



Illustrator CS6

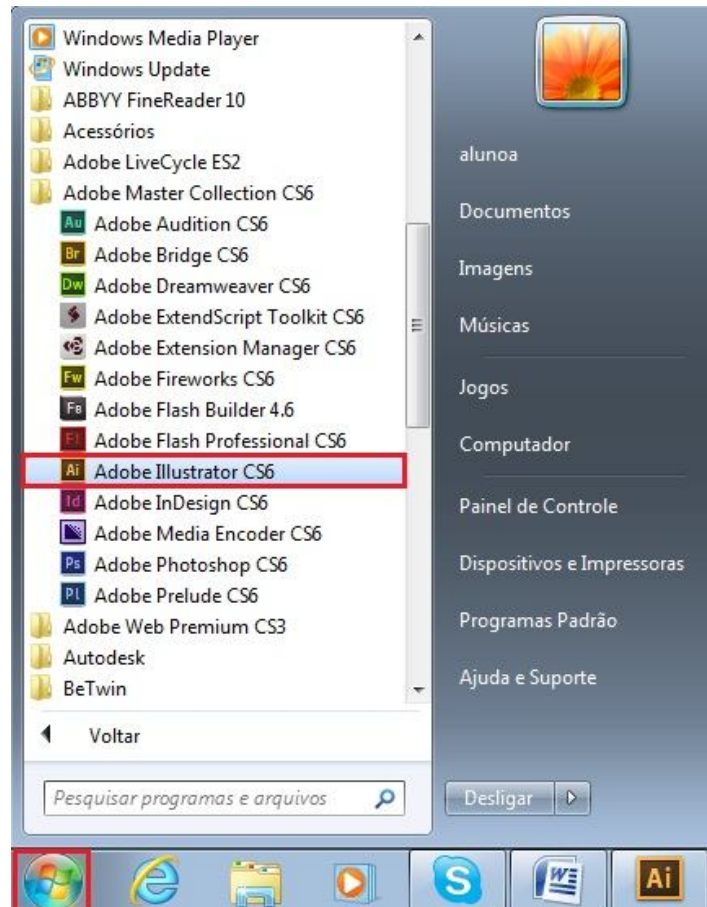
Sumário

Iniciando o Illustrator	4
Conhecendo o Illustrator	5
Iniciando um novo Documento	6
Salvando um Documento	8
Abrindo um Documento.....	9
Modelos de Cores RGB.....	10
Modelos de Cores CMYK.....	12
Painéis ou Paletas.....	13
Organizando Painéis	14
Caixa de Ferramentas.....	18
Ferramenta Retângulo.....	23
Ferramenta Retângulo arredondado	24
Ferramenta Estrela.....	24
Traçado	25
Ferramenta Zoom.....	26
Ferramenta Lápis	28
Ferramenta Adicionar área de forma.....	29
Ferramenta Seleção Direta	30
Alinhando Objetos	31
Ferramenta Caneta	33
Camadas	35
Ferramenta Tipo.....	38
Inserir Imagens em documentos	40
Máscara.....	41
Gradiente.....	45
Ferramenta Pathfinder.....	47
Caixas de Texto	52
Ferramenta Tipo no caminho	57
Ferramenta Envelope.....	59
Inserindo Imagens de outros Formatos.....	60
Vetorizando Imagens.....	62
Balde de Tinta em Tempo Real.....	66

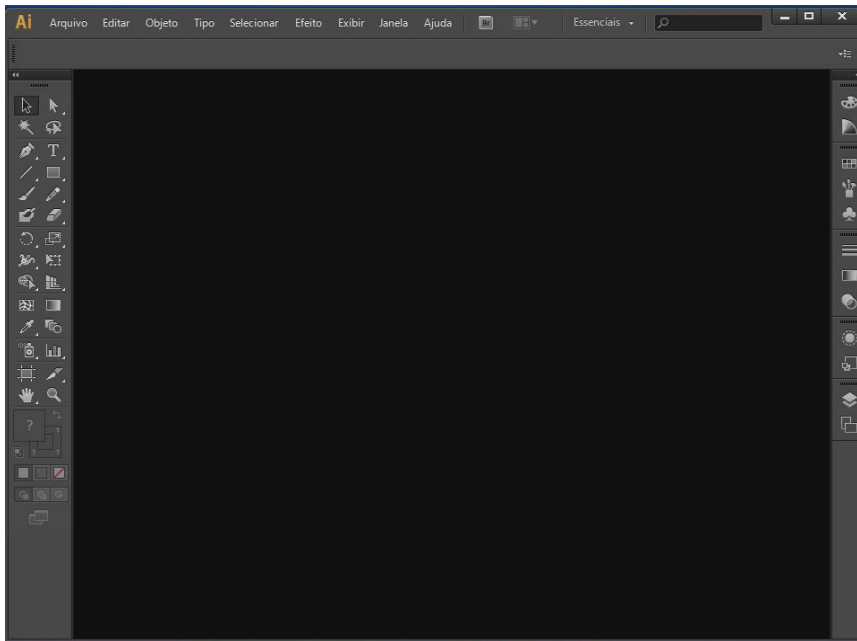
Ferramenta Pincel	67
Símbolos	69
Criando Gráficos	70
Mistura.....	73
Transparência	79
Criar um objeto 3D por revolução.....	84
Girando Objetos em ângulos.....	90
Configuração de Documento.....	97
Linhas Tracejadas	98

Iniciando o Illustrator

Para iniciar o Adobe Illustrator CS6, clique no botão Iniciar, selecione Todos os Programas, opção Adobe Master Premium CS6 e escolha Adobe Illustrator CS6.



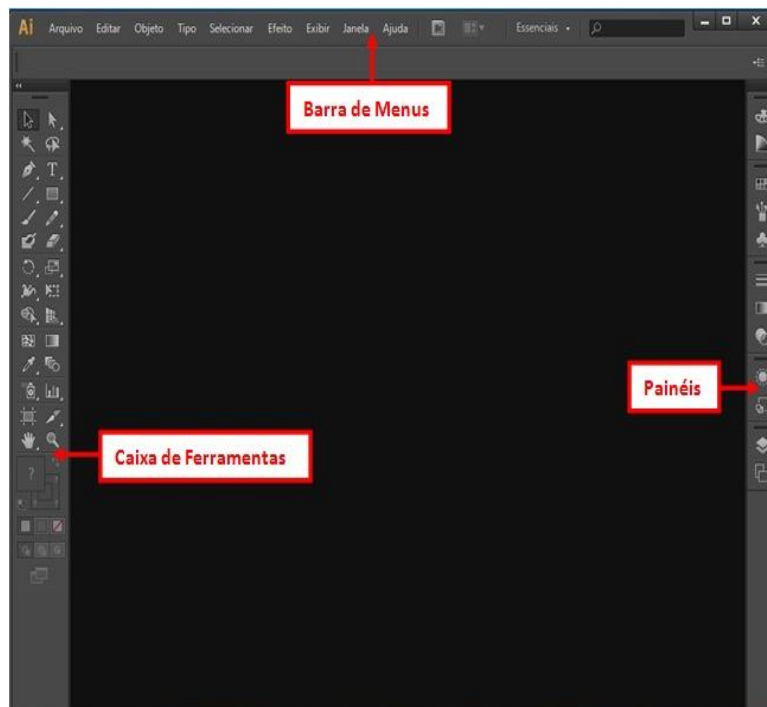
Programa aberto após o clique.



Conhecendo o Illustrator

O Illustrator CS6 apresenta uma área de trabalho mais prática e inteligente, onde podemos trabalhar com as paletas posicionadas como painéis ou ícones.

Vamos conhecer os demais componentes da janela do Adobe Illustrator CS6.

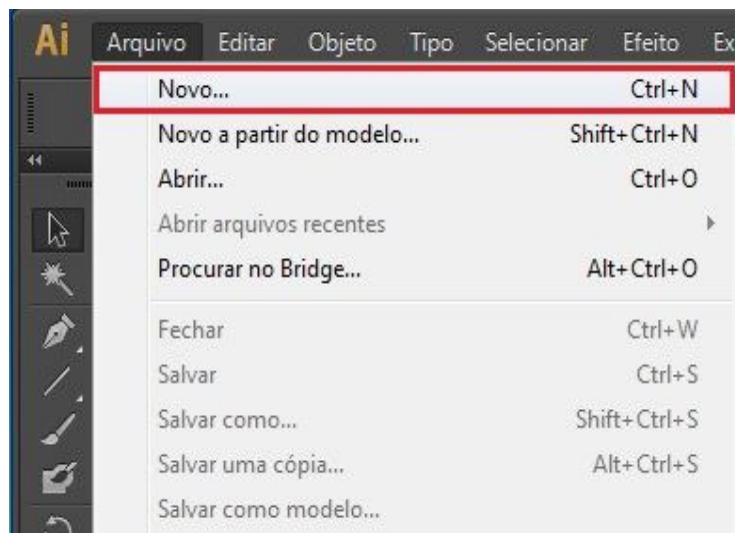


- Barra de Título: exibe o nome do aplicativo e possui os botões de função das janelas (Minimizar, Maximizar e Fechar).
- Barra de Menus: onde estão localizados os menus que contém as opções do programa para manipulação de objetos e demais recursos.
- Caixa de Ferramentas: contém as principais ferramentas de criação, manipulação e edição de objetos gráficos do programa.
- Painéis: pequenas caixas suspensas que possuem as opções dos recursos para a manipulação de objetos.

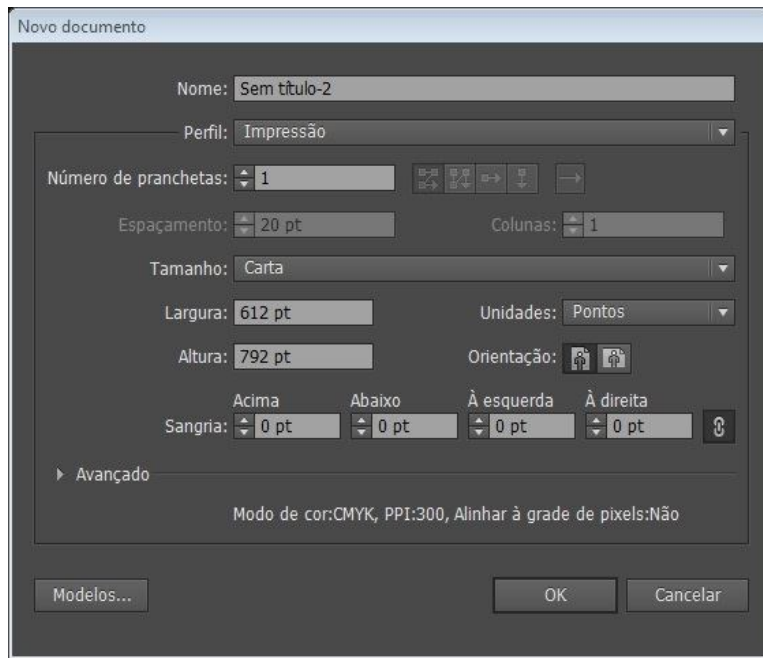
Iniciando um novo Documento

Vamos aprender a criar e salvar um novo arquivo do Illustrator CS6.

Clique no menu Arquivo e selecione Novo ou pressione as teclas de atalho Ctrl+N.



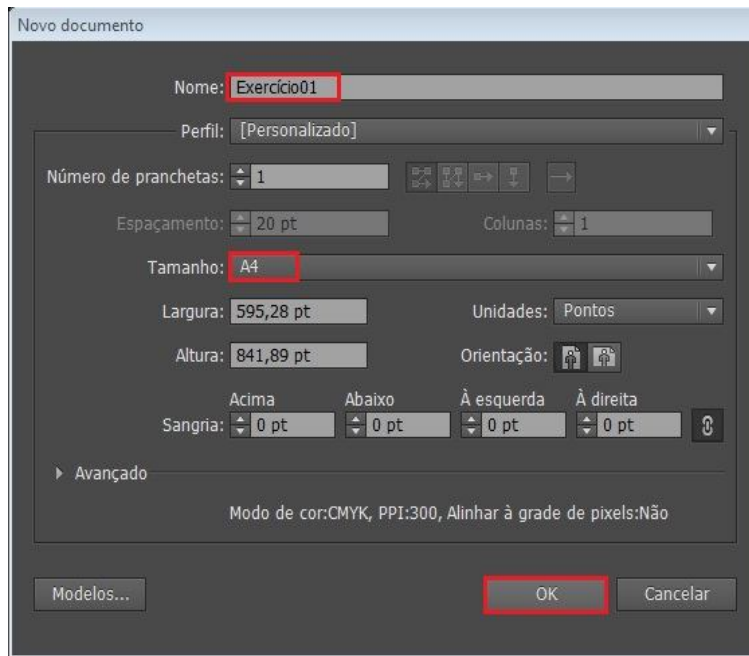
Após o clique surgirá a caixa de diálogo Novo Documento.



No campo Nome digite o nome desejado, para o documento a ser criado. Clique no drop-down da opção Tamanho e selecione A4, para o formato do documento, caso o mesmo não esteja selecionado.

Quanto aos campos referente às medidas (Largura, Altura e Unidades) não há necessidade de fazer alterações por enquanto. Mantenha o padrão que estiver aparecendo em sua janela.

Em seguida, clique em OK para finalizar a criação do documento.



Observe o documento criado, indicando ao lado do título a porcentagem de Zoom na visualização do mesmo, dentro da área de trabalho do Illustrator.

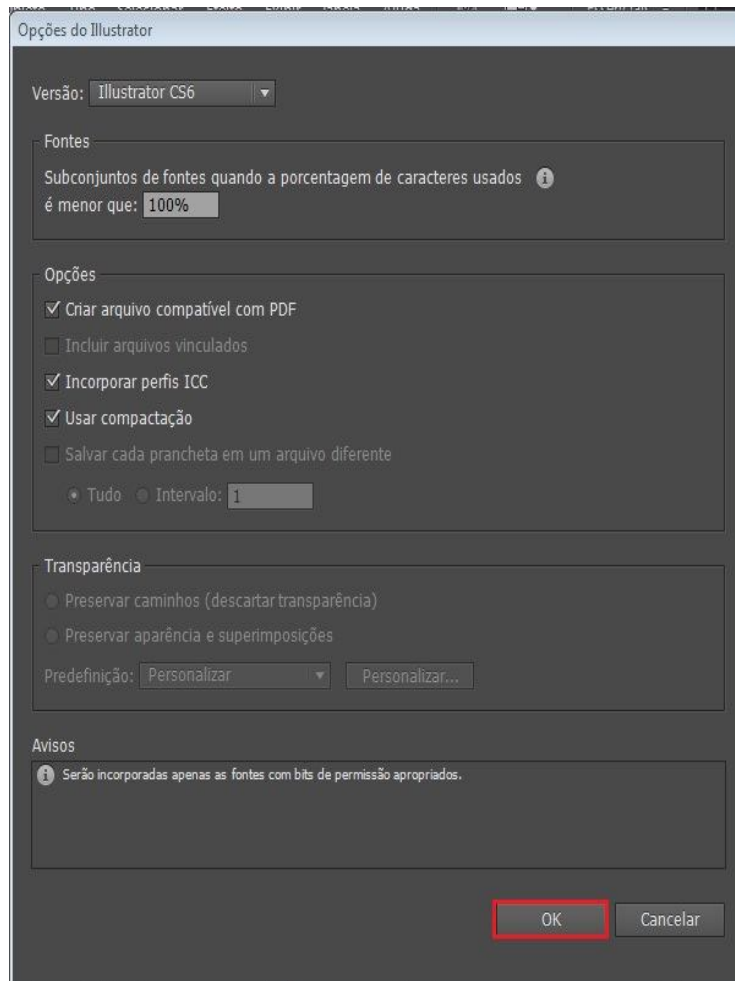
Salvando um Documento

Para salvar o documento, clique no menu Arquivo e selecione o comando Salvar Como..., ou pressione as teclas de atalho Shift+Ctrl+S.



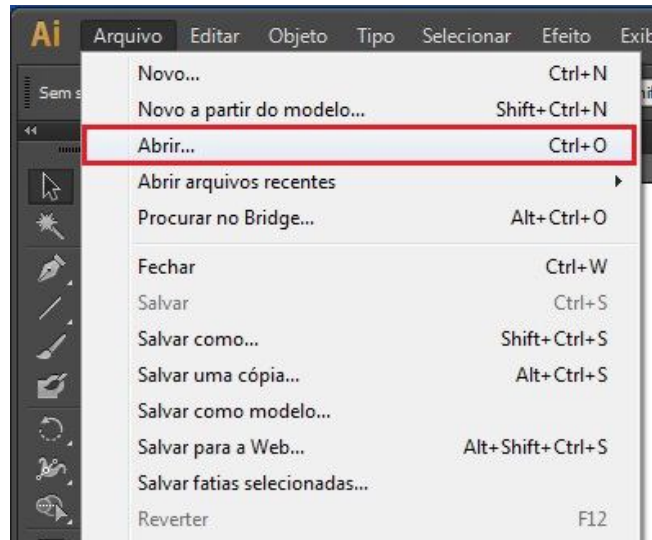
Na caixa de diálogo Salvar Como, selecione a sua pasta e clique em Salvar. O nome do arquivo já foi definido anteriormente.

Após salvar o arquivo, surge uma caixa de diálogo de nome Opções do Illustrator, onde temos algumas predefinições para a criação do arquivo, como a versão do programa para o qual este deverá ser salvo, neste caso Illustrator CS6. Temos também opções para caracteres, com compatibilidade para exportação em formato PDF.

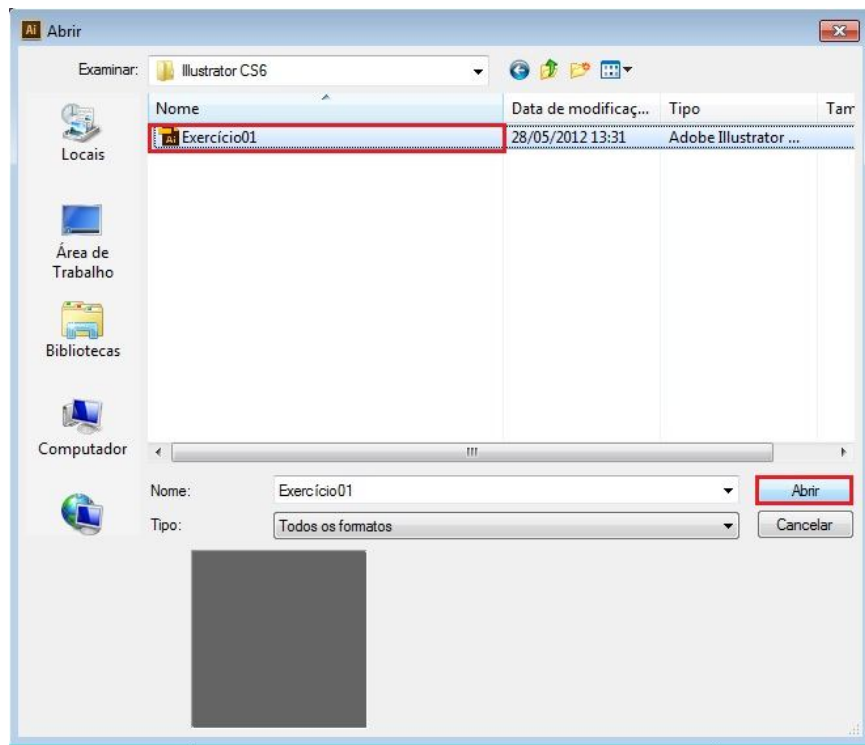


Abrindo um Documento

Após fechar o documento anterior, surgirá a caixa de diálogo inicial do Adobe Illustrator, clique em Abrir. Caso tenha desabilitado esta caixa no início do curso, clique em Arquivo e selecione Abrir, ou utilize as teclas de atalho Ctrl+O.



Em seguida a caixa de diálogo Abrir será aberta. Escolha o local onde desejar, através do drop-down do campo Examinar e selecione o arquivo, clicando em seguida no botão Abrir.



Modelos de Cores RGB

Vamos aprender um pouco sobre a teoria das cores:

A cor é produzida pelo monitor do computador e pelo dispositivo de impressão utilizando dois modelos de cores diferentes, métodos para exibir e medir cor. O olho humano percebe a cor de acordo com o comprimento de onda da luz que ele recebe.

As cores obtidas diretamente por decomposição natural da luz solar ou artificialmente mediante focos emissores de luz de uma longitude de onda determinada, se denominam cores aditivas.

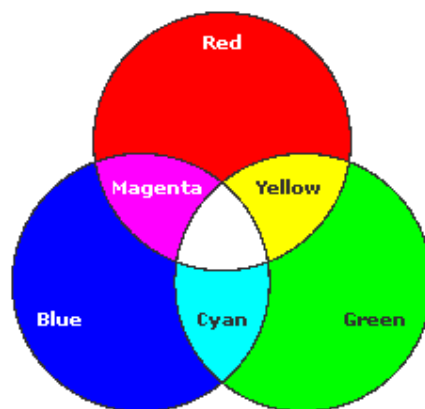
Não é necessária a união de todas as longitudes do espectro visível para obter o branco, já que se misturarmos só o vermelho, verde e azul obteremos o mesmo resultado. É por isso que estas cores são denominadas cores primárias, porque a soma das três produz o branco. Ademais, todas as cores do espectro podem ser obtidas a partir delas.

O monitor produz os pontos de luz partindo de três tubos de raios catódicos, um vermelho, outro verde e outro azul. Por este motivo, o modelo de definição de cores usado em trabalhos digitais é o modelo RGB (Red, Green, Blue).

O RGB é o método pelo qual os monitores exibem cor e CMYK (Cyan, Magenta, Yellow e Black), o método pelo qual as imagens são impressas utilizando as quatro cores de tinta de processo, são os dois modelos mais comuns de cores.








Modelo de Cores RGB

É a abreviatura do sistema de cores formado por vermelho (Red), verde (Green) e azul (Blue). O modelo de cores RGB é chamado de cores aditivas porque várias porcentagens de cada luz colorida são adicionadas para criar cores. Todos os monitores exibem cores apresentadas neste modelo.



Todas as cores que se visualizam no monitor estão em função das quantidades de vermelho, verde e azul utilizadas. Por isso, para representar uma cor no sistema RGB se atribui um valor entre 0 e 255 (notação decimal) ou entre 00 e

FF (notação hexadecimal) para cada um dos componentes vermelho, verde e azul que o formam. Os valores mais altos de RGB correspondem a uma quantidade maior de luz branca. Por conseguinte, quanto mais altos são os valores RGB, mais claras são as cores. A seguir temos uma tabela com algumas cores:

hexadecimal	RGB	decimal
#A52A2A		165, 42, 42
#DEB887		222, 184, 135
#5F9EA0		95, 158, 160
#7FFF00		127, 255, 0
#D2691E		210, 105, 30
#FF7F50		255, 127, 80
#6495ED		100, 149, 237

Desta forma, uma cor qualquer virá representada no sistema RGB mediante a sintaxe decimal (R,G,B) ou mediante a sintaxe hexadecimal #RRGGBB. A cor vermelha pura, por exemplo, se especificará como (255,0,0) em notação RGB decimal e #FF0000 em notação RGB hexadecimal.

