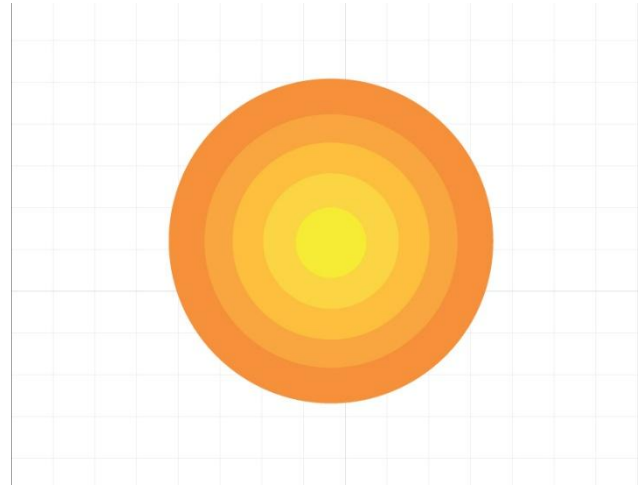


# **Passo a passo**

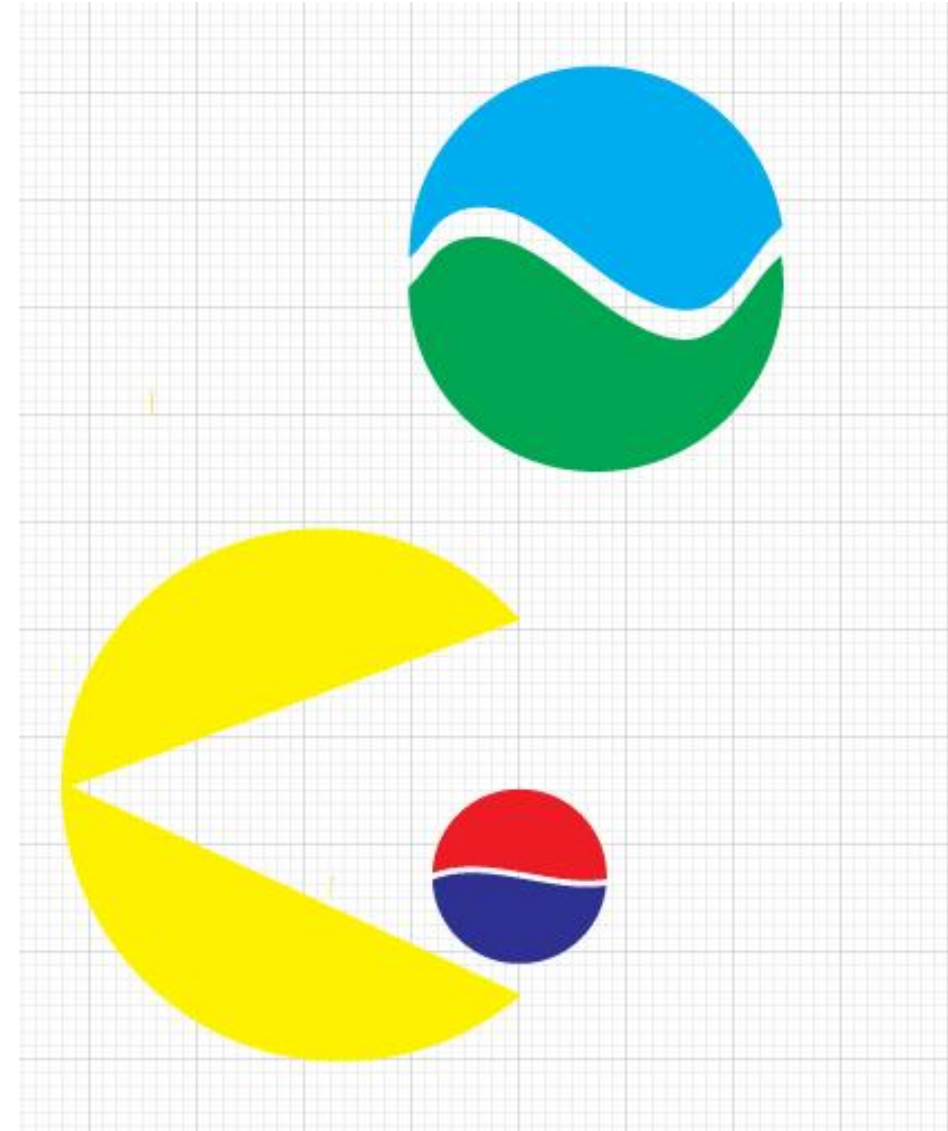
Aula 10

- Primeiramente, iremos utilizar a **ferramenta ellipse (L)** e segurando as teclas **Alt+Shift** e de preferência fazendo do maior para o menor, até deixá-lo dessa forma:

