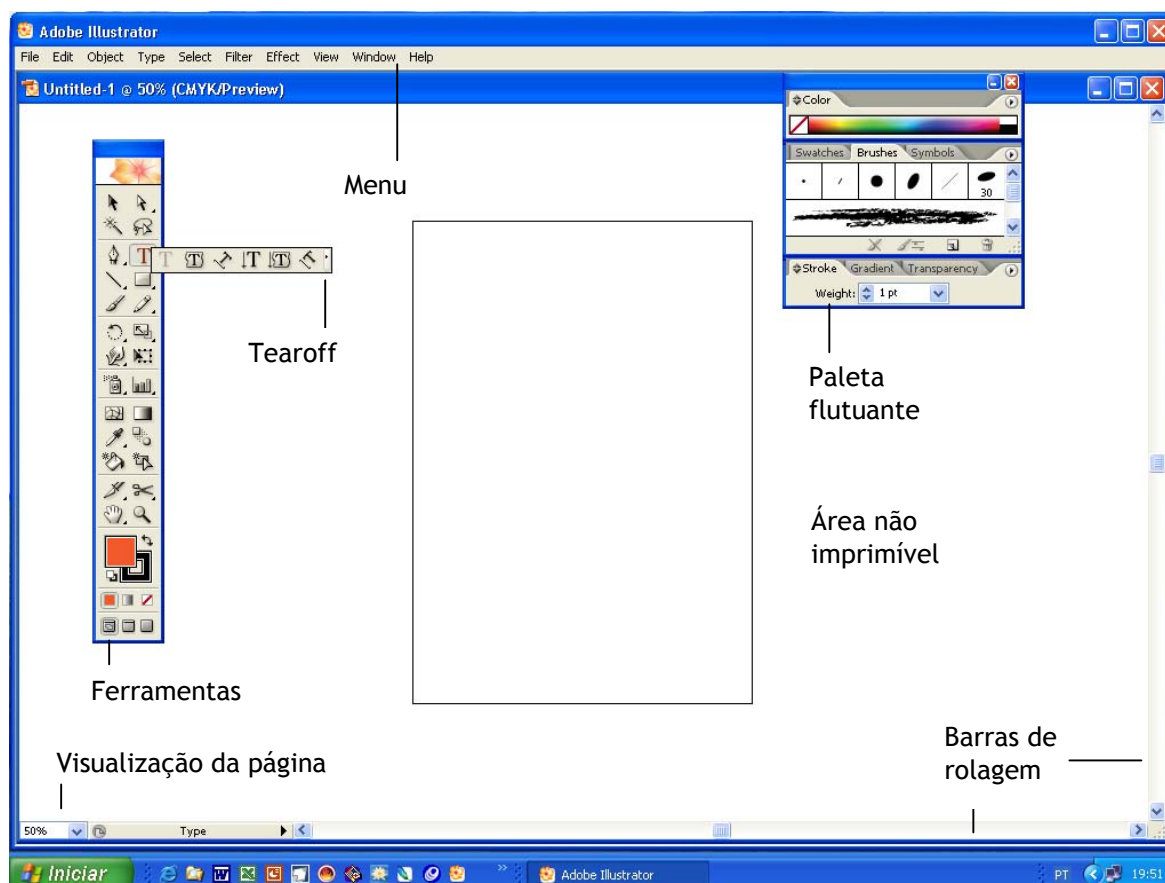


Adobe Illustrator CS2

O Adobe Illustrator CS2 é um software gráfico vetorial, que permite desenvolver trabalhos para impressão, vídeo, web ou para qualquer mídia. Com novos e poderosos recursos de 3D, controles tipográficos avançados, integração fácil com o Adobe PDF, opções de impressão e desempenho melhorados, é possível economizar tempo e apresentar um melhor desempenho nas produções visuais.

