



**Ai** ILLUSTRATOR

# Illustrator CC



Nome: \_\_\_\_\_

## Sobre o curso

O Adobe Illustrator é um software de design baseado em vetor. Dessa forma, suas imagens podem tanto ser reduzidas para telas de dispositivos móveis, como ampliadas para preencherem um outdoor sem perder em qualidade e visual. Amplamente utilizado para criação de desenhos, tipografias, ou ilustrações em geral, o Adobe Illustrator é considerado uma das melhores ferramentas de Design no mercado.

## O que aprender com este curso?

Neste curso você aprenderá a utilizar as ferramentas que tornaram o Adobe Illustrator líder de mercado no quesito Design, bem como a criar artes visuais utilizando este aplicativo. Terá dicas de como utilizar todo o potencial deste programa para criar desenhos à mão livre, vetores de gráficos com cores para criação de desenhos, ilustrações e tipografias para peças impressas, artes que podem ser usadas em: apresentações, sites, blogs e diversas mídias sociais.



ILLUSTRATOR



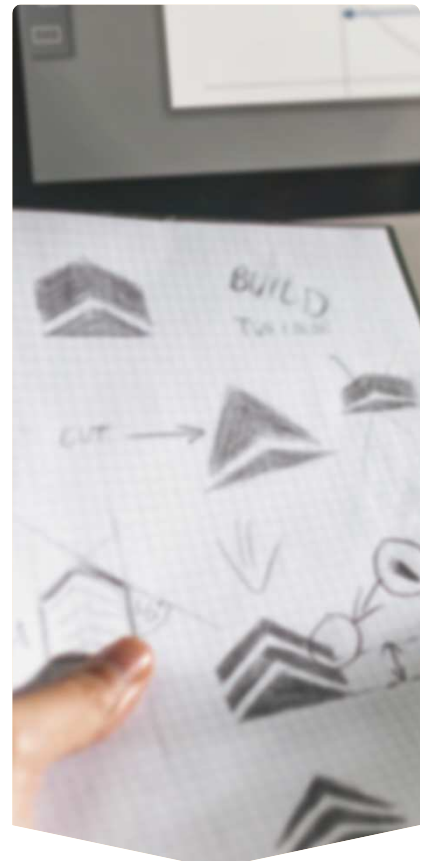
**Quantidade de Aulas**  
16 aulas



**Carga horária**  
24 horas



**Programas Utilizados**  
Adobe Illustrator CC



# Sumário

## 1 - Ferramentas básicas e interface

- 1.1 - Princípios da Área de Trabalho
- 1.2 - Selecionando diferentes modos de área de trabalho
- 1.3 - Janelas e Painéis
- 1.4 - Exercícios Passo a Passo
- 1.5 - Exercícios de Fixação

## 2 - Ferramenta de criação de formas

- 2.1 - Criando formas geométricas básicas
- 2.2 - Criando formas geométricas perfeitas
- 2.3 - Criando formas geométricas a partir do centro do mouse
- 2.4 - Preenchendo formas geométricas
- 2.5 - Selecionando a cor do traçado de formas
- 2.6 - Exercícios Passo a Passo
- 2.7 - Exercícios de Fixação

## 3 - Editando formas básicas

- 3.1 - Compreendendo caminhos e segmentos
- 3.2 - Ferramenta seleção
- 3.3 - Ferramenta Seleção Direta
- 3.4 - Exercícios Passo a Passo
- 3.5 - Exercícios de Fixação

## 4 - Ferramenta de caneta e criação de formas livres

- 4.1 - Ferramenta Curvatura
- 4.2 - Ferramenta Caneta
- 4.3 - Exercícios Passo a Passo
- 4.4 - Exercícios de Fixação

## 5 - Criação de desenhos utilizando formas

- 5.1 - O que é Vetorização
- 5.2 - Para que servem os vetores
- 5.3 - Exercícios Passo a Passo
- 5.4 - Exercícios de Fixação

## 6 - Trabalhando com camadas

- 6.1 - Painel de Camadas
- 6.2 - Criando e excluindo camadas e subcamadas
- 6.3 - Exercícios Passo a Passo
- 6.4 - Exercícios de Fixação

## 7 - Opacidade, Mesclagem e Máscara

- 7.1 - Criando Máscaras
- 7.2 - Alterando a opacidade de um elemento
- 7.3 - Modos de Mesclagem

- 7.4 - Exercícios Passo a Passo

- 7.5 - Exercícios de Fixação

## 8 - Pathfinder

- 8.1 - Combinando objetos utilizando o Pathfinder
- 8.2 - Modo de Forma
- 8.3 - Pathfinder
- 8.4 - Exercícios Passo a Passo
- 8.5 - Exercícios de Fixação

## 9 - Cores

- 9.1 - Como funcionam as cores
- 9.2 - Esquemas de Cores
- 9.3 - Teoria das Cores
- 9.4 - Exercícios Passo a Passo
- 9.5 - Exercícios de Fixação

## 10 - Gradientes

- 10.1 - Criando um Degradê
- 10.2 - Tipos de Degradê
- 10.3 - Quadro de Gradiente
- 10.4 - Exercícios Passo a Passo
- 10.5 - Exercícios de Fixação

## 11 - Régua e linhas de guia

- 11.1 - Réguas
- 11.2 - Linhas de Guia
- 11.3 - Grade
- 11.4 - Exercícios Passo a Passo
- 11.5 - Exercícios de Fixação

## 12 - Tipografia e texto

- 12.1 - O que é Tipografia
- 12.2 - Hierarquia visual
- 12.3 - Adicionando textos no Illustrator
- 12.4 - Exercícios Passo a Passo
- 12.5 - Exercícios de Fixação

## 13 - Criando um Logotipo

- 13.1 - Criando Arte
- 13.2 - Exercícios Passo a Passo
- 13.3 - Exercícios de Fixação

## 14 - Criando Padrões

- 14.1 - Criando padrões
- 14.2 - Opções de edição de padrão
- 14.3 - Exercícios Passo a Passo
- 14.4 - Exercícios de Fixação

## 15 - Pincéis

- 15.1 - Tipos de Pincéis

15.2 - Acessando a biblioteca de pincéis

15.3 - Criando novos pincéis a partir de elementos

15.4 - Exercícios Passo a Passo

15.5 - Exercícios de Fixação

**16 - Conceitos finais e finalizando arquivos**

16.1 - Finalizando um trabalho para Web

16.2 - Exportando uma imagem para web em formato de vetor

16.3 - Criando um arquivo para impressão

16.4 - Exercícios Passo a Passo

16.5 - Exercícios de Fixação

**O** Adobe Illustrator é o aplicativo ideal para Designers e artistas que trabalham com impressão e desenhos em vetores.

Vetores são o que há de mais avançado no processo de impressão e criação de artes para aplicativos ou sites que sejam responsivos. Em um mundo onde utilizamos cada vez mais diferentes resoluções em monitores, celulares, televisões, etc., precisamos dos vetores para tornar tudo mais prático e rápido.

BMPs de qualquer tipo não dariam conta da velocidade que novas tecnologias e modelos são criados, uma vez que, para tornar um simples botão de um site responsivo, você teria de criar um BMP para cada tamanho diferente.

O mesmo vale para processos de impressões, desde pequenos cartões, até flyers, cardápios, banners, placas, outdoors e muito mais. O mundo das artes impressas clama por vetor!

Vetores são artes que não alteram sua qualidade, independente do tamanho para a qual sejam modificadas.

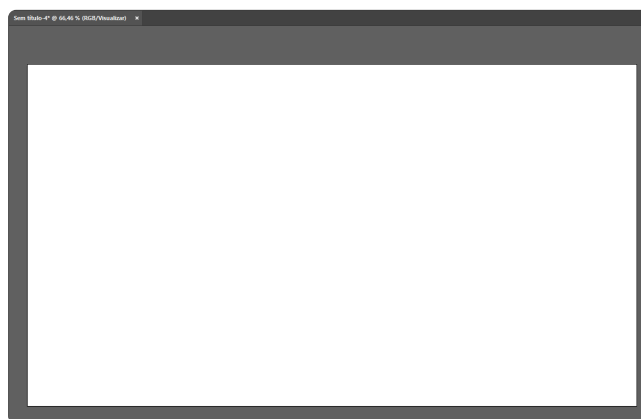
E o Illustrator é, justamente, o aplicativo mais conhecido de Design para se trabalhar como desenhos em vetor.

Painéis laterais (normalmente ficam à direita do aplicativo);

Painel de ferramentas;

Controle de prancheta;

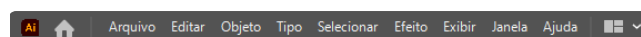
A área de trabalho é o que compõe a maior parte da tela do aplicativo, sendo responsável pela demonstração e visualização da arte que estamos criando.



O menu de ferramentas fica na parte superior do aplicativo e possui toda a gama de ferramentas existentes no Illustrator.

As ferramentas são divididas em menus, cujos nomes representam as funções de cada uma.

É neste menu que encontramos ferramentas importantes, como "Salvar", que salva nossos arquivos e nos permite mantê-los em nosso HD.



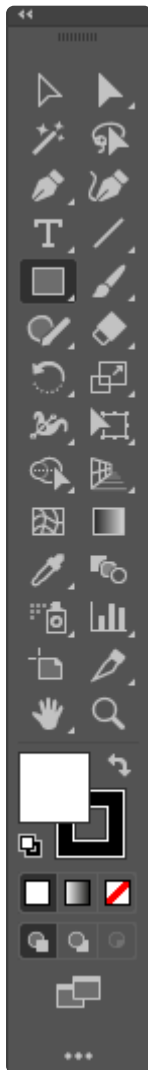
## 1.1. Princípios da Área de Trabalho

O aplicativo Illustrator é dividido em:

Área de Trabalho;

Menu de ferramentas;

O Painel de ferramentas é o painel lateral, onde nossas principais ferramentas artísticas ficam expostas.



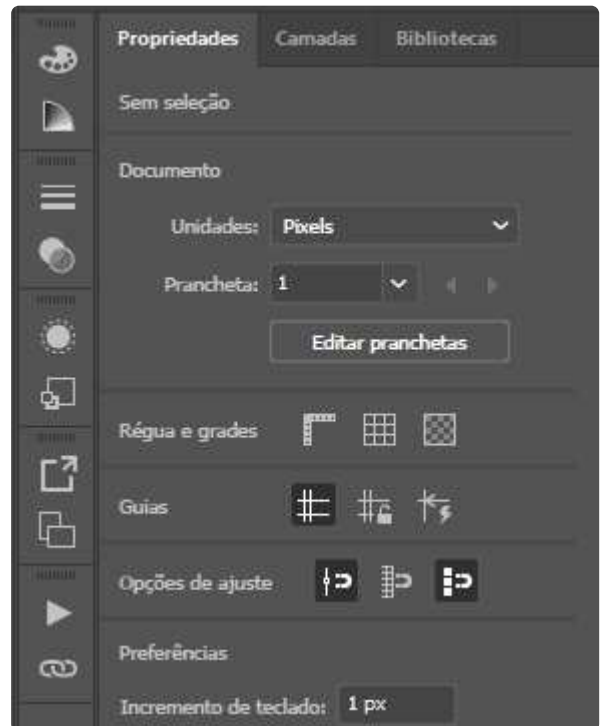
Controle da Prancheta é uma parte importante de nosso aplicativo, responsável por controlar as pranchetas que temos criadas, ela fica logo abaixo da área de trabalho.



Os painéis laterais são painéis que ficam posicionados à direita da área de trabalho.

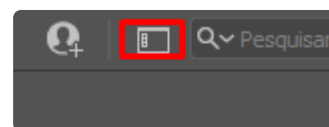
Em alguns estilos de área de trabalho talvez você não os visualize. Mas, neste curso, estamos utilizando um estilo de área de trabalho onde eles aparecem.

Estes painéis são muito importantes e podem ter uma gama de ferramentas e janelas empilhadas com eles.



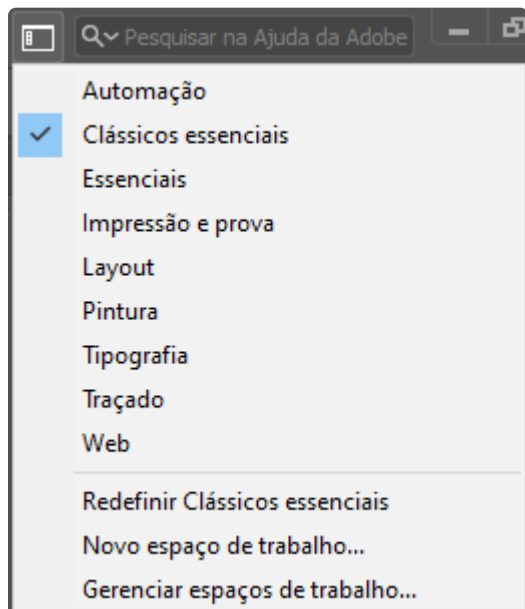
## 1.2. Selecionando diferentes modos de área de trabalho

Você pode selecionar diferentes modos de área de trabalho utilizando o botão "Alternar Área de trabalho" disponível ao lado do menu de ferramentas, próximo do canto superior direito da janela.



Ao clicar neste botão, um menu será disponibilizado com diferentes opções de áreas de trabalho pré-configuradas do Adobe Illustrator.

Estas áreas de trabalho possuem acesso facilitado a ferramentas chaves para auxiliar o trabalho com determinados aspectos do Design e da arte.

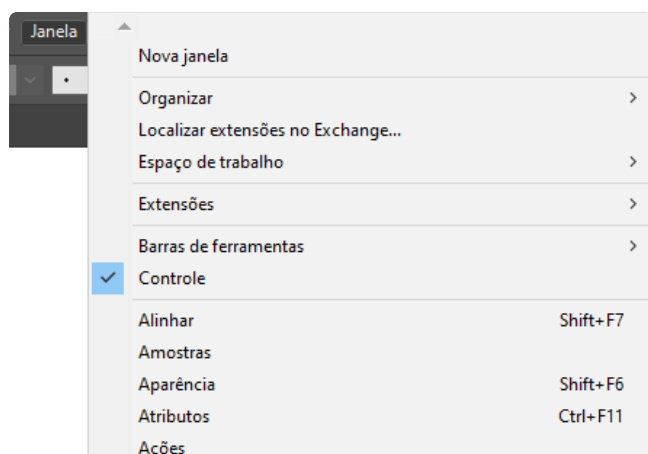


*OBS: neste curso estaremos trabalhando com o modo de área de trabalho "Clássicos Essenciais". É bom que ajuste seu Illustrator para este modo, afim de acompanhar com mais clareza os exemplos e exercícios.*

### 1.3. Janelas e Painéis

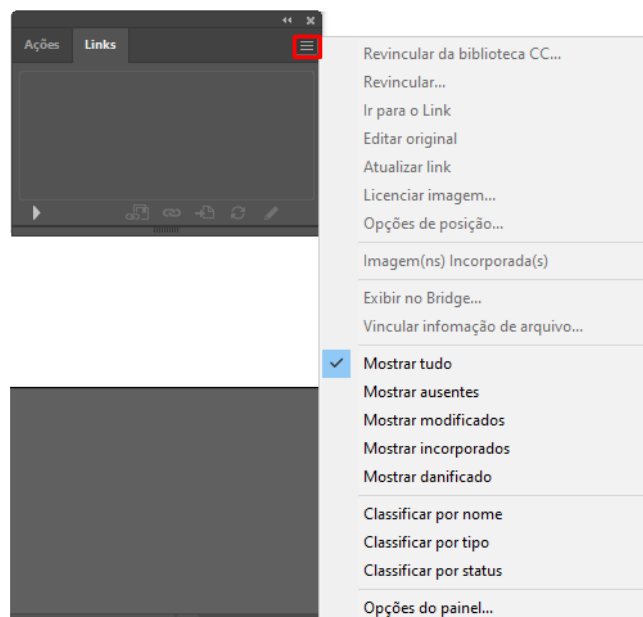
Você pode adicionar janelas utilizando o menu "Janela" do Adobe Illustrator, disponível no menu de ferramentas.

Este menu possui uma lista de janelas com diversas ferramentas inclusas para rápido acesso às ferramentas que você necessitar.



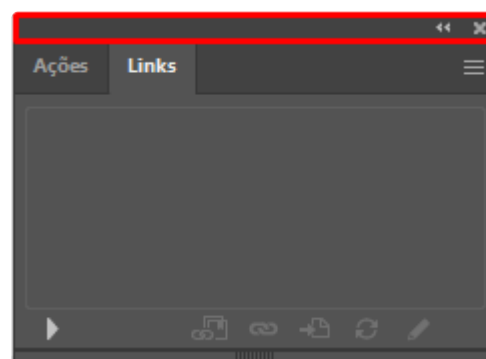
Quando você cria uma nova janela, ela será disponibilizada em forma de painel.

Você pode ajustar as configurações do painel clicando neste pequeno botão ao lado de cada janela que criar.



Você também pode mover estas janelas e encaixá-las em quaisquer abas que permitam o empilhamento de janelas.

Para movê-las, basta clicar no topo da janela e arrastá-la para o lado que quiser.

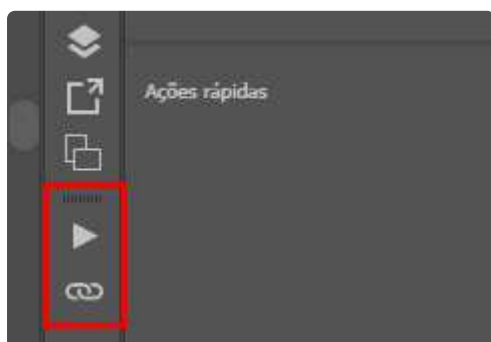


Você também pode encaixá-las em outro painel, empilhando-as de forma a acessá-las rapidamente no futuro.

Para isso, basta movê-las até o painel e ver se este quadrado azul surge. Este é o aviso de que a janela pode ser encaixada àquele painel.



Depois de encaixar a janela no painel, ela ficará disponível para acesso rápido no futuro.



## 1.4. Exercícios Passo a Passo

1. Abra o seu Adobe Illustrator e crie um arquivo no tamanho "Comum" Web (1366x768).
2. Clique em "Alternar área de trabalho".

3. Selecione a opção "Clássicos Essenciais".
4. Clique no menu "Janela".
5. Clique em "Camadas".
6. Arraste a janela Camadas e encaixe no menu de propriedades.
7. Clique nas setas ">>" no topo da barra de ferramentas, até que sua barra de ferramentas se torne dupla.
8. Clique com o botão direito em "Ferramenta retângulo".
9. Clique na seta para extrair a janela de formas.
10. Ajuste a janela para o canto direito de seu arquivo.

## 1.5. Exercícios de Fixação

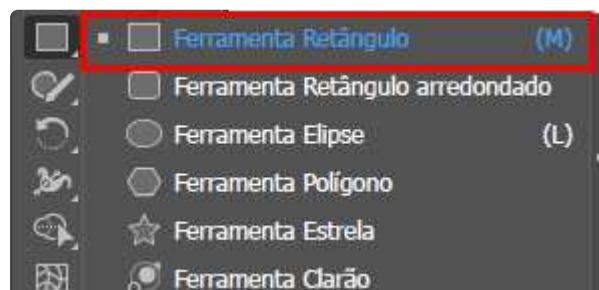
1. Crie uma forma de cada tipo no topo de sua prancheta.
- A seguir, crie uma forma perfeita para o retângulo e para a elipse (pressione a tecla shift durante a criação das formas para isso).



**S**e o Illustrator é construído para trabalhar com vetores, como podemos transformar artes em formas?

Bem, parte desta resposta está nas ferramentas de criação e edição de formas disponível no Illustrator.

Selecione a forma geométrica desejada;



### 2.1. Criando formas geométricas básicas

Para criarmos formas geométricas básicas no Illustrator, utilizamos a ferramenta de criação de formas disponível em nossa guia de ferramentas.

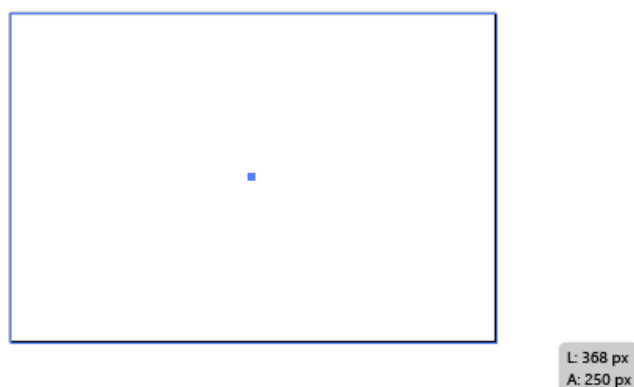


Você pode expandir a janela das formas disponíveis nesta ferramenta para uma janela, criando um acesso rápido à todas as formas geométricas ao mesmo tempo.



