de criar seus próprios padrões de preenchimento:

- Selecione  a partir da Caixa de Ferramentas
- Selecione  a partir da linha superior do menu associado .

A caixa de diálogos Padrão Duas Cores fornece o acesso a uma série de imagens bitmap que você pode usar para preencher objetos, opções para ajustar as cores de fundo e de frente de imagens bitmap, uma opção de ajuste para mudar o tamanho e posição de início da imagem, opções para importar arquivos para criar seus próprios padrões de bitmap e uma opção Criar para que você desenhe seus próprios padrões de preenchimento de


bitmap.



4.4. Adicionando Perspectiva

Podem ser criadas visualizações de um ou dois pontos de perspectiva de objetos usando o recurso Perspectiva.

1. Para adicionar perspectiva ao seu texto:

- Selecione o texto
- Escolha Editar Perspectiva a partir do menu Efeitos

A Ferramenta Forma  é selecionada e um quadro tracejado com quatro manipuladores aparece em torno do objeto.

2. Coloque o cursor sobre um dos manipuladores nos cantos do texto, até que  torne-se .

4. Para editar perspectiva de um ponto, mantenha o botão do mouse pressionado e arraste horizontalmente ou verticalmente.

Para limitar a movimentação do manipulador para um destes eixos, pressione e mantenha pressionada a tecla Ctrl enquanto estiver arrastando. Pressionar e manter pressionadas as teclas Ctrl e Shift movimenta manipuladores opostos na mesma quantidade em direções opostas.

Você pode restaurar um objeto para a forma que ele tinha antes que o comando Editar Perspectiva fosse aplicado sobre ele:

- Selecione um objeto cuja perspectiva você deseja alterar.

Escolha Limpar Perspectiva a partir do menu Efeitos.

4.5. Ajustando Texto no Caminho

O Texto normalmente repousa sobre uma linha reta imaginária chamada de linha de base. Apesar de não ser possível a edição da linha de base, é possível ajustar a mesma, juntamente com o texto, a um caminho de qualquer forma. É possível usar uma elipse, retângulo, linha curva e até mesmo uma letra convertida em um objeto curvo como um caminho.

5. Introdução a softwares de Pintura

5.1. Como Obter Figuras

Quando você está compondo um trabalho, são várias as fontes de ilustrações:

- Os CD-ROMs de Clip Art , que contém milhares de imagens de mapa de bits com assuntos dos mais variados;
- Os Clip Art que acompanham os softwares de desenho vetorial;
- A área de transferência do Windows
- Através de placas digitalizadoras de imagens
- Através de Scanners

5.2. Scanners

Um Scanner funciona de modo muito semelhante a uma máquina copidora. Porém, em vez de imprimir a cópia, o scanner armazena a imagem em um arquivo.

Um scanner pode ser:

- De Mesa ou Portátil
- Produzem imagens Coloridas ou em Tons de Cinza
- Uma única Varredura ou Varredura Tríplice

Permite digitalizar somente 256 tons de cinza ou até 16 milhões de cores **5.3.**

Tratamento de figuras scaneadas

Os softwares que acompanham os scanners não somente permitem digitalizar a imagem, mas também efetuar “retoques”.

Alguns scanners fornecem também um software de Reconhecimento Ótico de Caracteres (OCR), cuja função é examinar uma imagem digitalizada e converter o texto que aparece na imagem para um formato que você possa digitar usando um processador de texto.

Quando uma imagem é digitalizada, podemos dar um tratamento enquanto não obtivermos uma imagem final que corresponde as nossas expectativas. Podemos controlar o brilho, o contraste, a escala, a resolução e o tipo, e efetuar cortes.

5.4. Photo Styler - Efeitos Especiais

Depois de scaneada uma imagem, podemos voltar a realizar retoques com softwares específicos de pintura, como o CorelPAINT e o Photo Styler:

- Recortar: Uma parte da imagem pode ser recortada da figura original para efetuarmos colagens sem fundo, ou fusão de imagens.
- Colar: Depois de Copiar ou Recortar uma imagem ela permanece na área de transferência do windows ou do próprio Photo Styler, podendo ser colada na própria imagem ou em outra.
- Duplicar: É muito fácil utilizarmos um efeito que não nos agrada. E não temos a imagem original para compararmos em tela. Com a duplicação, teremos essa opção.
- Formar nova Imagem: Com a união de duas imagens, podemos formar novas imagens usando as opções de copiar, recortar e colar.

5.5. Photo Styler - Aplicação de filtros gráficos

Existe no Photo Styler uma porção de efeitos prontos para serem usados na imagem. A tela permite você experimentar várias opções e optar por aquela que mais lhe agrada.

Efeitos como Mosaico, Craquelê, Embossed, Focos e solarização, e efeitos mais sofisticados como a visão distorcida são algumas opções do Photo Styler. Além desses efeitos, podemos utilizar um pacote de efeitos que acompanha o software: o KPT (Kai's Power Tools).