



# Adobe Illustrator 10



## Adobe Illustrator 10

Você vai conhecer agora uns dos melhores softwares do mercado para ilustração vetorial.

Criado para ser multiplataforma; ou seja, seus arquivos podem ser lidos tanto em PC quanto em Mac; seu uso vem sendo ampliado principalmente em escala profissional: agências, jornais, geologia, design e outras áreas. Também é um excelente software para trabalhar em conjunto com o Adobe Photoshop e o Adobe InDesign.

O Adobe Illustrator é um software para criar e manipular imagens vetoriais no modo bidimensional. Vamos conhecer primeiro o que é um imagem vetorial.

## Vetorial x Bitmap

Nos computadores você tem dois tipos de concepção de imagens: a imagem vetorial e a imagem bitmap.

### O Bitmap (mapa de bits)

As imagens bitmap são compostas em um plano x e y, endereçadas por coordenadas, assim como no conhecido jogo Batalha Naval. Dentro de cada endereço das coordenadas encontra-se um pixel. Milhares ou milhões destes pixels formam a imagem.

É assim que o conceito de resolução é composto. Quanto mais pixel em um determinado espaço, maior a resolução.

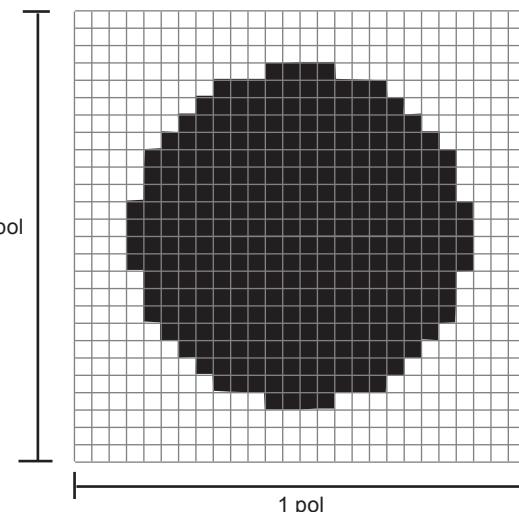
No exemplo a seguir temos 26 / 26 em uma determinada medida (vamos usar a medida polegada). Vamos supor que temos uma polegada quadrada, ou seja uma polegada de medida na vertical e uma polegada na horizontal. Se temos  $26 \times 26 = 676$  quadradinhos em uma polegada quadrada, dizemos assim: esta imagem, de uma bolinha preta, possui 676 DPI, ou seja 676 quadradinhos num espaço de uma polegada quadrada. (Repare que estamos contando todos os quadradinhos, tanto pretos quanto brancos).

Quanto mais quadradinhos, melhor a imagem, quanto menos, pior.

Caímos em um problema! Quanto mais quadradinhos, melhor a qualidade da imagem, mas quanto mais quadradinhos maior a quantidade de informação para ser processada e armazenada!

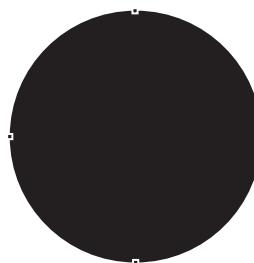
Esta é uma das principais desvantagens do arquivo bitmap: o tamanho em função da resolução.

Nos arquivos vetoriais essa é uma das principais vantagens. Vamos conhecê-lo agora.



### Arquivos vetoriais

Os arquivos vetoriais são processados pelo computador de forma diferente dos arquivos bitmap. Eles obedecem a uma ordem virtual, explicando melhor: existe um plano cartesiano X e Y, que seria a sua área (como no bitmap), só que para fazer o desenho de uma bolinha preta por exemplo, bastam apenas 4 informações: coordenada de situação, no caso do exemplo o raio da circunferência, o tamanho do fio e o preenchimento da circunferência, no caso a cor preta. Veja a ilustração a seguir:



Repare que existem 4 quadradinhos ao longo da bolinha preta, estes são marcadores ou nós, são eles que informam ao vetor que direção tomar, ângulo e curvas.

A principal vantagem dos arquivos vetoriais é que a quantidade de informação é bem menor.

Mas nem tudo são flores! Existem limitações, uma delas é por exemplo, caso você tenha uma fotografia de um Peixe Tigre cheio de detalhes multicoloridos como esse:



Esta imagem é um Bitmap ou mapa de bits, é uma foto digitalizada (passada num scanner).

Convertemos a mesma foto para o formato de arquivo vetorial... repare:



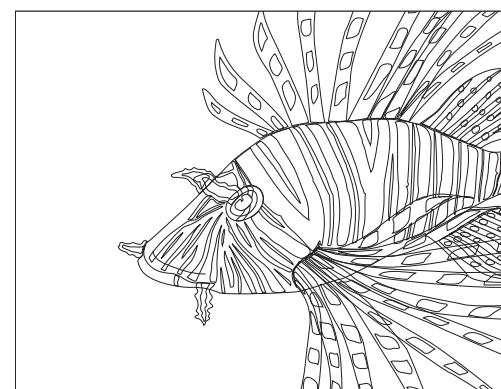
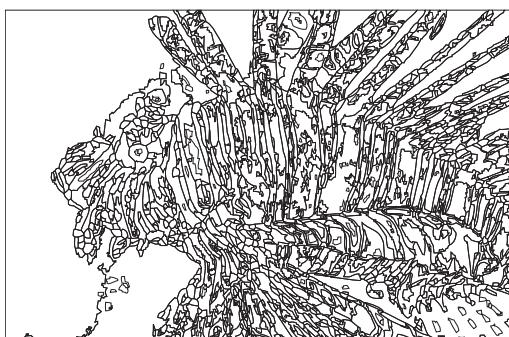
Perdemos contraste e qualidade da imagem, então não é uma boa idéia convertermos imagens originalmente bitmap (no caso do peixe era uma foto!) para o formato vetorial.

Mas se desenharmos diretamente o peixe no formato vetorial teremos muitas vantagens.

A imagem a seguir foi totalmente criada num software vetorial:



Veja a diferença na comparação das duas imagens vetoriais. A primeira é o "aramé" da imagem que foi vetorializada a partir da fotografia do peixe. A segunda é o "aramé" da imagem criada diretamente num software vetorial:

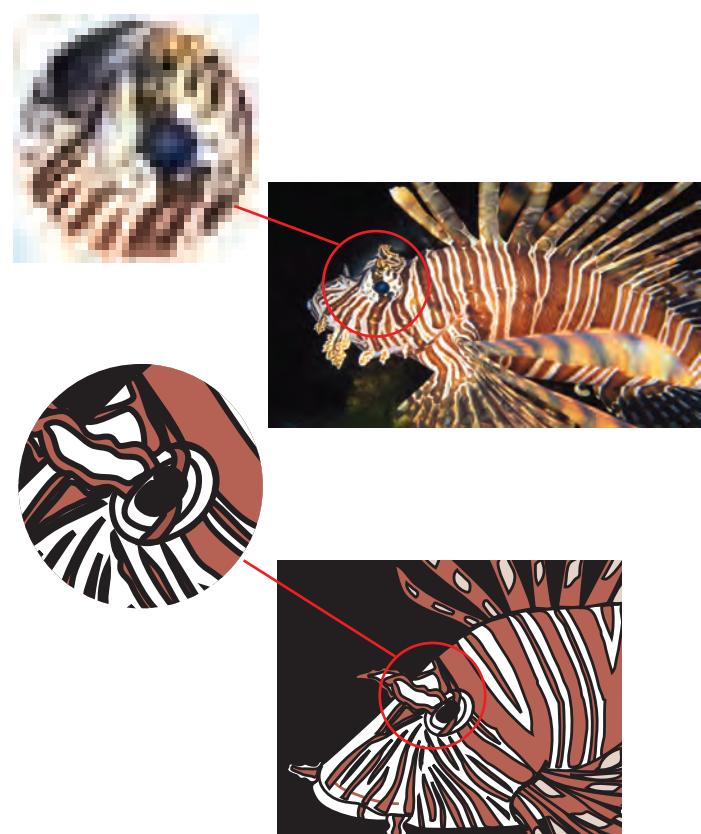


Note que o desenho criado diretamente no software vetorial tem menos informação e a qualidade do traço é melhor.

Mas a principal vantagem do arquivo vetorial é a possibilidade de não perder qualidade quando ampliado, veja nos exemplos abaixo a diferença na aplicação das duas imagens do peixe, a primeira bitmap (foto) e a segunda desenhada vetorialmente.

Observou a diferença!

