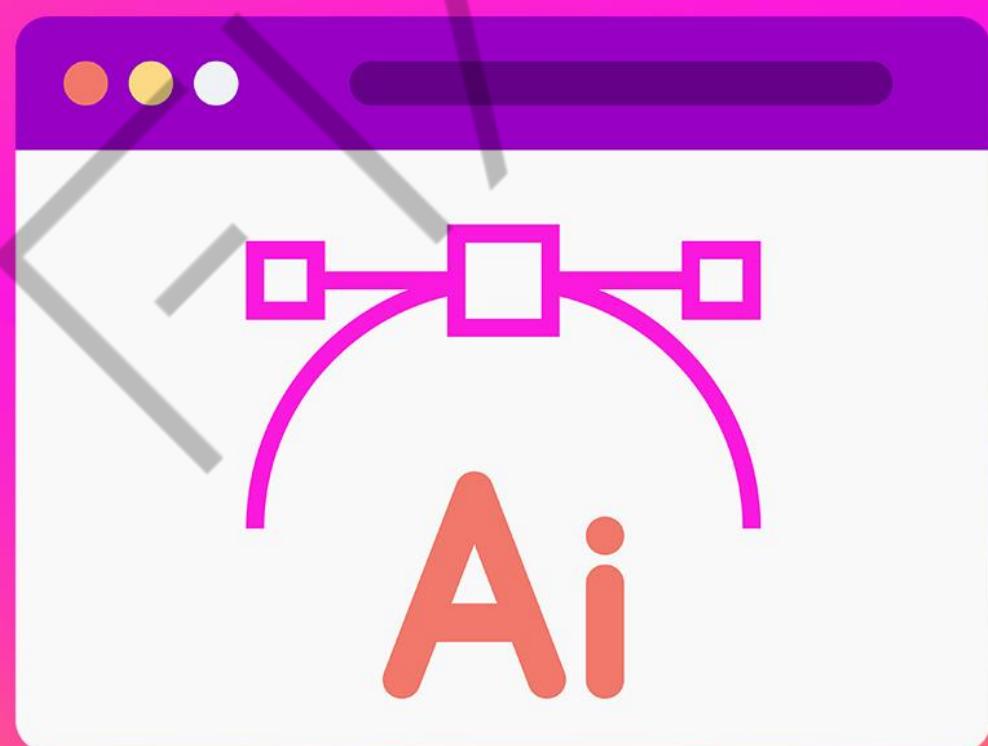


DESIGN GRÁFICO

# IMAGENS VETORIAIS

PATRICIA POYATOS



## LISTA DE FIGURAS

Figura 5.1 – Curva de Bézier, muito utilizada em programas vetoriais .....	5
Figura 5.2 – Imagem original aberta no Illustrator .....	6
Figura 5.3 – Imagem aberta no Illustrator e ampliada a 1.200% de visualização.....	7
Figura 5.4 – Imagem aberta Photoshop e ampliada a 500% de visualização .....	7
Figura 5.5 – Imagem ampliada de um Bitmap curvo .....	8
Figura 5.6 – Ilustração hiper-realista da atriz Jessica Alba .....	9
Figura 5.7 – Como diferentes vetores selecionados mostram o funcionamento da ilustração .....	9
Figura 5.8 – Imagem que mostra as curvas e os pontos de ancoragem no Illustrator .....	10
Figura 5.9 – A ilustração é uma combinação de pequenos desenhos .....	11
Figura 5.10 – Colocando o cachorrinho dentro do astronauta .....	11
Figura 5.11 – Colocando o cachorrinho dentro do astronauta .....	12
Figura 5.12 – Entendendo a área de trabalho .....	13
Figura 5.13 – Iniciando o polígono com a ferramenta caneta .....	13
Figura 5.14 – Criando pontos de ancoragem .....	14
Figura 5.15 – Processo de desenho com caminho e pontos .....	14
Figura 5.16 – Criando um ponto de ancoragem em uma imagem já desenhada .....	15
Figura 5.17 – Editando o novo ponto .....	15
Figura 5.18 – Criando e editando novos pontos de ancoragem .....	16
Figura 5.19 – Habilitando as réguas no Illustrator .....	16
Figura 5.20 – Alinhando o polígono.....	17
Figura 5.21 – Zoom in, Zoom out .....	17
Figura 5.22 – Trabalhando o alinhamento.....	18
Figura 5.23 – Ajuste das pontas da seta .....	18
Figura 5.24 – Colorindo o polígono .....	19
Figura 5.25 – Ferramenta que alterna qual parte da imagem será colorida .....	20
Figura 5.26 – Retirando a linha do polígono .....	20
Figura 5.27 – Criando uma sombra simples com o polígono .....	21
Figura 5.28 – Criando uma sombra simples com o polígono .....	21
Figura 5.29 – Criando formas através das curvas e âncoras .....	22
Figura 5.30 – Criando formas através das curvas e âncoras .....	23
Figura 5.31 – As curvas são modeladas através dessas alças .....	23
Figura 5.32 – Para cantos mais agudos, feche as alças, promovendo uma forma mais oblíqua .....	24
Figura 5.33 – Duplicar imagens iguais e trabalhar tamanhos e posições .....	24
Figura 5.34 – Duplicar imagens iguais e trabalhar tamanhos e posições .....	25
Figura 5.35 – Para o reflexo perfeito, use a ferramenta refletir, escolhendo a direção .....	26
Figura 5.36 – Ferramenta refletir fica sob a ferramenta de rotação .....	26
Figura 5.37 – UUse o <i>pathfinder</i> para soldar ou recortar polígonos .....	27
Figura 5.38 – Observe que, para um corte total, a imagem da nervura ultrapassa o limite da asa .....	28
Figura 5.39 – Imagem completamente recortada.....	28
Figura 5.40 – Para criar volumes, é preciso criar polígonos e formas.....	29
Figura 5.41 – Abrindo uma nova biblioteca de amostras .....	29
Figura 5.42 – Trabalhando diferentes glifos da fonte através da seleção direta .....	30

Figura 5.43 – Explorando a ferramenta de glifo .....	31
Figura 5.44 – CTRL+T para acessar a ferramenta de caracteres .....	31
Figura 5.45 – Logotipo versão inicial não aprovada pelo cliente .....	32
Figura 5.46 – Criando um arco perfeito para caminho do texto.....	32
Figura 5.47 – arco completo, hora de posicionar o texto sobre ele .....	33
Figura 5.48 – Reorganizando a imagem de maneira que se sobreponha.....	34
Figura 5.49 – Ajuste de cor via tabela CMYK e ou RGB .....	35
Figura 5.50 – Logotipo versão final .....	35
Figura 5.51 – Ajustando o tamanho de uma área de trabalho .....	36
Figura 5.52 – Inserindo uma foto dentro do Illustrator.....	37
Figura 5.53 – Envelopando a imagem para o formato círculo .....	38
Figura 5.54 – Usando as transparências para tratar as cores e composição.....	38
Figura 5.55 – Ajuste de espessura de contorno ou traçado .....	39
Figura 5.56 – Ferramenta conta-gotas copia as características de um objeto .....	40
Figura 5.57 – Trabalhar o texto em blocos facilita na hora de formatar. ....	40
Figura 5.58 – Use as linhas-guias para melhorar o acabamento .....	41
Figura 5.59 – A ferramenta alinhar é essencial na finalização .....	41
Figura 5.60 – Mantenha sua área de trabalho limpa e organizada .....	42
Figura 5.61 – Crie contornos para transformar textos em vetores .....	43
Figura 5.62 – Você pode ter várias áreas de trabalho dentro de um mesmo arquivo .....	43
Figura 5.63 – Texto como envelope: é preciso transformá-lo em curvas .....	44
Figura 5.64 – Após serem transformadas em curvas, precisam ser transformadas em um vetor único.....	45
Figura 5.65 – Para criar um degradê único em várias formas, use essa forma de trabalhar .....	45
Figura 5.66 – Melhorando o flyer através de filtros do Illustrator.....	46
Figura 5.67 – Os filtros do Illustrator são tão interessantes, explore-os .....	46
Figura 5.68 – Efeito prático do uso do filtro de sombras .....	47
Figura 5.69 – Arquivo de estampas de amostras já prontas .....	48
Figura 5.70 – Utilize fontes mais pesadas para esse tipo de trabalho, a visualização pode ser melhor .....	48
Figura 5.71 – Redimensione para aumentar ou diminuir a densidade da textura .....	49
Figura 5.72 – Com a ferramenta conta gotas, colha a sua amostra modificada .....	49
Figura 5.73 – Modificando as definições originais de um efeito de sombra .....	50
Figura 5.74 – textura aplicada sobre a palavra .....	50
Figura 5.75 – Clique e arraste na estampa para modificar ou crie suas próprias da mesma forma .....	51
Figura 5.76 – Imagem já separada para criação da estampa de fundo .....	51
Figura 5.77 – Selecione tudo e arraste novamente para a paleta de amostras .....	52
Figura 5.78 – Nova textura aplicada no polígono do fundo .....	52
Figura 5.79 – Bitmap e vetor .....	53
Figura 5.80 – Antes e depois de traçar uma imagem Bitmap usando o comando Traço em tempo real .....	54
Figura 5.81 – Para melhor rasterização, a imagem precisa estar com uma resolução boa .....	55
Figura 5.82 – A ferramenta possui variações diversas, escolha a que melhor atende você.....	55
Figura 5.83 – Imagem original Bitmap e imagem já vetorizada.....	56

## SUMÁRIO

5 IMAGENS VETORIAIS.....	5
5.1 Como funcionam os vetores? .....	10
5.2 Como posso iniciar um vetor? .....	12
5.3 Modelando as curvas de uma imagem.....	22
5.4 Trabalhando pequenos textos e parágrafos .....	35
5.5 Criando ou utilizando uma amostra textura .....	47
5.6 Rasterizando uma imagem Bitmap .....	53
REFERÊNCIAS.....	57
GLOSSÁRIO .....	58



## 5 IMAGENS VETORIAIS

Enquanto a imagem Bitmap está diretamente atrelada a um pequeno quadrado (o pixel), a vetorização parte para um caminho bem diferente. Com os vetores podemos representar linhas, pontos, curvas, polígonos e outros elementos básicos da geometria. Tudo bem, mas com os pixels também é possível fazer linhas, polígonos e outros elementos matemáticos, não é? Sim, é perfeitamente possível, mas a diferença está no modo de composição. (JORDÃO, 2010)

Quando começamos a trabalhar com design ou multimídia, precisamos, antes de mais nada, aprender para que serve cada programa, suas linguagens e reais utilidades. Ao longo dos meus muitos anos de trabalho, aprendi logo de cara a saber qual programa deve ser usado no *job* ou em parte dele. Muitas vezes, vi *designers* iniciantes trabalharem, por exemplo, um livro ou revista em programas como Illustrator ou CorelDraw. Também volta e meia alguém me pergunta como rasterizar uma imagem no Photoshop. São equívocos que todo mundo comete no início.

O Photoshop é um editor de imagens que trabalha com pixel, então, entendemos que toda e qualquer imagem aberta nele e trabalhada lá será salva como Bitmap. Não dá pra “vetorizar” no Photoshop, porque toda imagem criada e salva nele será um Bitmap. Por ser um programa do pacote Adobe, o Photoshop abre e lê, inclusive, a extensão AI (específica do Illustrator), mas, nesse momento, ela deixa de ser um vetor e passa a ser uma imagem pixel, devendo ser tratada como Bitmap.

Eu brinco sempre que tentar “vetorizar” uma imagem no Photoshop, criar um simples cartaz no InDesign ou tentar usar o Illustrator para diagramar é ter uma Ferrari e tentar andar no trânsito sempre parado de São Paulo. Você até anda, mas é um exagero ou erro já que um outro modelo mais simples resolveria tão bem quanto.

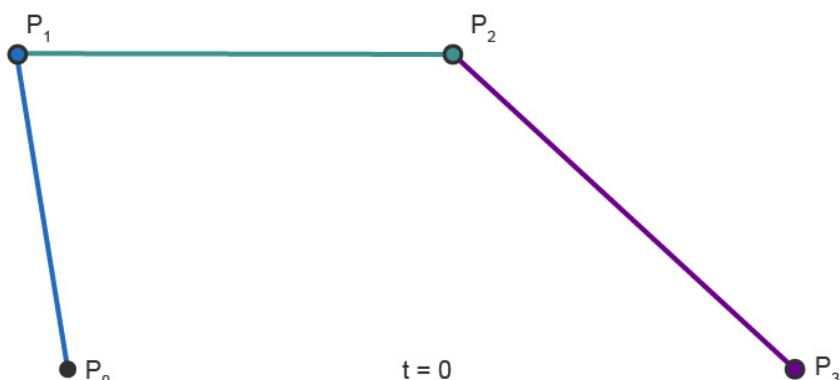


Figura 5.1 – Curva de Bézier, muito utilizada em programas vetoriais  
Fonte: FIAP (2018)

Vetores, em contrapartida, são equações matemáticas. Trabalhar no *Illustrator* ou em outro programa vetorial é usar uma interface que transforma equações em linhas e pontos. Essas linhas e pontos possuem uma enorme vantagem sobre o *Bitmap*. Enquanto o *Bitmap* possui um tamanho máximo, definido pela sua resolução, o Vetor pode ser ampliado infinitamente. Outra vantagem é o tamanho do arquivo.

Uma imagem *Bitmap* de alta resolução ocupa um enorme espaço digital. Já imagens vetoriais são bem mais leves. Enquanto as imagens *Bitmaps* ampliam o tamanho quando se aumenta a resolução ou vice-versa, imagens em vetor mantêm-se no tamanho mesmo que a imagem possua 1 metro ou 2 centímetros.

O termo pixel tem origem do inglês, sendo composto pelas palavras picture (imagem) e element (elemento). O pixel é a menor parte de uma imagem *Bitmap* e ele pode ser visualizado graças à informação de cor que guarda. (JORDÃO, 2010).

Pixels podem perder a resolução, enquanto vetores, nunca. Uma curva em vetor sempre será uma curva perfeita, nunca uma ilusão de pixels.

Para entendermos melhor, criamos o exemplo a seguir. Nós abrimos uma imagem no *Illustrator* e a ampliamos a uma visualização de 1.200% e, ainda assim, suas curvas se mantêm limpas e bem delimitadas, nítidas e sem nenhuma distorção.