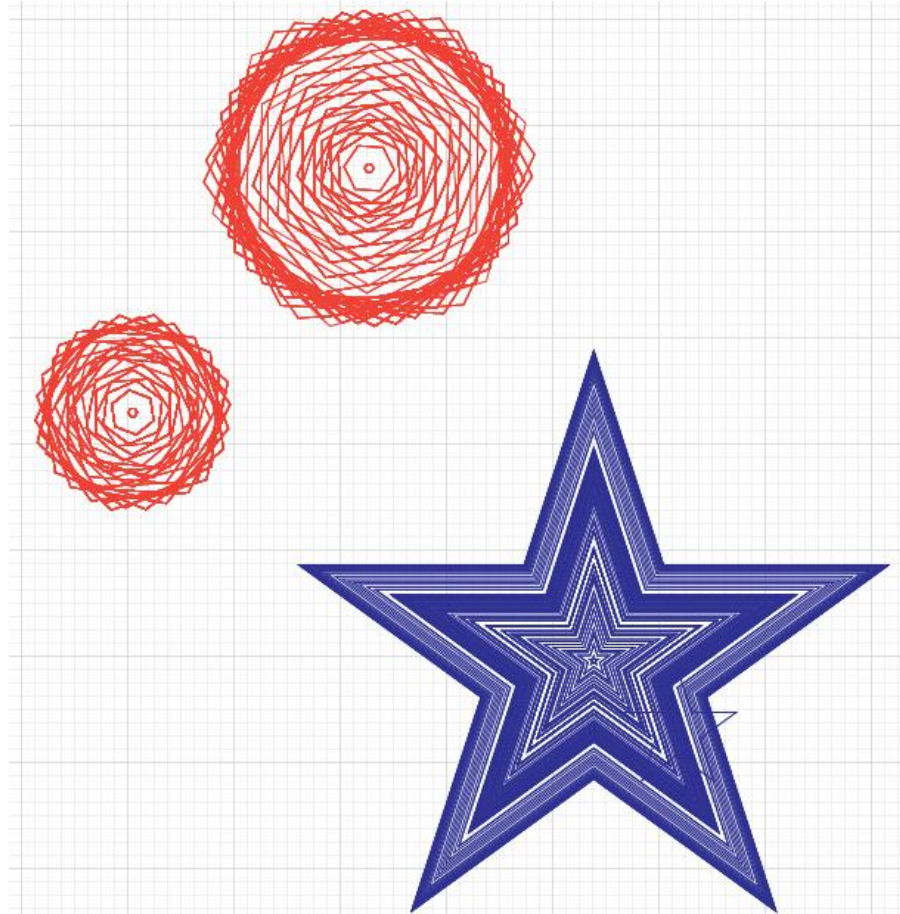


- Após termos realizado essa forma, criamos um quadrado maior ao lado do círculo. Depois disso selecionamos todo o círculo e arrastamos para o quadro de amostras e depois clicamos **duas vezes** em sua forma até abrir algumas opções “**grid de padrões**” e assim mudamos ele na posição **horizontal/diagonal por linha**, escolher o tamanho do grid de **5 linhas por 7 colunas**, salvando assim essa confirmação e podendo jogá-la no elemento de amostra