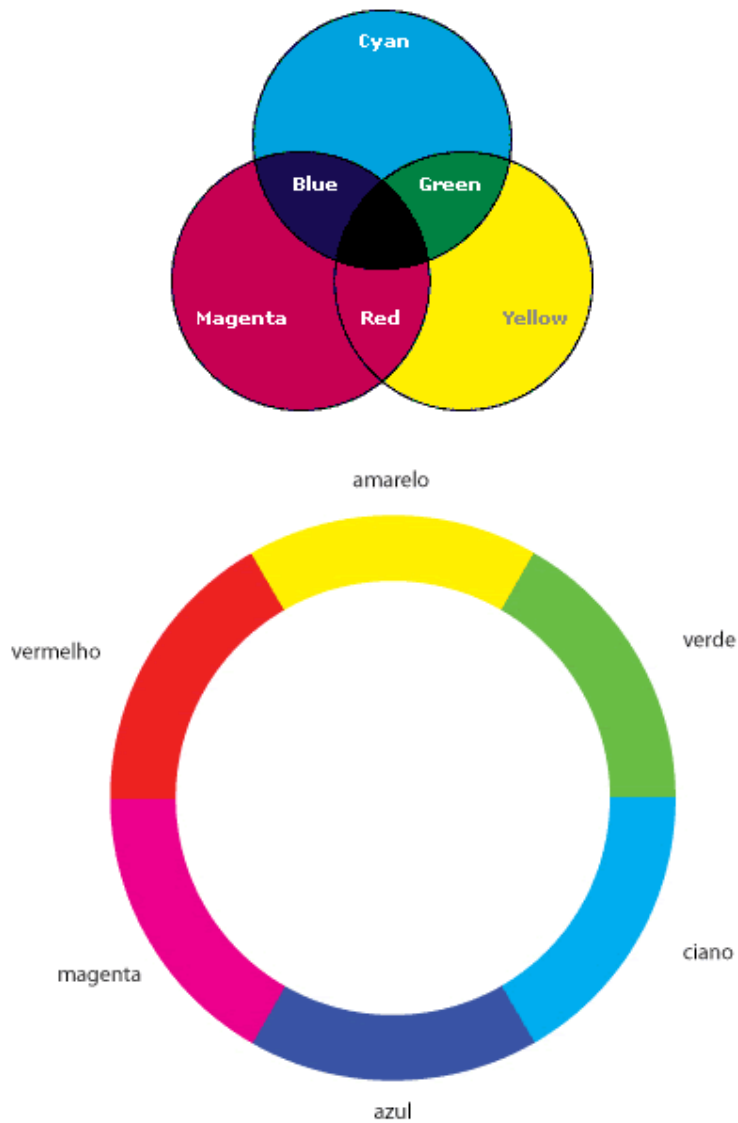
Modelos de Cores CMYK

CMYK, do inglês Cyan, Magenta, Yellow e Black (ciano, magenta, amarelo e preto), é um sistema de cores subtrativas baseado na pigmentação das tintas, ou seja, não é puro como a luz e há diferenças entre as cores quando as vemos no monitor e quando as imprimimos. Por isso existem a diferenciação entre cores como RGB e CMYK, segundo a qual, a mistura em partes iguais dos três pigmentos primários (ciano, magenta e amarelo) resulta em preto. CMYK contém quatro pigmentos; os mencionados três primários mais o preto.

Efetivamente, a mescla de pigmentos ciano, magenta e amarelo não produz a cor branca, e sim uma cor cinza sujo, neutro. Quanto ao negro, tampouco é possível obtê-lo a partir dos primários, sendo necessário incluí-lo no conjunto de cores básicas subtrativos, obtendo-se o modelo CMYK (Cyan, Magenta, Yellow, Black).

O sistema CMYK, define as cores de forma similar a como funciona uma impressora de injeção de tinta ou uma imprensa comercial de quadricomia. A cor é da superposição ou de colocar juntas gotas de tinta semi-transparentes, das cores ciano (um azul brilhante), magenta (uma cor rosa intenso), amarelo e negro, e sua notação se corresponde com o valor em tanto por cento de cada uma destas cores.

Desta forma, uma cor qualquer virá expressa no sistema CMYK mediante a expressão (C,M,Y,K), na que figuram os tantos por cento que a cor possui dos componentes básicos do sistema. Por exemplo, (0,0,0,0) é branco puro (o branco do papel), enquanto que (100,0,100,0) corresponde à cor verde.



Painéis ou Paletas

O Illustrator CS6 apresenta uma área de trabalho mais prática e inteligente, onde podemos trabalhar com as paletas (como eram conhecidas em versões anteriores), posicionadas como painéis ou ícones.

Os painéis, agora podem ser encaixados ao longo da borda da área de trabalho fornecendo um controle eficiente sobre ela. Clicar sobre as setas na parte superior direita do grupo, faz com que o mesmo se transforme em ícones.

Podemos exibir a Caixa de Ferramentas ou Painel de Ferramentas com uma ou duas colunas, através de novas setas que aparecem acima do painel.

Clique na seta dupla acima da Caixa de Ferramentas.



Organizando Painéis

Clique nas setas, como indica a imagem a seguir para redimensionar o Painel.



Em seguida, visualize o painel em modo de Ícone:



Além de redimensionar os painéis, é possível fazê-los flutuar, podemos movê-los sobre a área de trabalho.

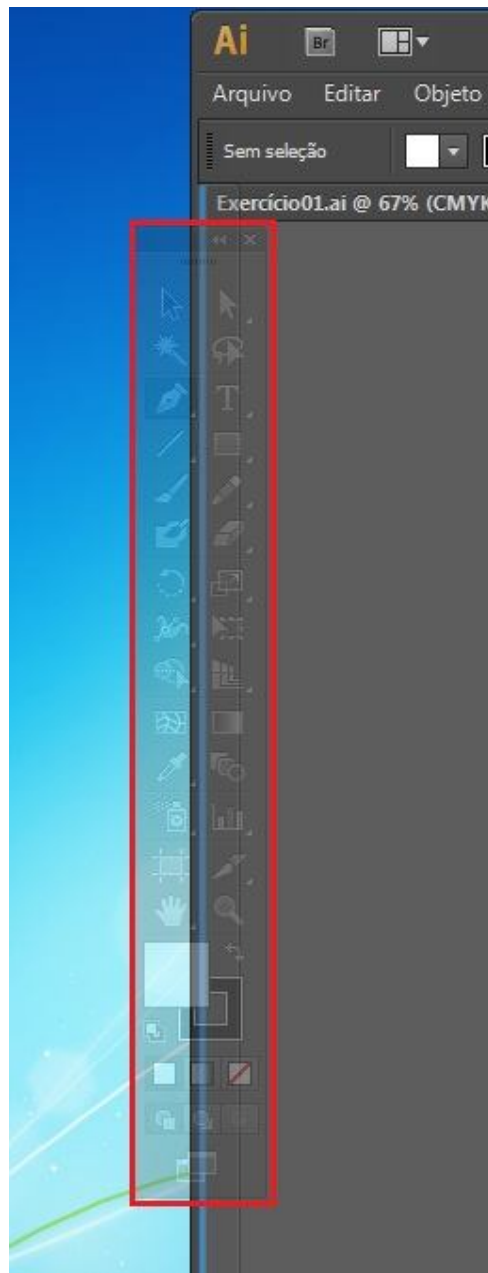
Para mover o painel, clique a partir da área pontilhada e arraste para o centro da área de trabalho.



Observe a caixa de ferramentas sendo movida para a área de trabalho.



Para encaixar o painel novamente, clique e arraste o mesmo utilizando a área cinza. Uma área transparente com borda azul à esquerda aparecerá. Solte o painel e ele se ajustará organizadamente no lado da área de trabalho.



Após encaixar o painel, mantenha o programa aberto.

Caixa de Ferramentas

A caixa de ferramentas contém as ferramentas de seleção, de desenho e pintura, ferramentas de edição, de visualização e as caixas de preenchimento e contorno.

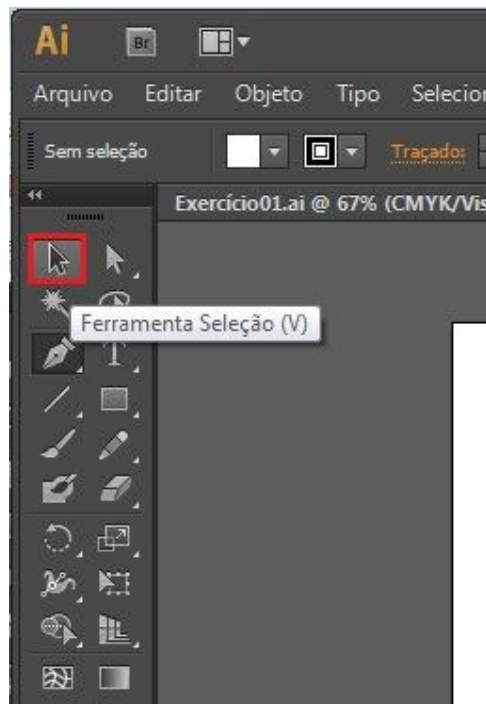
As ferramentas do programa estão renovadas e foram aprimoradas para garantir um uso muito mais prático e eficiente. Algumas das mudanças incluem

maior flexibilidade nos pontos de âncora, melhor performance e rapidez operacional em movimento de objetos, escalas e realização de transformações, por exemplo e uma nova ferramenta de borracha que permite apagar desenhos pixel por pixel, assim como no Photoshop.

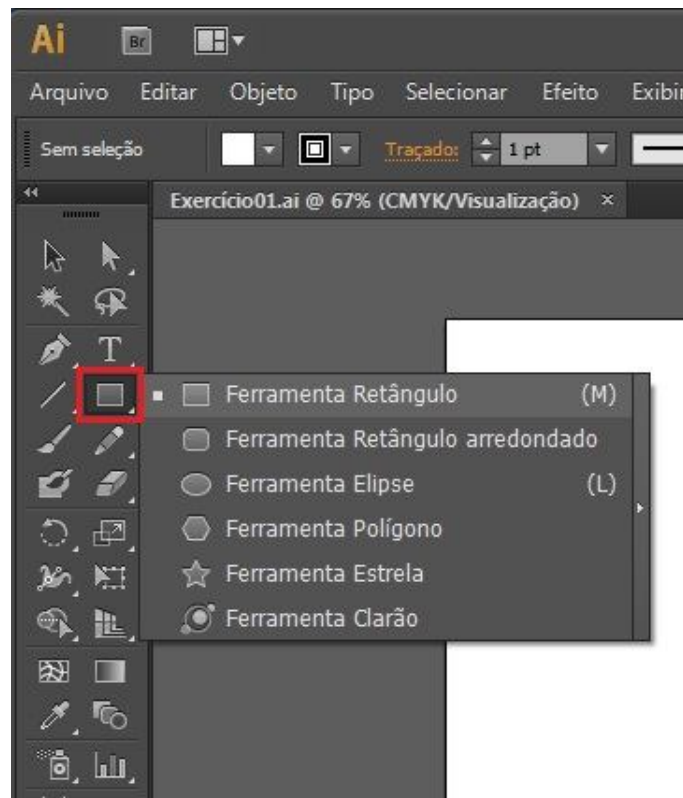
A seguir observe a nova Caixa de Ferramentas ou Painel Tools:



Posicione o cursor sobre a ferramenta Seleção. Note que o nome e o atalho são exibidos:



Para visualizar a ferramenta ou o seu grupo, mantenha pressionado o botão do mouse sobre a ferramenta até que um grupo apareça, então arraste o mouse até a ferramenta desejada e solte o botão.



Conheçamos a utilidade de cada um dos recursos contidos na caixa de ferramentas do Adobe Illustrator CS6.

- Seleção (V): Ferramenta que permite selecionar objetos.
- Seleção Direta (A): Permite selecionar e manipular os vértices e linhas de um objeto.
- Seleção de Grupos: Permite selecionar objetos agrupados.
- Varinha Mágica (Y): Seleciona objetos através de suas tolerâncias de preenchimento, bordas e opacidade.
- Lasso (Q): Permite selecionar livremente os vértices do objeto.
- Caneta (P): Permite criar paths (linhas e curvas) e fechados (estrelas, retângulos).
- Adicionar Ponto âncora (+): Ferramenta que permite adicionar vértices em paths.
- Excluir Ponto âncora (-): Ferramenta que permite deletar vértices em paths.
- Converter Ponto âncora (Shift+C): Permite converter vértices em curva.
- Texto (T): Permite criar textos horizontais.
- Tipo de Área: Permite criar textos horizontais com a forma de path definido.
- Tipo de Caminho: Ferramenta que permite criar textos horizontais em paths.
- Tipo Vertical : Permite criar textos verticais.
- Tipo de Área Vertical: Permite criar textos verticais com a forma do path definido.
- Tipo no caminho Vertical: Permite criar textos verticais em paths.
- Segmento de Linha (\): Ferramenta que permite criar linhas.
- Arco: Ferramenta que permite criar arcos abertos e fechados.
- Espiral: Permite criar uma espiral.
- Grade Retangular : Permite criar uma grade retangular ou quadrada.
- Grade Polar: Permite criar uma grade circular ou oval.
- Retângulo (M): Ferramenta que permite criar um retângulo ou quadrado.
- Retângulo Arredondado: Ferramenta que permite criar retângulo ou quadrado com os cantos arredondados.
- Elipse: Ferramenta que permite criar elipse ou círculo.
- Polígono: Ferramenta que permite criar um polígono.
- Estrela: Ferramenta que permite criar uma estrela.
- Clarão: Ferramenta que permite criar um flash de luz.
- Pincel (B): Ferramenta que permite pintar traços pré-definidos.
- Lápis (N): Ferramenta que permite escrever ou desenhar traços.
- Suavizar: Ferramenta que permite suavizar os vértices do objeto.
- Borracha de caminho: Ferramenta que permite apagar ou abrir os segmentos de um objeto.

- Girar (R): Ferramenta que permite rotacionar objetos, textos e imagens.
- Refletir (O): Ferramenta que permite refletir eixos e ângulos de objetos, textos e imagens.
- Dimensionar (S): Ferramenta que permite escalonar objetos, textos e imagens.
- Inclinat: Ferramenta que permite a distorção angular de objetos, textos e imagens.
- Alterar Forma: Ferramenta que permite criar vértices curvados nos objetos.
- Deformar (Shift + R): Ferramenta que permite distorcer os objetos.
- Redemoinho: Ferramenta que permite criar uma distorção em redemoinho nos objetos.
- Esvaziar: Ferramenta que permite insuflar os objetos.
- Inflar: Ferramenta que permite inflar os objetos.
- Guirlanda: Ferramenta que permite criar distorções pontiagudas arredondadas nos objetos.
- Cristalizar: Ferramenta que permite criar distorções pontiagudas nos objetos.
- Vicar: Ferramenta que permite criar distorções enrugadas nos objetos.
- Transformação Livre (E): Ferramenta que permite rotacionar objetos, textos e imagens.
- Pulverizar Símbolos (Shift + S): Ferramenta que permite multiplicar os símbolos.
- Deslocar Símbolos: Ferramenta que permite deslocar os símbolos.
- Comprimir Símbolos: Ferramenta que permite aproximar ou afastar os símbolos.
- Dimensionar Símbolos: Ferramenta que permite escalonar os símbolos.
- Girar Símbolos: Ferramenta que permite rotacionar os símbolos.
- Colorizar Símbolos: Ferramenta que permite modificar as cores dos símbolos.
- Transparência de Símbolos: Ferramenta que permite criar transparência nos símbolos.
- Estilizar Símbolos: Ferramenta que permite utilizar o graphicstyles no preenchimento dos símbolos.
- Gráfico de Colunas (J): Ferramenta que permite criar um gráfico de colunas.
- Gráfico de Colunas empilhadas: Ferramenta que permite criar um gráfico de colunas empilhadas.
- Gráfico de barras: Ferramenta que permite criar um gráfico de barras.
- Gráfico de barras empilhadas: Ferramenta que permite criar um gráfico de barras empilhadas.

- Gráfico de Linhas: Ferramenta que permite criar um gráfico de linhas.
- Gráfico de áreas: Ferramenta que permite criar um gráfico de área.
- Gráfico de dispersão: Ferramenta que permite criar um gráfico disperso.
- Gráfico de pizza: Ferramenta que permite criar um gráfico de pizza.
- Gráfico de radar: Ferramenta que permite criar um gráfico de radar.
- Malha (U): Ferramenta que permite criar preenchimentos ou distorções através de uma malha.
- Gradiente (G): Ferramenta que permite criar um preenchimento gradiente de cores.
- Conta-Gotas (I): Ferramenta que permite mostrar o tom das cores dos objetos e imagens.
- Medida: Ferramenta que permite medir ângulos e distâncias de objetos.
- Fatia (Shift + K): Ferramenta que permite fatiar imagens.
- Fatia de Seleção: Ferramenta que permite selecionar as imagens fatiadas.
- Borracha (Shift + E): Ferramenta que permite apagar qualquer conteúdo.
- Mão (H): Ferramenta que permite mover sua área de trabalho.
- Zoom (Z): Ferramenta que permite aproximar ou distanciar a visualização de objetos, imagens ou textos.
- Preenchimento/ Traçado (X): Ferramenta que permite definir as cores de preenchimento e contorno dos objetos e textos. A seta inverte essas definições e o quadrado inferior à esquerda retorna a definição padrão.
- Cor (<): Ferramenta que permite abrir a janela Color.
- Gradiente (>): Ferramenta que permite criar um preenchimento gradiente de cores.
- Nenhum (/): Ferramenta que permite retirar as cores de preenchimento e contorno dos objetos e textos.
- Alterar Modo de Tela (F): Ferramenta que permite a visualização normal.

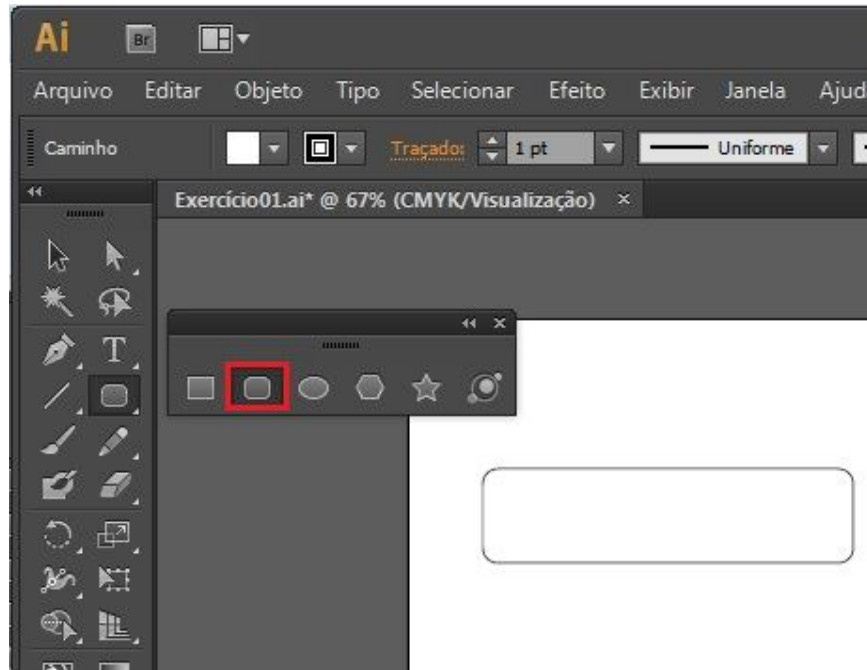
Ferramenta Retângulo

Vamos primeiro deslocar um grupo de ferramentas da caixa de ferramentas e exibi-lo como um painel separado flutuante, posicione o cursor sobre a ferramenta desejada e clique, mantenha pressionado o botão do mouse e arraste-o sobre a seta indicadora, ao lado direito das opções de ferramentas. Em seguida, solte o botão para separar o grupo.

Faça esse procedimento com a ferramenta Retângulo.

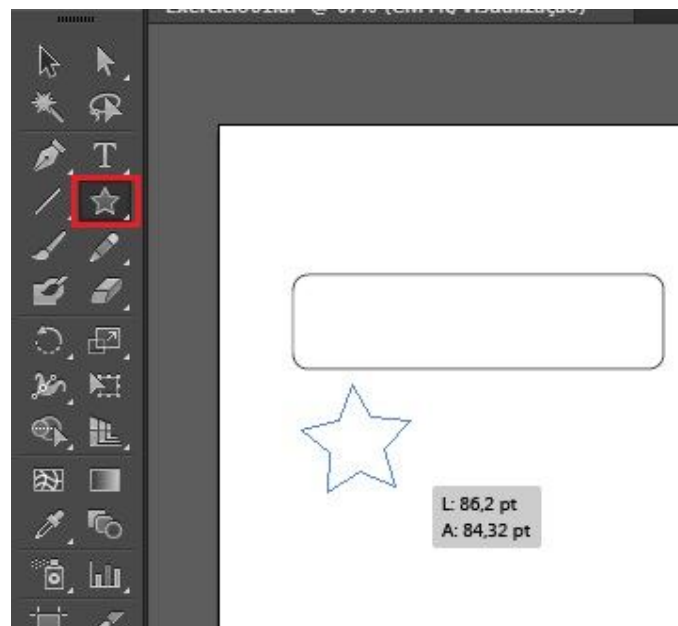
Ferramenta Retângulo arredondado

Será utilizada a ferramenta retângulo com lados arredondados. Clique na ferramenta Retângulo Arredondado.

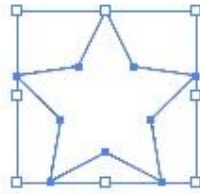


Ferramenta Estrela

Criando a forma e pressionando a tecla Shift, temos um desenho perfeito.

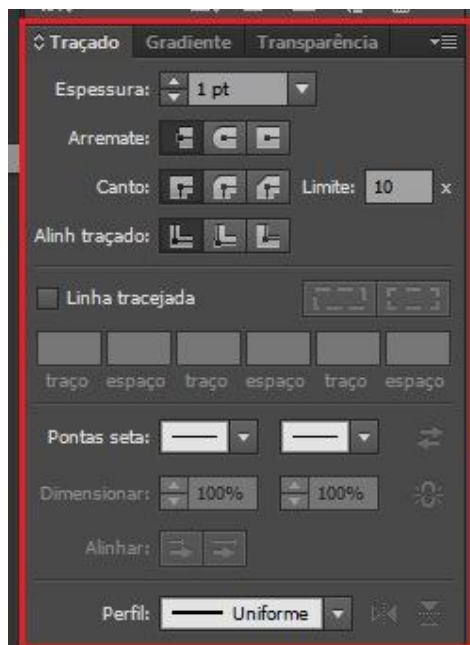


Pressionando a tecla Ctrl, esticamos as pontas do desenho.

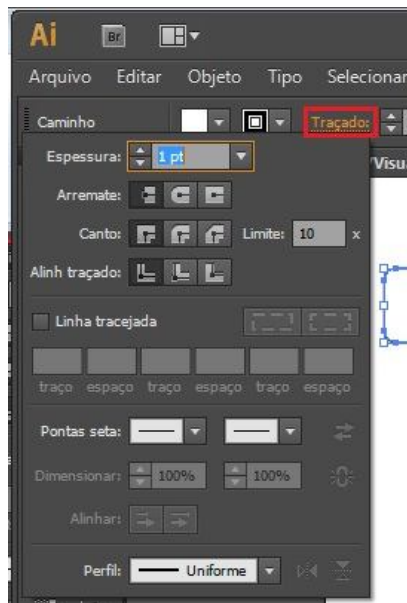


Traçado

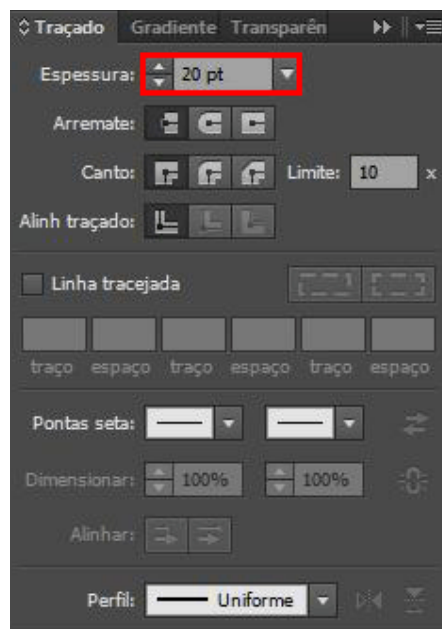
Com a forma selecionada podemos alterar a espessura da linha, iremos utilizar o painel Traçado, localizada ao lado direito da janela.



Esta opção também está localizada no Painel Controle, clicando em Traçado, surge o painel.