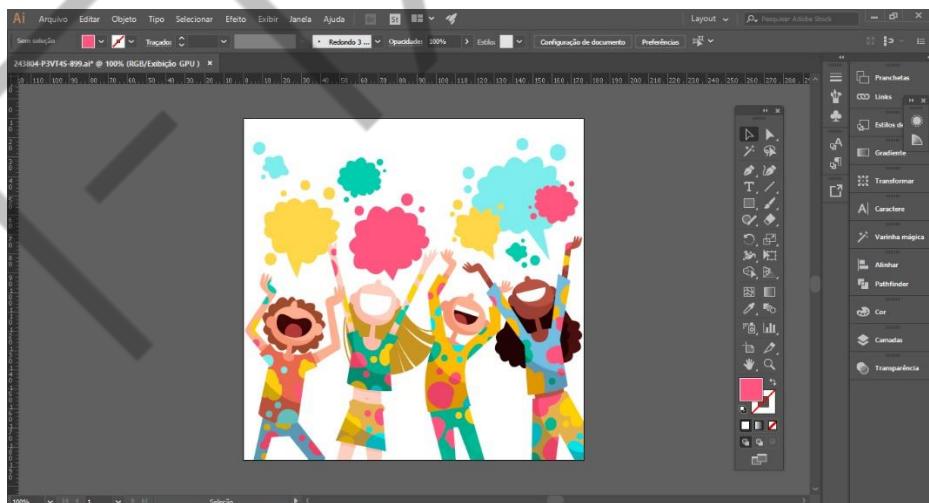


Figura 5.2 – Imagem original aberta no *Illustrator*  
Fonte: Imagem vetorial Freepik (2018)

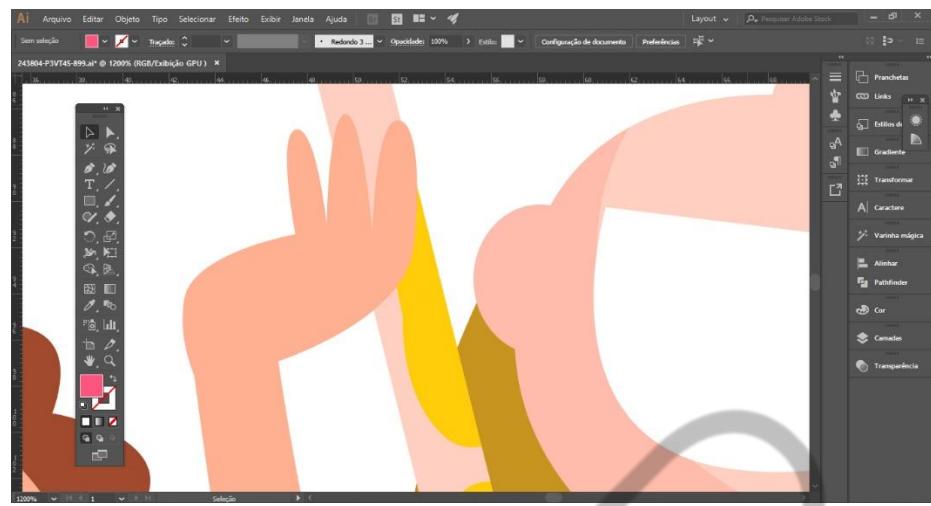


Figura 5.3 – Imagem aberta no Illustrator e ampliada a 1.200% de visualização  
Fonte: Imagem da autora sobre vetor do Freepik (2018)

Já na imagem seguinte, o mesmo vetor foi aberto no Photoshop e, ao ampliá-la, conseguimos visualizar os pixels e, assim, provamos o que falamos acima: que as imagens vetoriais, quando abertas em programas de edição de imagens *Bitmap*, se transformam em imagens medidas em dpis e que as curvas vetoriais são muito mais perfeitas quando ampliadas que as curvas *Bitmap*.

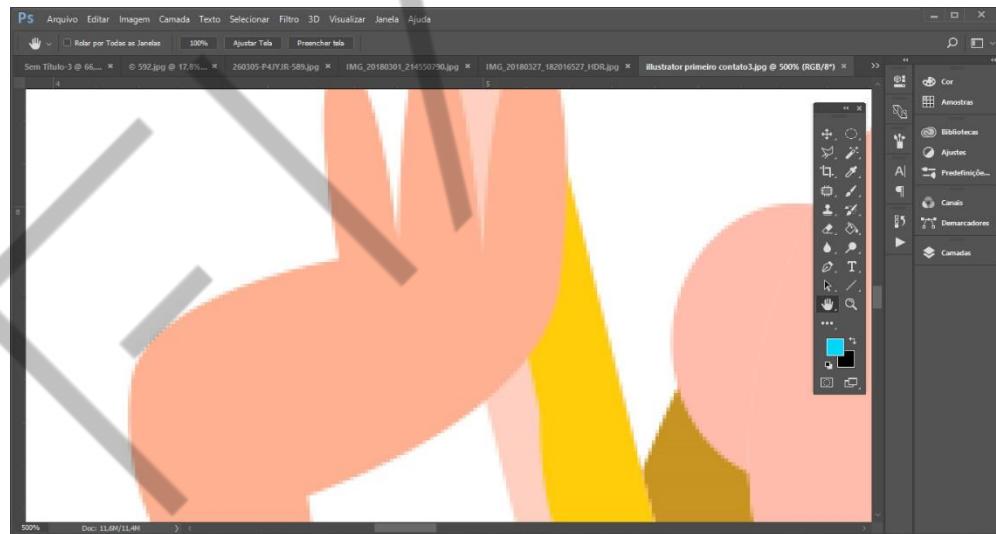


Figura 5.4 – Imagem aberta Photoshop e ampliada a 500% de visualização  
Fonte: Imagem da autora sobre vetor do Freepik (2018)

O site da *Tecmundo* define vetor como linhas perfeitas, pois, segundo eles, “uma curva que faça parte de uma imagem Bitmap será composta por pixels, o que significa que ela é o agrupamento de pequenos quadrados”. Podemos notar, justamente no exemplo anterior, que visto a distância nos dá a ilusão de uma curva perfeita, mas olhando de perto, temos uma curva “dentada” e ele continua “com os

vetores”, temos, assim, uma curva em sua complexidade total e em seu real conceito. Uma curva não pode ter defeitos e somente com a vetorização atingimos tal perfeição.

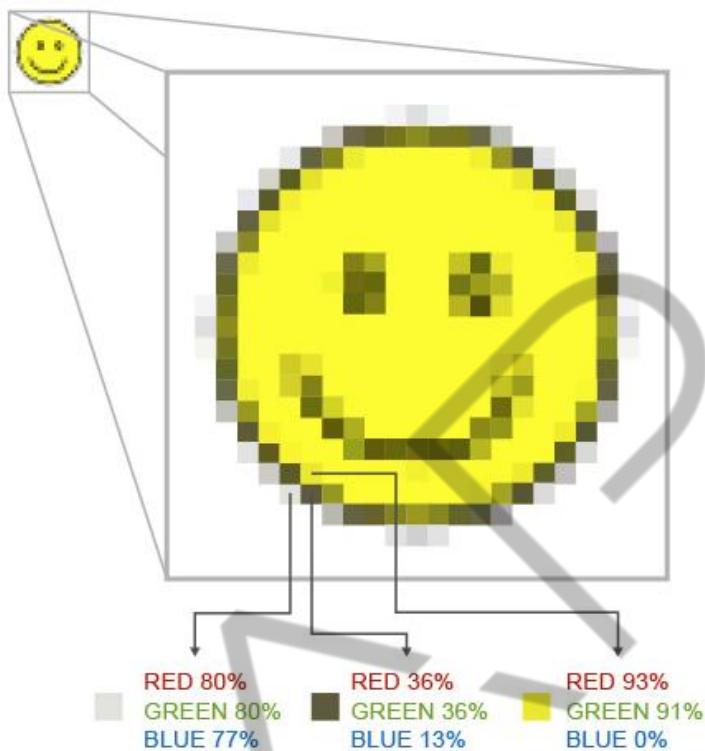


Figura 5.5 – Imagem ampliada de um Bitmap curvo  
Fonte: Tecmundo (2010), adaptado por FIAP (2018)

Imagens vetoriais, vetores ou ilustração vetorial são muito mais simples que as imagens Bitmaps para se entender. As informações de cor, dimensões, linhas e curvas armazenadas são traduzidas para formas livres e polígonos e podem ser alteradas em seu formato, cor ou tamanho sem agredir sua resolução, pois não são Bitmaps e não possuem pixels. Mas, apesar de aparentarem serem bem mais simples de trabalhar, os vetores podem resultar em trabalhos belos, tão complexos e detalhados quanto uma ilustração de imagem Bitmap. Alguns vetores realistas parecem, muitas vezes, com fotos.

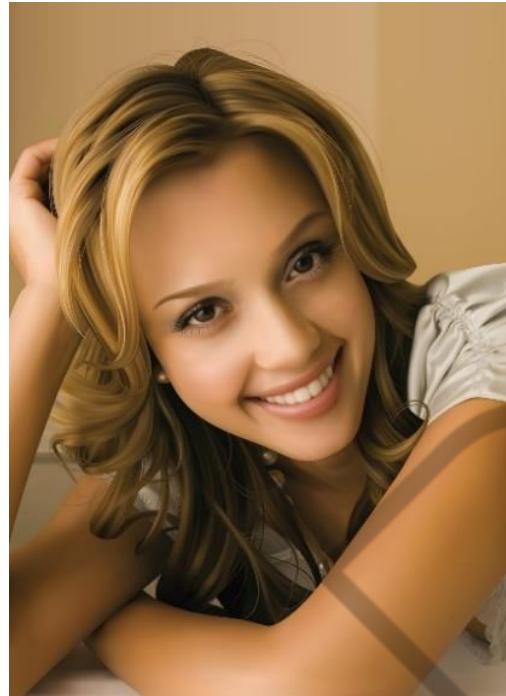


Figura 5.6 – Ilustração hiper-realista da atriz Jessica Alba  
Fonte: Behance de Ruslan Khasanov (2009)

Vetores podem ser mais simples de manipular já que cada parte deles é um pedaço único que, em conjuntos agrupados e sobrepostos, forma a ilustração final. Na imagem a seguir, podemos notar isso claramente com os polígonos selecionados. Nela, percebemos que cada parte da ilustração dos balões é única e tratada uma a uma como imagem separada.

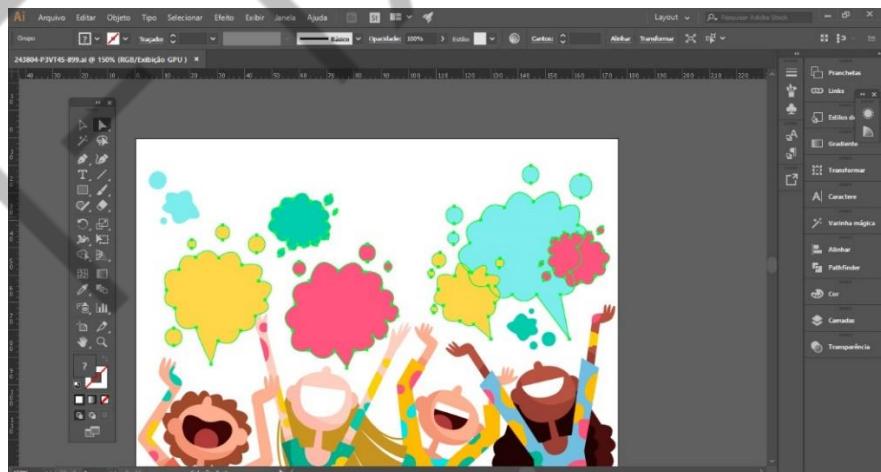


Figura 5.7 – Como diferentes vetores selecionados mostram o funcionamento da ilustração  
Fonte: Imagem da autora sobre vetor do Freepik (2018)

A extensão das ilustrações vetoriais varia conforme o programa que você está utilizando, por exemplo, o AI é a extensão do Illustrator, DFX, CDR (CorelDraw), O SVG, PDF e o EPS são extensões comuns a basicamente todos.

Muito utilizados como ilustração, criações de páginas simples, como linguagem estética de design, os vetores têm muita importância em outras áreas multimídia. São várias as mídias que se utilizam do vetor para dar saída em seus projetos. Plotters de corte, *plotters* de corte a laser e algumas impressoras 3D embora trabalhem com programas próprios das máquinas, elas usam a linguagem vetorial para criar e dar saída à seus arquivos. Programas de animação, como o After Effects e outros, utilizam o vetor pela facilidade de manipulação, por exemplo.

## 5.1 Como funcionam os vetores?

Os vetores são constituídos por nós ou pontos, curvas e linhas que indicam onde se inicia e encerra um polígono. Suas curvas são maleáveis e de fácil edição, mesmo os polígonos prontos podem ser facilmente manipulados e, assim reunidos, resultam em diferentes formas. Conhecidas como Curvas de Bézier, essas curvas ajudam a produzir um trabalho suave e bem definido. No Illustrator, esses pontos de cada curva são chamados de âncoras. Esses pontos e retas, quando se unem, formam uma imagem ou polígono que pode ser preenchido por cor e ou efeitos.

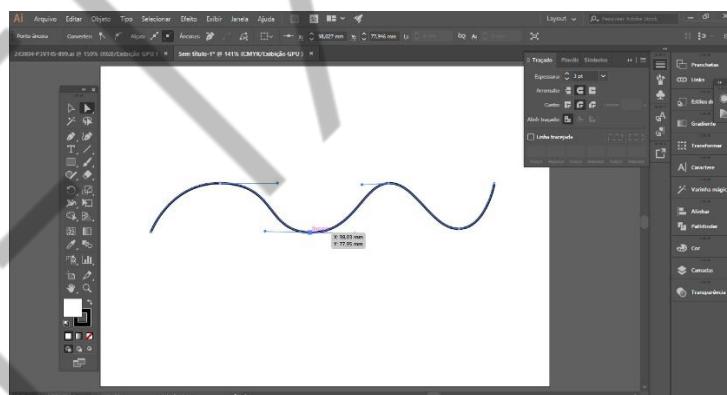


Figura 5.8 – Imagem que mostra as curvas e os pontos de ancoragem no Illustrator  
Fonte: Elaborado pela autora (2018)

Existem vários outros programas de edição vetorial, como o **Corel**. Você pode também utilizar o **InkScape**, que é gratuito, e apesar das ferramentas serem diferentes, o raciocínio é exatamente o mesmo, mas, se possível, procure investir no pacote Adobe Cloud. Como estudante, você tem desconto na assinatura anual – você usará bastante durante o curso.

A imagem que escolhi para esse exemplo é bem simples, mas cheia de pequenos detalhes, assim podemos “desagrupar” em vários pedaços para que vocês possam entender a questão facilmente. No lado esquerdo, está a imagem original,

copiei e colei no lado direito e “desagrupei” parte a parte para essa ação. Para isso, basta que eu selecione o desenho e vá em **Objetos > Desagrupar**. Talvez você tenha que executar essa ação várias vezes para conseguir “desagrupar” tudo.



Figura 5.9 – A ilustração é uma combinação de pequenos desenhos  
Fonte: Elaborado pela autora (2018)

Percebiam que o desenho completo é feito por pequenos polígonos que, combinados entre si e sobrepostos, formam a ilustração. E, se continuássemos desmontando a imagem, teríamos muito mais. Parece trabalhoso, mas não é: trata-se de um trabalho de cuidado e detalhamento. A grande vantagem é que vetores são facilmente editados e modificados quando precisamos.