Para criar suas formas geométricas, tudo o que você precisa é seguir os seguintes passos:

Clique em um ponto de sua área de trabalho, onde quer que a forma se inicie e arraste o mouse (sem soltar o botão do clique) até o ponto final da forma;



Solte o botão do mouse quando estiver satisfeito com a forma criada.



---

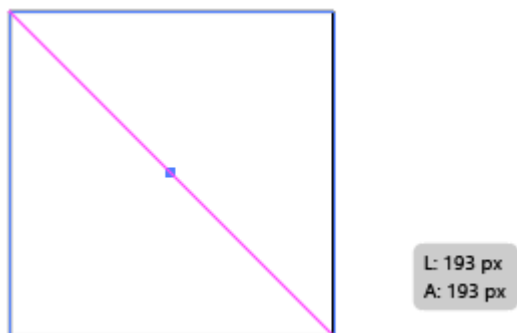
## 2.2. Criando formas geométricas perfeitas

Para criar formas geométricas perfeitas (com todos os lados iguais) basta segurar a tecla SHIFT enquanto executa os seguintes passos:

Pressione a tecla Shift;

Clique em um ponto de sua tela onde deseja que a forma se inicie;

Segurando o botão do mouse e a tecla shift, arraste o ponteiro do mouse até o ponto em que deseja que a forma seja finalizada.



Um traço no meio da forma indicará que você está criando uma forma com os lados iguais;

Quando atingir o ponto certo, solte o botão do mouse para que a forma seja concluída.

---

## 2.3. Criado formas geométricas a partir do centro do mouse

Você pode criar formas geométricas a partir do centro do ponteiro do mouse.

Dessa forma, o ponto inicial da forma será o centro da forma, não a ponta dela.



Para criar formas dessa maneira, basta seguir os seguintes passos:

Selecione a forma desejada;

Pressione a tecla "ALT";

Clique no ponto da tela onde deseja que seja o centro da forma;

Mantendo a tecla ALT e a tecla do mouse pressionadas, arraste o ponteiro do mouse para criar a forma;

Quando a forma estiver pronta, solte as teclas e o botão do mouse para concluir.

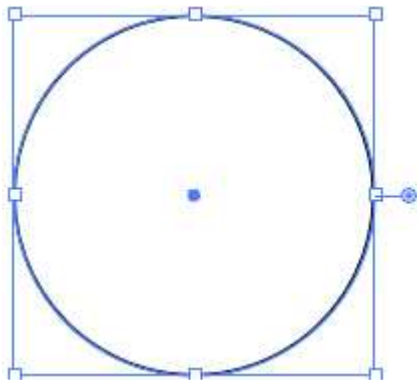
Você também pode criar formas geométricas a partir do centro do ponto inicial que sejam perfeitas (todos os lados iguais). Para isso, basta pressionar as teclas ALT+SHIFT neste processo.

---

## 2.4. Preenchendo formas geométricas

Para preencher as formas geométricas com uma cor de sua escolha, basta seguir os seguintes passos:

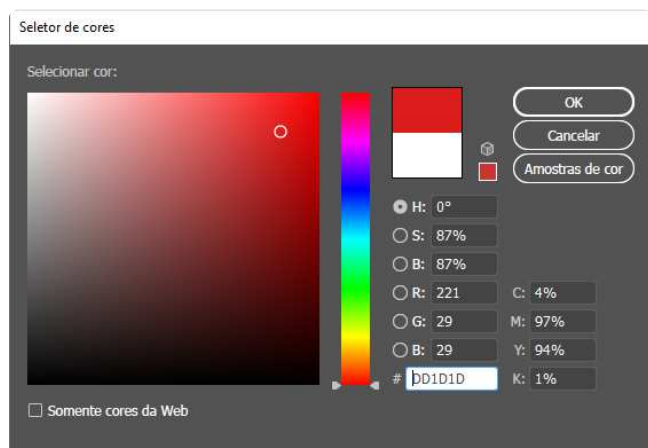
Selecione a forma que deseja preencher;



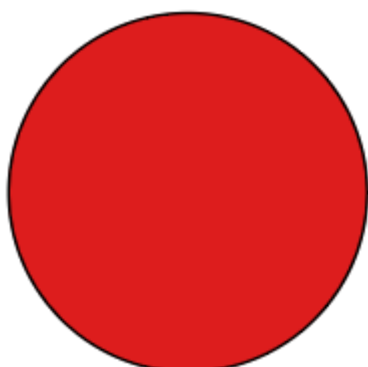
Clique duas vezes sobre o quadro "Preenchimento" no menu de ferramentas;



Selecione a cor para preencher a forma que você selecionou no quadro de cores e clique em "Ok";



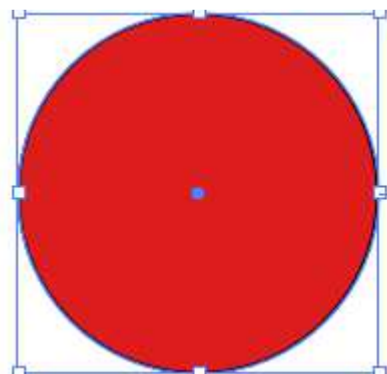
A forma selecionada será preenchida com a cor selecionada.



## 2.5. Selecionado a cor do traçado de formas

Para selecionar a cor do traçado de suas formas, siga os seguintes passos:

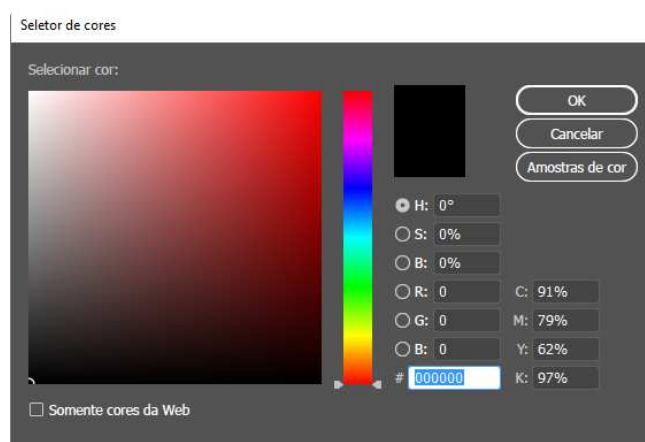
Selecione a forma que deseja alterar a cor do traçado;



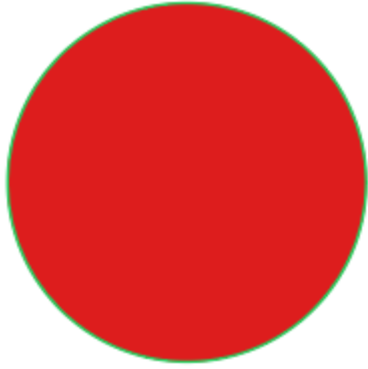
Clique duas vezes sobre a "Cor do traçado".



Selecione a cor desejada para alterar o traçado da forma.



Altere a cor do traçado da forma selecionada e clique em "Ok";



## 2.6. Exercícios Passo a Passo

1. Abra o seu Adobe Illustrator.
2. Crie um arquivo novo no formato Web 1366x768 tipo de cores RGB.
3. Clique com o botão direito no menu de ferramentas de formas.
4. Clique na seta para extrair a janela de ferramentas.
5. Ajuste o menu no topo de sua área de trabalho em uma posição confortável para trabalhar.

6. Crie uma elipse perfeita (utilizando a tecla SHIFT).

7. Crie um retângulo arredondado a partir do centro (utilizando a tecla ALT).

8. Crie um retângulo perfeito a partir do centro (pressionando as teclas SHIFT+ALT juntas).

9. Crie um polígono, mas antes de soltar o botão do mouse, pressione a tecla "para baixo" no teclado, para diminuir o número de lados até que ele se torne um retângulo.

10. Mantenha o arquivo aberto e siga para o exercício de fixação.

## 2.7. Exercícios de Fixação

1. Preencha cada uma das formas já criadas com cores diferentes. Crie outros dois polígonos, um com 6 pontas e outro com 4 pontas, altere a cor da linha de ambos para vermelho e a espessura da linha para 3.

**V**ocê pode editar as formas básicas criadas pelo Illustrator, utilizando facilmente as ferramentas de seleção e os quadros de propriedades.

### 3.1. Compreendendo caminhos e segmentos

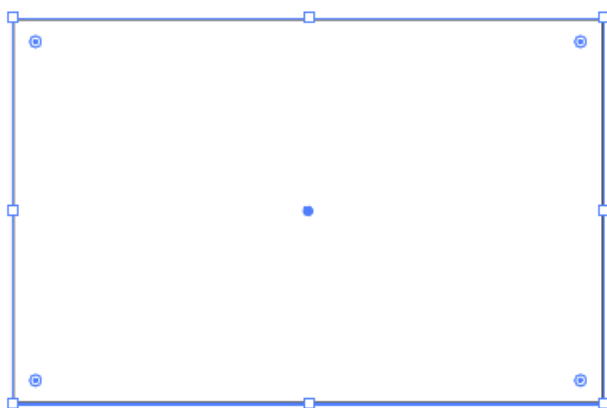
Caminhos são linhas que se intercalam entre dois segmentos.



Segmentos são os pontos que conectam essas linhas (estes caminhos)

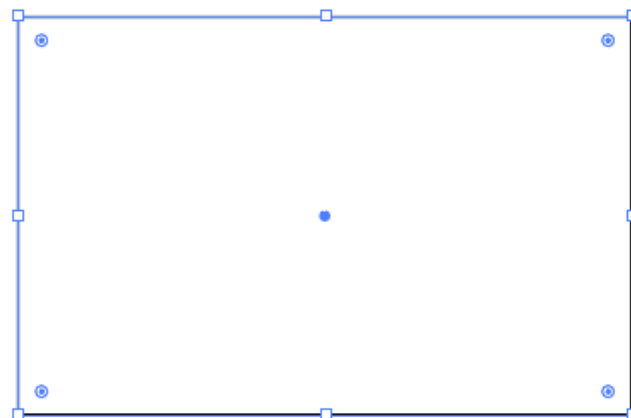


As formas são caminhos fechados, pois todos os pontos de ancoragem são conectados por linhas.



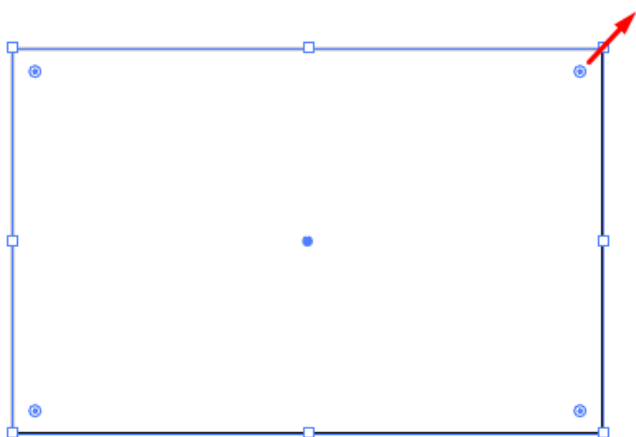
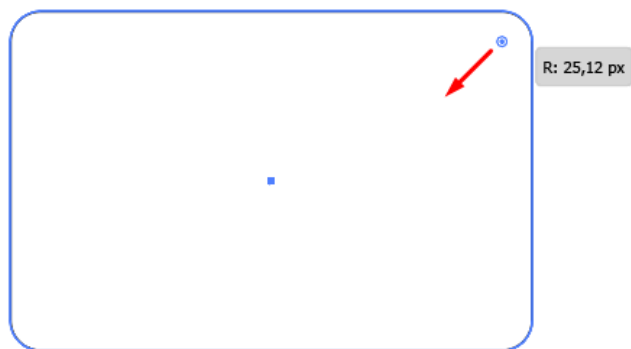
### 3.2. Ferramenta seleção

Utilizando a ferramenta seleção você pode selecionar a forma desejada para editá-la, bem como selecionar os pontos de intersecção da forma (também chamados de âncora) para ajustar o tamanho da forma.



Utilizando os pontos de âncora (pontos que ligam os caminhos das linhas) nos cantos e no meio da forma, você irá ajustar o tamanho da forma.

Utilizando os pontos internos da forma, você pode puxá-los para arredondar os cantos ou empurrá-los (para fora da forma) para deixar os cantos retos.

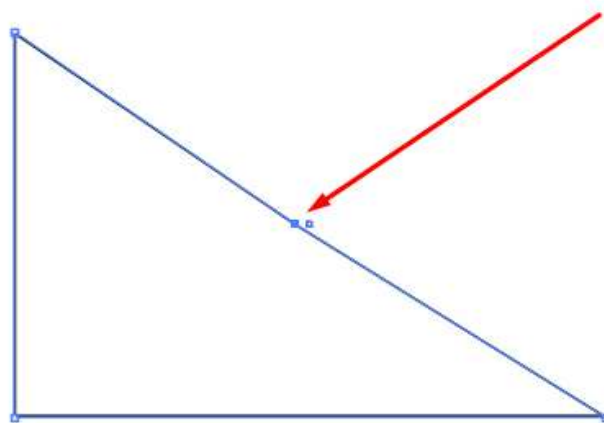


### 3.3. Ferramenta Seleção Direta

A ferramenta de seleção direta permite a seleção de cada ponto em separado de suas formas.

Assim, você poderá alterar o formato das mesmas de forma independente.

Por exemplo, puxando apenas um ponto do canto para o meio de um retângulo, você pode deformá-lo desta forma.



### 3.4. Exercícios Passo a Passo

1. Abra o seu Adobe Illustrator.
2. Crie um arquivo no formato Web Comum com cores em RGB.
3. Crie um círculo perfeito.
4. Crie um quadrado perfeito.
5. Crie um retângulo arredondado de 75x75 pixels.
6. Recorte o círculo ao meio.
7. Arredonde as pontas do quadrado.
8. Torne o retângulo arredondado em um quadrado de pontas retas.
9. Mantenha o arquivo aberto e siga para os exercícios de fixação.

### 3.5. Exercícios de Fixação

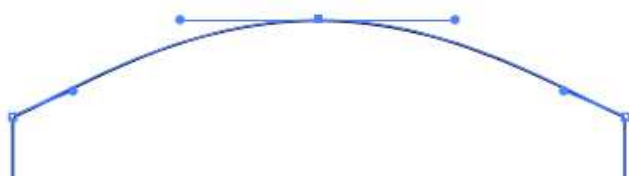
1. Crie uma casa utilizando apenas formas, com uma porta, um telhado e a seguir crie um pinheiro ao lado. Atenção: apenas utilizando formas!

**E** ditar formas é uma parte importante no aprendizado de vetores. Criar formas livres utilizando as ferramentas de caneta é tão importante quanto, ou até mais para vetorizarmos imagens e realizarmos trabalhos de qualidade.

### 4.1. Ferramenta Curvatura

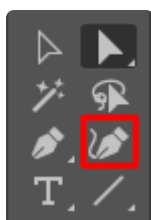
A ferramenta de curvatura permite criarmos uma curvatura a partir de um ponto de referência, criando outros três pontos de âncora e uma linha de direção (também chamada de linha de força ou Handle).

Esta linha de direção cria uma força que curva os pontos, gerando uma curva suave na linha.



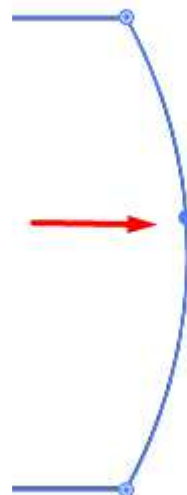
Para utilizar a ferramenta de curvatura é bastante simples. Basta seguir os seguintes passos:

Selecione a ferramenta curvatura;



Clique em algum local de uma linha já existente e arraste-a na direção em que quer

criar a curva.

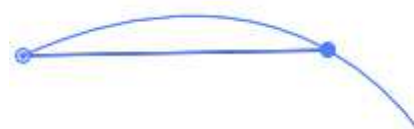


Você também pode criar um efeito de "elástico" sem precisar utilizar a ferramenta em alguma forma, criando formas livres com ela.

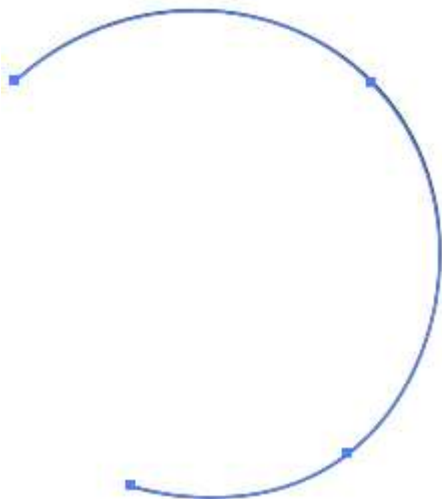
Para isso, siga os seguintes passos:

Selecione a ferramenta de curvatura;

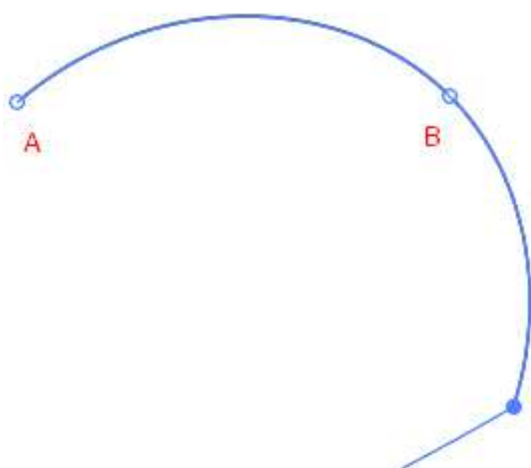
Solte dois pontos na prancheta e veja a visualização de elástico exibir a forma do demarcador resultante, dependendo de onde você passa o mouse.



Use o mouse para soltar um ponto ou toque para criar um ponto suave. Para criar um ponto de vértice, clique duas vezes ou pressione a tecla ALT enquanto clica ou toca.

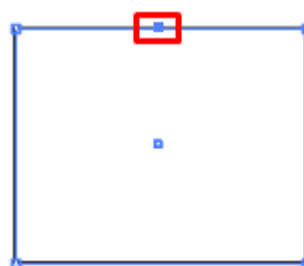
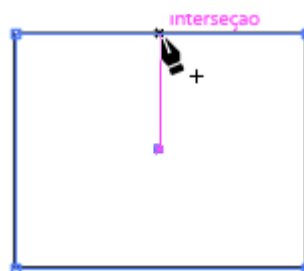


Para criar curvas suaves entre dois pontos, você pode simplesmente dar dois cliques depois de selecionar o ponto A e o ponto B.



Para finalizar uma forma, existem dois caminhos. Você pode fechar a forma, clicando sobre o primeiro ponto que você criou, ou você pode apertar a tecla "esc" para criar uma forma aberta.

Você pode utilizar a ferramenta caneta para criar um segmento em uma linha ou forma, clicando com ela sobre a linha.



Você também pode utilizar a ferramenta caneta para desenhar formas livres e vetorizar artes existentes.

A ferramenta caneta cria linhas entre pontos de ancoragem e segmentos, sempre que você clica em dois pontos dentro de sua área de trabalho.

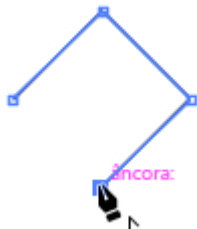


## 4.2. Ferramenta Caneta

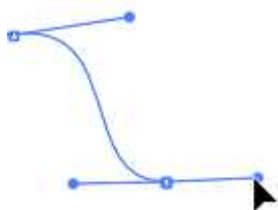
A ferramenta caneta permite a criação de desenhos livres utilizando retas e curvas e criando pontos de ancoragem a partir de linhas, ou segmentos em linhas já criadas.

Para criar linhas em ângulos retos você pode utilizar a tecla SHIFT e forçar a ferramenta a virar apenas em ângulos de 45°.

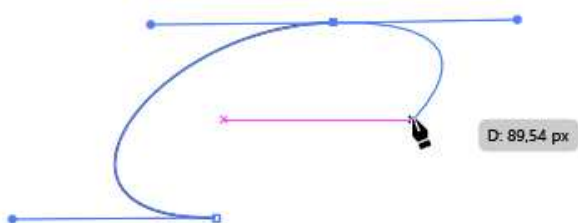




Você também pode criar curvas utilizando a ferramenta caneta. Para isso, quando clicar em algum ponto adicionando um segmento, basta manter o botão do mouse clicado e arrastar para o ponto no qual você quer desenhar a curva.

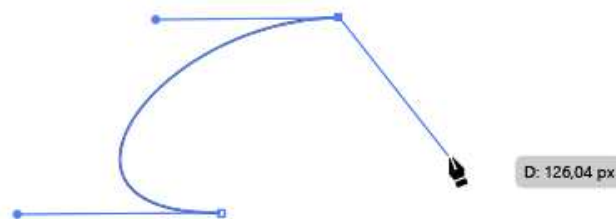


Quando você cria uma curva utilizando a ferramenta caneta, o Illustrator automaticamente curva o início de sua próxima linha, pois o ponto de segmento entre as duas está executando a curvatura da próxima linha.



