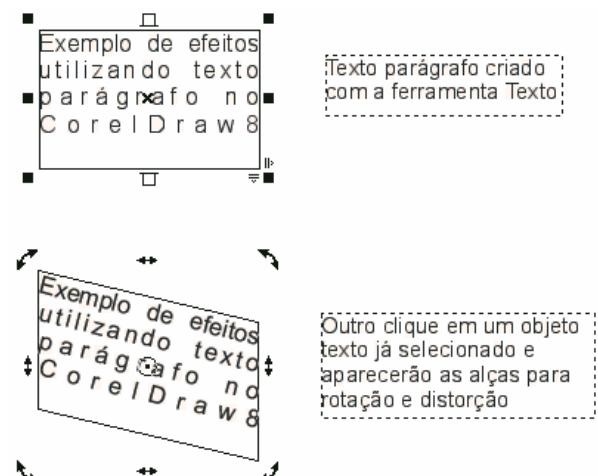


Quando precisarmos utilizar trechos de texto mais longos, como frases inteiras e parágrafos, utilizaremos o recurso **Texto Parágrafo**. Para iniciarmos um texto parágrafo selecionamos a ferramenta Texto e arrastamos o mouse até formar um bloco de texto. Quando soltamos o botão do mouse, é exibido o cursor que permite o início da digitação. O quadro desenhado com o mouse (bloco de texto) é o limite das dimensões do texto, utilize a ferramenta seleção para redimensioná-lo. Você pode ainda utilizar a ferramenta seleção para girar e inclinar o texto.



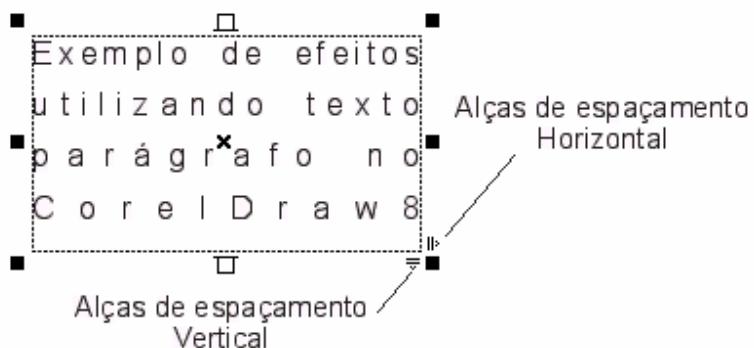
Para alterar o texto diretamente na página selecione a ferramenta Texto e clique sobre o bloco de texto parágrafo ou artístico.

Assim como o texto artístico pode ser alterado para texto parágrafo, o texto parágrafo pode ser convertido para texto artístico. Para realizar esta conversão, primeiro selecione o texto e depois no menu **Texto** execute o comando **Converter para texto parágrafo** ou **Converter para texto artístico**.

Efeitos com a Ferramenta Forma

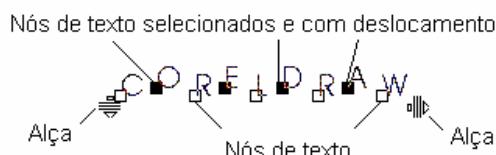
Podemos usar a ferramenta forma em objetos para alterar o seu desenho, ou em textos para ajustar o espaçamento entre os caracteres e linhas ou arrastar as letras independentemente.

Quando selecionamos um bloco de texto, no canto inferior direito são exibidas duas alças em forma de seta. Podemos utilizar estas alças para alterar o espaçamento horizontal e vertical do texto.



Utilizando a **Ferramenta Forma** sobre o texto selecionado podemos mover letra pôr letra de forma independente.

Um texto selecionado com a ferramenta **Forma**, apresenta **nós de texto** e **alças de espaçamento**. Mantenha a tecla **Shift** pressionada enquanto seleciona os nós das letras que deseja alterar, depois mova um dos nós para cima, como no exemplo abaixo, para movimentar as letras.



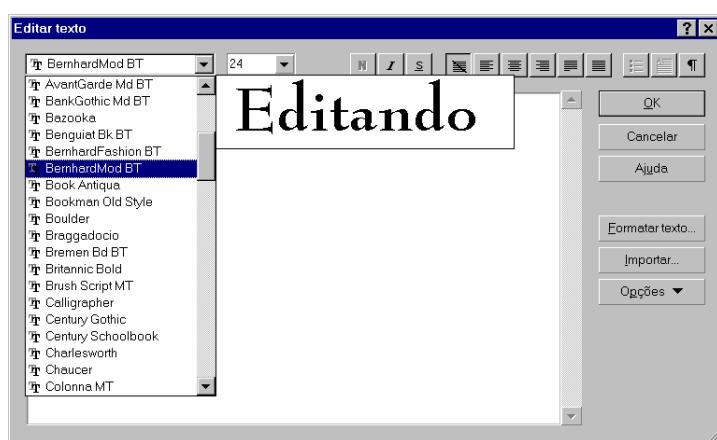
Utilize as alças de espaçamento horizontal para a alterar o espaçamento entre os caracteres, mantenha a tecla **Ctrl** pressionada para alterar o espaçamento entre as palavras.

Utilize as alças de espaçamento vertical para a alterar o espaçamento entre as linhas, mantenha a tecla **Ctrl** pressionada para alterar os espaços entre os parágrafos.

COMANDO EDITAR TEXTO

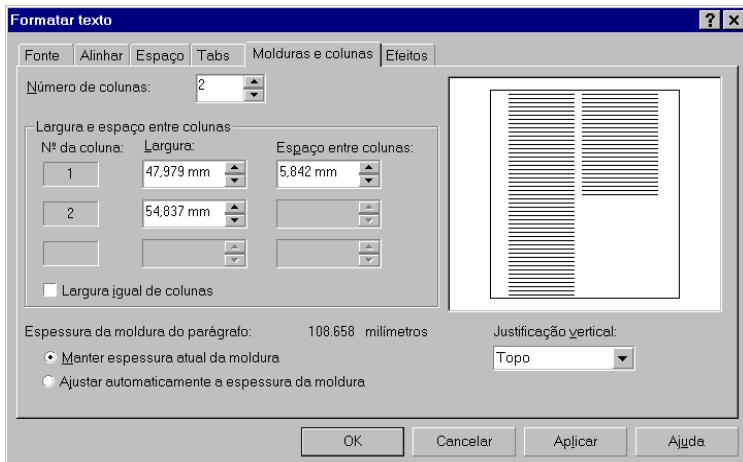
Vimos até aqui como modificar o texto diretamente na página, agora vamos aprender a editar o texto através da caixa de diálogo *Editar Texto*.

Selecione um bloco de texto artístico ou parágrafo, e em seguida escolha o comando **Editar Texto** no menu **Texto**. A caixa de diálogo *Editar texto*, será exibida, utilize os recursos disponíveis nesta caixa para formatar o texto com os atributos desejados. Clique em **Ok** para finalizar a operação.

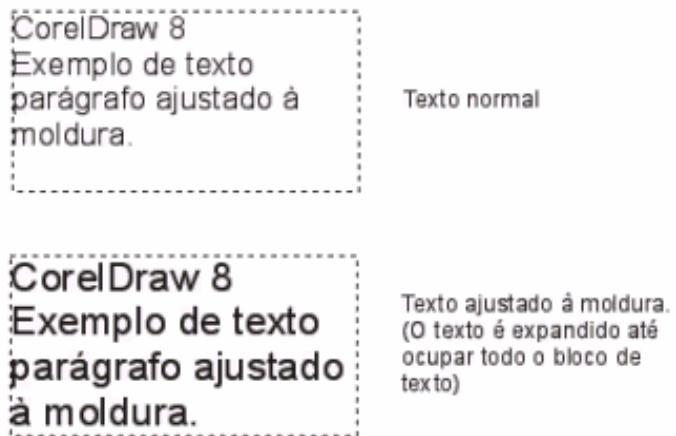


Ainda nesta caixa de diálogo encontramos outros recursos que poderão ser utilizados com textos artísticos. Clique em **Formatar texto...** para abrir outra caixa de diálogo onde poderemos alterar a tabulação, criar caputuração e colunas, alterar o espaçamento entre

caracteres e palavras, dentre outros recursos. O comando **Formatar Texto...** também pode ser acessado diretamente do menu **Texto**.



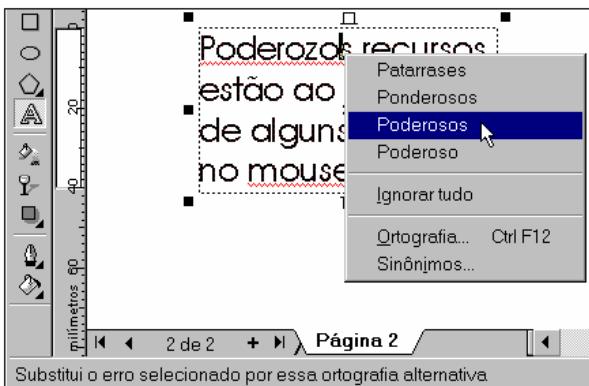
Quando digitamos ou alteramos um texto parágrafo, e este excede o tamanho do quadro que o contém, podemos ajustá-lo automaticamente dentro do seu bloco de texto. Para isso selecionamos o texto e escolhemos o comando **Ajustar texto à moldura** no menu **Texto**.



CORREÇÃO ORTOGRÁFICA

Os recursos correção ortográfica do Corel Draw são tão completos quanto os dos principais aplicativos de edição de texto.

Toda vez que digitamos alguma palavra estranha ao dicionário do sistema, ela será sublinhada com uma linha vermelha ondulada. Podemos corrigi-la clicando com o botão direito do mouse sobre a palavra e escolhendo a opção mais adequada no menu suspenso.