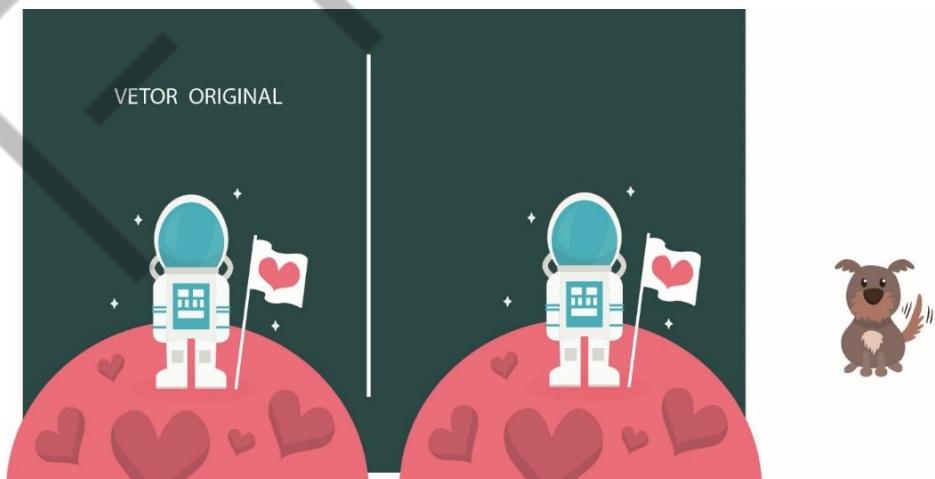


Figura 5.10 – Colocando o cachorrinho dentro do astronauta  
Fonte: Elaborado pela autora (2018)



Figura 5.11 – Colocando o cachorrinho dentro do astronauta  
Fonte: Elaborado pela autora (2018)

Para colocar o cachorrinho dentro do uniforme, basta que se desagrupe as duas figuras e as remonte, trabalhando a organização (**Objeto>organizar**). A mudança da cor foi ainda mais simples, bastou que eu os selecionasse e mudasse a cor na **paleta de amostras** (*swatches* em inglês). Bacana, não é?

Vale uma dica legal aqui: assim como imagens em pixels, o vetor possui uma série de bancos de imagens tanto pagos como *freebies*. Uma rápida busca na Internet por vetores *free*, você encontra os sites responsáveis de cada um deles, lembrando sempre de buscar pelo vetor original, em seu site de distribuição original, evitando pirataria e problemas com direitos do autor. Outra dica é que buscas em inglês trazem mais qualidade e quantidade.

## 5.2 Como posso iniciar um vetor?

Nós abrimos um vetor já pronto e mexemos apenas superficialmente, mas e se eu quiser mudar uma ilustração em sua forma poligonal ou mesmo iniciar um vetor sozinho? Não é complicado e, por essa razão, você terá que aprender a usar os pontos de âncora. Para começar, iremos abrir um arquivo novo e, como todo programa do pacote Adobe, o caminho é, basicamente, o mesmo **Arquivo > Novo** e você seleciona o tamanho que deseja trabalhar.

O Illustrator trabalha de uma forma um pouco diferente do Photoshop. No Illustrator, a área de trabalho funciona como uma página em branco sobre uma mesa e o seu desenho será trabalhado nessa área como em uma folha sobre a mesa

mesmo. É exatamente o mesmo raciocínio. Se eu preciso criar um banner de 21X36 cm, é esse o tamanho que eu preciso abrir o arquivo e ele será o meu *canvas*, onde deverei trabalhar. Esse *canvas* é a sua mesa e compõe a área de trabalho, você pode usar de apoio a qualquer momento e tudo o que estiver dentro dessa área de trabalho pode ser exportada como imagem, mas somente o que está dentro do seu *canvas* será impresso.

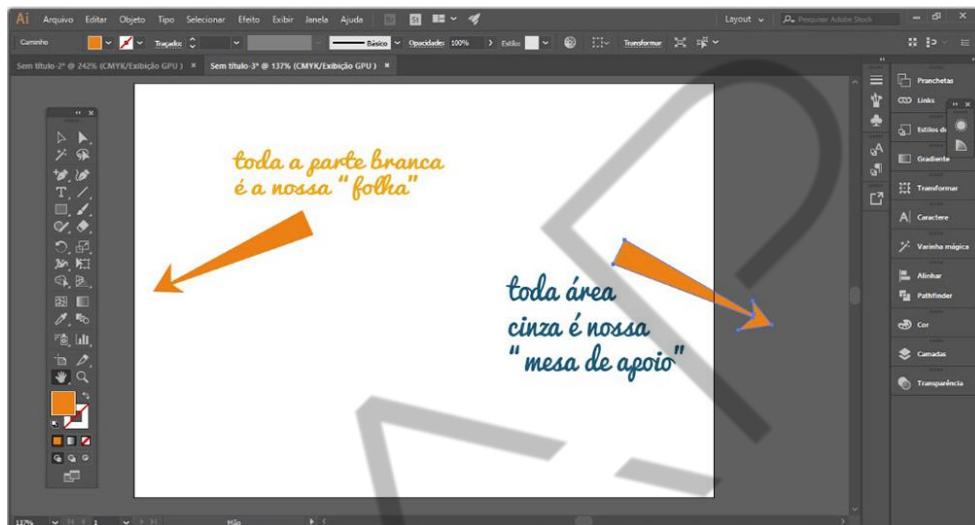


Figura 5.12 – Entendendo a área de trabalho  
Fonte: Elaborado pela autora (2018)

Para iniciarmos, devemos escolher uma das ferramentas de desenho disponíveis. Como vamos mostrar de que forma iniciar um desenho com os caminhos e ancoragens, escolhi a ferramenta de Caneta. Ela nos dará a opção de trabalharmos ancorando os pontos na página. Isso acontece cada vez que eu clicar na área de trabalho.

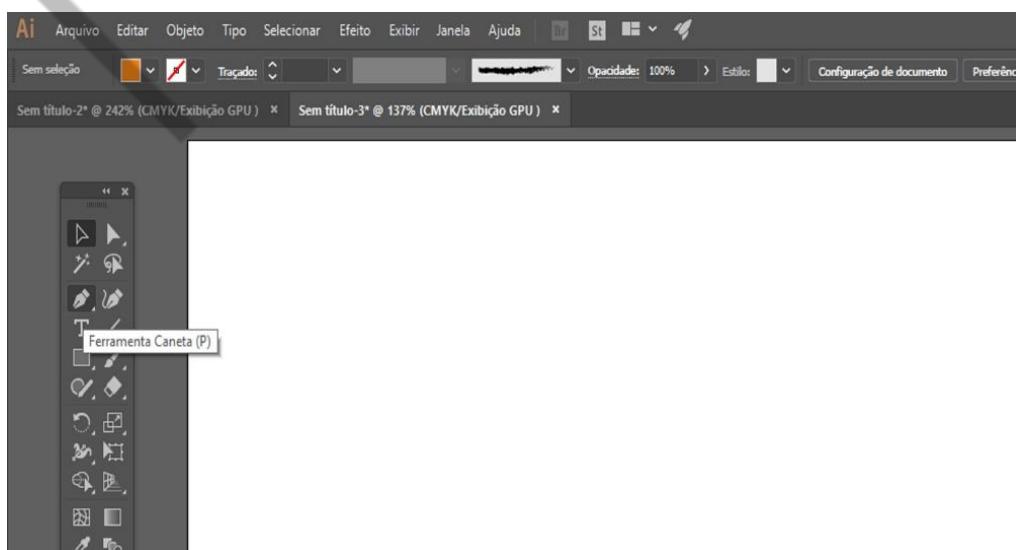


Figura 5.13 – Iniciando o polígono com a ferramenta caneta  
Fonte: Elaborado pela autora (2018)

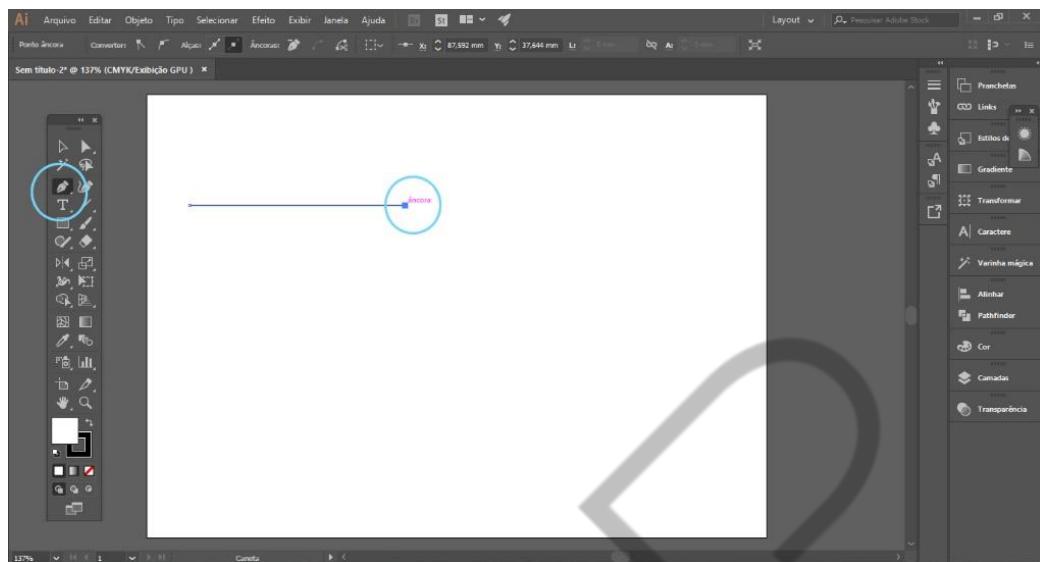


Figura 5.14 – Criando pontos de ancoragem  
Fonte: Elaborado pela autora (2018)

Todas as vezes que estou com essa ferramenta selecionada e clico sobre a área de trabalho, eu crio um ponto de ancoragem. O padrão do Illustrator é criar pontos com bordas retas. Mais para a frente, veremos como transformar os caminhos em curvas. Quando queremos iniciar um polígono, vamos trabalhando da seguinte forma: caminho, ancoragem, caminho, ancoragem, até que fechamos o polígono, sempre voltando ao ponto inicial.

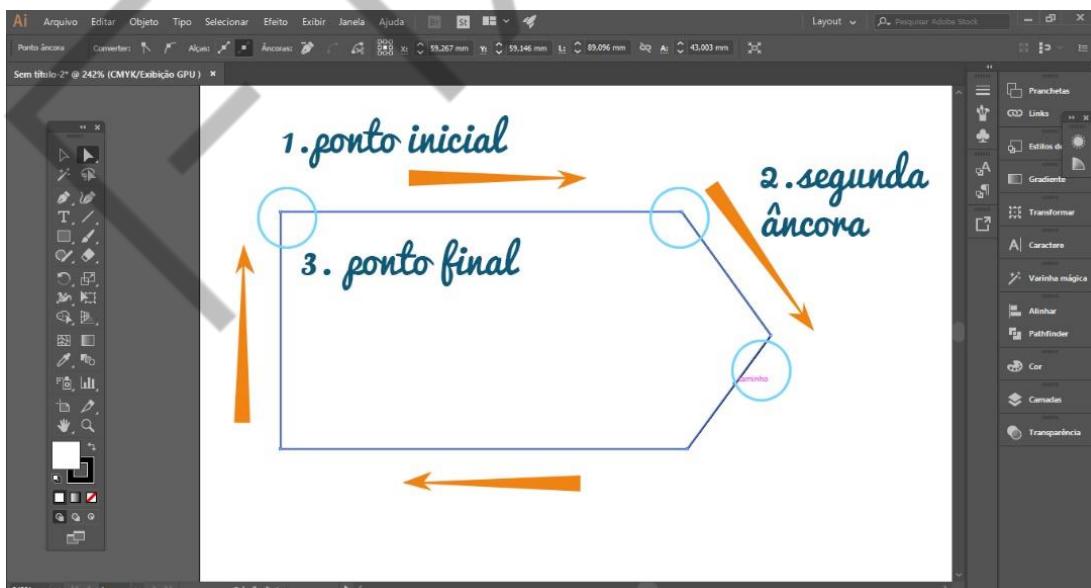


Figura 5.15 – Processo de desenho com caminho e pontos  
Fonte: Elaborado pela autora (2018)

Feito o polígono inicial, vamos transformá-lo em uma seta. Desta forma, faremos primeiro as pontas traseiras dela. A primeira coisa a ser feita é criar um ponto

de âncora no caminho (reta do lado esquerdo), então, eu selecionei a ferramenta de criação de ponto de âncora e clico exatamente sobre o ponto onde quero criá-lo.

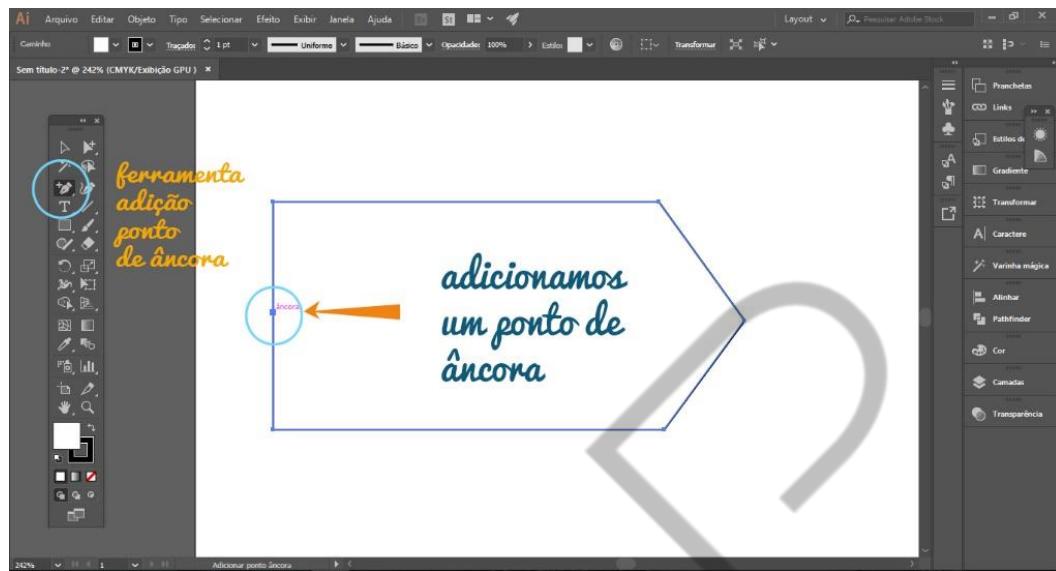


Figura 5.16 – Criando um ponto de ancoragem em uma imagem já desenhada  
Fonte: Elaborado pela autora (2018)

O novo ponto foi criado e agora basta apenas selecioná-lo ele e arrastá-lo na direção desejada. Será uma seta, então, o puxamos para dentro do polígono.