Para quebrar este segundo ponto de curva e voltar a criar linhas retas, você pode pressionar a tecla ALT e "soltar" a caneta da forma, a seguir pode continuar desenhando

clitando no ponto que terminou e seguindo a linha até o ponto seguinte.



Para selecionar um ponto de segmento e ajustar sua posição sem precisar "soltar" a ferramenta caneta, você pode fazê-lo segurando a tecla CTRL e clicando sobre o segmento que deseja mover.

### 4.3. Exercícios Passo a Passo

1. Abra o arquivo auxiliar "Aula 4 exercícios".
2. Utilizando a ferramenta caneta, desenhe as formas geométricas da parte de baixo da área de trabalho.
3. Utilize a tecla "SHIFT" enquanto cria os formatos.
4. Mantenha o arquivo aberto e siga para os exercícios de fixação.

### 4.4. Exercícios de Fixação

1. Utilizando as ferramentas de caneta e curvatura, tente replicar da melhor forma que conseguir as formas geradas no topo do documento.

**A**prender sobre a criação de desenhos utilizando formas e utilizando as ferramentas de caneta e curvatura é imprescindível para o processo de criar vetores a partir de desenhos, artes ou imagens.

mágica para isso. Tudo aqui está ligado a sua criatividade para utilizar as ferramentas do Illustrator e sua facilidade com algumas destas ferramentas.

São estas duas facetas que lhe farão selecionar as ferramentas ideais para criação de vetores.

## 5.1. O que é Vetorização

Vetorização ou rastreamento é o processo de redesenhar uma imagem bitmap em uma imagem vetorizada.



Para executar esta ação, podemos seguir diversos caminhos.

Podemos gerar o vetor de uma imagem a partir de formas que se agrupam para formar uma imagem inteira.

Podemos gerar o vetor de uma imagem a partir de linhas e curvas utilizando a ferramenta de caneta.

Podemos criar traços abertos e conectá-los com nós (pontos de segmentos) para criar vetores abertos.

Enfim, existem uma série de formas de criarmos um vetor. Não existe uma fórmula

## 5.2. Para que servem os vetores

Os vetores servem para uma gama de trabalhos em Design.

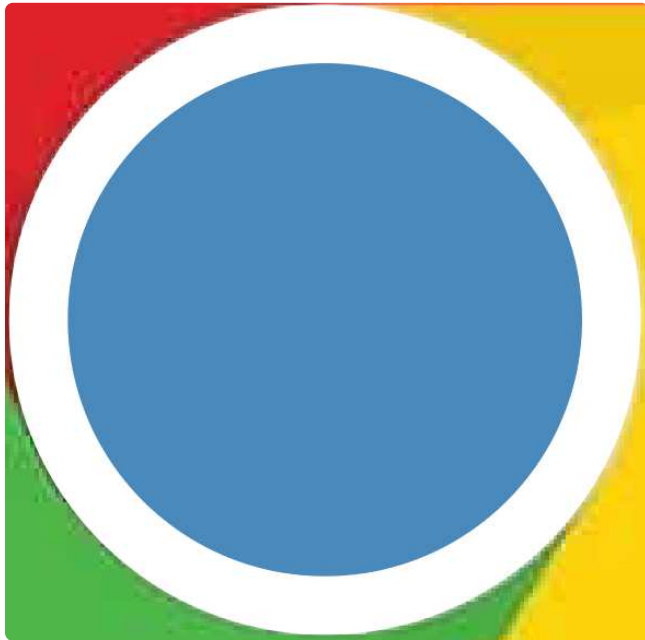


Caso você queira uma ilustração para impressão, você deverá utilizar vetores para criá-la. Isso facilitará, no futuro, possíveis alterações de tamanho e proporção na arte.

Criação de logos de marca, que representarão a mesma em diversos veículos de informação diferentes: *web*, cartões, *flyers*, folhetos, etc.

Design gráfico, muitos designers desenharam seus esboços de logos em papel e depois digitalizam este desenho afim de criar um vetor sobre o mesmo.

No fim, vetores são uma forma de tornar sua arte responsiva. Isso é, independente do tamanho que você a necessite, tudo o que você precisa fazer para alterá-la é ajustar sua proporção. Sem correr riscos de que ela se torne *pixelada* ou algo do tipo.



### 5.3. Exercícios Passo a Passo

1. Abra o arquivo auxiliar "Aula 5 exercícios" deste curso.

2. Selecione a ferramenta de caneta.

3. Clique na base da gota e arraste o mouse sem soltar, afim de formar duas alças que se estendam até o início das curvas.

4. Clique no ponto final da curva da direita e pressionando o mouse crie uma alça para torcer a linha até que ela se adapte à curva.

5. Clique na ponta final da gota e mantenha o mouse pressionado para criar uma alça que se adapte ao formato da curva.

6. Pressione a tecla "CTRL" para poder editar os pontos anteriores e ajuste a forma caso precise.

7. Depois de ajustados todos os pontos, pressione a tecla ALT e selecione a alça que está para fora da gota no topo dela. Puxe-a para o centro.

8. Crie outro ponto no começo da próxima curva e mantenha o mouse pressionado para criar a curva necessária.

9. Feche a forma com um último ponto e ajuste os pontos caso necessário.

### 5.4. Exercícios de Fixação

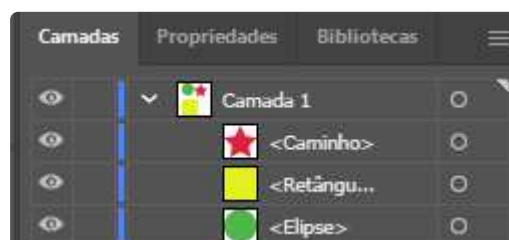
1. Tente, da melhor forma que conseguir, criar a forma do esquilo utilizando a ferramenta caneta.

**A**o se criar um trabalho artístico complexo, você precisará controlar todos os itens na janela do documento. Muitas vezes pode acontecer de itens pequenos ficarem ocultos embaixo de itens maiores, e a seleção do trabalho artístico se torna difícil.

Camadas fornecem um modo de gerenciar todos os itens que compõem o seu trabalho artístico. As camadas são como pastas que guardam objetos de seu trabalho dentro delas. Rearranjando a posição de um objeto ou de uma pasta de objetos, irá modificar a ordem de empilhamento dos itens no trabalho artístico. Você pode mover itens entre pastas e também criar subpastas dentro das mesmas.

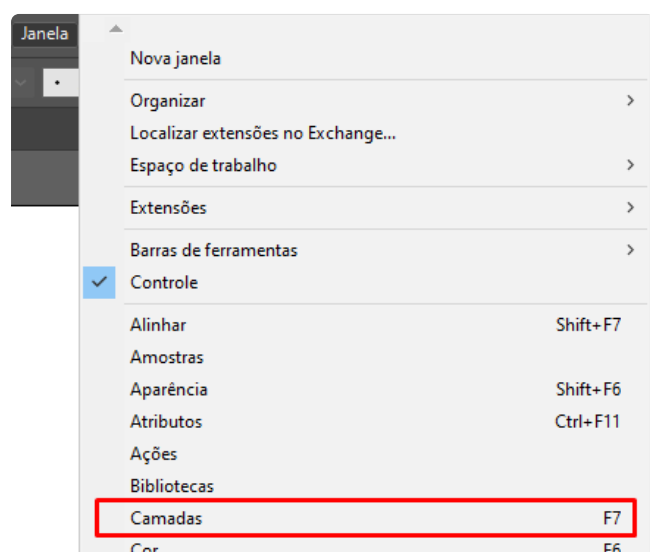
Uma vez que sua janela de camadas esteja aberta, você poderá visualizar a organização de itens dentro das camadas.

Por padrão, todos os itens estão organizados em uma única camada pai. Entretanto, é possível criar novas camadas e mover itens para essas camadas, ou mover elementos de uma camada para a outra a qualquer momento.



### 6.1. Painel de Camadas

Para acessar o painel de camadas em seu documento, você deve ir até o menu "Janela" e, em seguida, clicar sobre a janela "Camadas".



Você também pode acessá-lo pressionando a tecla de atalho "F7".

o Illustrator atribui uma cor exclusiva (até nove cores) a cada camada no painel Camadas. A cor aparece ao lado do nome da camada no painel. Essa cor pode ser usada para localizar rapidamente a camada correspondente de um objeto no painel Camadas, e você pode alterar a cor da camada para atender às suas necessidades.

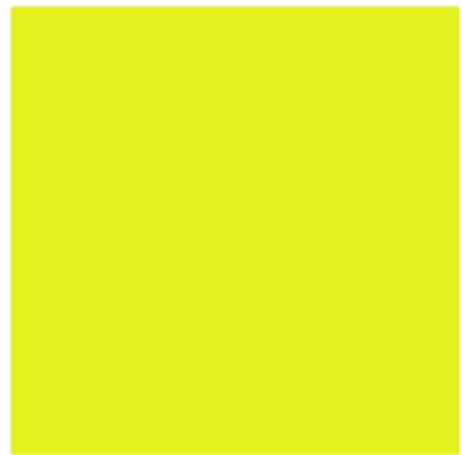
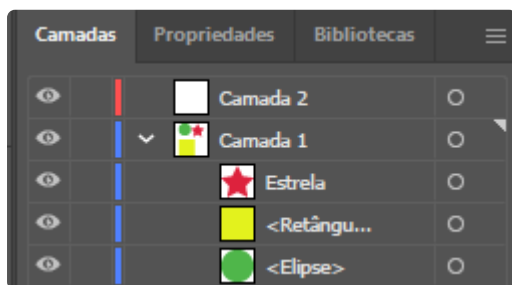
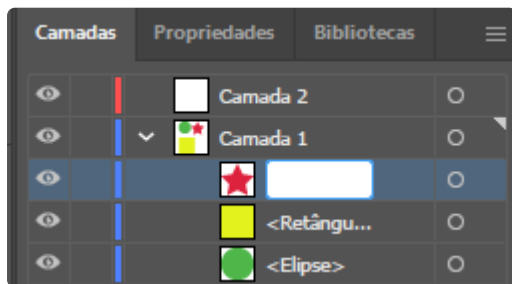


Cada um dos itens dentro de uma camada é marcado com a mesma cor de sua camada correspondente.

Você pode editar alguns atributos de um elemento ou grupo dentro de uma camada para facilitar sua visualização.

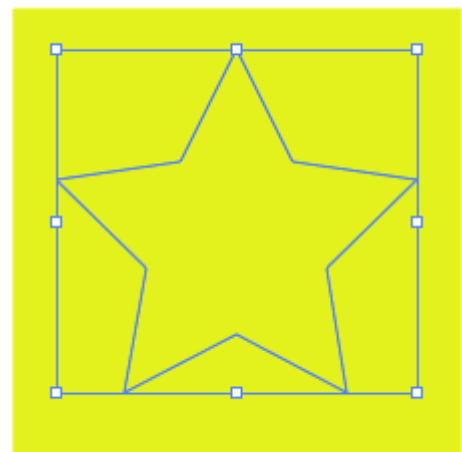
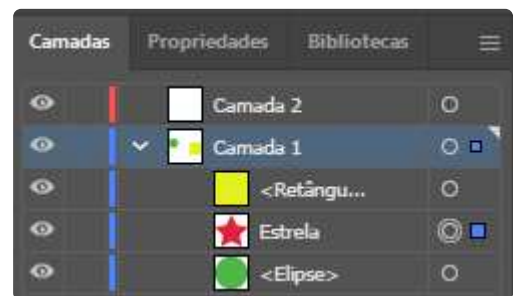
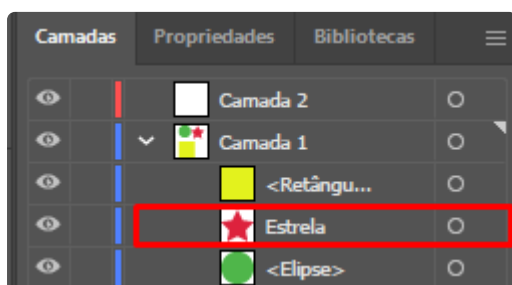
Por exemplo, você pode alterar o nome de um elemento, clicando duas vezes sobre o

nome do mesmo e editando.



Desta forma, você não pode vê-la. Mas, se selecionarmos a estrela, utilizando o botão de seleção na Camada, veremos que ela se encontra ali, logo abaixo do retângulo.

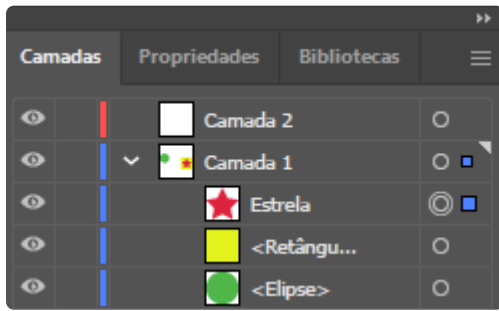
Você também pode ajustar a posição dos elementos dentro de uma camada, arrastando-os com o mouse para baixo ou para cima, ou para outras camadas e subcamadas que desejar.



Mas, não se esqueça: a ordenação dos itens dentro das camadas é o que faz com que estes itens sejam também ordenados na prancheta.

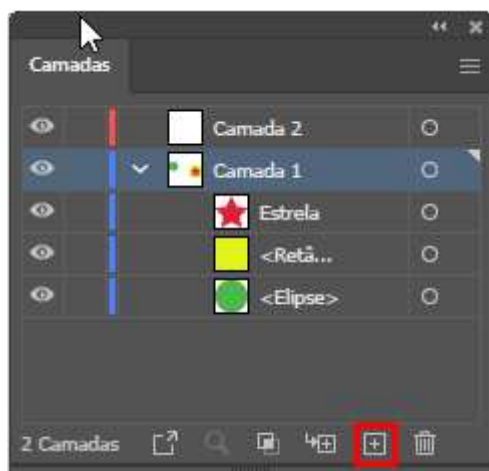
Por exemplo, caso nossa estrela esteja posicionada no mesmo ponto do retângulo, veremos apenas o retângulo, pois a estrela estará atrás dele (ela vem abaixo dele na ordem dos elementos da camada).

Caso você inverta a ordem entre os dois elementos e passe a estrela para cima na hierarquia da camada, nossa estrela aparecerá por cima do retângulo em nossa prancheta.



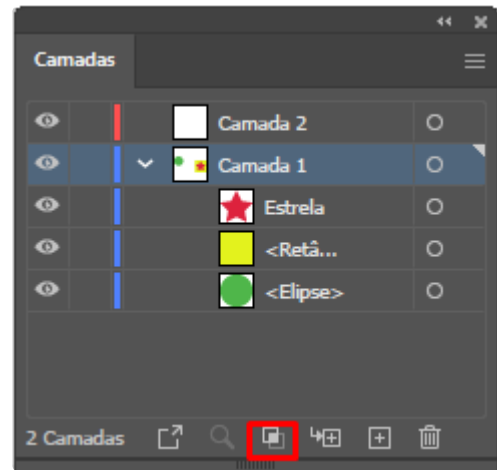
## 6.2. Criando e excluindo camadas e subcamadas

Para criar novas camadas você só precisa pressionar o botão "Criar nova camada" disponível na base da janela camadas.

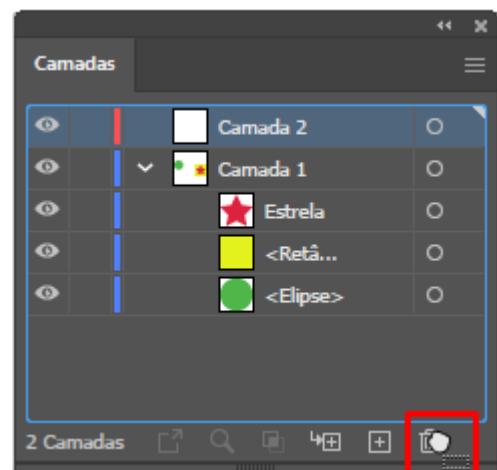


Para criar uma subcamada, basta clicar no botão "Criar nova subcamada", logo ao lado do

botão de criação de novas camadas, na mesma janela.



Por fim, para excluir uma camada, basta arrastá-la até o ícone da lixeira disponível na janela camadas.



## 6.3. Exercícios Passo a Passo

1. Abra o arquivo auxiliar "Aula 6 exercícios" deste curso.
2. Abra a janela de camadas pressionando a tecla F7 ou indo até o menu "Janela > Camadas".
3. Encaixe a janela de camadas na aba "Propriedades".
4. Clique no penúltimo elemento da aba de camadas. Renomeie para "Copa topo".
5. Clique no polígono acima deste e renomeie para "Copa meio".

6. Clique no próximo polígono e renomeie para "Copa baixo".

7. Ajuste os polígonos na seguinte ordem "De baixo para cima": polígono baixo, polígono meio, polígono topo.

8. Renomeie todos os outros elementos, com seus respectivos nomes (de forma que você possa se organizar e saber o que é cada elemento).

9. Mantenha o arquivo aberto e siga para os exercícios de fixação.

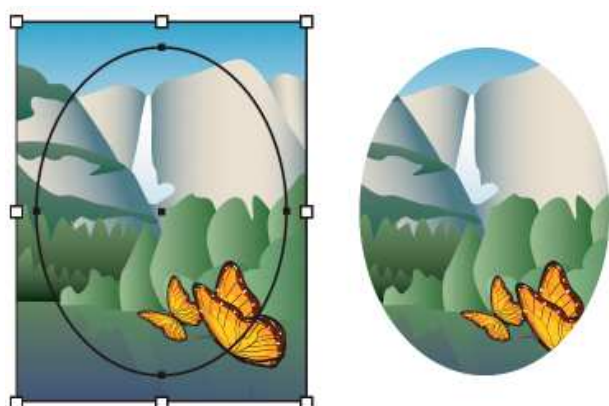
## 6.4. Exercícios de Fixação

1. Ajuste a ordem de todos os elementos da arte de forma que ela faça sentido.

**U**ma máscara de recorte é um objeto cuja forma mascara outro elemento dentro da arte, de modo que apenas as áreas que se encontram dentro da forma ficam visíveis.

## 7.1. Criando Máscaras

Para criar uma máscara, você deve criar um conjunto de recorte. Para criá-lo, você deve selecionar dois ou mais objetos que estejam um sobre o outro.



Conjuntos de recorte de máscara criados desta forma são combinados em um grupo no painel de camadas.

A máscara obedece a uma hierarquia, onde o primeiro objeto (o objeto que está acima) recortará todos os objetos abaixo dele.



As seguintes regras se aplicam a objetos que foram submetidos à máscara de corte:

- \* Os objetos que forem mascarados serão movidos para o grupo da máscara de recorte no painel Camadas se ainda não residirem nesse grupo.

- \* Apenas objetos de vetor podem ser máscaras de recorte. Entretanto, qualquer trabalho artístico pode ser mascarado.

- \* Se você usar uma camada ou um grupo para criar uma máscara de recorte, o primeiro objeto dessa camada ou grupo irá mascarar tudo o que for um subconjunto da camada ou do grupo.



\* Independentemente dos seus atributos anteriores, uma máscara de recorte se transforma em um objeto sem preenchimento ou traçado.

Para criar uma máscara, posicione o elemento que deseja recortar abaixo do objeto que será a forma de recorte.

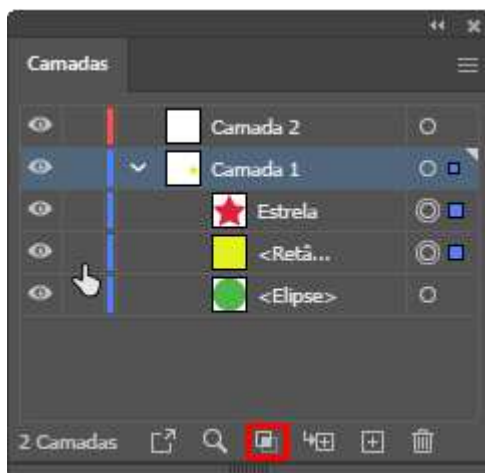
Selecione ambos os elementos e siga os seguintes passos:

Clique em "Objeto";

Clique em "Máscara de Recorte";

Clique em "Criar";

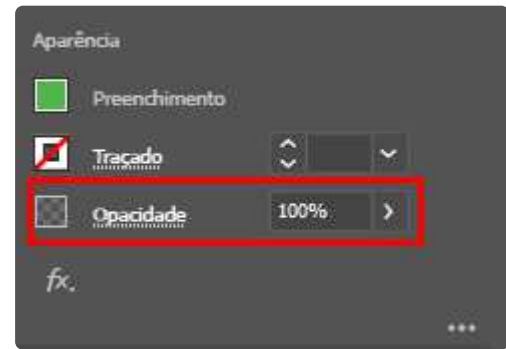
Você também pode criar uma máscara de recorte através do painel de camadas, realizando todos os passos anteriores e clicando em "Criar/Liberar Máscara de Recorte".