Você pode ampliar um arquivo vetorial para um tamanho de um prédio. O arquivo terá a mesma quantidade

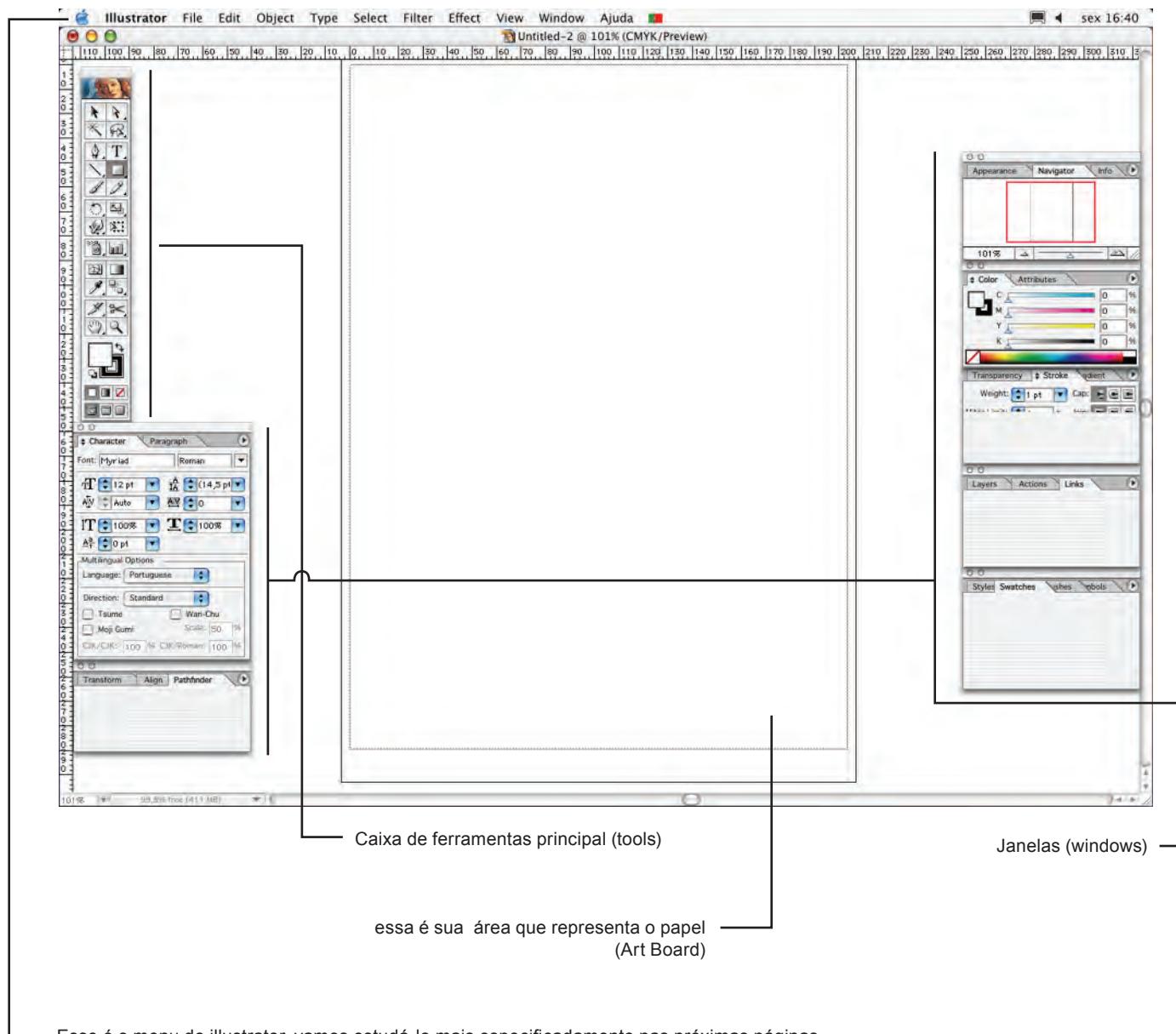


de informação de um arquivo do tamanho de um alfinete.

Agora vamos aprender a trabalhar com arquivos vetoriais. Vamos conhecer o Adobe Illustrator e fazer uma série de exercícios para fixação.

## Conhecendo o Adobe Illustrator 10

Essa é a interface visual do Adobe Illustrator:



## Caixa de ferramentas (Tool Box)

Aqui ficam as ferramentas principais do Adobe Illustrator. Ela está dividida em áreas:



- Clicando aqui, você vai para Adobe on Line (é preciso ter conexão com a Internet)
- Ferramentas de seleção
- Ferramentas de desenho, formas e texto
- Ferramentas de giro, dimensão, etc
- Ferramentas de gráficos e manipulação de símbolos
- Ferramentas de gráficos gradiente, cor, blend, etc
- Ferramentas de corte, recorte e visualização
- Cor de preenchimento e fio
- Atalho para cor
- Visualização geral

## Ferramentas extras

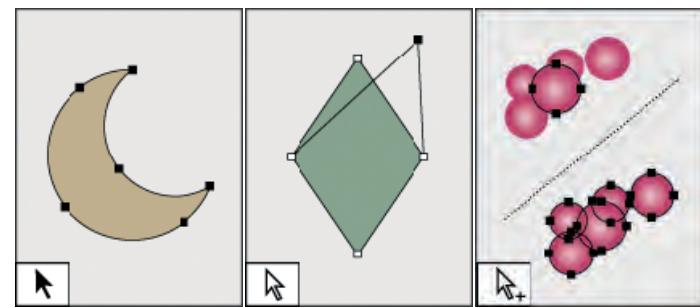
Ainda temos mais ferramentas escondidas. Para utilizá-las, faça o seguinte:



Em todas as ferramentas em que aparecer essa setinha preta significa que: clicando nela e segurando o botão do mouse vão aparecer mais ferramentas complementares.

## Conhecendo todas as ferramentas

Vamos conhecer todas as ferramentas com exemplos ilustrados, como utilizá-las e para que servem. Entre " " o nome da ferramenta em inglês, entre ( ) o atalho de tecla correspondente:



Ferramenta de seleção "selections tools" (V), serve para selecionar os objetos

Ferramenta de seleção direta "direct selections tools" (A), para selecionar apenas o nó

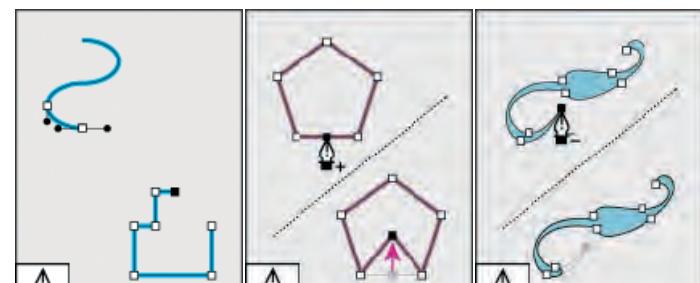
Ferramenta de seleção de grupo "group selections tools", para selecionar grupos



Ferramenta varinha mágica "magic wand tools" (Y), para selecionar objetos com o mesmo tom de cor

Ferramenta de seleção laço direta "direct selections lasso tools" (Q), faz seleção de nós por laço

Ferramenta de seleção laço "lasso tools", faz seleção de objetos por laço

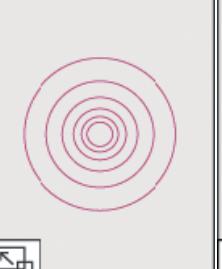
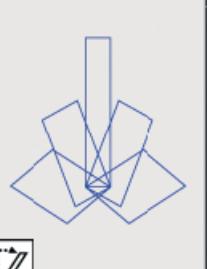
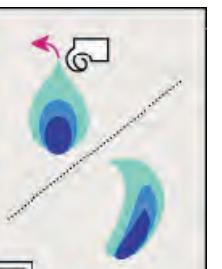
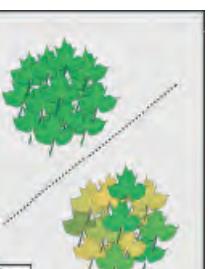
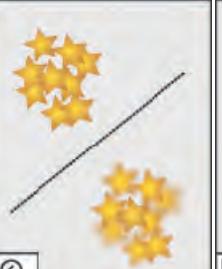
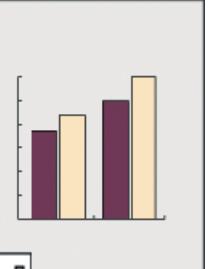
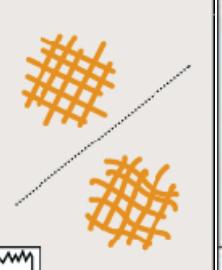
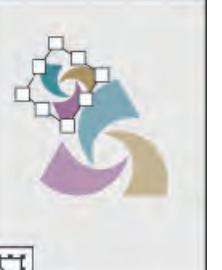
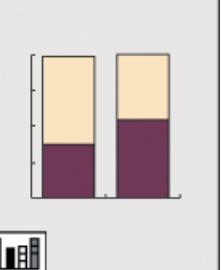
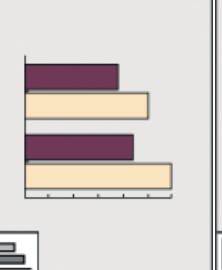
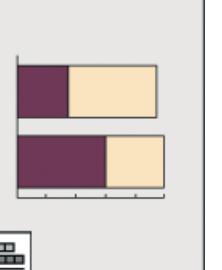


