

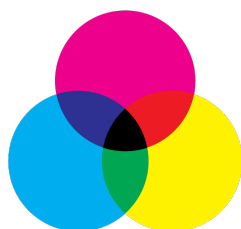
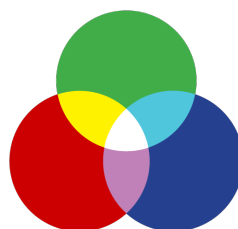


# Curs I

Raster	Vector
Foloseste un grid format din pixeli pentru a afisa informatia/imaginea	Foloseste calcule matematice pentru a afisa informatia
Suntem limitati cand marimim imaginile de tip raster deoarece informatia se intinde pe o suprafata mai mare, astfel pierdem detalii	Putem mari sau micsora imaginile de tip vector fara a pierde din calitate, deoarece vectorul este recalculat
Dimensiunea fisierului este mult mai mare	Dimensiunea fisierului este mai mica.
Fotografie, web, mediul digital	Fotografie, web, mediul digital
JPEG, GIF, PNG etc.	JPEG, GIF, PNG etc.



Print	Digital-ecrane
<b>CMYK</b> – profil de culoare substractiv, (alb - culoarea suportului) Cyna, Magenta, Yellow, Black/Key	<b>RGB</b> – profil de culoare aditiv (alb - R+G+B) Red, Green, Blue
300 PPI - 300 DPI	72 PPI – minimum, pentru ecrane retina, 4K, 5K trebuie sa vorbim cu programatorul
Bleed (informatie neimportanta peste marginea de taiere)	Nu avem nevoie de bleed
	Trebuie sa avem grija la dimensiunea imaginilor atunci cand lucram pentru web, nu dorim sa avem un site care sa incarca greu

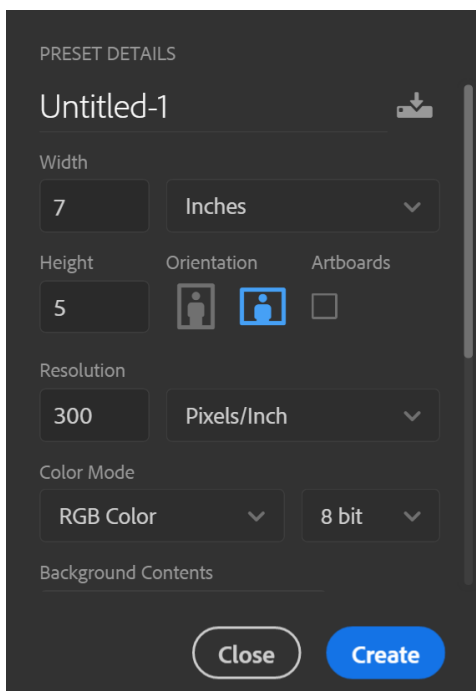
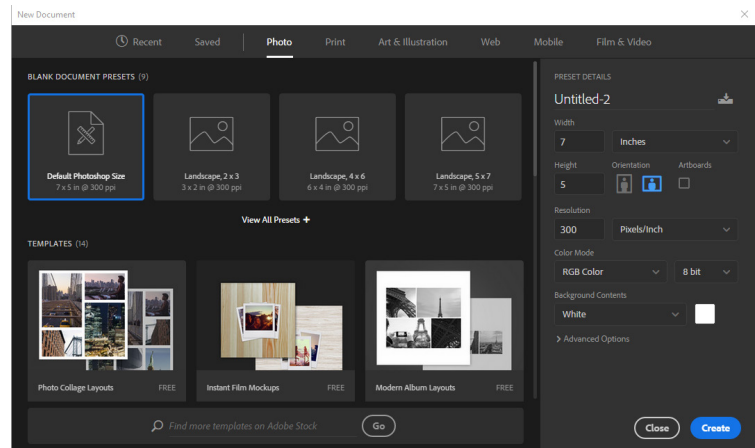
**CMYK****RGB**

## Document nou

Pentru a crea un document nou selectam din bara de meniu File -> New sau folosim shortcutul CTRL (command) + N.

Pentru a deschide un document selectam din bara de meniu File -> Open sau folosim shortcutul CTRL (command) + O

**Templateurile** sunt organizate pe categorii (photo, web, print, etc.) si reprezinta niste un set de setari predefinite pentru documentul din categoria respectiva.



**Width and Height:** Specificam dimensiunea documentului si alegem unitatea de masura din meniul drop-down.

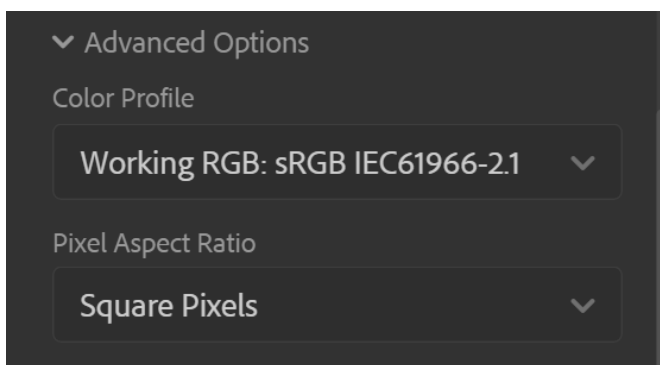
**Orientation:** Orientarea documentului

**Artboards:** Selectam aceasta optiune daca dorim ca documentul nostru sa aiba mai multe pagini.

**Color Mode:** RGB/CMYK

**Resolution:** Numarul de pixeli de pe suprafata printabila a unei imagini

**Background contents:** Culoarea de fundal a documentului.

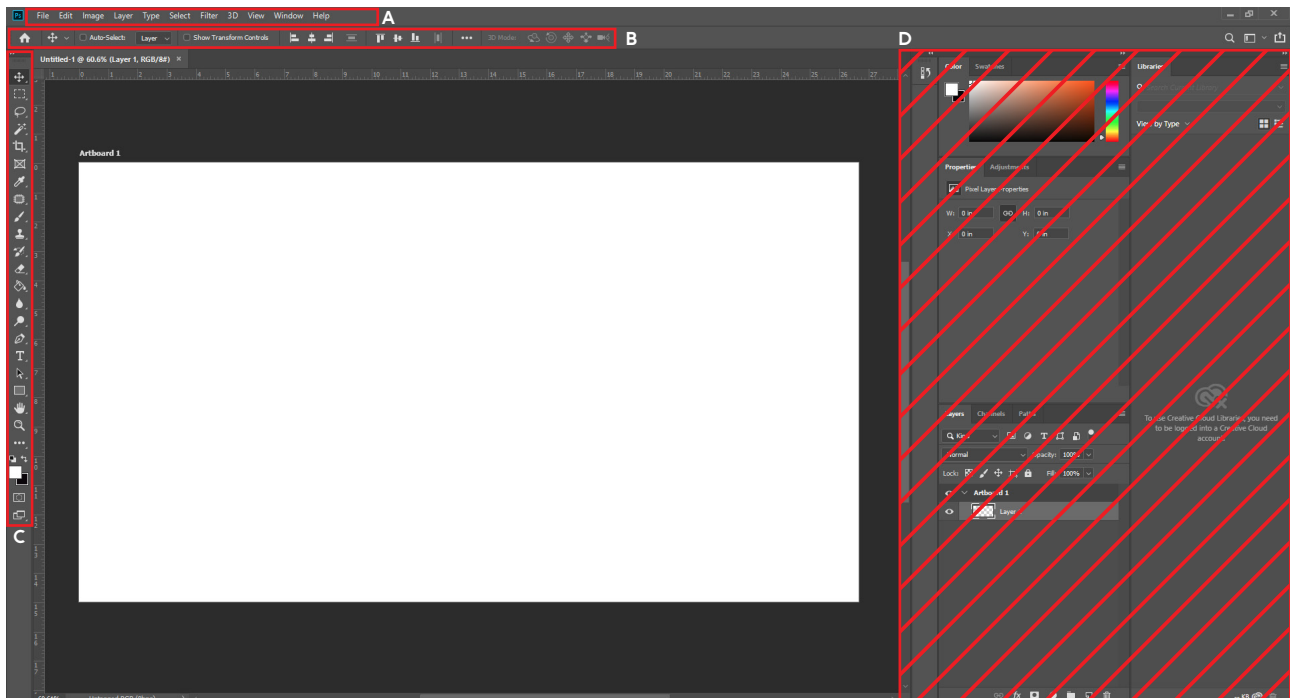


**Color Profile:** Specificam profilul de culoare.

**Pixel Aspect Ratio:** Ratia intre latime si lungime a unui pixel.

Facem un A4 pentru print

## Spatiul de lucru

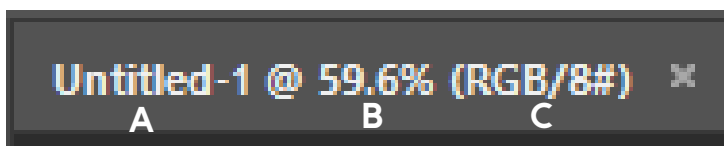


A: Bara de meniuri | B: Bara de proprietati | C: Bara de instrumente/tooluri | D: Panouri modulare

**Panouri modulare:** Ferestre ce pot avea unul sau mai multe tab-uri. Aceste ferestre pot fi personalizate adaugand sau eliminand tab-uri, in functie de optiunile de care vom avea nevoie in timpul proiectului. Pentru a adauga panouri noi folosim Window din bara de meniu.

**salvat workspace**  
**workspace preo**

Deschidem o imagine cu comanda CTRL + O



A: Numele documentului | B: Procentul de zoom | C: Modul de culoare

## Zoom (Z)

Cu acest instrument putem mari sau micsora procentul de vizualizare al documentului. Folosim click pentru zoom in si ALT + click pentru zoom out.

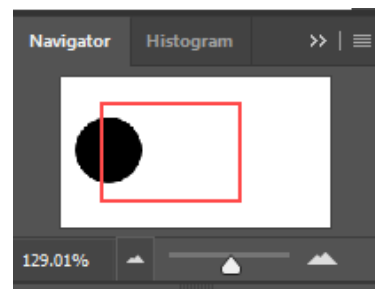
CTRL + I - procent de vizualizare 100%

CTRL + 0 - vedem tot documentul pe ecran

CTRL +/- - Zoom in / zoom out

ALT + Scroll - zoom in / zoom out (nu este necesar sa avem toolul zoom selectat)

Pentru zoom putem folosi de asemenea si **panoul Navigator** (Window - Navigator), tragand de chenarul rosu alegem portiunea de interes a documentului.



## Hand tool (H)

Click & Drag pentru a ajunge la portiunea de interes a documentului.  
SPACE + Click & Drag - Selecteaza provizoriu Hand Tool

## Rotate View Tool (R)

Cu ajutorul acestui instrument putem roti documentul, rotirea acestuia nu ne influenteaza exportul.

SHIFT + Click & Drag - rotim din 15 in 15 grade

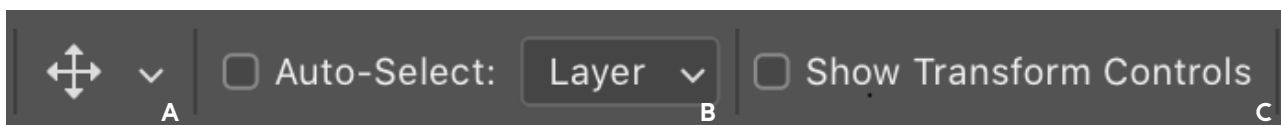


A: Procentul de rotire in grade | B: Resetam procentul de rotire la 0 | C: Bifam pentru a roti toate documentele deschise in Photoshop

Deschidem 4 imagini CTRL + O, ulterior le aducem in documentul creat.