*OBS: caso queira desfazer uma máscara, basta selecioná-la e clicar neste mesmo botão. Os elementos voltarão a ser da forma que eram no começo e o recorte será cancelado.*

## 7.2. Alterando a opacidade de um elemento

Para alterar a opacidade de um elemento, você deverá selecioná-lo e, a seguir, no painel de propriedades, editar sua opacidade.



Selecione uma opacidade abaixo de 100, irá criar uma transparência no elemento. Com essa transparência, você pode utilizar o elemento para criar um tipo de interpolação de cor com o elemento abaixo.



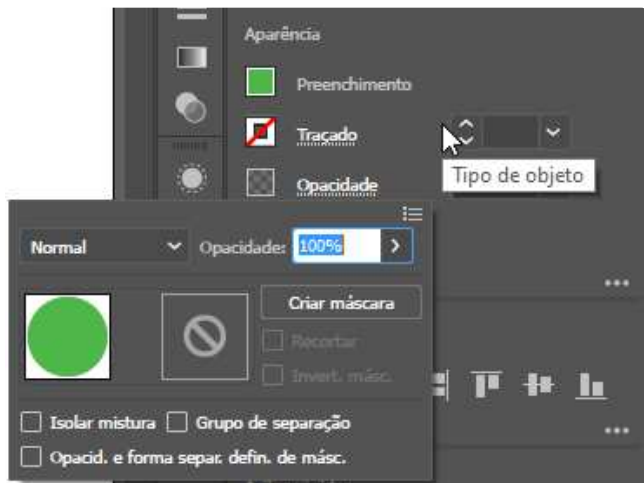
## 7.3. Modos de Mesclagem

Modos de mesclagem são uma forma diferente de utilizar a interpolação de cores no Illustrator.

Utilizando estes modos você estará criando uma mesclagem de atributos de um elemento com outro.

O tipo de mesclagem pode ser selecionado no painel de opções avançadas de opacidade.

Você pode acessá-lo clicando sobre a palavra "Opacidade" em qualquer painel de propriedades (não se esqueça de selecionar o elemento antes).

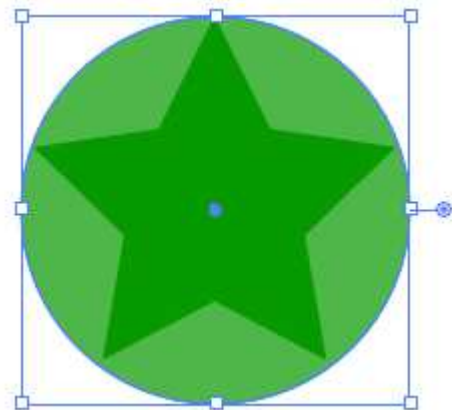
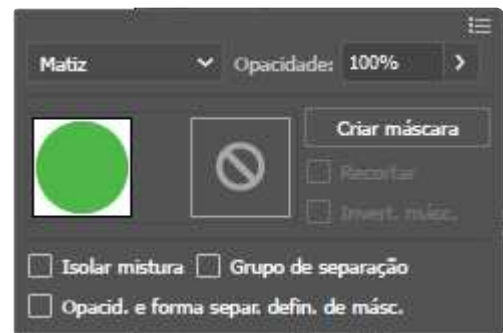
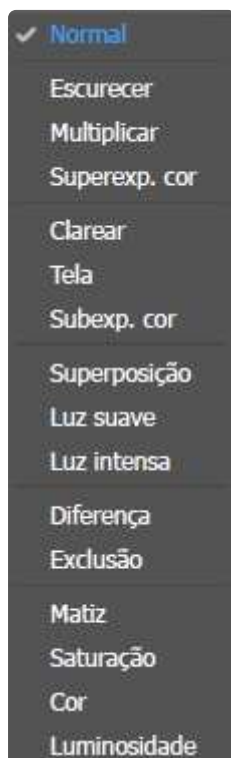


O modo de mesclagem normal é o modo natural dos elementos.

Depois dele, você possui diversos modos de mesclagem, cada um deles com seus próprios atributos e formas de uso.

É extremamente aconselhável que você mexa nestes modos de mesclagem sempre que quiser criar um efeito de superexposição ou sobreposição de cores.

Existem diversos modos e cada um deles irá criar um efeito diferente. Utilize-os, teste-os e decida qual melhor se encaixa com sua arte.



## 7.4. Exercícios Passo a Passo

1. Abra o arquivo auxiliar "Aula 7 exercícios" deste curso.
2. Utilizando a ferramenta caneta, desenhe uma forma que cubra apenas o céu.
3. Preencha esta forma com a cor preta.
4. Diminua sua opacidade para 60.
5. Duplique a imagem de fundo do arquivo.
6. Selecione a primeira imagem (a mais abaixo na hierarquia de camadas) e bloqueie.
7. Crie uma máscara em torno da lua da segunda imagem. E ajuste ambas as máscaras.
8. Mantenha o arquivo aberto e siga para os exercícios de fixação.

## 7.5. Exercícios de Fixação

1. Exclua as edições do passo a passo e deixe apenas 1 imagem bloqueada de fundo.

Crie uma forma que cubra o céu no horizonte. Pinte-a na cor da lua. Crie uma mesclagem de iluminação com o fundo, ou

altere a opacidade do elemento até que o céu fique da cor da lua, porém um pouco mais claro.

**V**ocê pode combinar objetos de vetor para criar formas de várias maneiras no Illustrator. Os caminhos ou formas resultantes diferem dependendo do método usado para combinar os objetos.

Uma dessas formas é o Pathfinder, que une e combina objetos, criando uma nova forma a partir de recorte ou junção.

Mas, eles só funcionam se você também tiver dois objetos sobrepostos.

Estes objetos podem ser qualquer tipo de elemento vetorial.



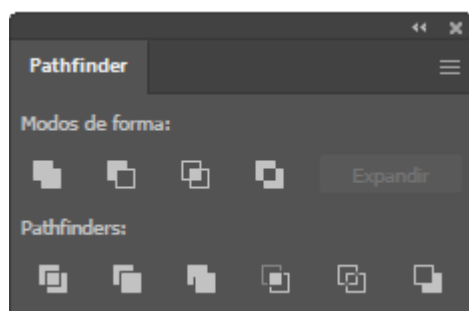
## 8.1. Combinando objetos utilizando o Pathfinder

O painel do Pathfinder pode ser encontrado em "Janela > Pathfinder".

Ou na guia propriedades, caso você esteja utilizando a área de trabalho "Clássicos essenciais".



Você pode expandir as opções do Pathfinder clicando no botão com o símbolo de "...".

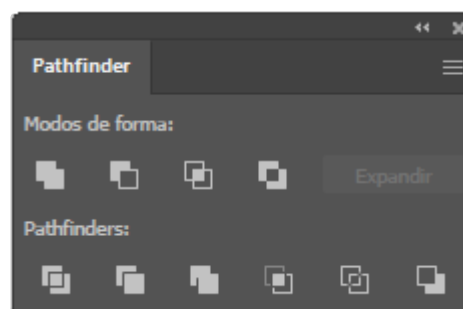


Existem diversos moldes de pathfinder, você pode selecioná-los a partir desta janela.

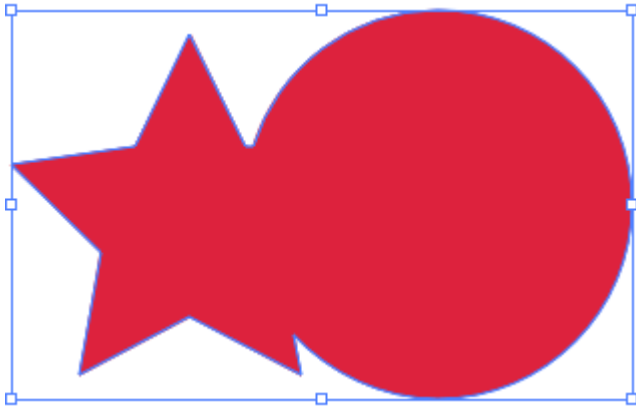
## 8.2. Modo de Forma

Modo de forma é uma opção da janela Pathfinder que você pode acessar facilmente.

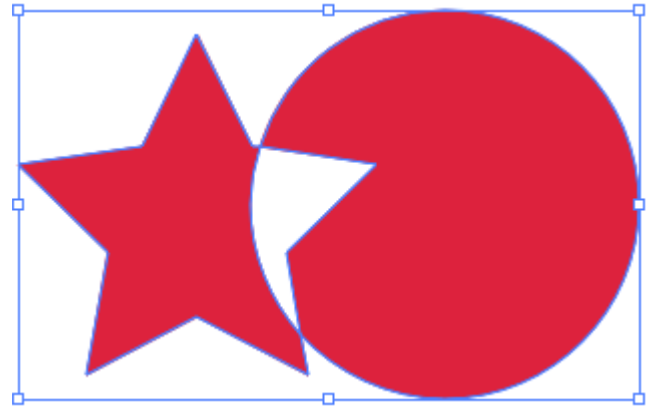
Cada uma das opções do **Modo de Forma** executa um tipo de recorte diferente nos elementos.



**Unir:** une os objetos, tornando-os um só. O objeto com maior hierarquia na camada se torna o objeto que irá manter as propriedades.



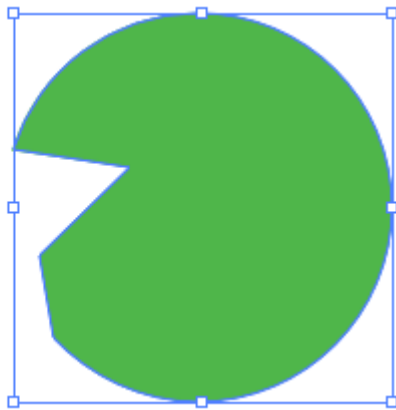
**Menos frente:** o botão "menos frente" subtrai do elemento de trás, a parte do objeto da frente que está sobreposta à ele.



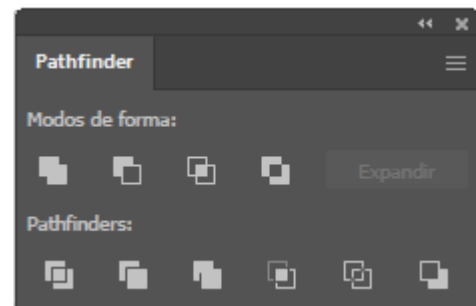
### 8.3. Pathfinder

Cada uma das opções de **Pathfinder** executa um tipo de recorte diferente nos elementos.

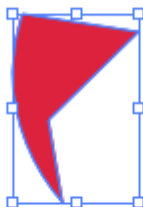
Você pode acessar as opções de Pathfinder na mesma janela dos Modos de Forma.



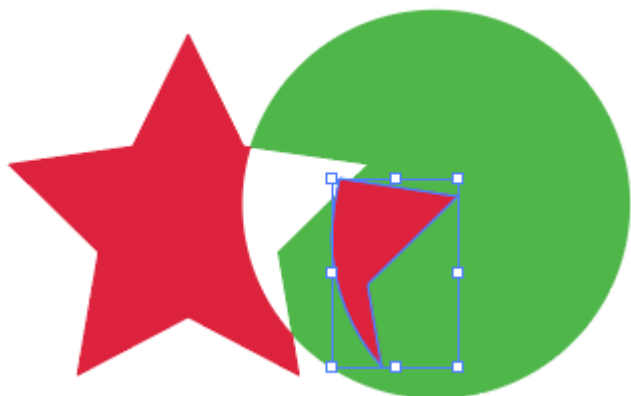
**Intersecção:** cria um elemento único baseado apenas na forma que está seccionada entre os dois elementos.



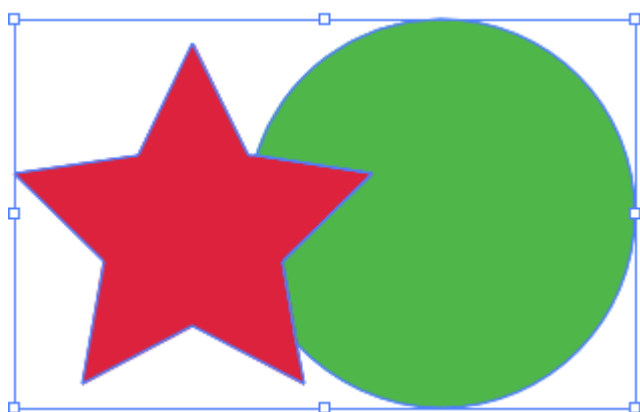
**Dividir:** a opção dividir cria uma divisão dos objetos nas partes seccionadas, permitindo que você crie "pedaços" de um elemento na intersecção.



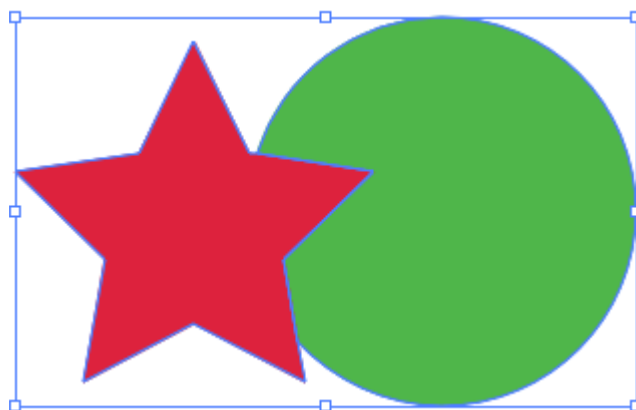
**Excluir:** exclui a parte seccionada entre os dois elementos.



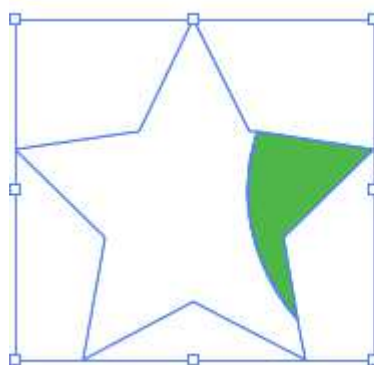
**Aparar:** a opção aparar irá criar um recorte no elemento que está atrás do objeto que está à frente. A diferença dele para o "menos frente" é que ele não cria um objeto só, o objeto que serviu como corte continua solto e você pode utilizá-lo como forma para outros recortes.



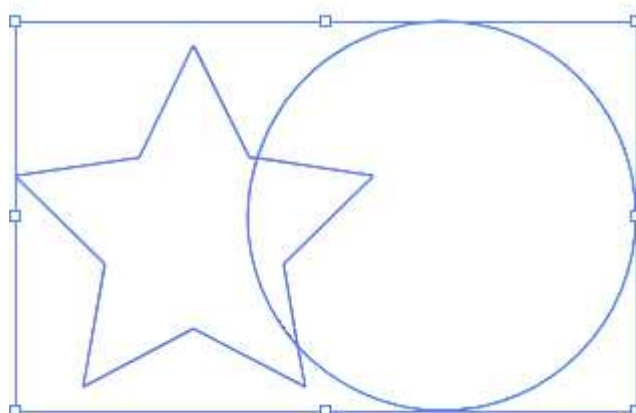
**Mesclar:** a opção mesclar mescla os dois objetos, mas não altera as propriedades de nenhum deles, então cores, traçados, e todas as outras propriedades dos elementos são mantidas.



**Corte:** a opção de corte cria um corte mantendo apenas a área de interseção entre os objetos e também o contorno do objeto superior.

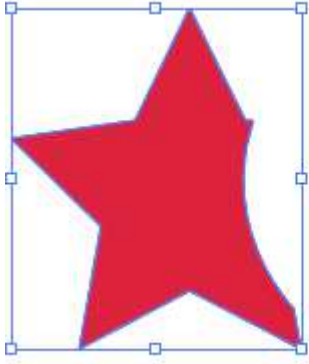


**Contorno:** a opção contorno mantém apenas o contorno dos dois elementos.



**Menos atrás:** a opção menos atrás cria um recorte no elemento da frente, de acordo com o

ponto em que ele intersecciona com o elemento de trás.



## 8.4. Exercícios Passo a Passo

1. Abra o arquivo auxiliar "Aula 8 exercícios" deste curso.
2. Selecione a estrela.

3. Alinhe a estrela ao centro do círculo.
4. Selecione a estrela e o círculo.
5. Abra a janela de Pathfinder em "Janela > Pathfinder".
6. Clique em "Menos frente" no Pathfinder.
7. Ajuste as duas formas no centro da bandeira.
8. Feche o arquivo e siga para o exercício de fixação.

## 8.5. Exercícios de Fixação

1. Utilizando o pathfinder e as outras ferramentas que aprendeu até aqui, crie um logo conhecido, ou invente um.

**C**ores são uma parte importante na criação de qualquer arte ou design.

Elas são aquilo que dá vida à arte, que nos inspira e que nos maravilha na arte.

Utilizar as cores corretas pode fazer toda a diferença para o seu projeto.

## 9.1. Como funcionam as cores

Utilizamos cores para definir muitas coisas em nossa vida, sem nos darmos conta do que estamos fazendo. Cores estão presentes em tudo.

Uma comida colorida tende a nos chamar mais atenção, assim como uma comida que compartilhe um tipo de cor com outra que gostamos tende a nos remeter algo gostoso.

Uma roupa de uma cor certa pode tornar uma pessoa mais ou menos atraente, dar um aspecto de alegria ou ser um sinal de tristeza. É um fato que cores estão até mesmo ligadas a respeito e ao juízo que fazemos de uma pessoa antes de conhecê-la.

Cores alegres ou com vários tons fortes nos lembram estações mais quentes (primavera e verão), nos trazem a sensação de alegria ou de agitação. Assim como cores mais frias, cores mais fracas, nos lembram de estações mais frias (inverno, outono) e também trazem sensações diferentes, suavidade, meditação, ou talvez até tristeza dependendo do tom.

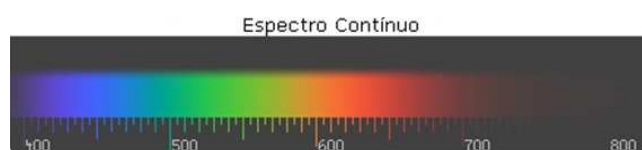
Por isso a cor vem sendo aplicada intencionalmente ao longo do tempo em todos os meios: na televisão, no cinema, na publicidade,

nas revistas, nos livros, na internet, na arquitetura, na arte, etc.

E precisamos conhecer a Teoria das cores para aplicá-la de modo consistente em nossos trabalhos com arte e design.

Para começarmos a entender a teoria das cores, primeiro temos de entender como as cores funcionam.

As cores são observadas por nós como luz refletida. Todas as cores que vemos são, nada mais do que parte da luz que é refletida em nossa retina. Elas são ondas de luz que variam de intensidade.



Sabendo agora que a cor não existe de forma "tangível" fica mais fácil entender os esquemas de cores que estudamos neste curso.

## 9.2. Esquemas de Cores

Entender a diferença entre cores RGB e cores CMYK é um princípio básico para um bom designer encontrar a paleta ideal para sua arte.

Bom, a diferença entre RGB e CMYK (e outras formas de cores) está na forma com que cada objeto reflete a luz para nossos olhos.

Um carro, por exemplo, pintado na cor verde reflete a luz de forma diferente de um aparelho Smartphone.



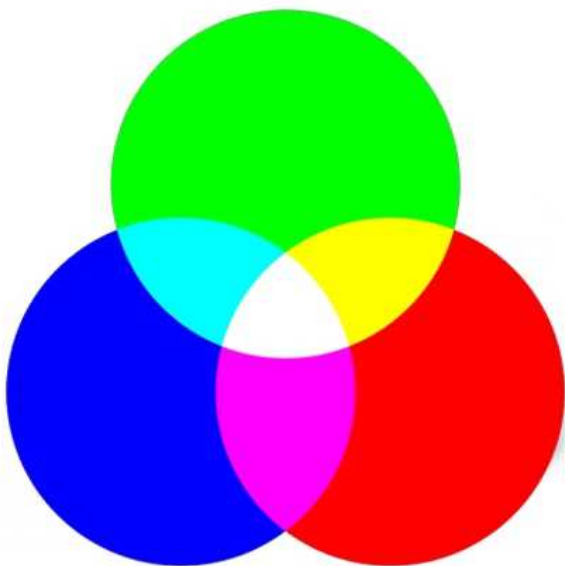
Assim como uma impressão em uma folha de papel, reflete a luz de forma diferente de um monitor.

O RGB (sistema de cores amplamente utilizado por monitores) é um sistema chamado "Cor aditiva".

Isso quer dizer que, a incidência da cor refletida pelo monitor ou por um aparelho de celular é emitida diretamente pelo objeto. Por isso, mesmo sem nenhuma fonte de luz, você ainda é capaz de ver e diferenciar cores em um monitor ou na tela de um celular.