A janela



Configuração da área de trabalho

Para operar no programa é fundamental que a paleta com as ferramentas (tools) esteja disponibilizada. Se estiver fechada, acione a paleta no seguinte caminho: **windows (barra do menu) >tools**. Uma vez aberta, note que os ícones possuem no canto inferior direito um pequeno triângulo. Isto significa que existem ferramentas ocultas naquele botão. Para acessá-las, basta clicar no triângulo e manter o mouse pressionado. Em seguida, posicione o mouse na ferramenta desejada. Se desejar destacar a caixa de ferramenta oculta, tornando-a permanentemente visível clique no **tearoff** (um pequeno triângulo que aparece no final da fila de ferramentas ocultas)

Para mudar os atributos da ferramenta, basta clicar duas vezes em cada ícone, e clicar na página. Logo em seguida, uma caixa de diálogos será aberta, com as propriedades que poderão ser alteradas.

Uma das características do Illustrator é a caixa de paletas flutuantes, que cumprem uma função auxiliar. Elas podem ser ativadas no windows (menus), podem ser movidas dentro da área de trabalho, como também podem combinar entre si (duas ou mais pastas podem ser aninhadas numa mesma paleta) para criar um layout operacional mais apropriado para o **designer**.

Para criar um arquivo novo

Para criar um novo documento, selecione **File (menu)>New**. Assim aparecerá a caixa de diálogos onde pode ser definidas as configurações da página (caso deseje criar um documento com os mesmos parâmetros do último documento criado, utilize o atalho **ctrl>alt>n**).

No campo **Name**, atribua um título para a janela de seu documento. Se for utilizado um formato padronizado, procure na barra de rolagem o tamanho apropriado. Caso o documento tenha um tamanho especial, coloque **Custom** no campo do **Size**. Observe a unidade de medida adequada ao trabalho: centímetros ou milímetros e, depois, digite as medidas nos campos **Width (largura)** e **Height (altura)**.

Observe ainda a **orientação do papel** e o **modo de cor**: opte por CMYK o documento que se destinar para impressões gráficas, ou RGB, para visualização em tela.

Para abrir e importar arquivos

Ao abrir um documento criado em outro programa, ele se torna automaticamente um documento Illustrator. Para abrir, basta clicar no **File>Open**. O Illustrator suporta os seguintes formatos: pdf, autocad, eps, bmp, gif, png, jpeg, jpeg 2000, pcx, pict, pixar, tga, tiff, svg, CGM, wmf, emf, , cdr,psd.

A importação de arquivos suporta os mesmos arquivos disponíveis no **open**. A diferença entre abrir e importar um arquivo é que, na importação, o arquivo pode não ser incorporado ao documento, o que implica na redução do tamanho do arquivo no Illustrator, além disso, ele pode ser atualizado no Illustrator, caso venha ser modificado no programa que o originou. Os arquivos vinculados podem ser incorporados posteriormente. A importação é ativada pelo comando **File>Place**. Em seguida aparece uma caixa de diálogo com as opções:

- **Link** - gera um vínculo com o arquivo indicado. Se quiser incorporar este arquivo, desabilite esta opção.
- **Template** - o arquivo indicado será utilizado par criar uma camada modelo (especial e não imprimível e não exportável, cuja função é servir de base para a elaboração de uma ilustração.
- **Replace** - se tiver um objeto no documento e ele estiver selecionado, esta função irá substituir o objeto selecionado.
- No caso de imagens criadas no programa Photoshop, é possível trazer, por exemplo, apenas os elementos de uma camada (**layer**). Para isto, use o comando **copy/paste**, velho conhecido de todos os usuários de computadores. Há situações em que é possível simplesmente arrastar a imagem do programa Photoshop para o Illustrator, com a ferramenta de seleção do Photoshop.

Como salvar o documento Illustrator

Acione do **file> save** (ou **save as**) e selecione a extensão ***.AI**. Ao clicar no botão **save** da caixa, uma nova caixa de diálogo aparecerá com os seguintes atributos:

- **Subset embedded fonts when percent of characters used is less than**: esta função permite que se determine se o Illustrator deverá incorporar a fonte utilizada no documento, caso ele tenha textos, ou apenas um subconjunto (**subset**) composto pelos caracteres que foram realmente utilizados. Incorporar 100% da fonte significa incorporar todas as letras, números e símbolos, o que implica num aumento considerável do arquivo. A opção é transformar o arquivo em desenho (**selecione o texto>type>create outline**), neste caso não precisa incorporar a fonte, ou então estipular um percentual de 40%. Assim o Illustrator incorpora a fonte inteira se, no mínimo, 40% de todos os caracteres da fonte estiverem sidos utilizados no documento. Caso contrário, ele incorpora apenas os caracteres que efetivamente foram utilizados.
- **Create PDF compatible file**: Inclui no arquivo uma representação em PDF do documento, permitindo que o documento seja aberto por outros programas do Adobe. São não habilitar não há como incorporar subconjunto de caracteres mencionado no item acima.
- **Include linked files**: incorpora todos os objetos que estiverem vinculados (exibidos na paleta links).

- **Use compression:** comprimi os dados do arquivo PDF. A vantagem é que diminui o tamanho do arquivo. A desvantagem é que o processamento de objetos mais complexos poderá exigir um bom tempo de processamento.
- **Embed ICC profiles:** opção disponível quando o documento estiver com suas cores gerenciadas.. Se habilitada, incorpora os perfis ICC presentes no documento.

Para disponibilizar a régua e definir sua unidade de medida

Vá no **View** (menu) e selecione a opção **show rules**. Para que a régua fique permanentemente na unidade de medida desejável, selecione **edit> preferences>units&displays performances** e escolha a unidade de medida no campo **general**.

Para editar um path

Com a ferramenta **pencil** (lápis) pode-se criar **path** (desenhos) abertos ou fechados. Para fechar um path que se está criando sem precisar retornar com o mouse no ponto inicial, basta apertar a tecla **alt** e depois solte o **mouse**.

Para mesclar dois path separados, selecione os dois traçados com a ferramenta de seleção, depois mude para a ferramenta pencil, peque o ponto final e aproxime do ponto final do outro path. Segure a tecla **ctrl** e solte o mouse. Verifique se quando você estiver fazendo este procedimento um símbolo ao lado do ponteiro muda de x para redondo.

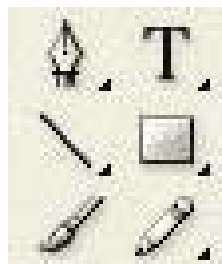
Caso você esteja tendo dificuldade para editar os pontos, verifique se está ativado o campo **edit select path** da ferramenta do lápis (**pencil**). Para verificar, clique duas vezes no ícone da ferramenta e depois clique na página. Caso não esteja ativada, ative.

As ferramentas visíveis



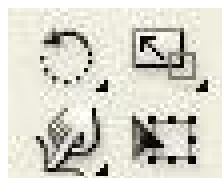
Seleção - O ponteiro preto seleciona os objetos inteiros, enquanto que o ponteiro branco seleciona pontos ou segmentos do traçado do objeto.

A varinha mágica seleciona objetos com atributos similares, enquanto que o laço seleciona pontos ou segmentos do traçado do objeto.



Edição - A caneta (bézier) traça retas e curvas para criar objetos. A ferramenta de texto cria texto artístico ou caixa de textos, ambos podem ser editados. No caso do texto artístico, clique uma vez na mesa de trabalho e digite o texto. Isto possibilita ampliar/diminuir o texto e alterar sua forma por meio da ferramenta de seleção. Já, ao abrir uma caixa de texto (clique e arrastar o mouse criando uma caixa), a manipulação do texto é feita através da edição convencional.

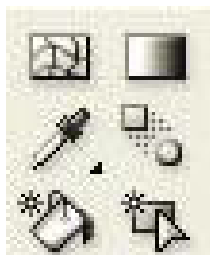
O traço cria segmentos retos, enquanto que a ferramenta de forma desenha quadrados ou retângulos. O pincel faz desenhos a mão livre e pode alterar o estilo do pincel dando o efeito caligráfico, enquanto que o lápis desenha e modifica linhas a mão livre.



Intervenções no desenho - A ferramenta de rotação gira o objeto ao redor do ponto geométrico. Já a ferramenta de escala amplia ou reduz o tamanho dos objetos. A ferramenta deformar, modela os objetos com um movimento do cursor. A ferramenta transformação livre muda o tamanho do objeto assim como pode também girar, distorcer os elementos selecionados.