## Move Tool

Cu acest tool putem modifica pozitia layerelor sau a grupurilor de layere.



A: Tool Presets

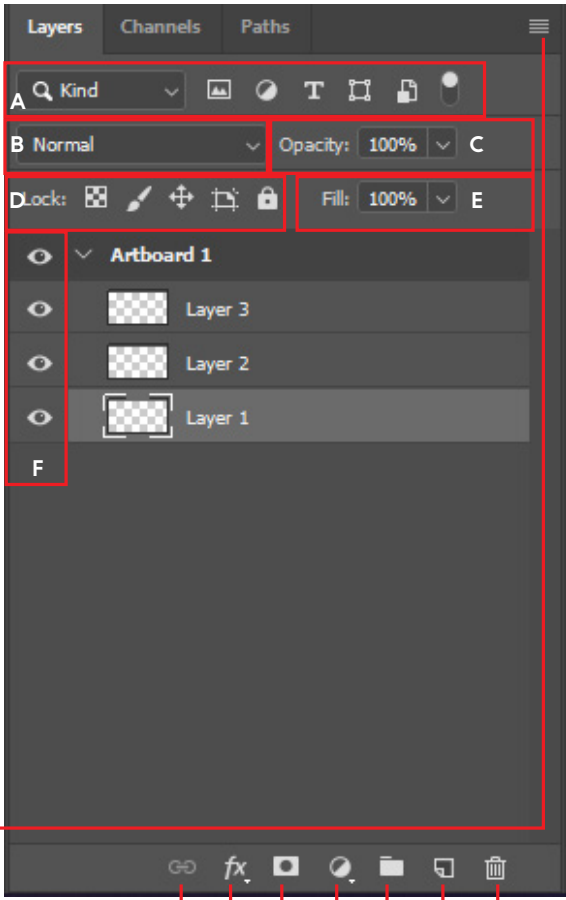
B: **Bifat** - face selectie pe layer/grup cu click /

**Debifat** - click dreapta pentru a alege ce vrem sa selectam

C: Arata sau nu controalele pentru transform

## Fereastra Layers

Fiecare element pe care il aducem intr-un document va avea, in fereastra Layers, un layer propriu, iar ordinea acestora in fereastra va determina ordinea elementelor din document.

mal {	Normal Dissolve	A	Filtru layere	
ken {	Darken Multiply Color Burn Linear Burn Darker Color	B	Moduri blending	
ten {	Lighten Screen Color Dodge Linear Dodge (Add) Lighter Color	C	Opacitate layer	
ten {	Overlay Soft Light Hard Light Vivid Light Linear Light Pin Light Hard Mix	D	Optiuni blocat	
ast {	Difference Exclusion Subtract Divide	E	Procentul de fill, nu afecteaza efectele de tipul drop shadow, inner glow, etc.	
ion {	Hue Saturation Color Luminosity	F	Vizibilitate layer	
ion {				
ent {				

Optiuni panou	_____	
Linkuri	_____	
Effecte layere	_____	
Add Layer Mask	_____	
Add Adjustment Layer	_____	
Grupuri Layere	_____	
Layer Nou	_____	
Sters Layer	_____	

B Moduri blending - Reprezinta felul in care imaginea noastra interactioneaza cu cele de dedesupt

**Stergere layer:**

1. Layer > Delete > Delete Layer
2. Click dreapta pe layer > Delete Layer
3. Butonul Delete Layer din panou

**Layer nou:**

1. Layer>New> Layer
2. CTRL + SHIFT + N
3. Create new Layer din panou

**Grupare layere:**

Selectam mai multe layere

folosindu-ne de SHIFT pentru a selecta intre doua instante sau CTRL pentru a selecta individual:

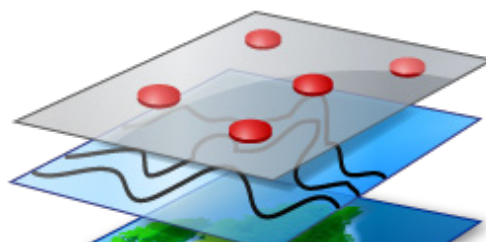
1. Din optiunile panoului selectam New Group From Layers
2. Click dreapta pe layerele selectate > Group From Layers
3. CTRL + G

**Duplicat layer:**

1. Selectat layer, click dreapta > Duplicate Layer
2. CTRL + J

**Modificat layere in acelasi timp:**

1. Selectam layere si ne folosim de butonul link din panoul layere pentru a le inlantui, il apasam din nou pentru a anul efectul.
2. Atunci cand layerele fac parte dintr-un grup si in panou este selectat acel grup, orice mutare sau redimensionare se aplica pentru tot continutul grupului.



Layere functioneaza ca niste foi de talc cu transparenta 100%, informatia este afisata in functie de ordinea acestora.

## Fereastra History

Aceasta fereastră înregistrează fiecare pas pe care-l facem.

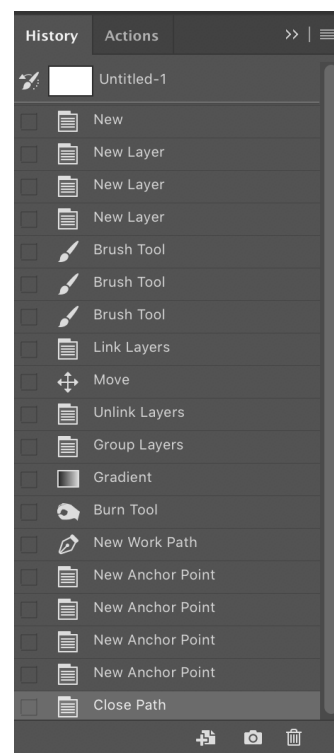
**Pas anterior:** CTRL + Z / Edit > Undo

**Pas anterior de mai multe ori:** CTRL + ALT + Z

**Pas în față:** CTRL + SHIFT + Z

Începând cu Photoshop CC 20.0 (Octombrie 2018), putem folosi CTRL + Z pentru a merge anterior mai mulți pași.

\*Default programul înregistrează 20 de pași, putem modifica numărul de pași: Edit > Preferences > Performance > History States (recomandat 100-200 de pași)





## Free transform tool

Folosind acest tool redimensionam imagini, cand tool-ul este activ pe colturile imaginii apar nodurile de transformare

**Edit -> Free Transform**

**CTRL + T**

**Scalare imagine** - Click & Drag (in versiunile mai vechi de PS este necesar sa tinem SHIFT apasat pentru o scalare proportionala).

**Rotire** - ne departam putin de nod in exterior, astfel ne apare tool-ul pentru rotatie.

**Click dreapta:**

**Skew** - Deformare geometrica -

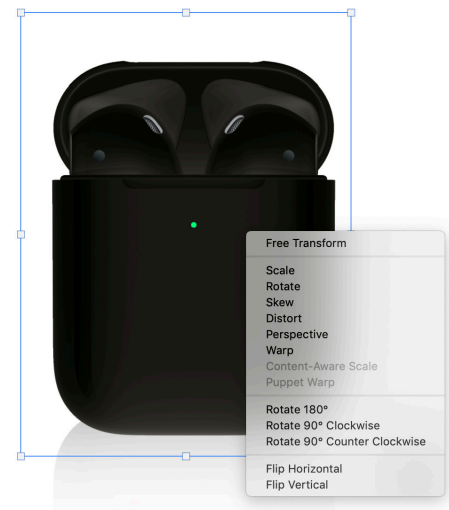
**Distort** - Distorsionare

**Perspective** - Perspectiva

**Warp** - Deformare folosind noduri si ancore

**Flip Horizontal** - Rotire in oglinda de orizontala

**Flip Vertical** - Rotire in oglinda pe verticala

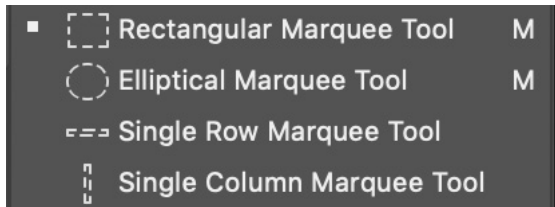


Exercitiu: Deschidem imaginea Set-up, dupa care deschidem cu CTRL + O restul imaginilor din acelasi folder. Aducem pe rand imaginile in documentul set-up si le asezam peste obiecte folosind Free Transform Tool. De asemenea pentru o rezultat mai bun putem sa ne folosim si de blending modes in unele situatii.

Tema: Cautam 2 sticle, 2 monitoare, 2 ecrane de telefon, sa aiba perspective diferite. Folosind free transform punem imagini.

# Curs 2

**Instrumente de selectie geometrice:**    **Instrumente de selectie libera:**

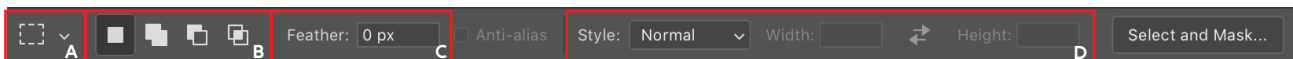


Mutarea catre un instrument din aceeași grupă se face folosind ALT (shift pe Mac) + shortcut-ul pentru grupa respectivă. (ex.: ALT+L, ALT + L etc.) sau ALT + Click pe casuta instrumentului.

## Rectangular Marquee Tool (M)

**Click & Drag** - selectii dreptunghiulare

**Click & Drag + SHIFT** - selectii patrate



**A: Tool Presets** - putem salva tipuri de selectii

**B: Tipul de selectie:**

**New selection** - Facem o selectie nou de fiecare data cand folosim tool-ul

**Add to selection** - Adauga o selectie la o selectie existenta

**Subtract from selection** - Scade dintr-o selectie existenta

**Intersect with selection** - Obtinem selectia dintre intersectia a doua selectii

Putem folosi urmatoarele shortcuturi: **Add - SHIFT**; **Subtract - ALT**; Intersect: **ALT + SHIFT**

**C: Marginii difuze pentru selectie:** Selectam numarul de pixeli difuzi sau il tinem pe 0 si dupa ce am selectat zona de interes apasam SHIFT + F6

**D: Felul in care tool-ul functioneaza**

Normal - Selectie libera

Fixed Ration - Selectii proportionale, trecem proportiile in in casutele width & Height

Fixed Size - Selectii cu o dimensiune fixa

**Exercitiu::** Deschidem 4 imagini (CTRL+O), folosind Free Transform (CTRL+T) si Rectangular Marquee Tool(M) , le aducem la dimensiunea de 400 x 300 px. Imaginile redimensionate le punem intr-un document de 500 x 1500 px cu fundal transparent.