Quando digitamos uma palavra corretamente e esta palava não encontra-se no dicionário, podemos acrescentá-la para que da próxima vez seja reconhecida. Clique com o botão direito do mouse sobre a palavra, e no menu suspenso escolha o comando **Ortografia**, na caixa de diálogo *Revisor ortográfico* que aparece, escolha o comando **Adicionar**.

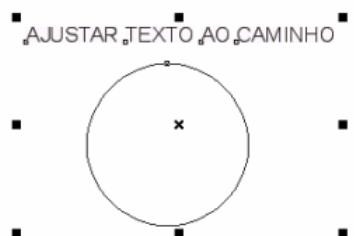


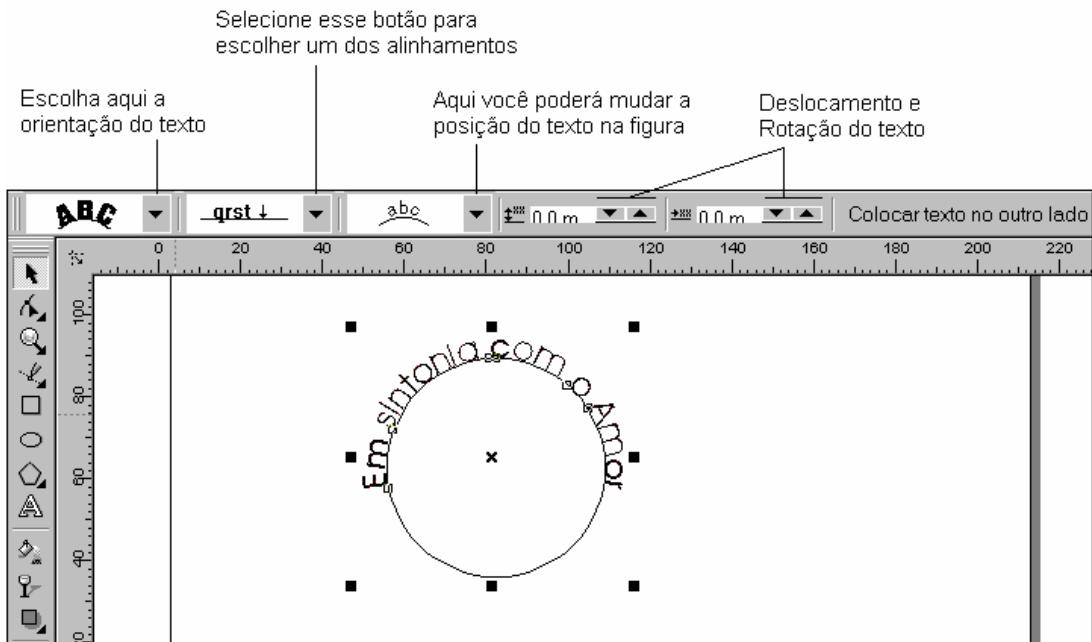
FORMAS PARA O TEXTO ARTÍSTICO

Texto com Figuras

Através do comando **Ajustar texto ao caminho** podemos combinar texto artístico com linhas curvas ou figuras geométricas. O texto assume a forma do objeto combinado criando efeitos bem interessantes.

Utilize a ferramenta Elipse e Texto para criar um círculo e depois um texto artístico simples. Em seguida utilize a ferramenta seleção para selecionar os dois objetos criados (texto artístico e círculo). No menu **Texto** escolha o comando **Ajustar texto ao caminho**. O texto é acomodado junto à figura, utilize a barra de Propriedades para ajustar e/ou mudar a posição do texto.





Você pode remover a figura, e deixar apenas o texto, para isso primeiro desagrupar os dois objetos utilizando o comando **Desagrupar**, em seguida delete (pressione a tecla **delete**) o círculo. Outra forma de remover o círculo é manter a tecla **Ctrl** pressionada enquanto seleciona o círculo, em seguida delete-o.

Para remover qualquer efeito aplicado sobre o texto, no menu **Texto** escolha o comando **Endireitar texto**.

Texto Artístico em 3D

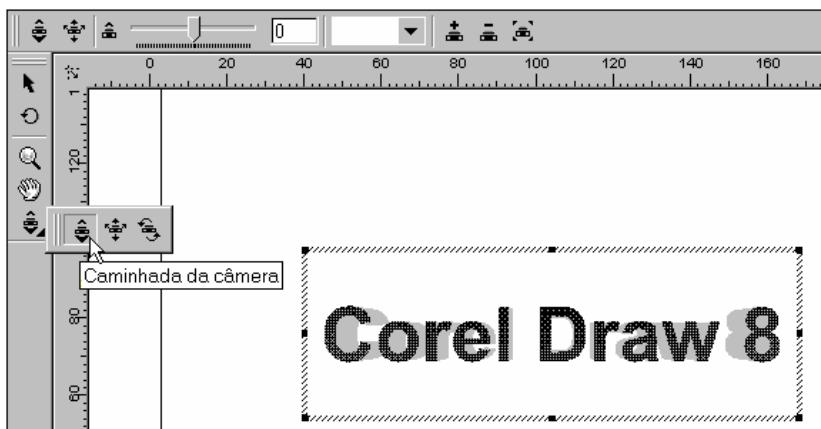
Os efeitos de Texto Artístico em 3D, permitem a aplicação de extrusão em um texto artístico dando-lhe um aspecto tridimensional.

Primeiro crie um texto artístico e, em seguida, dê um clique sobre uma determinada cor na Paleta de Cores para selecionar a cor.

Dica: Selecione uma cor clara e o tamanho do texto grande, para facilitar a visualização dos efeitos.

No menu **Texto** escolha o comando **Texto da extrusão**. O efeito é aplicado sobre o texto. Observe que a barra de ferramentas do Corel Draw mudam para outras cinco ferramentas, utilize estas ferramentas para ajustar o texto em 3D.

Caso o texto tenha ficado maior que o seu quadro de seleção, utilize as ferramentas referentes a Câmera para ajustá-lo.



Agora, selecione novamente a ferramenta **Seleção** e note que na barra de Propriedades são exibidos os recursos de **Luz puntiforme**, **Luz ambiente** e **Preenchimento de textura**. Em Luz puntiforme você poderá inserir uma ou mais lâmpadas, ativá-las e movimentá-las até encontrar o efeito desejado. Já em Luz ambiente, você poderá escolher a cor que irá se misturar com a cor original do texto, em proporção definida na barra deslizante de Brilho.



Aplique textura ao texto para encontrar os mais variados efeitos. Mas lembre-se que além de consumir tempo para a renderização do acabamento final, este recurso consome bastante espaço em disco.

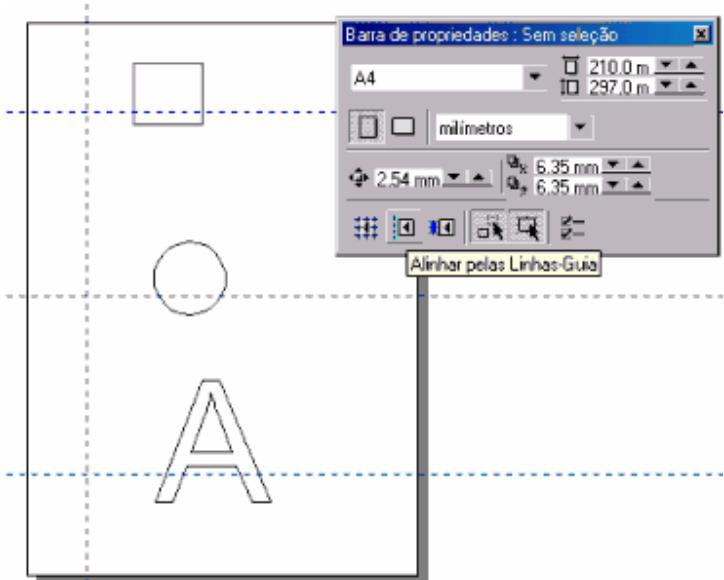


LINHAS GUIA E CONFIGURAÇÃO DA RÉGUA

A utilização de **Réguas**, **Linhas Guia** e **Grade**, facilitam a distribuição e organização do texto ou objetos. Além de mostrarem os seus tamanhos exatos e a distância entre eles.

Linhos guia são linhas horizontais e verticais que permitem alinhar as extremidades dos objetos de forma controlada. No menu **Layout**, encontramos o comando **Alinhar pelas Linhas-Guia**, este comando faz com que as extremidades dos objetos sejam atraídas para estas linhas.

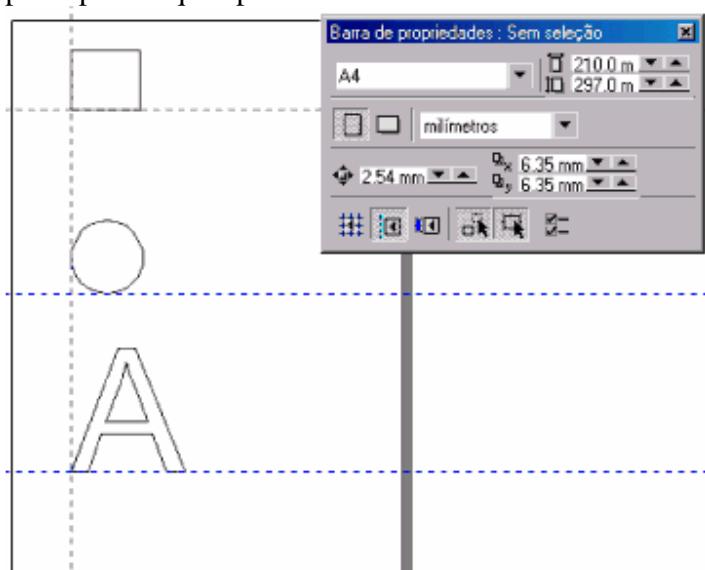
Anotações: _____



Para testar o alinhamento com as linhas-guia, crie alguns objetos (texto, figuras geométricas). Em seguida, crie algumas linhas guia na vertical e horizontal. Para criar as linhas-guia na horizontal posicione o ponteiro do mouse sobre a régua horizontal e arraste-o para baixo até a posição desejada. Para a linha guia vertical, faça o mesmo procedimento posicionando o ponteiro sobre a régua vertical.