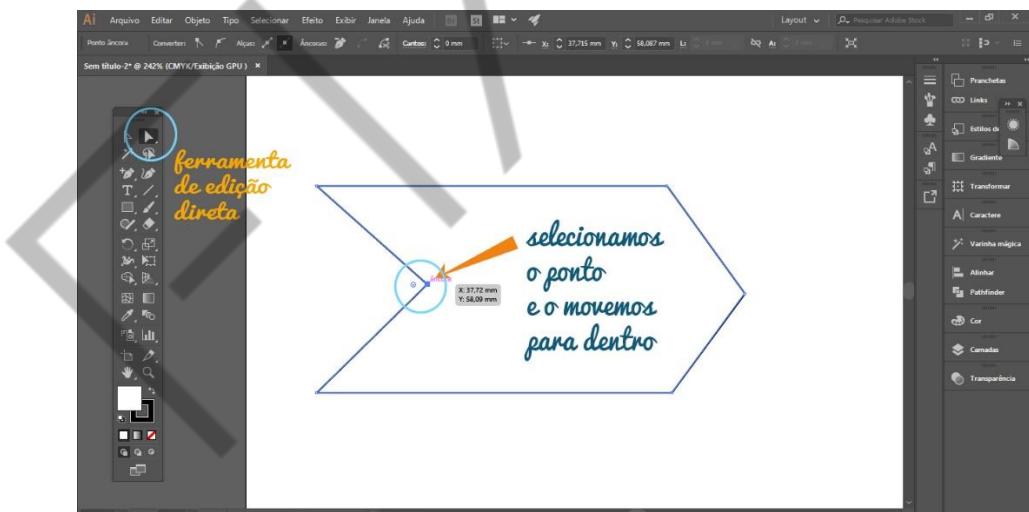


Figura 5.17 – Editando o novo ponto  
Fonte: Elaborado pela autora (2018)

Criaremos agora a ponta da seta e, desse modo, iremos repetir o processo duas vezes, uma em cima e outra embaixo: criamos novos pontos de ancoragem e os puxamos na direção interna do polígono. Não há uma ordem definida, começamos por onde acharmos melhor. Nesse caso, também não importa a distância, podemos alinhar no processo.

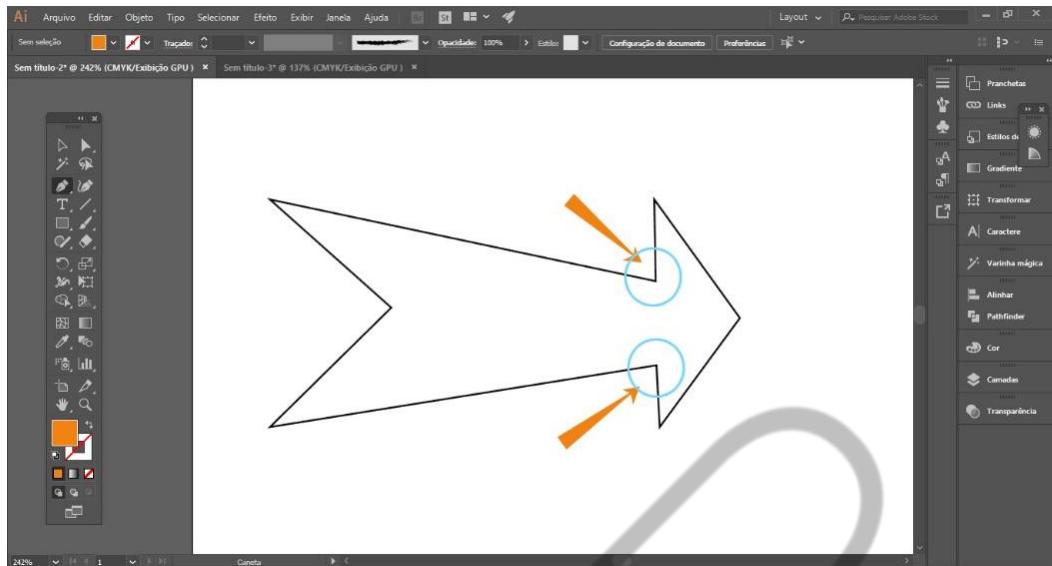


Figura 5.18 – Criando e editando novos pontos de ancoragem  
Fonte: Elaborado pela autora (2018)

Quando começamos essa seta, não nos preocupamos nem com a beleza nem com a proporção e isso é a beleza do vetor, vamos agora trabalhar isso. Para que a seta fique mais bacana, vamos alinhar e colocar tudo de forma proporcional e depois pintar a imagem. O primeiro passo é visualizar as réguas e depois puxar as guias para alinhar. Para essa ação, iremos em **Exibir > Régulas > Mostrar réguas**. Ao fazer isso, eu libero a visualização das retas que ficarão na parte de cima e na lateral esquerda do projeto.

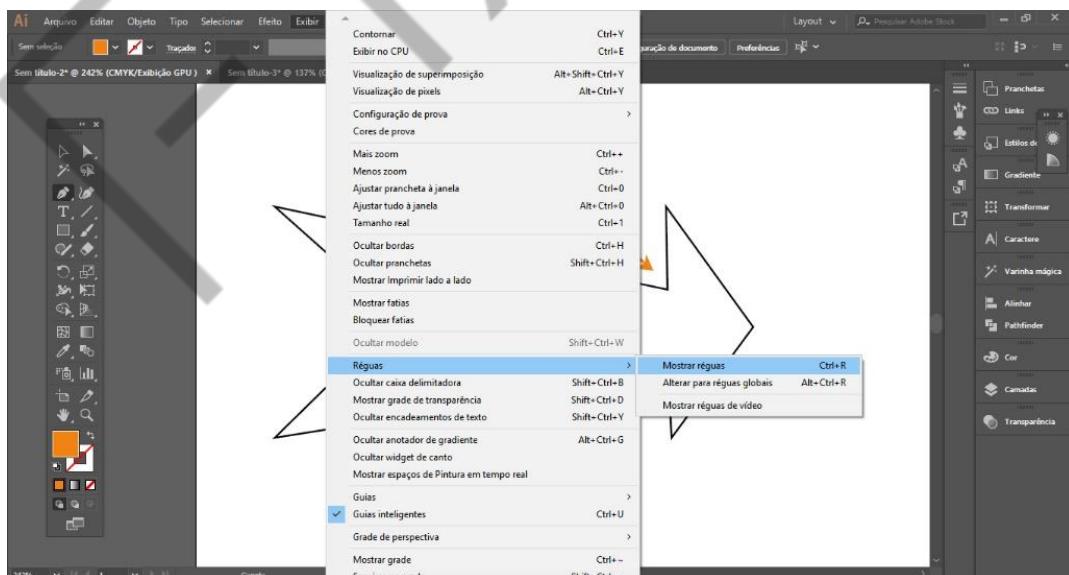


Figura 5.19 – Habilitando as réguas no Illustrator  
Fonte: Elaborado pela autora (2018)

As linhas-guias saem das réguas, para isso, basta que cliquemos sobre cada uma delas e, segurando o mouse, puxemos a linha em direção à folha. Essas linhas

são excelentes na hora de alinhar e estruturar um *layout*, ou mesmo, alinhar um desenho reto como esse. As réguas do programa são extremamente precisas, podemos contar com elas sem medo até mesmo para criar embalagens ou materiais que precisem ser milimetricamente corretos. Após habilitar as réguas, devemos puxar as linhas-guias e posicioná-las onde gostaria de alinhar os meus pontos.

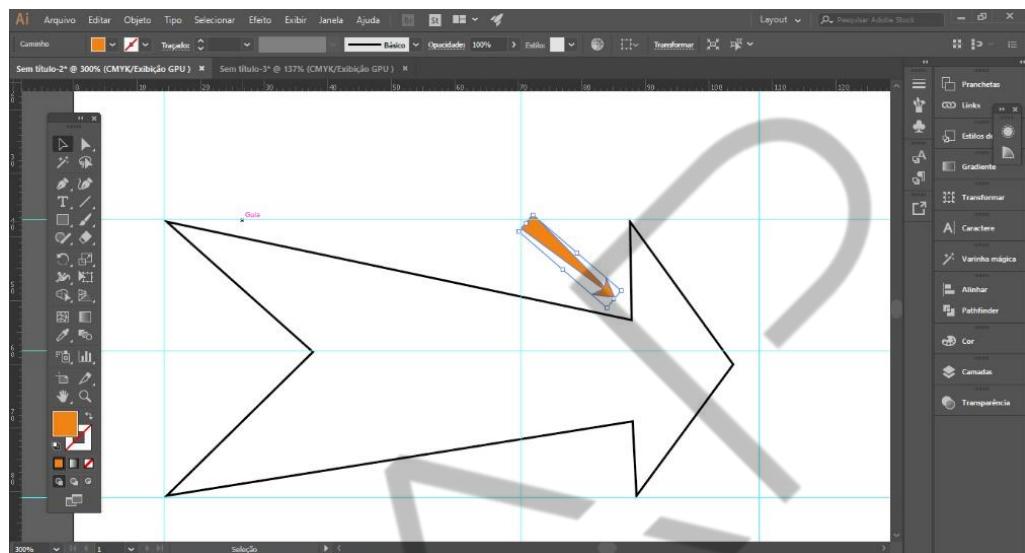


Figura 5.20 – Alinhando o polígono  
Fonte: Elaborado pela autora (2018)

Com as marcações-guias, fica muito mais fácil alinhar os pontos e, sendo assim, eu selecionei a ferramenta de seleção direta (**a setinha branca à direita da ferramenta de seleção**) e vou selecionando, ponto a ponto, e movendo na direção desejada, modelando meu polígono da forma que eu quiser.

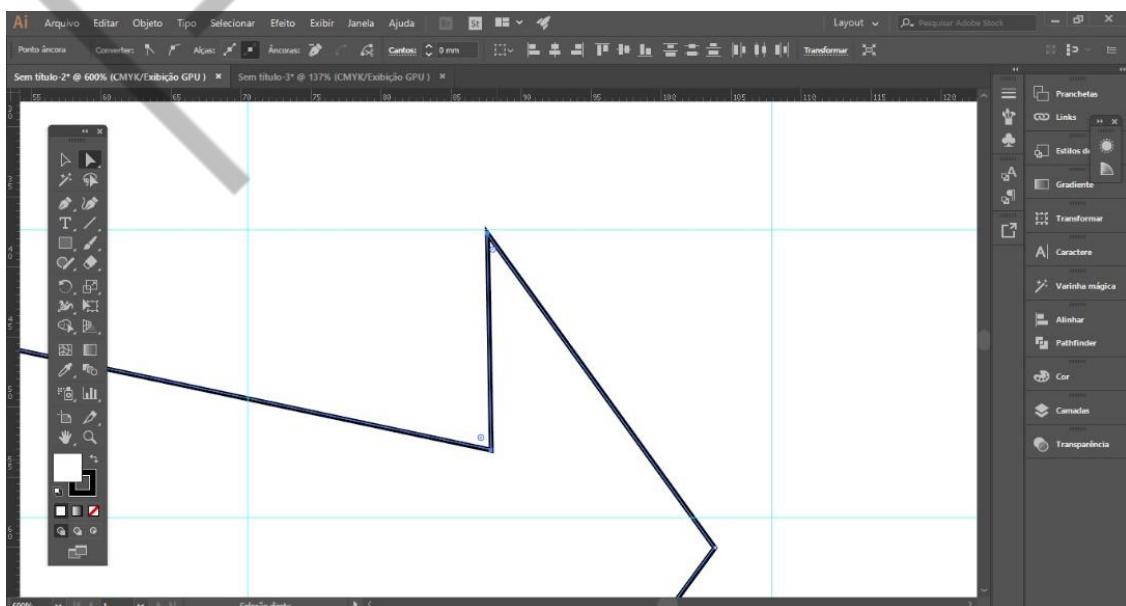


Figura 5.21 – Zoom in, Zoom out  
Fonte: Elaborado pela autora (2018)

O uso da lupa para zoom e menos zoom é muito importante quando trabalhamos com alinhamento. Temos que trabalhar com isso o tempo todo.

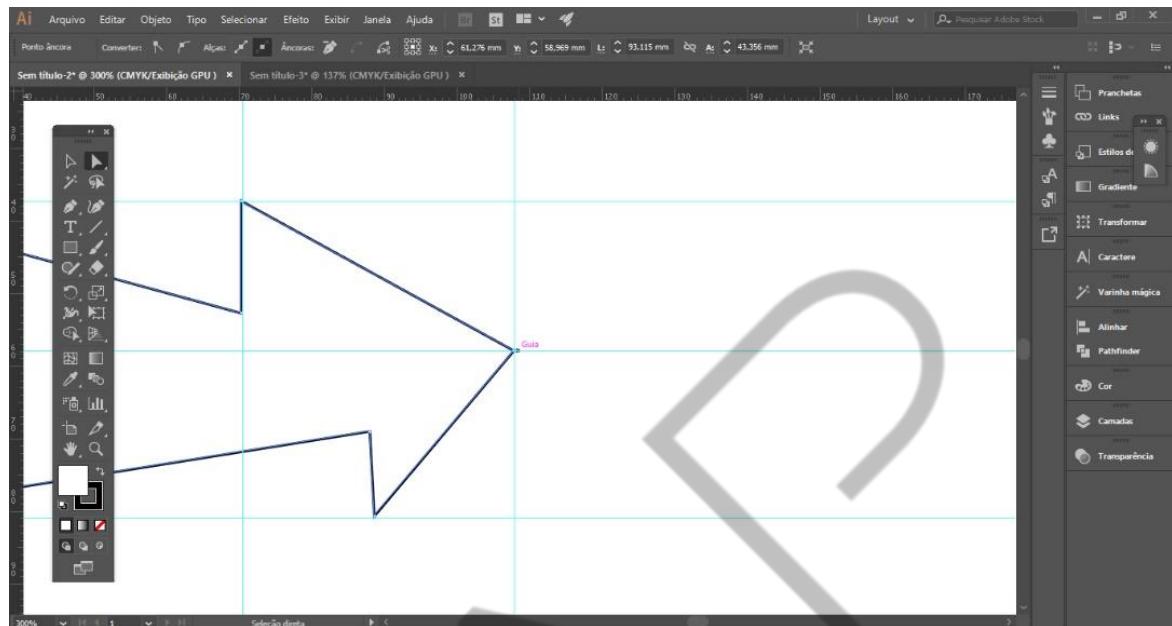


Figura 5.22 – Trabalhando o alinhamento  
Fonte: Elaborado pela autora (2018)

Com a figura inteira na página, avaliei que as pontas não estão obliquas o suficiente e não ficaram legais. Puxei nova guia e os dois pontos de ancoragem inferiores mais para dentro, deixando a seta mais pontiaguda. Dando a forma por encerrada, começo o processo de colorir o polígono.

