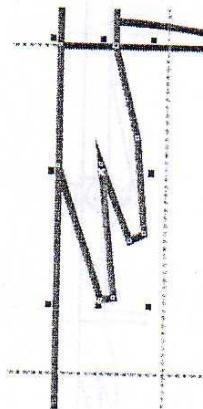


- Posicionar o mouse sobre o Nó 8 (lembre-se que para fazer a figura de forma contínua precisa aparecer o ícone). Clicar uma vez com mouse, soltar o botão e arrastá-lo até o Nó 9. Clicar e soltar o mouse.
- Posicionar o mouse sobre o Nó 9 (lembre-se que para fazer a figura de forma contínua precisa aparecer o ícone). Clicar uma vez com mouse, soltar o botão e arrastá-lo até o Nó 1. Clicar e soltar o mouse.
- Ao terminar o desenho da mão selecione uma cor na paleta de cores, pois, somente se a figura ficar colorida significa que pode-se trabalhar outros efeitos nesta figura.



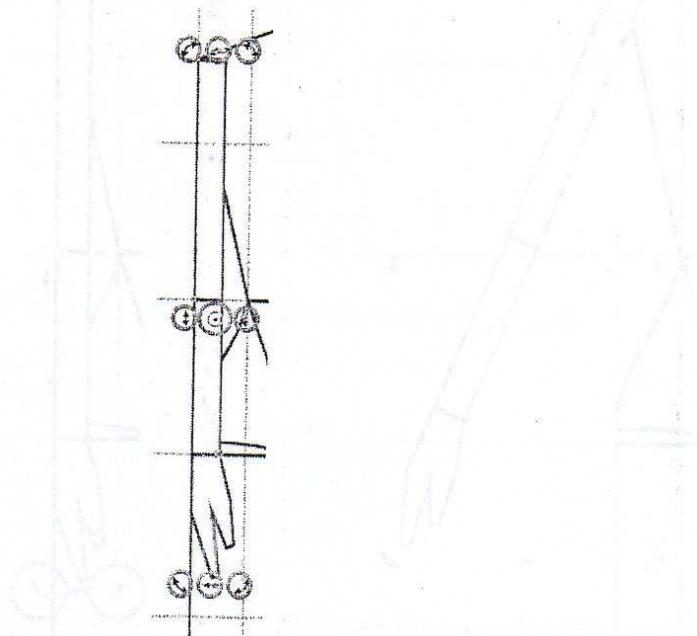
20. Selecionar a **Ferramenta Seleção**

para rotacionar o membro superior e poder trabalhar as respectivas formas da figura humana.

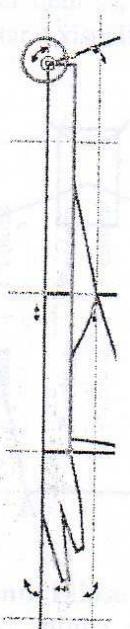
- a) Posicionar o mouse um pouco abaixo do espaço que compreende a **Linha 2**, Clicar com o mouse, segurar o botão e arrasta-lo até um pouco abaixo da mão. Soltar o mouse. Lembre-se que, neste momento, somente o braço, o antebraço e a mão ficam selecionados.



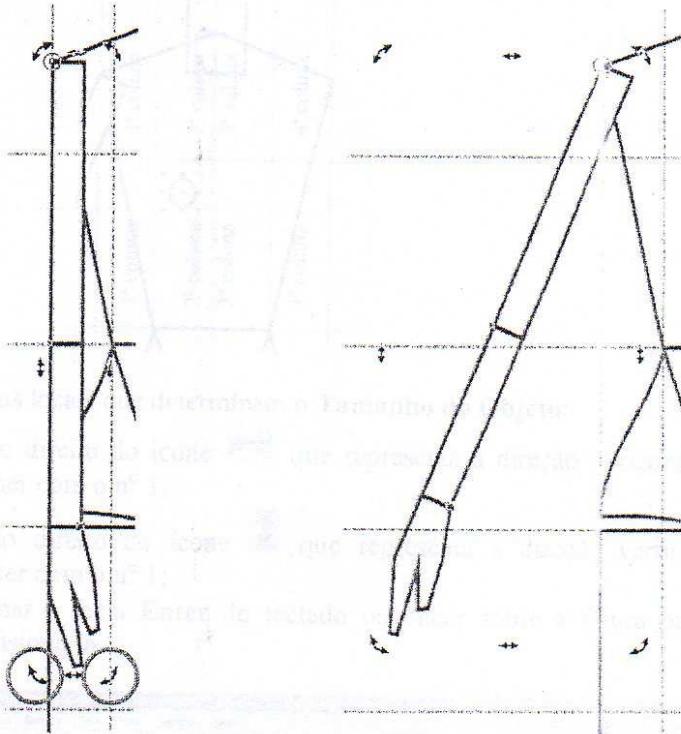
- b) Observe que um “X” aparece no centro e pontos ao redor das partes selecionadas. Isso mostra que a figura pode ser redimensionada. Clicar, novamente, sobre as partes selecionadas e verifique que, agora, aparecem no centro a imagem  e outros pontos que permitem que a figura possa ser rotacionada e/ou redimensionada.



- c) Clicar sobre o círculo, arrastá-lo até sobre o nó de encontro entre o braço e o ombro. Soltar o mouse.

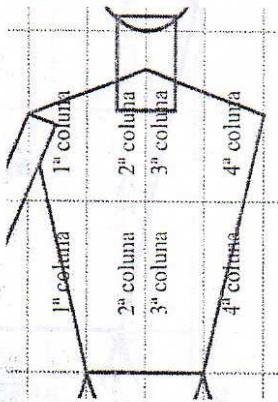


- d) Clicar com o mouse sobre uma das pequenas curvas com setas bilaterais que estão acionadas na figura selecionada. Segurar o botão, arrastá-lo para o lado esquerdo e afastá-lo do corpo.



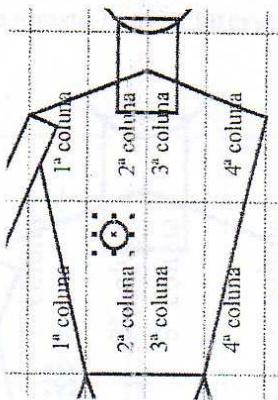
21. Selecionar a Ferramenta Zoom

- a) Nas Linhas 2 e 3 (ver item 9), clicar com o mouse, segurar o botão e arrastá-lo para aumentar a visualização das linhas-guia. Soltar o mouse.



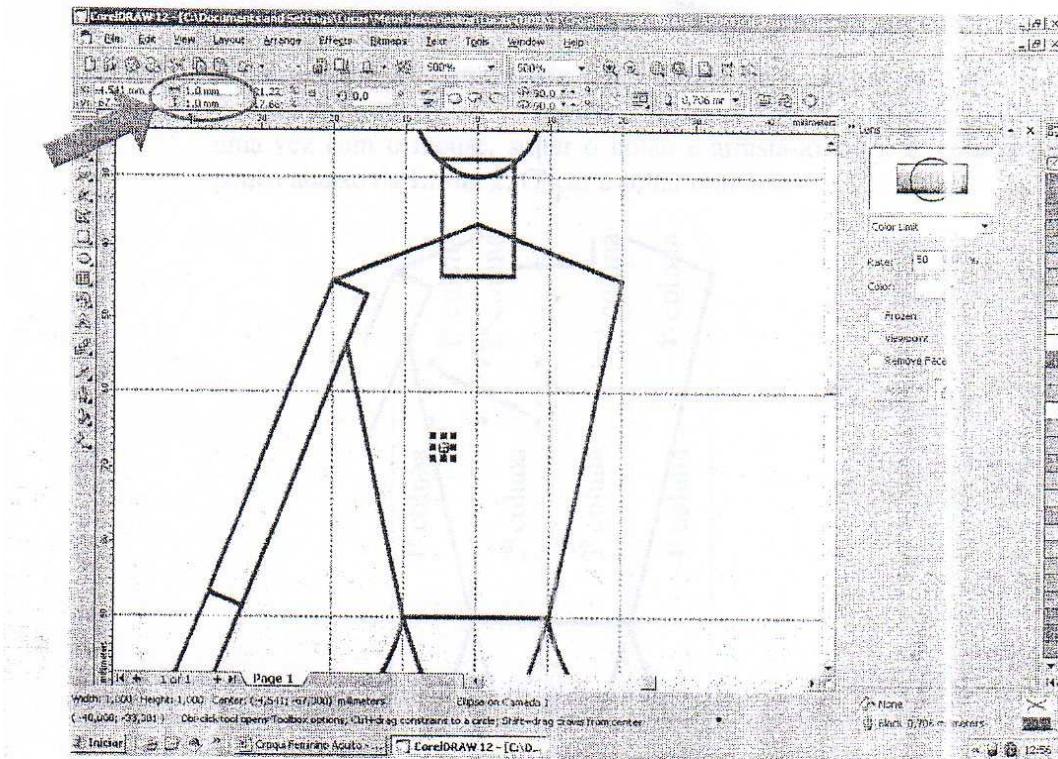
- b) Selecionar a Ferramenta Elipse 
c) Criar uma elipse na 2ª coluna da Linha 3 de qualquer tamanho, pois, será redimensionado o seu tamanho e reposicionada no seu devido local.