Mas, no escuro total, é impossível diferenciar a cor de um carro, certo?

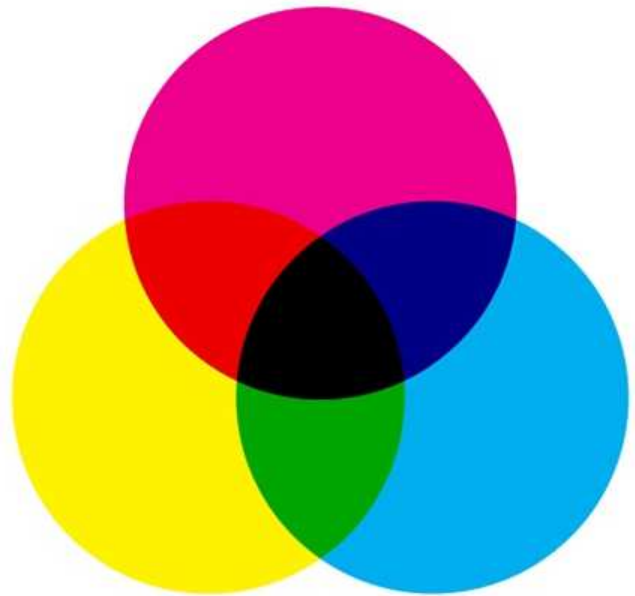
Este sistema (RGB) utiliza como base de cores primárias o **Red** **Green** e **Blue** (vermelho, verde e azul).



Já o sistema CMYK (utilizado para impressões) é um sistema de cores Transparentes. O que isso quer dizer? A cor não emite luz própria, ela depende de luz externa para refletir.

Uma folha de papel colorida em um quarto completamente escuro, é indistinguível de uma folha de papel cinza, certo? Isso acontece porque este sistema de cores depende de fontes de luz externa para refletir a tinta utilizada na impressão.

O CMYK representa **C**yan (ciano), **M**agenta (magenta), **Y**ellow (amarelo) e **B**lack (preto).



### 9.3. Teoria das Cores

As cores possuem três propriedades:

**Matiz:** resultado da nossa percepção da luz refletida e primeira propriedade das cores;

**Saturação:** Também conhecido como croma, refere-se a pureza da cor. É definida pela quantidade de cinza que a cor contém. Então, ajusta-se a saturação de uma cor adicionando-se quantidades de cinza, por isso quanto mais pura for a cor, mais saturada ela é.

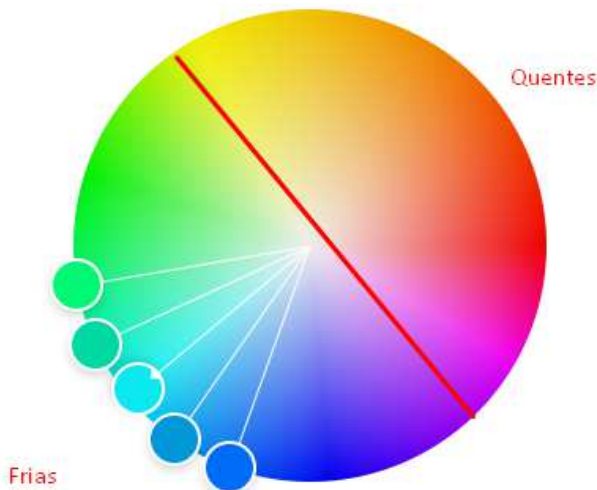
**Brilho:** também chamado de valor de luminosidade ou simplesmente o quão "forte" uma cor é.

Se você conversar com algum designer ou artista que entenda da teoria das cores, ele dirá a você que existem cores "quentes" e cores "frias".

Na verdade, isso varia um pouco da percepção e memória de cada um.

Mas, as cores quentes são chamadas desta forma pois lembram a sensação de calor e são as cores onde predomina o vermelho e o laranja.

Já as cores frias, predominam o verde e o azul.



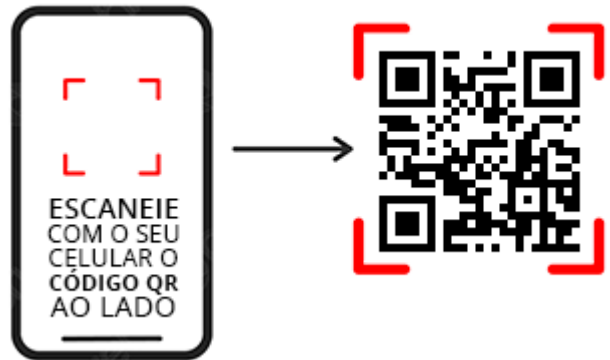
Para obter um visual agradável e efetivo, você deve se preocupar com a harmonia entre estas cores.

Criar um flyer de meditação com cores quentes talvez passe uma ideia errada, uma ideia de agitação. Assim como, criar um Outdoor com um "Bem-vindo à praia" utilizando cores predominantemente frias, pode ser um tiro no pé.

Então antes de selecionar suas cores, pense bem no tipo de impressão que você quer causar com sua arte.

Depois disso, defina o tipo de combinação e harmonia de cores que você deseja implementar.

Para essa segunda tarefa, vamos deixar um link muito bom da Adobe onde você pode testar as combinações existentes de cores e descobrir quais as melhores cores para seu trabalho.



<https://color.adobe.com/pt/create/color-wheel>

## 9.4. Exercícios Passo a Passo

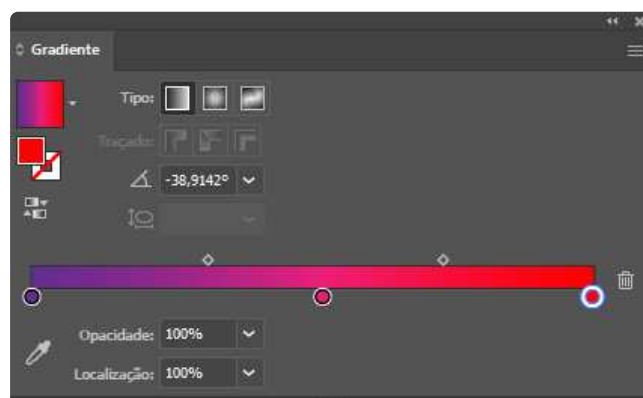
1. Abra o arquivo "Aula 9 exercícios" presente na pasta deste curso.
2. Abra o site da adobe color neste link: <https://color.adobe.com/>
3. Clique na opção de cores "Complementar".
4. Selecione um dos círculos e o posicione mais ou menos em cima da cor laranja.
5. Anote o valor das cores "B, C, D, E".
6. Preencha os quadros (complementares) no arquivo com as cores selecionadas.
7. Mantenha o arquivo aberto e siga para o exercício de fixação.

## 9.5. Exercícios de Fixação

1. Sem utilizar o site de cores da adobe, tente criar 4 cores de um modelo "Monocromático" de azul, da melhor forma que conseguir.

**U**m degradê é uma mistura gradual de duas ou mais cores ou de dois ou mais tons de uma mesma cor.

Você pode utilizar um degradê de cores para criar combinações novas a partir de tons, adicionar volume a objetos de vetor, criar efeitos de luz e sombra, entre outras coisas cujo único limite é sua criatividade.



## 10.1. Criando um Degradê

Para criar um degradê no Adobe Illustrator é bastante simples, basta seguir os seguintes passos:

Selecione o elemento que deseja preencher com o degradê;

Em "Preenchimento" selecione a opção "Gradiente";



Uma janela contendo as opções de degradê será aberta, a partir daí basta configurá-lo da forma que necessitar.

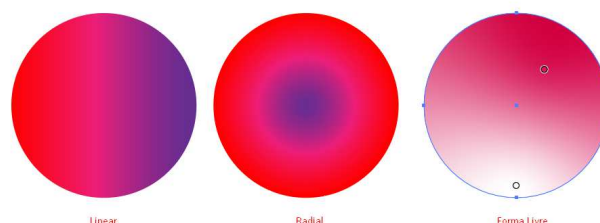
## 10.2. Tipos de Degradê

No Adobe Illustrator você pode selecionar três tipos diferentes de degradê, são eles:

**Linear:** esse tipo de degradê é utilizado para combinar cores de um ponto para outro em linha reta.

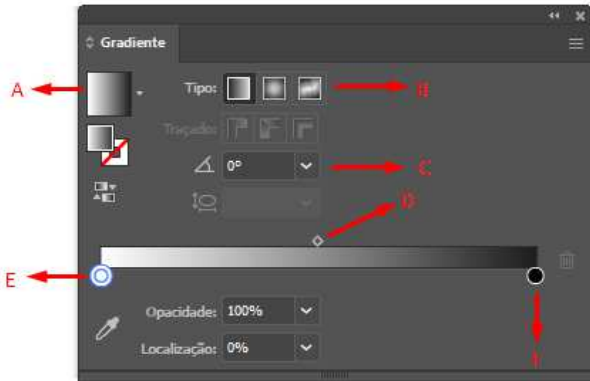
**Radial:** esse tipo de degradê é utilizado para combinar cores de um ponto para outro em um padrão circular.

**Forma Livre:** você pode criar um degradê de cores de forma livre, adicionando os pontos onde as cores ficarão e a tonalidade de cada uma. Este degradê é aplicado de duas formas: pontos e linhas.



### 10.3. Quadro de Gradiente

Quando você abrir a janela de gradiente, você verá diversas opções de configuração de seu gradiente.



a) Na opção "A" você pode selecionar um gradiente pré-definido ou o gradiente que você está editando;

b) Na opção "B" você pode editar o tipo de gradiente que está sendo utilizado (linear, radial ou livre);

c) Na opção "C" você pode editar o ângulo para o qual o gradiente será direcionado (ponto inicial e final das cores);

d) Na opção "D" temos o marcador de controle. Ao ajustá-lo, você poderá selecionar a proporção de cores dentro do degradê;

e) Na opção "E" temos a primeira cor de nosso degradê. Para alterar a cor, você pode clicar duas vezes sobre o círculo e selecionar outra cor.

f) Na opção "F" temos a segunda cor de nosso degradê. Para alterar a cor, você pode clicar duas vezes sobre o círculo e selecionar outra cor.

*OBS: você pode inserir novas cores, clicando logo abaixo do controle de cores*

*do degradê, na mesma altura dos círculos de cores.*

### 10.4. Exercícios Passo a Passo

1. Abra o Adobe Illustrator.
2. Crie um arquivo no formato Comum Web com RGB.
3. Crie 5 círculos, não perfeitos. Variando de tamanho, do menor para o maior aumentando em direção à parte de cima da prancheta.
4. Preencha o primeiro círculo com degradê.
5. Em opções, determine a primeira cor do degradê como azul claro.
6. Determine a última opção de cor do degradê como branco.
7. Troque o tipo de degradê para radial.
8. Ajuste o centro do degradê para que ele fique na parte mais baixa à direita do círculo.
9. Preencha a maior parte do degradê com azul.
10. Retire a cor do traçado, se houver.
11. Mantenha o arquivo aberto e siga para o exercício de fixação.

### 10.5. Exercícios de Fixação

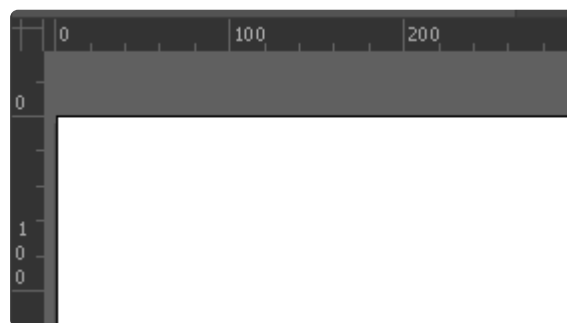
1. Crie degradês em todos os outros círculos, seguindo o padrão da primeira, mas alternando as cores até chegar no roxo. Você pode utilizar o site da adobe para verificar o valor das cores análogas de azul para roxo.

**R**égua ajuda a inserir e medir objetos com precisão na janela de ilustração ou em uma prancheta.

A grade aparece atrás do trabalho artístico na janela de ilustração e não é impressa.

Guias ajudam a alinhar objetos textuais e gráficos.

De forma geral, estas são três opções muito boas para facilitar a criação de seu Design ou arte, de forma que todos os elementos estejam corretamente alinhados.



Por padrão, as régua criada utilizando este método trazem a sua unidade de medida igual a unidade de medida utilizada para criar o documento.

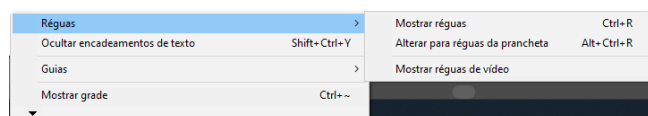
Por exemplo, se você criou um documento utilizando pixels para configurar sua resolução, então a medida de sua régua será em pixels.

Você pode alterar a unidade utilizada pela régua clicando com o botão direito sobre a mesma e selecionando a unidade de medida desejada.

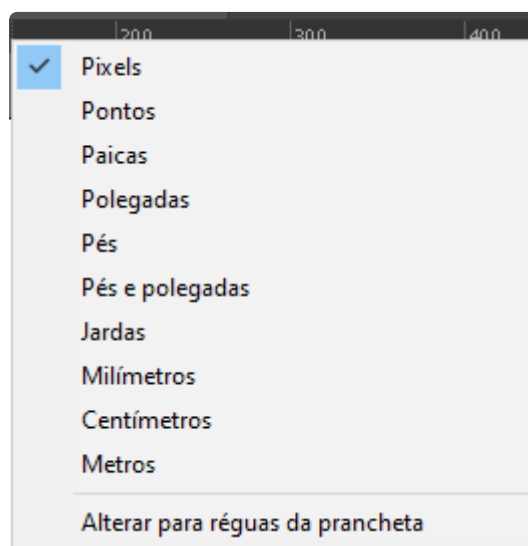
### 11.1. Régua

O Illustrator oferece duas opções de régua: as régua alinhadas à janela da área de trabalho (chamadas régua globais) e as régua de prancheta.

Para visualizar a régua, basta clicar no menu "Exibir", em seguida no menu "Régua" e "Mostrar régua".



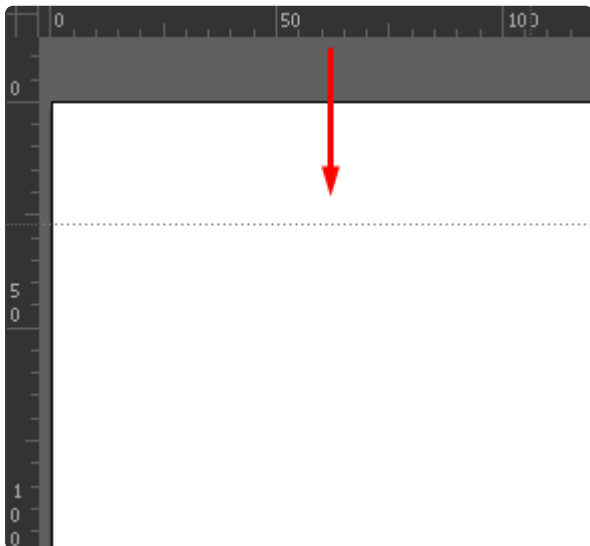
Ao inserir uma régua em sua área de trabalho, ela será alinhada na parte esquerda e superior de sua tela.



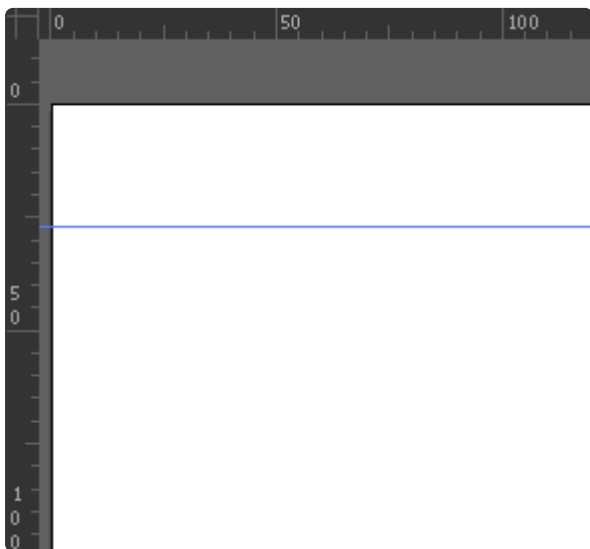
### 11.2. Linhas de Guia

Guias são utilizadas para alinhamento de objetos de texto e gráficos, tais como elementos de sua arte ou design.

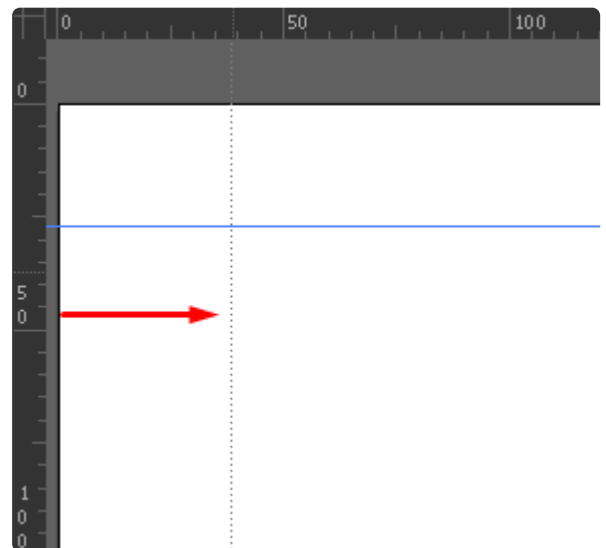
Para criar uma guia você pode clicar sobre um ponto da régua e puxar uma linha até o ponto desejado.



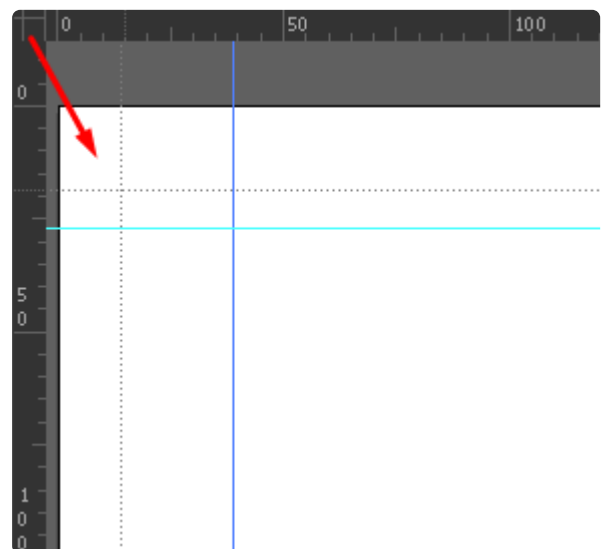
A seguir, solte o botão do mouse e uma guia será criada naquele ponto.



Para criar guias verticais, clique na parte esquerda de sua régua e puxe até o ponto desejado.

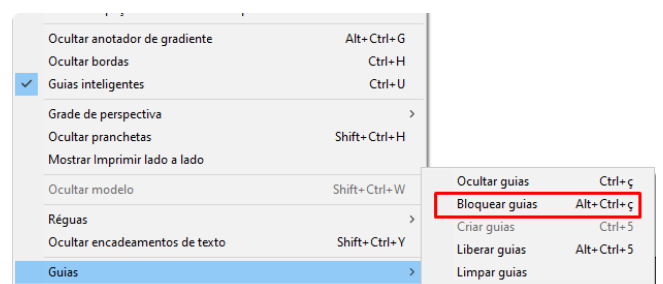


E para criar guias cruzadas clique no ponto onde as duas régua se encontram e puxe as linhas para onde desejar.



Por padrão as guias vem desbloqueadas. Isso quer dizer que você pode movê-las sem querer enquanto edita algum elemento em sua prancheta.

Para bloquear as guias, clique no menu "Exibir", em seguida "Guias" e "Bloquear guias".