Com a forma selecionada, no painel Traçado defina a espessura de 20 pt :



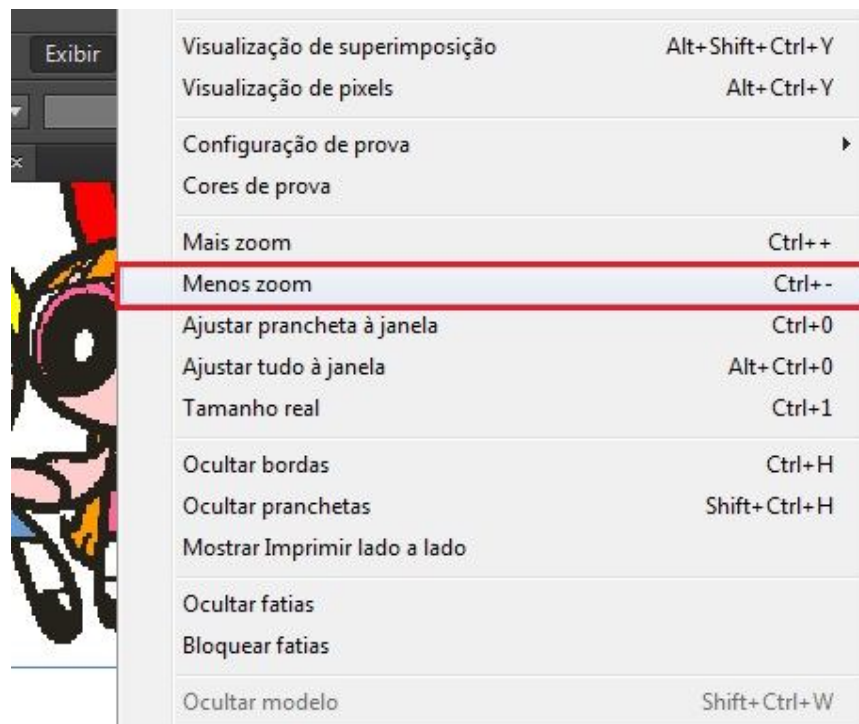
Ferramenta Zoom

No Illustrator temos a constante necessidade de visualizar o documento com grandes proporções de zoom. Nesta lição vamos aprender as principais formas de visualizar o desenho obtendo precisão na composição e algumas formas de navegar pelo documento.

Para expandir ou reduzir a visualização do desenho utilizamos o menu Exibir. Clique no mesmo e selecione a opção Mais Zoom ou pressione as teclas de atalho <Ctrl>+<+>.



Para reduzir a visualização, clique no menu Exibir e selecione Mais Zoom ou utilize as teclas de atalho <Ctrl>+<->.

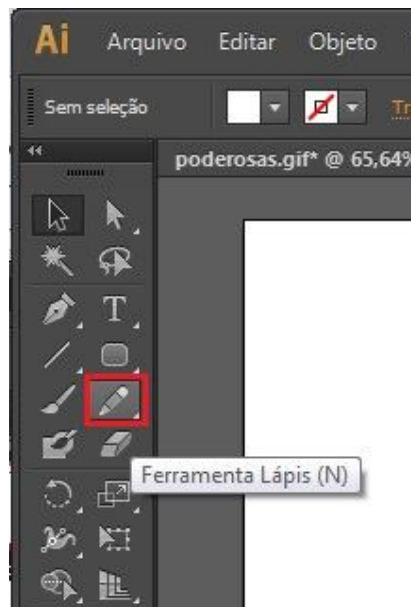


Ferramenta Lápis

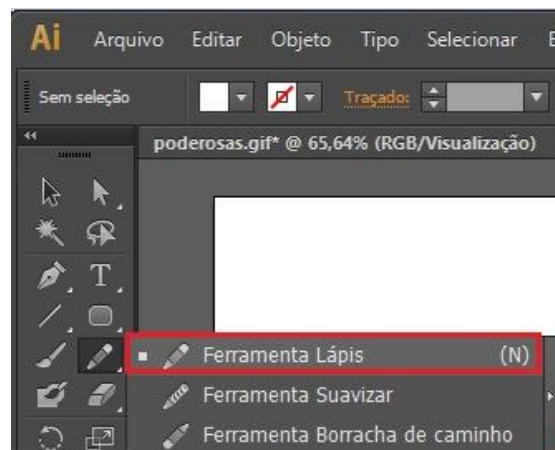
Nesta lição iniciaremos o aprendizado das ferramentas utilizadas nas criações de linhas e a edição de curvas, recurso muito utilizado na composição de desenhos no Illustrator CS6.

Esta ferramenta permite escrever ou desenhar traços, como se você estivesse desenhando com um lápis sobre um papel.

Selecionando a ferramenta Lápis, na caixa de ferramentas ou pressione a tecla de atalho <N>.



Em seguida, vamos deslocar esse grupo de ferramentas, para que o mesmo seja exibido como um painel flutuante. Selecione a ferramenta Lápis, mantenha o mouse pressionado e arraste até a barra na lateral das ferramentas como mostra na imagem a seguir:



A ferramenta Lápis é utilizada para traçar linhas que são conhecidas como caminhos e os pontos que surgem sobre ele são chamados de Âncora.

Chamamos esta linha de Caminho Aberto, pois, o traço começa em um ponto e termina em outro.



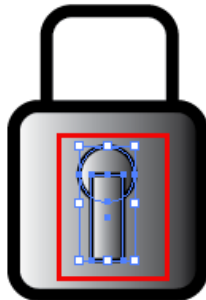
Os pontos de ancoragem são definidos conforme você desenha, a própria ferramenta Lápis determina onde eles serão posicionados.

Essa ferramenta é mais útil para fazer esboços rápidos ou para criar uma aparência de desenho à mão livre.

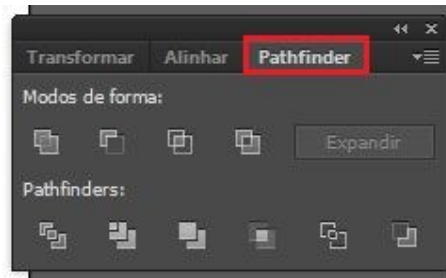
Ferramenta Adicionar área de forma

A ferramenta Adicionar área de forma para que as duas formas possam difundir, formando uma única.

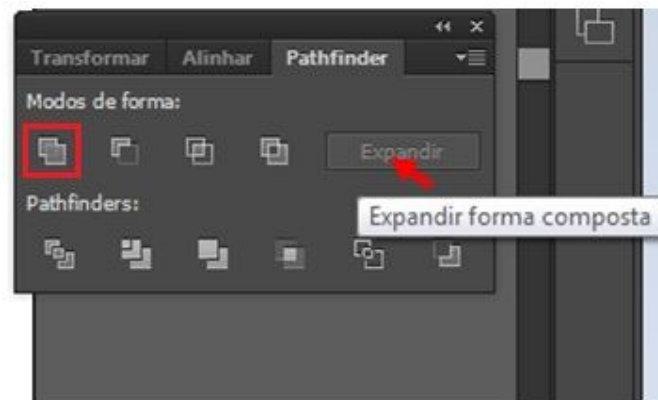
Com a ferramenta Seleção selecionada, pressione a tecla <Shift> e clique sobre o círculo e o retângulo, para selecioná-los.



Para ativar a ferramenta, clique no menu Janela e ative o painel Pathfinder, caso esteja desativado.



Clique na opção Unir para Juntar os objetos, em seguida clique no botão Expandir.

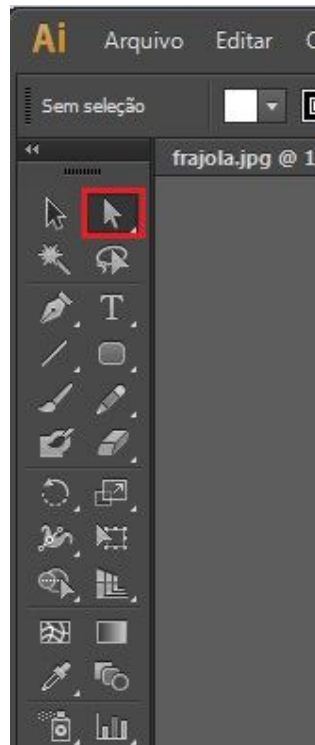


Ao retirar a seleção do objeto e observe o cadeado pronto.



Ferramenta Seleção Direta

Esta ferramenta é utilizada para selecionar um ou mais pontos de ancoragem individuais, se clicarmos em um segmento de curva, as linhas de direção e pontos de ancoragem se tornarão visíveis.



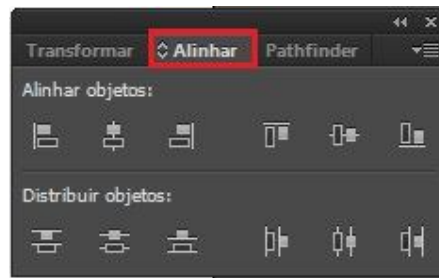
A seguir um exemplo de seleção com a ferramenta Seleção Direta. Ao clicar pela primeira vez no objeto são mostrados os pontos que são chamados de ponto âncora. Ao clicar com o mouse sobre um desses pontos são criados outros pontos âncora. Em seguida, pressionando a tecla <Shift>, é possível selecionar outras partes do objeto e visualizar seus respectivos pontos.



Alinhando Objetos

Podemos alinhar múltiplos objetos ou distribuí-los entre si. Agora iremos explorar as opções para alinhar objetos.

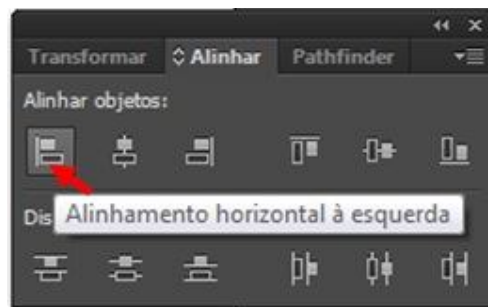
Vamos utilizar o painel Alinhar, para ativa-lo na lateral direita da janela, clique no menu Janela e selecione Alinhar.



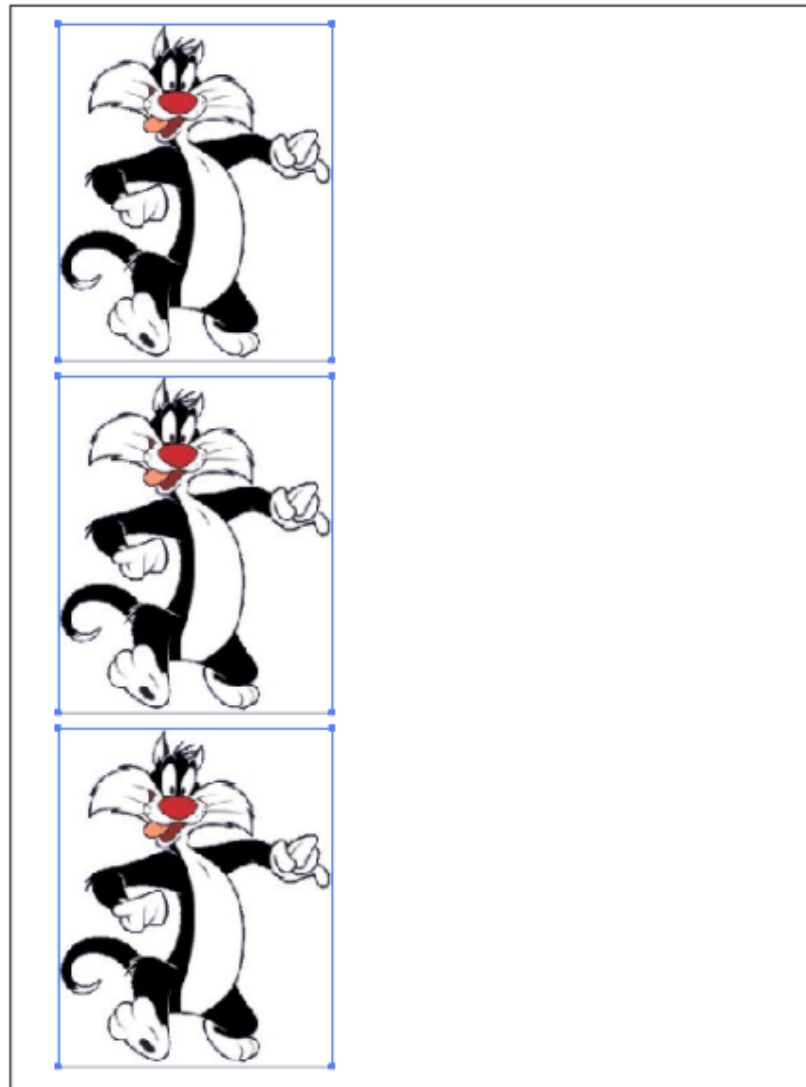
Para fazer o alinhamento, basta selecionar os objetos e clicar sobre um das opções de alinhamento desejado.

Para que um determinado objeto permaneça fixo em uma parte qualquer do seu documento e que as demais se alinhem tendo ele como referência, basta selecionar todos os objetos, clicar sobre o objeto referência e aplicar o alinhamento desejado.

Pressionando a tecla <Shift>, selecione os objetos, em seguida clique na opção Alinhamento horizontal à esquerda.



Objetos alinhados à esquerda:



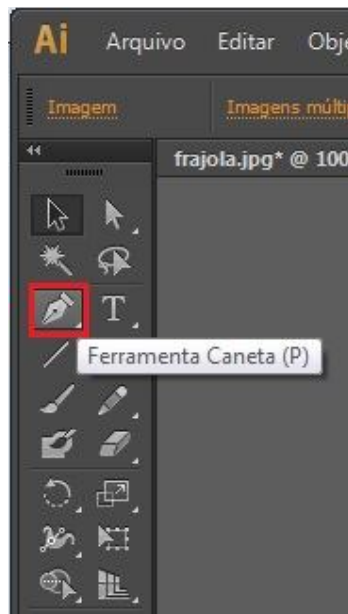
Com os objetos selecionados, pressione as teclas <Ctrl>+<Z> para voltar ao modo anterior. Clique sobre as outras opções como: Alinhamento horizontal, ao Centro e Alinhamento horizontal à Direito.

Ferramenta Caneta

A ferramenta Caneta, desenha com mais precisão, também é utilizada para criar caminhos abertos (linhas e curvas). As linhas no Illustrator são conhecidas como caminhos e os pontos que surgem sobre ele quando está selecionado, também se chamam pontos de âncora.

Esta ferramenta também permite criar caminhos fechados (estrelas ou retângulos). O objeto mais simples que podemos desenhar é uma linha reta, para criar dois pontos de ancoragem. Para trabalhar com esta ferramenta exige-se paciência e prática.

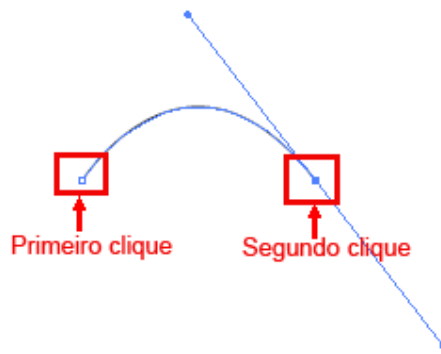
Ferramenta Caneta.



Para desenhar uma curva chamada de Curva Bezier, adicionamos o ponto de ancoragem e arrastamos as linhas de direção que formam a curva. O comprimento e a inclinação das linhas de direção determinam a forma da curva.

O uso de muitos pontos também pode gerar saliências indesejadas em uma curva. Desenhe pontos de ancoragem bem espaçados e pratique a formatação das curvas ajustando o comprimento e os ângulos das linhas de direção.

Com a ferramenta selecionada, clique e solte o botão do mouse em qualquer lugar da página, para criar o ponto de ancoragem inicial. Clique em outro local e arraste inclinado para criar um Path curvo.



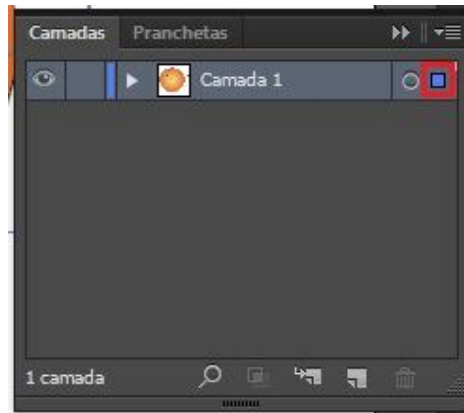
Camadas

O painel Camadas é utilizado para gerenciar e organizar objetos. Quanto mais detalhes tem um trabalho, maior a necessidade de usar as camadas.

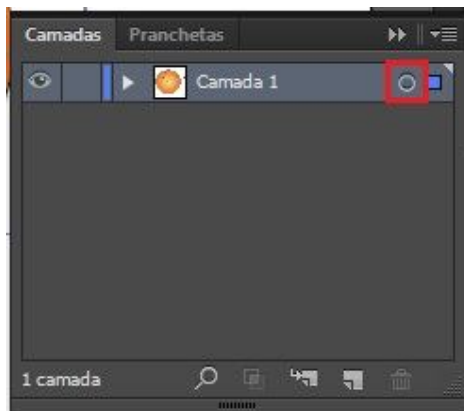
O painel Camada, se localiza do lado direito da janela do Illustrator.



Sempre que um objeto estiver selecionado, um pequeno ponto surge do lado direito da tarja de camadas, indicando a seleção do objeto.



No pequeno círculo ao lado, pode selecionar ou retirar a seleção de objetos de uma camada apenas clicando sobre ele.

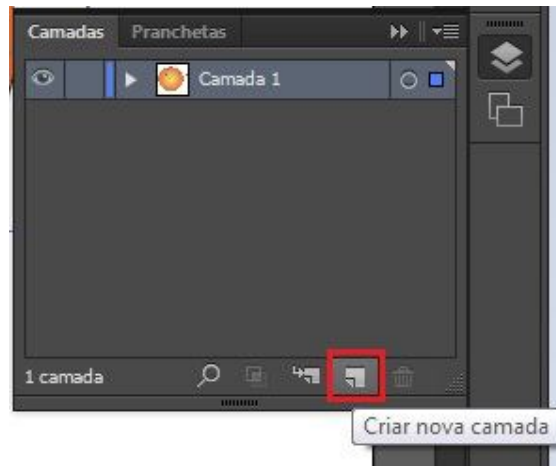


Ao clicar sobre o círculo mostrado acima e observe que o objeto cadeado será selecionado.

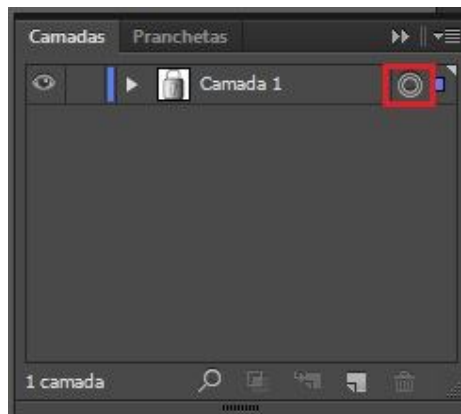


Um objeto pode ser transferido de uma camada para outra apenas clicando e arrastando o pequeno ponto que indica a seleção do objeto. Uma cópia de um objeto selecionado também pode ser transferida para uma nova camada.

Para fazer a cópia do objeto, vamos criar uma nova camada. Clique no botão Nova Camada.

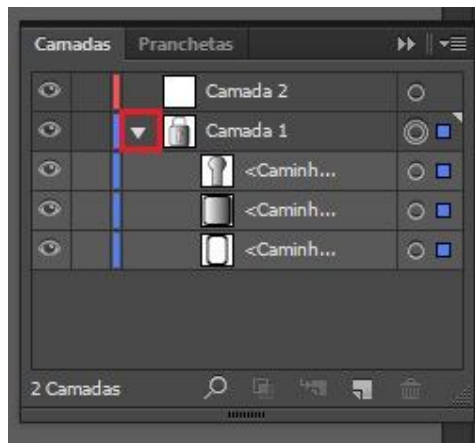


Selecione o objeto clicando no círculo da Camada 1 caso o mesmo não esteja. Em seguida, clique no indicador de objeto selecionado, pressione a tecla <Alt> e arraste para a camada criada.



Isto possibilita gerenciar os objetos de forma específica dentro de uma mesma camada.

Todo objeto que for criado ou acrescentado nesta camada será apresentado de forma individual dentro da Subcamadas.



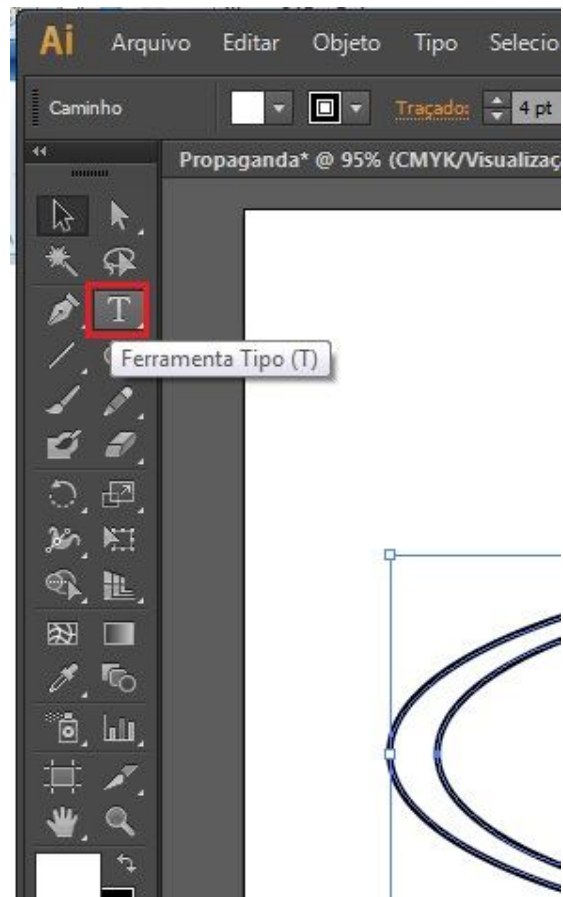
Cada camada na paleta Camadas possui dois ícones que definem a visibilidade ou não da camada ou seu bloqueio para edição dos objetos contidos na mesma.



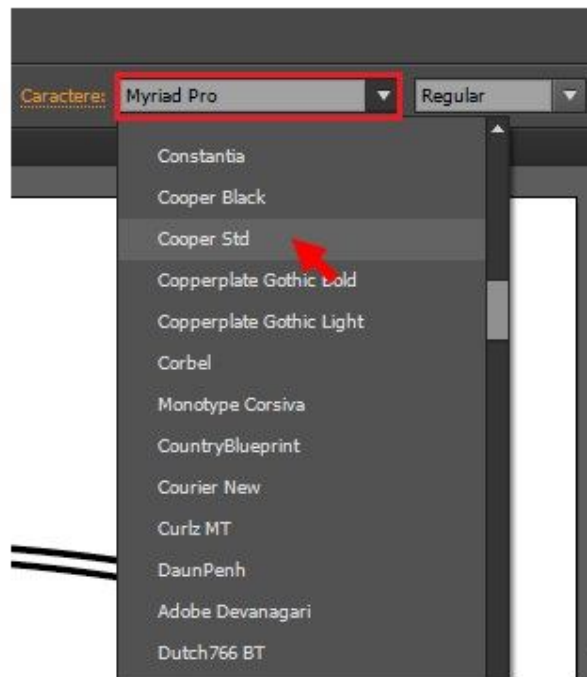
Ferramenta Tipo

Com a ferramenta Tipo podemos adicionar, textos em nossa ilustrações e personaliza-las como desejamos.