Agora, ative a opção **Alinhar pelas Linhas-Guia** no menu **Layout**, e arraste os objetos para próximo das linhas-guia. Note que quando os objetos chegam próximos das linhas, são atraídos para elas, como o efeito de um imã.

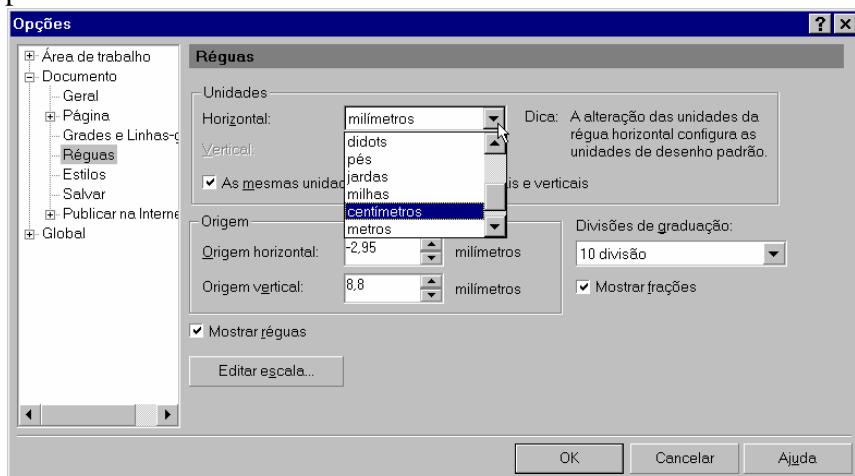
Outra forma de forçar o alinhamento dos objetos é utilizando as grades. Primeiro exiba a grade ativando a opção **Grade** no menu **Exibir**, em seguida ative também a opção **Alinhar pela Grade** no menu **Layout**. Arraste os objetos e veja como eles são atraídos pelos pontos que aparecem na tela.



Clique uma vez sobre a guia com a ferramenta seleção para move-la para outro local, clique duas vezes para que sejam exibidas as alças de rotação, e para que você possa girá-las.

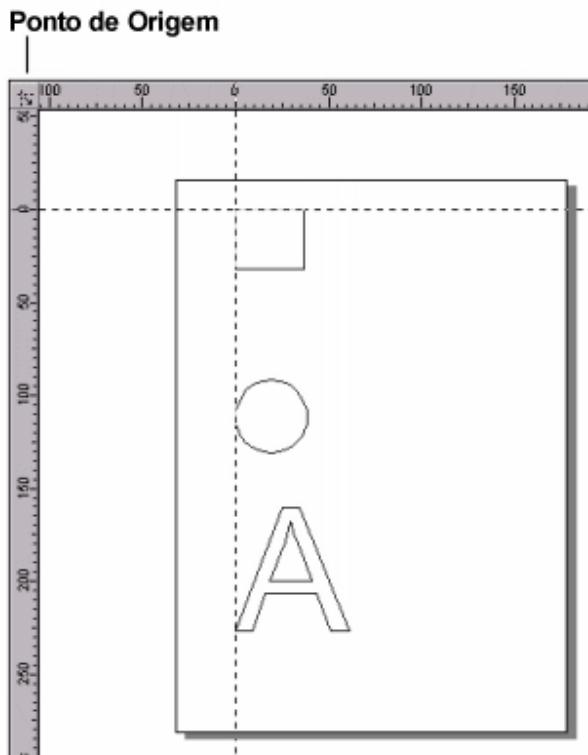
Para excluir uma linha-guia selecione-a e pressione a tecla **Delete**. Para excluir todas as linhas-guia de uma só vez, dê um duplo clique sobre qualquer uma das linhas-guia, e na caixa de diálogo que aparece clique sobre o botão **Limpar tudo** e **Ok**.

Quando instalamos o Corel Draw e o abrimos pela primeira vez, por padrão o sistema de medida das réguas é em milímetros. Podemos alterar o sistema de medida para centímetros da seguinte forma: dê um duplo clique sobre uma das réguas para exibir a caixa de diálogo *Opções*. No grupo **Documento** selecione o item **Réguas**, em seguida escolha *centímetros* como unidades para as réguas horizontal e vertical, clique sobre **Ok** para finalizar.



Outro recurso disponível na **Régua**, é a possibilidade de movermos o ponto de origem, desta forma a posição zero passa para um novo ponto do qual todas as medidas serão feitas. Para mover o ponto de origem, basta arrastá-lo para a posição desejada.

Anotações:



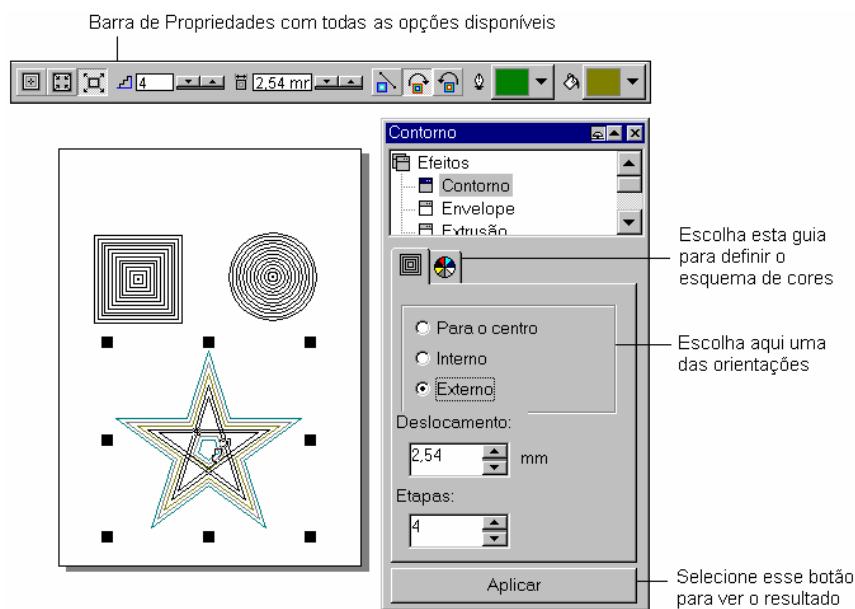
EFEITOS ESPECIAIS

EFEITO CONTORNO

Com este efeito podemos aumentar o número de contornos de um objeto, tanto para o seu interior como exterior, além de definir um esquema de cores para seus contornos. Para aplicá-lo, criamos uma figura qualquer, em seguida selecionamos o comando **Contorno...** no menu **Efeitos**.

Na caixa de diálogo *Contorno*, que abre, escolhemos a orientação e o esquema de cores, deslocamento é a distância entre um contorno e outro. Clique em **Aplicar** para finalizar.

Anotações: _____

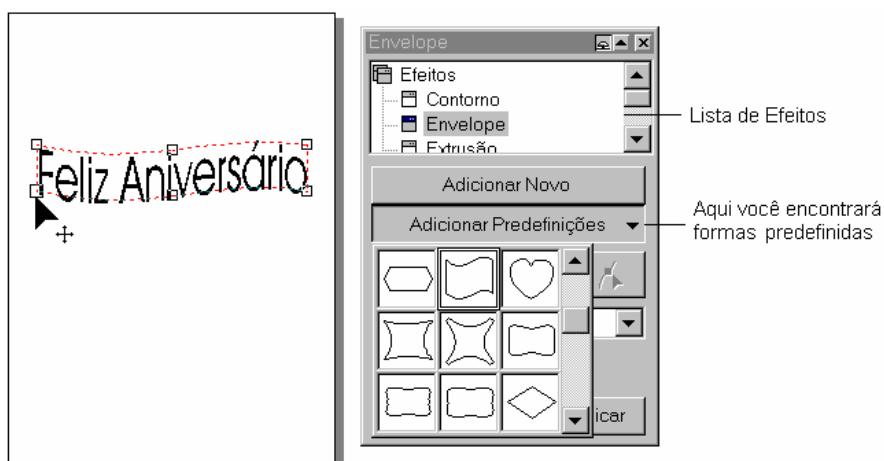


EFEITO ENVELOPE

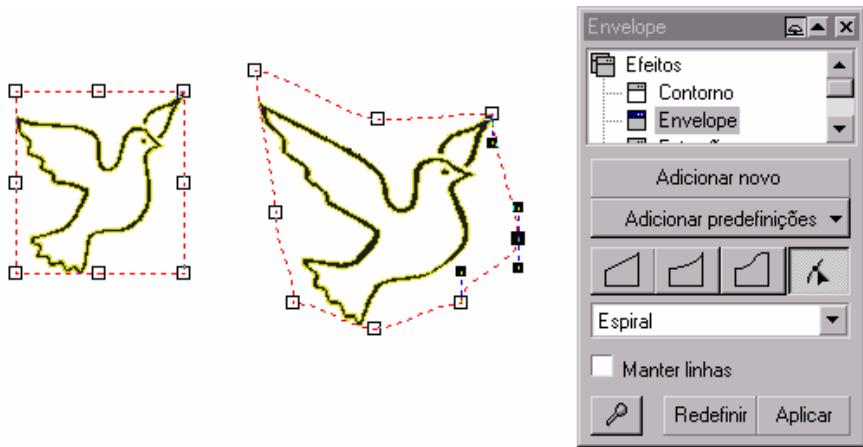
O efeito envelope pode ser aplicado sobre figuras e texto artístico. Envelopar um objeto forçá-lo a apresentar a mesma forma de uma outro objeto predefinido.