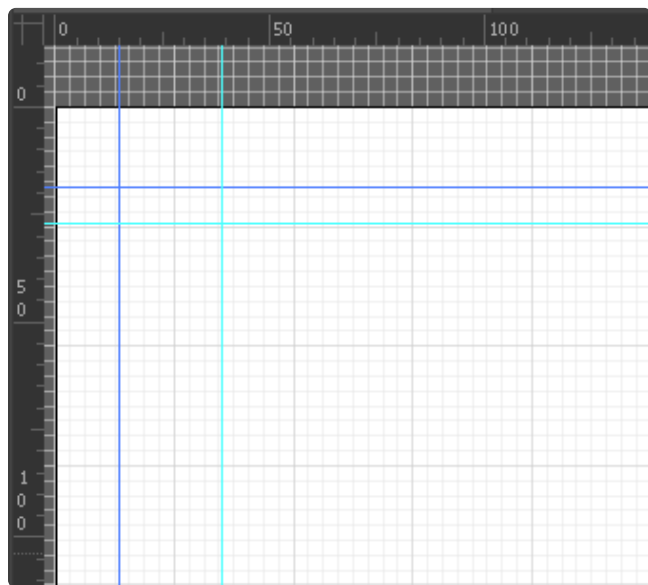
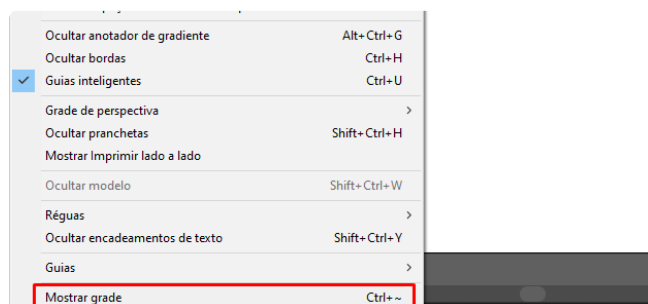


Você pode utilizar este mesmo menu para desbloqueá-las caso necessite.

### 11.3. Grade

A grade aparece na parte de trás da arte e não é impressa quando finalizado.

Para mostrar a grade, basta clicar no menu "Exibir", em seguida "Mostrar grade".



Você pode ocultá-la utilizando este mesmo menu, caso necessite.

### 11.4. Exercícios Passo a Passo

1. Abra seu Adobe Illustrator.
2. Crie um arquivo novo no Adobe Illustrator com as seguintes configurações: A4, Modo de cores CMYK.
3. Marque para exibir a régua.
4. Troque a unidade da régua para centímetros.
5. Puxe uma linha guia horizontal e coloque-a a três centímetros do topo.
6. Puxe outra linha guia horizontal e coloque-a a 5 centímetros do topo.
7. Puxe mais uma linha guia horizontal e posicione-a a três centímetros da parte debaixo da prancheta.
8. Puxe outra linha guia horizontal e posicione-a a 5 centímetros da parte debaixo da prancheta.
9. Mantenha o arquivo aberto e siga para os exercícios de fixação.

### 11.5. Exercícios de Fixação

1. Puxe outras quatro linhas guias, desta vez verticais e posicione-as a quatro centímetros das bordas e a cinco centímetros das bordas (em duplas sempre).
- Crie um texto de título chamado "Aula 11" e ajuste-o para que seu tamanho fique exatamente dentro das guias do topo.



**T**ipografia é uma parte importante do Design, apesar de ser pouco comentada por muitos veículos. Ela é a arte de utilizar a fonte correta, ou o aspecto de letras correto para passar a mensagem que você deseja.

notícias, ou em livros, esta fonte é uma das melhores para leitura.

As fontes Dingbat (símbolos) praticamente não são utilizadas.

As fontes sem serifa são muito utilizadas para títulos, chamadas ou textos digitais (onde fontes serifadas acabam atrapalhando).

Por fim, as fontes que simulam a escrita à mão, são utilizadas para chamadas de determinados produtos ou para trabalhos mais rebuscados.

## 12.1. O que é Tipografia

Tipografia é o estudo da criação e aplicação de diferentes tipos de caracteres, estilos, formatos e arranjos visuais.

Fontes e tipos de letra são aquilo que compõem a identidade visual de um texto e escolhê-las da melhor forma possível é uma forma de certificar-se da mensagem que quer passar.

Se a tipografia é todo o estudo, aplicação e criação de caracteres, estilos e arranjos das palavras, então é correto dizer que ela é parte essencial no aprendizado de um designer.

Como conceitos básicos de tipografia, podemos colocar quatro classificações primárias de estilo de fonte:

Sans Serif (sem serifa), Serif (com serifa), script (escrita à mão) e Dingbat (símbolos).

## 12.2. Hierarquia visual

Ao criar um título ou um chamado, é possível criar uma espécie de hierarquização visual com as palavras. Fazendo com que o leitor interaja primeiro com as letras grandes e a seguir com as letras miúdas.

Isso é muito utilizado para passar mensagens chamativas ou informações importantes, e a seguir um complemento em letras menores.

No processo de criação de layouts esta hierarquia de textos é muito utilizada e encorajada.

a a a H→

**Parque Aberto!**  
**Crianças não pagam**  
R\$ 5,00 para adultos

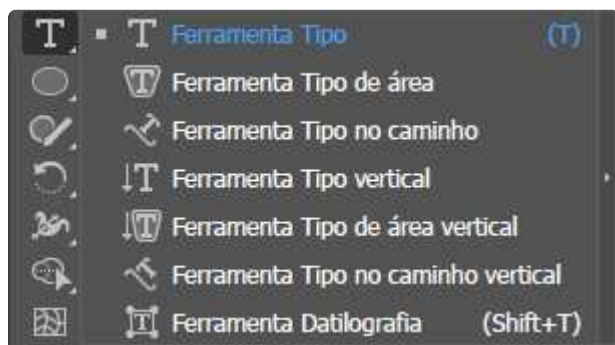
As fontes com serifas são, em sua maioria, utilizadas para textos ou escritas extensas, muito utilizadas por veículos de informações e



## 12.3. Adicionando textos no Illustrator

A ferramenta de textos do Illustrator é bastante simples de se utilizar.

Para criar um texto, você deve selecionar uma das sete ferramentas disponíveis dentro do menu de ferramentas "texto".



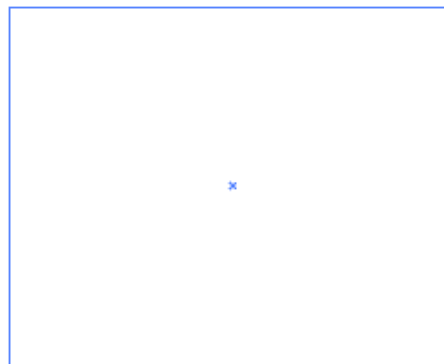
A primeira ferramenta "Ferramenta tipo T" que pode ser acessada pelo atalho "T" cria um texto comum, de duas formas: texto de ponto e texto de parágrafo.

Para criar um texto de ponto, basta clicar sobre a ferramenta e, em seguida, em algum ponto da área de trabalho.

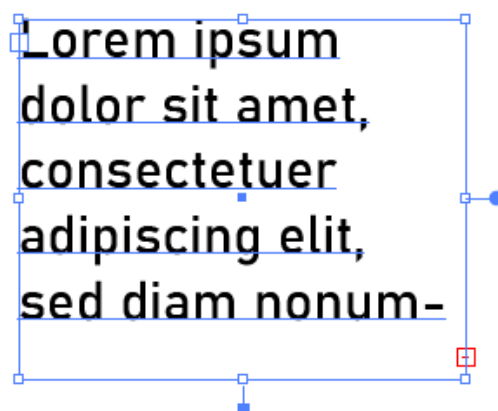
**Lorem ipsum**

O texto de ponto é um texto que não possui controle de margens, isso é, você pode escrevê-lo infinitamente e o Illustrator vai sempre criar mais e mais espaço para seu texto.

Já o texto de parágrafo é um texto que possui uma caixa delimitadora. Para criar este tipo de texto, basta selecionar a ferramenta de texto tipo "T", clicar em algum ponto da tela e, sem soltar o botão do mouse, arrastá-lo até criar um quadro de texto.

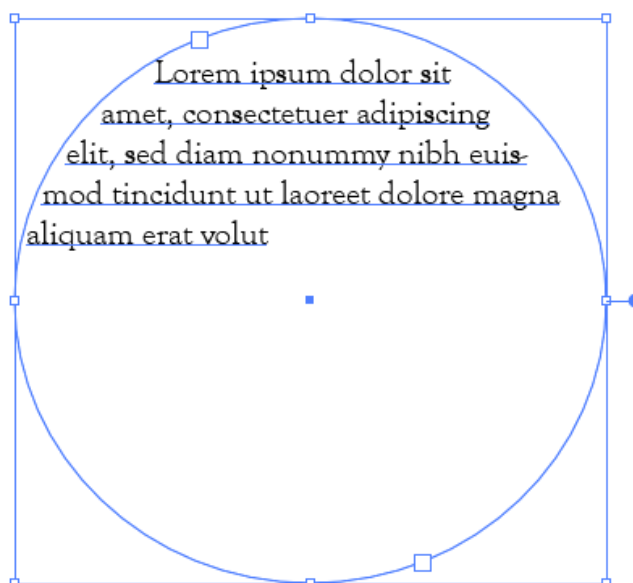


L: 295,4 px  
A: 237,93 px



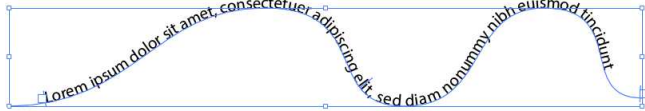
A ferramenta de texto "Tipo de área" cria um texto que fica dentro de uma área de algum elemento criado anteriormente.

Para utilizá-la, basta clicar na ferramenta "Tipo de área" e, em seguida, clicar sobre a linha de uma figura.



A ferramenta "Tipo no caminho" irá criar um texto que segue um caminho (uma linha, um traço, etc).

Para utilizá-la, basta selecionar a ferramenta "Tipo no caminho" e, em seguida, clicar sobre uma linha desenhada na sua área de Trabalho.



As demais ferramentas de texto tem a mesma função, a única diferença é que elas servem para escrever o texto na vertical ao invés de escrevê-lo na horizontal.

L  
o  
r  
e  
m  
i  
p  
s  
u  
m

## 12.4. Exercícios Passo a Passo

1. Instale as fontes presentes na pasta fontes da pasta de arquivos auxiliares.
2. Abra o seu Adobe Illustrator.
3. Crie um arquivo no formato Web Comum com cores RGB.
4. Crie um texto de ponto utilizando a fonte "DINOVA".
5. Escreva: "TheSpy" sem as aspas e respeitando maiúsculas e minúsculas.
6. Ajuste o tamanho da fonte para "88".
7. Mantenha o arquivo aberto e siga para o exercício de fixação.

## 12.5. Exercícios de Fixação

1. Altere a cor da fonte para deixar a primeira parte "The" na cor preta. E a segunda parte "Spy" na cor R: 76, G 88, B 240.

O processo criativo é diferente para cada pessoa, mas utilitários e sites que auxiliem neste processo nunca são demais.

### 13.1. Criando Arte

Tanto em Design quanto na criação de artes gráficas, o processo criativo é parte importante e imprescindível para o artista.

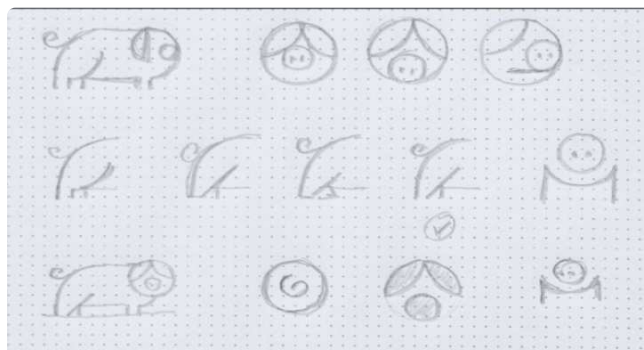
Este processo muda de pessoa para pessoa, de forma que é impossível ensinar um processo criativo para alguém.

Mas, existem técnicas que são utilizadas por muitos designers para encontrar o ponto perfeito de seus trabalhos.

#### Técnica 1: criar esboços;

Muitos profissionais da área de Marketing, Design e muitos artistas, antes de criar algum tipo de trabalho costumam criar um esboço dele. De fato, essa é uma prática muito encorajada, uma vez que com o esboço de um projeto você já consegue ter ideia se ele vai funcionar ou não.

Um esboço é normalmente um desenho, ou um teste, um processo sem acabamento ou perfeccionismo. Ele serve para demonstração e teste. Você pode criar diversos esboços do mesmo desenho em uma folha de papel, por exemplo, antes de transformá-lo em algo no Illustrator.



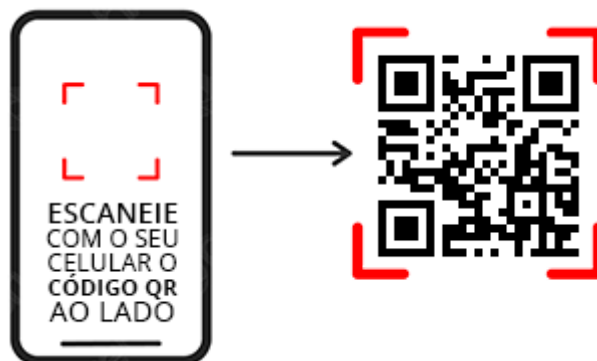
Você pode vetorizar seus esboços no Adobe Illustrator se tiver um scanner.

#### Técnica 2: busque referências;

Muitas pessoas não entendem a diferença entre: referência e cópia. Referências são muito bem-vindas durante o processo criativo, principalmente para processos onde não temos ideia de como começar.

As referências podem lhe dar outra perspectiva sobre algum ponto de vista de um processo, ou podem dar ideias de designs, ideias de fontes, ou de contexto.

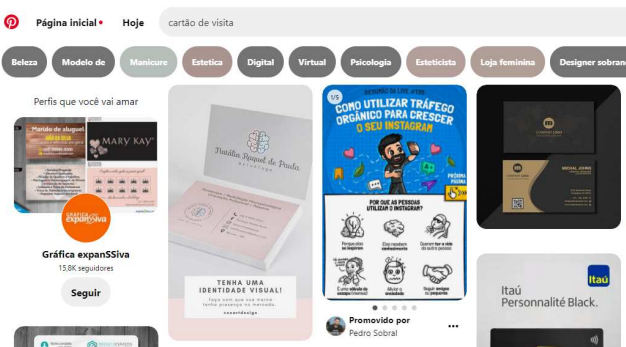
Você pode encontrar ótimas referências gratuitamente no site do Pinterest.



<https://br.pinterest.com/>

Mas, também existem diversos outros sites com ótimas referências para design.

Só não se esqueça, buscar referências não é igual a copiar. Não copie simplesmente algo que você viu e achou bonito ou divertido, ao invés disso, adapte-o, e crie algo ainda melhor.



### Técnica 3: busque opiniões externas;

Seja de seu cliente, ou de amigos, ou de companheiros de trabalho, sempre busque opiniões sobre um trabalho realizado. Muitas vezes, quando estamos trabalhando em algo, não temos a perspectiva que permite nos dar conta de erros, ou acertos em partes específicas do processo.

Quantas vezes já vimos designs maravilhosos de produtos serem estragados por um erro de digitação? Alguns até mesmo ficam famosos e se tornam exemplos de má prática para novos designers.

Sempre busque opinião externa, sempre peça a alguém para revisar seu trabalho.

Apenas depois de tudo pronto, revisado e garantido, siga adiante com o processo.

### Técnica 4: fuja de prazos apertados;

O processo de criação de Design e Arte requer criatividade, esboço, uso de referências, busca de opiniões externas, horas e horas de reflexão e testes. Não pegue prazos apertados para este tipo de trabalho, pois você pode acabar por criar algo que não seja satisfatório.

Criatividade e arte requerem tempo, não abra mão dele. Estime seus prazos com clareza e busque cumpri-los.



## 13.2. Exercícios Passo a Passo

1. Abra o arquivo "Aula 13 exercícios" presente na pasta deste curso.
2. Selecione o retângulo logo abaixo do olho.
3. Agora, arraste-o para o lado, posicionando-o mais ou menos onde termina o centro da pupila do desenho.
4. Clique na ferramenta "Seleção Direta".
5. Arredonde os cantos do retângulo puxando os pontos para o centro.
6. Gire o retângulo 45 graus para a direita.
7. Ajuste sua posição com o fim do círculo azul.
8. Agora, crie uma cópia utilizando o "ALT+arrastar" da parte externa do olho.
9. Selecione a cópia e o retângulo que criamos.
10. Utilize a ferramenta "Pathfinder" para realizar um corte de "Menos Atrás" afim de ajustar o retângulo.
11. Posicione o retângulo mais próximo do olho.

12. Mantenha o arquivo aberto e siga para o exercício de fixação.

de preto e "Spy" com a cor azul clara de nosso retângulo. Posicione o texto ao lado do logo, para finalizar.

### 13.3. Exercícios de Fixação

1. Instale a fonte "Dinova Black" caso você ainda não tenha instalado. Crie o texto "TheSpy" como na aula 12, pintando a cor "The"

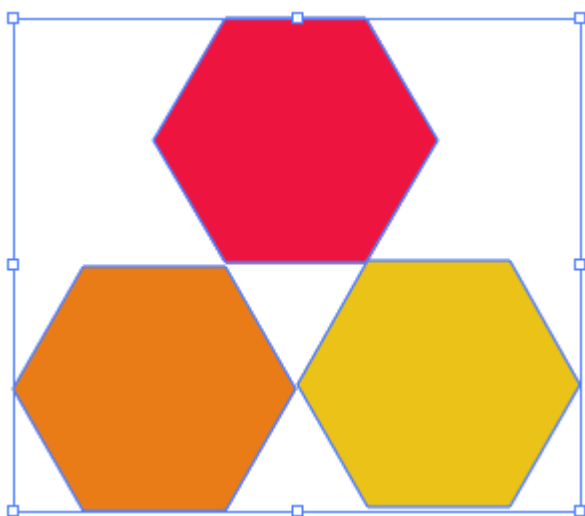
**V**ocê pode criar padrões no Adobe Illustrator para preencher formas e elementos no futuro, ou utilizar em pincéis e artes de tipos variados.

Altere o nome de seu padrão, para um nome com o qual você identifique ele facilmente.

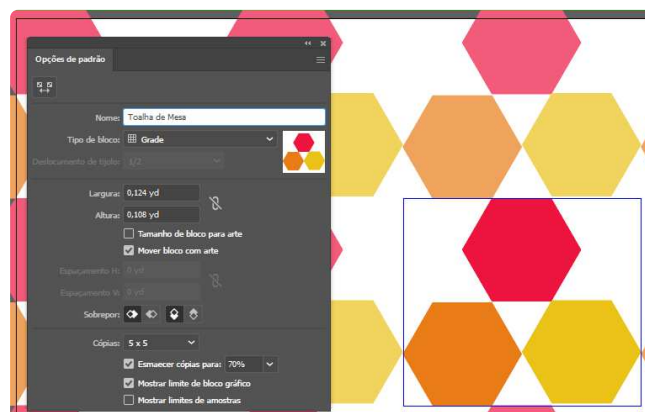
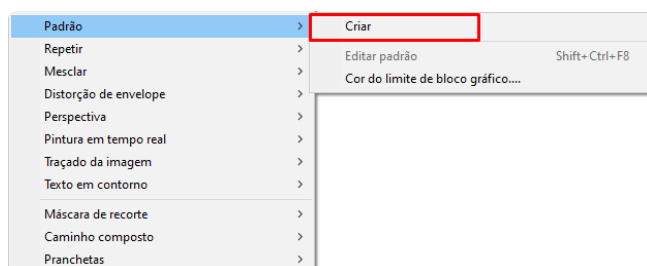
## 14.1. Criando padrões

Para criar um padrão, siga os passos a seguir:

Selecione o trabalho artístico que você deseja utilizar como padrão.



Clique no menu "Objeto", em seguida aponte o mouse para "Padrão" e clique em "Criar".

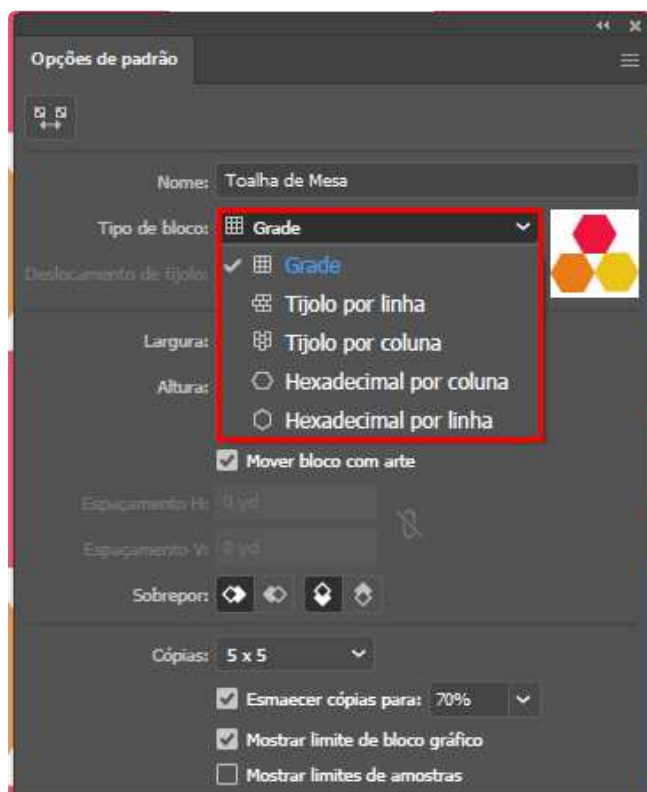


Agora, basta editar as opções disponíveis nesta janela para ajustar seu padrão.