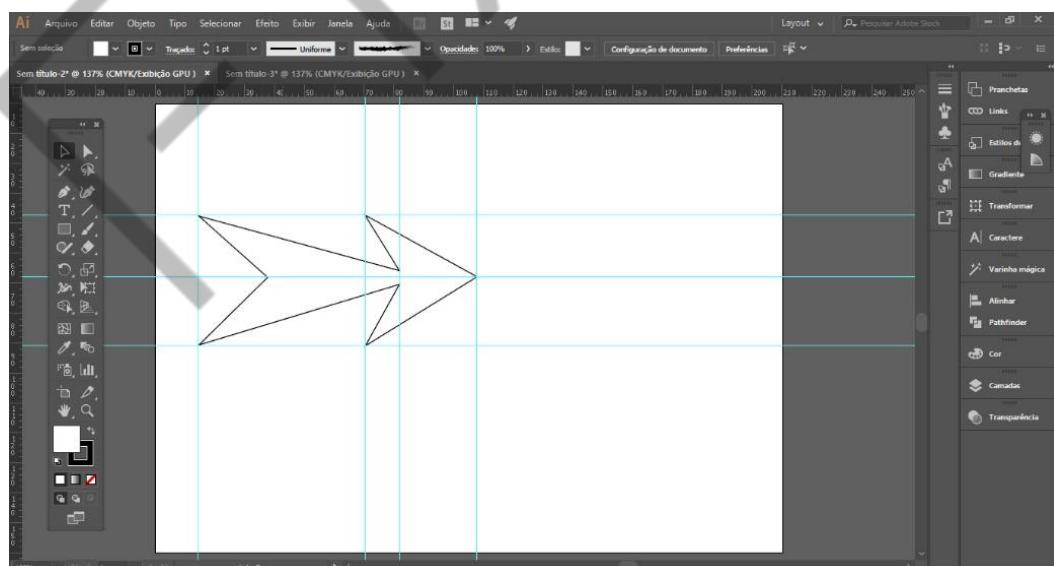


Figura 5.23 – Ajuste das pontas da seta  
Fonte: Elaborado pela autora (2018)

Dessa maneira, eu abro a ferramenta de amostras que, no Illustrator, é a responsável por armazenar as cores e padrões. Tanto as cores default do programa

como as que criamos. Com ela, podemos trabalhar com diferentes paletas (como a Pantone, por exemplo). Para acessá-la, iremos em **Janela > Amostras**. A paleta-padrão dela possui algumas cores, mas podemos optar por criar cores e tons a qualquer momento. Se seu arquivo estiver em CMYK, ela naturalmente virá nessa linguagem, o que aliás é bastante recomendável.

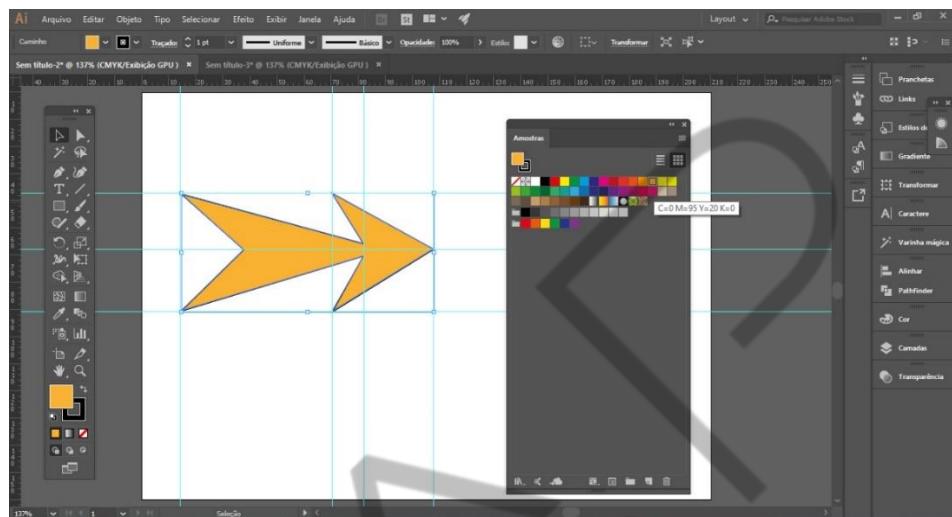


Figura 5.24 – Colorindo o polígono  
Fonte: Elaborado pela autora (2018)

Para pintar a figura, é preciso estar com ela selecionada e devemos observar se, na paleta de ferramentas, a ferramenta Preenchimento, representada na imagem por laranja, está com o quadradinho na frente, exatamente igual representei na Figura Colorindo o polígono. Estando ela à frente, basta clicar na cor desejada. Nesse trabalho, não desejamos utilizar linhas de contorno (representadas pelo quadrado vazio com o fio colorido) para podemos clicar na ferramenta de alternar preenchimento ou na linha do próprio quadrado vazio. Assim, ela vem para a frente e eu posso selecionar na ferramenta de amostras uma cor desejada ou a ausência dela, clicando no quadrado que possui o “tracinho”.

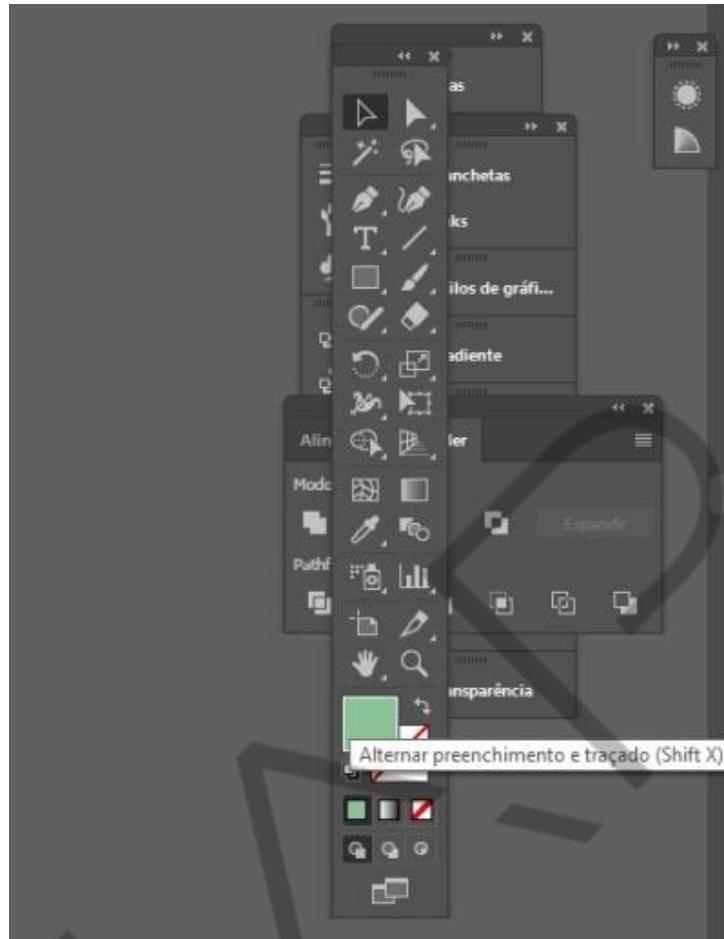


Figura 5.25 – Ferramenta que alterna qual parte da imagem será colorida  
Fonte: Elaborado pela autora (2018)

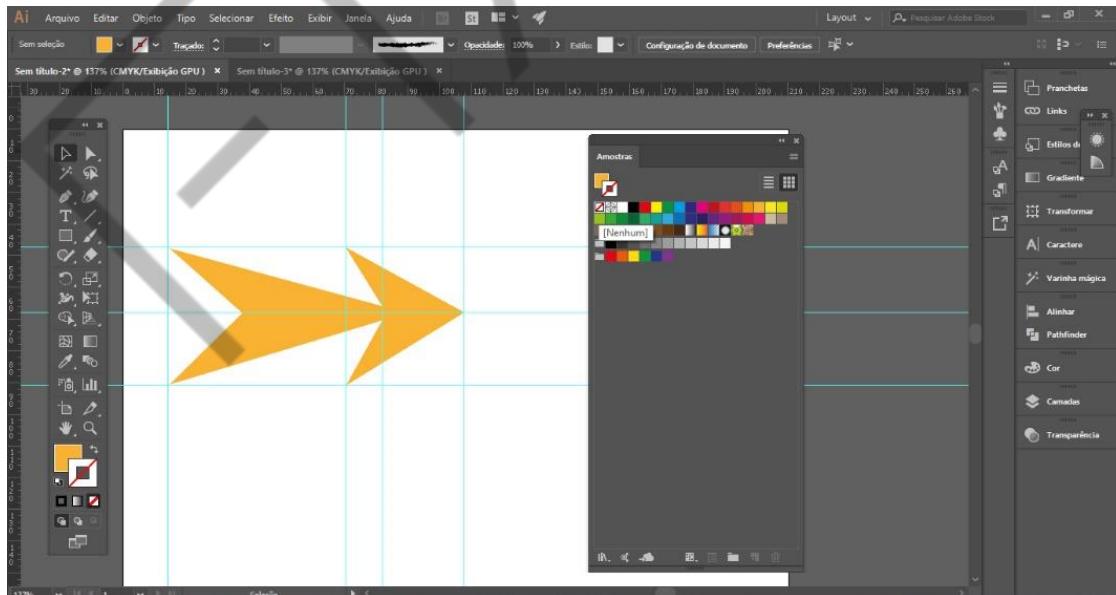


Figura 5.26 – Retirando a linha do polígono  
Fonte: Elaborado pela autora (2018)

Para finalizar esse trecho do nosso capítulo e encerrar esse exercício, vamos criar uma sombra simples e, para isso, basta que usemos o **CTRL+C** e **CTRL+V** e assim a gente duplique o desenho. Repetimos o processo de cor, que, no caso, escolhi

um tom de cinza. Alinhamos com a figura original e enviamos a parte cinza para trás e, com o cinza, selecionamos, **Objeto > Organizar > enviar para trás**.

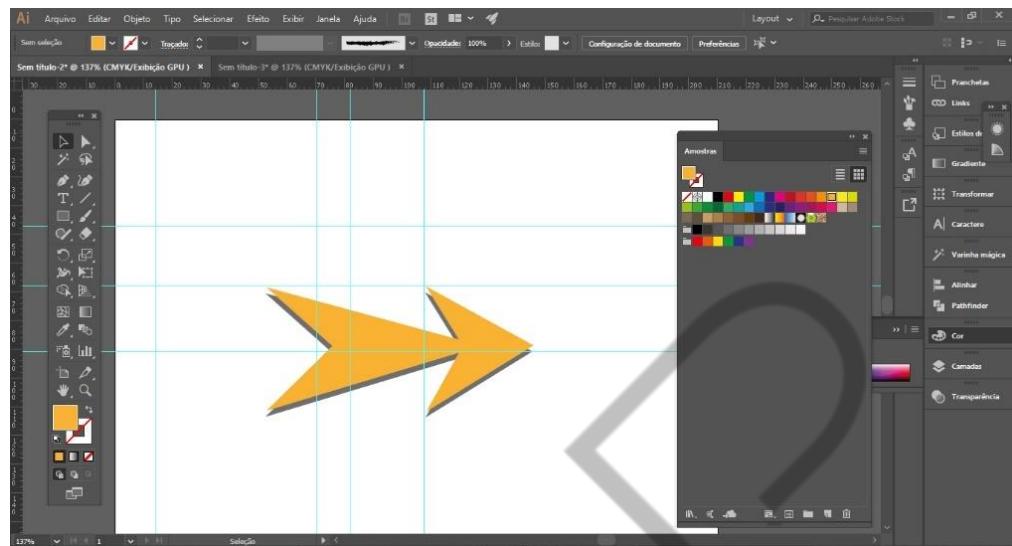


Figura 5.27 – Criando uma sombra simples com o polígono  
Fonte: Elaborado pela autora (2018)

Prontinho, agora podemos dizer que criamos nosso primeiro polígono no Illustrator e já somos capazes de iniciar uma nova etapa do programa.

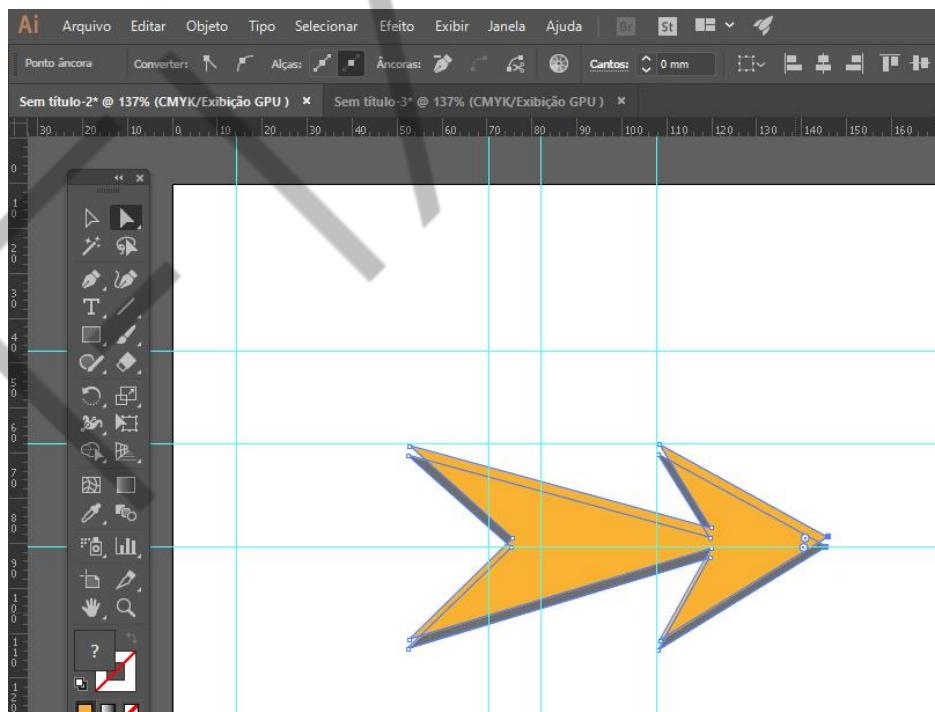


Figura 5.28 – Criando uma sombra simples com o polígono  
Fonte: Elaborado pela autora (2018)

Uma dica legal sobre o Illustrator e os pontos de ancoragem é que, usando o SHIFT ou o CTRL, você pode selecionar mais de um ponto conjuntamente, isso facilita quando temos que selecionar vários pontos de uma vez e editá-los de maneira idêntica.

### 5.3 Modelando as curvas de uma imagem

Nem só de caminhos planos é feita nossa vida de ilustração vetorial, as curvas suaves fazem parte dela integralmente e trabalhar com elas não tem mistérios, mas exige um certo cuidado na manipulação das ferramentas e pontos de Bézier. Para ilustrar esse tópico, vamos começar outro nosso arquivo.



Figura 5.29 – Criando formas através das curvas e âncoras  
Fonte: Elaborado pela autora (2018)

Nesse primeiro momento, não estaremos preocupados com as coisas que aprendemos sobre logotipos, mas é um exercício para trabalharmos melhor a questão das ferramentas.