Deblocam layerul si il redenumim in animalul afisat. Inversam selectia delete

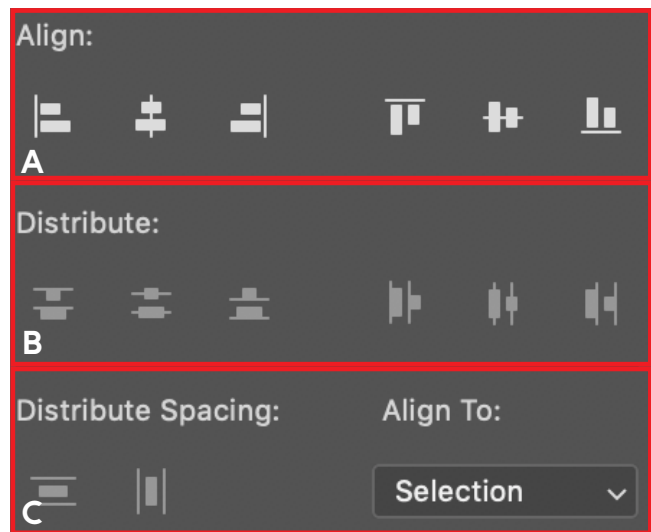
## Alinierea elementelor

Regasim pe bara de proprietati a toolului Move doua rubrici pentru alinierea elementelor: **Align** & **Distribute Spacing**

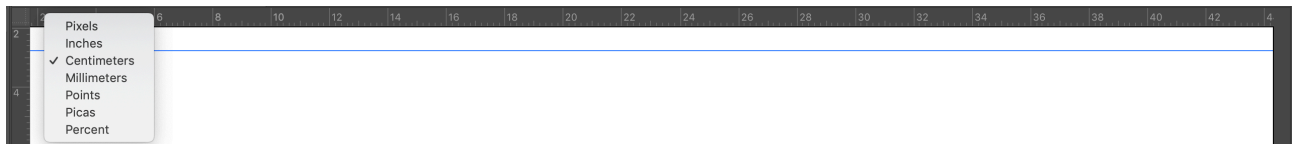
**A. Align:** Aliniaza in functie de elementul cel mai indepartat al selectiei

**B Distribute:** Distribuie intre selectii

**C Distribute Spacing:** Distribuie layere selectate in selectie sau canvas size



## Rulerul/Rigla (CTRL+R)



Guideurile sunt linii ajutatoare, acestea ne ajuta la alinieri sau zone de siguranta.

**Automat** - folosind meniul View > New Guide (procente, unitati de masura)

**Manual** - Click & Drag din rigla pentru un guide nou

Putem modifica unitatea de masura a riglei > Click dreapta pe rigla

Exercitiu: Aliniam imaginile aflate deja in document fata de guide-uri. Observam efectul de magnet in apropierea acestora. Le arat de unde se activeaza Snap (View > Snap) si bifele acestuia Snap to (View > Snap To)

Tema: In folder

# Curs 3

## Revenim la cladiri

### Eliptical Marquee Tool (M)

**Click & Drag** - selectii ovale

**Click & Drag + SHIFT** - selectii cerc

Bara de proprietati este identica ca la Rectangular Marquee Tool

## Instrumente de selectie libera

### Polygonal Lasso Tool (L)

**Click** - face linii drepte intre click uri

**Delete/Backspace** - mergem un pas in spate

**Inchidere selectie** - dublu click (traseaza o linie dreapta de la primul punct pana la ultimul)

Bara de proprietati este identica ca la Rectangular Marquee Tool

## Imagine cu trandafir

### Lasso Tool (L)

**Click & Drag** - selectii libere

Incheiem selectia dand drumul Click-ului.

Bara de proprietati este identica ca la Rectangular Marquee Tool



# Add si subtract

## Imagine cu suc de portocale



## Magnetic Lasso Tool (L)



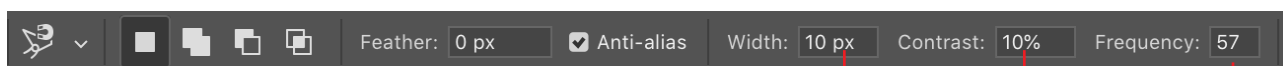
**Este eficient atunci cand imaginile au un contrast puternic**

**Click** - pe conturul elementului, selectia se lipeste ca un magnet de contur.

**Delete/Backspace** - mergem un pas in spate

**Inchidere selectie** - dublu click sau click pe punctul de inceput

Bara de proprietati este asemanatoare ca cea de la Rectangular Marquee Tool, cu unele adaugari



Width - Distanta fata de margine pentru a considera o cale

Contrast - Diferenta de contrast pentru a considera marginea

Frequency - Frecventa la care ne adauga noduri

## Imagine cu biserica W pe cer

## Magic Wand Tool (W)



Realizeaza selectii analizand un sample de pixeli.



**A: Tool Presets** - putem salva tipuri de selectii

**B: Tipul de selectie:**

New selection - Facem o selectie nou de fiecare data cand folosim tool-ul

Add to selection - Adauga o selectie la o selectie existenta

Substract from selection - Scade dintr-o selectie existenta

Intersect with selection - Obtinem selectia dintre intersectia a doua selectii

**C: Sample size:** De cati pixeli sa tina cont atunci cand face selectia

**D: Toleranta:** Toleranta la schimbarile de culoare

**E: Anti-alias:** Netezeste marginile

**Contiguous:** Face selectie in toata imaginea, nu doar continuu

**Sample All Layers:** Tine cont de toate layerele atunci cand face selectia

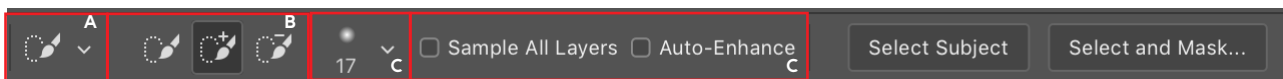
## Schimbam cerul

## Schimbam cireasa



## Quick Selection Tool (W)

Selecteaza automat tonurile similare, opreste selectia in momentul in care tonurile difera.



**A: Tool Presets** - putem salva tipuri de selectii

**B: Tipul de selectie:**

**New selection** - Facem o selectie nou de fiecare data cand folosim tool-ul

**Add to selection** - Adauga o selectie la o selectie existenta

**Subtract from selection** - Scade dintr-o selectie existenta

Putem folosi urmatoarele shortcuturi: **Add - SHIFT**; **Subtract - ALT**;

**C: Dimensiunea Brush-ului**

**D: Sample All Layers** - Tine cont de toate layere

**Auto-Enhance** - Ne ajuta sa producem selectii mai calitative (Poate pune probleme pe un calculator mai slab)

## Crop Tool (C)

Ne ajuta sa redimensionam imagini

Afecteaza atat documentul, cat si layerele.

**Click & Drag** - pentru a selecta zona de interes



**A: Tool Presets** - putem salva tipuri de selectii

**B: Tipul de selectie pentru crop:**

**Ratio** - Raportul dintre latime si lungime

**W X H X Resolution** - Dimensiuni si densitate de pixeli

**Straighten** - Trasam o linie dreapta pentru a indrepta imaginea

Celelalte optiuni din panoul drop-down sunt optiuni predefinite.

**C: Specificam valorile pentru crop**

**D: Straighten** - Ne ajuta sa indreptam imaginea trasand fata de o linie, o roteste

**E: Linii de ghidaj pentru crop**

Ratio	
W x H x Resolution	
Original Ratio	
1 : 1 (Square)	
4 : 5 (8 : 10)	
5 : 7	
2 : 3 (4 : 6)	
16 : 9	
Front Image	
4 x 5 in 300 ppi	I
8.5 x 11 in 300 ppi	
✓ 1024 x 768 px 92 ppi	
1280 x 800 px 113 ppi	
1366 x 768 px 135 ppi	
New Crop Preset...	
Delete Crop Preset...	



A: Resetam | B: Anulam cropul | C: Acceptam cropul

## Canvas Size (CTRL+ALT+C) Image>Canvas size

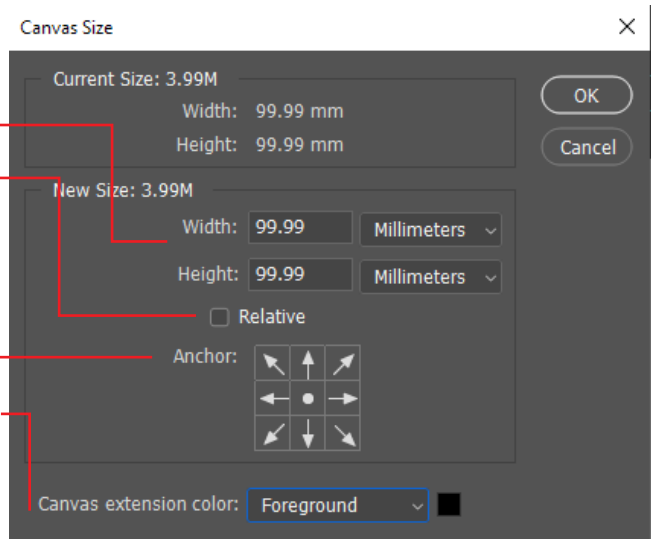
Ne ajuta sa redimensionam documentul  
Afecteaza numai documentul.

**Width & Height** - Latime, inaltime si unitatea de masura

**Relative** - Debifat - Specificam dimensiunea totala a documentului  
Bifat - Specificam doar modificarile pe care le aducem

**Anchor** - Punctul de origine

**Canvas extension color** - Culoare de extensie a canvasului



## Image size (CTRL+ALT+I) Image>Image size

Ne ajuta sa redimensionam imagini  
Afecteaza atat documentul, cat si layerele.

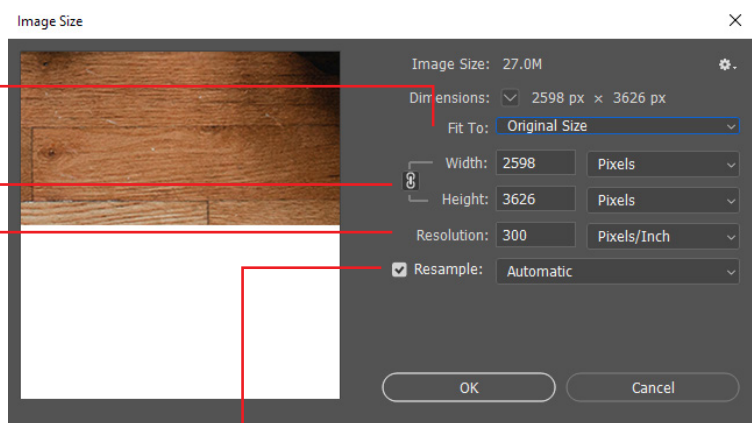
**Fit to** - Setari predefinite (nu prea le folosim)

**Width & Height** - Latime, inaltime si unitatea de masura

\*Bifam lantul pentru a scala proportional

**Resolution** - Densitatea de pixeli

**Resample** - Folosesti diferiti algoritmi pentru a redimensiona imaginea, cel mai ok Preserve Details 2.0



# 728 x 900

Redimensionat imagini

1. Image size cu latura mare

2. Crop la dimensiunea finala

# Ramas la culori

Foreground si Background - casute de culoare

**Foreground**



**X** - Schimbam intre ele

**Background**

**D** - Revenim la culorile standard

## Color Picker

Il accesam dand dublu click pe foreground sau background

**Eyedropper** - Selectam culoarea din Color Picker sau din document (il regasim si pe bara de instrumente (I))

Sample size - o medie a pixelilor

Sample - din toate layerele

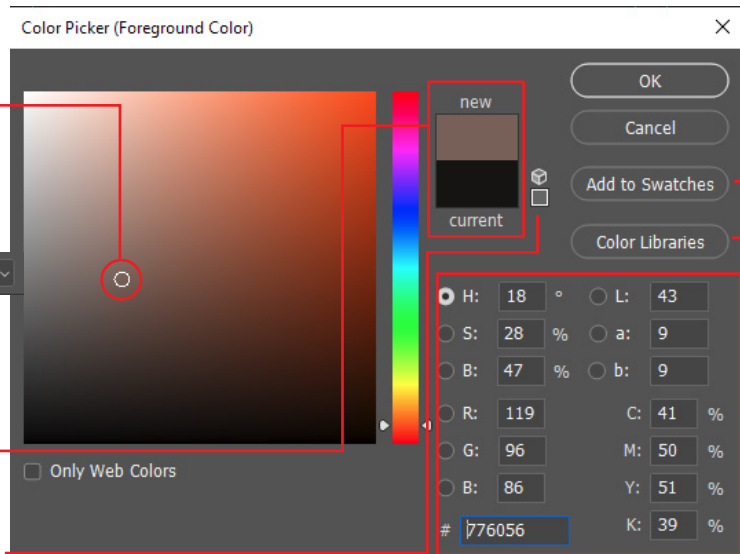
**New/Current** - culoare nou si cea veche