- d) Clicar com o mouse, segurar o botão e arrastá-lo para formar a figura. Soltar o mouse.

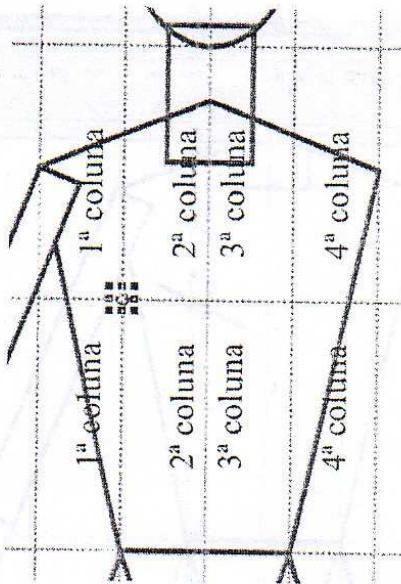


- e) Escrever nos locais que determinam o Tamanho do Objeto:

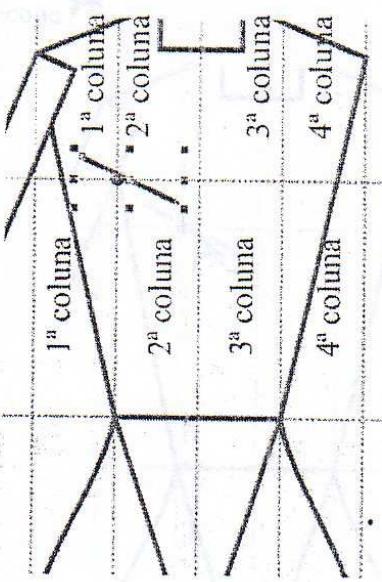
- No lado direito do ícone que representa a direção horizontal, preencher com o nº 1;
- No lado direito do ícone que representa a direção vertical, preencher com o nº 1;
- Pressionar a tecla **Enter** do teclado ou clicar sobre a figura para redimensioná-la.



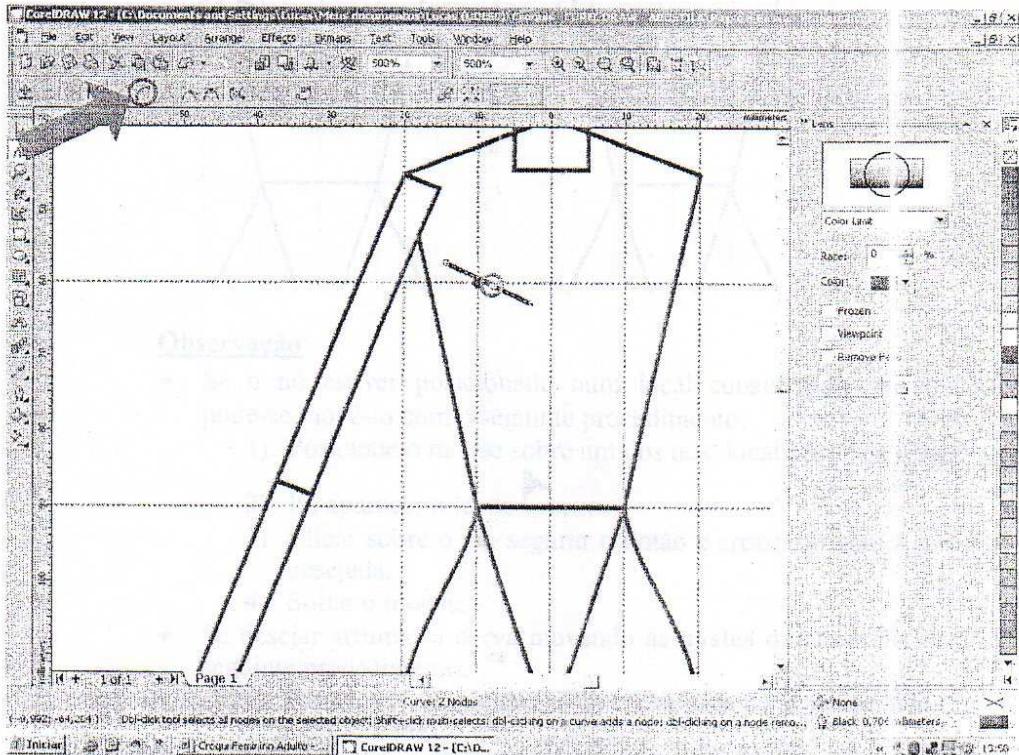
- f) Clicar com o mouse sobre o centro do círculo que representa o mamilo, segurar o botão e arrastá-lo até a interseccão das 1^a e 2^a colunas entre as 2^a e 3^a Linhas.



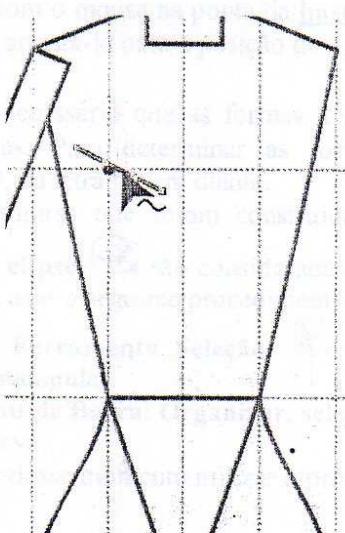
- g) Selecionar a **Ferramenta Mão Livre**  para desenhar o peito.
- h) Ao selecionar a **Ferramenta Mão Livre** irá aparecer o ícone . Posicionar o cursor na 1^a coluna um pouco acima da Linha 3. Clicar uma vez com o mouse, soltar o botão e arrastá-lo até a 2^a coluna um pouco abaixo da Linha 2. Clicar e soltar o mouse.



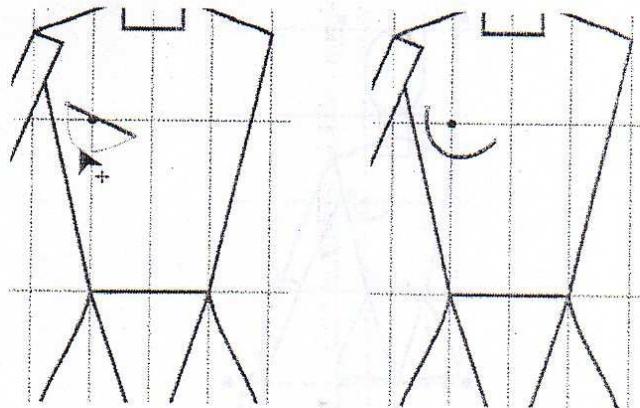
- i) Selecionar a **Ferramenta Forma**  para manipular a figura. Clicar uma vez sobre a linha da figura, aproximadamente, no meio. irá aparecer uma pequena bola. Selecionar o acelerador  para converter uma reta em curva.



- j) Posicionar o mouse sobre a linha que foi convertida em curva. Irá aparecer o ícone .



- k) Clicar com o mouse, segurar o botão e arrastá-lo para baixo deixando-a curvada. Soltar o mouse.



Observação:

- Se o nó estiver posicionado num local considerado inadequado, pode-se mover-lo com o seguinte procedimento:
 - 1) Posicione o mouse sobre um dos nós, localizados na figura.
 - 2) Irá aparecer o ícone 
 - 3) Clicar sobre o nó, segurar o botão e arrastá-lo para a posição desejada.
 - 4) Soltar o mouse.
- Se desejar arrumar a curva movendo as **hastes de controle**, fazer o seguinte procedimento:
 - 1) Posicionar o mouse sobre um dos nós localizados nas extremidades.
 - 2) Clicar com o mouse e irão aparecer **hastes de controle**. Soltar o mouse.
 - 3) Posicionar o mouse sobre a ponta da **haste de controle** (ou seja, no quadrado do final da haste de controle).
 - 4) Clicar com o mouse na ponta da **haste de controle**, segurar o botão e arrastá-lo para a posição desejada. Soltar o mouse.

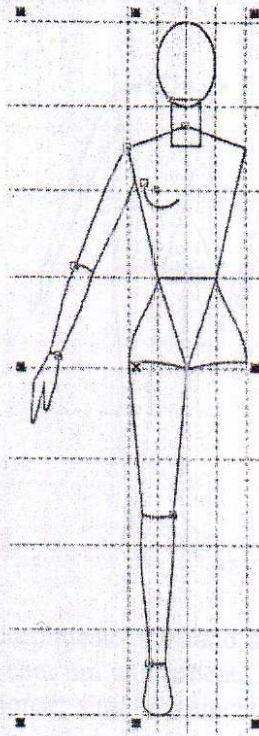
22. Para finalizar a figura é necessário que as formas dos membros superiores e inferiores sejam moldadas. Para determinar as formas desejadas usar os procedimentos do Item 19, da letra "i" em diante.