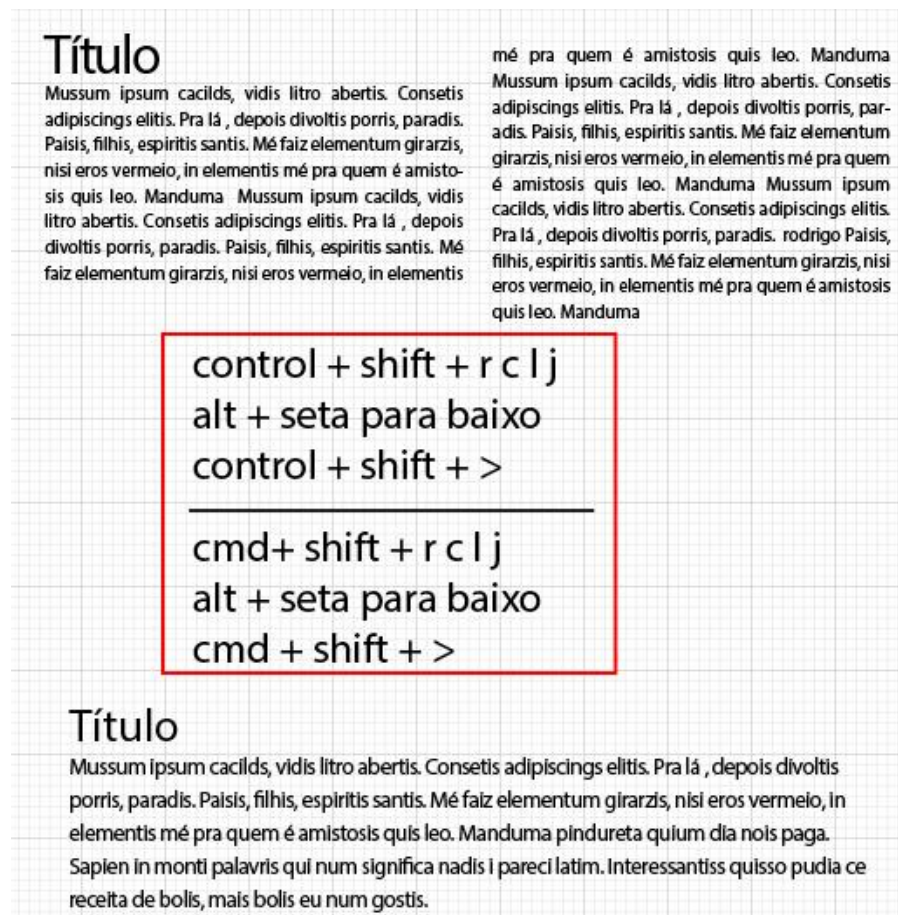
- Agora iremos realizar 3 círculos com cores de sua preferência, no primeiro círculo utilizaremos a **ferramenta faca** que fica localizada na mesma ferramenta onde encontramos a borracha e a tesoura.
- Utilizamos a **ferramenta faca** de uma passa uma linha ondulada no meio do elemento.
- Com a **ferramenta borracha (Shift+E)** iremos realizar o mesmo movimento, só que em outro círculo.
- E finalmente com a **ferramenta tesoura (C)** selecionamos o contorno do círculo clicando em seus pontos âncoras e selecionando três partes distintas.



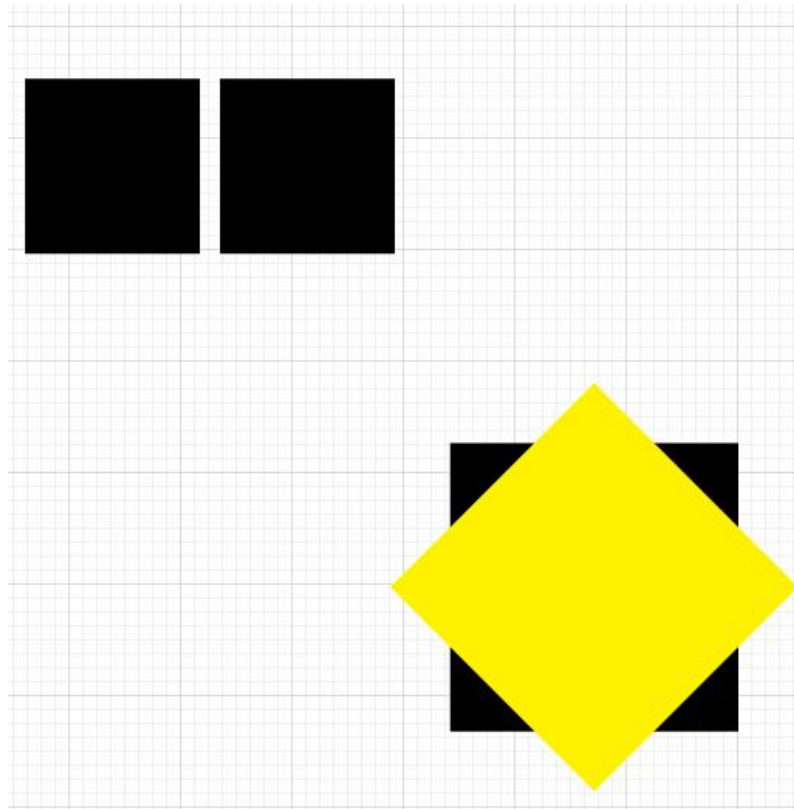
- Utilizando da **ferramenta polígono**, localizada no mesmo local que as ferramentas do retângulo e da elipse. Clicamos nas teclas **Alt + Shift +** e a que fica embaixo da tecla **Esc**:



- Na próxima prancheta, iremos utilizar da **ferramenta de texto** do Illustrator para testar alguns atalhos úteis para quando quisermos diagramar alguma projeto. Logo, iremos fazer um pequeno texto para cada atalho, que estarão na imagem logo abaixo, o **primeiro para computadores Windows** e o **segundo para MACs**:



- Iremos criar dois quadrados separados um do outro e após isso iremos utilizar o atalho **Ctrl + D** para dar continuidade ao elemento replicando sua forma e a sua distância
- E utilizaremos da ferramenta **Ctrl + C** e **Ctrl + F** para criar um elemento em cima do outro sem perder seu ponto de origem, dessa forma:

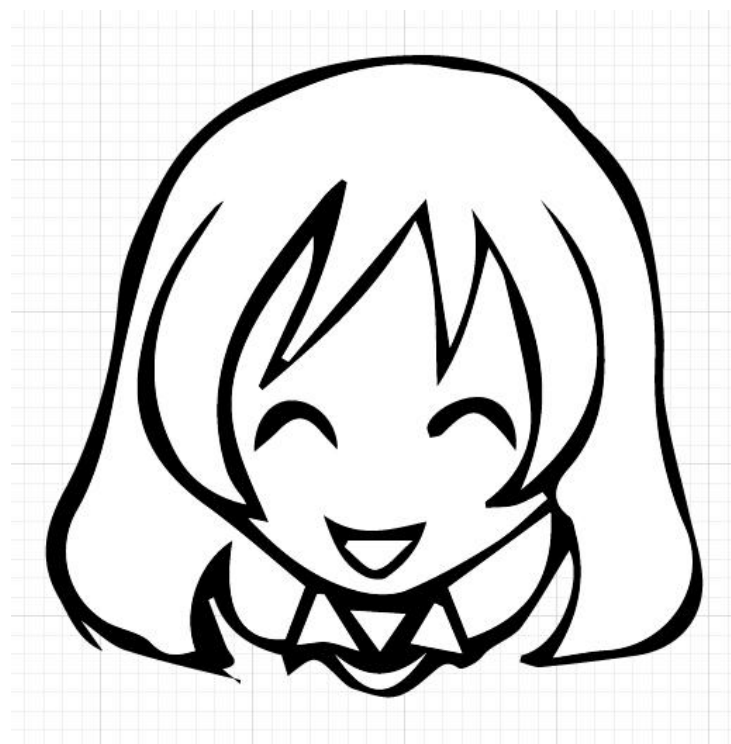




- Agora iremos realizar alguns elementos aleatórios, selecionamos eles e vamos na barra de selecionar o pincel e clicamos na **primeira opção de dispersão** e deixamos o tamanho variável e com o espaçamento variável entre 30% e 100% mais ou menos, ou também podemos escolher e alterar outras opções para testarmos.



- Agora iremos em **Arquivo > Inserir** e inserimos o arquivo da bonequinha selecionamos a opção **traçado da imagem > preto e branco** e aumentamos o traçado após isso podemos clicar em **expandir** deixando dessa forma a imagem da bonequinha em forma de um vetor, assim não perdemos a qualidade podendo aumentar ou diminuir a imagem o quanto quisermos.
- Após isso podemos começar a selecionar as partes da bonequinha e ir pintando cada elemento e com a **ferramenta seleção direta (A)**.





- Agora iremos inserir o outro desenho e para pintarmos ele iremos realizar de outra forma:
- Seleccionamos todo o desenho, clicamos com o **botão direito** do mouse em cima do desenho e escolhemos a opção **“Agrupar”**, agora vamos em **Objeto > Caminho > Contornar o traçado**, agora seleccionamos qualquer forma básica contanto que ela cubra todo o desenho e colocamos uma cor diferente do traçado, de preferência uma cor mais clara, depois disso vamos na camadas, clicando na setinha que fica localizada ao lado da camada, trazemos o desenho pra cima do personagem, agora seleccionamos tanto ele quando a forma novamente e vamos em **Janela > Patchfinder > Mesclar** agora com a **ferramenta de seleção direta (A)** podemos excluir a parte de fora do desenho e começar a pintar todo o desenho.