**Culori web safe** - 256 de culori, setare pentru monitoarele foarte vechi, nu se mai foloseste

**Coduri de culoare pentru diferite moduri de culoare**

**Color Libraries** - Librarii de culoare, PANTONE fiind cea mai folosita

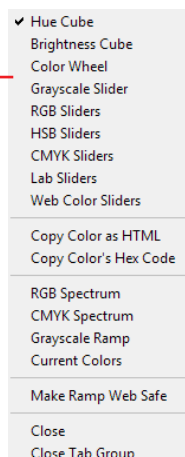
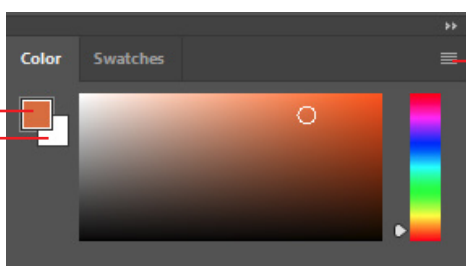
**Add to Swatches** - Adaugam la swatches



## Panoul Color Window>Color

Selectam culoare

**Foreground/Background** - Ce coloare modificam



Din optiunile panoului color putem selecta modelul de culoare pentru a face selectii mai usoare



## Panoul Swatches Window>Swatches

Ne ajuta sa salvam culorile pe care le utilizam des

**New swatch**- face un swatch nou din foreground/background (in functie de ce avem selectat in panoul color)

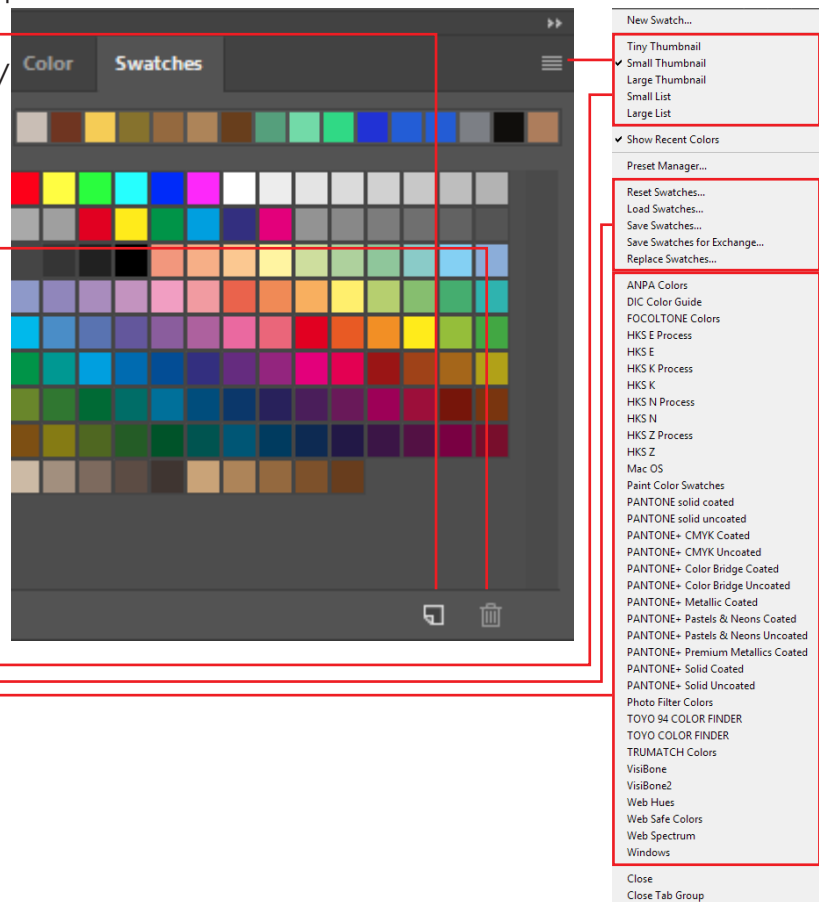
**Trash can** - prin metoda drag & drop sterge un swatch

### Optiuni panou

Modul de preview

Preseturi

Librarii de culoare



## Curs 4

Facem un document nou

### Brush Tool (B)

Avem 2 tipuri de brushuri: cu margini bine definite si cele cu margini difuze.



**A. Brush size** - Arata marimea brushului

**B. Brush settings**

**C. Blending mode** - functioneaza ca in panoul layers

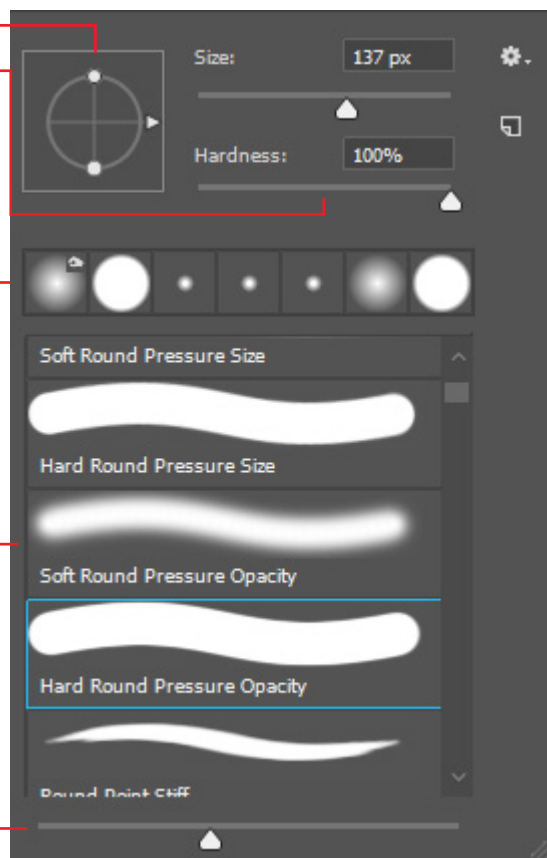
**D. Opacity** - Transparenta - Aplica acelasi procent de culoare ori de cate ori trecem peste o suprafata, cat timp nu dam drumul la click

**E. Flow** - Asemnator cu transparenta - adauga culoare ori de cate ori trecem peste o suprafata, indiferent daca dam sau nu drumul la click

**F. Smoothing** - netezeste liniile pe care le trasam (0% - cercul brushului este foarte apropiat de linia pe care o traseaza 100% - foarte departat)

**G. Symmetry** - Putem sa folosim brushul in simetrie, avem diferite patternuri

Unghiul si rotatia brushului  
 Size (dimensiune) si Hardness  
 (gradul de difuzie)  
 Brushuri utilizate recent  
 Presets de brushuri  
 Zoom pentru preview



**Hard Round Pressure Opacity -**  
 Brush fara spatiere intre elipse

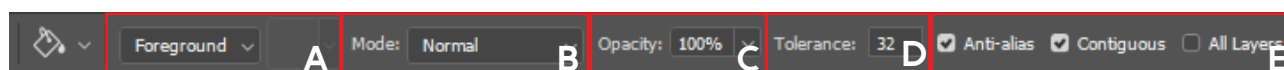
Daca dorim sa folosim brushul  
 intr-un loc definit, putem face o  
 selectie  
 Pictam tot timpul pe un layer  
 separat, nu direct pe layerurile cu  
 imagini

## Definit brush - Edit>Define brush preset

Facem pe un layer separat forma pe care vrem sa o aiba brushul nostru.  
 Edit>Define brush preset

## Paint Bucket Tool (G)

Pune culoare intr-o zona uniforma, functioneaza utilizand click-uri.  
 Folosim acest tool pentru a acoperi o zona cu o culoare uniforma.



**A. Foreground** culoarea din foreground / **Pattern** - Il alegem din casuta urmatoare

**B. Blending mode** - functioneaza ca in panoul layers

**C. Opacity** - transparenta

**D. Tolerance** - numarul de tonuri pe care sa le acopere cu culoare

**E. Anti-alias** - netezeste marginile

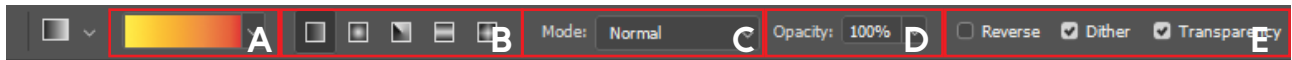
**Contiguous** - Tine cont de toata imaginea, nu doar continuu

**All layers** - Ne ajuta sa luam ca reper layerul de dedesubt

\* Pentru a defini un pattern, selectam zona de interes dupa edit>Define Pattern

# Gradient Tool (G)

Este folosit pentru a crea gradienti. (degradeuri)



**A. Click pe sageata** - selectam alt gradient din aceeași categorie

**Dublu click** - Gradient Editor

**B. Tipuri de gradient:** linear, radial, angled, reflected, diamond

**C. Blending modes** - functioneaza la fel ca in panoul layers

**D. Opacity** - Transparența

**E. Reverse** - Inverseaza gradientul

**Dither** - Gradienturi mai calitative

**Transparency** - Transparența, se aplica doar pentru unele gradienturi

**Preseturi**

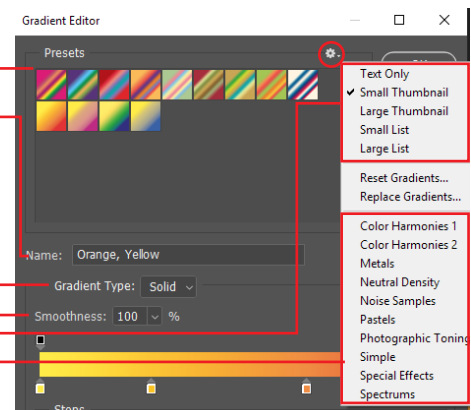
**Denumire**

**Tipul de gradient solid sau noise**

**Cat de fine sa fie trecerile**

**Modul de preview**

**Grupuri de preseturi pentru gradienti**



**Stopuri pentru transparenta** - putem modifica procentul si locatia

**Stopuri pentru culoare** - modificam culoarea sau locatia. Culoare dublu click pe stop sau click pe casuta color.

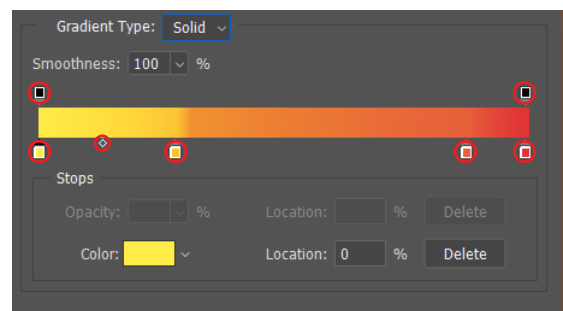
Locatie - tragem de stop

**Midpoint** - locatia unde se face un amestec egal intre cele 2 stopuri

Pentru a adauga stopuri oriunde pe "bara de stopuri"

Putem sterge stopuri tragand de acestea in exterior sau selectandu-le si apasand delete.