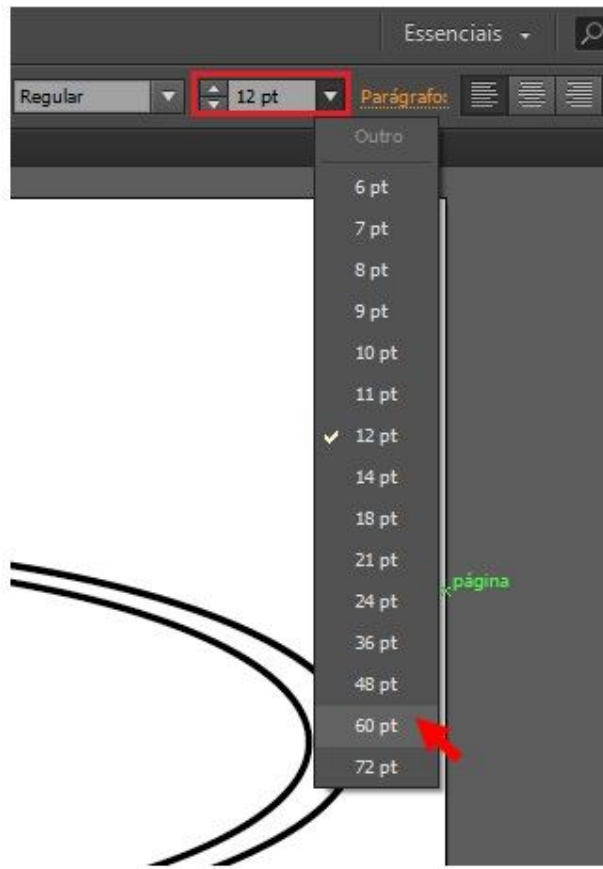
Ferramenta Tipo:



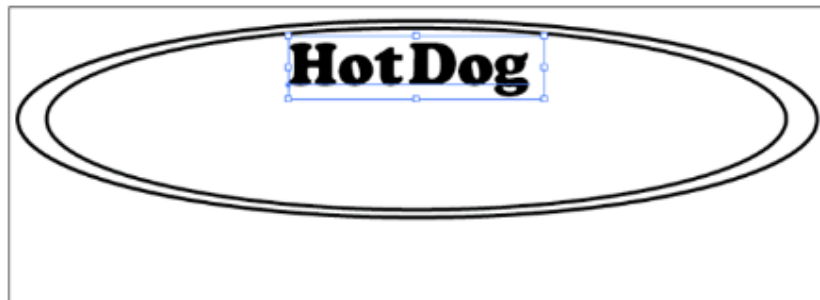
Para alterar o tipo de fonte basta seleciona-la no botão drop-down.



Podemos também alterar o tamanho da fonte.

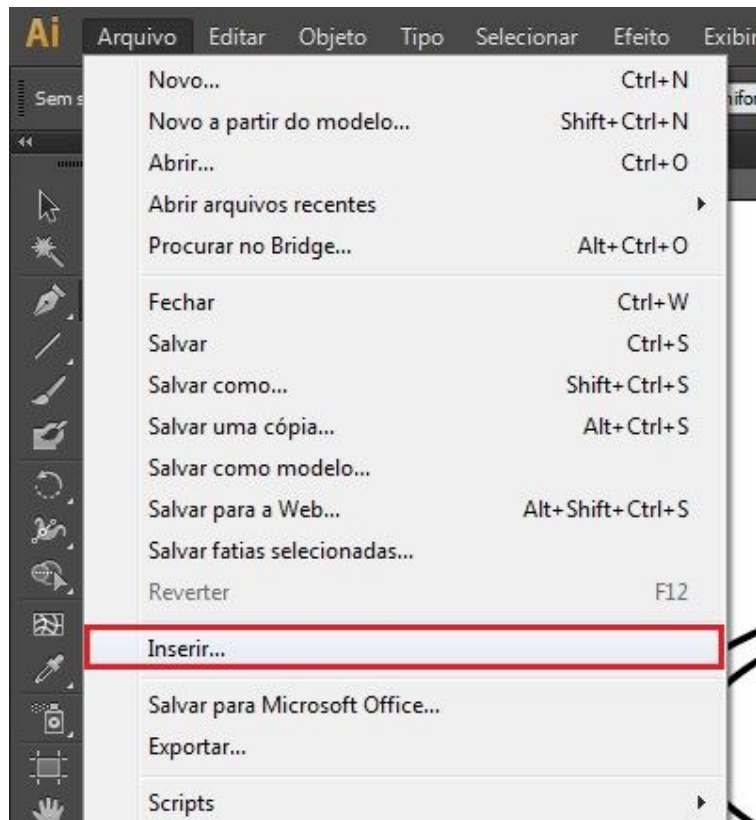


Veja como o texto ficará após as alterações:



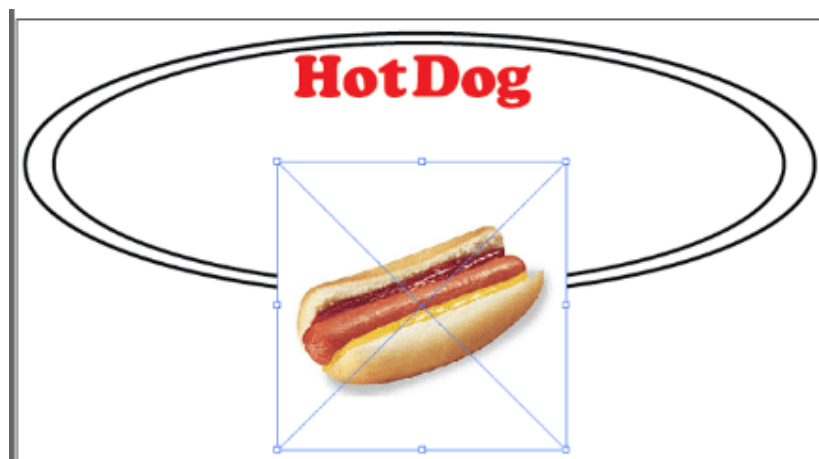
Inserir Imagens em documentos

Para abrir uma imagem no arquivo, para complementar nosso desenho. Clique em Arquivo e escolha a opção Inserir...



Na caixa de diálogo aberta, selecione a unidade a pasta desejada, dê um duplo clique na pasta Illustrator, escolha a imagem e clique em Inserir.

Imagem inserida no arquivo:



Máscara

Máscara é um recurso do Illustrator que permite esconder rapidamente parte de elementos ou detalhes de alguma imagem que não desejamos usar em determinado trabalho.

É um recurso versátil, pois mesmo após ter sido aplicada, é possível editar tanto a máscara quanto o conteúdo.

O objeto de máscara é aquele, cujos caminhos formam a máscara e esse objeto deve estar posicionado na frente de todos os objetos mascarados.

Quando aplicamos uma máscara em uma imagem, está só aparecerá dentro dos limites da máscara.



Illustrator

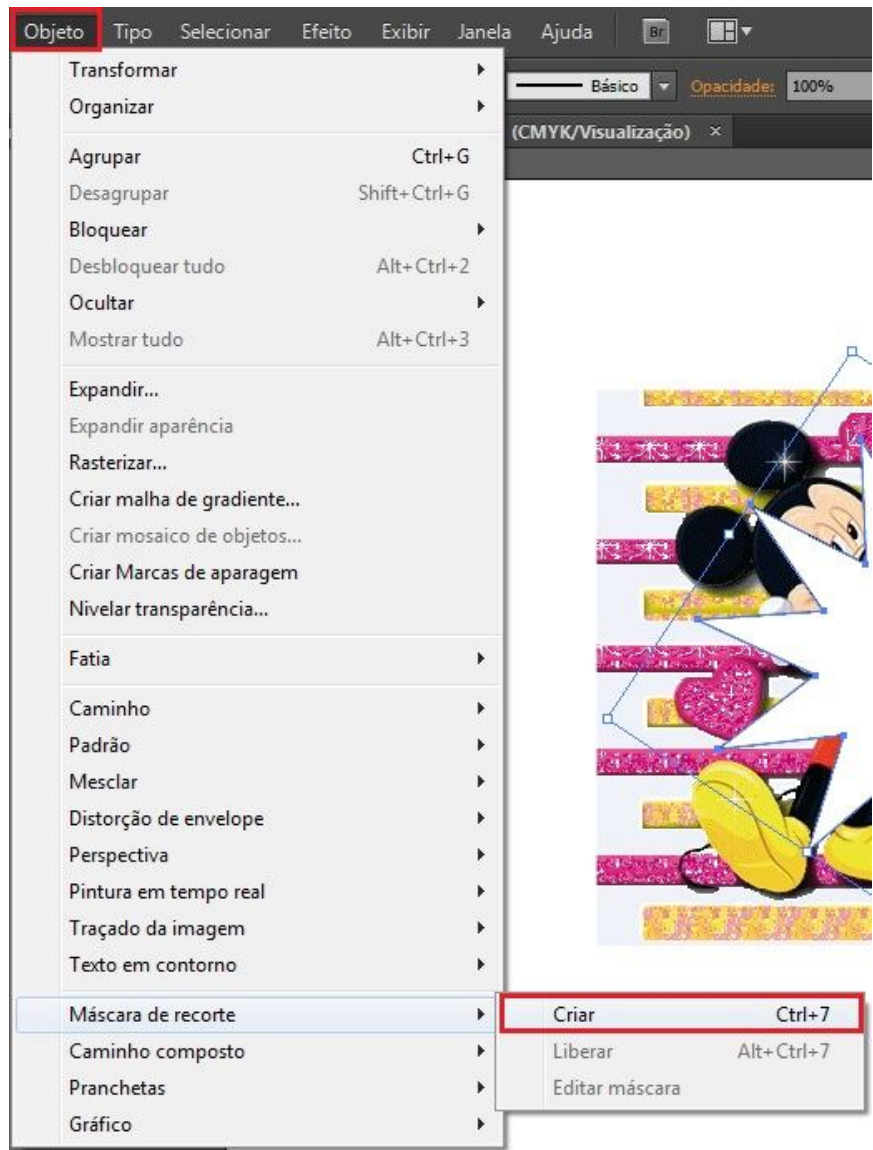
Ao criar um novo documento e inserir a imagem desejada no documento, podemos desejar qualquer forma disponível no Illustrator e usa-la como Máscara.



Com o desenho da estrela selecionado, pressione a tecla <Shift> e selecione a primeira imagem inserida.



Em seguida, bastar um clique no menu Objeto e, em Máscara de recorte escolha Criar.



e

Máscara aplicada:



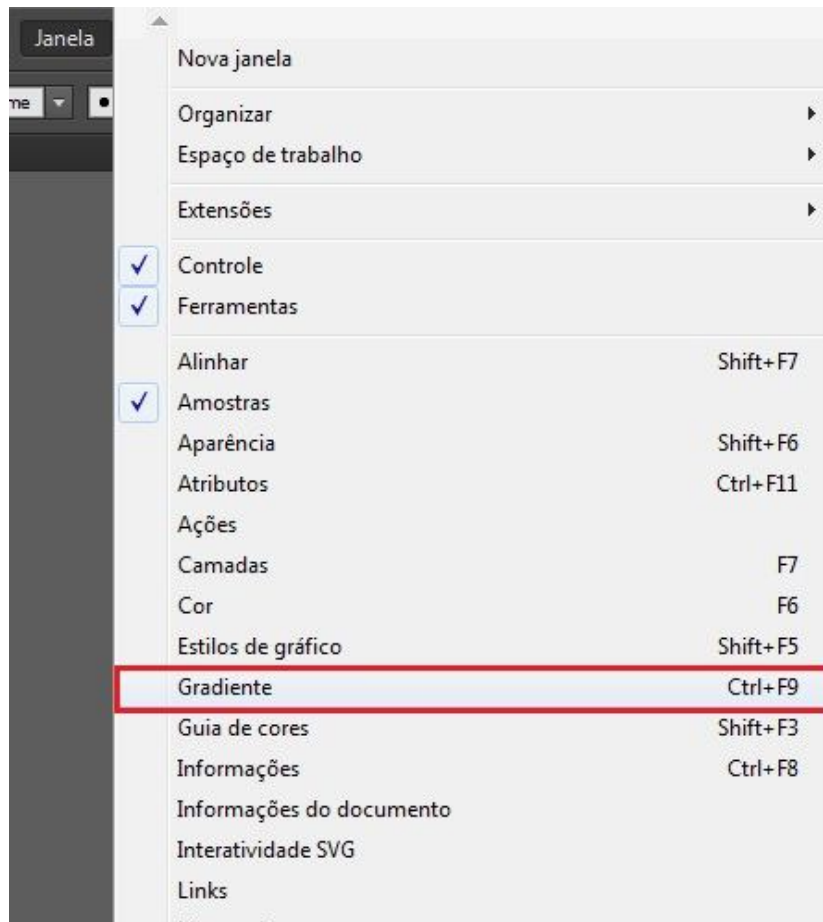
Gradiente

Como indicado nas caixas Preenchimento e Traçado da caixa de ferramentas, o fundo é pintado com preenchimento vermelho.



Este botão indica o gradiente atual, que por padrão é um degradê preto e branco, até que selecionamos um objeto preenchido ou uma amostra de degradê no painel Amostras.

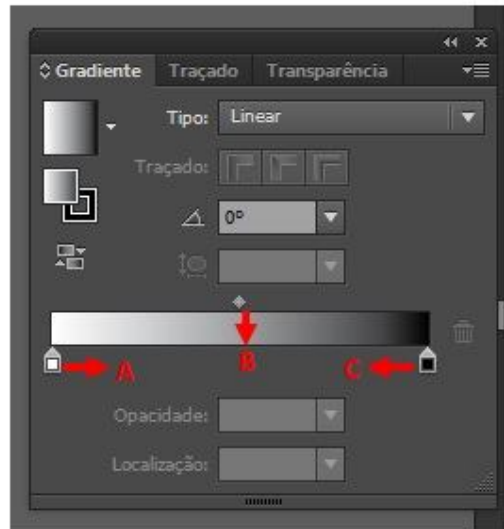
Verifique se o painel Gradiente está habilitado e caso o mesmo não esteja, clique no menu Janela e selecione a opção Gradiente ou pressione as teclas de atalho <Ctrl>+<F9>.



Caso seu painel esteja mostrando apenas o Seletor de Gradiente como mostra a imagem abaixo, clique no menu do painel Gradiente e escolha Mostrar Opções.



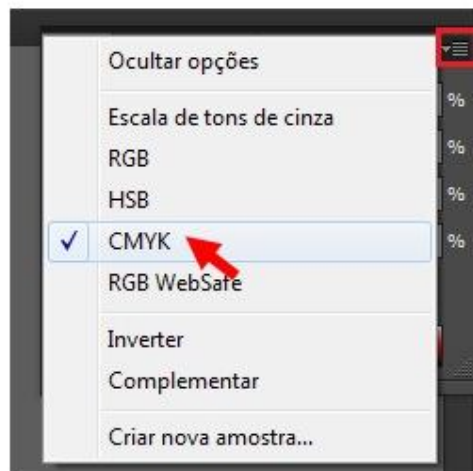
Painel com as demais opções sendo exibido:



- A: Cor inicial do degradê.
- B: Ponto intermediário entre as cores.
- C: Cor final do degradê.

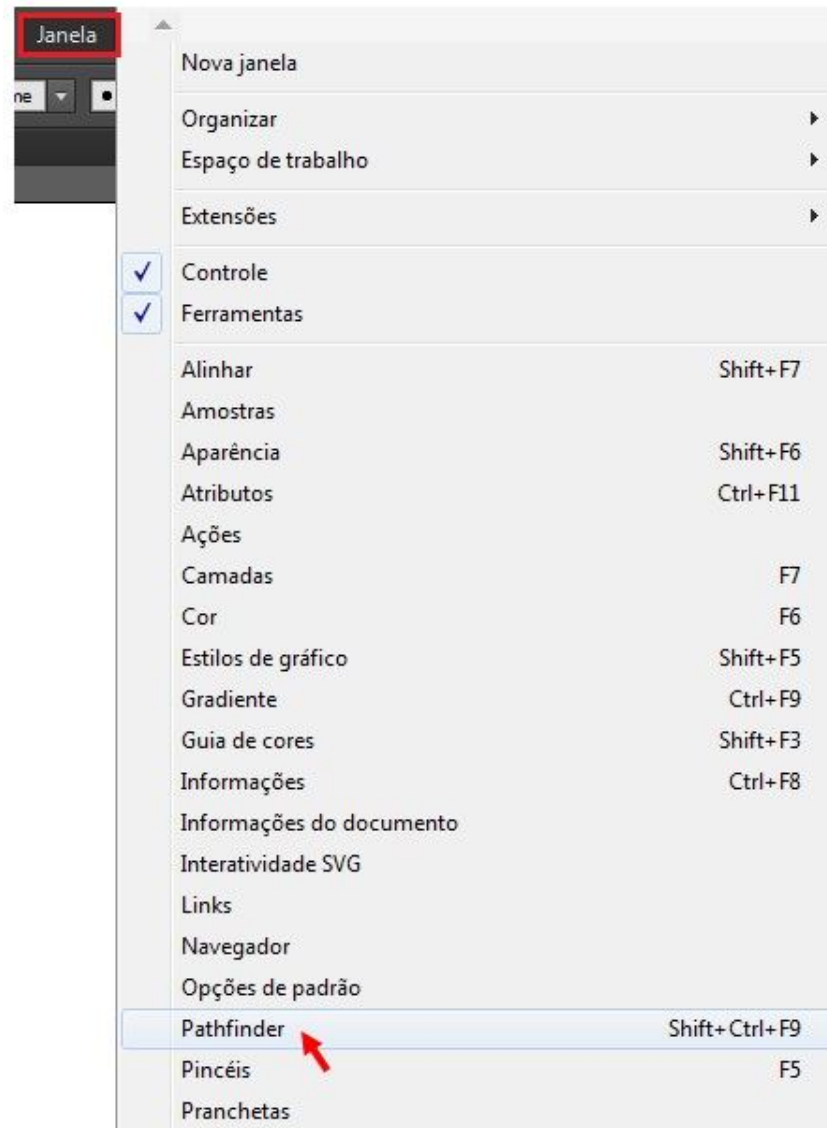
Neste painel, o quadrado ou parada do degradê esquerdo sob a barra marca a cor inicial; a parada direita marca a cor final. Uma parada de degradê é o ponto em que um degradê muda de uma cor para a outra. O losango acima da barra, chamado de controle deslizante de degradê, marca o ponto intermediário onde duas cores se misturam.

Para alterar o tipo de cor do painel amostra devemos fazer o seguinte passo, clique no menu do painel e escolha CMYK.

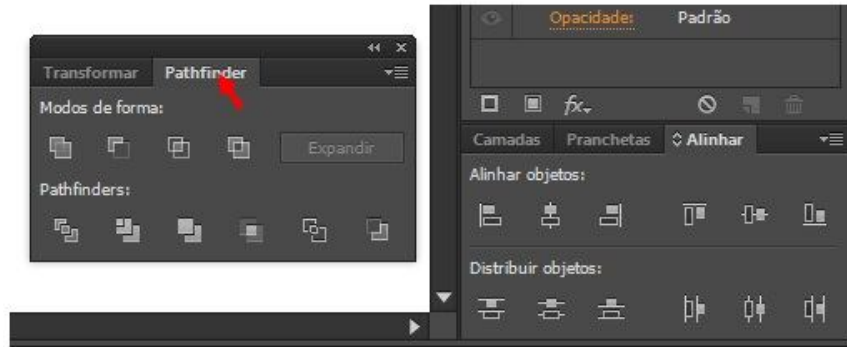


Ferramenta Pathfinder

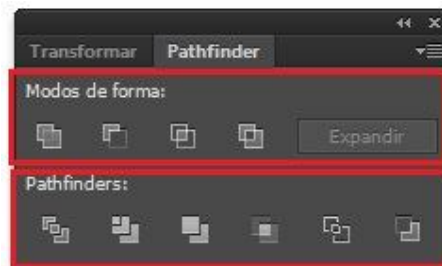
Para exibir o painel, clique no menu Janela e escolha Pathfinder ou utilize o atalho <Shift>+<Ctrl>+<F9>.



Caso o painel surja sobre a área de trabalho, arraste-o e solte sobre os outros painéis, do lado direito da janela.



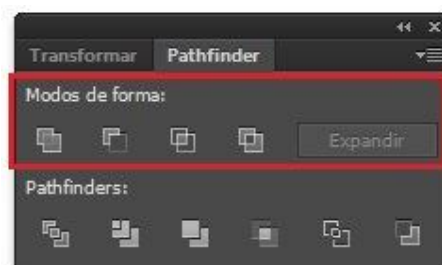
O Pathfinder é dividido em duas seções: Modos de Forma e Pathfinders:



As opções de Modos de Forma possibilitam a edição de elementos compostos selecionados, criando sempre um novo objeto editável.

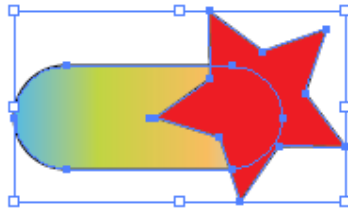
As opções de Pathfinders, por sua vez, modificam os elementos em uma forma final de acordo com a função de cada opção. Entende-se por elementos compostos duas ou mais formas selecionadas que interagem e resultam em outra forma editável.

Modos de Forma:

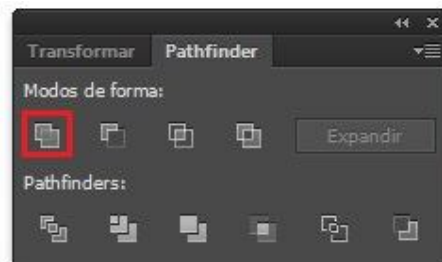


Na seção Modos de Forma há alguns comandos. Entre eles, o Unir, que combina todos os elementos selecionados em apenas uma forma que terá as mesmas características da forma que se sobrepõe a todas.

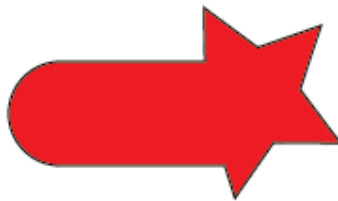
Objetos selecionados:



Opção Unir no painel Pathfinder:

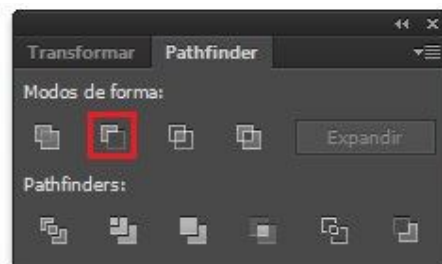


Objetos unificados:



Opção Menos Frente:

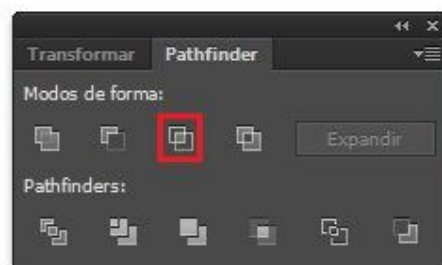
A ferramenta Menos frente permite que ao desenhar dois objetos sobrepostos a área em que se sobrepõe o objeto de nível superior, seja possível cortar o nível inferior, com outra cor desejada.



Resultado:



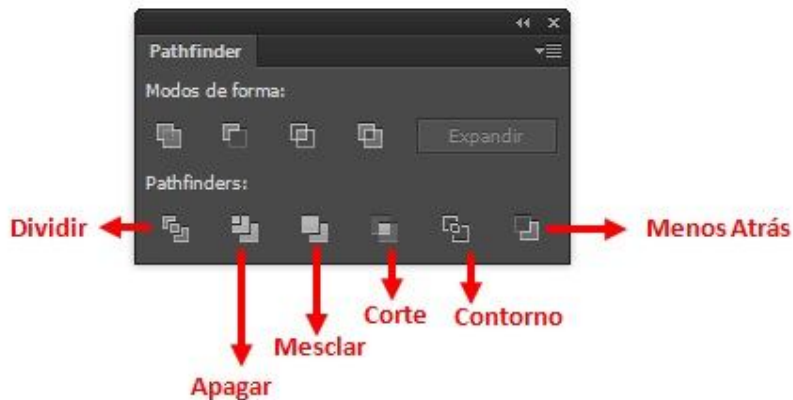
A opção Interseção, deixará visível somente onde os caminhos formam intersecção.