No exercício a seguir, vamos desenhar um logotipo para uma empresa fictícia chamada *Butterfly Moda Feminina*. Com a **caneta**, iniciamos o desenho do primeiro polígono. Quando ancoramos o primeiro ponto, ao invés de darmos um único clique, nós clicamos segurando o botão direito do mouse e, assim, já notamos que aparecem as chamadas alças. Essas alças, em conjunto com os pontos de ancoragem, são as responsáveis por modelar as curvas.

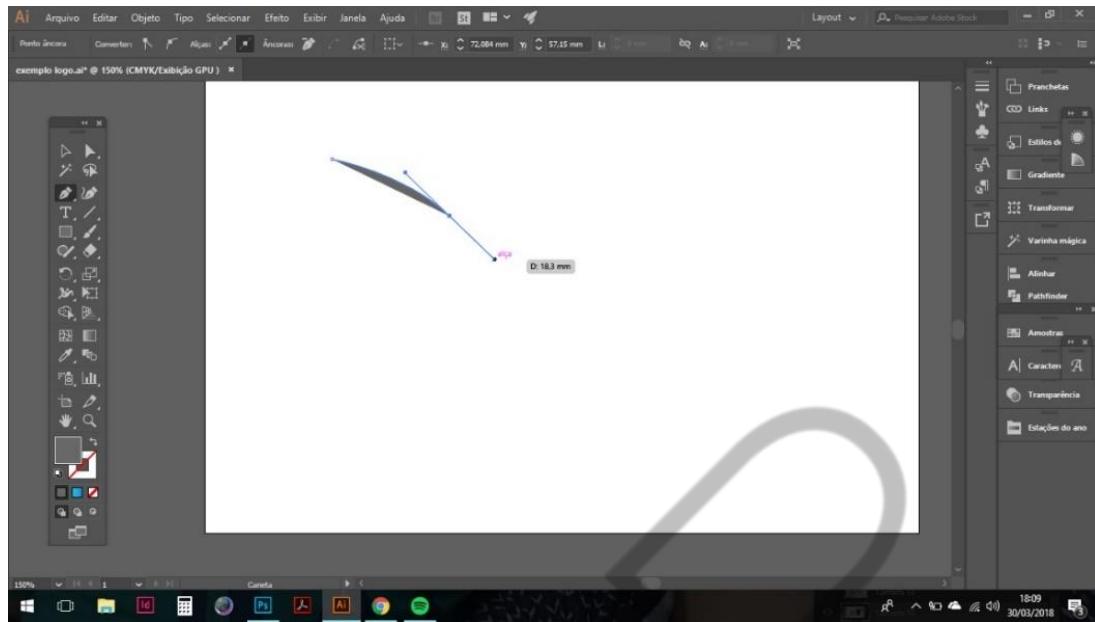


Figura 5.30 – Criando formas através das curvas e âncoras

Fonte: Elaborado pela autora (2018)

Assim, vamos pontilhando até fecharmos o formato de uma asa estilizada. Se você tiver uma mesa digitalizadora com uma caneta, esse processo torna-se mais simples. O Illustrator trabalha muito bem com canetas e mesas.

Quanto menos pontos usamos na confecção de um desenho, mais limpa e nítida será a curva e essa é uma regra que vale para qualquer programa de ilustração vetorial. Menos pontos e mais modelagem com as alças.

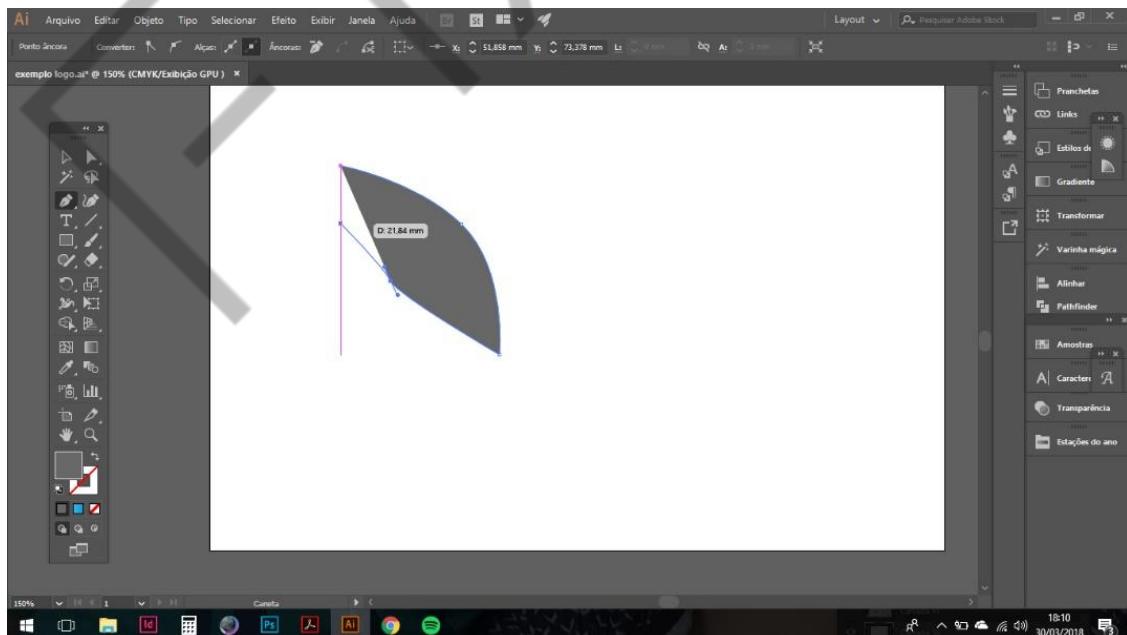


Figura 5.31 – As curvas são modeladas através dessas alças

Fonte: Elaborado pela autora (2018)

Ao fecharmos a imagem, vamos modelando pelas alças para que ela fique exatamente do jeito que desejamos. Se acharmos necessário, podemos colocar ou tirar pontos de ancoragem, mas lembrando da suavidade e a nitidez das formas.

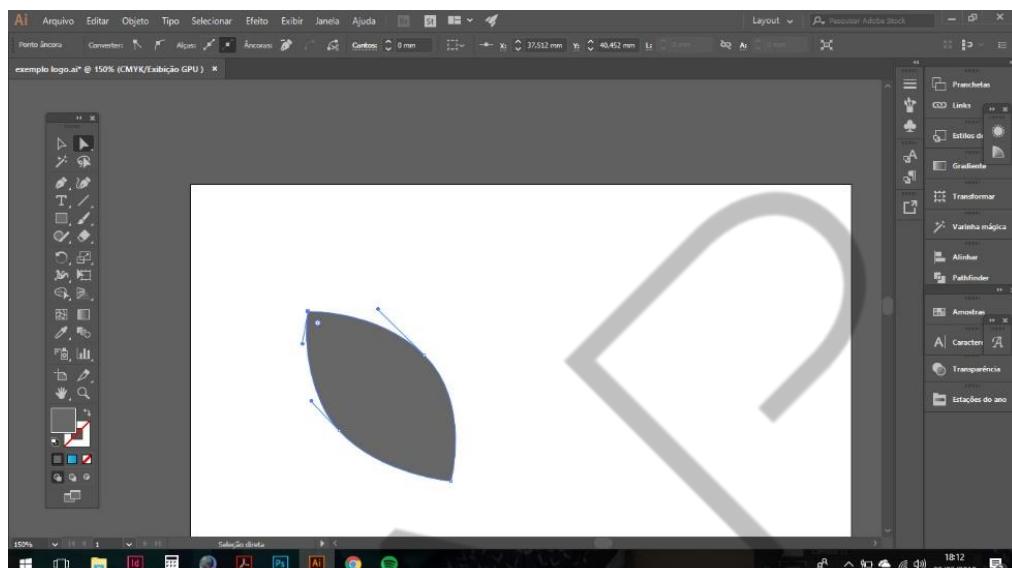


Figura 5.32 – Para cantos mais agudos, feche as alças, promovendo uma forma mais oblíqua  
Fonte: Elaborado pela autora (2018)

Esse processo de modelagem é simples, mas exige um certo controle das alças, então, é legal que você vá usando com movimentos curtos. Ao terminarmos nossa forma, como estamos criando uma borboleta, podemos replicar com o **copiar e colar (CTRL+C > CTRL+V)** e você pode achar também em **Objetos>Copiar>Colar**, mais três vezes. Com a ferramenta de rotação, vamos movimentando as formas de uma maneira que elas se encaixem graciosamente.

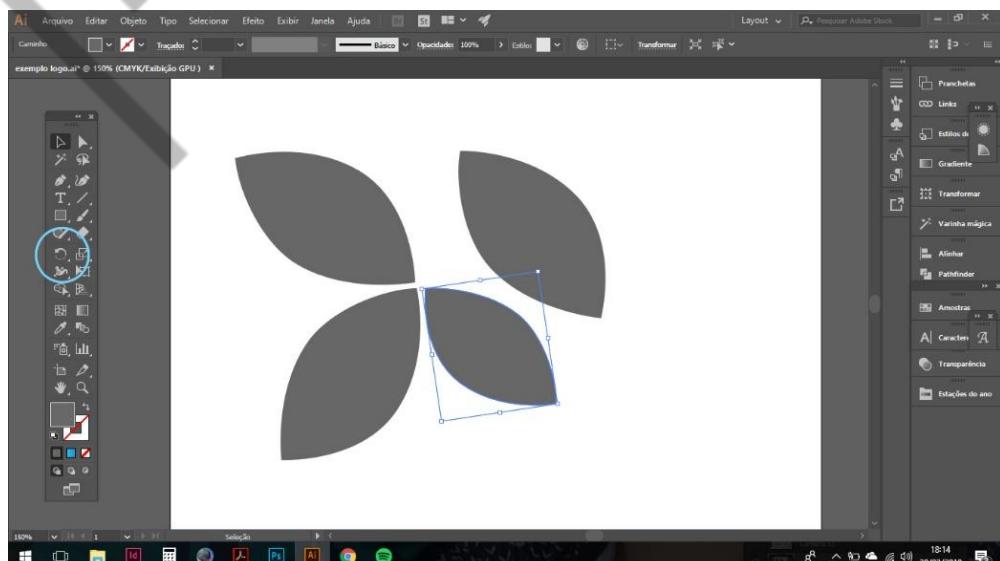


Figura 5.33 – Duplicar imagens iguais e trabalhar tamanhos e posições  
Fonte: Elaborado pela autora (2018)

Para girar a imagem, você pode fazer de duas formas. Uma maneira é usar ferramenta de giro marcada na Figura Duplicar imagens iguais e trabalhar tamanhos e posições ou girar a própria imagem. Para isso, basta clicar em qualquer um dos cantos da caixa delimitadora (essa caixa azul clarinha que aparece envolvendo a peça selecionada) do vetor e acionar a ferramenta, assim você consegue girar a figura livremente. Outra forma é girar a imagem através de ângulos. Você clica sobre a ferramenta de giro duas vezes e irá abrir uma caixa onde você poderá controlar os giros através da digitação dos ângulos.

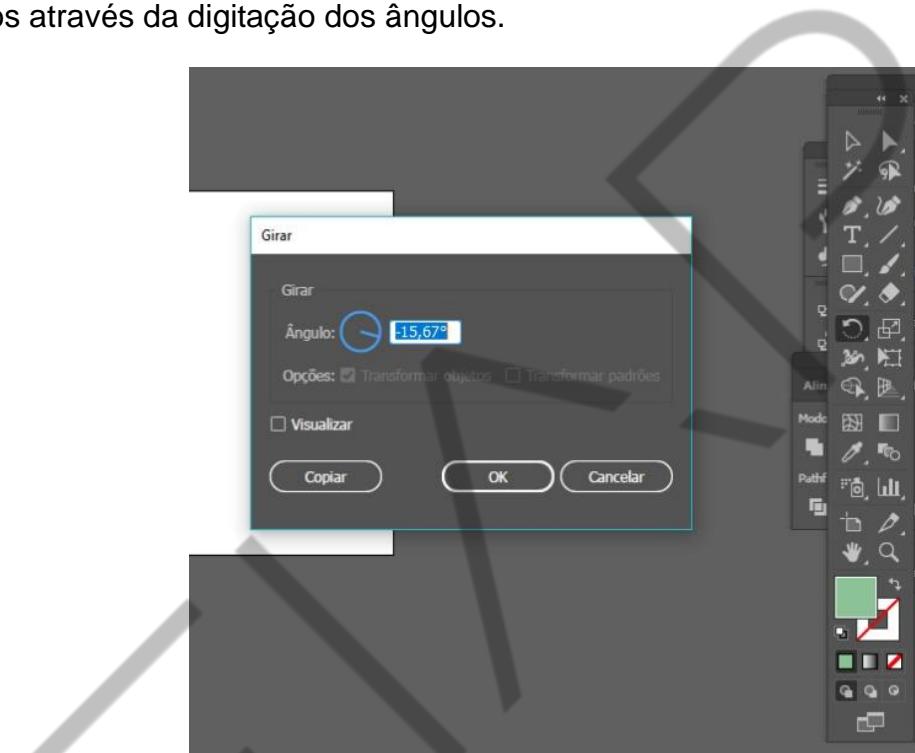


Figura 5.34 – Duplicar imagens iguais e trabalhar tamanhos e posições  
Fonte: Elaborado pela autora (2018)

Ampliar ou reduzir também é feito através dos cantos da caixa delimitadora, qualquer ponto selecionado, ao mesmo tempo que seguramos a tecla **SHIFT no teclado**, fará com que a imagem aumente ou diminua de maneira proporcional.

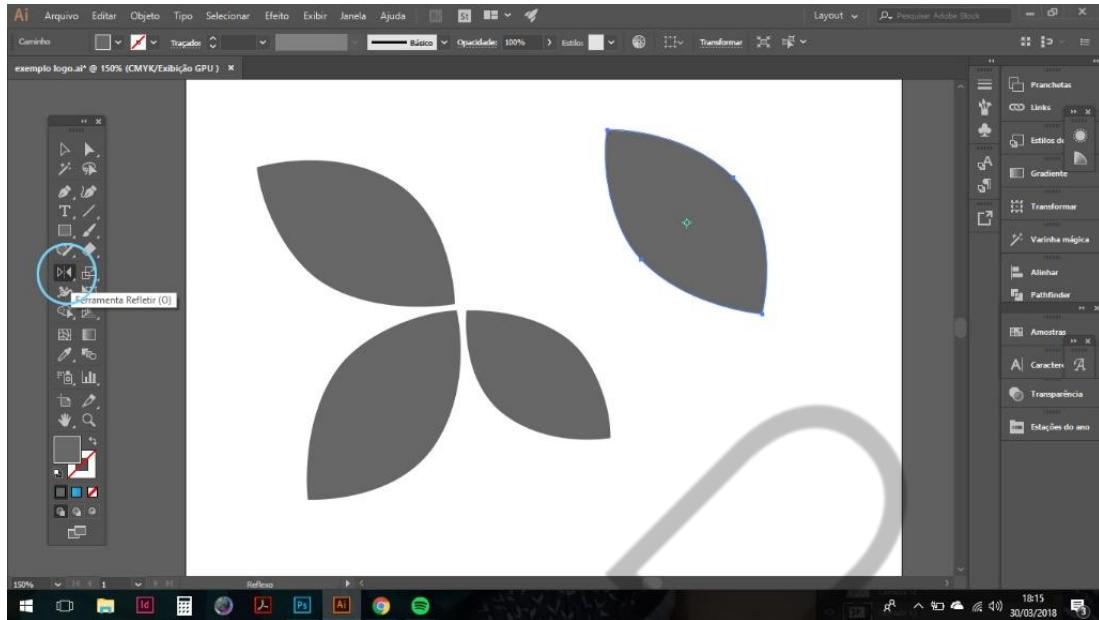


Figura 5.35 – Para o reflexo perfeito, use a ferramenta refletir, escolhendo a direção

Fonte: Elaborado pela autora (2018)

Para trabalharmos a asa maior, que será a superior direita, iremos não apenas girar, mas refletir a imagem. Isso quer dizer que ela vai espelhar a imagem da esquerda. Para isso, iremos utilizar a ferramenta de refletir. Ela fica escondida embaixo da ferramenta Rotação. Com essa ferramenta, podemos refletir a imagem na horizontal e vertical e também girar a imagem. Para acessar, é preciso clicar sobre a ferramenta com o botão direito uma única vez. Nesse caso, selecionamos o espelhamento vertical.