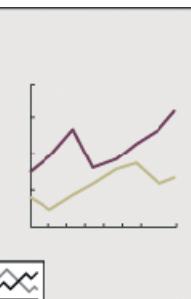
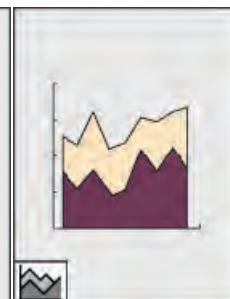
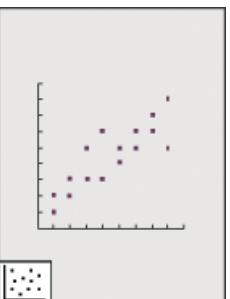
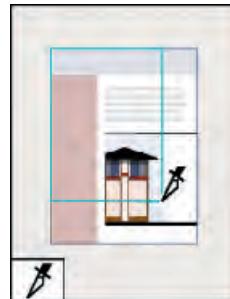
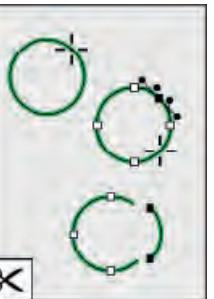
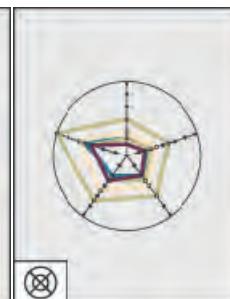
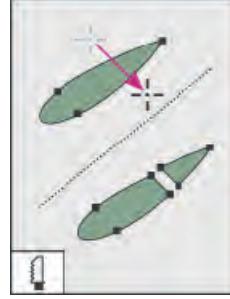
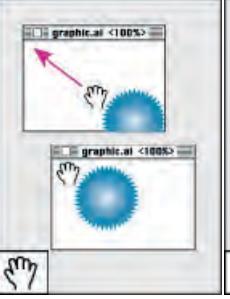
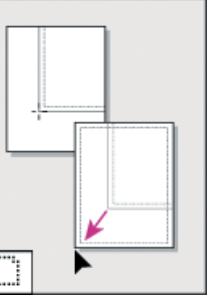
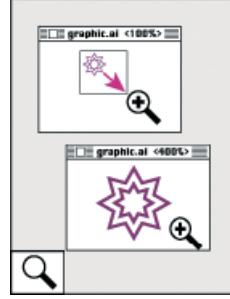
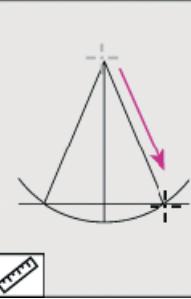
Ferramenta caneta "pen tools" (P), para criar objetos retos ou curvas belzié

Ferramenta de adição de nó "add-anchor-point tool" (+), para adicionar nó num objeto

Ferramenta de subtração de nó "delete-anchor-point" (-), para deletar nónum objeto

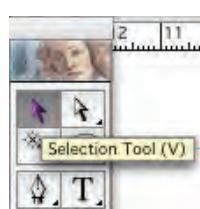
Ferramenta de converter nós "convert anchor-point tools" (Shift+C), para converter nó de curva em nó de reta, e vice-versa	Ferramenta de texto "type tools" (T), para criar caixas de textos (clique e arraste) ou texto corrido (só clique)	Ferramenta de texto de área "area type tool", para inserir texto dentro de objetos, obedecendo o contorno dos mesmos	Ferramenta de retângulo "rectangle tool" (M), para criar quadrados ou retângulos	Ferramenta de retângulo arredondado "rounded rectangle tool", para criar quadrados ou retângulos arredondados	Ferramenta de elipse "ellipse tool" (L), para criar círculos ou elipses
Ferramenta de texto sobre caminho "path-type tools", para criar texto sobre um caminho	Ferramenta de texto vertical "vertical type tool" (V), para criar texto verticalizado	Ferramenta de seleção "vertical path-type tool", para criar texto verticalizado dentro de objetos	Ferramenta poligonal "polygon tool", para criar figuras poligonais	Ferramenta de polígono estrelado "star tool", para criar polígonos estrelados	Ferramenta de reflexo "flare tool", para criar efeitos de reflexo
Ferramenta de texto vertical sobre caminho "vertical path-type tool", para criar textos verticalizados sobre caminho	Ferramenta de linha de segmento "line segment tool" (I), para criar segmentos de reta	Ferramenta de arco "arc tool", para criar arcos côncavo ou convexo	Ferramenta pincel "paintbrush tool" (B), para desenhar utilizando pontas ou pátrões	Ferramenta lápis "pencil tool" (N), para desenhar linhas à mão livre	Ferramenta suavização "smooth tool", para suavizar ângulos de objetos
Ferramenta de espiral "spiral tool", para criar espirais	Ferramenta de grade rectangular "rectangular grid tool", para criar grades retangulares	Ferramenta de grade circular "polar grid tool", para criar grandes circulares	Ferramenta borracha "erase tool", para apagar pedaços dos objetos	Ferramenta de rotação "rotate tool" (R), para rotacionar objetos	Ferramenta de inversão "reflect tool" (O), para inverter objetos

					
Ferramenta de movimento "twist tool", para modificar objetos simulando movimento rotacional	Ferramenta escala "scale tool" (S), para diminuir ou aumentar o tamanho dos objetos	Ferramenta de distorção angular "shear tool", para distorcer objetos no sentido angular	Ferramenta de símbolo spray "symbol sprayer tool" (Shift+S), para multiplicar símbolos e aplicar como spray	Ferramenta de desagrupamento de símbolo "symbol shifter tool", para desagrupar e mover símbolos	Ferramenta de agrupamento de símbolo "symbol scruncher tool", para agrupar e mover símbolos
					
Ferramenta de modificação "reshape tool", para modificar objetos	Ferramenta de modelar "warp tools" (Shift+R), para modelar objetos	Ferramenta modificação espiralada "twirl tool", para modificar objetos com efeito de espiral	Ferramenta de variação de tamanho de símbolo "symbol sizer tool", para aumentar ou diminuir aleatoriamente símbolos	Ferramenta de rotação de símbolo "symbol spinner tool", para rotacionar aleatoriamente símbolos	Ferramenta de colorização de símbolo "symbol stainer tool", para colorizar símbolos apartir de tons próximos
					
Ferramenta de comprimir "pucker tool", para modificar objetos comprimindo-os ou como se estivesse esvaziando.	Ferramenta de expandir "bloat tool", para modificar objetos expandindo-os ou como se estivesse enchendo	Ferramenta de explosão "scallop tool", para modificar objetos criando mais detalhes de angulações, aparentando explosão	Ferramenta de opacidade de símbolo "symbol screener tool", para criar opacidade em símbolos	Ferramenta de estilo de símbolo "symbol styler tool", para aplicar estilos selecionados em símbolos	Ferramenta de gráfico de colunas "column graph tools" (J), para criar gráficos de coluna
					
Ferramenta de cristalização "crystallize tool", para criar detalhes cristalizados em fios de objetos	Ferramenta de embalhamento "wrinkle tool", para modificar embalhando os fios de objetos	Ferramenta de transformação livre "free transform tool" (E), para transformação livre: rotacionar, escala	Ferramenta de gráfico de colunas repartido "stacked column graph tools", para criar gráficos de colunas repartido	Ferramenta de gráfico de barras "bar graph tools", para criar gráficos de barras	Ferramenta de gráfico de barras repartido "stacked bar graph tools", para criar gráficos de barras repartido

 <p>Ferramenta de gráfico de linhas "line graph tools", para criar gráficos de linhas</p>	 <p>Ferramenta de gráfico de área "area graph tools", para criar gráficos de área</p>	 <p>Ferramenta de gráfico de marcadores "scatter graph tools", para criar gráficos de marcadores</p>	 <p>Ferramenta recortador "slice tool" (Shift+K), para separar quadros para web</p>	 <p>Ferramenta selecionar quadros "slice select tool", para selecionar quadros para web</p>	 <p>Ferramenta tesoura "scissors tool" (C), para cortar fios ou caminhos em pontos específicos</p>
 <p>Ferramenta de gráfico de pizza "pie graph tools", para criar gráficos de pizza</p>	 <p>Ferramenta de gráfico de radar "radar graph tools", para criar gráficos de radar</p>	 <p>Ferramenta de malha de degradê "mesh tool" (U), para criar malha de degradê interativo</p>	 <p>Ferramenta faca "knife tool", para cortar os objetos</p>	 <p>Ferramenta mão "hand tool" (H), para mover o papel e a mesa de trabalho</p>	 <p>Ferramenta margem de impressão "page tool", para ajustar área de margem da impressora, varia de acordo com impressora selecionada</p>
 <p>Ferramenta de degradê "gradient tool" (G), para criar degradê ou gradiente</p>	 <p>Ferramenta conta gotas "eyedropper tool" (I), para copiar cores, estilos de texto ou atributos</p>	 <p>Ferramenta balde de tinta "paint bucket tool" (K), para aplicar cores ou atributos</p>	 <p>Ferramenta lupa "zoom tool" (Z), para ampliar ou reduzir a visualização</p>	 <p>A primeira fila de botões são atalhos de cor, o primeiro é a última cor utilizada, o segundo é o último degradê ou gradiente utilizado, o terceiro é para ausência de cor. A segunda fila é visualização, o primeiro botão visualização total, o segundo sem janela e o terceiro só o papel</p>	
 <p>Ferramenta régua "measure tool", para medir distâncias</p>	 <p>Ferramenta fusão clo-nada "blend tool" (W), para fundir formas e cores através de clones</p>	 <p>Ferramenta de auto vetorização "auto trace tool", para transformar bitmap em vetores</p>			



Para saber os nomes das ferramentas passe o cursor do mouse sobre a ferramenta que você quer saber, espere um pouco e aparecerá uma etiqueta amarela que mostrará o nome da ferramenta.