Observe a intersecção aplicada:



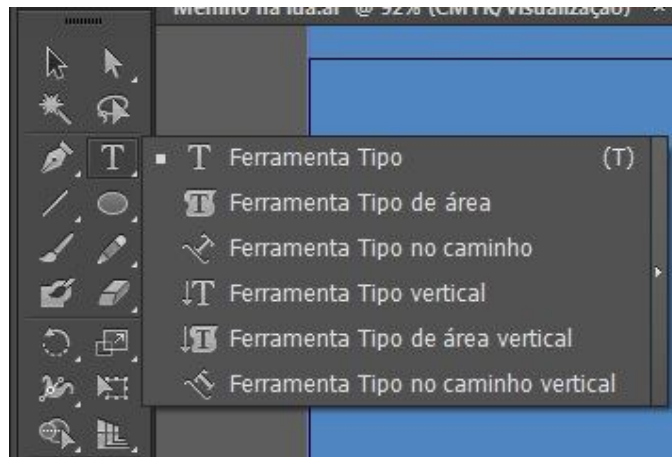
Grupo Pathfinders



- Dividir: Verifica e cria se necessário, novos objetos em todas as intersecções. Quando caminhos se sobrepõem, cria-se novos em todas as intersecções desses caminhos.
- Aparar: Remove as sobreposições, cortando os objetos de trás e mantendo apenas o que está mais a frente.
- Mesclar: Combina caminhos sobrepostos que possuem um preenchimento idêntico. Mesmo que o preenchimento apresente uma diferença mínima, este recurso gera dois caminhos separados.
- Corte: Funciona quase como as máscaras, exceto pelo fato de que tudo o que estiver fora da área recortada será eliminado, não somente mascarado.
- Contorno: Exibe apenas o contorno dos objetos, mesmo se cruzando.
- Menos Atrás: É o inverso do Menos Frente, pois corta o objeto de cima no formato do que está abaixo.

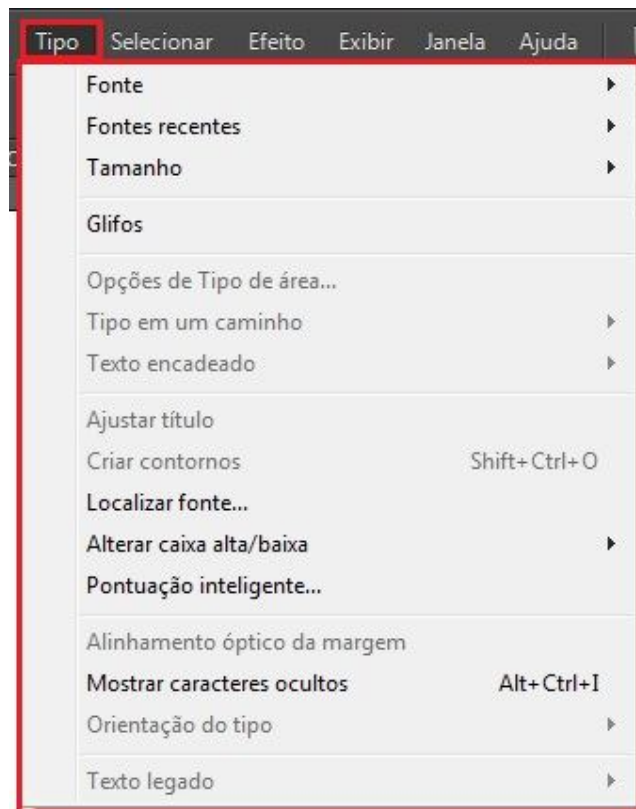
Caixas de Texto

No Adobe Illustrator, temos as ferramentas de edição de texto. Elas estão localizadas na caixa de ferramentas.



O Illustrator disponibiliza várias maneiras para formatar um texto. Vejamos algumas opções:

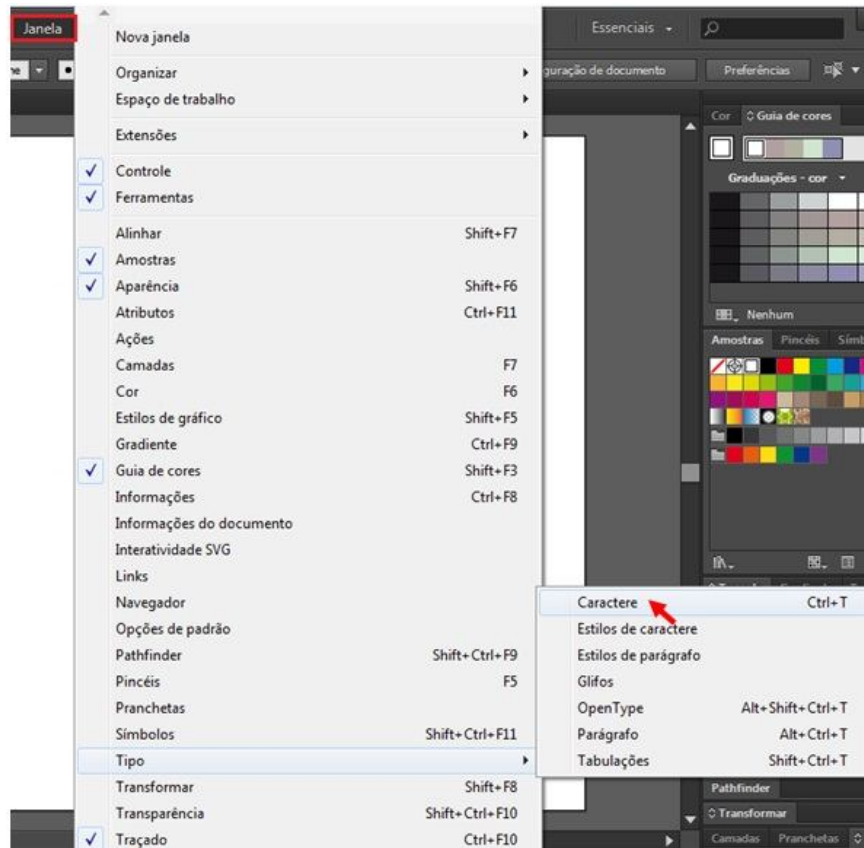
- Através do menu Tipo:



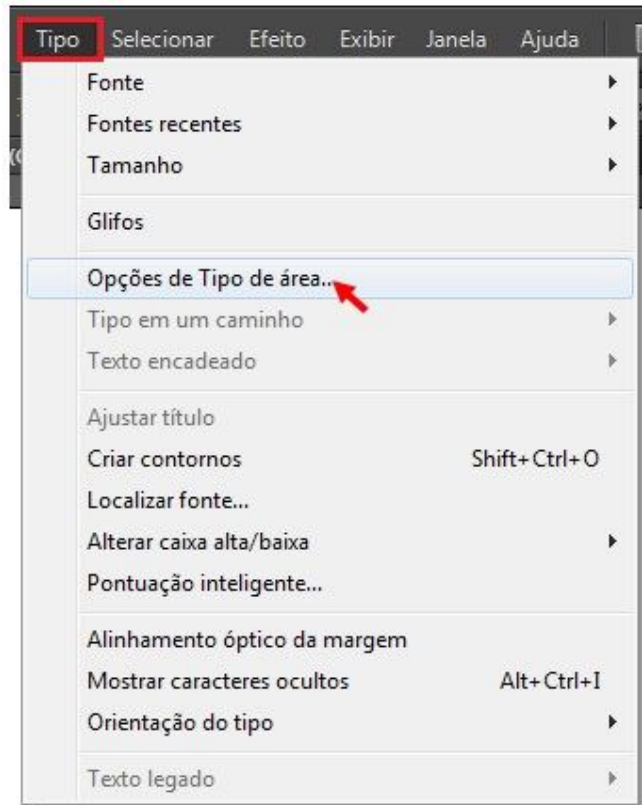
- Através da Paleta de Controle:



- Menu Janela, opção Tipo, Caractere:



Opções tipo Área:



Caixa de diálogo aberta:

Opções de Tipo de área

Largura: 4,351 in Altura: 4,7 in

Linhas

Número: 1 Alcance: 4,7 in

Fixa

Medianiz: 0,25 in

Colunas

Número: 1 Alcance: 4,351 in

Fixa


Medianiz: 0,25 in

Deslocamento

Espaço de margem interna: 0 in

Primeira linha de base: Ascendente Mín.: 0 in

Opções

Fluxo de texto: 

Visualizar OK Cancelar

Na opção Colunas, informe 2 e confirme clicando no botão OK.

Opções de Tipo de área

Largura: 4,351 in Altura: 4,7 in

Linhas

Número: 1 Alcance: 4,7 in

Fixa

Medianiz: 0,25 in

Colunas

Número: 2 Alcance: 2,051 in

Fixa

Medianiz: 0,25 in

Resultado:



Faculdades Barra Bonita Aqui você não é mais um

Nas Faculdades Barra Bonita o aluno aprende, na prática, a teoria da sala de aula. O aluno conta com toda a estrutura das Faculdades, que lhe possibilita o desenvolvimento dos mais diversos projetos, os quais muitas vezes, recebem atenção nacional e internacional. Nossa missão é formar profissionais cidadãos que saibam pensar e agir, comprometidos com o desenvolvimento da democracia e justiça social. A instituição tem condições de identificar problemas e deficiências, ampliar o desempenho profissional do corpo docente e administrati-

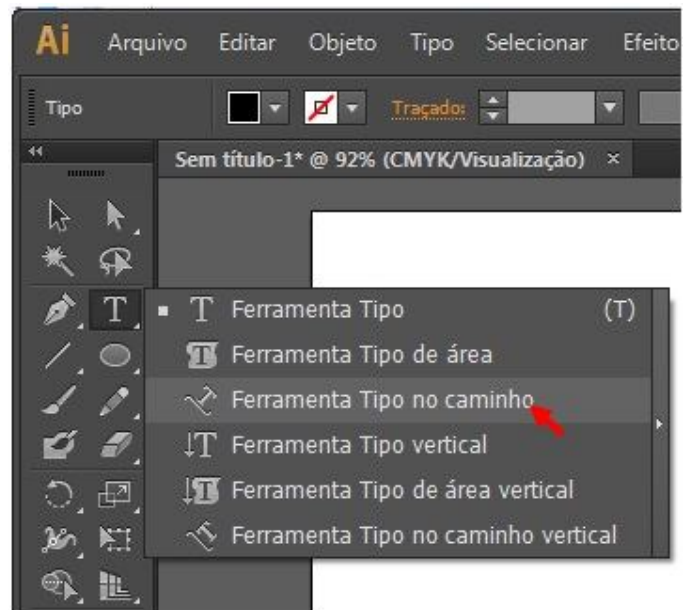
vo e fortalecer as relações de cooperação entre os diversos setores. Formada por coordenadores, professores, alunos e membros da comunidade, que atuam independente e isenta na captação e avaliação de procedimento da instituição. O interesse constante pela educação mantém você atualizado profissionalmente e amplia seus conhecimentos. O ensino é uma soma de valores.

Ferramenta Tipo no caminho

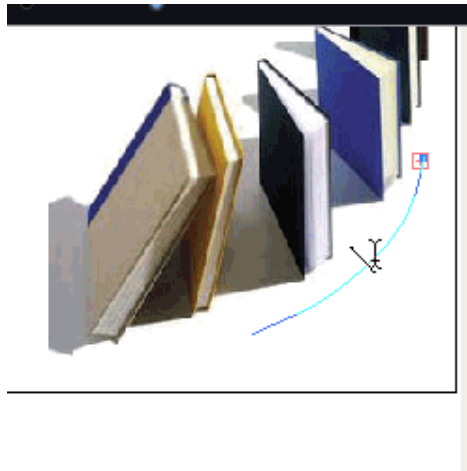
Agora faremos com que o texto siga um caminho.

Usando a ferramenta Pencil, trace um caminho na lateral da imagem.

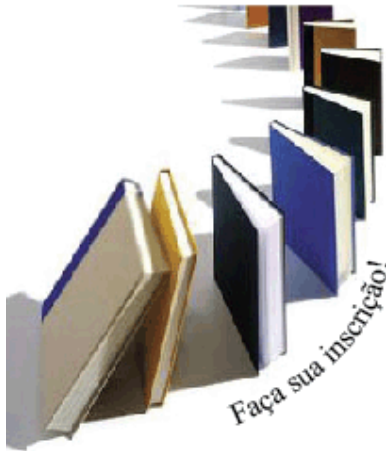
Selecione a ferramenta Tipo no Caminho.



Em seguida, clique sobre a linha e digitar o que desejar.



Ao terminar retire a seleção do texto.



Ferramenta Envelope

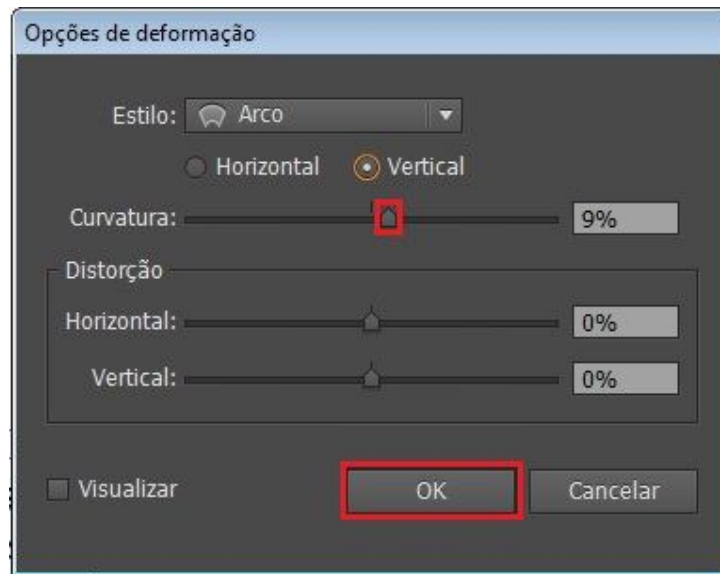
Vamos trabalhar com distorção ao texto.

Com o texto já digitado, clique na ferramenta Tipo e com o texto selecionado, clique no botão Criar envelope no painel Controle.



Em seguida a caixa de diálogo Opções Envelope será aberta. Essas opções permitem distorcer o texto.

No campo Estilo mantenha a opção Arco selecionada, escolha Vertical para a direção e mova o controle Curvatura até alcançar 9%. O texto será distorcido, aproximando-se mais à curva da ilustração.



Observe o texto após a aplicação da distorção.

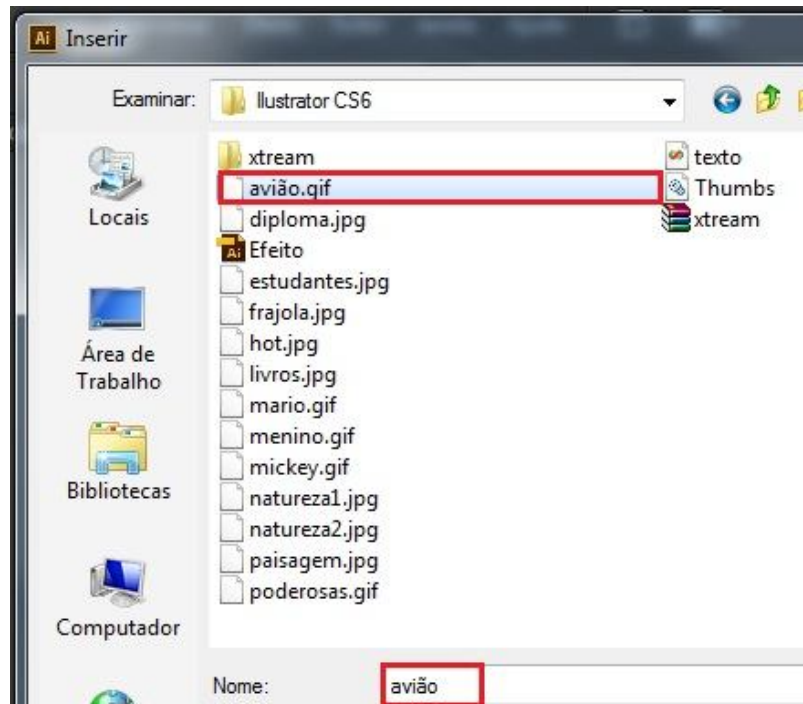


Inserindo Imagens de outros Formatos

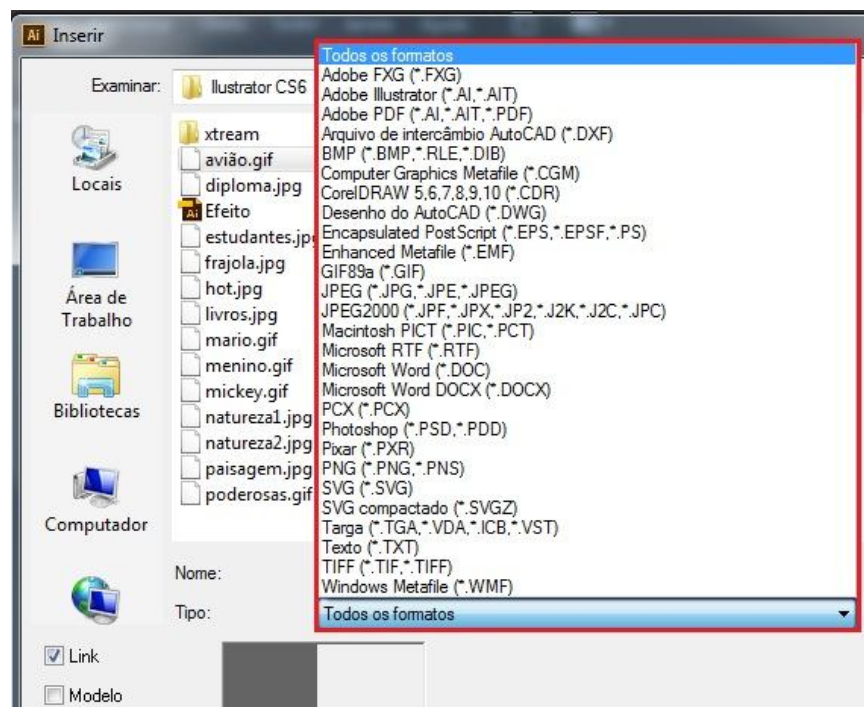
Em alguns projetos, precisamos utilizar imagens que não foram criadas no Illustrator, uma foto para um cartaz, por exemplo. Para isso utilizaremos o recurso Inserir.

Clique em Arquivo e selecione Inserir.

Na caixa de diálogo aberta, selecione a pasta desejada. Dê um clique na imagem.



Na janela Inserir, clique no botão drop-down do campo Arquivos do tipo e observe os diversos formatos existentes para importação de arquivos.



Os formatos mais utilizados são:

BMP: Bitmap - Bloco de dados que descreve uma região retangular em uma base de pixel por pixel.

JPG: JPEG (Joint Pictures Expert Group) - Formato de compressão, com perda de dados, aplicado em imagens fotográficas. A perda de dados é proporcional ao fator de compressão desejado.

Gif: Formato de imagem de mapa de bits, muito usado na web, tanto para imagens fixas, quanto para animações.

Doc: Documentos de textos, criados pelo Microsoft Word.

No campo Arquivos do tipo mantenha a opção Todos os Formatos selecionada e dê um duplo clique no arquivo avião.gif ou clique no botão Inserir.

Em seguida, o arquivo aparece na área de trabalho, pronto para ser manipulado. Porém não podemos alterar suas cores e no caso de arquivos com baixa resolução, o seu aumento de tamanho danificará sua imagem deixando-a com um aspecto quadriculado.

Imagem inserida na área de trabalho.

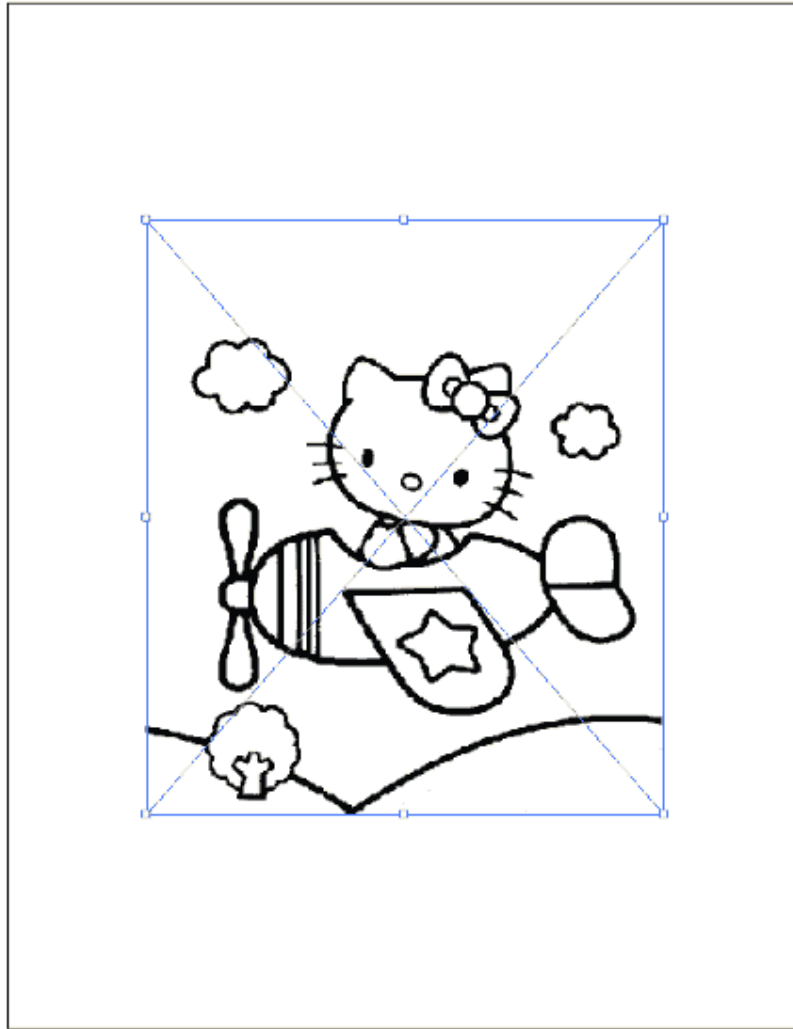


Vetorizando Imagens

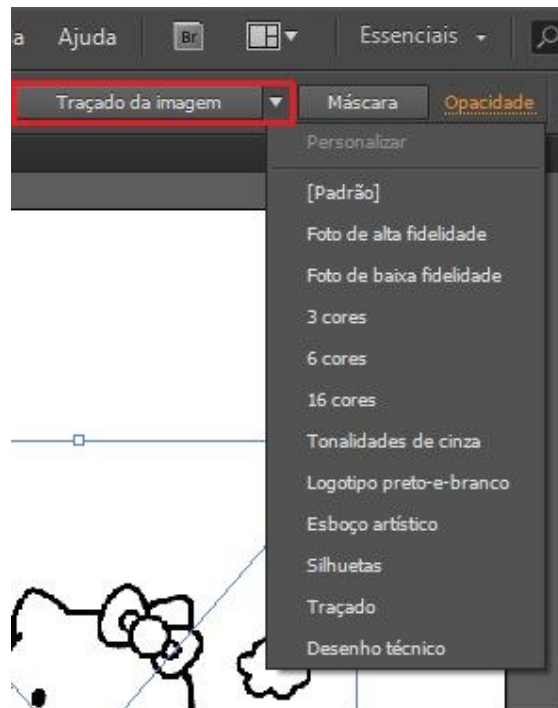
Hoje em dia muitas gráficas utilizam estes recursos de vetorização. Imagine que uma empresa peça a gráfica para imprimir um banner de metros, sendo que a imagem que lhe é enviada tem o tamanho para um cartão de visitas.

Portanto a gráfica vetoriza esta imagem para poder aumentá-la com qualidade. Como pode ver, vetorização é uma atividade que requer tempo, habilidade, paciência, mas no próprio Illustrator há um recurso chamado Traçado da Imagem que faz a vetorização automaticamente. Veremos a seguir.

Para utilizar o recurso, selecione sua imagem na área de trabalho.



Clique no drop-down da opção Traçado da Imagem e clique em Opções de rastreamento...