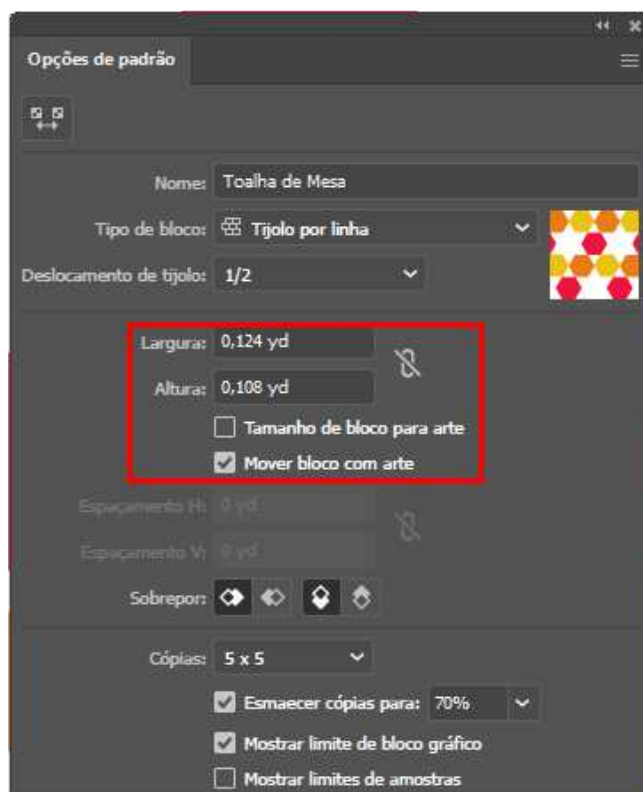
## 14.2. Opções de edição de padrão

Nas opções de edição de padrão você pode alterar a forma com que seu padrão será exibido.

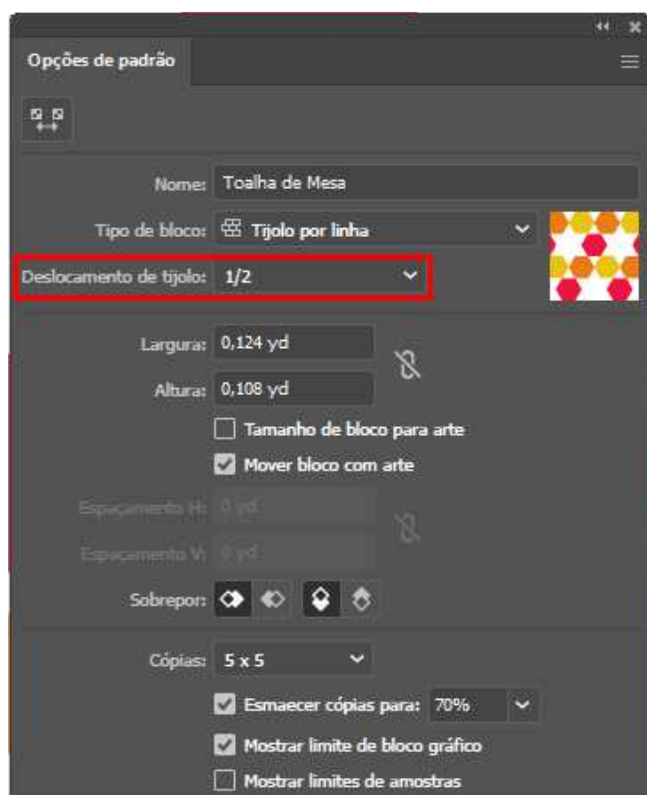
Tipo de Bloco: na guia "Tipo de bloco" selecione o tipo de padrão que deseja.



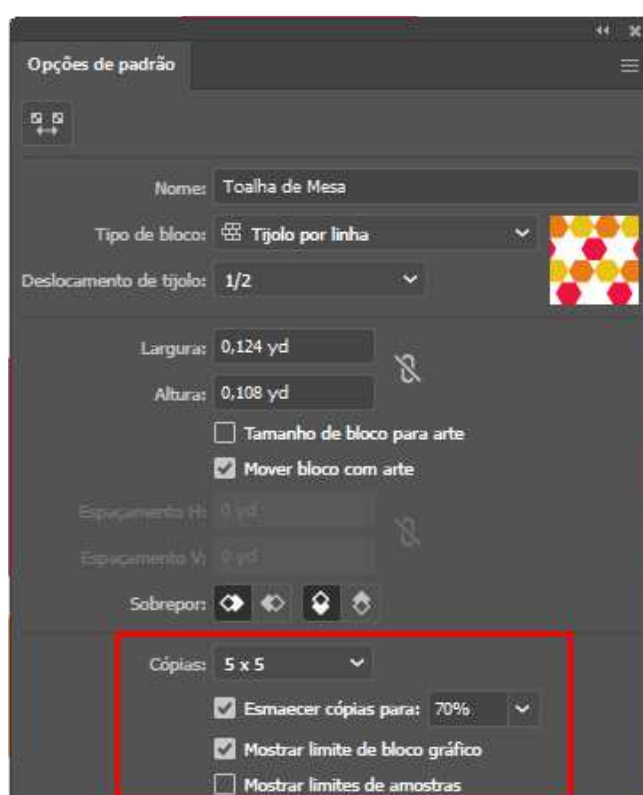
Deslocamento de tijolo: também chamado de deslocamento de bloco, é o menu que ajusta o deslocamento de cada bloco de seu padrão.



Cópias: configura a quantidade de cópias a ser criada no padrão. Você também pode configurar a opacidade dos blocos copiados.



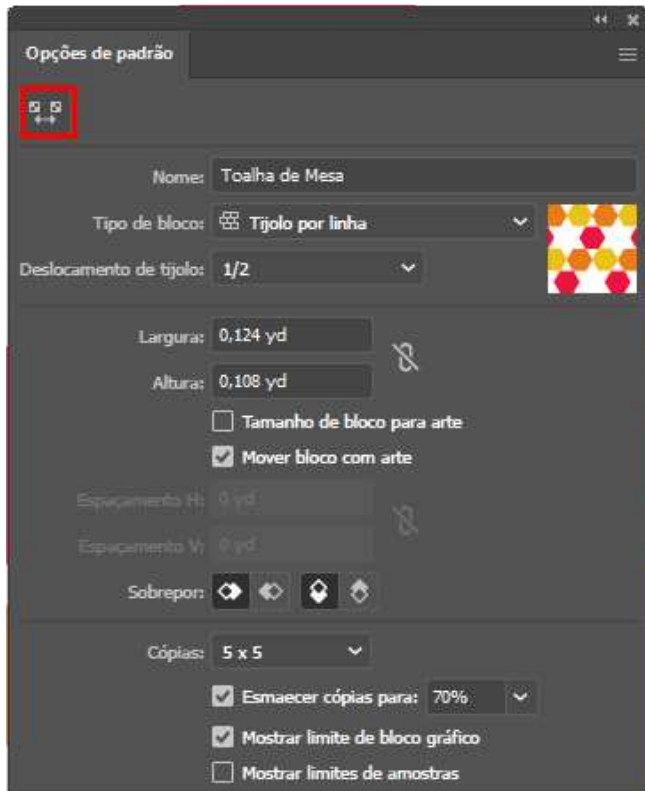
Largura, altura e configuração de bloco: define a largura e a altura do desenho dos blocos.



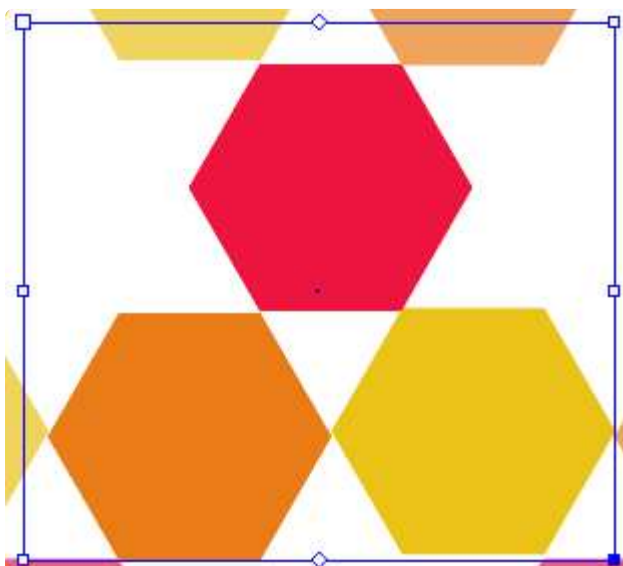
Ferramenta de bloco gráfico por padrões: permite que você altere manualmente a área de



cada bloco que será copiado para o padrão a partir da arte inicial.



Uma vez selecionado este botão, você poderá ajustar manualmente a área em torno da arte que irá se tornar o padrão a ser copiado.



### 14.3. Exercícios Passo a Passo

1. Abra o seu Adobe Illustrator.
2. Crie um arquivo no formato Web Comum.
3. Crie um polígono.
4. Selecione este polígono e arraste-o para o lado, com a tecla ALT pressionada para criar uma cópia dele.
5. Crie uma terceira cópia e posicione acima dos outros dois, centralizado.
6. Pinte o primeiro polígono nas cores: R: 250 G: 163 B: 94
7. Pinte o segundo polígono com as cores: R: 227 G: 121 B: 75
8. Pinte o terceiro polígono nas cores: R: 253 G: 110 B: 83
9. Selecione os três polígonos, clique em "Objeto > Padrão > Criar".
10. Salve este padrão e pressione "Ok".

### 14.4. Exercícios de Fixação

1. Crie um padrão que imite uma camisa xadrez.  
  
Crie um retângulo.  
  
Crie o formato de uma camisa.  
  
Pinte o retângulo com o padrão que criamos no exercício de conteúdo.  
  
Pinte a camisa com o padrão xadrez que você criou.



**P**incéis no Illustrator permitem criar estilos diferentes para a aparência de caminhos (traços). Você pode aplicar traçados de pincel a traçados já existentes, ou criar caminhos novos utilizando a pintura de mão livre com pincel.

Se você tem uma mesa digitalizadora, esta ferramenta será o seu lápis ou caneta no Illustrator.

### Pincéis de padrão

Pintam um padrão, formado por blocos gráficos individuais, que se repete ao longo do caminho. Pincéis de padrão podem incluir até cinco blocos gráficos, correspondentes às laterais, ao vértice interno, ao vértice externo, ao início e ao final do padrão.



## 15.1. Tipos de Pincéis

### Pincéis caligráficos

Criam traçados que se parecem com os desenhados com a ponta angular de uma caneta caligráfica e que são desenhados ao longo do centro do caminho. Ao usar a ferramenta Pincel irregular, você pode pintar com um pincel caligráfico e expandir automaticamente o traçado do pincel em uma forma de preenchimento capaz de se mesclar com outros objetos preenchidos da mesma cor que fazem interseção ou que são adjacentes na ordem de empilhamento.

### Pincéis de difusão

Dispersam cópias de um objeto (como um besouro ou uma folha) ao longo do caminho.

### Pincéis artísticos

Estende uma forma de pincel ou uma forma de objeto ao longo do comprimento do traço.

### Pincel de cerdas

Cria traçados de pincel com a aparência de um pincel natural com cerdas.

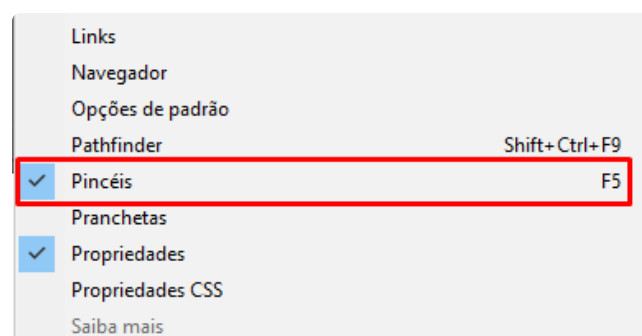
## 15.2. Acessando a biblioteca de pincéis

Para acessar a biblioteca de pincéis, você pode seguir os seguintes passos:

Clique em Janela;

Clique em Pincéis;

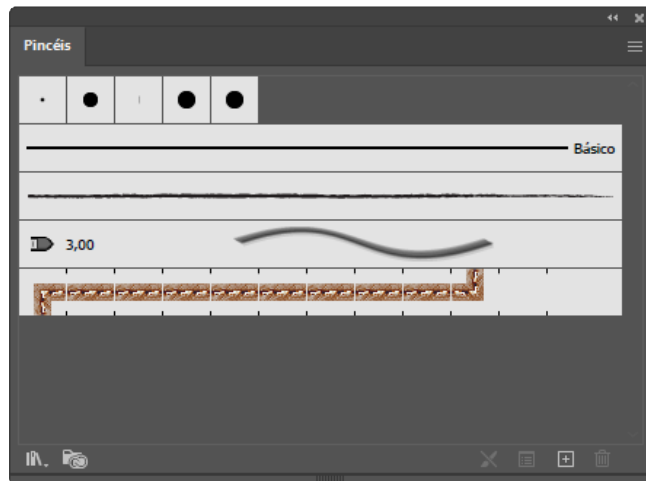
Você também pode utilizar a tecla de atalho "F5" para abrir a janela de pincéis.



Com a janela de pincéis aberta você poderá selecionar o tipo de pincel que quer

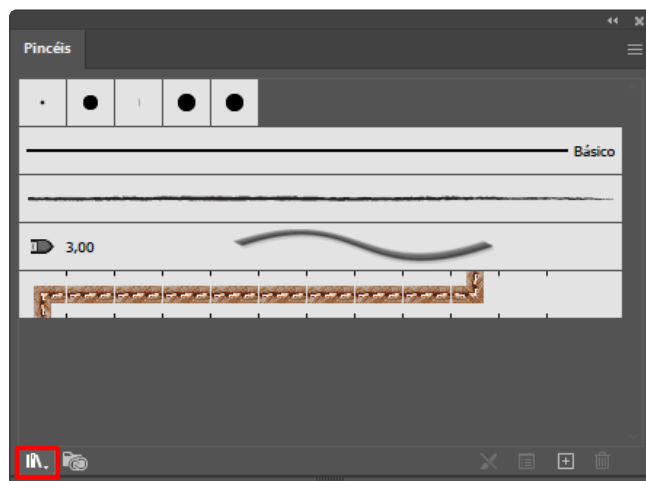
utilizar e encontrar novos pincéis disponíveis na biblioteca do Illustrator.

Para selecionar um dos pincéis disponível na janela "Pincéis", basta clicar sobre ele e utilizá-lo.

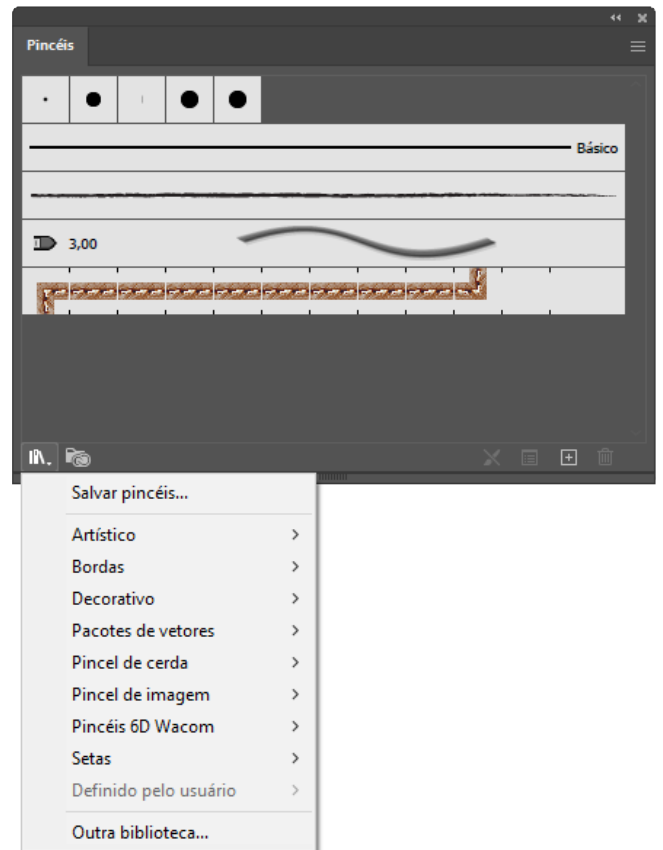


Você também pode selecionar pincéis diretamente da biblioteca do Adobe Illustrator.

Para isso, clique em "Menu de biblioteca de pincéis".

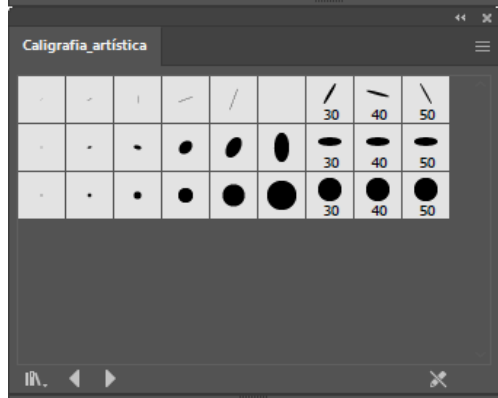
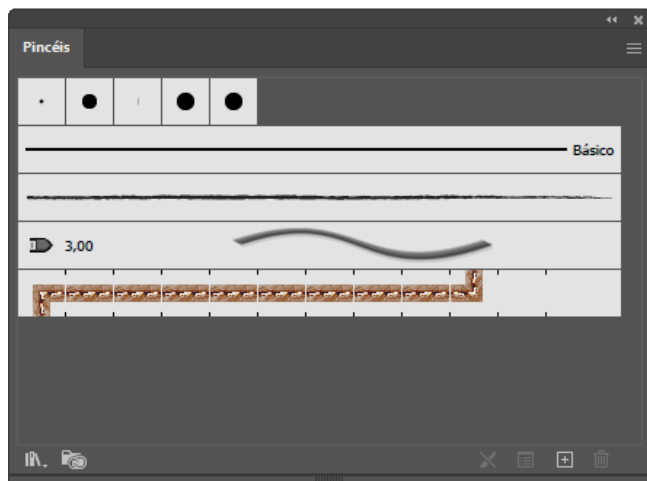


Ao acessar a biblioteca de pincéis, você poderá ver uma gama de opções de configuração de pincéis disponíveis.

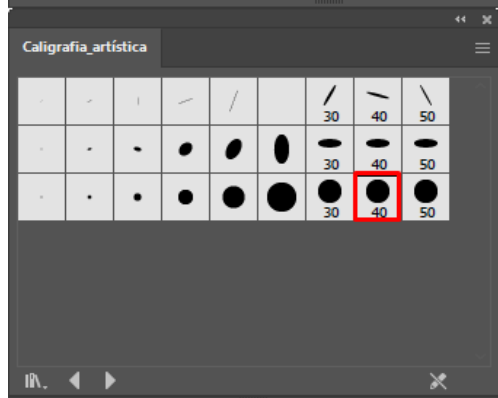
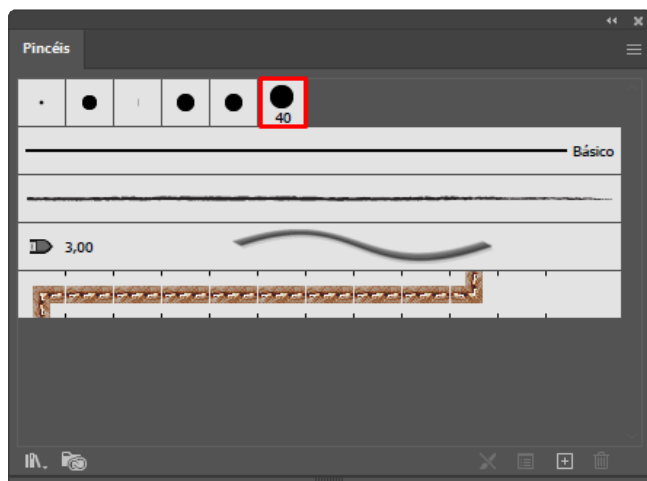


Você pode selecionar uma biblioteca de pincel a partir desta janela.

As novas opções de pincéis surgirão em uma outra janela, que você pode organizar para ir selecionando os pincéis desejados.