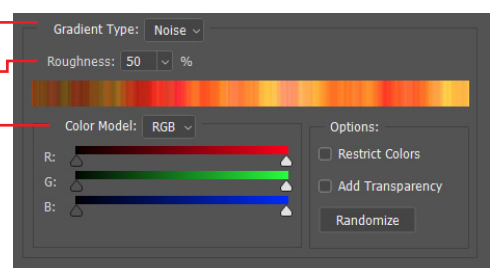
**Aplicam gradientul transand o linie cu instrumentul, lungimea liniei determina trecerea culorilor din gradient.**



Noise - gradienti mai duri

Cat de dur sa fie gradientul

Model de culoare



## Horizontal Type Tool (t)

Avem 2 tipuri de text: **artistic** (un simplu click in document), **paragraf** (trasam un chenar/box de text) Putem sa schimbam intre ele dand click dreapta pe layer - Convert to paragraph text/point text

Dupa ce scrie trebuie acceptam textul de pe bara de proprietati.



**A. Orizontal/Vertical**

**B. Tipul de font**

**C. Stilul de font**

**D. Dimensiunea fontului**

**E. Setari anti-aliasing - sharp (cel mai ok)**

**F. Aliniera randurilor**

**G. Culoarea textului**

**H. Deformari de text**

**A. Tipul de font**

**B. Stilul de font**

**C. Dimensiunea fontului** (CTRL + SHIFT + </>)

**D. Distanța între rânduri** (ALT + săgeata sus/jos)

**E. Distanța între 2 caractere** (nu-l folosesc)

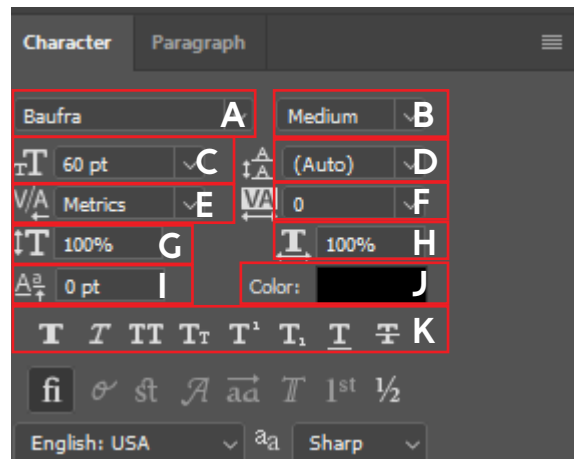
**F. Distanța între caractere** (ALT + săgeata stanga/dreapta)

**G/H Scalat vertical si orizontal** (nu-l folosim)

**I. Base line shift** - urcam sau coboram caracterele selectate fata de baza

**J. Culoarea**

Ingroasa caracterele | Scris italic | Majuscule | Majuscule Mici | Superscript | Subscript | Underline | Strike through



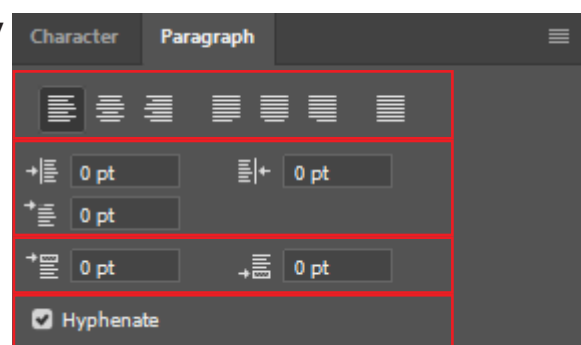
**Panoul paragraph poate fi folosit exclusiv pentru textul de tip paragraf.**

**Alinieri + Justify** (ne modifica spatierea dintre caractere si cuvinte pentru a umple spatiul)

**Indent** - Impinge textul in dreapta, stanga sau prima linie. (functioneaza pentru fiecare paragraf de text)

**Spacing** - Spatiu inainte si dupa paragraf

**Hyphenate** - despartire in silabe



Explicat Bleed + cum sa-l faca cu ajutorul canvas size

Tema 4: coperta de carte pentru roman sf + cartea care le a placut cel mai mult.

\*Cei care nu sunt cu temele la zi au de facut o coperta carte de colorat in plus

## Curs 5

Export to PDF ( FILE > SAVE AS > PDF

Eraser (E)

Pen Tool (P)

Este folosit pentru a crea cai

**Pen tool** - folosit pentru a crea cai

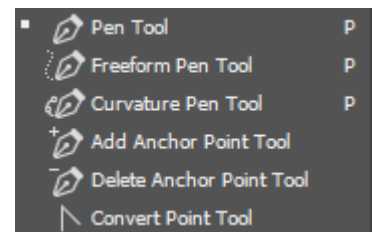
**Freeform Pen Tool** - Creaza cai libere, functioneaza asemanator cu lassoul

**Curvature Pen Tool** - Creaza cai folosind 3 puncte

**Add Anchor Point Tool** - Adauga noduri pe cale

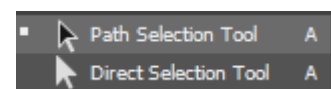
**Delete Anchor Point Tool** - Sterge noduri de pe cale

**Convert Point Tool** - face noduri cu ancore sau noduri fara ancore



**Path Selection Tool** - Folosit pentru a muta cai

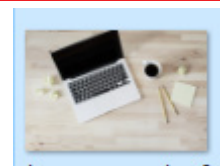
**Direct Selection Tool** - poate muta nodurile, repositiona ancorele, adauga sau sterge noduri



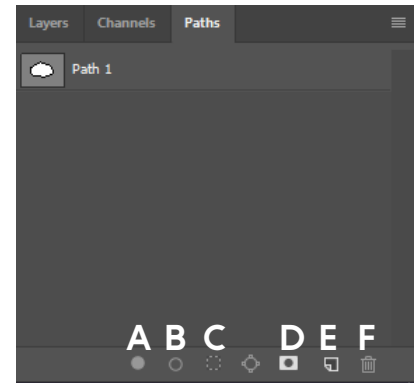
Pentru a salva o cale dam dublu click pe aceasta in Path

O deselectam pentru pentru a crea o cale noua.

Facem cai si le salvam pentru X obiecte - imaginea cu laptopul



- A. Fill pe cale
- B. Stroke din cale
- C. Selectie din cale
- D. Masca din cale
- E. Cale noua
- F. Sters Cale



Luam caile pe rand si facem selectii dupa acestea, dupa layere noi din selectie.

### !!! Varianta mai rapida cu Make Selection

**Am reusit sa facem pana aici.**

Tema: Facem path-uri pe toate obiectele din imagine. Facem layere separate pentru fiecare obiect. Facem 3 copii ale afisului, dupa care le aranam in aceeasi linie. Punem scoicile in partea de jos a imaginii.

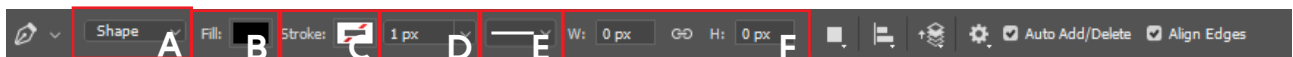
Aici am inceput sedinta 6

Document nou - shapeuri

## Shapeuri din cai

Un avantaj al aceste optiuni este ca putem edita forma obiectului creat ulterior folosindu-ne de pen tool.

Obiectul/shapeul are proprietati vectoriale



- A. Selectam shape in prima casuta**
- B. Culoare de fill/umplere**
- C. Culoare de stroke/marginea shapeului**
- D. Grosimea strokeului**
- E. Tipul de stroke**
- F. Dimensiunea shapeului**

## Shapeuri (U)

**Rectangle** - forme dreptunghiulare

**Rounded Rectangle** - forme dreptunghiulare cu colturi rotunjite, Radius - rotunjimea colturilor

**Ellipse** - Creaza elipse

**Polygon** - forme cu mai multe laturi, Sides - cate laturi

**Line** - Linii

**Custom Shape** - Forme Predefinite

**Putem edita un shape din panoul Properties ori cu toolul shape selectat**

Deschide imaginea cu masina

## Tooluri cu J - Textura, umbra + lumini

### Spot Healing Brush Tool (J)

Ne ajuta sa indepartam petele sau imperfectiunile din imagini. Tine cont de informatia din jur.

### Healing Brush Tool (J)

Functioneaza asemanator doar singura diferenta fiind faptul ca-i setam un punct de referinta cu ALT.

### Patch Tool (J)

Face selectii cu un lasso si in acelasi timp ne ofera un preview

### Clone Stamp (S)

Ne ajuta sa copiem textura dintr-o parte in cealalta. Nu tine cont de textura, umbre, lumini

Folosim tasta Alt pentru a seta un punctul de referinta

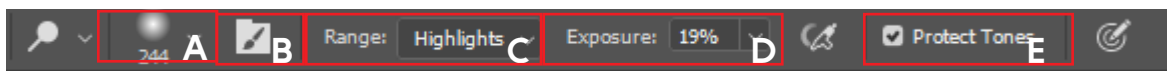
### Pattern Clone Stamp (S)

Ne ajuta sa copiem textura dintr-o parte in cealalta. Nu tine cont de textura, umbre, lumini

Folosim tasta Alt pentru a seta un punctul de referinta

## Dodge Tool (O)

Deschide tonurile unei imagini  
Folosim un brush pentru al aplica.



**A. Brush ul cu care-l aplicam**

**B. Setarile brushului**

**C. Tonurile pe care actioneaza**

**D. Expunerea / intensitatea cu care actioneaza**

**E. Protejeaza tonurile imaginii, nu ne schimba culorile**

## Burn Tool (O)

Intuneca tonurile unei imagini  
Folosim un brush pentru al aplica.

## Sponge Tool (O)

Modifica gradul de saturatie  
Folosim un brush pentru al aplica.

Tema: Scoatem tatuajele

ramas aici + chemat inca o sedinta de Photoshop

## Curs 7

## DESCHIDE IMAGINEA CU MASINA

### Blur Tool

Blureaza imaginea

### Sharpen Tool

Face imaginea mai sharp, accentueaza detaliile

### Smudge Tool

Intinde imaginea



Deschidem imaginea cu negroteiul

Ne jucam cu Liquefy, image adjustments din bara de sus/meniu

Deschidem imaginea oja + fundal

Smart Object - explicat

Smart object pe fundat, explicat beneficii, daca scalam

Explicat smart objects

Masca pe smart - pe oja

Blending options pentru umbra ojei

shapeuri fundal

# Curs I Illustrator

## I. Vector vs. Raster

Structura Illustrator-ului este asemanatoare cu cea a Photoshop-ului si a Indesign-ului.

Adobe Photoshop este un program de tip raster, bazat pe un grid de pixeli. Imaginile sunt formate din pixeli, puncte de culoare si pot contine sute, mii, sute de mii de astfel de pixeli pozitionati unul langa altul fara spatiu intre ei.

Atunci cand vorbim de imagini, de raster, vorbim de rezolutie - numarul de pixeli pe o suprafata printabila a unui document. Cu cat avem un numar mai mare de pixeli pe pagina, cu atat avem o rezolutie mai buna a imaginii si cu atat calitatea imaginii este mai buna. Insa o calitate buna a unei imagini vine si cu un dezavantaj - o dimensiune mare a documentului datorita volumului mare de informatie.

Un alt dezavantaj este acela ca o imagine nu poate fi marita fara a-i pierde calitatea.

Adobe Illustrator este un program de tip vectorial. Vectorii folosesc puncte, linii si coordonate pentru a desena obiecte. Pe scurt, programele vectoriale folosesc ecuatii matematice pentru a crea obiecte care pot fi micsorate sau marite la orice dimensiune fara a-si pierde calitatea. Fiind formate pe baza de matematica, obiectele vectoriale nu contin un volum mare de informatie, motiv pentru care dimensiunea unui fisier vectorial va fi cu mult mai mica decat cea a unui bitmap.