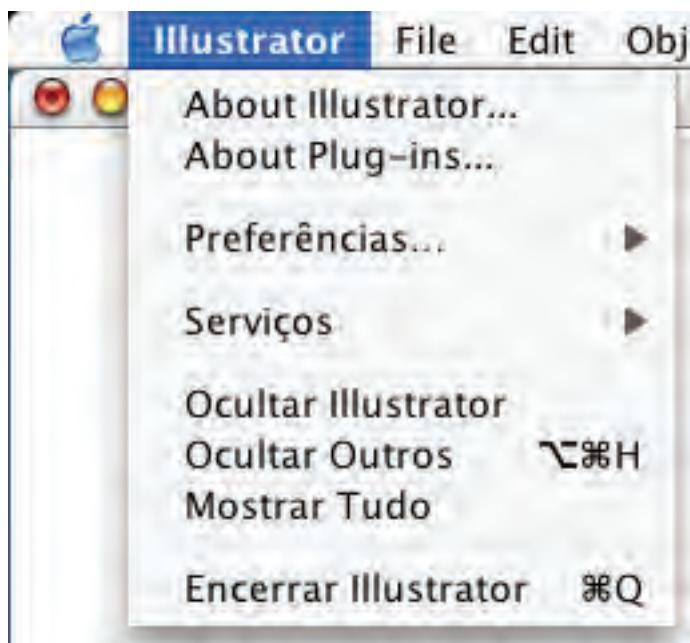


## O menu do Adobe Illustrator

Vamos conhecer o menu do Adobe illustrator, passo a passo.

O primeiro menu que aparece, na verdade o menu da maçã (já vimos sobre esse menu no curso de Mac OS X), não é do illustrator e sim do sistema.

### O menu Illustrator



#### About Illustrator...

Informações sobre o software Adobe Illustrator.

#### About Plug-ins...

Informações sobre Plug-ins instalados.



Plug-ins são mini aplicativos feitos por outros que podem ser adquiridos na internet ou em lojas especializadas.

A tecnologia de plug-in permite agregar outras funções ao seu software, no caso do Illustrator existem milhares de plug-ins que praticamente transformam o Illustrator em uma ferramenta completamente nova. São alguns exemplos: CAD Tools, cria ferramentas de CAD. Os Plug-ins de Adobe Photoshop também podem ser utilizados no Adobe Photoshop!

### Preferências

Serve para ajustar as preferências do Adobe Illustrator.

### Serviços

Aqui ficam algumas funções do sistema operacional

### Ocultar Illustrator

Para ocultar Adobe Illustrator

### Ocultar Outros

Para ocultar outros softwares

### Mostrar Tudo

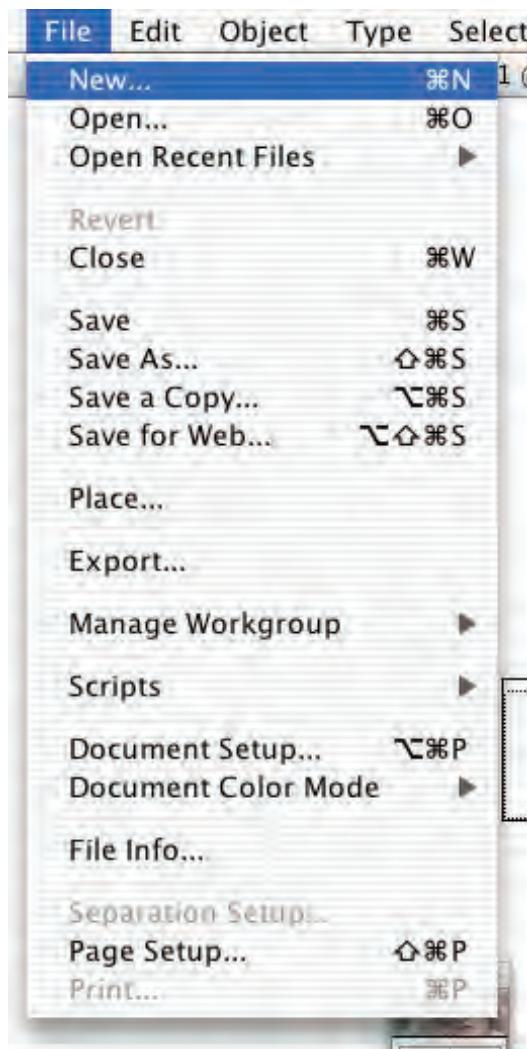
Mostra todos os aplicativos escondidos

### Encerrar Illustrator

Encerra o Adobe Illustrator

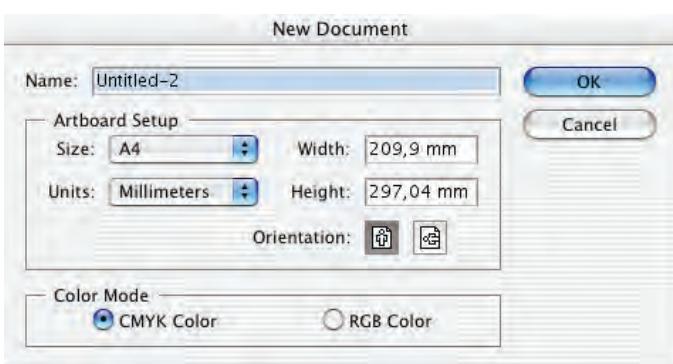
## Menu File (Arquivo)

Nesse menu estão listados os comandos para os arquivos.



**New (novo)**

Sempre começaremos a trabalhar por esse menu. Ao selecionar esta opção você verá:



Nessa janela você:

Coloca o nome do arquivo que você que criar.

Seleciona em Artboard Setup o tamanho da área de trabalho (baseado em modelos prontos ou você ainda pode escolher uma medida qualquer). Seleciona a unidade métrica que você vai preencher os valores para medidas personalizadas. Ainda vai selecionar a orientação do papel, se horizontal ou vertical.

Em Color Mode selecione o modo de cor:

CMYK para imagens que serão impressas;

RGB se você vai criar imagens para tela ou Web.

Clique em OK.

**Open (abrir)**

Aqui você abre um arquivo já salvo em algum dispositivo ou computador.

**Open Recent Files (abrir arquivos recentes)**

Use esse comando para abrir documentos recentes criados e salvos no Adobe Illustrator.

**Revert (reverter)**

Reverte um documento para a última versão salva.

**Close (fechar)**

Fecham um documento ou janela do documento, é o mesmo que clicar no botão vermelho na janela do documento.

**Save (salvar)**

Salva documento no dispositivo e local especificado previamente pelo comando Save As.

**Save As... (salvar como)**

Salva documento especificando o local ou pasta.

Também especifica o tipo de arquivo e versão. O Illustrator pode salvar arquivos do tipo PDF, EPS, Illustrator e SVG, nos exercícios veremos quando e como utilizar estes tipos de arquivos.

**Save a Copy... (salvar como cópia)**

Salva uma cópia do arquivo em uso mas não altera o que está em uso.

**Save for Web... (salvar para web)**

Salva em formatos de arquivos específicos para web: GIF, JPG, PNG, SWF, SVG.

**Place (importar)**

Use este comando sempre que você desejar importar, para seu documento, imagens bitmap nos mais variados formatos de arquivos ou ainda arquivos vetoriais de outros softwares.

**Export (exportar)**

Exporta arquivos do illustrator para vários formatos, alguns exemplos: DXF, DWG, WMF, SWF, TIF, JPG, PICT, TARGA e outros.

**Manage Workgroup (gerenciar grupo de trabalho)**

Gerencia grupos de trabalho.

**Script (roteiros)**

Só funciona no Macintosh, serve para criar roteiros automatizados para várias funções do sistema Mac OS X.

**Document Setup... (configurar documento)**

Para configurar documento em uso.

**Document Color Mode (configurar cor do documento)**

Configura padrão de cor do documento.

**File Info... (informação do arquivo)**

Mostra informações sobre o arquivo em uso.

**Separation Setup... (configurar separação)**

Configura cores de separação e efeitos de saída (fechamento de arquivos).

**Page Setup... (configurar página)**

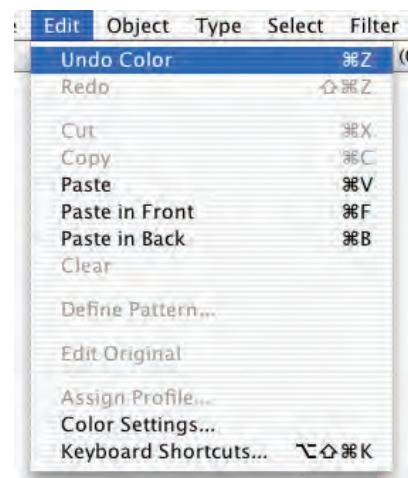
Configura página do documento.