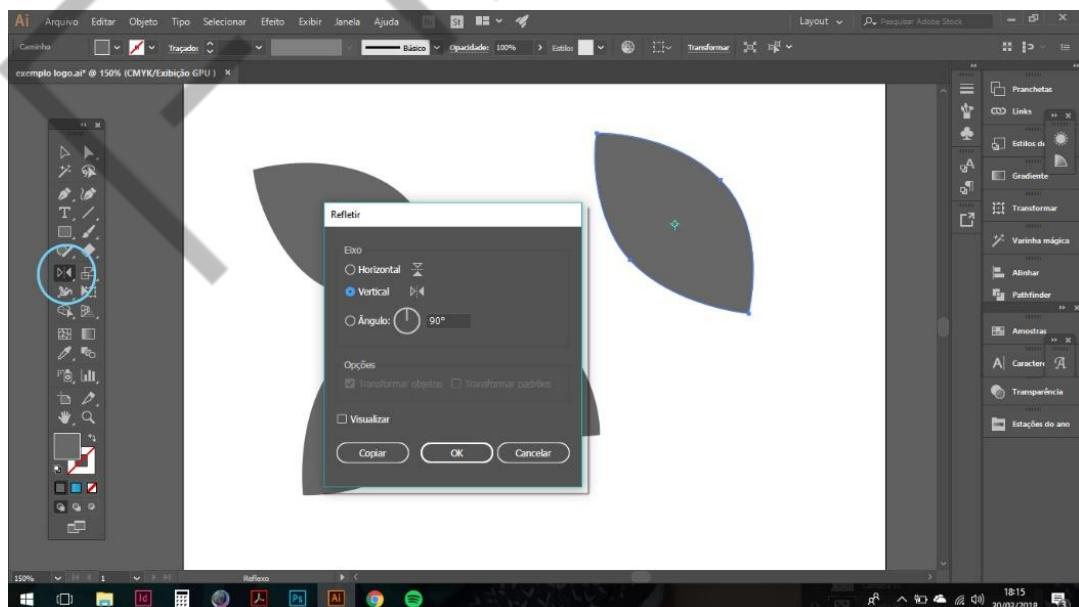


Figura 5.36 – Ferramenta refletir fica sob a ferramenta de rotação

Fonte: Elaborado pela autora (2018)

Pronto, suas quatro asas estão prontas para serem trabalhadas. Olhando nossa imagem primeira, onde o logo já aparece para vocês pronto antes da primeira etapa, percebemos que uma das asas, justamente a maior que acabamos de refletir, tem um recorte que faz com que essa asa lembre uma folha.

Para fazermos esse recorte e qualquer outro que seja necessário no Illustrator, usamos a ferramenta ***Pathfinder***, que é encontrada (assim como quase todas as ferramentas) no menu Janela.

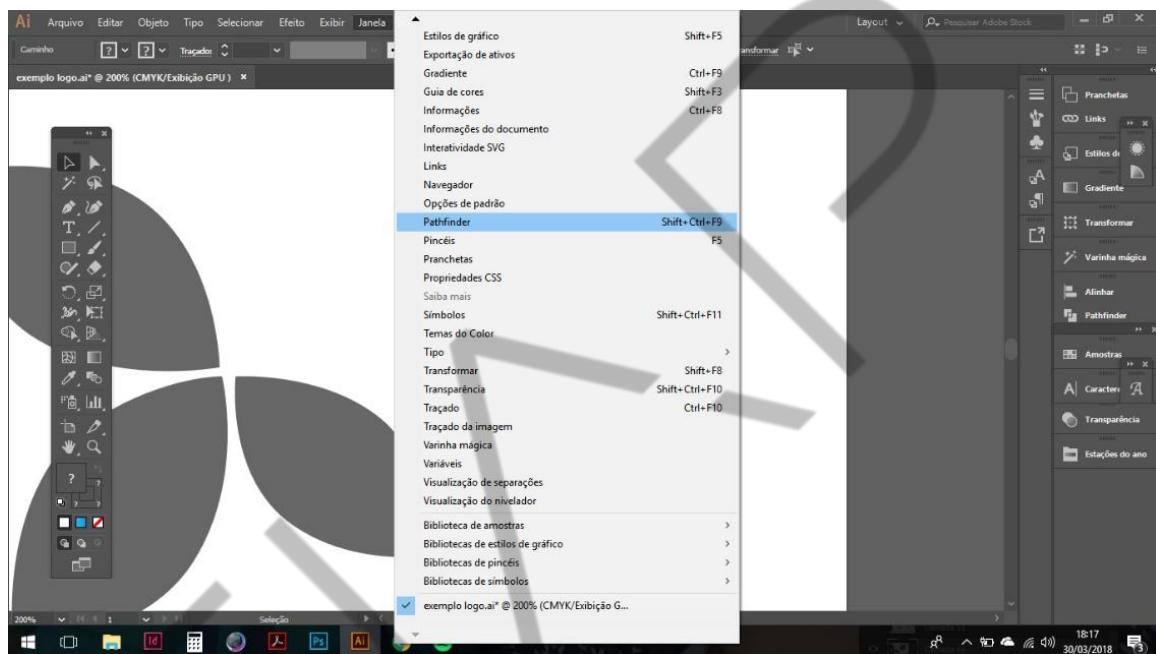


Figura 5.37 – Use o *pathfinder* para soldar ou recortar polígonos

Fonte: Elaborado pela autora (2018)

Essa ferramenta é usada para soldar partes e recortar pedaços. Durante o processo de ilustração digital no programa, a utilizamos várias vezes. Desse modo, é necessário ter sempre, no mínimo, duas peças. No nosso caso, eu desenhei uma forma específica, que lembre a nervura de uma folha para vazar a imagem da asa.

Para isso, é necessário que as imagens se sobreponham. Eu posicionei a recém-desenhada sobre a asa, habilitei o ***Pathfinder*** e, com as abas selecionadas, cliquei na **modo de forma > menos frente**, que subtrai o pedaço desenhado e posicionado na frente, perceba isso na Figura Use o *Pathfinder* para soldar ou recortar polígonos.

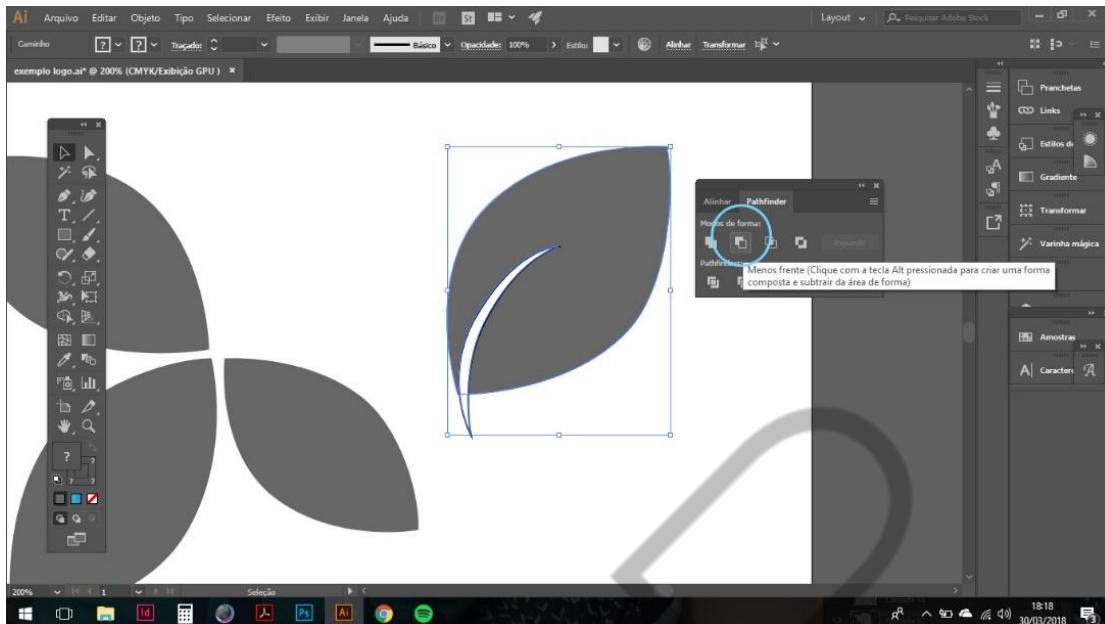


Figura 5.38 – Observe que, para um corte total, a imagem da nervura ultrapassa o limite da asa  
Fonte: Elaborado pela autora (2018)

Sua figura deve ficar com a aparência abaixo após o recorte com o *Pathfinder*.

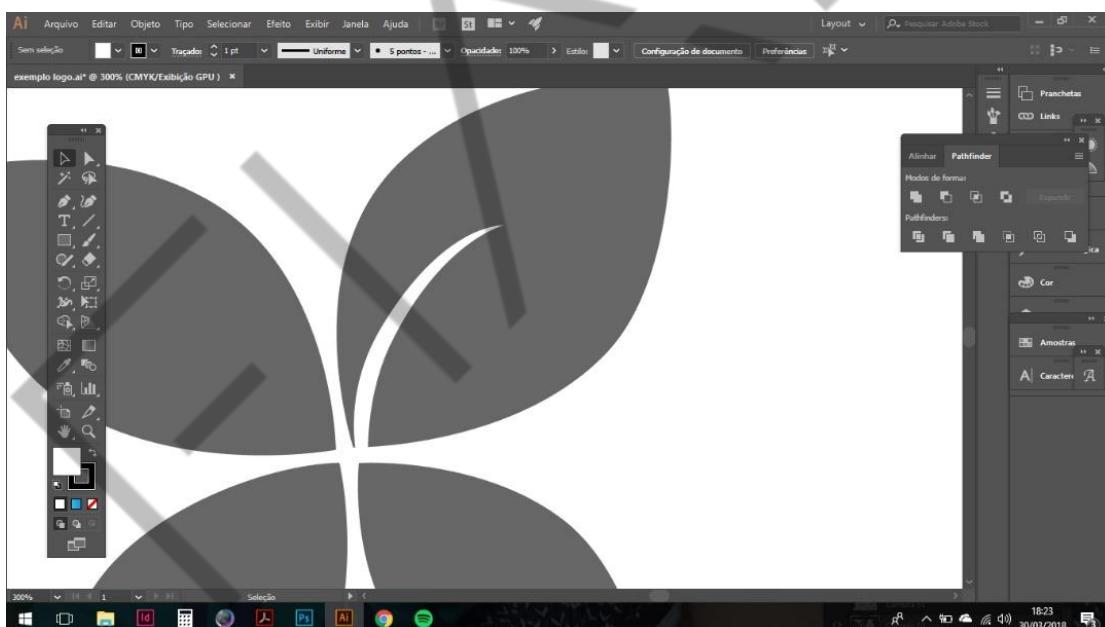


Figura 5.39 – Imagem completamente recortada  
Fonte: Elaborado pela autora (2018)

Agora chegou a hora de fazer uma leve brincadeira de relevo sobre a asa que foi recortada. Vamos desenhar uma figura que acompanhe o desenho de recorte para que possamos colocar uma outra cor. Cada vetor pode ter apenas uma cor (a não ser que usemos o recurso de gradiente que mostraremos adiante), mas isso é complementado com outros trabalhos de imagem e desenhos de sobreposições.

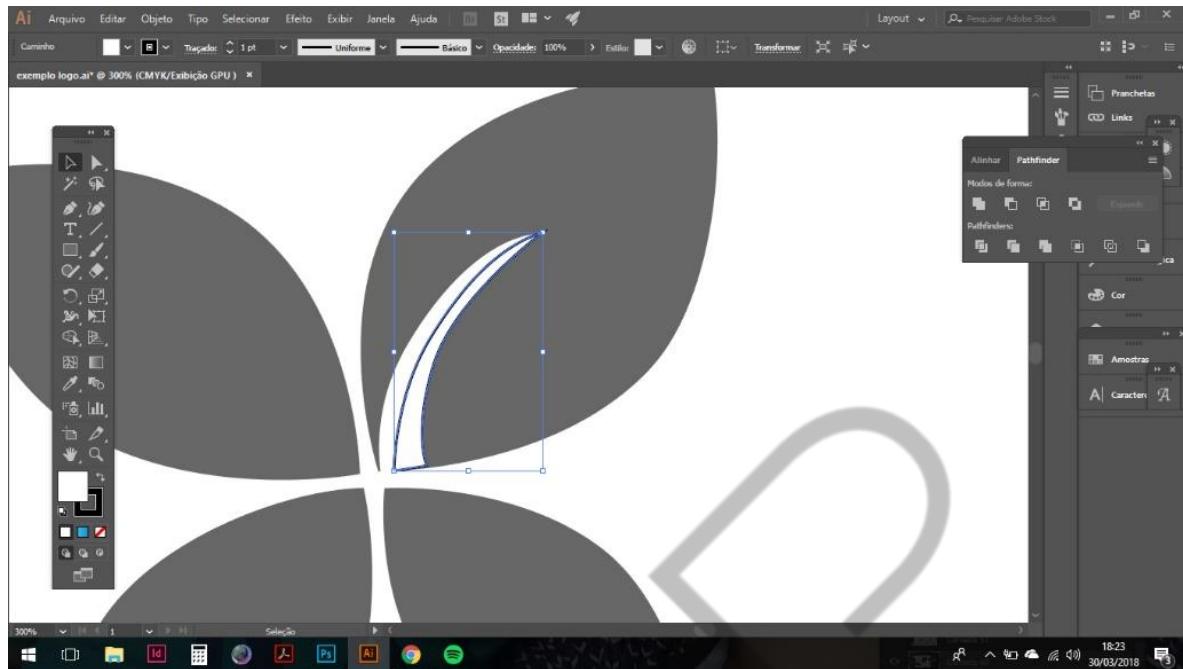


Figura 5.40 – Para criar volumes, é preciso criar polígonos e formas  
Fonte: Elaborado pela autora (2018)

O trabalho de colorizar agora nossa borboleta simplificada será feito pelas amostras como já fizemos antes e pela tabela de cores, como você verá a seguir. O Illustrator disponibiliza, além da amostra-padrão que abrimos na Ferramenta Amostras, uma biblioteca de amostras com várias paletas de cores CMYK, além de tabelas Pantone, muito usadas quando tratamos de marcas ou mesmo impressão.