## 2. Prezentarea generala a spatiului de lucru

Bara de instrumente, Fereastra documentului, Zona de lucru, Bara de Instrumente, Bara de meniuri si Panoul de proprietati

### Crearea si salvarea spatiilor de lucru (Workspaces)

### Lucrul cu mai multe documente: Deplasarea printre tab-uri

**Ctrl+Tab**, pentru a va deplasa spre tab-urile din dreapta

**Ctrl+Shift+Tab** pentru a va deplasa spre tab-urile din stanga.

#### **Floating windows**

### Keyboard Shortcuts

**Edit > Keyboard Shortcuts** - facem prima oara un profil pentru a nu altera setarile default

### Document nou

In momentul in care creati un document nou trebuie sa tineti cont de scopul acelui document, pentru ce il creati – pentru web sau pentru print.

+ more settings

## Salvarea unui document

**Save (Ctrl+S)** -salveaza documentul cu numele curent si in acelasi loc.

**Save As (Shift+Ctrl+S)** va da posibilitatea sa salvati documentul sub alt nume, pastrand deschis doar documentul nou creat.

**Save a Copy (Alt+Ctrl+S)** - salveaza o copie pe disc a documentului original, fara a o deschide, pastrand deschis fisierul original asa cum este el.

## Revenirea la pasii anteriori: Redo, Undo, Revert

**Edit > Undo (Ctrl+Z)**, - revine la pasii anteriori

**Edit > Redo (Shift+Ctrl+Z)** - reface pasii

## Lucrul cu Artboard-uri

instrumentul Artboard (Shift+O).+ bara de proprietati + enter

## Modificarea procentului de vizualizare

Instrumentul Zoom (Z) + ALT

**Ctrl++ si Ctrl+-** pentru a mari / micsora procentul de vizualizare

- **Fit Artboard in Window** (Ctrl+0) pentru artboard-ul activ si Fill All in Window (Alt+Ctrl+0) pentru a vedea toate artboard-urile

Actual Size (Ctrl+l) pentru a vizualiza documentul la 100%

## Hand Tool (H)

Hand Tool este sa tineti apasata tasta Spacebar, respectiv tast Alt daca aveti selectat instrumentul Type (T), care va da acces temporar la acest instrument.

## Panul Navigator

## Lucrul cu guide-uri si grid (CTRL + R)

**View > Rulers > Show Rulers / Hide Rulers (Ctrl+R)**

Putem pozitiona rigle tragand de rigla sau cu dublu click

**View > Guides > Lock Guides (ALT+CTRL+;)**

**View > Guides > Hide Guides (CTRL+;) iar pentru a le reafisa View > Grids & Guides > Show Guides (CTRL+;).**

In Illustrator, guide-urile au aceleasi proprietati ca si obiectele. De aceea acestea pot fi selectate.

copiate, mutate, rotite la 90 grade. De asemenea, pentru a usura munca cu guide-uri, pot fi puse pe un layer separat, layer care poate fi blocat sau ascuns.

**View > Guides > Clear Guides.**

Daca apasati tasta Alt in timp ce trasam guide-ul, ii puteti schimba orientarea, din vertical in orizontal si invers.

**View > Guides > Make Guide (Ctrl+5).** transformati inapoi in obiect de la **View > Guides > Release Guides (Alt+Ctrl+5).**

**Bleed-ul** reprezinta distanta de la marginea de taiere a documentului (dimensiunea finala a lucrarii) si pana la limita documentului brut si contine de obicei un surplus al informatiei grafice (imagini, obiecte) care atinge marginea documentului. Bleed-ul se foloseste pentru a elimina riscul imperfectiunilor la taiere.

## Linii de ghidaj inteligente (Smart Guides)

pentru a ajuta la alinierea obiectelor si elementelor grafice.

**View > Smart Guides (Ctrl+U).**

## Lucrul cu Grid

**View > Show Grid (Ctrl+')** iar pentru a-ldezactiva **View > Hide Grid (Ctrl+')**  
Snap to Grid - **View > Snap to Grid (Shift+Ctrl+')**.

## Instrumentul Rectangle (M)

Instrumentul este folosit pentru a crea forme dreptunghiulare.

Click - Dimensiune exacta

Click & Drag

Click & Drag + Shift - patrat

Click & Drag + Alt - dreptunghi de la centrul lui

Click & Drag + Space - putem muta dreptunghiul in timp ce trasam

Dublu click cu instrumentul de shape - modificam dimensiunea

## Instrumentul Rounded Rectangle

Adancimea rotunjimii colturilor (Radius) poate fi modificata si in timp ce trasati obiectul, apasand pe **tastele sageti sus sau jos**. Apasand pe tasta **sageata Dreapta**, dreptunghiul va avea colturile rotunjite la maxim si apasand tasta **sageata Stanga**, veti obtine un dreptunghi fara colturi rotunjite

## Instrumentul Ellipse (L)

- la fel

## Instrumentul Polygon

Click & Drag

Click & Drag + Shift - stabilizeaza obiectul

Click & Drag + Space - ii mutam pozitia

## Instrumentul Star

Instrumentul este folosit pentru a crea stele.

**+ Shift** - stabilizeaza obiectul

**sageți Sus / Jos** mariti sau micșorati numărul de varfuri (minim 3)

**+ Ctrl** blocheati varfurile din exterior. Mutand mouse-ul veti obtine stele de forme diferite

**Space** deblocheaza pozitia obiectului

## Instrumentul Flare

Dati click, tineti apasat si trageți

- Tineti apasata tasta Ctrl pentru a seta diametrul

- Dati drumul la tasta Ctrl

- Apasati tastele sageți sus sau jos pentru a seta numărul de raze

## Instrumentul Line (\)

Instrumentul este folosit pentru a trasa linii drepte.

## Instrumentul Arc

Instrumentul creaza linii curbe (arce de cerc).

sageți sus si jos seteaza panta

## Instrumentu Spiral

**Ctrl** in timp ce trasati spirala, setati distanta dintre segmente

**tastele sageți sus sau jos** mariti sau micșorati numărul de segmente

## Instrumentul Rectangular Grid

crea grid-uri dreptunghiulare complexe

**sageți sus / jos** numărul de randuri ale grid-ului

**sageți stanga / dreapta** numărul de coloane ale gridului

- **Alt** apasat creaza gridul de la centrul acestuia

- **Shift** apasat creaza un grid cu o forma patrata

- **Tasta C** face coloanele gridului mai late in partea stanga si mai inguste spre dreapta

- **Tasta X** face coloanele gridului mai late in partea dreapta si mai inguste in partea stanga

- **Tasta V** face randurile gridului mai inalte in partea de jos si mai subtiri in partea de sus

- **Tasta F** face randurile gridului mai inalte in partea de sus si mai subtiri in partea de jos

## Instrumentul Polar Grid

**Shift** pentru a obtine grid sub forma de cerc (elipsa perfecta)

**Alt** pentru a-l crea de la centru

**sageți sus / jos** pentru a adauga / sterge din cercuri

**sageți stanga / dreapta** pentru a adauga / sterge linii de pe grid

**C sau X** pentru a crea distante diferite intre cercuri

**V sau F** pentru a pune distante diferite intre linii

In clasa: Cladiri din shapeuri Tema: Un supererou din shapeuri

## CURS 2 - Illustrator

### Instrumentul Selection (V)

Indeplineste aceleasi functii ca instrumentul MOVE din Photoshop. mutati obiecte, le puteti scala, roti sau distorsiona.

### Direct Selection (A)

Puteti sa editati obiectul ajustand pozitia nodurilor si a ancorelor.

Cu unul din instrumente selectat putem apasa **CTRL** pentru a schimba temporar pe celalalt.

### Duplicarea obiectelor

**Copy (Ctrl+C) & Paste (Ctrl+V)**

**Click & Drag + ALT**

Pentru a pozitiona noul obiect pe axa X, Y sau la 45 grade de obiectul original apasati si pe tasta **Shift**.

Folosind panoul transform de pe bara de proprietati ALT + ENTER

Programul tine minte directia in care a fost facuta copia, unghiul si distanta fata de obiectul original si, pentru a obtine mai multe copii ale aceluia obiect, **Ctrl+D**

**In campurile editabile de la Transform se pot face si calcule matematice – adunare, scadere, impartire si inmultire.**

### Scalarea obiectelor

1. Selection (V) - tragem de unul dintre noduri

scala proportional **Shift**

modificarea de la centrul obiectului **Alt**

2. bara de proprietati cu obiectul selectat

3. Scale tool (S)

## Rotirea obiectelor

1. Selection Tool (V)

+ SHIFT din 45 in 45 de grade

2. Toolul Rotate (R)

+ ALT in timp ce selectam punctul de referinta

## Oglindirea obiectelor

1. click dreapta pe obiect > Transform > Reflect

2. din meniu Object > Transform > Reflect

3. Instrumentu Reflect Tool (O)

O alta modalitate de a transforma obiecte (scalare, mutare, rotire, duplicare) este sa folositi functia **Transform Each**

**Object > Transform > Transform Each.**

**O folosesc numai pentru a roti mai multe obiecte deodata, fiecare dintre ele avand propriul un punct de referinta.**

## Gruparea, blocarea si ascunderea obiectelor

Grupat: **Object > Group (Ctrl+G).**

Degrupat: **Object > Ungroup (Shift+Ctrl+G)**

Blocat: **Object > Lock > Selection (CTRL+2)**

Deblocat: **Object > Unlock all (Ctrl+Alt+2)**

Ascuns: **Object > Hide > Selection (Ctrl+3)**

Afisat: **Object > Show All (Ctrl+Alt+3)**

In cazul in care aveti mai multe obiecte ascunse si nu doriti sa le reafisati pe toate, ci doar pe unul anume, va trebuie sa va folositi de panoul Layers.

## Instrumentul Magic Wand (Y)

Ne ajuta sa selectam obiectele asemanatoare dupa anumite caracteristici. dublu click pe instrumentul Magic Wand

## Instrumentul Lasso (Q)

Instrumentul Lasso este un instrument free-hand cu ajutorul caruia puteti desena o selectie in jurul unui obiect pentru a-l selecta.

## Lucrul in modul Isolation

Pentru a edita mai usor un obiect dintr-un grup intrati in modul Isolation prin dublu click pe obiect. In modul Isolation va fi vizibil doar obiectul selectat. Restul informatiei de pe artboard va fi doar partial vizibila.

Pentru a iesi din modul Isolation, dati dublu click oriunde pe artboard sau apasati pe tasta Escape.

## Lucrul cu culori in Illustrator

campurile Fill / Stroke - > Color Picker de unde alegeti culoare.

## Swatches (window - Swatches)

\* Putem sa adaugam swatches si cu click and drag de pe fill sau stroke

## + Adobe Color Theme din swatches + site

Salvarea Librariilor

ai ideschis de orice versiune de Adobe Illustrator

.ase le puteti deschide si in InDesign. Limitarea fisierelor .ase este ca nu suporta gradienti, patternuri si nuante de culoare (tints) ci doar culoare plina.

Import: Open Swatch Library > Other Library.

## instrumentul Gradient (G)

Editat culori:

dublu click pe stopuri

Click & Drag din Swatches peste stop

Stop selectat si ALT + Click pe culoarea din swatches

Eventual Eye Dropper + SHIFT

Putem de asemenea sa salvam Gradientii in Swatches

Putem trage un gradient din Swatches peste obiect sau il putem controla cu gradient tool

## Crearea si aplicarea unui pattern

Deschideti panoul Swatches, dati click in coltul dreapta jos la Swatch Libraries Menu si alegeti de la Patterns un grup de pattern-uri. Dand click pe ele se adauga in Swatches.