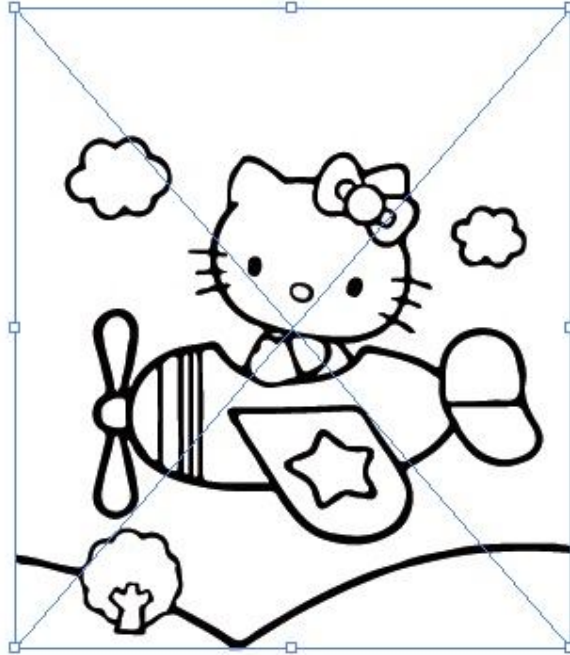


Após o clique, escolha a opção foto de alta fidelidade:



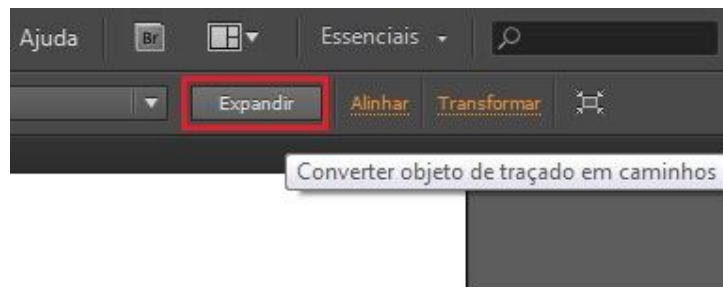
Cada tipo de imagem poderá ter um ajuste diferente para se conseguir o resultado desejado.

Após clicar em foto de alta fidelidade, sua imagem estará com a seguinte aparência.



Após o clique no botão já temos a imagem vetorizada, mas ainda não é possível pintá-la. Para que isso ocorra, vamos ativar a opção Expandir no painel Controle.

Com a imagem selecionada, clique no botão Expandir.



Resultado obtido:



A ferramenta Traçado da imagem, permite pintar facilmente objetos fechados ou parcialmente fechados.

Balde de Tinta em Tempo Real

Pressione a tecla <K>, para que a ferramenta Balde de Tinta em Tempo Real seja selecionada. No painel Amostras, escolha a cor Magenta CMYK.



No painel Cor, para o M informe o valor 25%.



Resultado obtido:



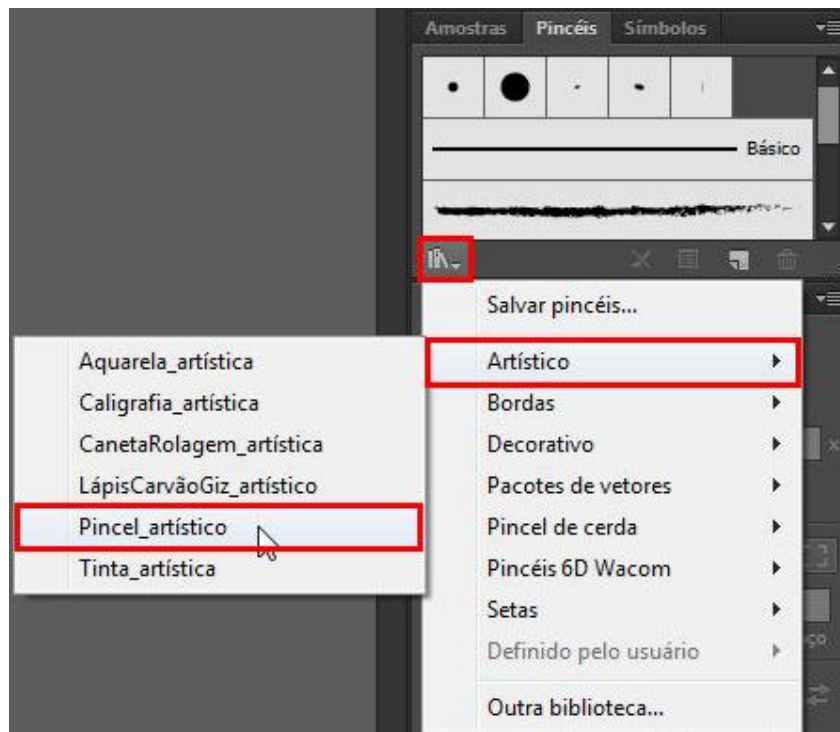
Ferramenta Pincel

A ferramenta Pincel aplica cor de uma maneira parecida com um pincel. O tamanho e a forma do pincel podem ser selecionados na lista do painel Pincéis.

Esta ferramenta se assemelha com a ferramenta Caneta em seu modo de uso, pois é muito prática e versátil para aplicar efeitos sobre caminhos ou contornos.

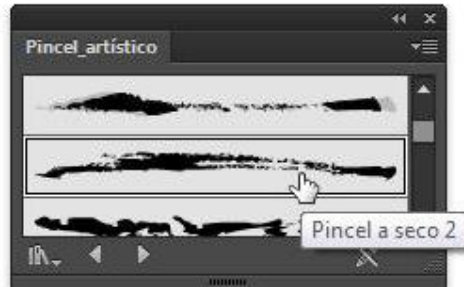


Ative o painel Pincéis, clicando no menu Janela, opção Pincéis. No mesmo painel, clique no drop-down da opção Abrir Biblioteca de Pincéis, selecione Artístico e clique na opção Pincel_artístico.

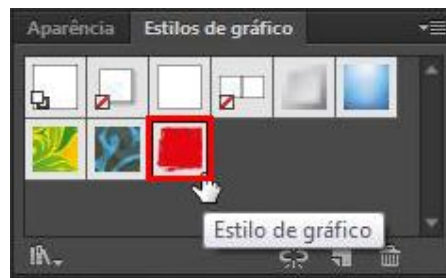


Na caixa Pincel_artístico, com a forma selecionada, escolha a opção Pincel a Seco 2.

Aula



Abra o painel Estilos de gráfico, através do menu Janela. Selecione a ferramenta Seleção, clique no quadrado e arraste-a para dentro do painel.



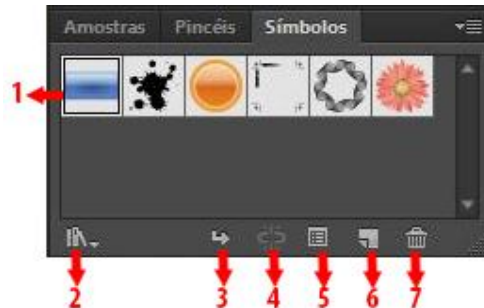
Em seguida, selecione o texto Aula e no painel Estilos de Gráfico, clique no efeito criado.

Aula

Símbolos

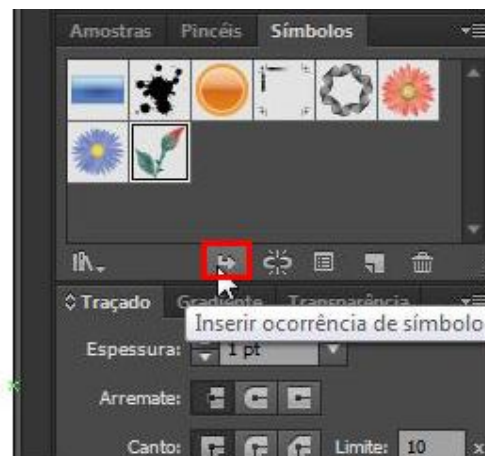
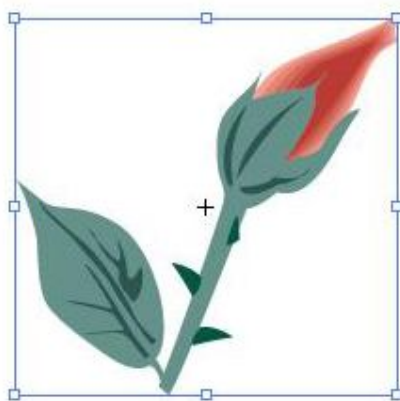
Um símbolo é um objeto armazenado no painel Símbolos e pode ser reutilizado. Criar elementos de diferentes naturezas está mais fácil e rápido, o software traz ferramentas específicas para utilização e combinação de símbolos com objetos de desenho, textos ou imagens, direcionando tanto para criações web quanto para artes vetoriais.

A partir de uma arte qualquer, podemos simplesmente acrescentar a ilustração à paleta Símbolos. Uma vez criado um novo símbolo, podemos utilizá-lo em várias aplicações através dos recursos oferecidos pelas ferramentas.



1. Símbolos.
2. Menu Biblioteca de Símbolos: Menu das bibliotecas de símbolos.
3. Inserir Ocorrência de Símbolo: Inseire uma instância de um símbolo.
4. Quebrar Link Com Símbolo: Quebra a ligação entre o símbolo e a instância.
5. Opções de Símbolo: Opções do símbolo.
6. Novo Símbolo: Cria um novo símbolo.
7. Excluir Símbolo: Exclui o símbolo.

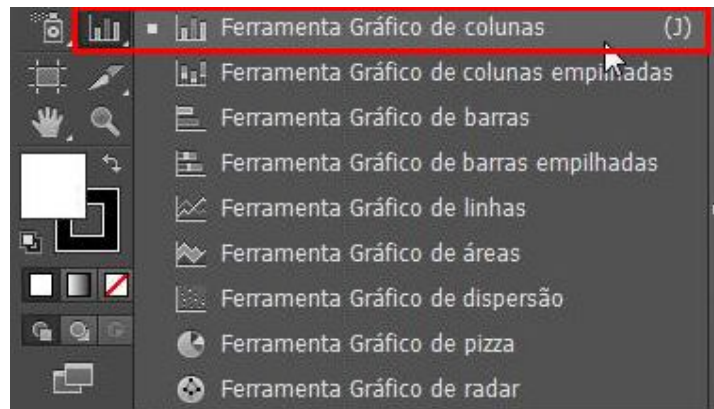
Clique sobre o desenho que deseja para seleccioná-lo, em seguida sobre o botão Inserir Ocorrência de Símbolo. A cada clique do botão é adicionada uma nova instância.



Criando Gráficos

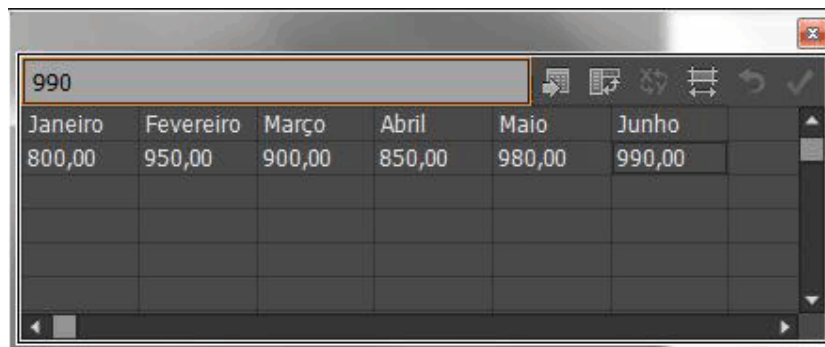
O Illustrator traz um recurso muito interessante que é a possibilidade de criar gráficos diretamente no programa, sem a necessidade de colar um gráfico, por exemplo, do Excel como imagem.

Na caixa de ferramentas, clique na opção Gráfico de Colunas e abra o painel flutuante, para que possamos ver as possíveis ferramentas para a criação de gráficos.



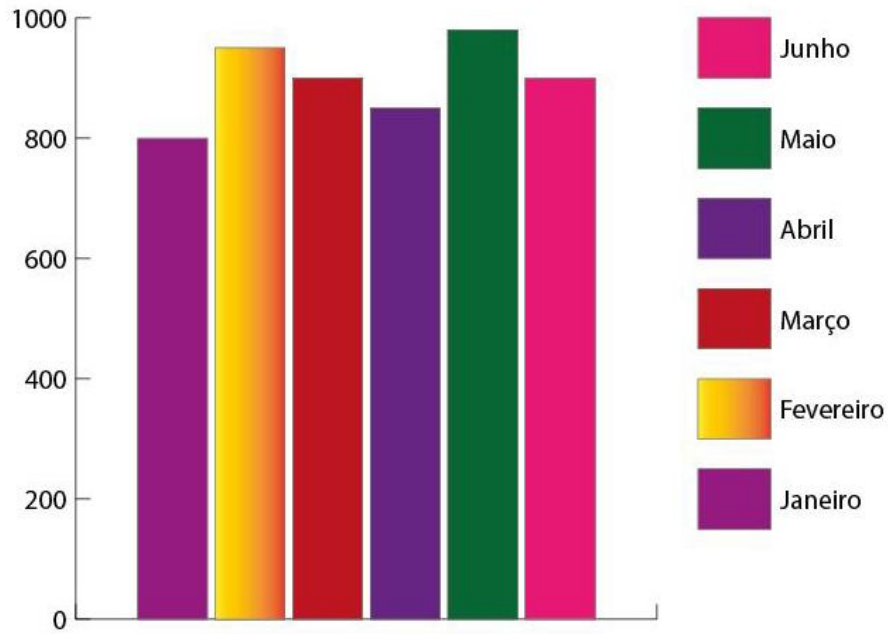
Com a ferramenta Gráfico de Colunas selecionada, faça a marcação de onde será inserido o gráfico. Ao soltar o botão do mouse, será aberta a planilha onde vamos inserir os dados.

Vamos fazer um gráfico com a quantidade de pares de calçados produzidos nos meses de Janeiro a Junho.

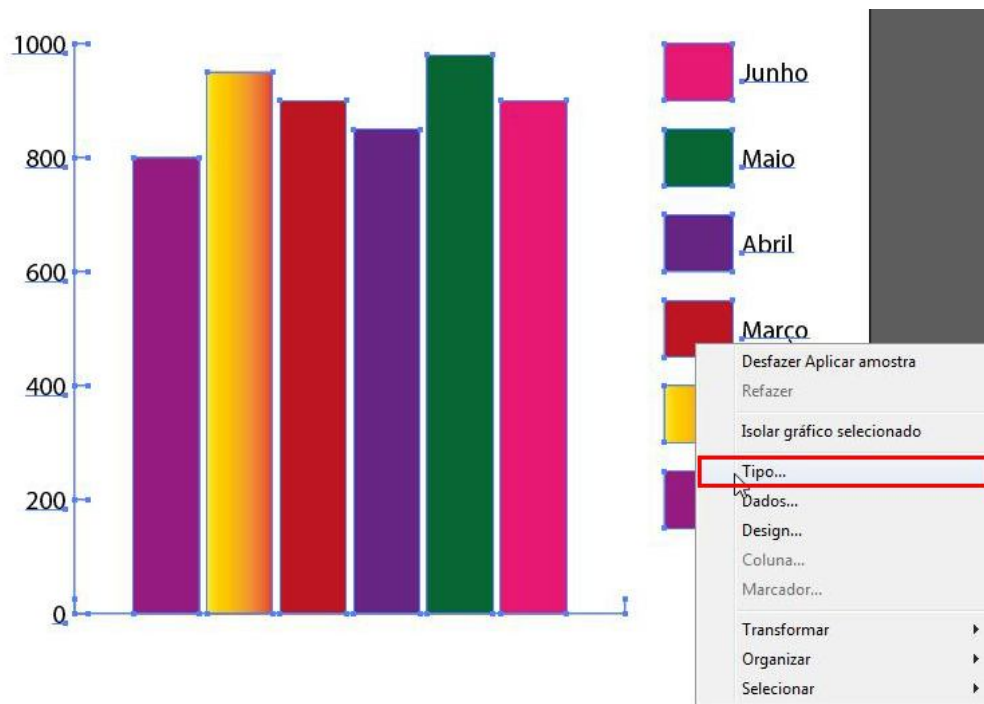


Janeiro	Fevereiro	Março	Abril	Maio	Junho
800,00	950,00	900,00	850,00	980,00	990,00

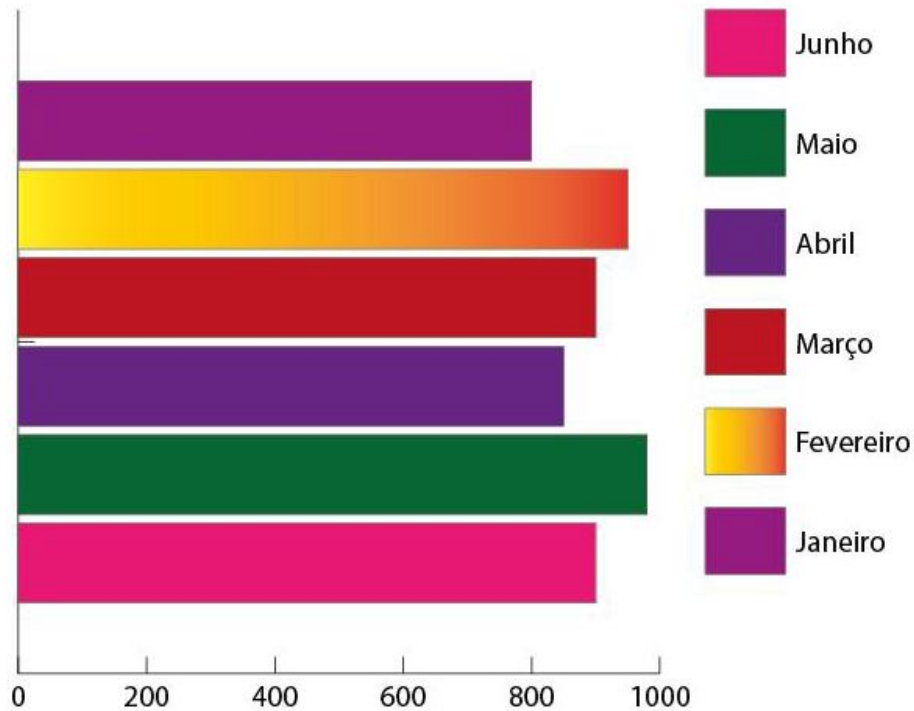
Resultado do Gráfico obtido:



Alterando o tipo de gráfico. Depois de criado é possível alterar seu tipo.



Opção Barra.

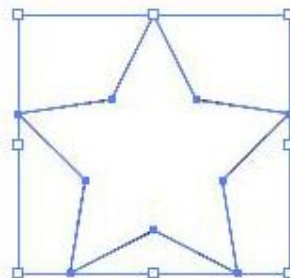


Mistura

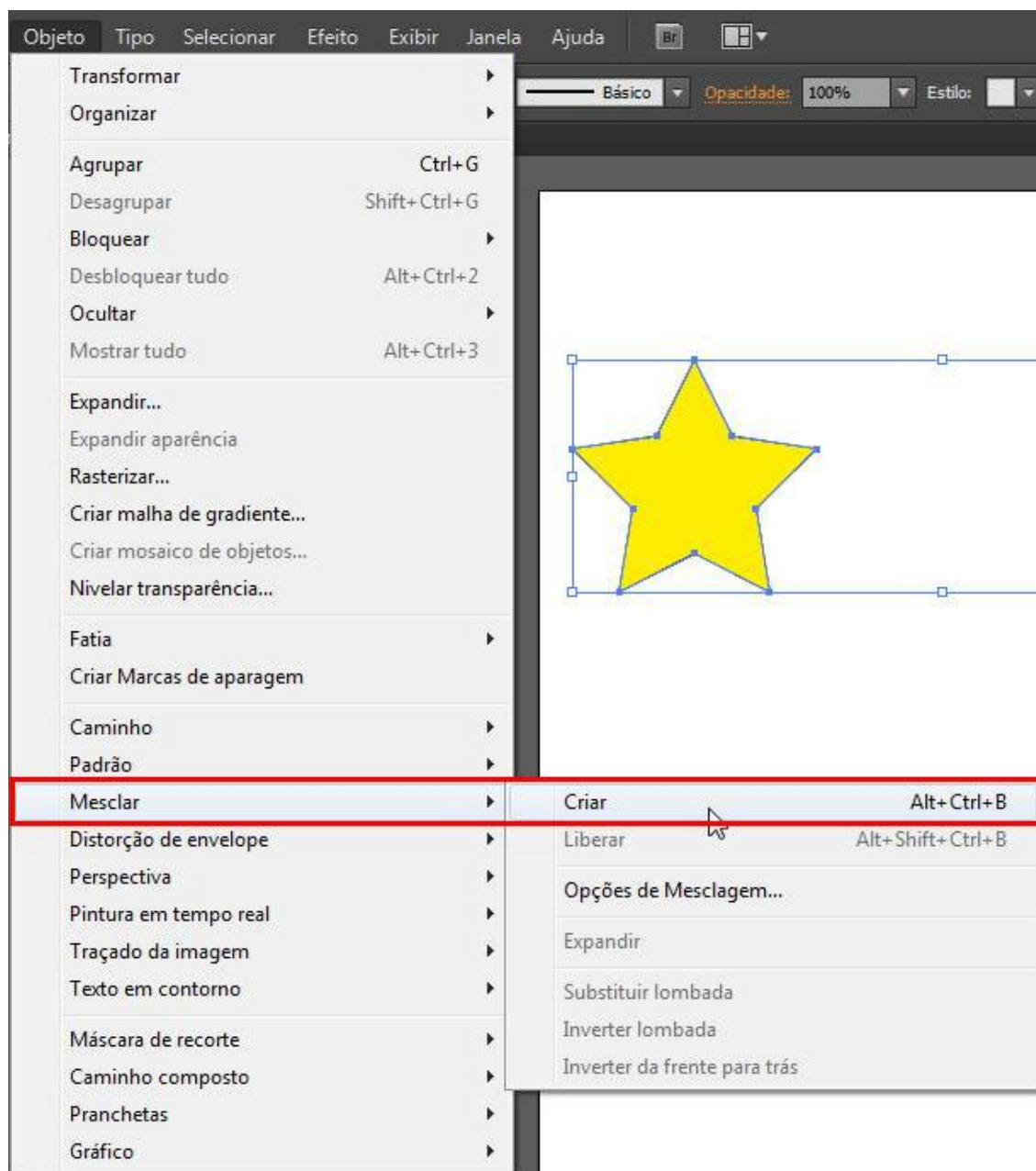
A ferramenta Mistura é utilizada para criar combinações que são um grupo de caminhos que mudam de forma e de cor à medida que cada caminho é criado mais próximo ao caminho extremo oposto.

Esta ferramenta cria etapas intermediárias na área entre dois caminhos, onde o estilo de pintura e a forma de um caminho se transformam no estilo de pintura e forma do segundo caminho.

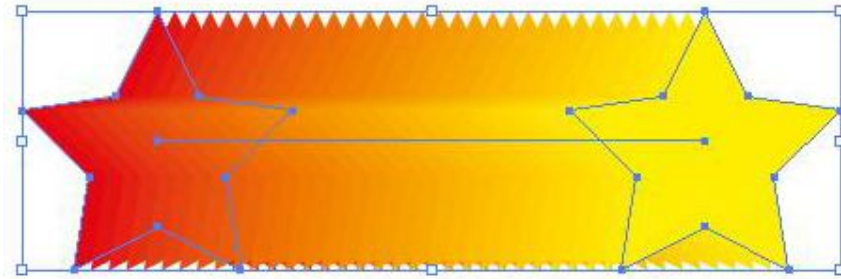
Para criar um mistura basta criar dois objetos:



Para aplicar a mistura aos objetos selecione-os, e em seguida clique no menu Objeto, em Mesclar escolha a opção Criar ou pressione as teclas de atalho <Alt>+<Ctrl>+.