Crie um texto artístico qualquer e, logo após, selecione a opção **Envelope** do menu **Efeitos** ou, caso o quadro de diálogo *Efeitos* esteja aberto, clique sobre Envelope na lista de efeitos. Escolha uma forma predefinida e clique sobre o botão **Aplicar**. Utilize a ferramenta forma para mover os nós e ajustar melhor o efeito.

Se o efeito que você escolheu não for satisfatório desfaça-o pressionando **Ctrl+Z** ou o comando **Desfazer** no menu **Editar**.



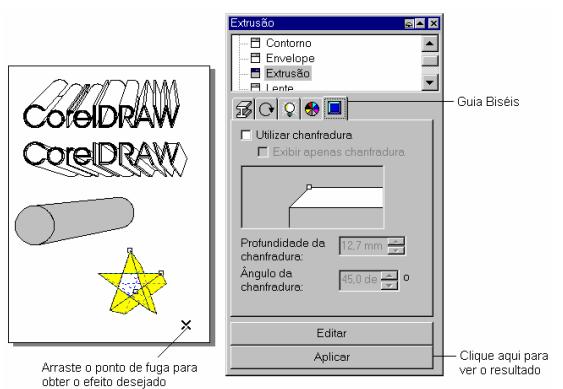
O efeito envelope também pode ser aplicado sobre figuras, os procedimentos são os mesmos utilizados para o texto. Utilize a ferramenta forma para ajustar o efeito.



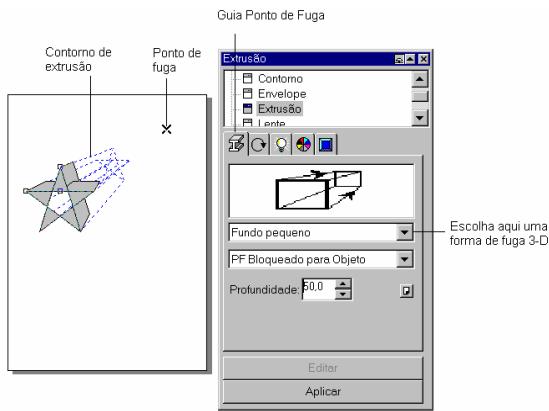
EFEITO EXTRUSÃO

A extrusão dá um aspecto tridimensional aos objetos. Podemos escolher efeitos predefinidos ou combinar as opções disponíveis para obter um efeito personalizado.

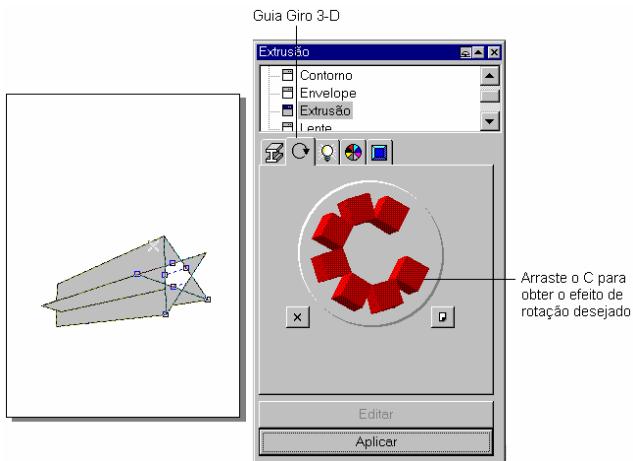
Crie um texto artístico ou figura, em seguida selecione o comando **Extrusão** do menu **Efeitos**. Clique sobre a guia **Biséis** e selecione o botão **Aplicar**. A figura irá apresentar o efeito 3-D e, exibirá o ponto de fuga que, a medida que é arrastado, mostrará a perspectiva do efeito. Para finalizar clique sobre o botão **Aplicar**.



Para alterar o efeito de 3D em um objeto em que já foi aplicado o efeito, primeiro selecione o objeto e em seguida, na cortina Extrusão, clique sobre **Editar**. Caso necessário altere o ponto de fuga, cor de preenchimento e iluminação.

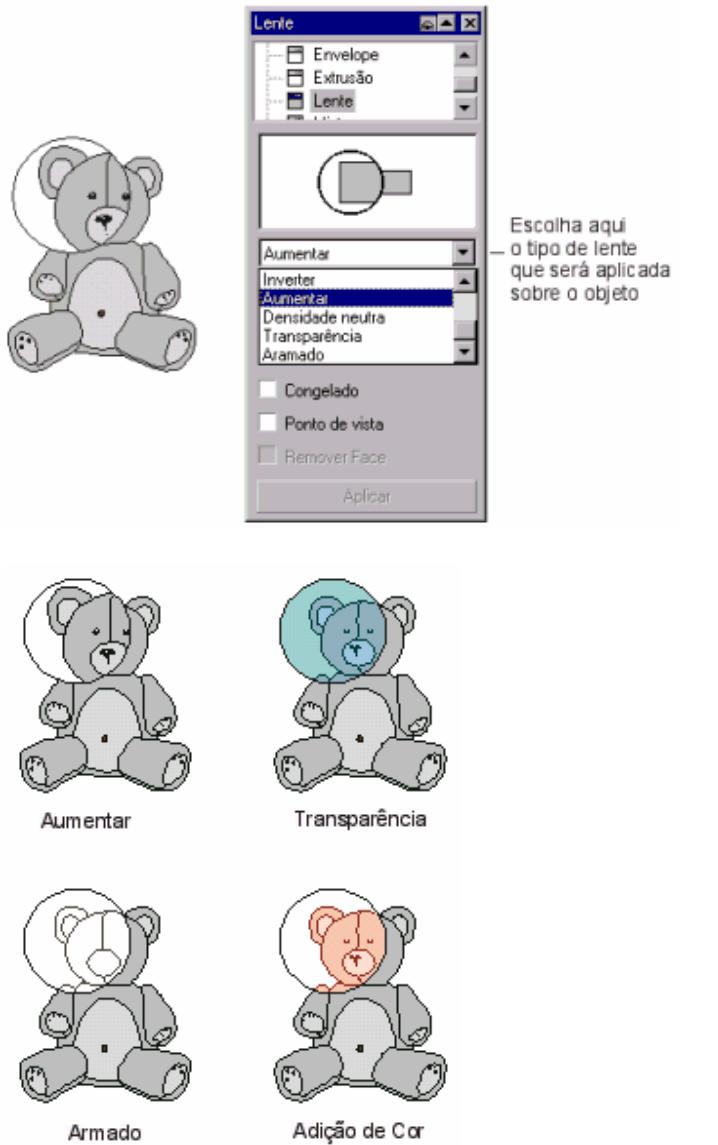


Clique na guia **Giro 3-D** para rotacionar livremente o objeto, movendo a figura no formato de um **C**.



EFEITO LENTE

Utilize o efeito Lente para aplicar diversos efeitos sobre um objeto, utilizando como lente outro objeto. Para obter este efeito, crie um objeto que servirá de lente, e posicione-o acima do objeto em que será aplicado o efeito. No exemplo abaixo um círculo servirá de lente para aplicar os efeitos sobre o desenho. Depois de criado e posicionado o objeto lente, selecione-o e no menu **Efeitos** selecione o comando **Lente...**. Escolha uma dentre as diversas opções de lente, clique sobre **Aplicar** para ver o resultado. Se você mover a lente os efeitos serão aplicados sobre a área dos objetos que estão abaixo dela. Para evitar que ao mover a lente também modifique-se os efeitos ative a opção **Congelado** na cortina **Lente**.

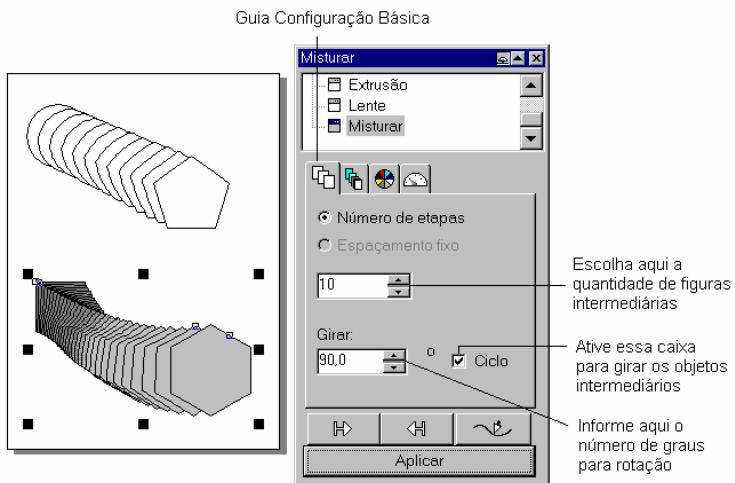


EFEITO MISTURAR

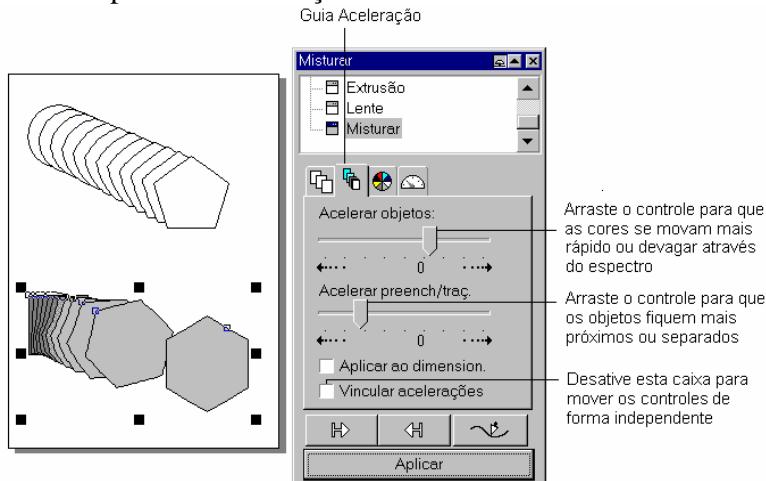
Da mesma forma que a ferramenta mistura interativa, que já foi vista anteriormente, o efeito Misturar cria objetos intermediários entre dois objetos selecionados.