**Print... (imprimir)**

Imprimir

**O Menu Edit**

Neste menu estão os comandos de edição.



*Undo (volta)*

Volta o último comando dado. O Illustrator suporta múltiplos Undos.

*Redo (avança)*

Avança um comando que foi previamente recuperado pelo comando anterior Undo.

*Cut (cortar)*

Corta o que estiver selecionado e coloca uma cópia na memória do computador.

*Copy (copiar)*

Copia para a memória do computador que estiver selecionado.

*Paste (colar)*

Cola conteúdo da memória do computador.

*Paste in Front (colar a frente)*

Cola o conteúdo da memória na frente de outros objetos.

*Paste in Back (colar atrás)*

Cola o conteúdo da memória por de trás de outros objetos.

*Clear (limpar)*

Apaga completamente o objeto. Use no teclado a tecla delete.

*Define Pattern (definir padrão)*

Define um objeto selecionado como pattern ou padrão. Vai aparecer na janela swatches.

*Edit Original (editar original)*

Edita arquivos importados para o Illustrator nos devidos programas criadores.

*Assign Profile (designa arquivos de calibragem)*

Designa arquivos de calibragem de cor.

*Color Settings... (configura cores)*

Configura arquivos de cor e calibragem.

*Keyboard Shortcuts... (atalhos de teclado)*

Veja e configure os atalhos de teclado.

## O Menu Object

Neste menu você gerencia comandos relativos aos objetos selecionados



*Transform (transformar)*

Para transformar objetos selecionados. Os mesmos comandos podem ser encontrados na Tool Box ou caixa de ferramentas.

*Arrange (organizar)*

Para organizar objetos selecionados para frente ou para trás.

*Group (agrupar)*

Agrupa objetos selecionados.

*Ungroup (desagrupar)*

Desagrupa objetos selecionados.

*Lock (trancar)*

Tranca objetos selecionados. Feito isso não é possível mais selecionar o objeto.

*Unlock All (destranca todos)*

Destranca todos os objetos.

*Hide (esconder)*

Esconde objetos selecionados ou layers (camadas)

*Show All (mostra tudo)*

Mostra tudo o que foi previamente escondido.

*Expand (expandir)*

Vetoriza ou coloca objetos em vetor editável.

*Expand Appearance (expande aparências)*

**Vetoriza aparências previamente escolhidas.**

**Flatten Transparency (aplanar transparência)**

Junta a camada de transparência ao objeto.

**Rasterize... (converter em bitmap)**

Converte objeto(s) selecionados(s) em bitmap.

**Create Gradient Mesh... (criar malha de gradiente)**

Atribui valores para criar malha de gradiente.

**Slice (fatiar)**

Corta em pedaços para web. Veja na caixa de ferramentas

**Path (caminho)**

Para trabalhar com as path (caminho).

**Blend (mistura)**

Mistura ou faz fusão de elementos selecionados.  
Veja na caixa de ferramentas.

**Envelope Distort (envolver com distorção)**

Distorce envelopando objetos selecionados.

**Clipping Mask (máscara de recorte)**

Aplica ou retira máscara de recorte.

**Compound Path (compõe caminho)**

Transforma objetos e modelos de caminho.

**Crop Marks (linhas de corte)**

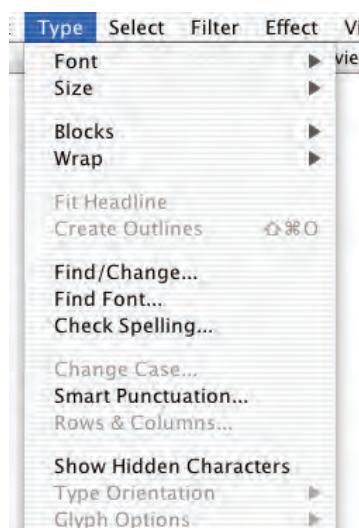
Adiciona linha de corte automática.

**Graph (gráficos)**

Detalhes e banco de dados dos gráficos.

## Menu Type

Neste menu você trabalha com o texto.



**Font (fontes)**

Lista das fontes instaladas no seu computador.

**Size (tamanho)**

Lista dos tamanhos para fontes.

**Blocks (blocos de texto)**

Une blocos de texto.

**Wrap (texto em contorno)**

Faz um objeto ser contornado por texto.

**Fit Headline (ajusta texto na cabeça)**

Ajusta texto no topo de objetos (container).

**Creates Outlines (converte em curvas)**

Converte texto em curva.

**Find/Change... (procurar/trocar)**

Procurar por palavras ou trocar.

**Find Font... (procurar fonte)**

Procura e altera fontes.

**Check Spelling (checlar dicionário)**

Checar gramática e correção ortográfica.

**Change Case... (mudar caixa das letras)**

Muda caixa das letras.

**Smart Punctuation... (pontuação inteligente)**

Muda pontuações para padrões pré-selecionados.

**Rows & Columns... (filas e colunas)**

Cria tabelas em textos já pronto

**Show Hidden Characters (mostrar caracteres ocultos)**

Mostra caracteres guia. Exemplo: ponto, parágrafos, espaços, etc.

**Type Orientation (orientação de escrita)**

Orienta sentido da escrita.

**Glyph Options (caracteres especiais)**

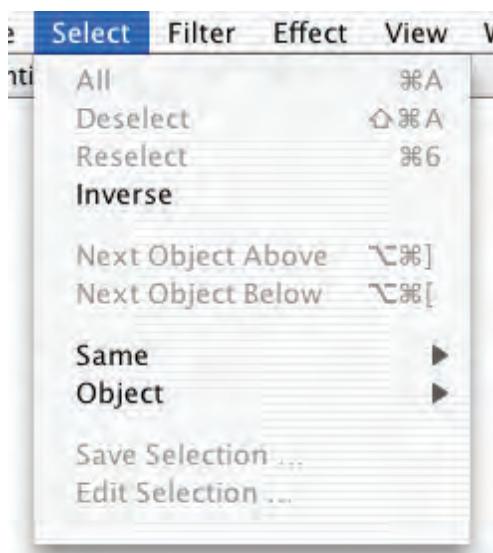
Substitui caracteres especiais. Chinês, etc (só funciona em Macintosh)

## Menu Select

Menu para trabalhar com seleção de objetos.

*All (selecionar todos)*

Seleciona todos os objetos.



*Deselect (deselecionar)*

Deseleciona todos os objetos.

*Reselect (reseleciona)*

Reseleciona objetos

*Invert (inverter seleção)*

Inverte seleção.

*Next Object Above ( proximo objeto acima)*

Seleciona próximo objeto acima.

*Next Object Below ( proximo objeto abaixo)*

Seleciona próximo objeto abaixo.

*Same (o mesmo)*

Seleciona o mesmo tipo de objeto.

*Object (objeto)*

Seleciona objeto nas mesmas condições.

*Save Selection... (salvar seleção)*

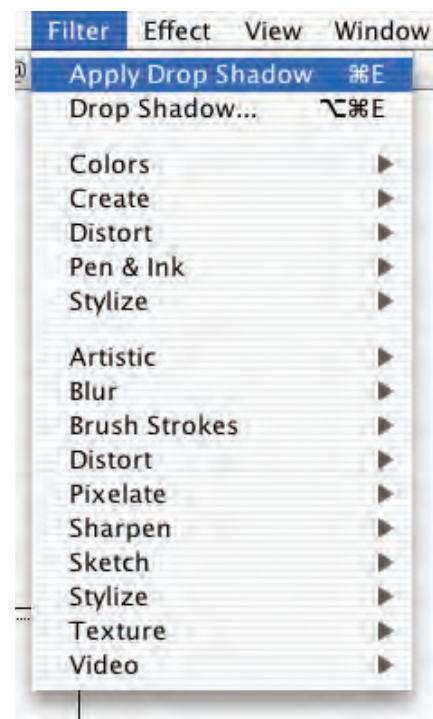
Salva somente objeto selecionado para biblioteca de objetos.

*Edit Selection... (edita seleção)*

Edita seleção de objetos salvos na biblioteca de objetos.

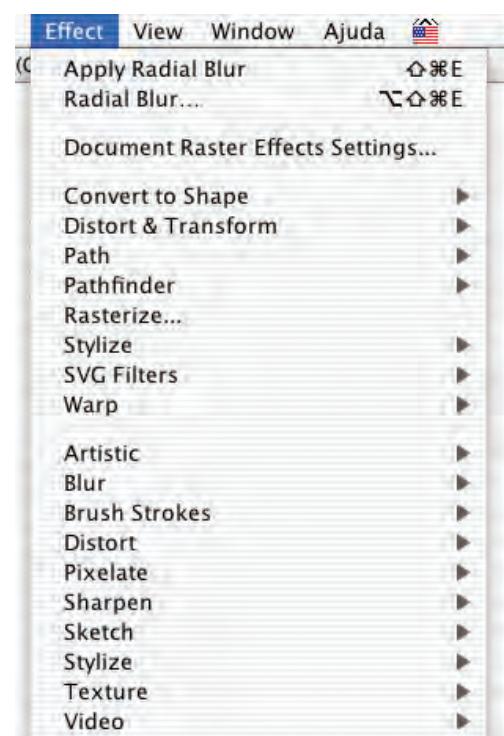
## O Menu Filter

Nele ficam os filtros ou plug-ins. São aplicáveis a objetos bitmap ou vetorizados.