Observação: As figuras que foram construídas com as ferramentas:

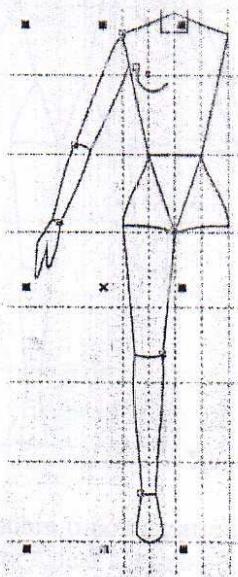
retângulo  ou **elipse**  são consideradas objetos. Para manipular as partes da figura, usar o seguinte procedimento:

- 1) Com a **Ferramenta Seleção**  selecionar a figura que deseja manipular.
- 2) Na **Menu de Barra: Organizar**, selecionar o item **Converter Em Curva**.
- 3) A partir desse momento utilizar o procedimento do Item 20.

- a) A seguir será mostrado o formato dos membros superiores e inferiores da figura humana.

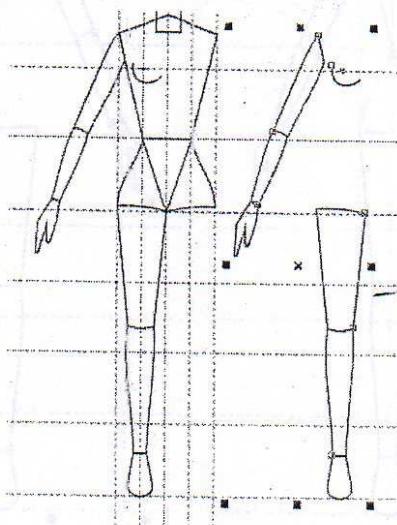


- b) Selecionar a **Ferramenta Seleção**  para iniciar o processo para formar o outro lado dos membros superiores e inferiores.
c) Clicar com o mouse na parte de baixo da **Linha 1**, segurar o botão e arrastá-lo até abaixo da **Linha 8**. Soltar o mouse.



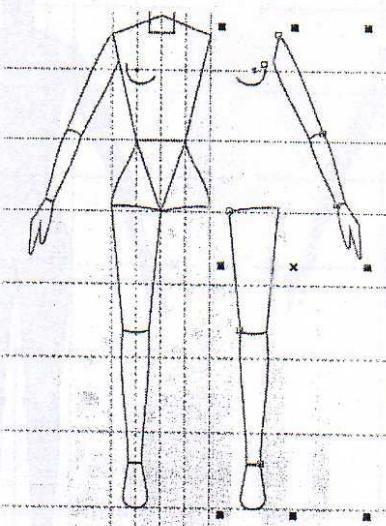
notas
new

- d) Clicar sobre a metade da figura do tronco, arrastá-la para o lado direito com a tecla Ctrl (localizada no teclado) pressionada e clicar no botão do lado direito do mouse sem soltar o botão do lado esquerdo. Soltar o mouse.

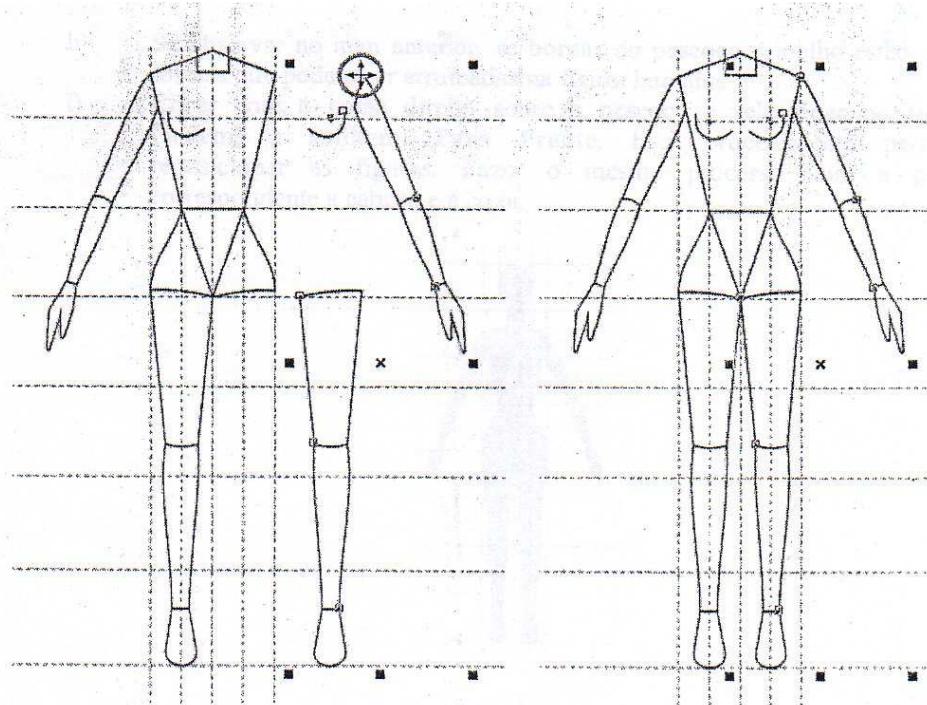


Observação: O procedimento utilizado anteriormente permite que uma figura seja copiada com um alinhamento. Ainda, sempre que selecionar uma figura e pressionar, simultaneamente, a tecla **Ctrl** posso movê-la com alinhamento no sentido horizontal ou vertical, em relação a sua origem.

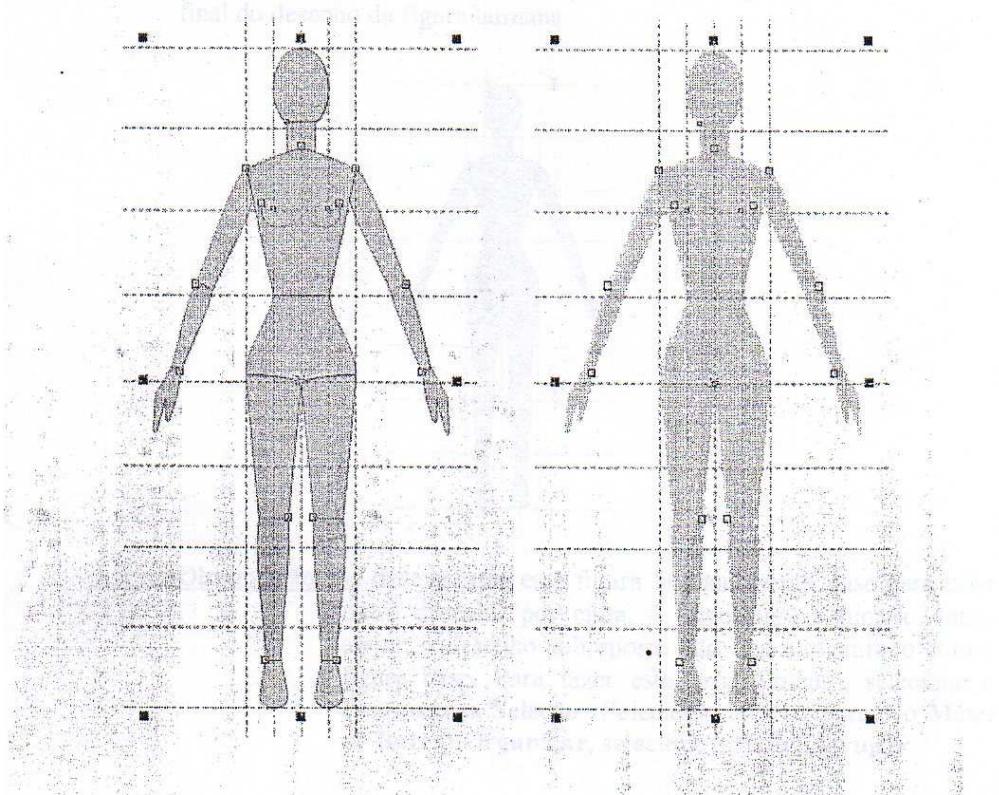
- e) Selecionar o acelerador para espelhar verticalmente a figura.



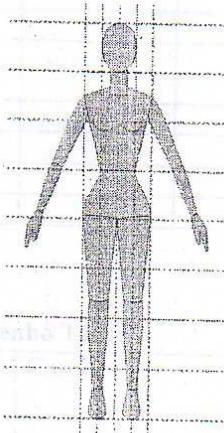
- f) Posicionar o mouse sobre o nó da parte do braço que foi espelhada para conectar com o tronco. Clicar sobre o nó, segurar o botão e arrasta-lo até o nó do outro desenho que permitirá formar toda a figura humana.



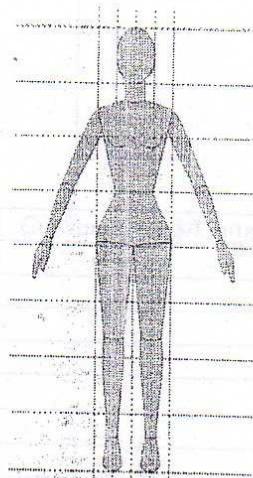
- g) Selecionar toda a figura humana e clicar sobre uma cor na paleta de cores para colori-la. Se desejar colorir as linhas, clicar com o botão direito do mouse sobre a paleta de cores.