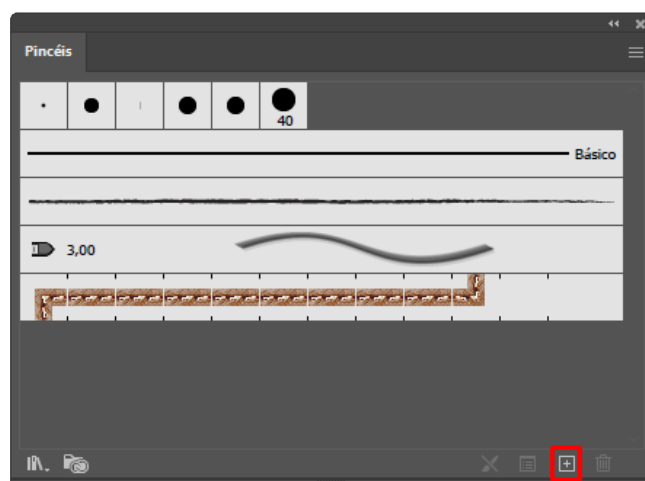
Ao escolher um pincel, para adicioná-lo em sua janela "Pincéis", basta arrastá-lo para lá.



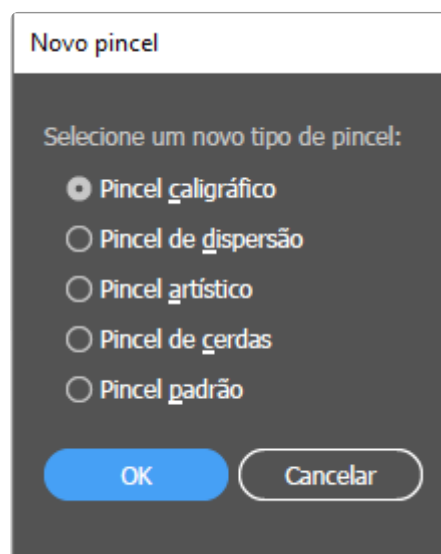
## 15.3. Criando novos pincéis a partir de elementos

Você pode criar novos pincéis a partir de elementos criados, como objetos, traços, etc.

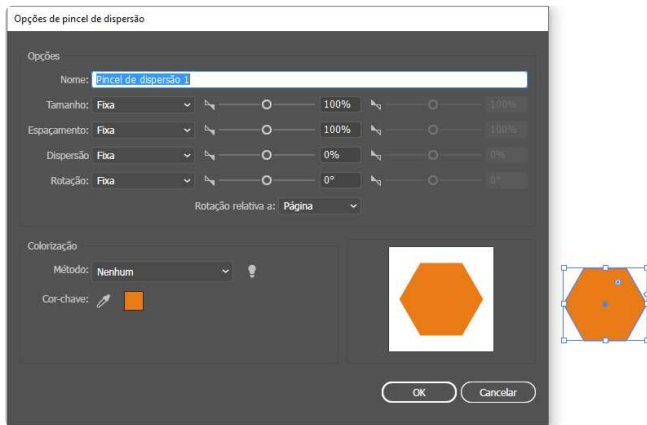
Para criar um pincel desta forma, utilize a opção disponível na janela "Pincéis", chamada "Novo Pincel".



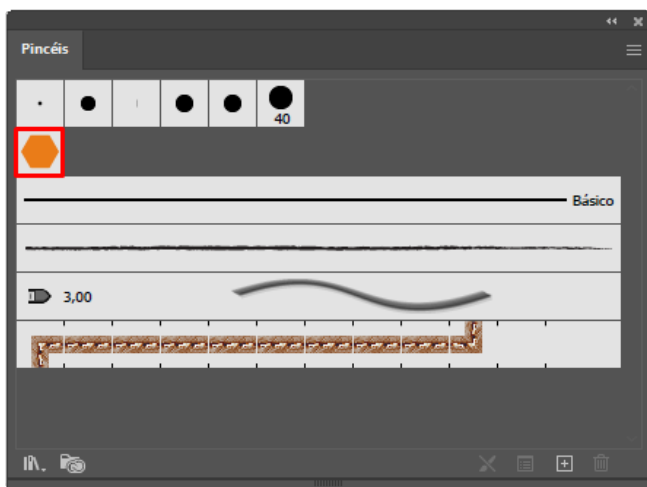
Depois de clicar nesta opção, você terá de decidir o tipo de pincel que deseja criar (volte para a página sobre os tipos de pincéis para saber qual deles escolher).



Depois de selecionar o tipo de pincel desejado clique em "Ok", e selecione o elemento que deseja que se torne um pincel.



Ajuste as configurações do pincel da forma que lhe parecer melhor e clique em "Ok" para criar o novo pincel.



## 15.4. Exercícios Passo a Passo

1. Abra o arquivo "Aula 15 exercícios" em seus arquivos auxiliares.

2. Clique em "Janela" e a seguir abra a aba de "Pincéis".

3. Clique em "Menu de Biblioteca de Pincéis".

4. Selecione a opção "Pincéis de Cerda" e, em seguida, clique em "Biblioteca Bristle Brush".

5. Adicione à sua galeria de pincéis o pincel: "Dagger 2,00". Feche sua aba de pincéis.

6. Dê dois cliques sobre a ferramenta "Pincel".

7. Na opção "fidelidade" coloque o controle de suavidade no máximo.

8. Marque a opção "Manter selecionado" para que nosso traçado possa ser contínuo.

9. Clique em "Ok".

10. Mantenha o arquivo aberto e siga para o exercício de fixação.

## 15.5. Exercícios de Fixação

1. Utilize o pincel "10 pontos arredondado" para preencher a forma completa do desenho.

Caso sobre tempo, você pode utilizar o pincel que criamos no exercício de conteúdo para pintar o desenho.

**F**inalizar arquivos é parte importantíssima do processo de Design e criação de arte com o Adobe Illustrator, uma vez que este processo define se o seu projeto será, ou não, bem aproveitado.

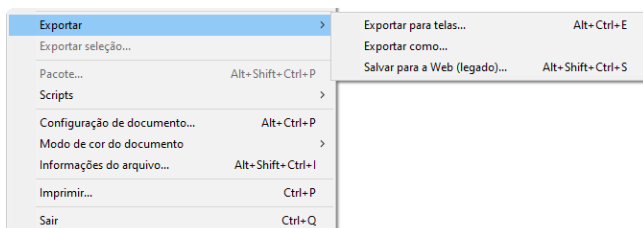
## 16.1. Finalizando um trabalho para Web

Criar arquivos para web exige o cumprimento de algumas regras:

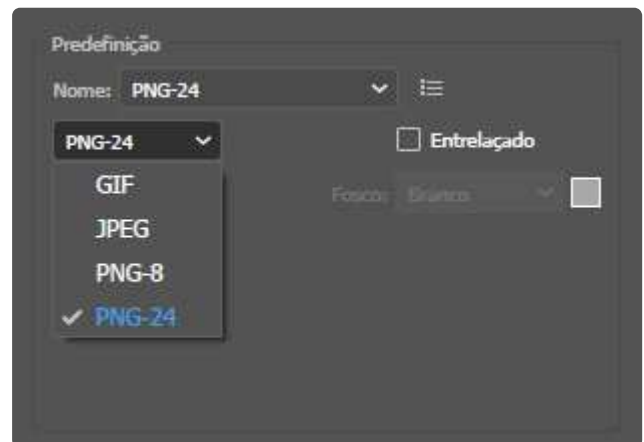
- \* Tipo de cores RGB;
- \* Formato de arquivo: PNG, JPG, GIF, SVG.
- \* Qualidade de resolução: média ou baixa;

Para facilitar a exportação de arquivos para web, você pode ir em:

Arquivo > Exportar > Salvar para Web.



Depois de acessar o menu de exportação para Web, selecione o formato de arquivo desejado.



O formato PNG-24 é aconselhado, uma vez que mantém uma boa qualidade e ainda mantém as transparências do arquivo.

## 16.2. Exportando uma imagem para web em formato de vetor

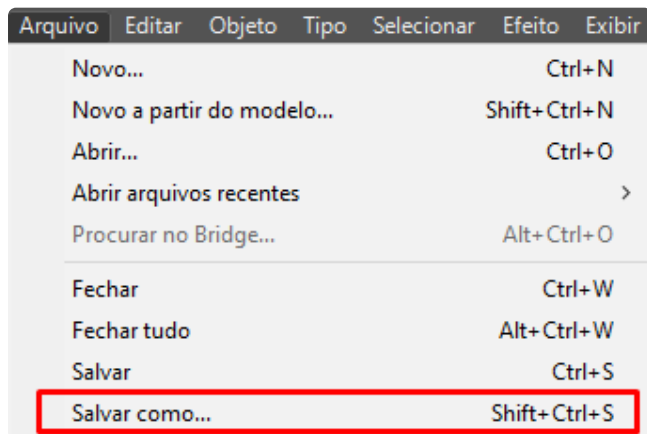
Exportando um arquivo para os formatos mostrados (PNG, GIF, PNG-24, etc.) fará com que sua arte se torne um Bitmap.

Isso faz com que ela não seja mais um vetor e, ocasionalmente, também não possa ser aumentada ou diminuída sem perda de qualidade.

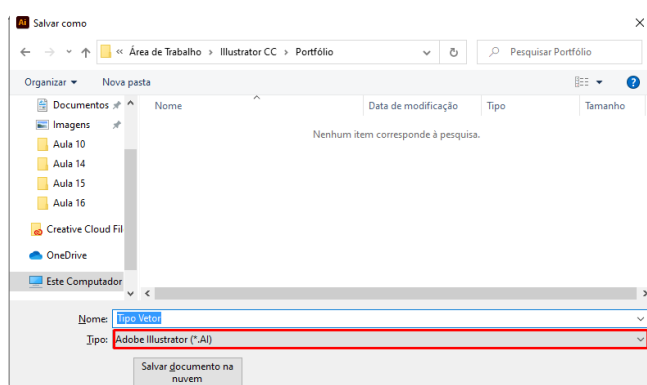
Mas, alguns sites responsivos ou aplicativos podem pedir artes no formato de vetor, para serem utilizados em tablets, celulares, monitores, e vários outros monitores de tamanhos diferentes.

Caso isso ocorra, você pode gerar um vetor para web seguindo os seguintes passos:

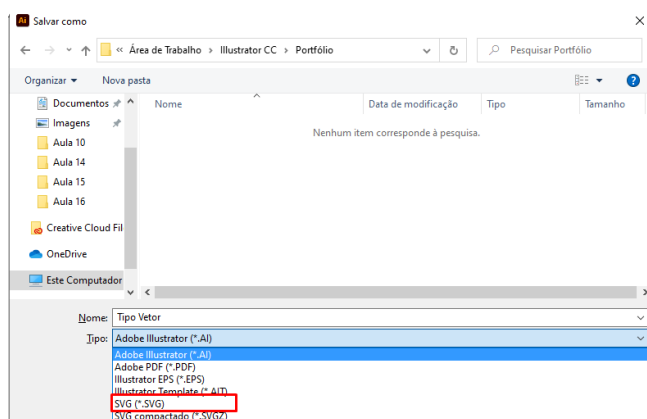
Clique em Arquivo > Salvar como.



Clique em "Tipo", para alterar o tipo de arquivo.



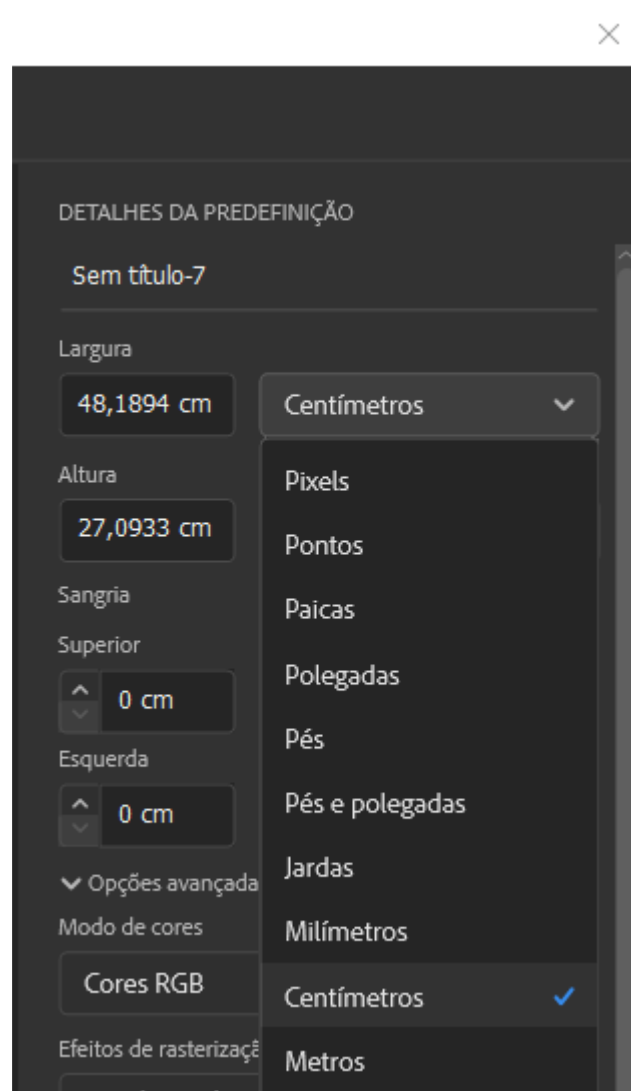
E selecione a opção "SVG".



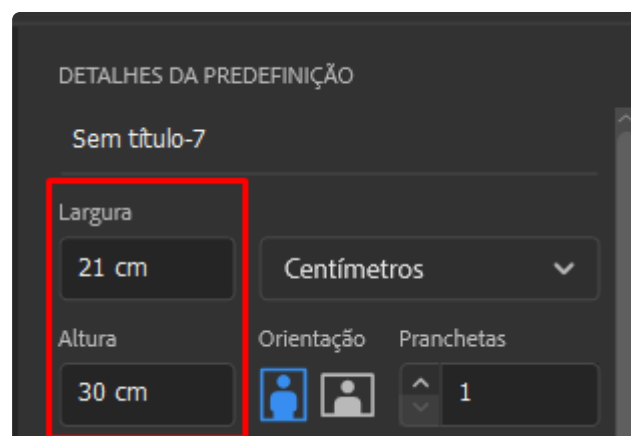
## 16.3. Criando um arquivo para impressão

Para criar um arquivo para impressão, existem algumas regras que precisam ser seguidas.

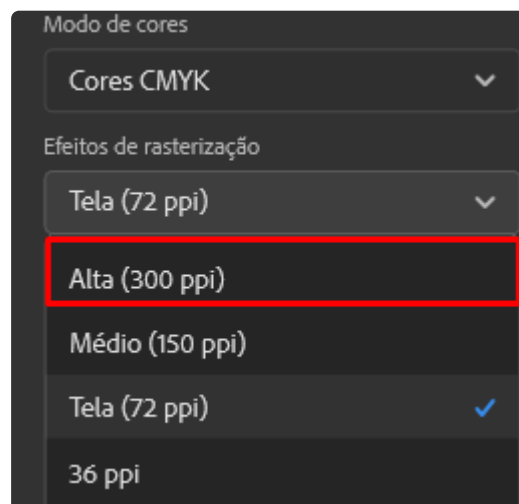
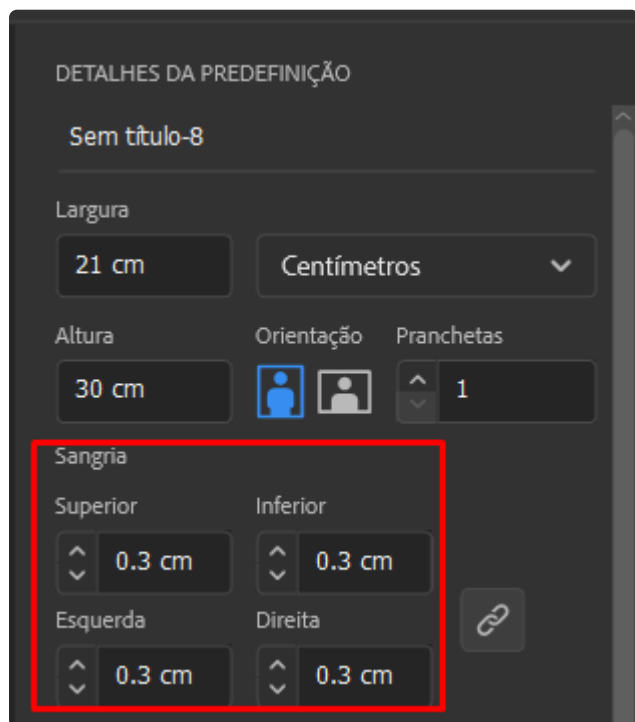
No menu criar, selecione a opção de unidades que seu cliente lhe passou ou que você saiba que faz parte do tamanho da arte requisitada.



Depois de escolher a unidade certa para sua arte, crie a medida de acordo com o que foi requisitado.



Em "Sangria" coloque o valor de 3 milímetros para todas as margens.

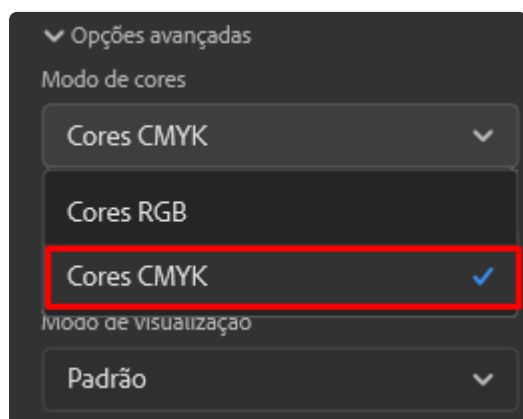


Clique em "Criar" para criar seu arquivo.

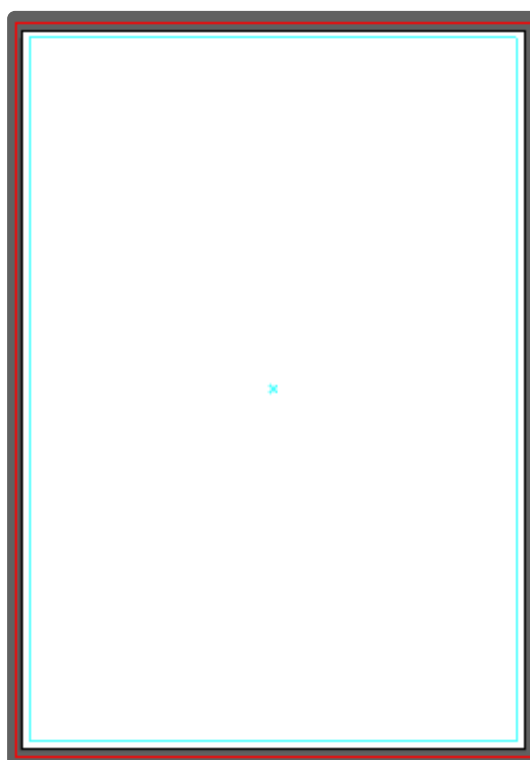
Uma vez dentro do arquivo, crie as margens de segurança, utilizando linhas guias com distância de 6 milímetros da margem.

Nenhum texto ou informação importante deve ultrapassar essa margem.

Em "Opções Avançadas" e "Modo de Cores" certifique-se de selecionar o modo "CMYK".



Em "Efeitos de rasterização" selecione a opção de alta qualidade "300 ppi".



## 16.4. Exercícios Passo a Passo

1. Abra o arquivo "Aula 16 exercícios" disponível na pasta de arquivos auxiliares deste curso.

2. Abra as imagens "cardápio 1", "cardápio 2", "cardápio 3" disponíveis nos arquivos auxiliares e importe-as para o Illustrator (basta arrastar os arquivos para a tela do Illustrator).

3. Deixe as imagens fora de nossa prancheta.

4. Crie um retângulo do tamanho de nossa prancheta. Alinhe-o a ela, a seguir, aumente seus lados até que ele preencha também a sangria.

5. Crie uma forma como no vídeo a seguir, utilizando a ferramenta de caneta.

6. Posicione esta forma no canto da prancheta (não se esqueça de preencher a sangria).

7. Pinte esta forma de branco por enquanto.

8. Crie um retângulo no topo da forma como no vídeo.

9. Preencha-o com a seguinte cor: R: 176 G: 101 B: 42

10. Posicione as imagens como no vídeo, certifique-se de que suas posições nas camadas estejam corretas.

11. Mantenha o arquivo aberto e siga para o exercício de fixação.

## 16.5. Exercícios de Fixação

1. Pinte a forma que criamos com a cor preto.

Instale a fonte "Humaniste 521 bt" disponível nos arquivos auxiliares (fontes) caso você ainda não tenha feito.

No topo do cardápio, ao lado do retângulo, crie o seguinte texto "Porções Fritas" sendo que o Porções deve ficar acima e o fritas abaixo. Utilize a fonte Humanist521BT Roman, tamanho 52.

Abaixo, crie os valores do cardápio, sendo eles:

Batata Corte Tradicional: R\$ 22,00

Batata Rústica: R\$ 17,00

Bolinha de Queijo: R\$ 15,00

Polenta Frita: R\$ 17,00

Para estes anúncios, utilize a mesma fonte, mas com tamanho 28 e os preços com tamanho 18.

Posicione-os abaixo do anúncio de Porções de Fritas devidamente alinhados, para criarmos nosso cardápio.