Para utilizarmos como exemplo, desenhe dois objetos, um círculo e um polígono aplique cor de preenchimento e posicione-os de forma que um fique distante do outro. Em seguida selecione os dois objetos e no menu **Efeitos**, selecione o comando **Mistura....**

Na caixa de diálogo *Misturar*, escolha a quantidade de figuras que serão criadas entre os dois objetos (Número de etapas), e o grau de rotação. Clique em **Aplicar** para finalizar. Se você mover um dos objetos a mistura será refeita.



Na guia **Aceleração** encontramos recursos que permitirão distribuir as cores e os objetos, dando aspecto de aceleração.



EFEITO POWERCLIP

Apesar de gerar um objeto complexo, o efeito de Powerclip consiste basicamente em colocar um objeto dentro de outro. Tanto imagens de bitmap como figuras vetoriais podem ser utilizadas para aplicar o efeito.

Para testar este efeito, importe uma imagem de bitmap (comando **Importar...** no menu **Arquivo** pg.47), em seguida crie uma figura geométrica qualquer. Selecione a imagem importada e posicione-a em cima da figura que foi criada, no menu **Efeitos** escolha o comando **Powerclip..., Colocar em recipiente**. Surgirá uma grande seta, posicione a ponta da seta sobre o contorno da figura criada e clique. A imagem é posta dentro do objeto como mostra o exemplo abaixo.

O mesmo efeito pode ser aplicado utilizando um texto artístico, como objeto recipiente.

Para separar, mover ou remover o conteúdo de um Powerclip, utilize os comandos, **Extrair conteúdo** e **Editar conteúdo** no menu **Efeitos ➔ Powerclip....**



Imagen de Bitmap



Texto Preenchido com uma Imagem de Bitmap

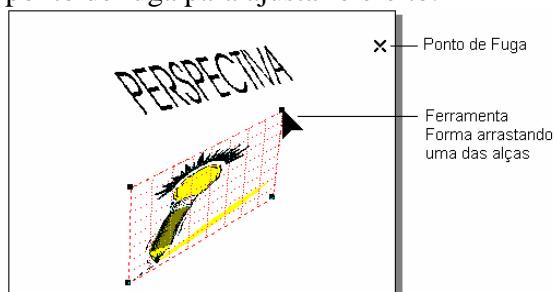


Figura Preenchido com uma Imagem de Bitmap

ADICIONAR PERSPECTIVA

Podemos aplicar perspectiva a um objeto de forma que ele tenha um aspecto de profundidade, a ilusão de que esta sendo visto em um plano 3D.

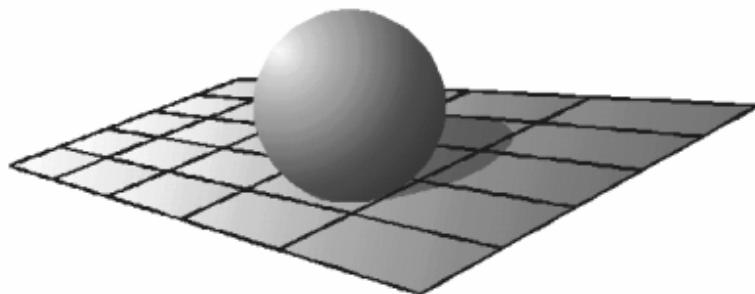
Primeiro crie um objeto texto artístico ou uma figura qualquer, em seguida no menu **Efeitos**, selecione o comando **Adicionar perspectiva**. Arraste os quatro nós que aparecem em seus cantos, para criar a ilusão de perspectiva. Você pode também mover o ponto de fuga para ajustar o efeito.



COMBINAÇÃO DE EFEITOS

Efeitos de perspectiva, sombra e preenchimento.

Para criar a imagem abaixo, foram utilizados diversos efeitos e recursos que já foram vistos anteriormente.



Siga os passos abaixo para fazer uma imagem igual.

1. Utilize a **ferramenta papel gráfico** no menu desdobrável da ferramenta polígono, para fazer uma grade de 5 X 5.

2. No menu **Efeitos**, escolha o comando **Aplicar perspectiva**, para dar aspecto de profundidade a grade.
3. Utilize a **ferramenta Preenchimento interativo**, para aplicar preenchimento degradê à grade. Começando com branco e terminando com cinza.
4. Aumente a espessura do contorno da grade, utilizando o menu desdobrável da **ferramenta Contorno**.
5. Utilize a **ferramenta Elipse** para criar o círculo.
6. Duplique o círculo com o comando **Duplicar** no menu **Editar**. Assim como foi feito com a grade, aplique perspectiva para distorcer este círculo e formar a sombra.
7. Preencha o círculo que formará a sombra com cor de preenchimento preta.
8. Selecione o primeiro círculo e utilize os comandos **Organizar** para trazê-lo para frente da sombra (menu **Organizar → Ordenar → Para Frente**).
9. Selecione a **ferramenta preenchimento gradiente** (menu desdobrável da ferramenta preenchimento), para preencher o círculo com degradê, dando a ilusão da incidência de luz sobre o objeto. O degradê começa com a cor branca e termina com cinza escuro.
10. Ajuste todos os objetos como na figura, posicionando a sombra de forma adequada.
11. Selecione o círculo e a sombra e remova os seus contornos clicando em **Sem contorno**, no menu desdobrável da **ferramenta contorno**.
12. Observe que a sombra do exemplo é transparente, isto dá uma impressão mais realista à figura. Para conseguir este efeito selecione a sombra e no menu **Efeitos**, selecione o comando **Lente....** Na caixa de diálogo *Lente* escolha uma lente de transparência com taxa de 50% (ajuste essa taxa caso necessário), clique em **Aplicar** para finalizar a lente.

Efeito de Neon sobre o Texto



1. Crie um texto artístico e preencha com a cor preta. (No exemplo foi utilizada a fonte Arial Black tamanho 50)
2. Utilize a **ferramenta sombra interativa** para aplicar sombra ao texto. Na **barra de propriedades** escolha enevoamento 15, opacidade 50, sombra externa e cor amarela.
3. Selecione a sombra (clique sobre a sombra) e no menu **Organizar** escolha o comando **Separar**.
4. Selecione a sombra novamente, e com a **ferramenta Sombra interativa** faça uma nova sombra, desta vez utilizando a cor vermelha, enevoamento 15 e opacidade 100.
5. Selecione esta segunda sombra (vermelha) e novamente no menu **Organizar** escolha o comando **Separar**.
6. Posicione a sombra amarela no centro da sombra vermelha, e o texto em preto no centro da sombra amarela.

Obs.: Podemos obter um efeito semelhante, ao do exemplo anterior, utilizando o **efeito Contorno** do menu **Efeitos**. (Crie o texto, aplique contorno externo amarelo, separe, selecione o contorno criado e crie outro contorno desta vez com a cor laranja). Mas note

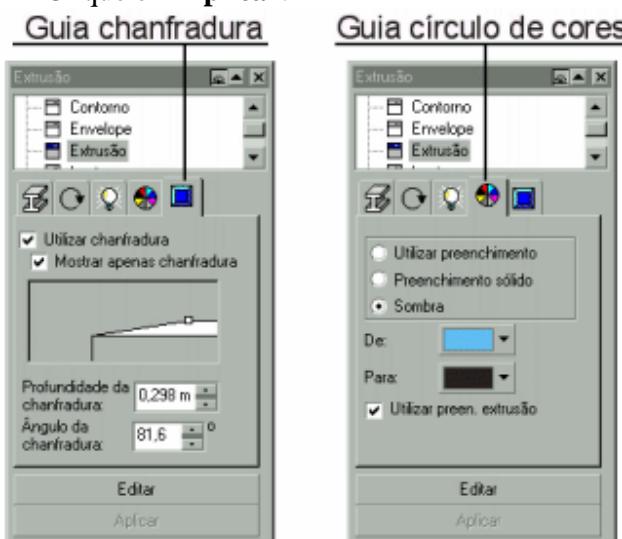
que no exemplo abaixo não existe enevoamento dos contornos, se quisermos simular um efeito de neon o exemplo anterior é mais realista.

CorelDraw 8

Texto com Chanfradura (Arredondado)



1. Crie um texto artístico e preencha com a cor azul. Utilize um tamanho de fonte grande para facilitar a aplicação do efeito. (No exemplo foi utilizada a fonte Arial Black tamanho 80)
2. Selecione o texto e menu **Efeitos** escolha o comando **Extrusão....**
3. Na caixa de diálogo *Extrusão* selecione a guia *chanfradura*. Marque as opções *Utilizar chanfradura* e *Mostrar apenas chanfradura* e os seguintes valores: Profundidade da chanfradura 0,298 e Ângulo da chanfradura 81,6. Clique em **Aplicar**.
4. Selecione a guia *círculo de cores* e selecione a opção sombra. Selecione como cor inicial um tom de azul mais claro que o preenchimento do texto, e cor final preta. Clique em **Aplicar**.