- h) Se observar no item anterior, as bordas do pescoço e joelho estão com formas que podem ser arrumadas na figura humana.
- i) Clicar com o botão direito sobre o pescoço e selecionar no **Item: Ordem**, o subitem: **Para Frente**. Este procedimento permite reposicionar as figuras. Fazer o mesmo processo com a parte correspondente a cabeça e a coxa.



- j) O pescoço poderá ser redesenhado com a **Ferramenta Forma** . Lembre-se que se o objeto a ser modificado é um retângulo, antes de iniciar a modificação, deve-se selecionar no **Menu de Barra: Organizar**, o item: **Converter Em Curva**. A seguir, verifique a visão final do desenho da figura humana.

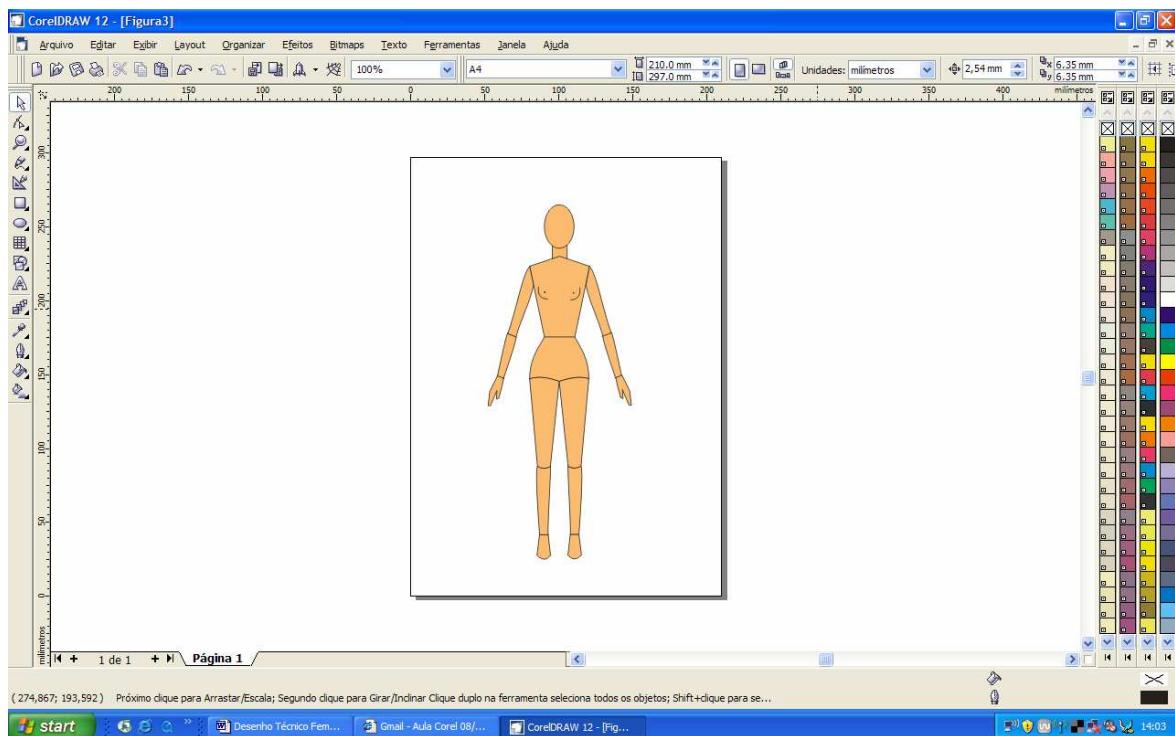


Observação: Se desejar usar esta figura humana como base para criar outro desenho por cima, é importante agrupa-lo antes, assim, o desenho sobreposto não ficará misturado com a figura base. Para fazer este procedimento, selecione a **Ferramenta Seleção**. Selecione toda a figura. No **Menu de Barra: Organizar**, selecione o **Item: Agrupar**.

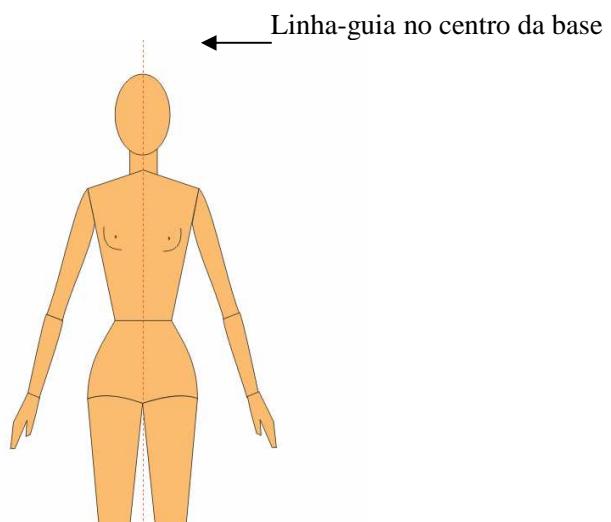
DESENHO TÉCNICO FEMININO

- 1- Copiar base feminina pronta e colar em arquivo novo no Programa Corel Draw. Selecionar tamanho A4.

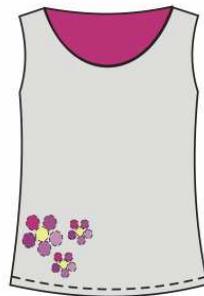
Obs: As bases devem estar simétricas e não estilizadas. A base deve estar agrupada.



- 2- Criar linha-guia de apoio no centro da base para que o desenho fique simétrico.

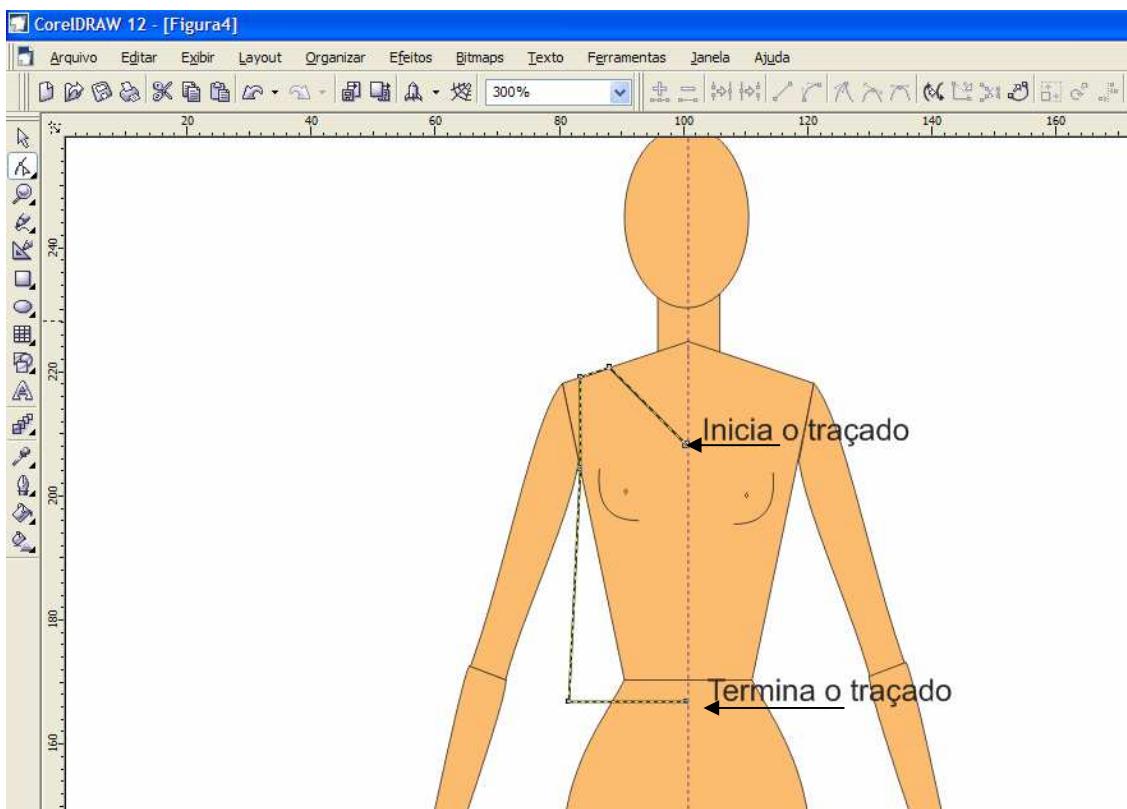


3- O passo a passo para desenvolver o desenho técnico de uma regata como esta:



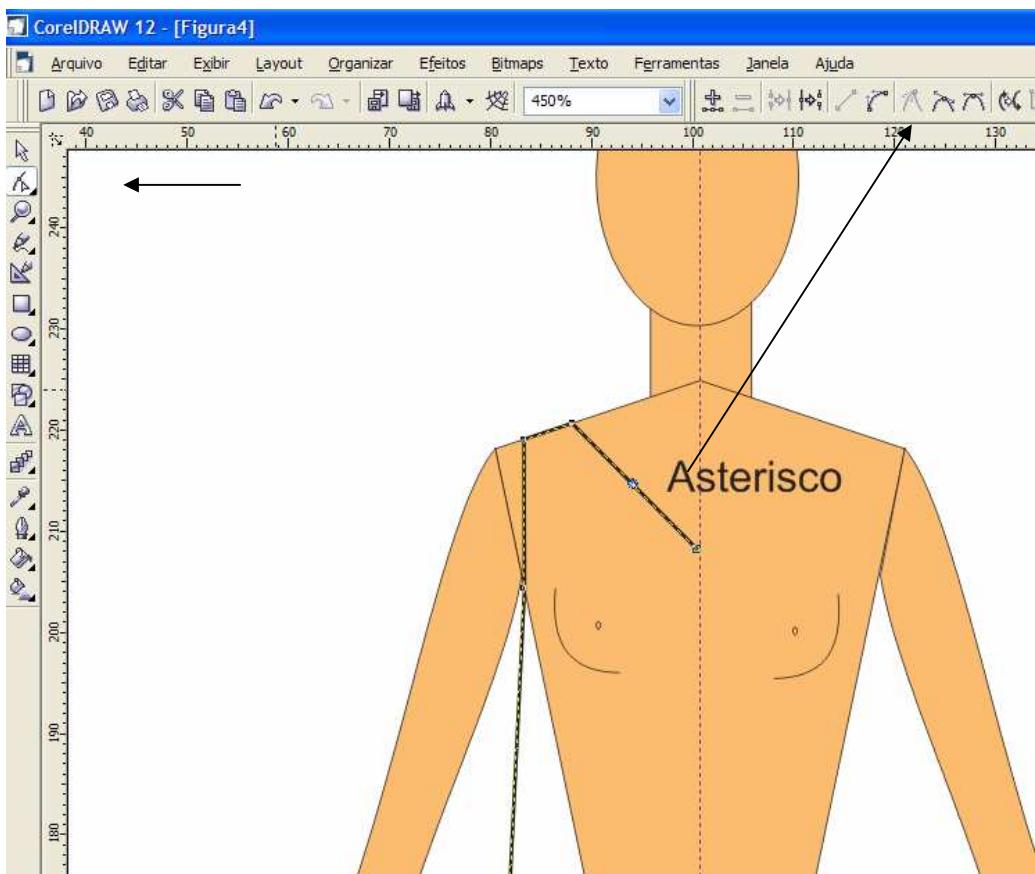
Não esqueça! Antes de continuar, salve este documento.

- 4- Primeiro passo. Selecione a ferramenta: **mão livre** localizada na barra de ferramentas. Partindo do centro da base, em direção ao ombro, traça-se a primeira reta. É importante, a figura seguir em traços contínuos, caso contrário não será possível colorir o desenho. Os primeiros traços ficarão retos e disformes e devem ser arrumados na próxima etapa. Por exemplo:



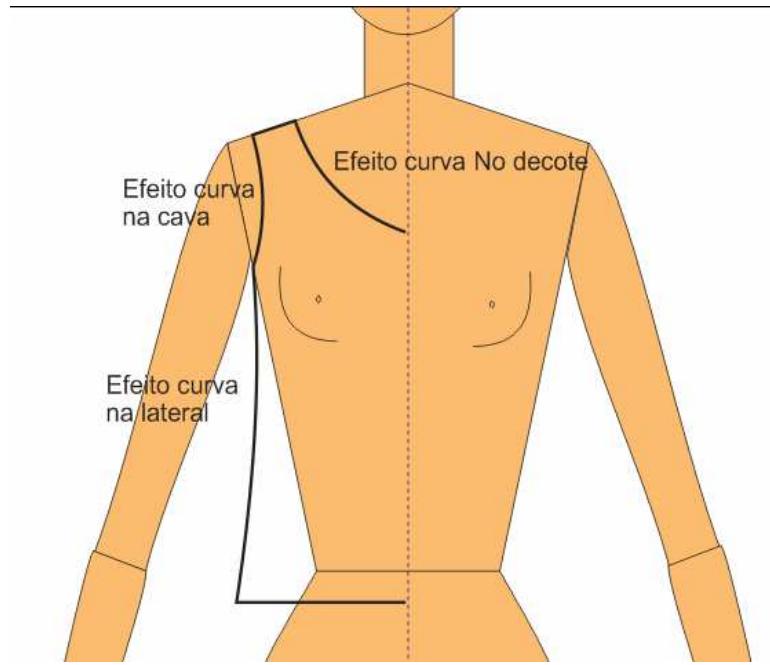
- 5- Antes de duplicar, os ajustes serão feitos com a ferramenta **curva** e a ferramenta **forma**. Observe como:

- a) Com a **ferramenta forma**  Clica-se uma só vez na primeira reta, vai aparecer  o asterisco e depois deve ser convertido em curva com a ferramenta curva

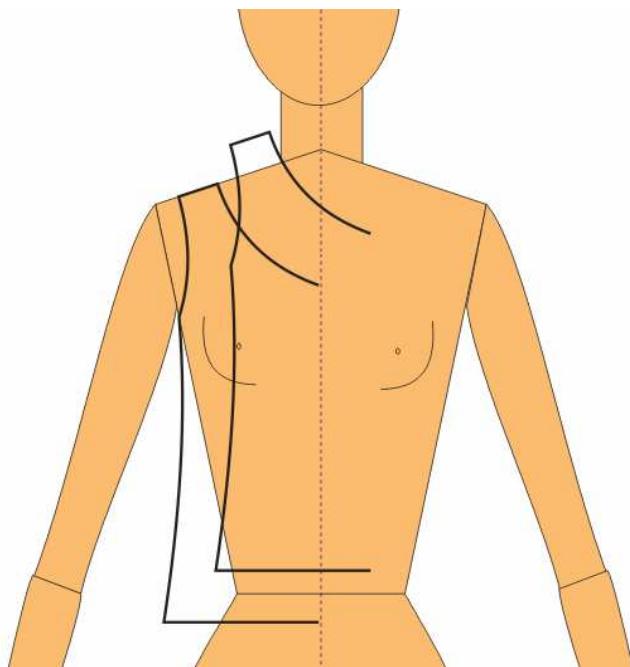


- b) A seguir, será feita a cava da blusa, sendo que já foram acionadas as ferramentas no **passo a).** O mesmo procedimento deve ser realizado onde se desejar a curva. Neste caso três retas devem ser curvadas para se adequar ao modelo. Exceto a reta da cintura. Que deverá receber o efeito curvado após a duplicação e a do ombro, que deve permanecer sempre reta.

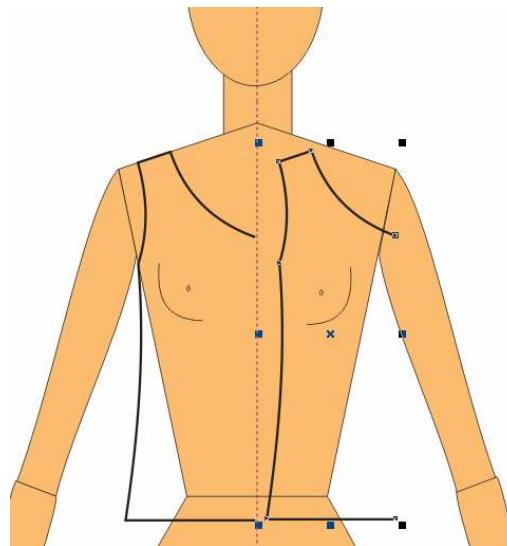
Deve-se chegar a este resultado:



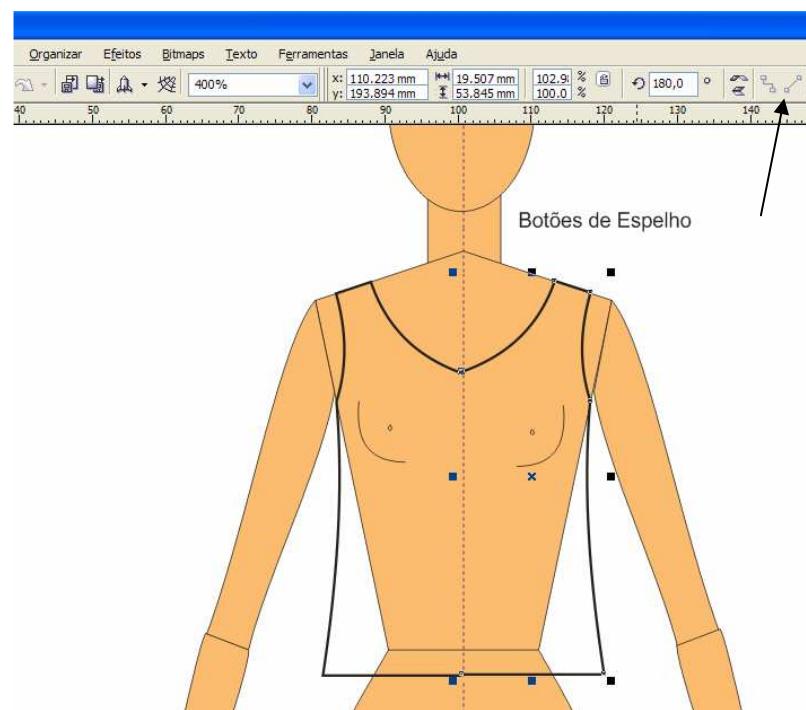
6 – Neste momento, a base da blusinha está pronta para ser duplicada. Os detalhes nunca devem ser colocados antes da duplicação, pois haverá desconfiguração. Para duplicar, selecione a parte pronta, clique em **Editar** (na barra de menus), **Duplicar**.