Ferramentas especiais - A ferramenta spray coloca diversas instâncias de símbolos agrupadas na mesa de trabalho. Ao selecionar esta ferramenta, deve-se buscar na paleta flutuante a pasta **symbols**, onde existem vários símbolos disponíveis. Importante: é possível criar símbolos para serem aplicados por esta ferramenta. A ferramenta no lado do spray é a de gráficos, que como o próprio nome já diz, cria gráficos com colunas verticais.

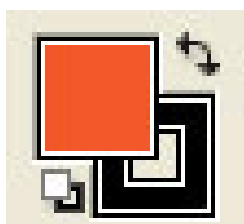


Outros - A primeira ferramenta do lado esquerdo superior cria e edita malhas, enquanto que a ferramenta no se lado direito ajusta os pontos iniciais e finais do degrade, assim como altera o ângulo.

Na segunda fileira, do lado esquerdo tem a ferramenta conta-gotas que serve para mostrar os atributos de cor ou texto do objeto. A ferramenta de fusão mescla cores e forma entre dois objetos.



Detalhamento - A primeira ferramenta é utilizada para criar seções na web. A ferramenta da tesoura corta traçados em pontos específicos. A ferramenta com as luvas move a mesa de trabalho para dar maior comodidade ao designer, já a lupa aproxima ou afasta a imagem que está na mesa de trabalho



Controle de cores - O quadro superior representa a cor do preenchimento e o de baixo, a cor do contorno. Caso deseje mudar a cor, seja do preenchimento ou do contorno, basta clicar no ícone referente para aparecer a caixa de diálogo **color picker**. Faça então as alterações necessárias, ou arraste uma das opções de cores existente na paleta **swatch** ou na paleta **color**

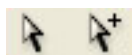


Atalho de preenchimento - Logo abaixo do controle de cores, existe uma fileira com três ícones. Eles representam um atalho para a utilização de preenchimentos de cores sólidas (ícone da esquerda), ou então degrade (do meio), ou, por ultimo, sem preenchimento (da direita).

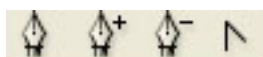
Screen Display - Embaixo do atalho de preenchimento, aparecem outros três ícones. Sua função é mudar os modos de apresentação da janela. O ícone da esquerda representa a janela padrão. Um clique no ícone do meio amplia a janela ocupando uma área maior na tela de vídeo. Um clique no ícone da direita também amplia a janela, mas ocupa toda a tela do vídeo. A tecla de atalho para alternar as exibições de tela é F.

As ferramentas ocultas

Nos ícones das ferramentas possuem no canto inferior direito um pequeno triângulo, existem as seguintes ferramentas ocultas.



Ponteiro branco - O primeiro ícone é a ferramenta visível e o segundo, com o sinal positivo do lado é uma ferramenta que seleciona objetos e grupos dentro de grupos.



Caneta - O primeiro ícone é a ferramenta visível. Em seguida vem a caneta com um sinal positivo que significa que esta ferramenta adiciona pontos nos traçados (linhas) onde não existem pontos. A outra ferramenta com o sinal negativo exclui pontos, quando se clica sobre um ponto existente. A ferramenta da direita converte vértices redondos em vértices quadrados e vice-versa. Na primeira situação basta clicar no vértice arredondado que ele transforma. No segundo caso há necessidade de puxar o ponto para as alças aparecerem.



Texto - O primeiro ícone é a ferramenta visível, a segunda ferramenta coloca o texto em caixas com formatos especiais.

Neste caso, faço um objeto e depois clique com a ferramenta nesta caixa e cole o texto. O texto adquirirá o formato do objeto. A terceira ferramenta coloca o texto num caminho. Para utilizar esta

ferramenta faça um traçado, clique nele com a terceira ferramenta e cole o texto. O texto irá acompanhar a linha. A quarta ferramenta cria textos e caixas de textos verticais. As letras aparecem uma embaixo da outra. Na quinta ferramenta aplica-se textos verticais em caixas com formatos especiais, utilizando o mesmo procedimento da segunda ferramenta. A última ferramenta coloca o texto deitado num caminho. O procedimento é igual ao utilizado na terceira ferramenta.