Salvat Patternuri

Object > Pattern > Make. Patternul creat va fi salvat in panoul Swatches.



## Instrumentul Mesh (U)

Ne ajuta sa facem gradienti complecsi

Putem crea un mesh pentru obiect:

1. Cu instrumentul Mesh - adaugam pe rand noduri de culoare + Alt stergem

2. Object - Create Gradient Mesh

Selectam nodurile individual cu Direct Selection Tool (A) si alegem culori din swatches

## Instrumentul Paintbrush (B)

Spre deosebire de Photoshop aici nu pune culoare direct pe pagina ci creaza o cale vectoriala.

**Panoul Brushes (F5) Window** - Brushes alegeti tipul de brush pe care vreti sa-l folositi.

Pentru mai multe brush-uri, accesati grupurile de brush-uri din Brush Libraries Menu din coltul stanga jos al panoului, alegeti un grup si dati click pe el pentru a-l deschide si apoi dati click pe brush-ul / brush-urile dorite pentru a le incarca in panoul Brushes.

## Blob Brush (Shift+B)

Atunci cand desenati trasati atat contur cat si continut. Acesta lucreaza pe forme pline/cu fill.

Atributele instrumentului puteti da dublu click pe instrument pe bara de instrumente

Pentru Stroke Profile - Setam pe Basic si folosim instrumentul Pencil (N).

# Curs 3 - Illustrator

## Campului Fill (umplere) & Stroke (margine, contur)

**Culoare obiectului** - Folosind instrumentul Selection (V), si dati dublu click pe caseta de Fill sau Stroke - Color Picker

**SHIFT + X** - pentru a inversa culorile de Fill / Stroke

**D** - setari implicite pentru culori - forma cu alb la umplere si negru la contur

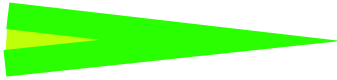
**Culoare plina** - Color (<), Gradient - Gradient (>) None (/)

## Panoul Stroke (Ctrl+F10)

Facem o linie si un dreptunghi - stroke + fill

**Width** - Grosimea conturului

**Cap** - Terminatia liniei - daca aveti o cale deschisa (Limit - limita la care poate crea un unghi drept)



**Corner** - Modul in care se imbină conturul la colturi - pentru cai inchise

**Modul in care este aliniat conturul fata de cale**

**Dashed Line** - stiliza strokeul - dimensiune segmente si spatiu intre ele



Sa imbine segmentele de linie perfect la colturi (nu merge decat cu optiunea Align Center de mai sus) sau nu

**Arrowheads** permit sa creati sageti

**Profile** - Profile de contur/stroke neuniform

## Width (Shift+W)

Ne ajuta sa creem conturi de grosimi variabile.

Salvare - in panoul Stroke (CTR + F10)

Putem adauga oricate noduri pentru grosime pe calea noastra, pentru a le sterge le selectam cu Width Tool si apasam DELETE

## Convertirea conturului la obiect

Converteste strokeul, efectele in obiecte separate - face un grup din acestea.

Expend - Pentru obiecte simple Fill & Stroke (obiect din stroke, obiect din fill)

Expend Apperance - pentru obiecte cu diferite efecte peste ele ( Obiect din fill, strokeul live, obiect din efect)

## Instrumentul Eyedropper (I)

Copiată formatarea pe care ati aplicat-o unui obiect (culoare pe continut, culoare pe contur, grosime contur, efecte, gradient, etc)

Poate fi folosit si pentru a copia formatarea de pe text - culoare, marime, font, stil font, leading, etc ...

+ SHIFT - Copiaza doar culoare pe Fill sau Stroke ( ce avem in fata in bara de instrumente)

## Lucrul cu noduri, ancore si cai

Deschidem Pen Tool

!!! Cu cat o cale are mai multe noduri, cu atat este mai complex obiectul si cu atat va avea nevoie de mai multa matematica pentru a-l modifica. De asemenea, un obiect complex cu multe noduri poate face probleme la print.

Bara de proprietati cu instrumentul Pen selectat

## Unirea nodurilor

**Join:** Traseaza o linie dreapta intre doua noduri

Object > Path > Join

CTRL + J

Click Dreapta - Join

**Average:** Aduce cele doua noduri la jumatatea distantei dintre ele pentru a le uni.

Object > Path > Average (Ctrl+Alt+J)

Click Dreapta - Average

## Instrumentele Scissors si Knife

Facem doua forme (ex dreptunghiuri)

**Scissors (C)** functioneaza doar pe cale.

Selectati instrumentul si dati click pe cale unde vreti sa o deschideti.

**Knife** - taie din obiectul nostru pentru a crea obiecte noi

## Schimbarea ordinii obiectelor

**Bara de meniu** Object > Arrange

**Click dreapta** - Arrange

Shortcuturi:

- Bring to front (Shift+Ctrl+])
- Send to back (Shift+Ctrl+[)
- Send backwards (Ctrl + [)
- Bring forward (Ctrl+])

\* Putem selecta obiecte afla unul sub celalalt apasand tasta CTRL.

## Alinierea si distribuirea obiectelor

1. Smart Guides

2. Panoul Align

Apare pe bara de proprietati cand avem selectat un obiect sau mai multe sau putem folosi panoul Align.

**Align To:**

**Align to Selection** in functie de obiectele selectate

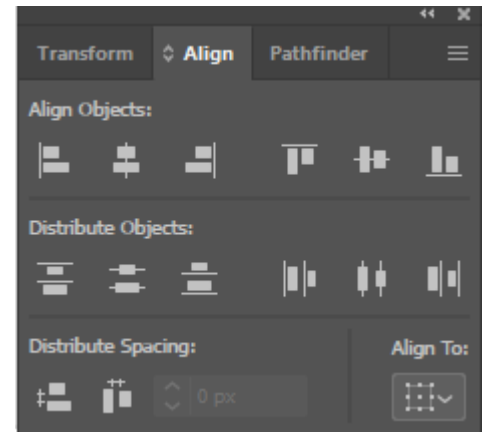
**Align to Artboard** - in functie de marginile artboard-ului

**Align to Key Object** in functie de unul din obiecte

**Align Objects:** Aliniaza obiectele

**Distribute Objects:** Distribuie obiectele de la centrul lor

**Distribute Spacing:** Distribuie obiectele tinand cont de marginile acestora (selectam obiectele si un obiect de referinta, cel fata de care sa se faca distribuirea)

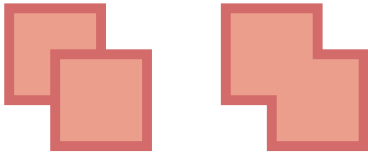


## Panoul Pathfinder (CTRL + SHIFT + F9)

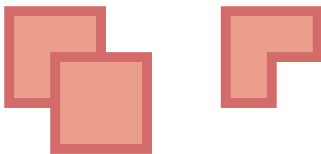
Ne ajuta sa imbinam a doua sau mai multe obiecte sau le taiem un obiect din altul.

Shape Modes:

**Unite** - dupa cum spune si numele, aceasta optiune uneste doua forme



**Minus Front** - Scade un obiect din spate cu cel din fata.



**Intersect** - va intersecta formele si va ramane doar intersectia lor.

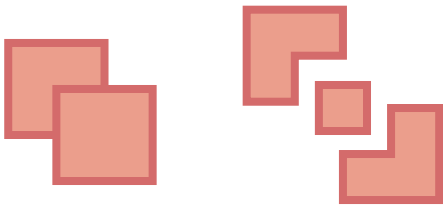


**Exclude** - ne sterge intersectia formelor.

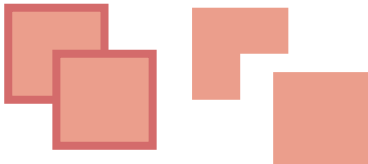


Pathfinder:

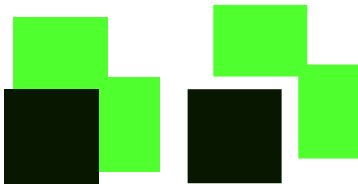
**Divide** - va diviza formele in toate formele posibile din suprapunerea lor



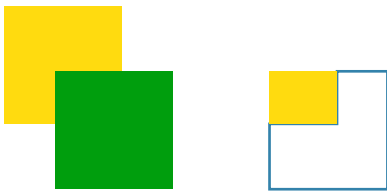
**Trim** - Scade un obiect din spate cu cel din fata, pastreaza ambele obiecte.



**Merge** - Daca avem forme de culori diferite functioneaza exact ca trim. Daca avem obiecte de aceeasi culoare, le uneste.



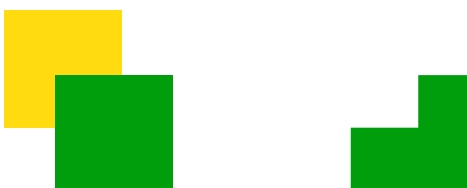
**Crop** - va face crop formelor si va ramane intersectia + calea obiectului de deasupra



**Outline** - contururi care iau culoarea obiectului din care au provenit (marim stroke-ul pentru a le vedea)



**Minus Back** - Taie obiectul din fata cu obiectul din spate



## Lucrul cu Layere - Panoul Layers (F7)

Layer nou ( ALT + Click casuta de layere noi, putem ajunge la aceasta si dupa ce am creat layerul dand dublu click pe un spatiu liber de pe bara de layer)

Blocat layer

Mutare elemente dintr-un layer in altul

Sters layer

Ordonat layer

Duplicat layer - ALT si tragem de acesta

Selectat toate obiectele unui layer - Click pe cercul din dreapta lui

## Curs 4 - Illustrator

Tooluri de la width tool

### Instrumentul Symbol Sprayer (Shift+S)

Ne ajuta sa aplicam simboluri si il folosim impreuna cu panoul Symbols((Shift+Ctrl+F11), gasim tot acolo si libraria de simboluri. Adaugam simboluri in libraria noastra dand click.

Adaugam simboluri cu click & drag si le stergem apasand tasta ALT.

Avem diferite tool uri cu care putem modifica simbolurile create.

Pentru a **salva un simbol** creat il tragem in panoul Symbols.

Simbolurile se comporta ca un singur obiect.

Pentru a face obiecte din simbolurile noastre apasam pe  din panoul symbols.

### Text de tip artistic vs. Text de tip paragraf

### Instrumentul Type

Avem 2 tipuri de text: **artistic** (un simplu click in document), **paragraf** (trasam un chenar/box de text) Putem sa schimbam intre ele dand click dublu click pe elipsa de langa boxul de text

**Cand textul de tip paragraf nu este afisat tot ne apare un + cu rosu, putem sa tragem de boxul textului.**

**Putem deforma chenarul in care este inclus un text de tip paragraf tragand de noduri, textul ia forma creata.**

**Putem face un box de text din orice cale inchisa/forma.**

### Editarea textului

Cu instrumentul type sau dublu click pe text

**Ctrl + Left Arrow**, muta cursorul cu un cuvânt la stanga

**Ctrl + Right Arrow** muta cursorul cu un cuvânt la dreapta

**Ctrl + Up Arrow** duce la inceputul paragrafului

**Ctrl + Down Arrow** duce la sfarsitul paragrafului, daca este numai unul singur, sau la inceputul paragrafului urmator daca sunt mai multe paragrafe

Daca apasati si **SHIFT** la comenzile de taste de mai sunt, se selecteaza cuvintele / paragrafele respective.