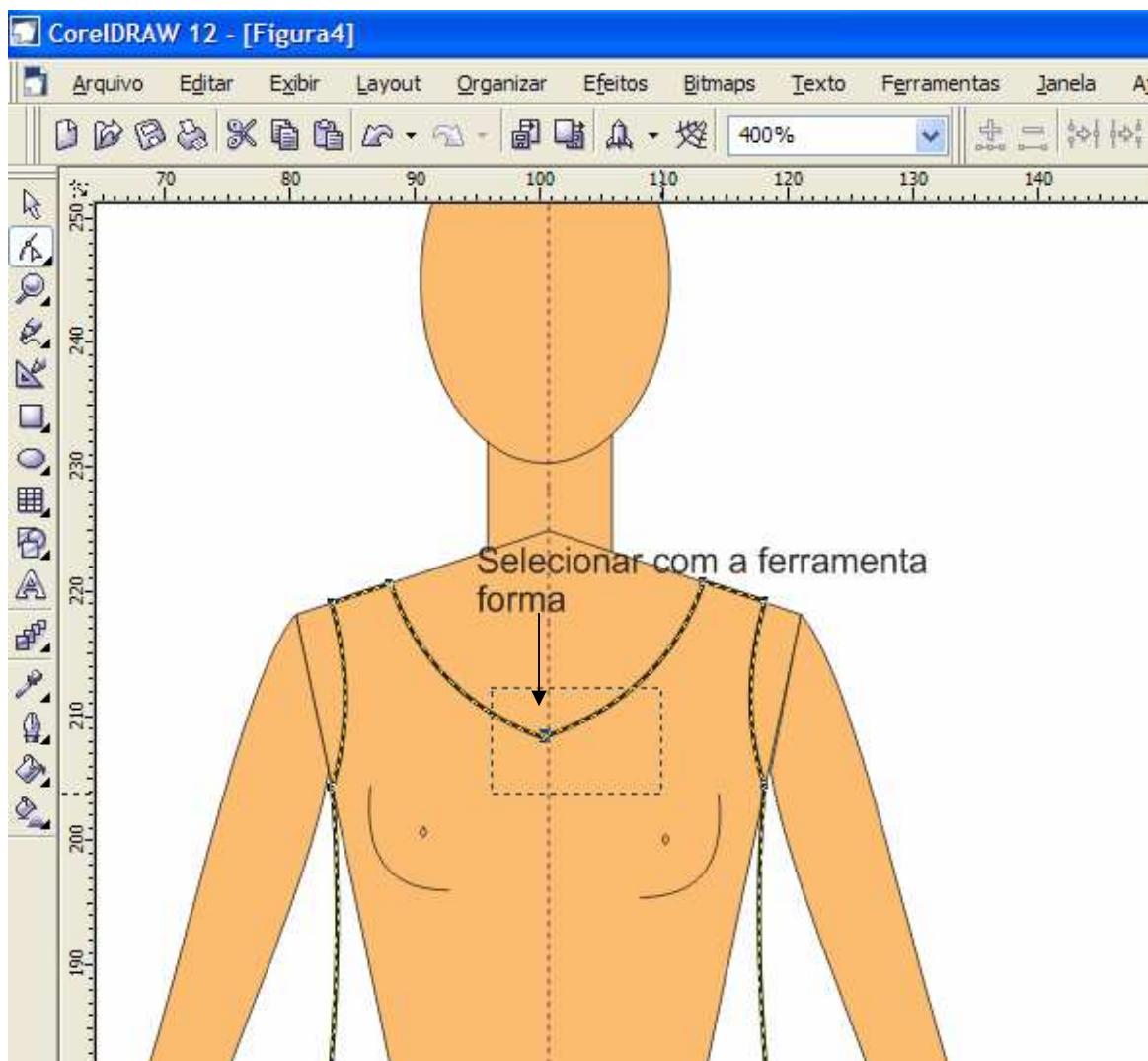
7 – Com a ferramenta de seleção , arrastar o objeto duplicado para a mesma altura do outro.



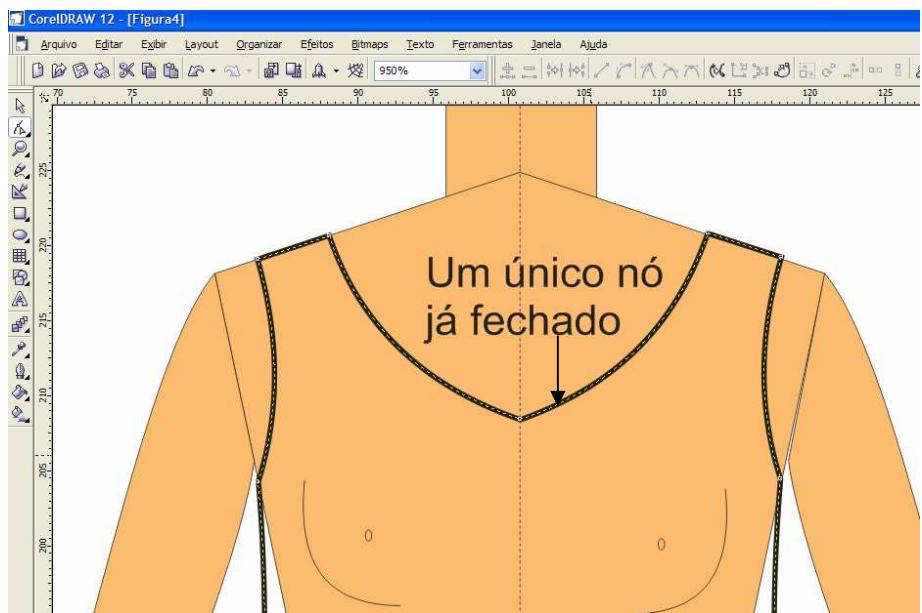
8 – Ainda com o objeto selecionado, ir até a barra de menus e clicar no ícone **botões de espelho**  (acionar o ícone de cima para espelhar).



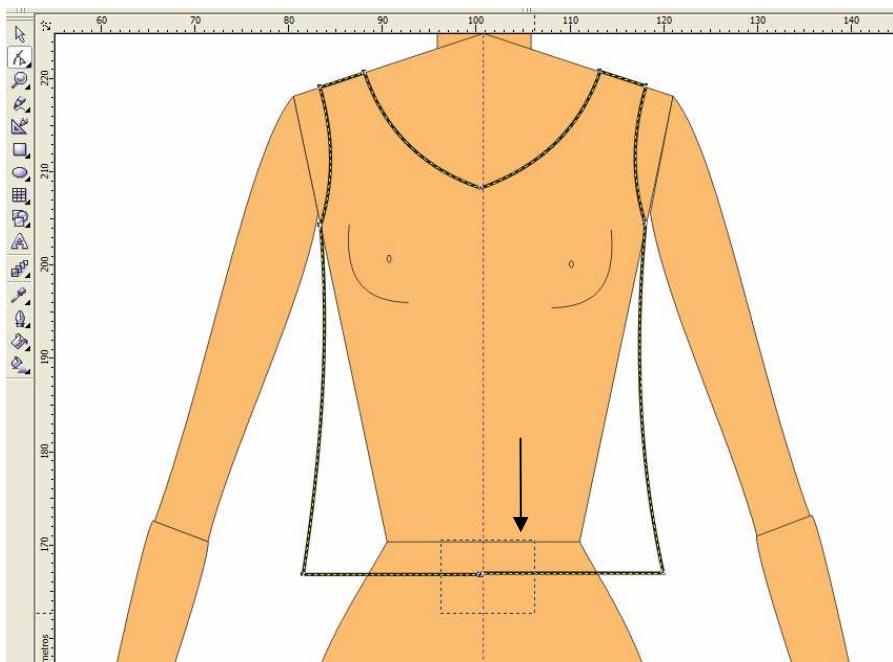
9 – Neste momento a figura não está colorindo, pois ainda está aberta. Para fechá-la selecionar com a ferramenta de seleção  , localizar na barra de menu o item **Organizar – Combinar**. Seguidamente, pegar a ferramenta forma  (na barra de ferramenta) e selecionar somente os nós das extremidades, para que se possa juntar os nós.