Traçado - O primeiro ícone é a ferramenta visível, a segunda ferramenta cria segmentos côncavos e convexos. A terceira ferramenta desenha espirais em ambos os sentidos. Já a quarta ferramenta cria uma tela quadriculada com tamanhos regulares. A última ferramenta cria uma tela circular.



Formas - O primeiro ícone é a ferramenta visível, em seguida vem a forma quadrada com cantos arredondados. O raio dos cantos pode ser alterado ao clicar duas vezes no ícone e clicar na mesa de trabalho. Vai abrir uma caixa de diálogo onde se pode configurar os atributos do desenho. Este procedimento serve para todos os ícones. A outra forma é a da elipse, seguida do polígono e a da estrela. Por último, o Illustrator oferece uma ferramenta diferente que simula a refração da luz. Este efeito pode ser utilizado tanto em desenhos vetoriais como em gravuras.



Lápis - O primeiro ícone é a ferramenta visível, a segunda ferramenta é usada para arredondar e suavizar traçados. Passe a ferramenta em cima do traçado que se deseja alterar. Já a terceira ferramenta apaga o traçado.



Rotação - O primeiro ícone é a ferramenta visível e o segundo é a ferramenta que espelha o objeto. Ao clicar em um ponto, o objeto inverte-se.



Escala - O primeiro ícone é a ferramenta visível. Logo em seguida vem a ferramenta da distorção, que inclina o objeto. A terceira ferramenta modifica traçados sem alterar a sua forma básica.



Deforma - O primeiro ícone é a ferramenta visível. A segunda ferramenta é o molinete. Ele cria distorções na forma de redemoinhos dentro dos objetos. A próxima ferramenta desinfla o objeto, enquanto que a ferramenta ao lado faz justamente o contrário, infla o objeto. A quinta ferramenta cria numerosos detalhes arredondados no contorno do objeto. Já a sexta ferramenta cria numerosos detalhes afilados no contorno do objeto. A última ferramenta cria detalhes como se fossem rugas no contorno dos objetos.



Spray - O primeiro ícone é a ferramenta visível, em seguida aparece uma ferramenta que tem como função mover os símbolos. Ao seu lado, existe uma ferramenta que separa os símbolos entre si. Já a terceira ferramenta altera o tamanho dos símbolos. A ferramenta seguinte, com setas para a direita e para a esquerda, gira os símbolos enquanto que a ferramenta com o balde altera a cor do símbolo. É importante que posicione a cor que se deseja aplicar, no ícone de controle de cor da caixa de ferramentas. A sétima ferramenta altera a opacidade do símbolo e a última ferramenta aplica estilo gráfico (**graphic style**) ao símbolo. Deve-se escolher na paleta flutuante o estilo desejado para ser aplicado.



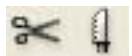
Gráfico - O primeiro ícone é a ferramenta visível, as ferramentas seguintes são outras opções/modelos de gráficos. Tem-se o gráfico com colunas verticais empilhadas, depois, vem o modelo com colunas horizontais, em seguida, os de colunas horizontais empilhadas, além dos gráficos lineares, de áreas, de dispersão, de fatias e de radar.



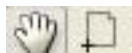
Conta gotas - O primeiro ícone é a ferramenta visível, a segunda ferramenta mede a distância entre pontos.



Seção de web - O primeiro ícone é a ferramenta visível, cria as seções na web e a segunda ferramenta seleciona as seções.



Tesoura - O primeiro ícone é a ferramenta visível: corta traçados, enquanto que a segunda corta traçados e objetos.



Luva - O primeiro ícone é a ferramenta visível: move a mesa de trabalho. Já a segunda ferramenta mostra a área imprimível na mesa de trabalho.

Transformações de objetos

O Illustrator possibilita criar uma série de transformação dos objetos, que vão desde a simples rotação até efeitos mais complexos que podem alterar completamente sua aparência. As opções que permitem estas transformações podem ser encontradas na barra do menu, pesquisando em **objects**, **effects** e **filters**.