## O Menu Effect

Neste menu ficam plug-ins de efeitos, assim como o menu filter, são aplicáveis a objetos bitmap ou vetorizados.

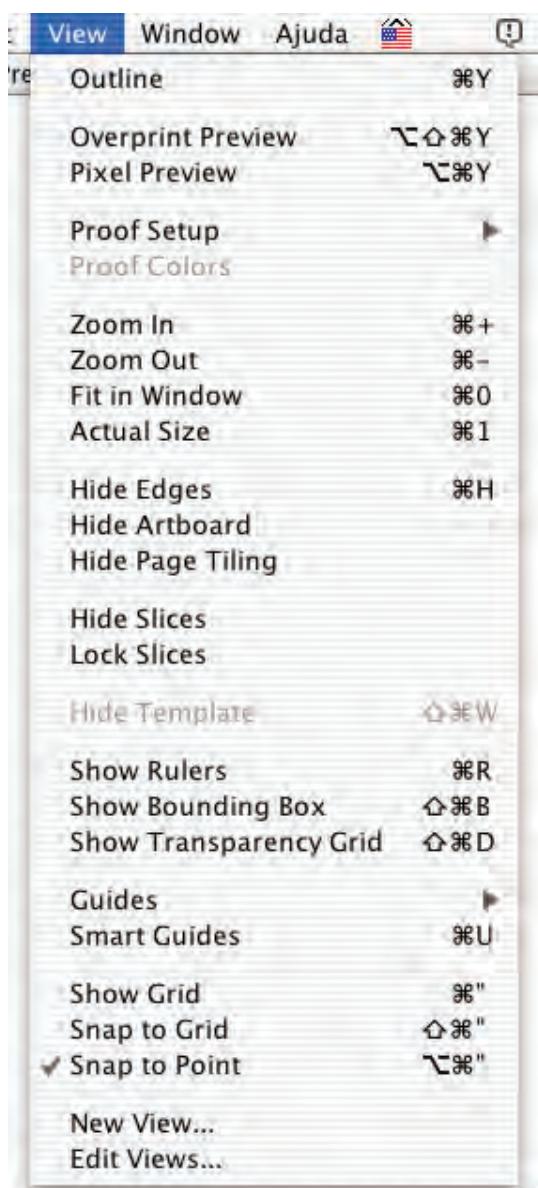


## O Menu View

Para comandos de visualização geral.

*Outline / Preview ( só linha / completo)*

Para visualizar como linhas (arame) ou como visualização integral.



*Overprint Preview ( pré-visualização de impressão)*

Para visualizar simulação de impressão.

*Pixel Preview (pré-visualização de pixel)*

Para visualizar o arquivo como imagens bitmaps.

*Proof Setup (ajuste de prova)*

Ajusta prova de impressão.

*Proof Colors (prova de cor)*

Ajusta prova de cor.

*Zoom In (aproximar)*

Para aproximar o documento.

*Zoom Out (afastar)*

Para afastar o documento.

*Fit in Window (caber na tela)*

Fazer caber toda a área do papel na tela.

*Actual Size (tamanho real)*

Mostra o documento em tamanho real 100%.

*Hide Edges (esconder bordas de seleção)*

Esconde as bordas da seleção do objeto.

*Hide Artboard (esconde borda do papel)*

Esconde as bordas do papel.

*Hide Page Tiling (esconde borda de impressão)*

Esconde borda da impressora. A borda depende do tipo de impressora selecionada.

*Hide Slices (esconder marcadores web)*

Esconde marcadores web.

*Look Slices (tranca marcadores web)*

Trancar marcadores web.

*Hide Template (esconde temporário)*

Esconde temporários.

*Show Rules (mostra régua)*

Mostra régua de medidas.

*Show Bounding Box (mostra caixa de limites)*

Mostra caixa de limites.

*Show Transparency Grid (mostra grid de transparência)*

Mostra grade de representação de transparência.

*Guides (guias)*

Linhas guias.

*Smart Guides (guias espertas)*

Guias espertas.

*Show Grid (mostra malha de grade)*

Mostra malha de grade.

*Snap to Grid (grudar na malha de grade)*

Grudar na malha de grade.

*Snap to Point (grudar nos pontos)*

Grudar nos pontos.

*New View... (nova visualização)*

Cria nova área de visualização.

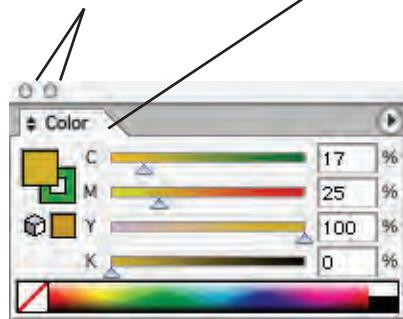
*Edit Views (editar visualizações)*

Editar visualização.

## O Menu Window

Neste menu encontram-se o controles das janelas. Primeiramente vamos aprender como trabalham as janelas do Adobe Illustrator:

Clicando aqui, botão vermelho ou verde, servem para fechar e minimizar as janelas respectivamente.



Estes são marcadores, podem ser remanejados de janelas para janelas. Possibilita fazer uma janela com múltiplos marcadores.

Em todas as janelas existe esta setinha, clicando aqui aparece um sub-menu com mais comandos sobre a janela

## Apostila de Exercícios

Vamos fazer alguns exercícios e criar várias ilustrações, po meio de lições fixaremos o conteúdo já visto.

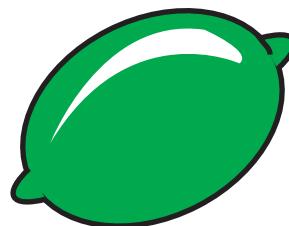
### 1ª lição

Vamos desenhar uma série de frutas, uma de cada vez.

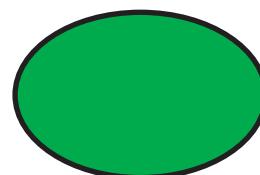
Depois colocaremos todas em uma cesta de frutas, faremos a toalha também.

#### Desenhando o limão

Aspecto final do limão:



Começaremos o desenho do limão com uma elipse básica, com a cor de preenchimento verde e fio preto tamanho 2pts:



Depois criamos outra elipse bem estreita como essa:



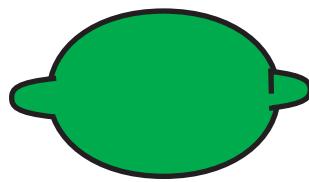
Cortamos essa elipse com a ferramenta Faca (Knife Tool), separando em dois cortes. A parte do meio vamos deletar (selecione e delete):



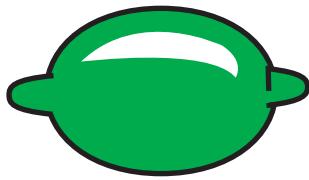
Usando a ferramenta tesoura (scissors tool) depois a ferramenta caneta de subtração de nó (delete anchor point) obtemos as pontinhas do limão (repita isso com a outra pontinha, mas deixe um pedacinho!):



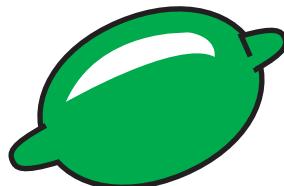
Juntando tudo e colocando as pontinhas. Ajuste com a ferramenta de seleção direta (direct selection tool) as pontinhas e o corpo do limão:



Agora vamos fazer o reflexo branco na casca do lindo. Com a ferramenta caneta (observe o professor):

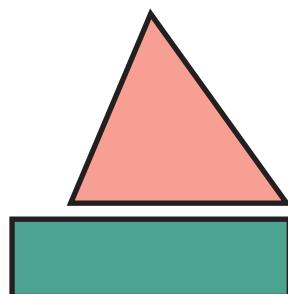


Selecione tudo e rotacione com a ferramenta de rotacionar (rotate tool). Pronto! Agora é só salvar!