FIGURAS E SÍMBOLOS

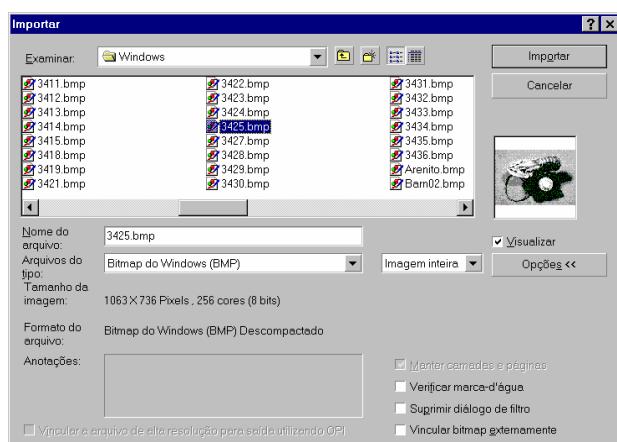
Quando iniciamos o Corel Draw ele exibe uma página inicial em branco, podemos trabalhar nesta página e em seguida salvá-la. Podemos também abrir uma arquivo existente, entre tanto, o formato nativo de arquivos do Corel Draw é de imagens

vetoriais, se quisermos abrir uma imagem de bitmap (foto) teremos que recorrer ao comando **Importar** no menu **Arquivo**

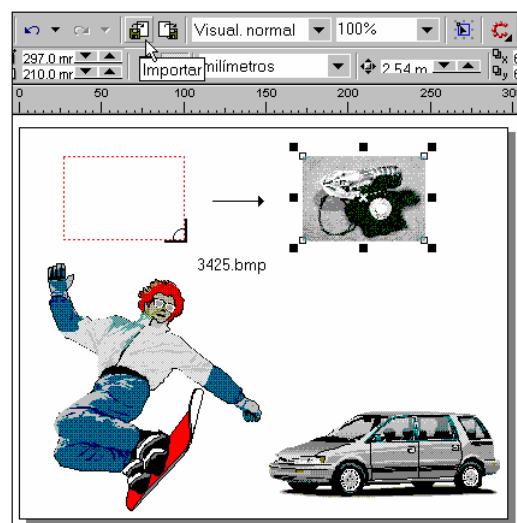
IMPORTANDO FIGURAS

Para importar figuras para um documento já aberto, selecione o comando **Importar** no menu **Arquivo**. Na caixa de diálogo *Importar*, especifique o diretório que contém as figuras, clique sobre o arquivo desejado, e escolha o botão **Importar**. O Corel Draw irá exibir o ponteiro num formato especial, escolha uma das opções:

- Clique em um local da página para inserir a imagem sem alterar o seu tamanho original;
- Clique e arraste o mouse definindo um tamanho personalizado para a imagem.



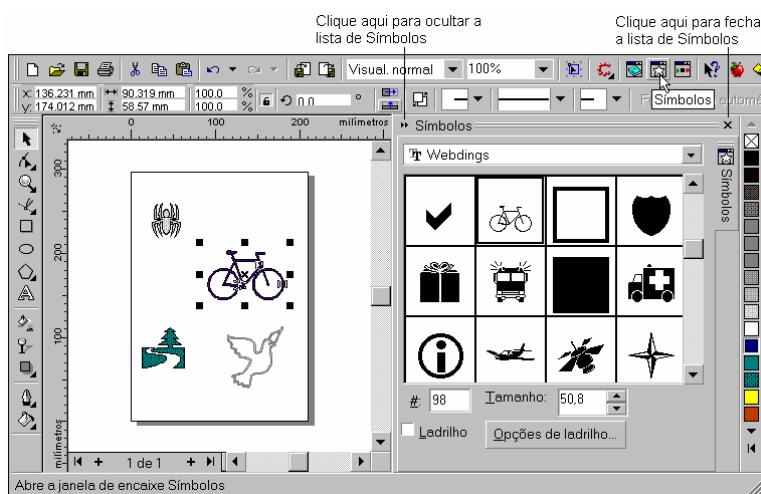
Dica: Você pode importar vários arquivos de uma só vez. Para isso, na caixa de diálogo *Importar* mantenha pressionada a tecla **Shift** ou **Ctrl** enquanto seleciona os arquivos.



INSERINDO SÍMBOLOS

Os símbolos no Corel Draw recebem o mesmo tratamento de fontes, por isso, são figuras simples que podem ter sua cor de contorno e preenchimento alteradas.

Para acessar a *Janela de Encaixe Símbolos*, clique sobre o botão **Símbolos** na barra de ferramentas. Escolha uma categoria, em seguida clique e arraste o símbolo para a página.



O botão **Livro de Recortes** da acesso a uma janela de encaixe onde poderemos selecionar de uma forma prática, imagens, contornos e preenchimentos predefinidos e modelos 3D. No meu **Exibir** clique sobre **Livro de Recortes** e escolha uma categoria.

EFEITOS SOBRE IMAGENS DE BITMAP

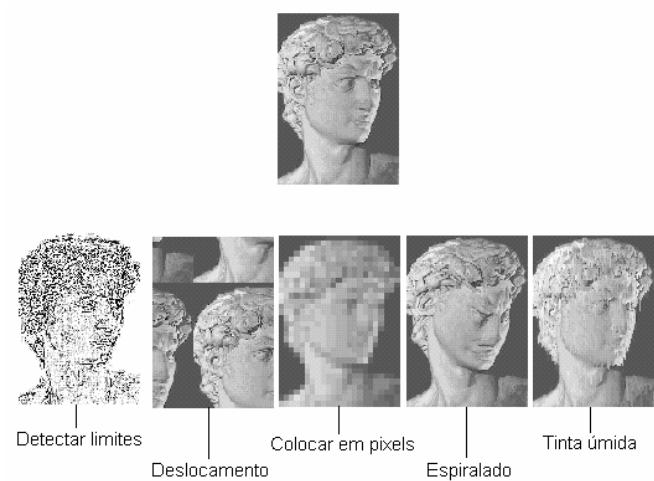
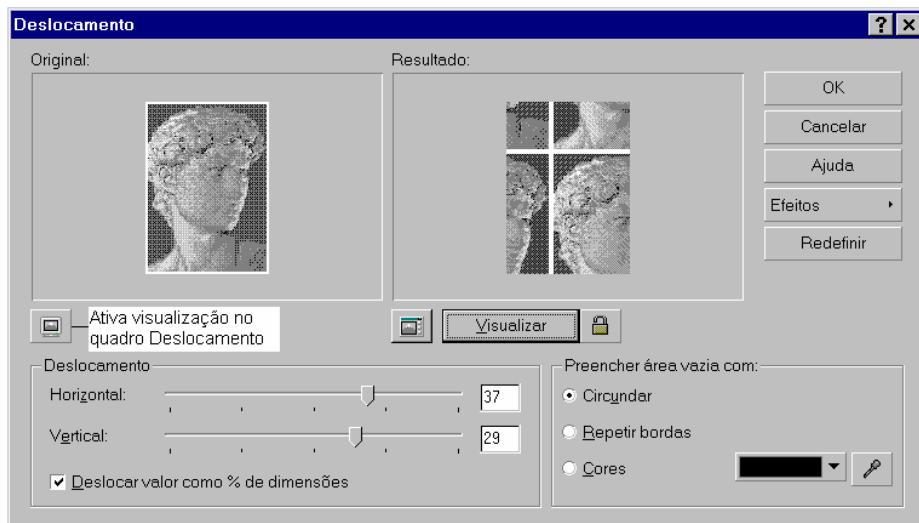
O pacote completo de instalação do Corel Draw 8, inclui um aplicativo exclusivo para o tratamento de imagens em formato bitmap, o Corel Photo-Paint. Entretanto o Corel Draw incorpora uma boa quantidade dos recursos disponíveis no Corel Photo-Paint, tornando possível aplicar alguns efeitos interessantes sobre as imagens.

Note que os recursos disponíveis no menu **Bitmaps**, só estão disponíveis para imagens neste formato, não é possível aplicá-los sobre figuras vetoriais. Você pode converter qualquer figura vetorial em bitmap utilizando o comando **Converter para bitmap** no menu **Bitmap**.

Os principais efeitos que podemos obter sobre uma imagem de bitmap são gerados através de filtros, no Corel Draw encontramos os seguintes filtros: Efeitos 2D, efeitos 3D, desfocar, ruído, diferenciação, artísticos e transformação de cor. Vamos ver cada um deles.