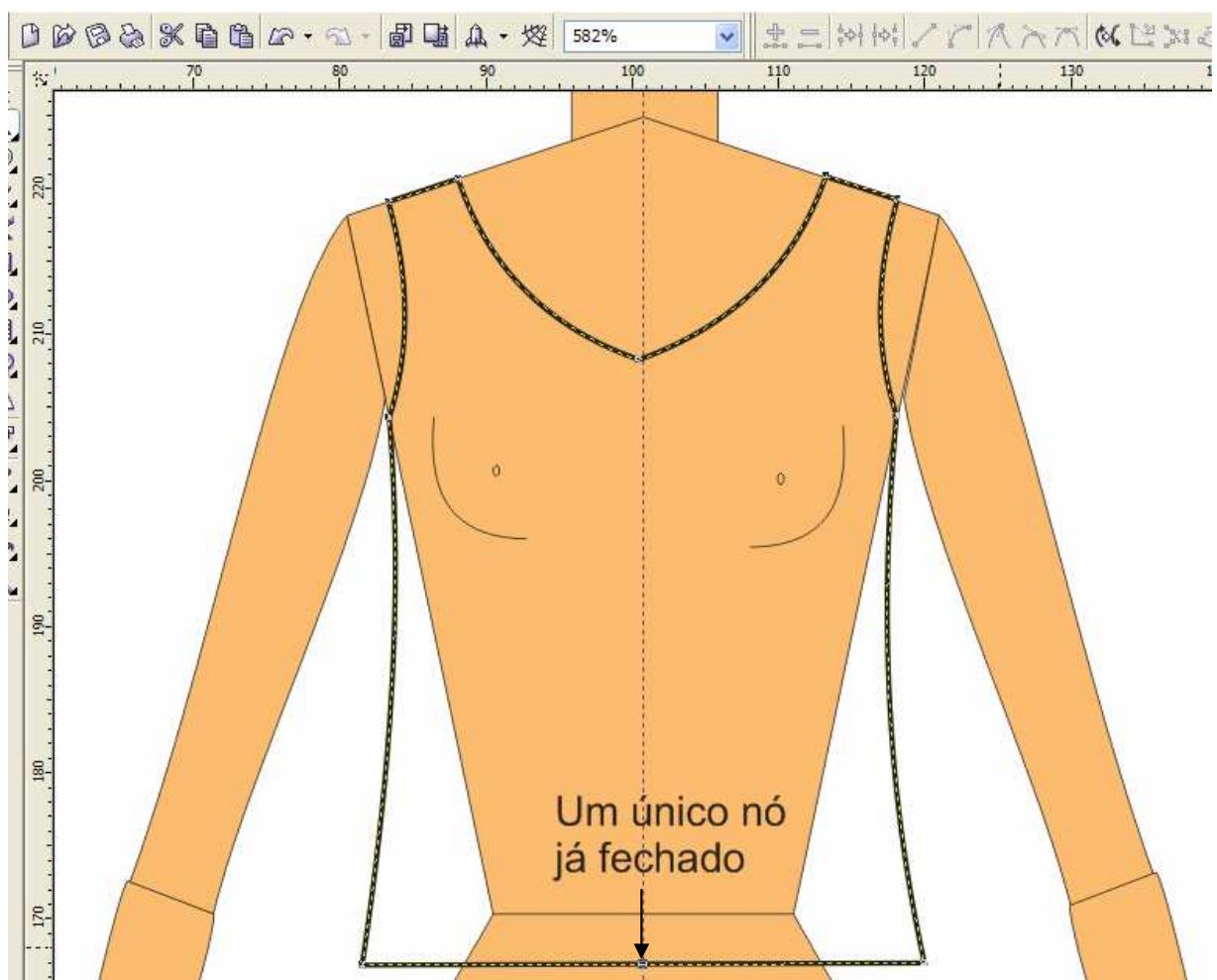
10 – Após selecionados os dois pontos (esquerdo e direito) com a ferramenta forma, ir no menu e clicar no ícone:  **junção de dois nós** que deverá transformá-los em um único nó. Por exemplo:



O mesmo processo dever ser repetido na parte inferior (a segunda extremidade onde se encontra a figura). pegar a ferramenta forma (na barra de ferramenta) e selecionar somente os nós das extremidades, para que se possa juntar os nós.

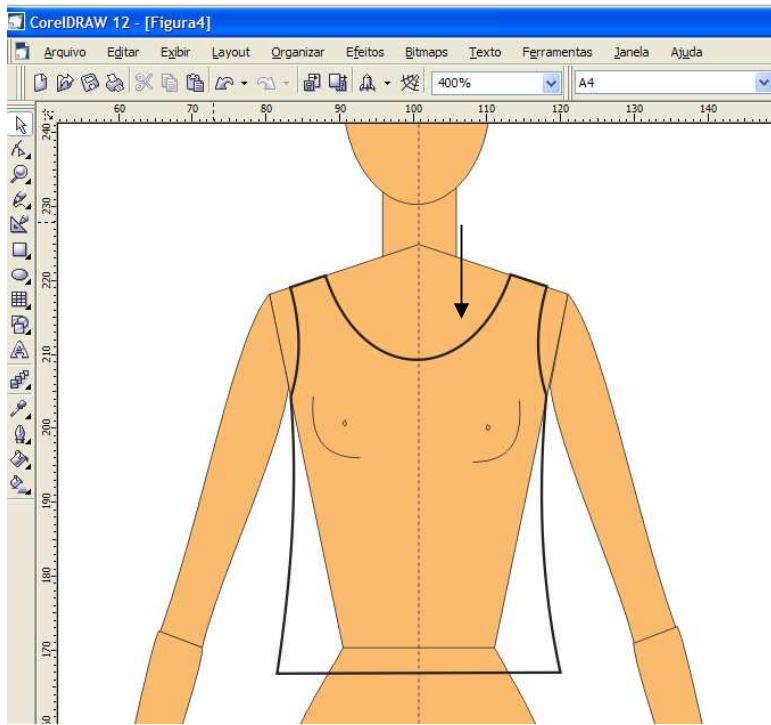


Após selecionados os dois pontos (esquerdo e direito) com a ferramenta forma, ir no menu e clicar no ícone:  **junção de dois nós** que deverá transformá-los em um único nó. Por exemplo:



11 - A base da blusa está pronta! Agora começam a ser colocados os detalhes. Como por exemplo, pespontos, a parte das costas que geralmente aparece na frente e a cor. Se o decote da blusa não for em V é necessário retirar o nó do decote, para isso é só dar dois cliques em cima do nó.

Resultado:

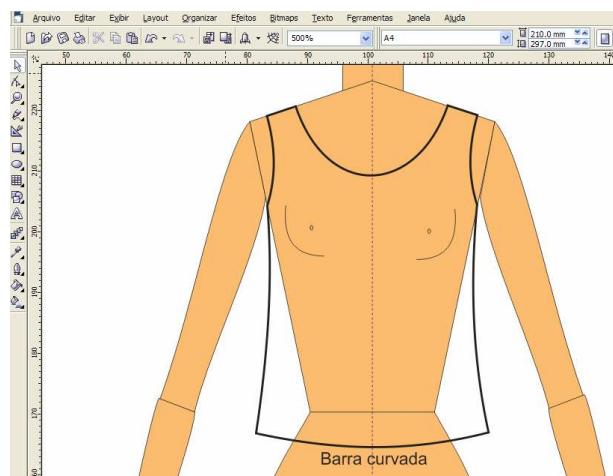


12 – A barra da blusinha pode ser curva ou reta. No modelo apresentado, é necessário fazer a barra curvada. Mas antes, é preciso tirar o nó que consta no meio da figura. Utiliza-se o mesmo procedimento já citado anteriormente. Com a **ferramenta forma**



Clica-se uma

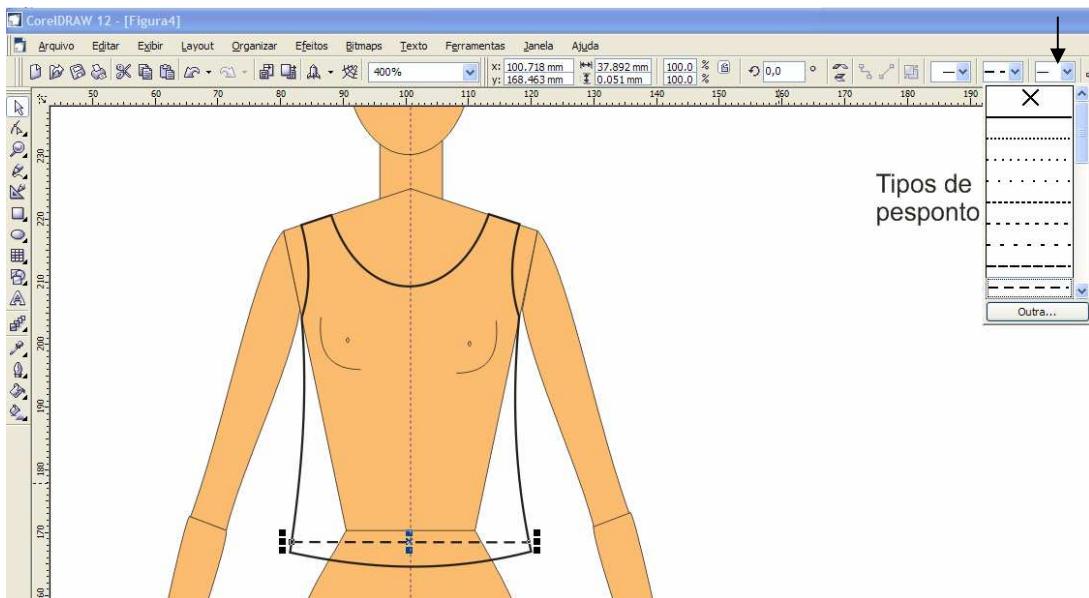
só vez na reta, vai aparecer o asterisco e depois deve ser convertido em curva com a  ferramenta curva



13 – Para colocar pesponto é necessário fazer uma reta no lugar desejado com a ferramenta a mão livre  . Seguidamente, clicar na ferramenta seleção e selecionar a reta desenhada.