## Threading text (casete de text inlantuite)

**View > Show Thext Threads (Shift+Ctrl+Y).**

Daca grafica nu permite modificarea dimensiunii chenarului de text, puteti muta surplusul de text intr-un alt chenar, creand o inlatuire intre ele (Threading text). Putem rupe aceasta legatura dand dublu click pe unul din nodurile de legatura.

## Text pe o cale

Putem sa scrie pe orice cale folosind Type on a Path.

Pentru a muta pozitia de inceput sau de sfarsit a textului de pe cale positionati cursorul in dreptul uneia dintre cele doua linii verticale din capete. In momentul in care cursorul se transforma intro sageata, trageți de mouse.

**Dublu click pe Type on Path** - diferite optiune de scris pe o cale

## Panoul Character Window-Type-Character

**A. Tipul de font**

**B. Stilul de font**

**C. Dimensiunea fontului** (CTRL + SHIFT + </>)

**D. Distanța între randuri** (ALT + sageata sus/jos)

**E. Distanța între 2 caractere** (nu-l folosesc)

**F. Distanța între caractere** (ALT + sageata stanga/dreapta)

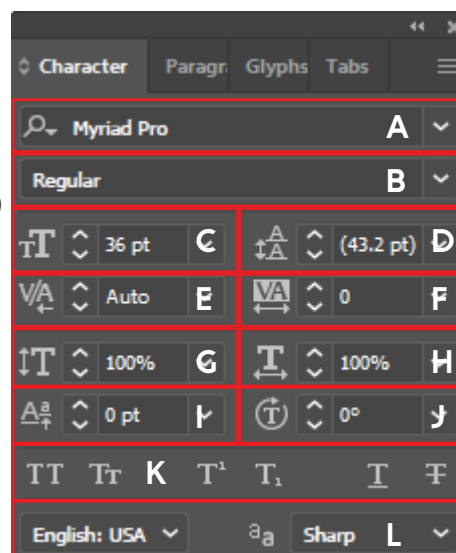
**G/H Scalat vertical si orizontal** (nu-l folosim)

**I. Base line shift** - urcam sau coboram caracterele selectate fata de baza

| Majuscule | Majuscule Mici | Superscript | Subscript | Underline | Strike through

**L. Optiuni de antialiasing**

Language modificati limba din dictionar in cazul in care aveti nevoie de corecturi automate pe text sau sa despartiti textul in silabe (Hyphenate)



## Panoul Paragraph Window - Type - Paragraph

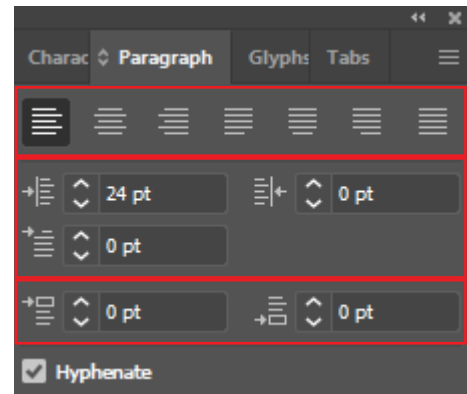
**Panoul paragraph poate fi folosit exclusiv pentru textul de tip paragraf.**

**Alinieri + Justify** (ne modifica spatierea dintre caractere si cuvinte pentru a umple spatiul)

**Indent** - Impinge textul in dreapta, stanga sau prima linie. (functioneaza pentru toate paragrafele sau numai pentru cel selectat)

**Spacing** - Spatiu inainte si dupa paragraf(functioneaza pentru toate paragrafele sau numai pentru cel selectat)

**Hyphenate** - despartire in silabe



## Stiluri de paragraf Window-paragraph style

Formatam textul cum ne dorim si apasam pe butonul care creaza un stil nou de paragraf.

Editam un stil nou din bara de proprietati > redefine paragraph style (din panou) sau dublu click pe stilul respectiv

## Area type tool

Nu-l folosesc, pot sa inlantuiesc text boxurile avand mai mult control

## Caractere speciale. Panoul Glyphs

Type > Glyphs fie

din meniul Window > Type > Glyphs

## Gasirea si inlocuirea unui font

Type - Find Font

## Convertirea textului la Outlines

Fonturile pot face probleme in momentul in care trimitem un document la print. Daca folositi un font pe care tipografia nu-l are instalat, documentul va fi printat incorect. De aceea inainte de a trimite un document la print textul trebuie convertit la linii (outlines).

Type - Create Outlines

Click dreapta pe text

Ctrl+Shift+O



## 13. Lucrul cu imagini in Illustrator

### Imagini Linked vs. Imagini Embbeded

Fisierele aduse cu **Link** sunt conectate la document, puteti vedea o amprenta a lor in document, dar ele raman independente de acesta. Nu sunt incluse efectiv in document.

Avantajul lucrului cu elemente grafice Linked este acela ca dimensiunea finala a documentului nu va creste cu dimensiunea elementului grafic. Daca doriti sa editati elementul grafic va trebui sa o faceti cu programul cu care a fost creat sau cu un program care permite modificarea acelui tip de document.

Fisierele **Embedded** sunt efectiv copiate in document la rezolutie maxima, rezultand un document de o dimensiune mare.

**Pentru a determina daca o imagine este doar link catre fisierul de pe disc sau copiată in document sau pentru a schimba statusul imaginii dintr-o forma in alta, folositi panoul Links.**

#### Lucrul cu panoul Links Window - Links

**Relink** - imi permite sa adaug alta imagine in locul acesteia sau pe aceeasi daca s-a pierdut pe undeva

**Go to Link** - Ne duce la Imagine

**Edit Original** - Ne deschide linkul in programul implicit ( ALT + Dublu Click)

**Link Panel Options** - Cat de mari sa fie imaginile de preview

**Update Link** - In cazul in care modificam imaginea plasata in Illustrator, programul o sa ne intrebe daca dorim sa updatam linkul. Imaginile modificate au un triunghi cu semnul exclamarii in panoul links. (Alternativ putem folosi Update Link)

**Embed** - Salvam imaginea in document

**Unembed** - Ne exporta un PSD din imaginea noastra, imaginea devine link  
Info imagine

**Comanda File-Place** - Pentru a aduce alte fisiere in Illustrator si cu aceasta comanda, avem diferite optiuni in functie de fisierul adus.

### Lucrul cu obiecte complexe

#### Instrumentul Shape Builder (Shift+M)

- Pozitionati obiectele
- Selectati-le pe toate cu ajutorul instrumentului Selection (V)
- Selectati instrumentul Shape Builder (Shift+M)

Programul va calcula toate variantele posibile de a combina sau de a exclude obiectele respective.

- Pentru a uni doua sau mai multe obiecte sau parti din ele, trasati cu instrumentul Shape Builder (Shift+M) o linie peste toate bucatile de obiecte pe care vreti sa le uniti si dati drumul la mouse
- Pentru a sterge o bucata de obiect, apasati tasta Alt si dati click pe obiect.

## Curs 5

Ramas aici + despre eye dropper, ne copiaza si formatarea textului

### Instrumentul Live Paint Bucket (K)

!Daca lucram pe text trebuie sa fie convertit in cai.

1. Selectam toate obiectele peste care vrem sa lucram
  2. Cu Live Paint Bucket (K) dam un click pentru a crea Live Paint Group
- Click - Culori pe fill

Shift + Click - Culori pe stroke (trebuie sa am culoare pe stroke)

Cursor Swatch Preview: Foloseste panoul Swatches (Il utilizam din sageti)

### Crearea grupurilor (Live Paint Groups)

Anumite tipuri de elemente, precum textul, imaginile si brush-urile, nu pot fi convertite direct. Mai intai vor trebui convertite la cai (Path).

Pentru a crea un grup:

- o **Object > Live Paint > Make**

- o Selectati instrumentul Live Paint Bucket (K) si dati click pe selectie

Anumite proprietati se vor pierde in momentul in care creati acest grup, precum transparenta si efectele aplicate, iar unele obiecte, precum textul, imaginile si brush-urile, nu pot fi grupate.

**Aceste obiecte vor trebui intai convertite la cai:**

- Pentru text selectati Type > Create Outlines
- Pentru alte obiecte selectati Object > Expand

### Live Paint Section (Shift+L)

### Desfacerea unui grup

- o Object > Expand (pastreaza culorile)
- o Object > Live Paint > Release (ne pune culorile implicite alb si negru)

### Instrumentul Live Paint Section (Shift+L)

Ne ajuta sa selectam mai multe fete sau margini pentru a aplica culori/gradienti colectiv.

Adaugam selectii cu SHIFT + CLICK

### Blend pentru gradienti

Creati mai multe obiecte colorate diferit, indiferent de forma.

1. - Selectati instrumentul Blend (W)

- Click pe obiectele care vreti sa fie incluse

2. - Selectam obiectele cu Selection Tool (V)

Object > Blend > Make (Ctrl+Alt+8)

! Putem edita obiectele dupa ce am creat gradientul

Dublu Click pe instrument pentru a edita pasii

Pentru a renunta la BLEND - OBJECT - BLEND - RELEASE

## Clipping Masks si Compound Path

### Clipping Mask

Functioneaza asemanator cu mastile din Photoshop. Aducem deasupra forma pe care vrem sa o ia obiectul nostru, forma cu care facem masca. Arata intersectia obiectelor.

**Pentru a face o masca selectam obiectele:**

Click dreapta > Make Clipping Mask

Object > Clipping Mask > Make (Ctrl+7)

Observam ca obiectul folosit ca masca pierde informatia de pe fill si stroke. Le putem reaplica izoland masca.

**Pentru a renunta la masca:**

Click dreapta pe obiectul taiat si alegeti Release Clipping Mask

Object > Clipping Path > Release (Ctrl+Alt+7).

### Compound path

Ascunde intersectia obiectelor selectate.

Pentru a crea Compound Path:

Click dreapta > Make Compound Path

Object > Compound Path > Make (Ctrl + 8)

Pentru a renunta la Compound path:

Click dreapta pe obiect si alegem Release Compound Path

Object > Compound Path > Release (Ctrl+Alt+7)

## Measure Tool (foloseste unitatile selectate la rulers)

### Puppet Warp

Selectam obiectul, programul pune implicit niste puncte de control, putem adauga altele cu click. pentru al sterge selectam nodul si ii apasam backspace.

## Efecte

3d - Ne ajuta sa cream efecte 3d din obiectele noastre

Convert to Shape - Ne converteste obiectul in alt shape (folosim Expand pentru a converti si calea/pathul)

Crop Marks - Pune linii de taiere, ne ajuta daca printam acasa

Distort & Transform:

- Free Transform: Folosim noduri pentru a modifica obiectul in casuta de preview

- + Panoul Appearance (ne ajuta sa vedem tot ce avem aplicat pe calea noastra)

- Pucker & Bloat

- Roughen

- SVG filters - diferite efecte pe care le aplicam pe svg, explicat svg (format vector folosit des pentru web)

Efecte Photoshop

Nu sunt vectoriale, se bazeaza pe numarul ppi setat la inceputul documentului.

## Exportul documentului

### Web

**Save as - Pdf Print** (putine tipuri de extensii)

**Export for Screens** (export mai multe artboarduri separat, salveaza si metadata-fisierele sunt mai mari fata de export for Web, mai multe optiuni ca Export as)

**Export as** (mai multe tipuri de extensii, poate exporta si artboarduri separat)

**Save for Web** (exporta un fisier la dimensiunea cea mai mica)

**Functia Package** (explicata la cursul trecut)