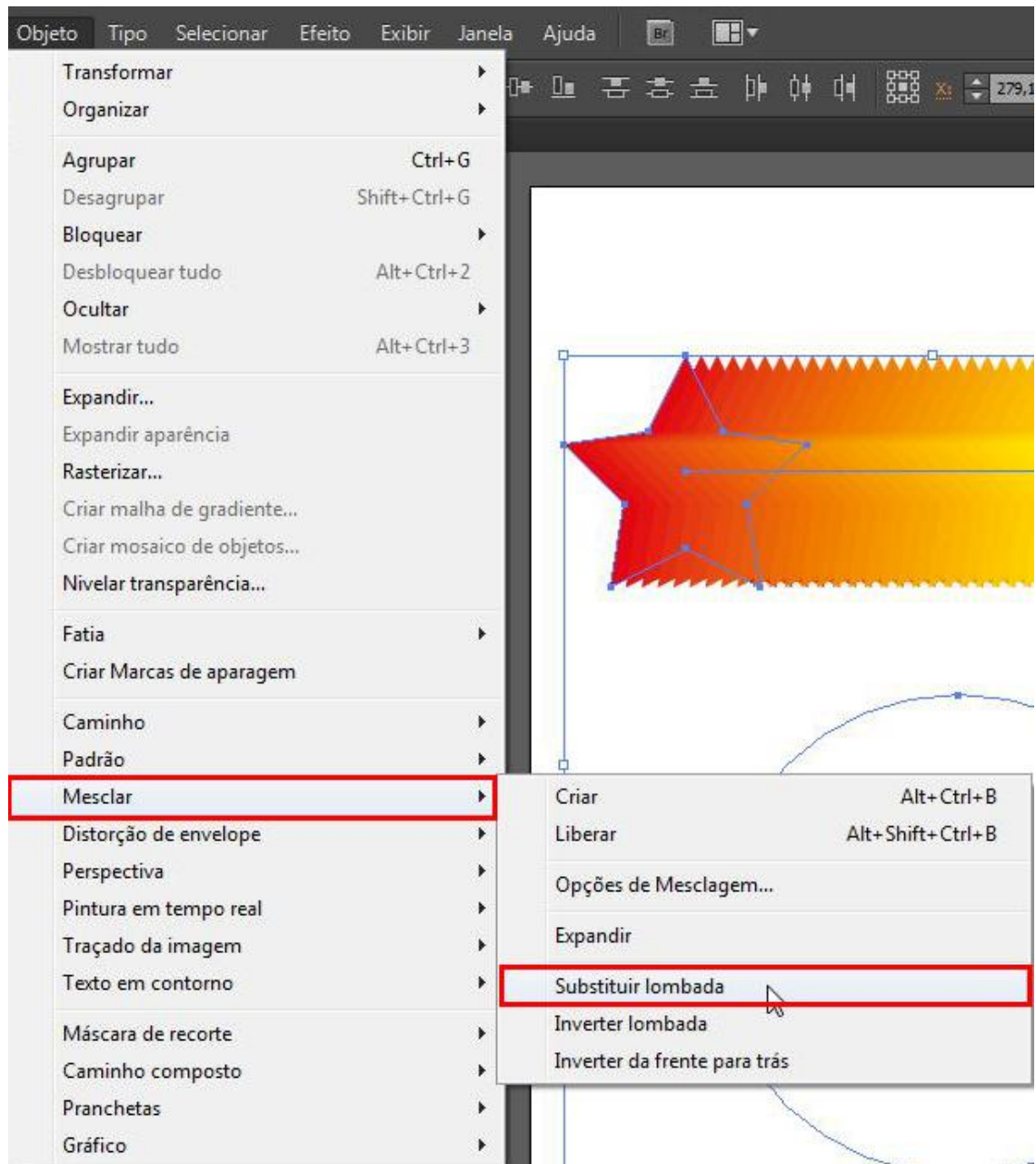


Efeito aplicado:

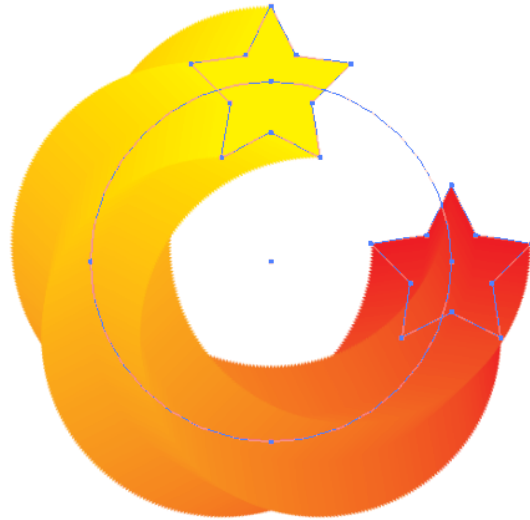


Podemos substituir o caminho para qualquer outra forma, retirando a seleção do objeto e desenhando a forma desejada.

Em seguida, clique no menu Objeto, em Mesclar selecione Substituir Lombada.



Resultado obtido:



Podemos obter um resultado semelhante com textos:



Com linhas também é possível criar misturas:



Exemplo de mistura com círculos:



Transparência

O método para aplicar transparência em objetos ou imagens no Illustrator é muito simples. Para entender melhor como funcionam as transparências pensem em uma folha de vidro. Quanto maior a transparência, mais fácil ficará para ver o outro lado.

Imagens inseridas:



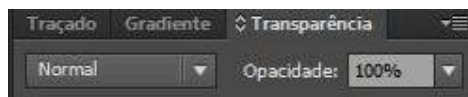
Desenhando um retângulo sobre a imagem que irá receber a transparência e aplicando um gradiente sobre o retângulo:



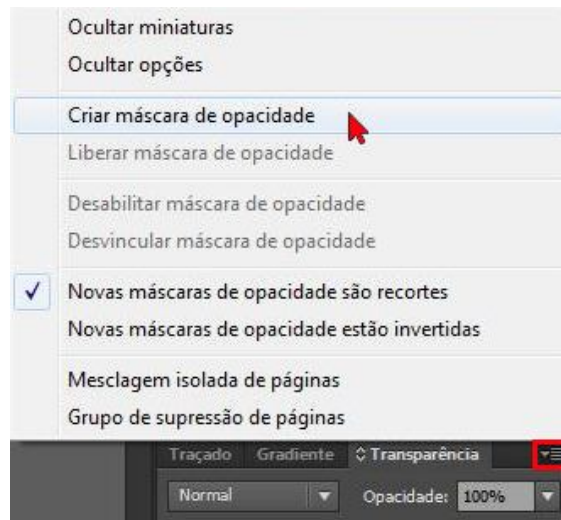
Neste momento faremos uma transparência com máscara de opacidade. Este retângulo será a nossa máscara. Como é um degradê, a imagem irá sumir aos poucos.

Para criar a máscara de opacidade, temos que selecionar a imagem natureza2 e o retângulo. Para isso, pressione as teclas <Ctrl>+<A> para a seleção de todas as imagens. Em seguida, pressione a tecla <Shift> e clique na imagem natureza1, para retirar apenas essa seleção.

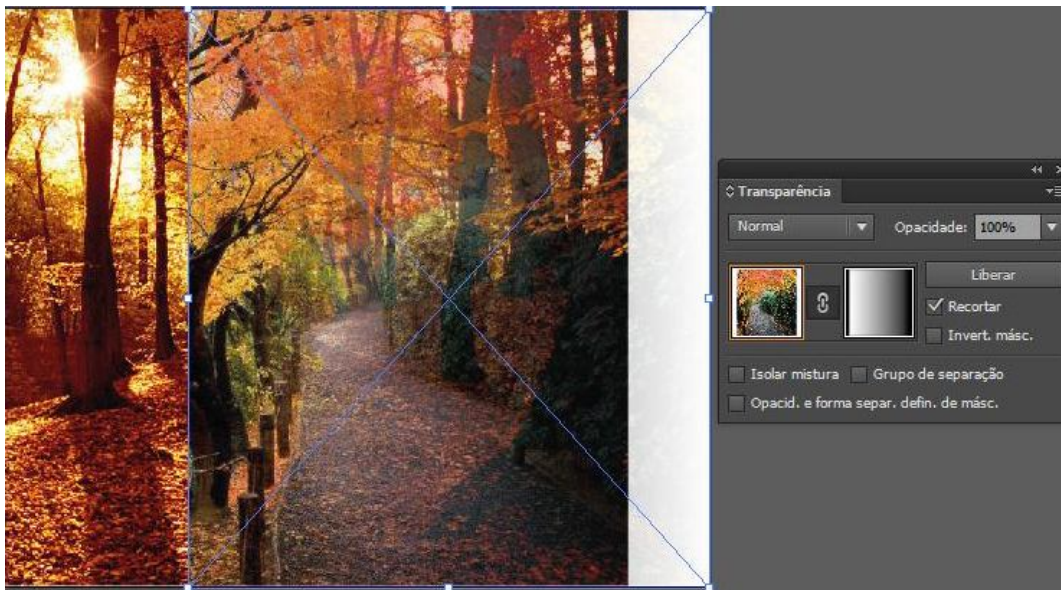
Dê um duplo clique no painel Transparência para que sejam exibidas mais opções de transparência. Caso não apareça, continue clicando para que as opções sejam visualizadas.



Em seguida, clique no menu de opções do painel Transparência e selecione a opção Criar Máscara de Opacidade.

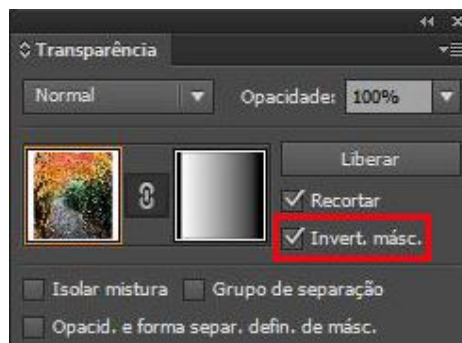


Observe a máscara criada:



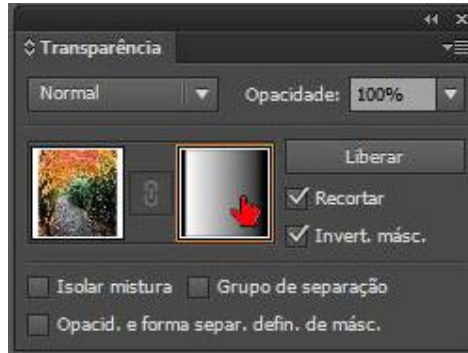
A seguir, vamos inverter o lado da transparência.

No painel Transparência, marque a opção Invert. Másc., para inverter a seleção.



Observe que as imagens estão quase unificadas, exceto por conseguirmos ver o final da imagem natureza1.

Com a máscara ainda selecionada, na paleta Transparência clique sobre a máscara gradiente.

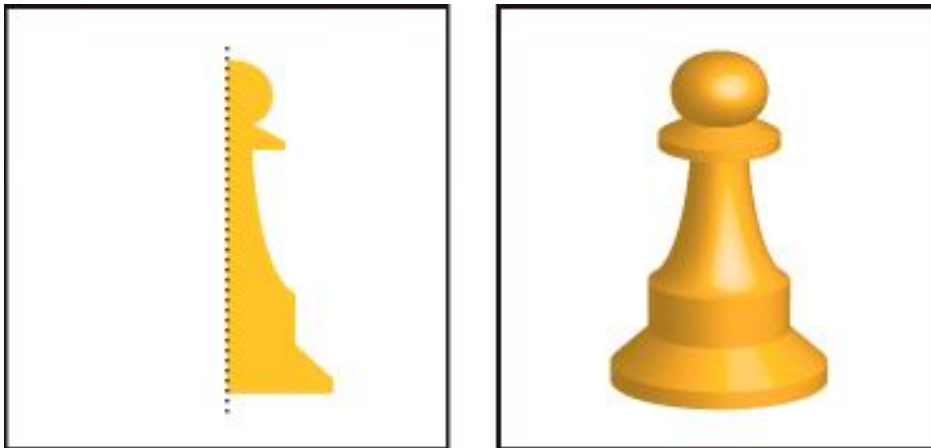


Observe o resultado:



Criar um objeto 3D por revolução

A revolução varre um caminho ou *perfil* em direção circular ao redor do eixo y global (eixo de revolução) para criar um objeto 3D. Como o eixo de revolução é fixo verticalmente, o caminho aberto ou fechado que é revolvido normalmente precisa representar metade do perfil do objeto 3D desejado em uma posição vertical voltada para frente. Em seguida, é possível revolver a posição do objeto 3D na caixa de diálogo do efeito.

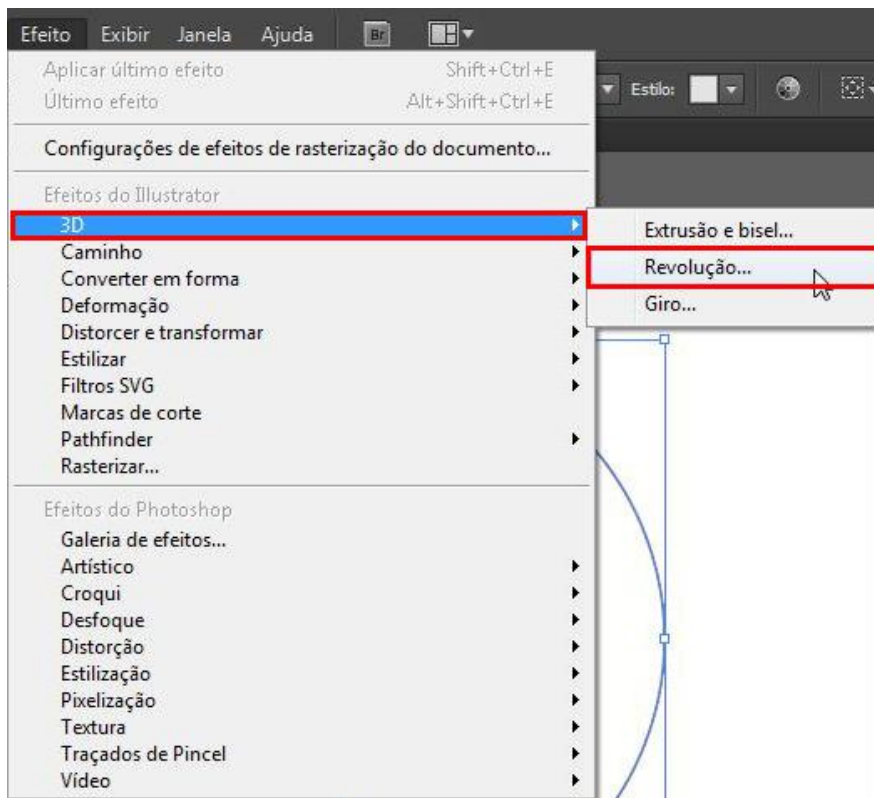


Mapear o trabalho artístico para um objeto 3D

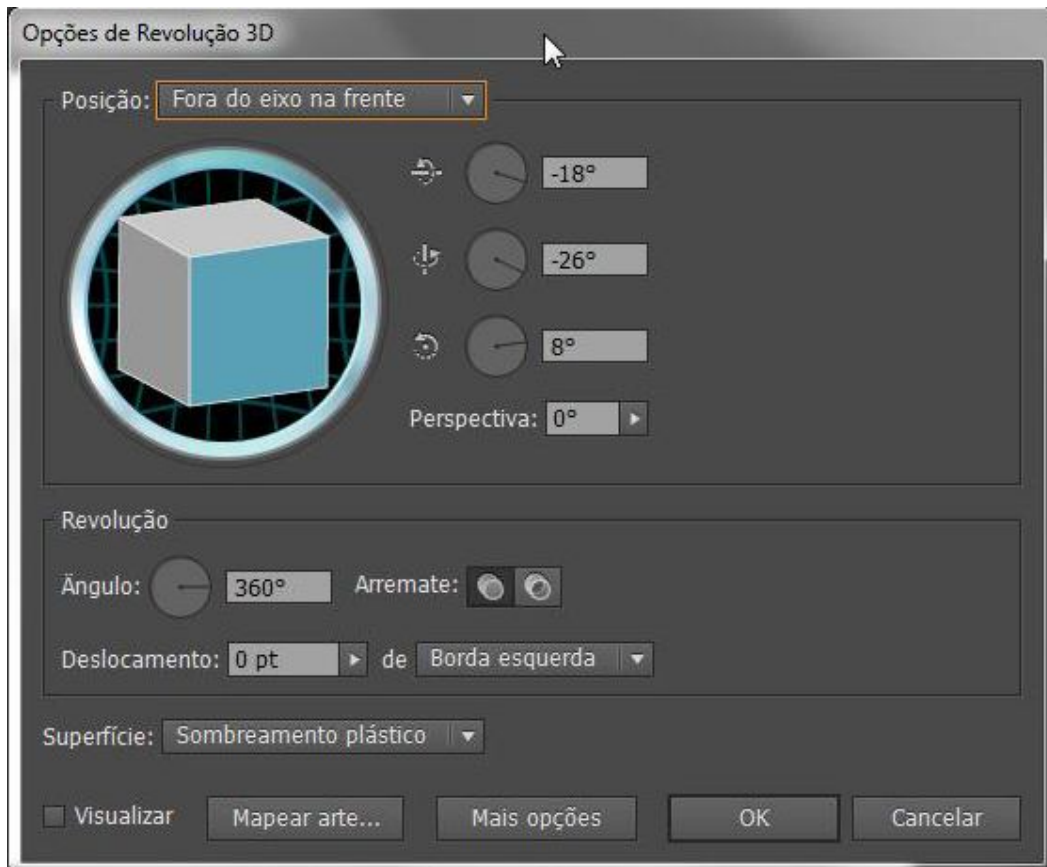
Cada objeto 3D é formado por várias superfícies. Por exemplo, um quadrado com extrusão se transforma em um cubo formado por seis superfícies: as faces frontal e traseira e as quatro faces laterais. Você pode fazer o mapeamento do trabalho artístico 2D para cada superfície em um objeto 3D. Por exemplo, é possível mapear um rótulo ou texto para um objeto com forma de garrafa ou simplesmente adicionar diferentes texturas a cada lateral de um objeto.



Com o objeto finalizado, aplicamos a revolução 3D.

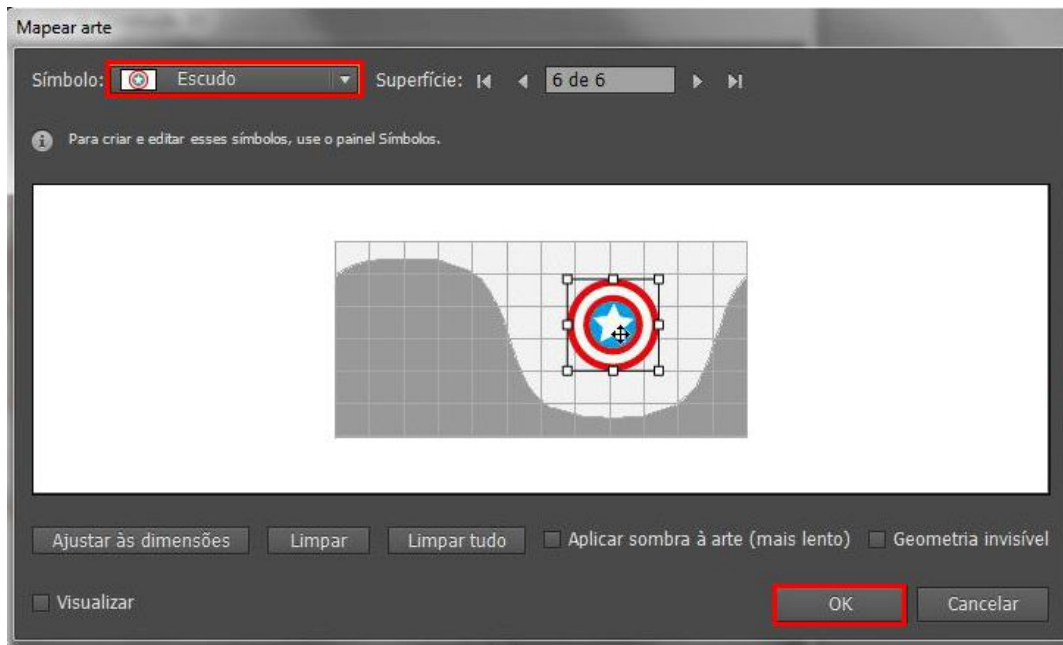


Será aberta a janela **Opções de Revolução 3D**.



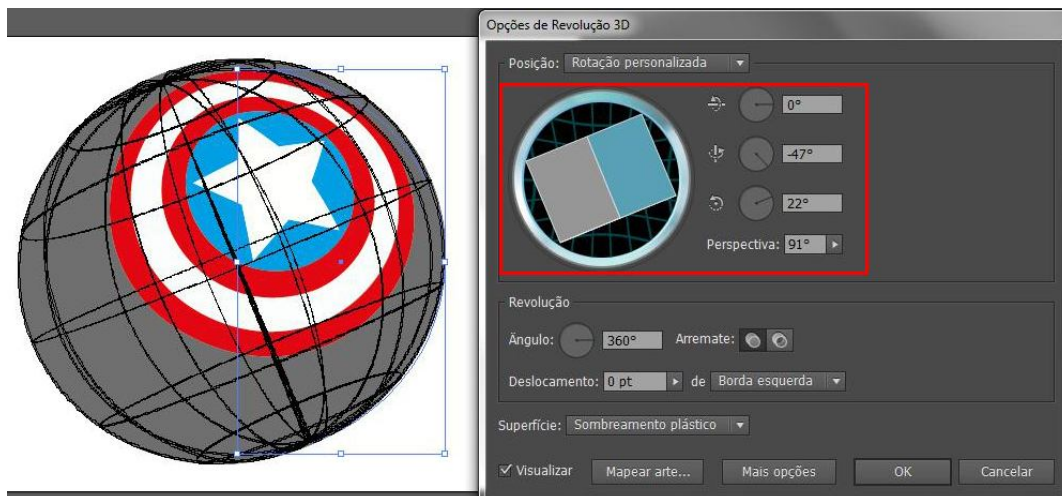
Na parte inferior do painel **Opções da Revolução 3D** clique sobre o botão **Mapear arte...** para abrir a malha da esfera, em seguida clique sobre o botão **Superfície** e procure o lado externo da esfera.

Em **Símbolo** clique sobre o ícone do escudo salvo anteriormente. Com este escudo irá surgir sobre a malha no painel e poderá ser reposicionado.



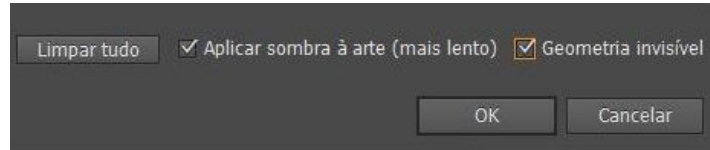
Ative a opção **Visualizar** na parte inferior do painel, para visualizar a aplicação do símbolo sobre a esfera.

Dê um clique sobre o botão **OK** no painel **Mapear Arte** e volte para o painel **Opções de Revolução 3D**. Gire o cubo do painel para posicionar o escudo, como mostrado no exemplo abaixo. Aumente o valor do campo **Perspectiva** para criar um ângulo mais interessante para a cena.

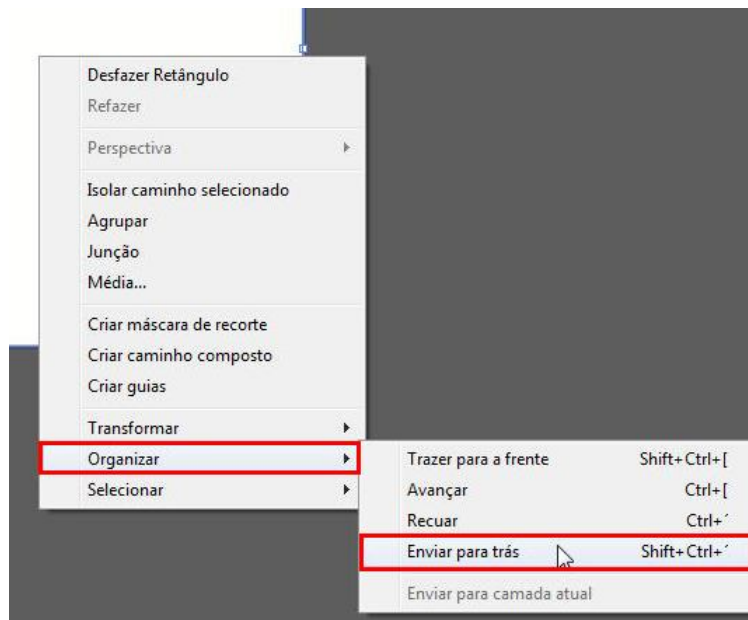


Atenção: Nesta etapa você deverá testar a perspectiva com o mapa do escudo manualmente para que você ajuste sua arte à esfera, pois os tamanhos e inclinações poderão variar de desenho para desenho.