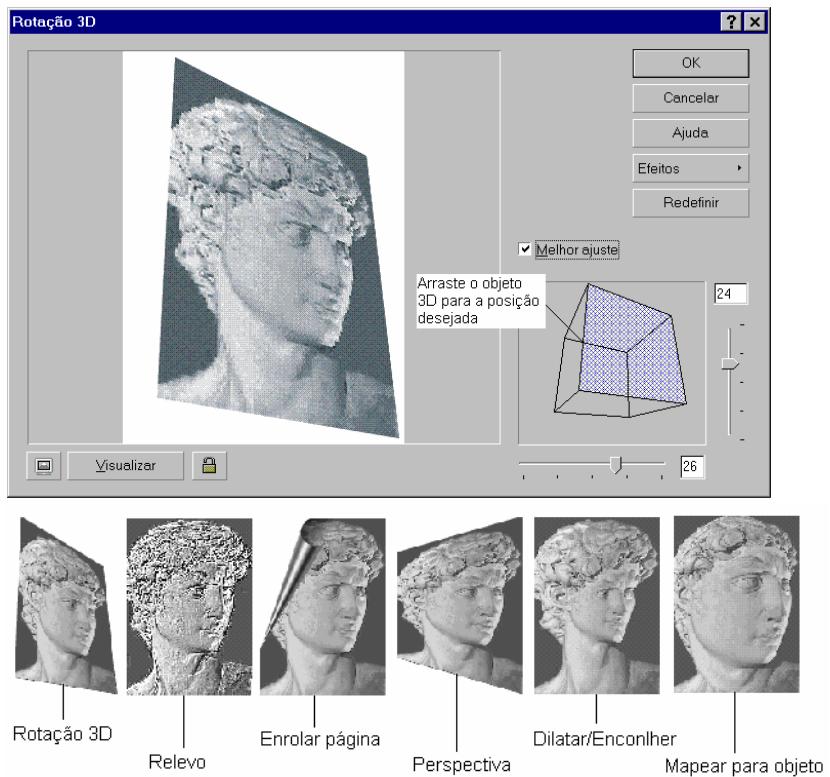
EFEITOS 2D

Através deste comando poderemos acessar diversos efeitos bidimensionais que adicionam traçados diferentes a um Bitmap, provocar deslocamento da figura, adicionar uma aparência de bloco ao Bitmap, girar o Bitmap e criar uma aparência de tinta úmida



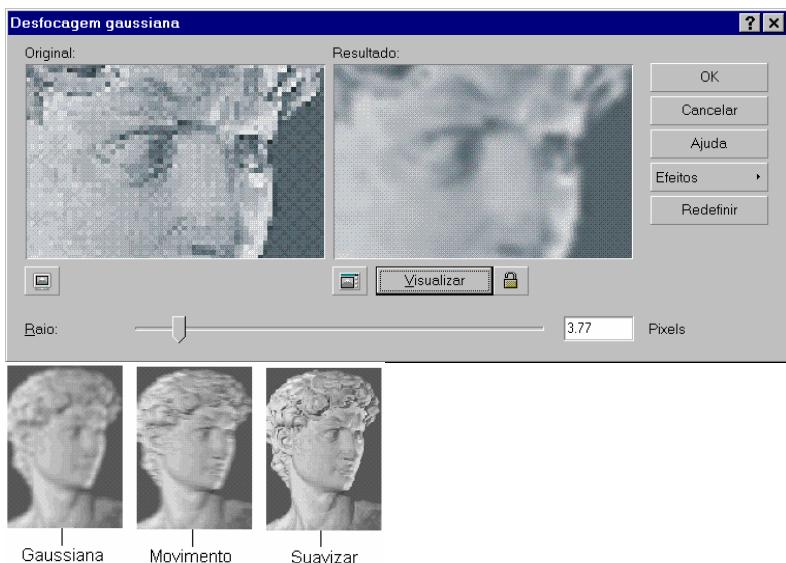
EFEITOS 3D

Este comando oferece diversas opções de efeitos que dão um aspecto tridimensional a imagem, embora ela continue sendo tratada como uma figura plana.



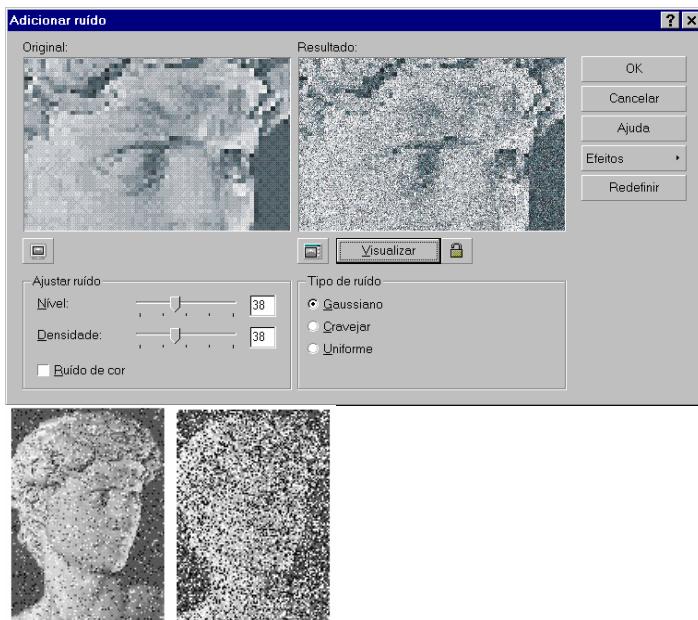
DESFOCAR

Os efeitos Desfocar permitem alterar as imagens de forma a produzir um efeito de névoa, ilusão de movimento e redução das diferenças de tons - resultando em uma leve perda ou aumento de detalhe. Utilize estes efeitos para melhorar a aparência de imagens digitalizadas, com muitos ruídos (sujeira).



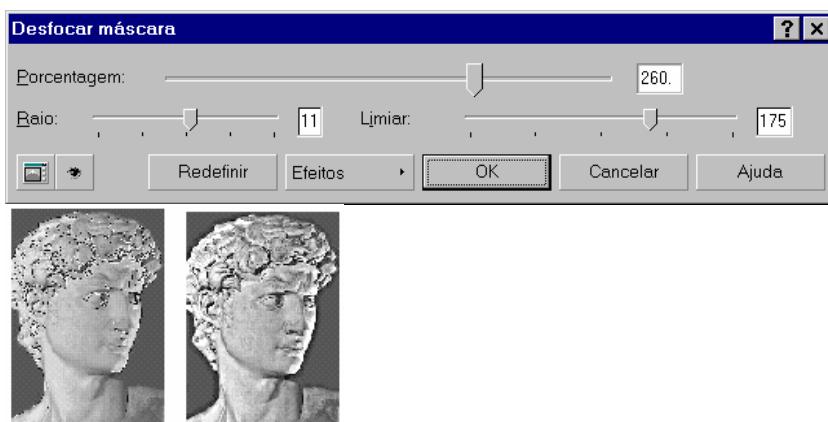
RUÍDO

Utilize estes filtros para adicionar ou remover ruído nas imagens. Estes efeitos podem aumentar ou diminuir a nitidez da imagem.



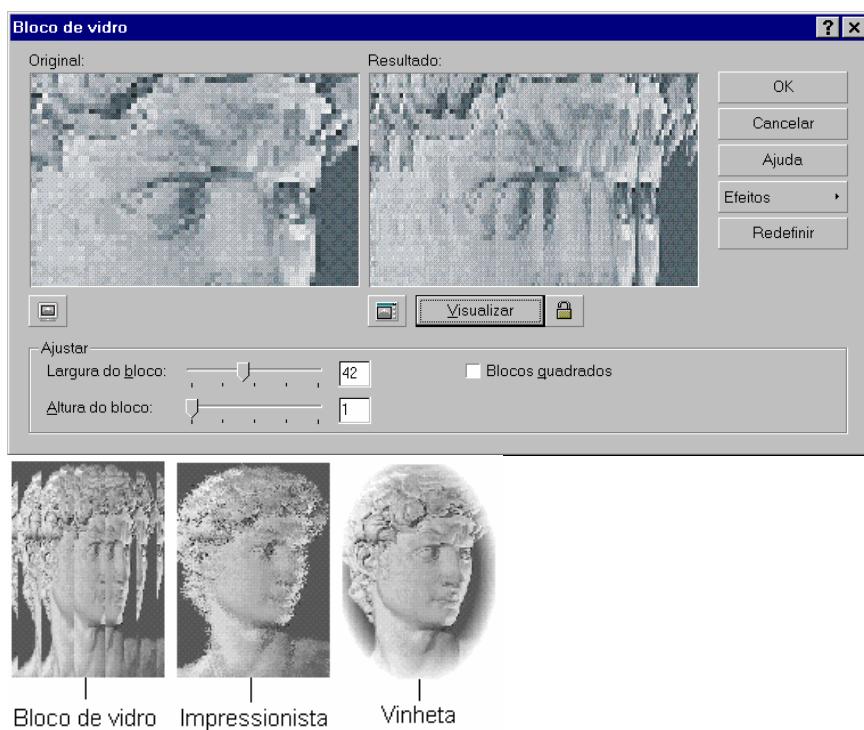
DIFERENCIADAÇÃO

Podemos utilizar os efeitos de diferenciação para melhorar a nitidez da imagem ou desfocar suas bordas.



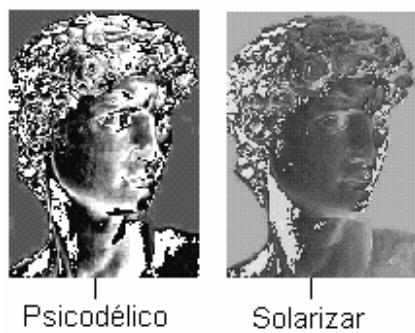
ARTÍSTICO

Através dos efeitos especiais Artísticos podemos aplicar efeitos que alteram a aparência da imagem, por exemplo, podemos aplicar o filtro bloco de vidro, que dá a impressão de que a imagem está sendo vista através de uma janela de vidro.



TRANSFORMAÇÃO DE COR

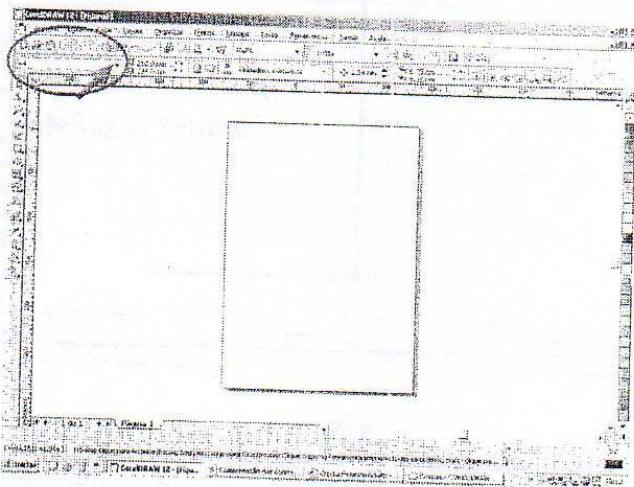
Os efeitos de transformação de cor permitem modificar as cores da imagem simplificando-a e dando um aspecto menos realista.