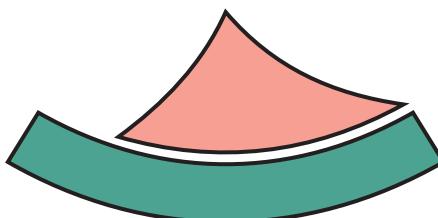


Agora vamos fazer o pedaço de melancia:

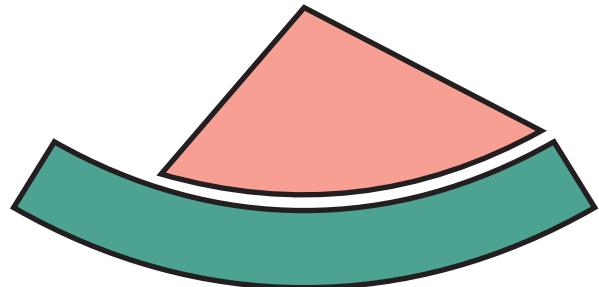
Começamos com a ferramenta de retângulo, criando um retângulo, pinte de verde claro e com fio preto 2pts. Faça agora com a ferramenta de caneta um triângulo, pinte de vermelho claro:



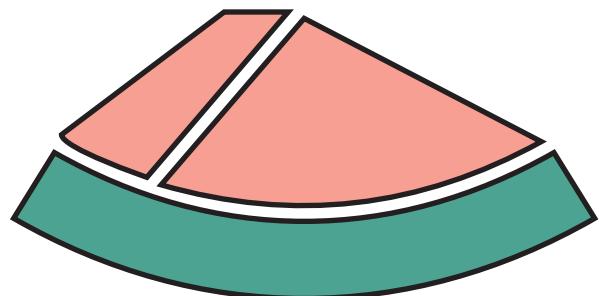
Selecione tudo, vá ao menu Object / Envelope Distort / Make with Warp, clique no botão preview. Em Style selecione "Arc", horizontal. Agora arraste a barra deslizante "Bend" para o lado esquerdo e observe a figura. Quando ficar parecida com este desenho abaixo clique OK. Em seguida volte ao menu Object e escolha Expand:



Não, não é uma jangada. Com a ferramenta de converter nós, dê um clique no nó superior do triângulo. Com a ferramenta de seleção direta ajuste os nós (veja com o professor). Você vai ter este resultado:



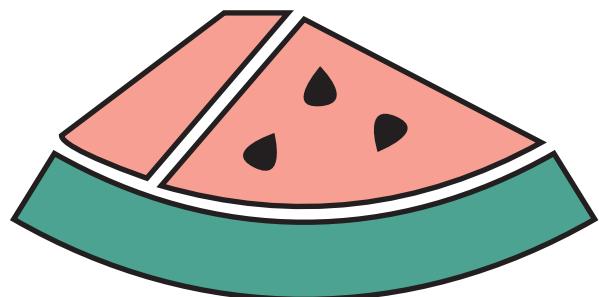
Agora com a ferramenta caneta desenhe o outro lado da melancia, assim:



Agora só falta os caroços. Com a ferramenta caneta desenhe formas de gota e pinte de preto (ver com o professor):



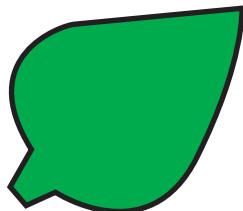
Duplique os caroços e rotacione livremente cada um, aplique na melancia salve e pronto!



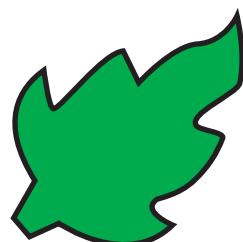
O cacho de uva.

Começando pela folha:

Pegue a ferramenta caneta, desenhe a folha, e pinte de verde com fio preto 2pts (repare no professor):



Com a ferramenta caneta de adição de nó crie pontos ao longo da folha e com a ferramenta de seleção direta modifique os pontos (observe a orientação do professor):



Vamos deixar a folha e desenhar o caule. Com a ferramenta de caneta desenhe em dois pontos o caule e pinte de marrom com fio preto 2pts (observe o professor). Com a ferramenta elipse, crie uma elipse e pinte de marrom claro com fio 2 pts. (observe o professor). Rotacione a elipse e junte com o caule, selecione os dois objetos e vá ao menu Object / Group:



Agora vamos fazer as uvas:

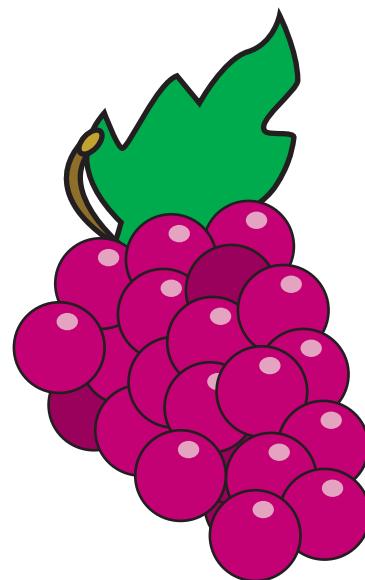
Com a ferramenta elipse crie um círculo e pinte de cor de vinho com fio preto 1pt. crie um círculo bem pequeno e pinte de vinho bem claro, sem fio. selecione tudo e agrupe. Crie outra bolinha, pinte de vinho escuro também com fio 1pt. Ficaremos com estes dois objetos que servirão de base para o cacho de uva.



Vamos montar o cacho de uva duplicando as linhas. Para duplicar selecione o objeto, segure a tecla Option no teclado, arraste e seu objeto será duplicado ou o aplique Copy e Paste. Montamos todo o desenho utilizando o comando de posicionar objetos para frente e para trás. Funciona assim:

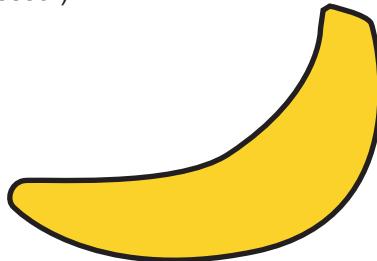
Selecione o objeto e no menu Object / Arrange selecione Bring to Front (trazer para frente) ou Send to Back (mandar para trás), conforme o caso.

Veja o resultado final. Salve!



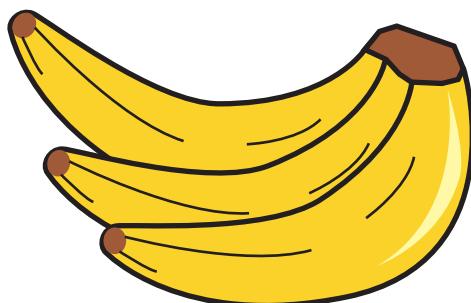
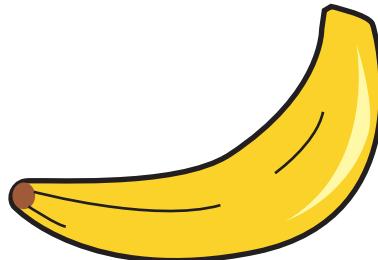
Agora é a vez do cacho de bananas.

Com a ferramenta caneta desenhe a forma básica da banana. Pinte de amarelo e fio preto 2pts (veja o professor):

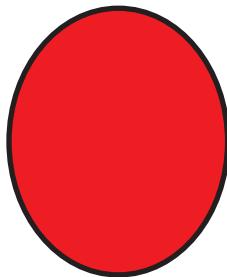


Com a ferramenta elipse crie uma bolinha. Pinte de marrom, sem fio e posicione na ponta da banana. Com a ferramenta caneta faça riscos de fio 1pt, sem preenchimento. Ainda com a ferramenta caneta crie, em dois pontos, o reflexo da banana. Posicione. Selecione todos os elementos e agrupe:

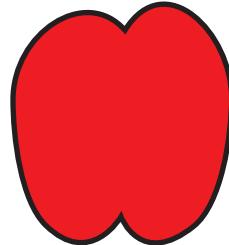
Agora duplique a banana e rotacione (conforme o desenho). Mande para trás as bananas. Com a ferramenta caneta crie o final do cacho. Pinte de marrom com fio preto 2pts. Salve e pronto!



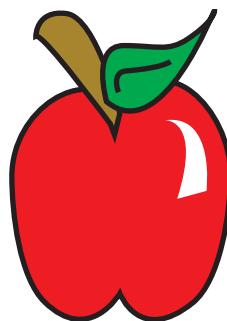
A maçã.  
Começaremos por uma elipse. Pinte de vermelho e fio 2pts:



Manipule a forma elíptica com a ferramenta de seleção direta e a ferramenta de converter nó. (Observe o professor):

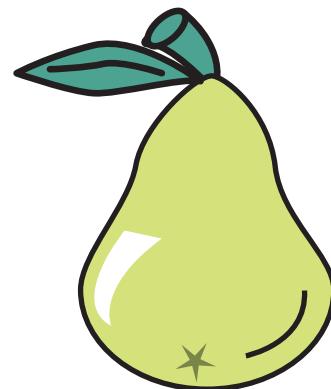


Faça a folha e o caule e o reflexo (como nos exercícios anteriores). Salve.



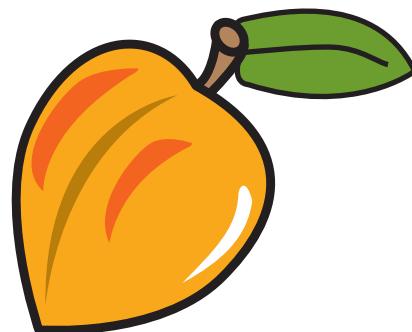
*Desafio 1:*

Como desafio tente desenhar a pêra. Como dica: a estrelinha que aparece na parte de baixo da pêra você pode fazer com a ferramenta de polígono estrelado (veja com o professor). Não esqueça de salvar!