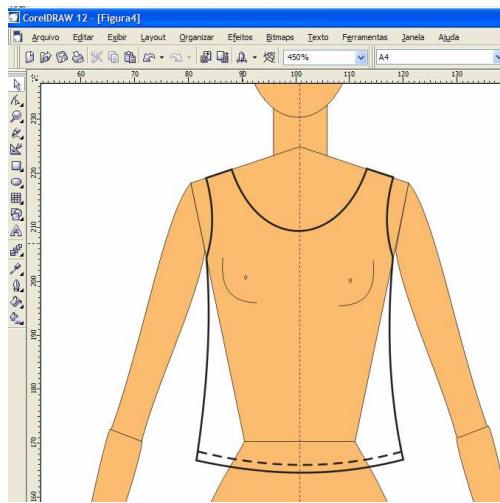
Automaticamente, abrirá uma janela com vários tipos de pespontos. Selecionar o tipo mais

adequado.



14 – Para concluir, pegar a **ferramenta forma**  Clica-se uma

só vez na reta, vai aparecer o asterisco e depois deve ser convertido em curva com a ferramenta curva  .

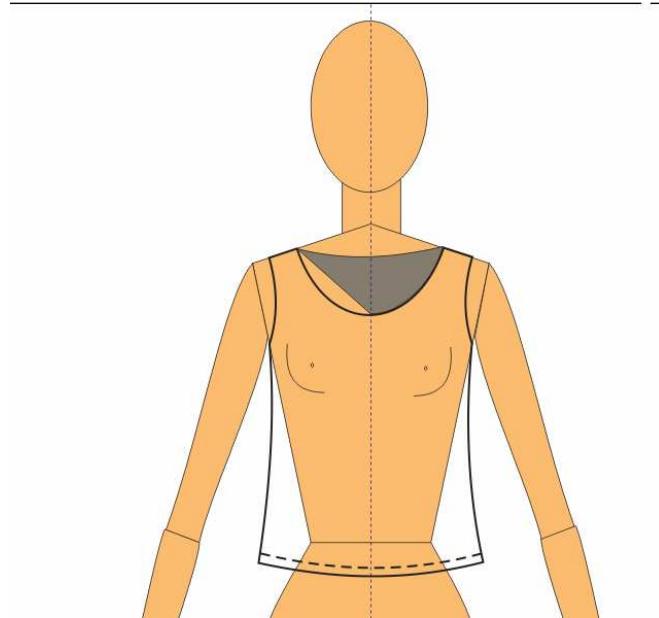


Como no modelo, é preciso mostrar a parte de trás da blusinha no desenho, e para colori-la será necessário criar um objeto fechado retraçando novamente algumas partes.

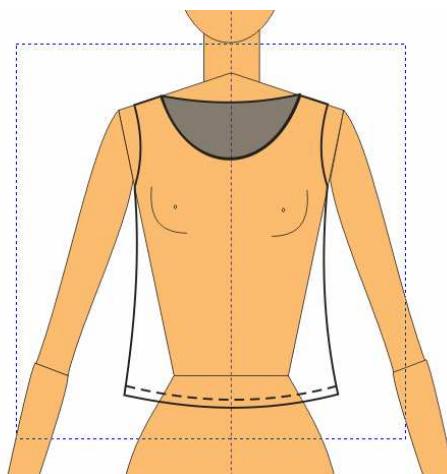
15 - Com a ferramenta a mão livre, traçar um triângulo. Colocar cor pra confirmar se a figura está fechada. Exemplo:

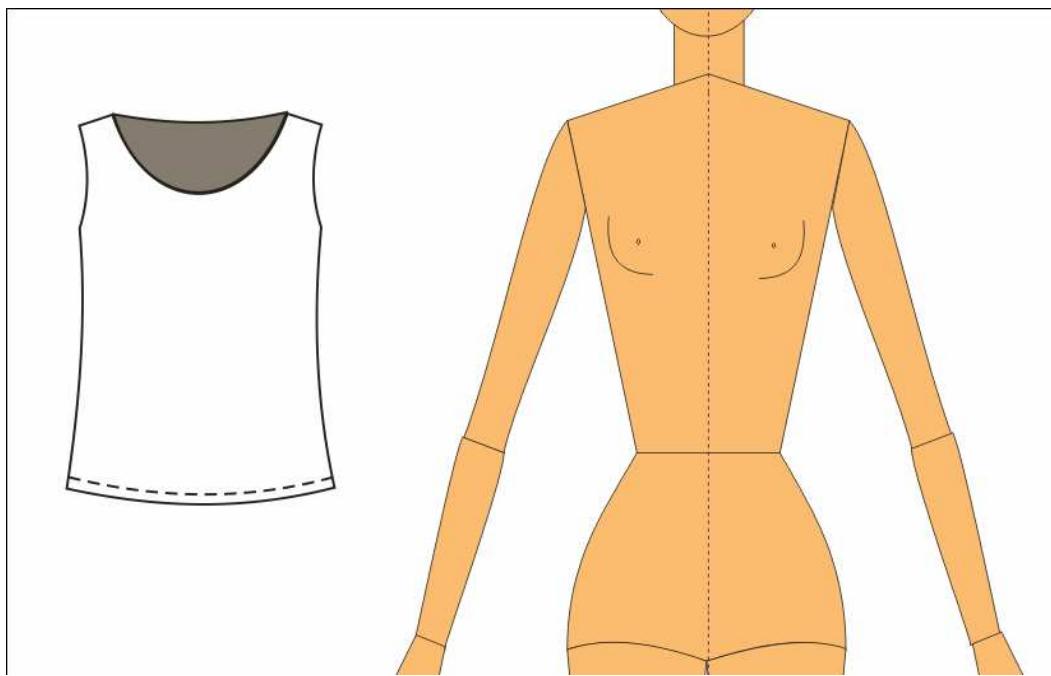


16 - Para concluir, pegar a **ferramenta forma**  Clica-se uma só vez nas três retas do triângulo, vai aparecer o asterisco e depois deve ser convertido em curva com a ferramenta curva .



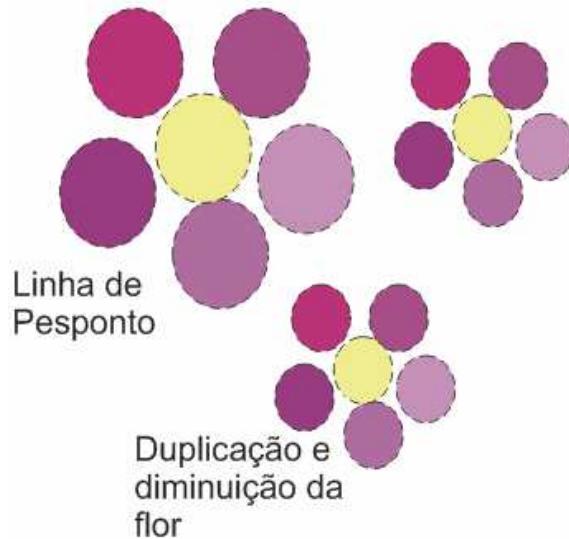
17 – Feito isso em todo o processo, é preciso retirar o desenho da base selecionado-o totalmente e arrastando-o para fora da base . Não esqueça que sempre que aparecer o fundo (ou costas) da peça deve ser em tonalidades mais escuras.





18 – Se necessário, criar e aplicar estampas. A criação da estampa do modelo

proposto foi realizada da seguinte forma: Com a ferramenta Elipse , foram feitos vários círculos e colocados linha de pesponto no contorno em formato de flor. Depois de pronta a primeira flor, esta foi duplicada e diminuída, formando a estampa floral, bordada a mão.



19 – Copiar e colar a estampa pronta em cima da blusinha. Colocar cores escolhida na blusa. **Selecionar** tudo com a ferramenta de seleção, clicar em **organizar – agrupar**. Está completo o desenho de frente da blusinha.