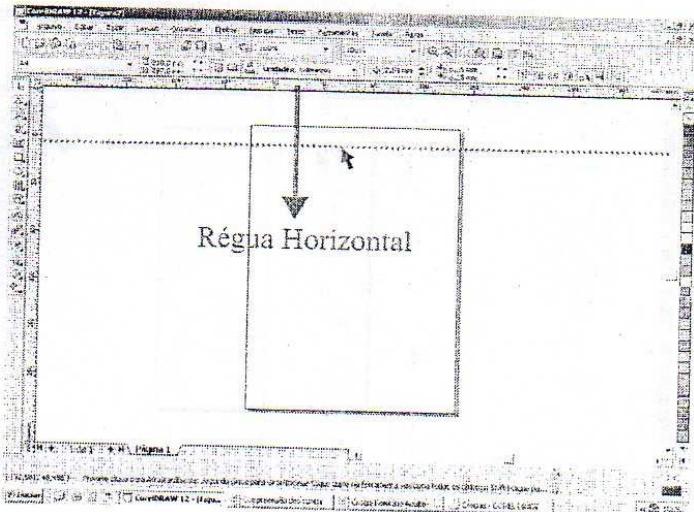
2 – CRIAÇÃO DE BASE FEMININA PARA DESENHO TÉCNICO

Croqui Feminino Adulto – Proporção em Cabeças

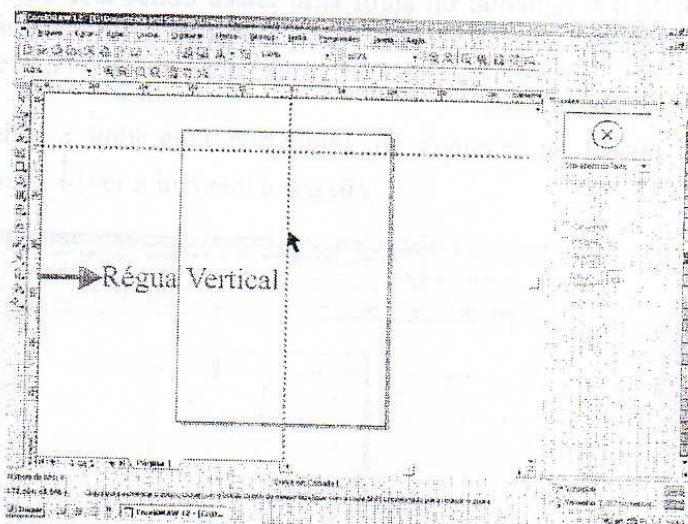
1. Selecionar, no Menu de Barra: **Arquivo**, a Função: **Novo**.
2. Selecionar, no Menu de Barra: **Arquivo**, a Função: **Salvar como**.
3. Selecionar, na Janela: **Salvar desenho**, no Campo: **Salvar em**, o diretório e pasta em que deseja salvar o arquivo. Ainda, nesta mesma janela, no Campo: **Nome do arquivo**, escreva o nome dele e clique no Botão: **Salvar**.
Observação: É importante salvar constantemente o arquivo no Acelerador: . Pois, se ocorrer algum travamento no sistema durante a execução das tarefas, pode-se perder os dados que não foram salvos por quem opera o programa.
4. Selecionar, no Menu de Barra: **Exibir**, a Função: **Alinhar pelas Linhas-guia**. Assim, os desenhos poderão ser fixados sobre as linhas-guia.
5. Selecionar a **Ferramenta Seleção** na **Caixa de Ferramenta**.
6. Na Barra de Propriedades, selecionar A4 (Tamanho da Folha).



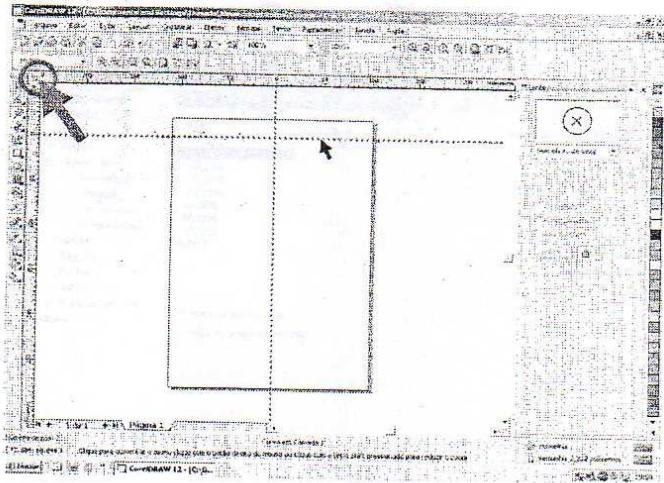
7. Clicar com o mouse sobre a régua horizontal, segurar o botão e arrastar a linha-guide um pouco abaixo da parte superior da folha A4.



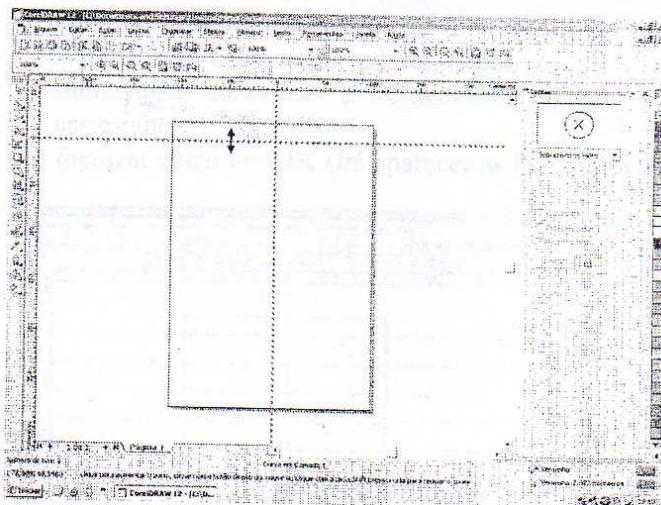
8. Clicar com o mouse sobre a régua vertical, segurar o botão e arrastar a linha-guia até próximo ao centro da folha A4.



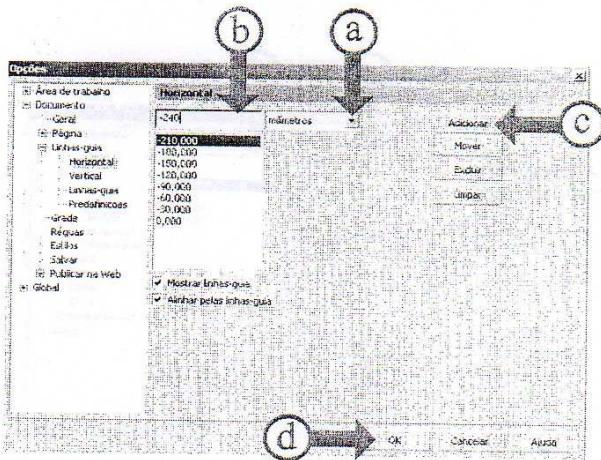
9. Clicar com o mouse sobre a imagem , localizada no canto superior esquerdo no encontro das réguas horizontal e vertical, segurar e arrastar até a interseção das linhas-guia.



- 6.1) Observe que onde as linhas-guia se encontram com as réguas horizontal e vertical ficam configuradas com o número zero.
 - 6.2) Como está sendo usada uma folha no tamanho A4 (210 x 297 mm) os cânones (referência para determinar a altura da figura do corpo humano) devem estar adaptados para este espaço.
10. Clicar sobre a linha-guia horizontal até aparecer na borda da linha-guia a seguinte seta: ↑↓ (ver a imagem a seguir).



- 8.1. Clicar rapidamente (duas vezes sobre a linha-guia horizontal) até aparecer a janela: *Opções*, onde serão registradas as medidas referenciais (a altura dos cânones (neste caso, por causa da folha em tamanho A4, de 30mm em 30mm, num total de oito cabeças)).

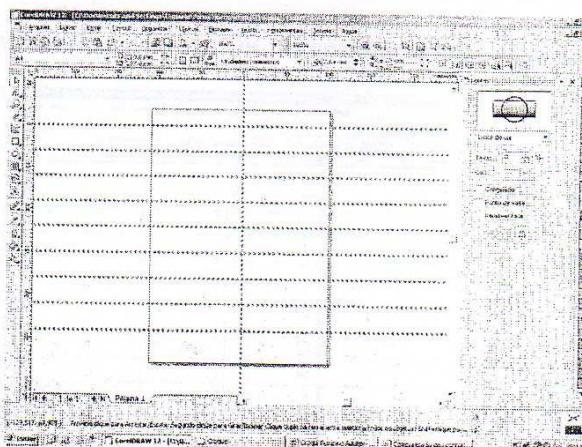


- 8.2. Verifique no desenho anterior que as letras possuem suas respectivas explicações a seguir:

- Selecionar a unidade de medidas em milímetros.
- Inserir o número -30.
- Clicar em **Adicionar**.

Observação:

- Inserir o restante das medidas do cânones, como segue: -60, -90, -120, -150, -180, -210 e -240. É necessário após inserir cada medida clicar em **Adicionar**.
- As medidas estão com valores negativos, pois, a interseção das linhas-guia horizontal e vertical corresponde ao zero do plano cartesiano.
- Ao finalizar clicar em **OK** (irá aparecer as linhas-guia a seguir).



11. Clicar, rapidamente, duas vezes sobre a linha-guia vertical até aparecer a janela: **Opções**, onde serão registradas as medidas referenciais de largura da figura.