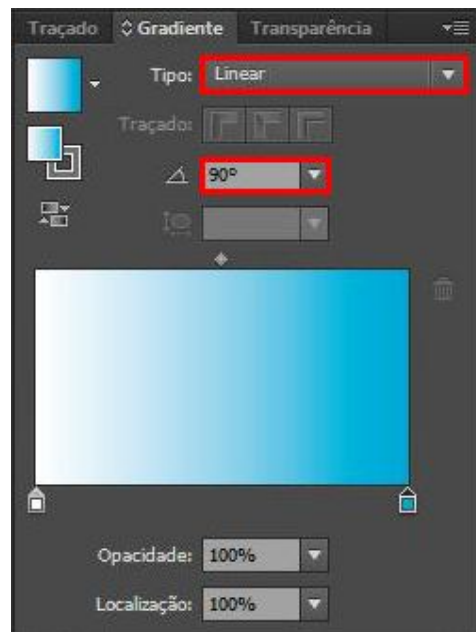
Antes de sair do painel **Opções de Revolução 3D**, dê um clique sobre a opção **Mapear Arte** e ative a opção **Aplicar sombra à arte (mais lento)**, que aplica a iluminação da esfera sobre o escudo, e marque também a opção **Geometria Invisível**, exibindo dessa forma somente o escudo em perspectiva.



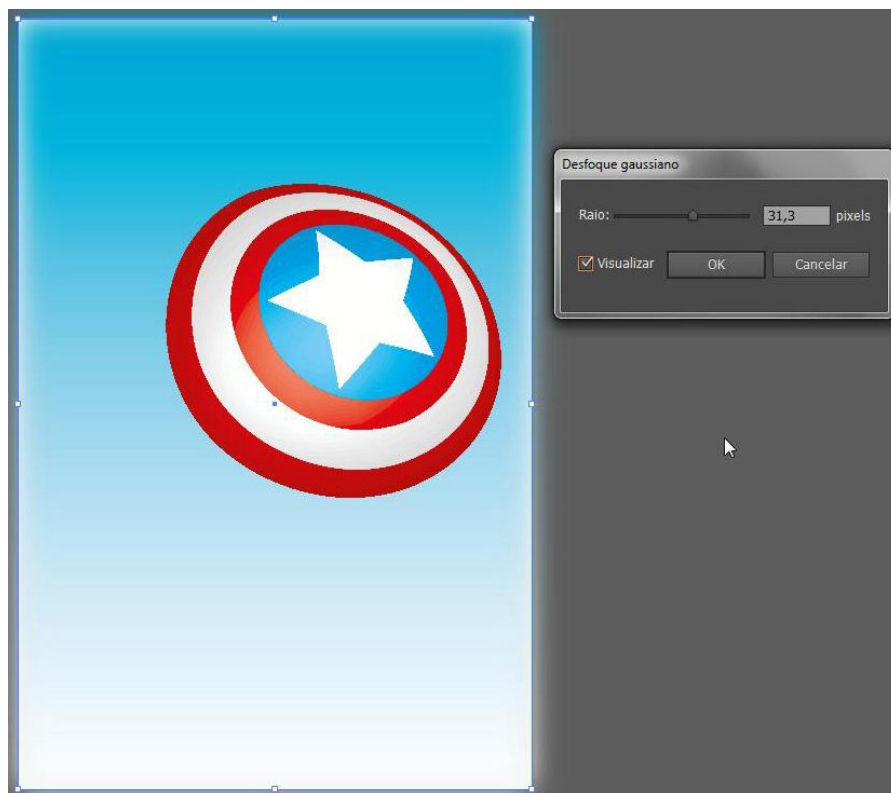
Crie um fundo do tamanho da página usando a ferramenta **Retângulo** e em seguida reorganize-o para trás, clicando sobre o retângulo com o botão direito do mouse e escolha a opção **Organizar, Enviar para trás**.



Preencha o retângulo com um gradiente composto por azul e branco, configure a guia **Gradiente** como mostrado abaixo:



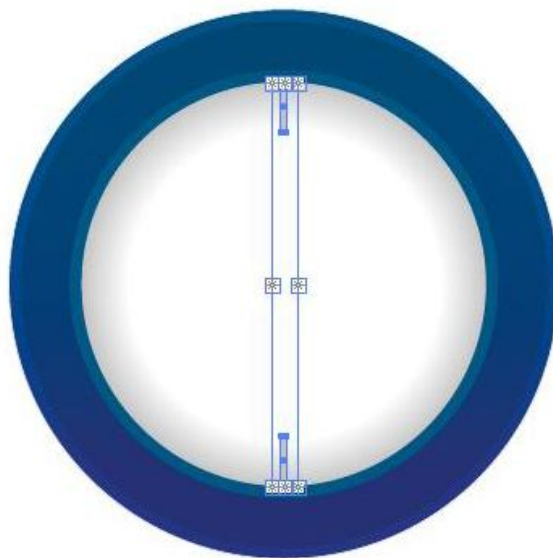
Selecione o retângulo e aplique o efeito **Desfoque**, **Desfoque Gaussiano**, configure com os valores aproximados aos mostrados abaixo:



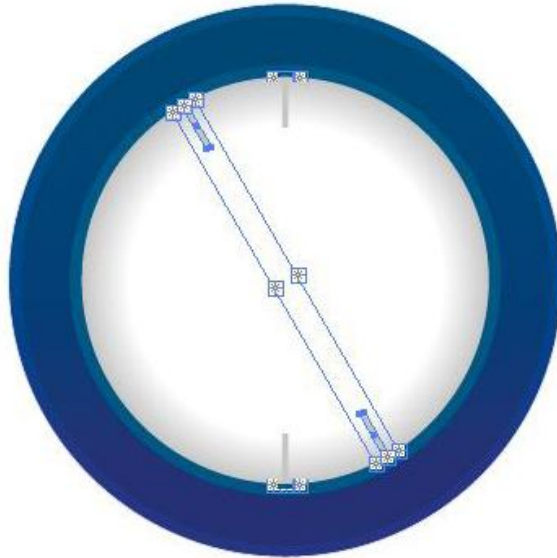
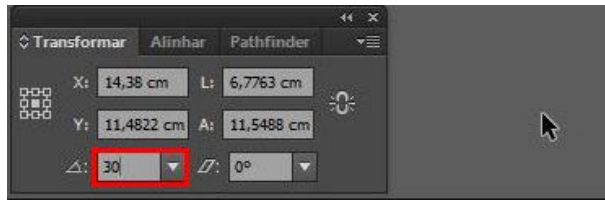
Girando Objetos em ângulos

Com o objeto criado, podemos adicioná-lo em qualquer ponto de nosso desenho.

Alinhe os ponteiros no centro da elipse.

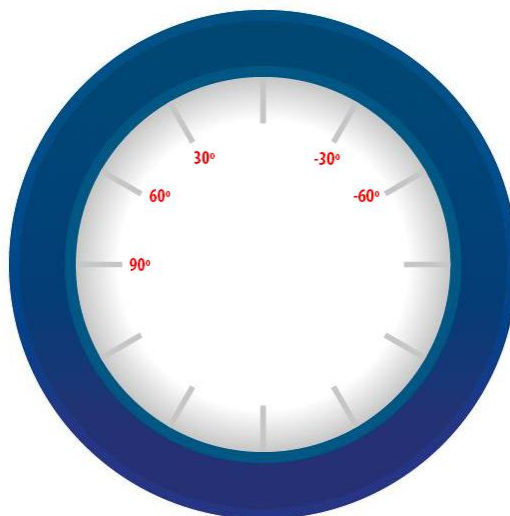


Com a cópia selecionada, no campo **Girar** digite **30** e tecla **Enter** para confirmar.



Para fazer a angulação dos ponteiros seguintes, faça como já explicado, faça uma cópia do primeiro conjunto criado e em seguida continue mudando o ângulo de cada copia criada.

Observe a imagem abaixo com o valor do ângulo que você digitar, partindo sempre do conjunto inicial de ponteiros criados.



Faça uma nova copia da elipse central e em seguida, centralize-a e ajuste o gradiente para fluir verticalmente com o cinza claro.



O resultado final:



Neste exercício final, usaremos nossos conhecimentos adquiridos até aqui, para criar alguns vetores.

O que é vetorização?

Vetorização é o nome dado ao processo de transformação de uma imagem bitmap em vetores. Este processo geralmente é realizado através de programas gráficos como o Illustrator.

Porque vetorizar?

Quando é necessário melhorar a qualidade gráfica de uma imagem é necessário vetorizar. Os vetores, por não dependerem de resolução, são mais adequados para artes finais, logomarcas e ilustrações. Os vetores podem ser redimensionados e alterados facilmente, compondo o layout.

Como vetorizar?

A vetorização nos permite ser realizada de forma manual ou automática.

A vetorização manual é realizada através das ferramentas de desenho e edição de programas gráficos. Geralmente é feita por cima de uma imagem digitalizada. A vetorização manual apresenta melhores resultados e uma arte final mais limpa.

A vetorização automática está presente na maioria dos programas gráficos atuais. É feita através de aplicações onde o usuário pode definir o estilo de rastreamento desejado, assim como o nível de detalhes e suavidade. O método automático é mais rápido, mas o resultado pode depender do tipo da imagem original e da experiência do usuário.

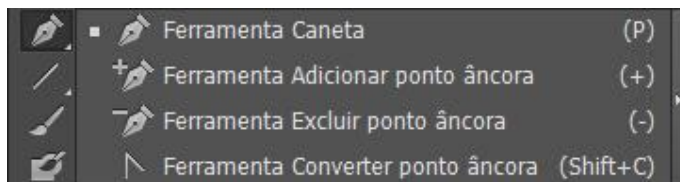
Criando Gráficos Vetoriais

Agora que já entendemos os conceitos principais para vetorização de imagens iremos criar a nossa vetorização.

Antes de começarmos precisamos entender alguns recursos presentes na ferramenta **Caneta**, a qual iremos utilizar para criar vetorizações.

Como citado acima, iremos criar uma vetorização manual, portanto precisamos entender alguns conceitos básicos para criação de um vetor.

Ferramenta Caneta:






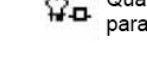







- 1- **Ferramenta Caneta** – usada para criar composições de linhas e curvaturas suaves em qualquer direção.

- 2- **Ferramenta adicionar ponto âncora** – usada para adicionar novos pontos de segmentação, podendo ser utilizada para criar novos pontos âncora para criação de curvas.
- 3- **Ferramenta Excluir ponto âncora** – remove o ponto criado, dando mais suavidade à forma criada.
- 4- **Ferramenta Converter ponto âncora** – após criar os ponto em segmentos retos, podemos converter estes pontos em curvaturas suaves.

Vejamos abaixo mais alguns conceitos sobre a ferramenta **Caneta**.

Assim como outras ferramentas devemos observar seus comportamentos, vejamos abaixo alguns comportamentos que devemos nos atentar sobre a ferramenta **Caneta**.

- | | |
|--|---|
|  <p>Iniciar novo segmento
Quando nada está selecionado ou nenhum ponto foi definido para continuar o segmento</p> |  <p>Continuar a partir do ponto
Clique em uma das pontas de um segmento para selecionar e continuar a partir dele</p> |
|  <p>Criar novo ponto
Sequencia natural de ponto no segmento que está em andamento</p> |  <p>Conectar dois segmentos
Quando um ponto está selecionado para selecionar e continuar a partir dele</p> |
|  <p>Fechar segmento
Quando um ponto está selecionado e o cursor em cima da outra extremidade do mesmo segmento</p> |  <p>Adicionar ponto
Selecione o segmento, posicione em cima de um ponto e clique para adicionar um ponto</p> <p>Subtrair ponto
Selecione o segmento, posicione em cima de um ponto e clique para remover o ponto</p> |
|  <p>Adicionar ponto
Selecione o segmento, posicione em cima de um ponto e clique para adicionar um ponto</p>  <p>Subtrair ponto
Selecione o segmento, posicione em cima de um ponto e clique para remover o ponto</p>  <p>Converter para ponto de mudança de direção
Clique uma vez num Ponto Suave ou clique e arraste num Ponto de Canto</p> |  <p>Segure a tecla CTRL para selecionar pontos e ajustar controles de curvatura</p>  <p>Segure a tecla ALT para converter o ponto e ajustar os controles de curvatura individualmente</p> |

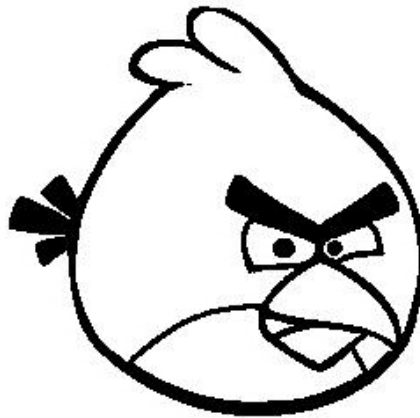
A primeira dica é, sempre quando for desenhar com a ferramenta **Caneta** selecionar primeiro a ferramenta **Seleção Direta** e depois a ferramenta **Caneta**.

Desta maneira quando selecionamos a tecla **CTRL** alternamos temporariamente para a **Seleção Direta** e podemos selecionar e manipular os

pontos individualmente e soltando a tecla, voltamos automaticamente para a **Caneta**.

Quando selecionamos a tecla **ALT**, alternamos temporariamente para a ferramenta de **Conversão de Pontos** e soltando a tecla voltamos automaticamente para a **Caneta**.

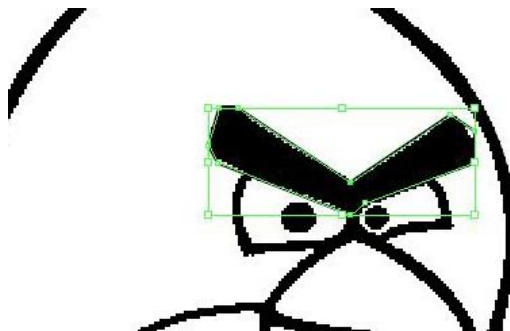
Arquivo inserido no documento em branco:



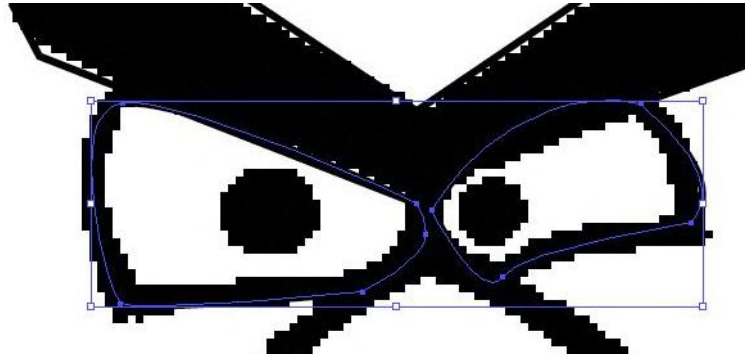
Na guia **Camadas** bloqueie a **Camada1**.



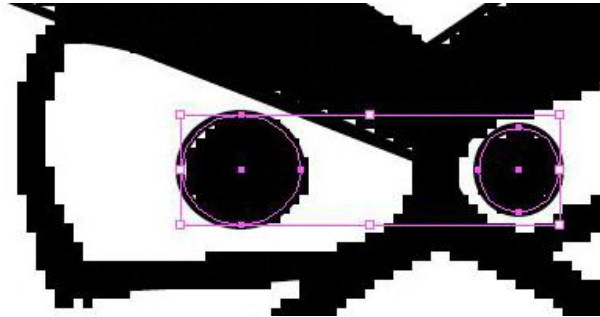
Crie uma nova camada, renomeie para **Sobrancelha** e faça a vetorização da sobrancelha do desenho.



Crie uma nova camada e vetorize o contorno dos olhos, troque o nome da camada para **Contorno**.



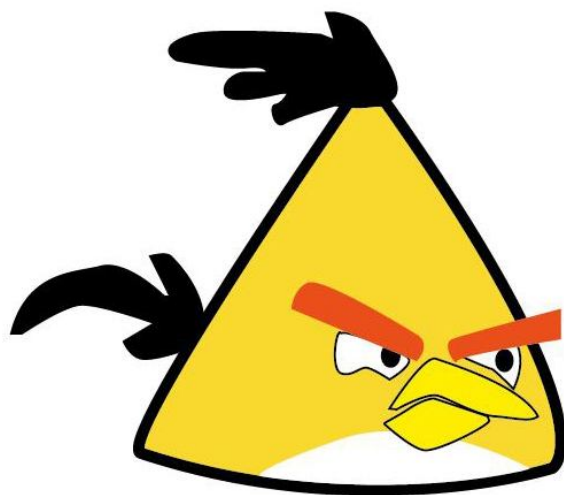
Crie uma nova camada e usando a ferramenta **Elipse** faça os olhos, renomeie a camada para **Olhos**.



Após repetir todo o procedimento sobre o objeto podemos colori-lo. Com a ferramenta **Balde de tinta em tempo real**.

Veja exemplos de objetos vetorizados manualmente:





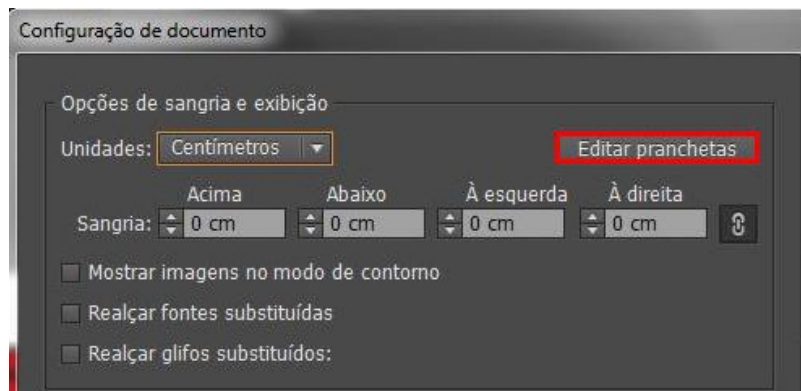
Configuração de Documento

Nesta opção podemos alterar o tamanho de nosso documento após ser criado, e alterar também configurações de medidas, é possível também inserir imagens como plano de fundo.

Na barra superior clique na opção **Configuração de documento**.



E na janela **Configuração do documento** clique em **Editar pranchetas** e dê **Ok**.

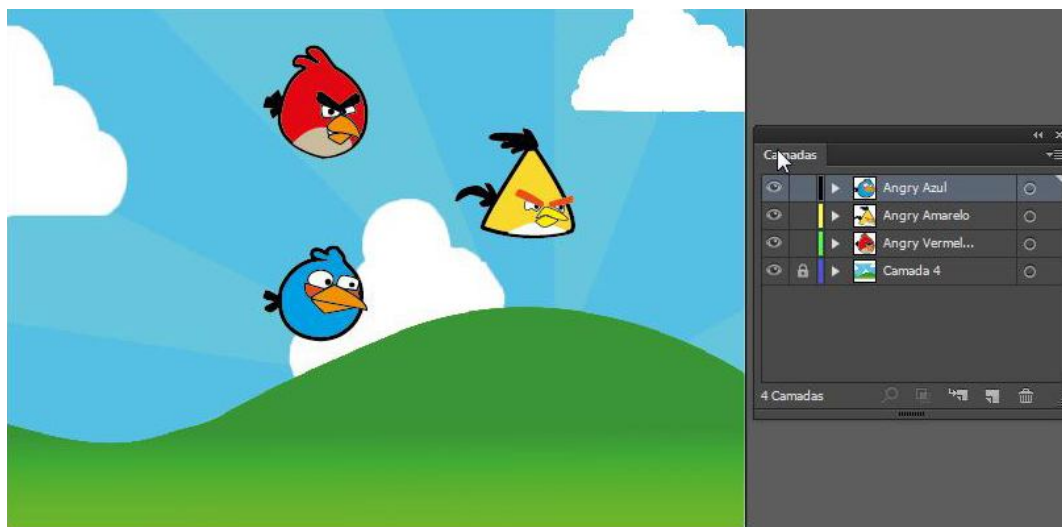


Observe que seu documento está com um contorno diferente, indicando que é possível trocar seu tamanho, porém não vamos utilizar esta opção.

Selecione na barra superior as opções mostradas abaixo:

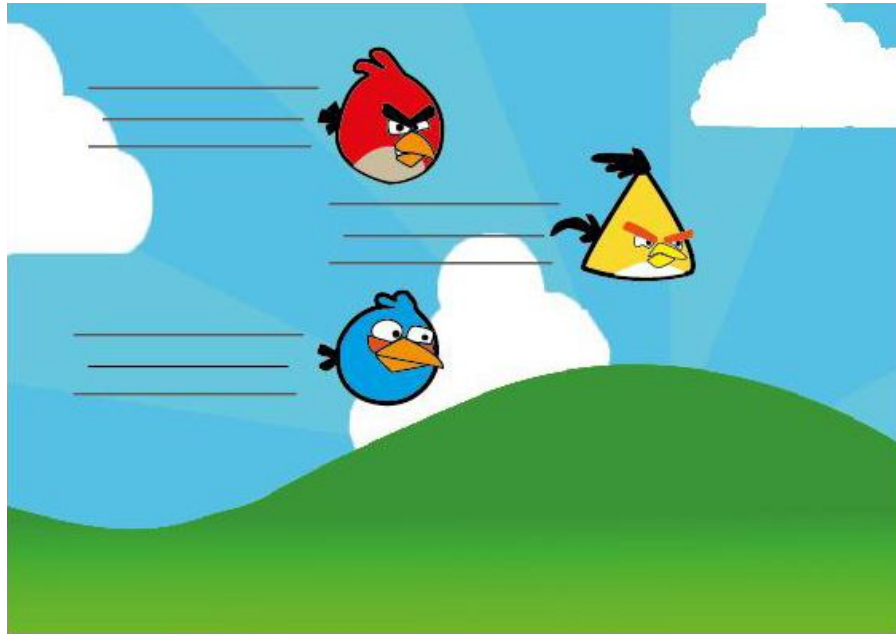


Redimensione a imagem do tamanho da página e em seguida bloqueie a camada. Redimensione também todos os desenhos e salve as alterações em seu arquivo.

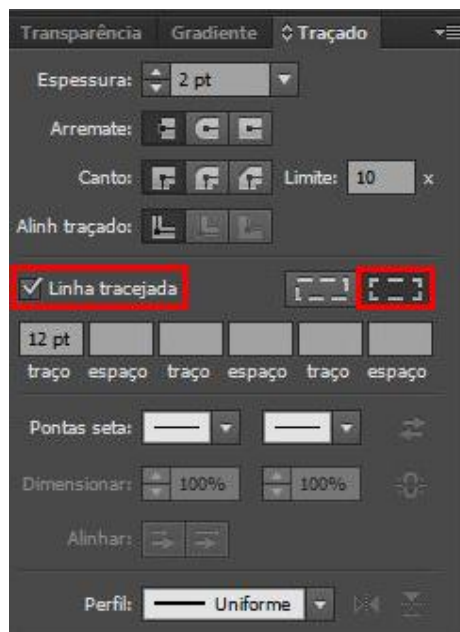


Linhas Tracejadas

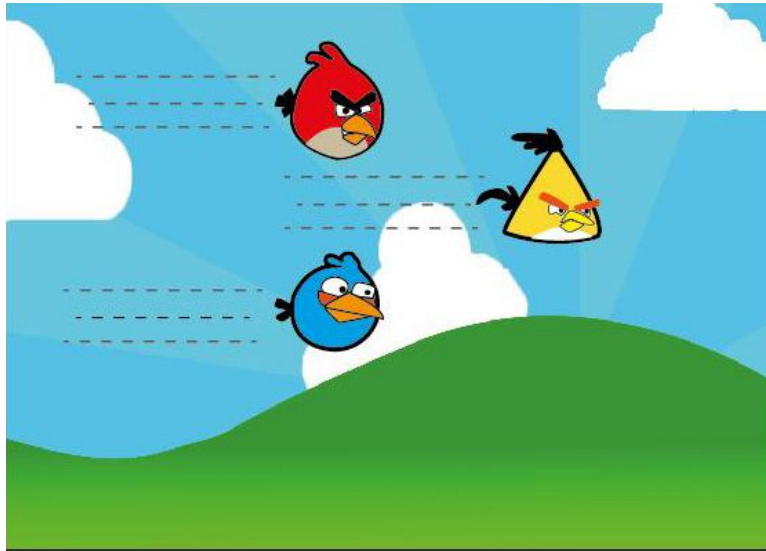
Em nosso documento podemos alterar qualquer tipo de linha, para o tipo tracejada, como mostrado no exemplo abaixo:



Selecione todas as linhas da camada, e marque a opção **Linha Tracejada** na guia **Traçado** e selecione a segunda opção.



Seu documento deve estar como na imagem abaixo:



Mude o contorno das linhas para um gradiente preto e branco.