*Desafio 2:*

Desenhe o pêssego conforme o modelo (salve!):



### Finalizando o exercício!

Para fechar com chave de ouro vamos criar uma fruteira e depois colocar todas as frutas dentro!

Começamos com a ferramenta de elipse. Pinte de azul escuro e sem fio:



Duplique a elipse e aumente um pouco seu tamanho. Pinte de azul claro sem fio:



Agora com a ferramenta de retângulo desenhe um retângulo do mesmo comprimento da elipse acima:



Junte os dois objetos azul claro. Selecione os dois e no menu Window (janela) selecione Pathfinder (vai aparecer uma janela com alguns botões. Clique no botão Add to shape (união). Depois aperte o botão Expand, na mesma janela.



Com a ferramenta de seleção direta manipule os nós inferiores assim:

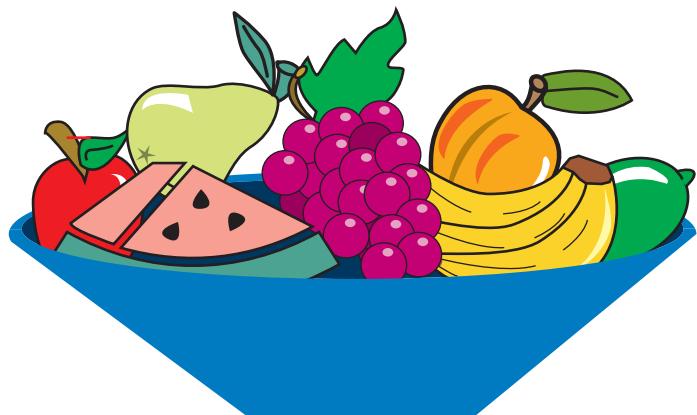


Junte a elipse mais escura. Selecione tudo e na janela Pathfinder escolha Divide (dividir). Desagruppe tudo. Selecione o objeto azul claro e coloque para frente. Com a ferramenta faca. Corte os cantinhos, da peça azul clara, como indicado. Salve:



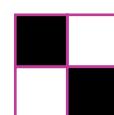
*Vamos montar tudo na fruteira!!!*

Abra os arquivos das frutas, uma por uma, selecione e dê o comando Copy (copiar) COMMAND+C. Volte para o arquivo da cesta e vá colando com o comando Paste (colar) COMMAND+V. Repita a operação com as demais frutas, até a última. Salve.

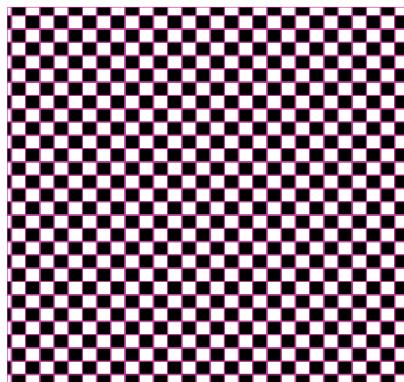


Para finalizar o exercício criaremos agora a toalha da mesa.

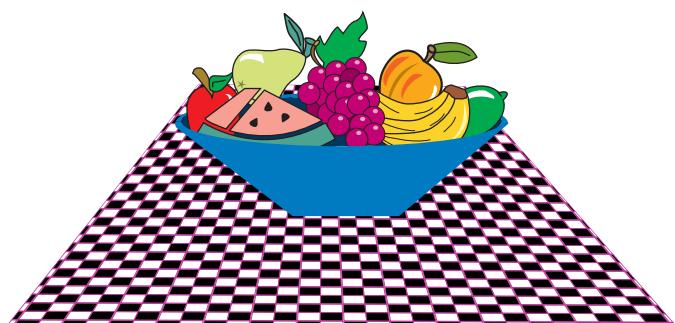
Com a ferramenta de retângulo crie um quadrado (aperte o Shift), duplique e coloque lado a lado. Duplique de novo e coloque por baixo. Selecione dois quadrados e pinte com preto e os outros dois com branco. Coloque o fio 2pts em vinho para todos os quadrados. Arraste o conjunto para a janela Swatches para fazer um padrão. (observe o professor):



Agora que você já tem o padrão abra um quadradinho, com a ferramenta Retângulo, aplique o padrão (observe o professor). Vá até o menu Object e aplique o comando Expand:



Agora selecione o retângulo com o padrão da toalha e vá no menu Distort / Free Distort... Faça a perspectiva da toalha (observe o professor). Posicione a toalha sob a fruteira. Pronto! Não esqueça de salvar!



## Exercício 2

Vamos criar um item de papelaria bem simples: o cartão de visita. Acompanhe:

Com a ferramenta de retângulo clicar uma vez no papel. Vai aparecer uma janela para você entrar com valores horizontais e verticais. Digite: 80 mm X 50 mm (esta é a medida de nosso cartão). Fio preto 1pt e preenchimento vazio:



Agora por sua conta crie a arte do cartão. Observe sempre o sangrado (o professor vai explicar) e também as margens. Para adicionar texto você deve abrir uma caixa de texto (clique, segure o botão do mouse e arraste) ou um texto corrido (clique o botão do mouse):



Só falta a linha de corte. Selecione somente a linha externa (o retângulo) e vá no menu Filter / Create / Trim Marks, pronto! O Adobe Illustrator faz linha de corte automática. agora selecione o retângulo e delete:



ponto dois cursos

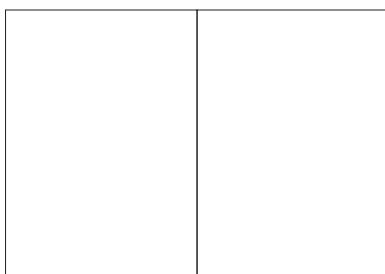


### Exercício 3

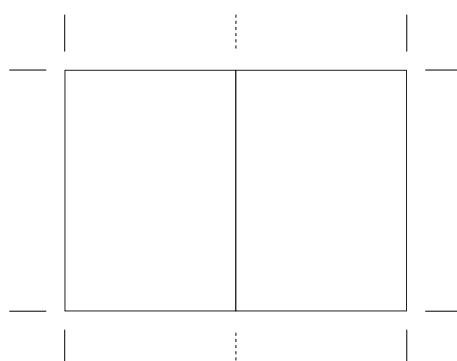
Agora vamos preparar um folder com uma dobra.

Quando escolher um novo arquivo no menu File / New. Coloque o tamanho de papel A3, vertical.

O tema do folder será o lançamento de um suco de frutas. Começaremos por um formato: pegue a ferramenta retângulo e clique uma vez no papel. Digite os seguintes valores: 110 mm X 155 mm. Fio preto 0,5 pt e sem preenchimento. Duplique observando o encaixe:



Como estamos fazendo um folder, o mesmo possui dobras e também dois lados. Primeiro vamos preparar as linhas de corte e dobra. As linhas de corte você já fez no exercício anterior. Para as linhas de dobra vamos aproveitar as linhas de corte e duplicar as linhas verticais. Na janela Stroke existe uma opção de linhas pontilhadas (observe o professor):



Agora é só copiar invertendo a nossa malha gráfica para fazermos o outro lado do folder. Ficará assim:



Mãos a obra! Vamos criar nosso folder!

Dica: use as figuras das frutas do exercício 1.

Vire a página e veja o resultado!



**SUCO do BOM**



O suco do Bom é extraído das melhores frutas selecionadas.

O Suco do Bom já vem pronto para beber, basta abrir a embalagem exclusiva, colocar o canudinho e se refrescar com as delícias da natureza.

O Suco do Bom vem em sete deliciosos sabores: melancia, pêssego, maçã, uva, limão e o exclusivo e tropical suco de banana.

Você encontra o Suco do Bom nos principais supermercados de sua cidade, além de restaurantes.

Sirva gelado

**O melhor da fruta  
no canudinho**

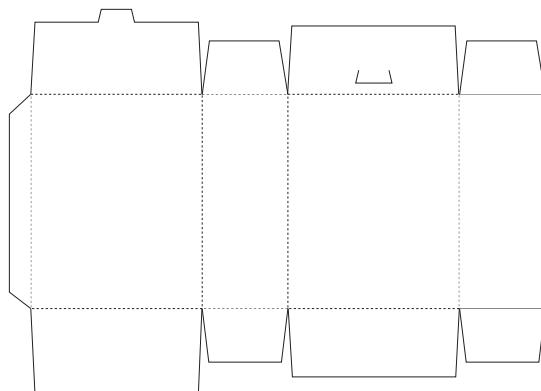
## Exercício 4

Chegamos ao nosso último exercício.

Vamos criar uma embalagem. Aproveitando todo o material utilizado nos exercícios anteriores criaremos a nossa embalagem em tamanho real.

No menu File / New escolha papel tamanho A3 horizontal.

A malha de nossa embalagem é fornecida. Vamos abrir o arquivo (ver com o professor):



Este é o resultado final (veja ao lado).