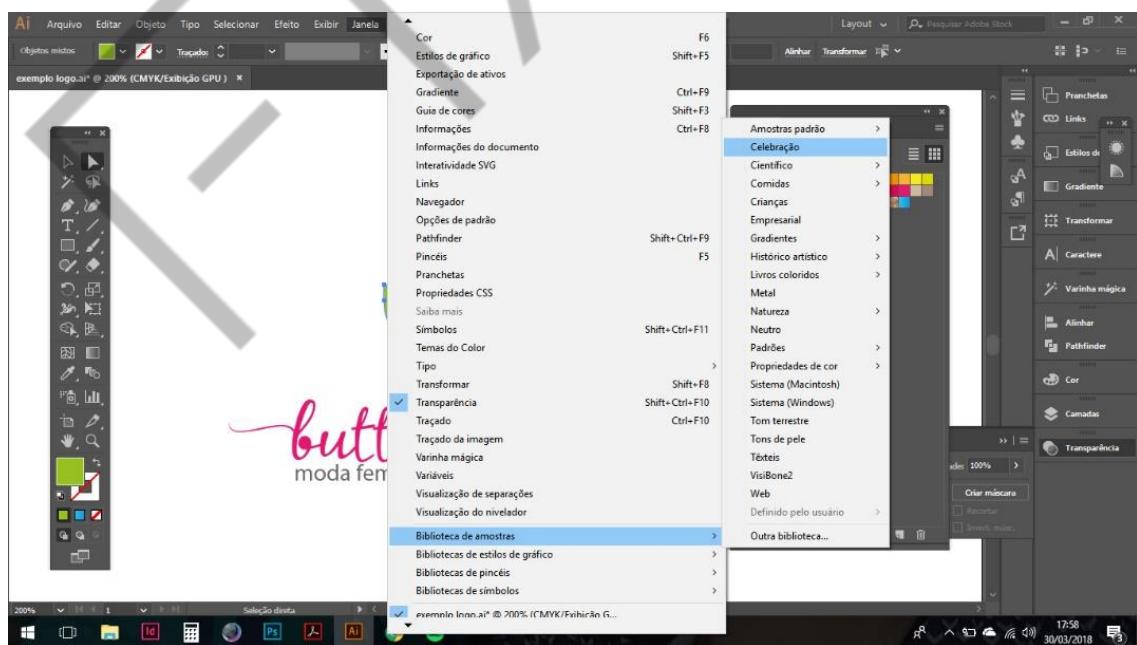


Figura 5.41 – Abrindo uma nova biblioteca de amostras  
Fonte: Elaborado pela autora (2018)

A forma de colorir é a mesma sempre que falar em vetor, o preenchimento e contornos são tratados de maneira diferente e podem ter cores diferentes. Para colorir a imagem, usaremos a paleta de amostras Estações do Ano e faremos uma mistura de cores quentes e mais frias. Após finalizarmos a borboleta, começamos o trabalho de *lettering* do Logotipo. Dessa forma, você precisa selecionar a ferramenta de texto que, como no Photoshop, é representada pela letra T. Clique em qualquer lugar da sua área de trabalho para criar a caixa de texto e digite. A fonte escolhida para esse trabalho possui opções de diferentes caracteres especiais, chamados Glifos, e para acessá-los é simples, basta clicar sobre a letra escolhida e, logo abaixo, aparecem as opções que a fonte tem.

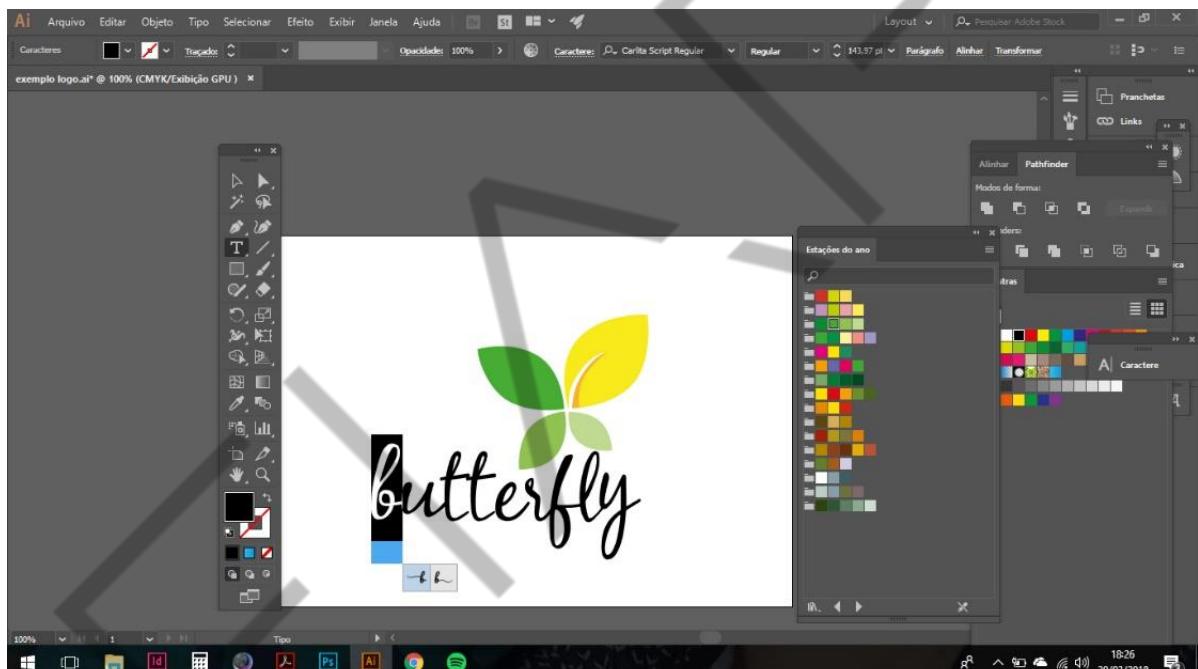


Figura 5.42 – Trabalhando diferentes glifos da fonte através da seleção direta  
Fonte: Elaborado pela autora (2018)

Uma outra forma de acessar os caracteres especiais e diferentes de uma fonte é usar a ferramenta de Glifos e ou a OpenType. Essa ferramenta está presente no AI e no InDesign, o software de edição de textos e editoriais.

No Photoshop, esses caracteres podem ser acessados apenas via OpenType.



Figura 5.43 – Explorando a ferramenta de glifo

Fonte: Elaborado pela autora (2018)

Os ajustes de texto todos podem ser feitos acessando a paleta Caracteres. Para isso, você pode dar um CTRL+T no teclado. Na paleta, você consegue achar todos os ajustes de entrelinhas, entre letras, tamanhos...

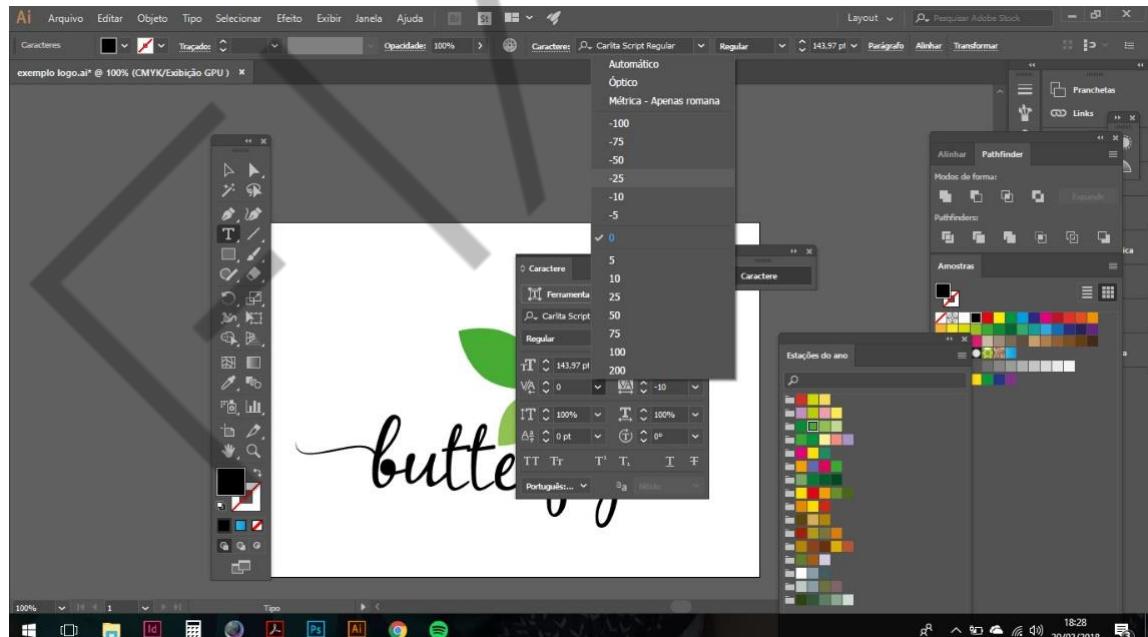


Figura 5.44 – CTRL+T para acessar a ferramenta de caracteres

Fonte: Elaborado pela autora (2018)

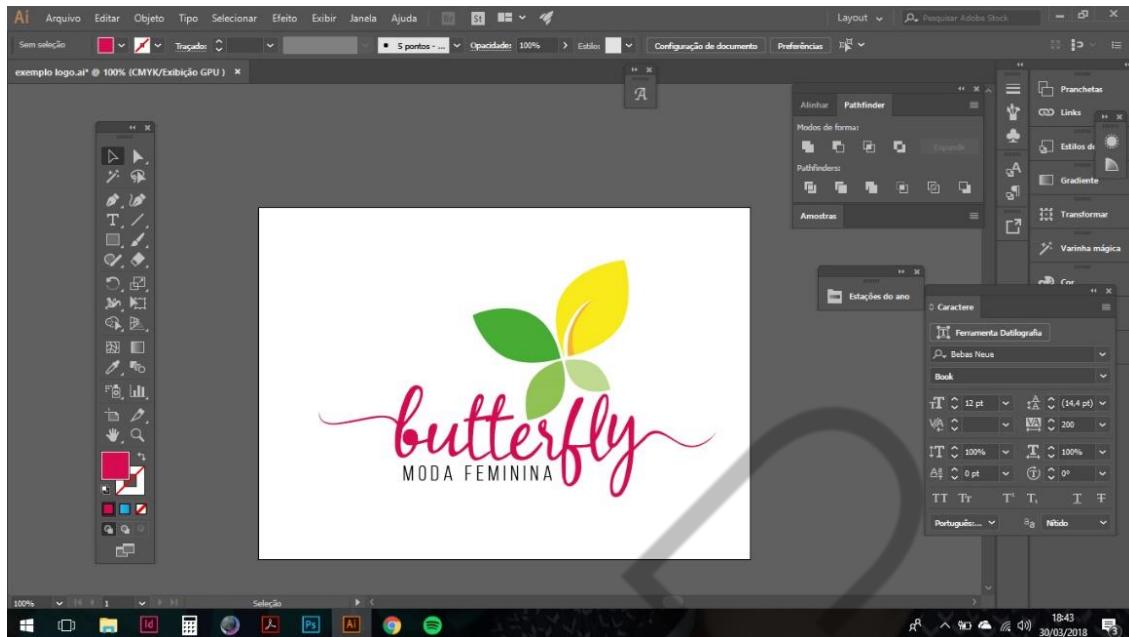


Figura 5.45 – Logotipo versão inicial não aprovada pelo cliente  
Fonte: Elaborado pela autora (2018)

Após editado o texto e colorido, é a hora de enviar para nosso cliente fictício, que pediu algumas mudanças. Apesar de ter gostado do conceito, ele achou que o *lettering* está muito solto da imagem e solicitou que ambos fossem mais encaixados.

Resolvemos, então, trabalhar com o nome da empresa ao redor do símbolo de maneira que as asas da borboleta pudessem, de alguma forma, sobrepor o *lettering*, transformando tudo numa única imagem. Em vista disso, fizemos o seguinte: criamos primeiro um círculo ao redor da borboleta, selecionamos com a Ferramenta Seleção Direta um dos pontos de ancoragem e demos um delete no teclado.

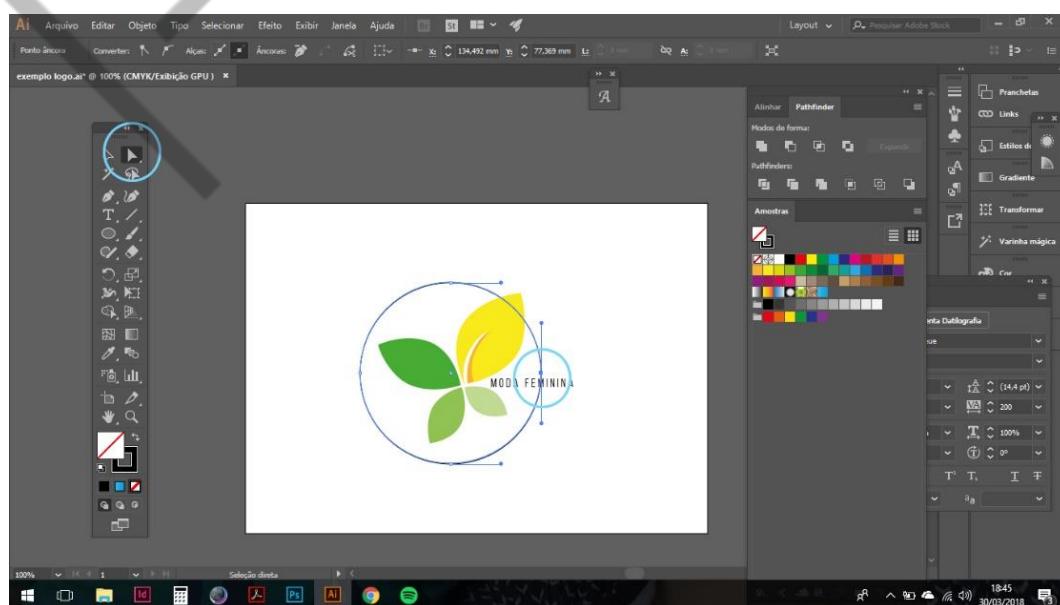


Figura 5.46 – Criando um arco perfeito para caminho do texto  
Fonte: Elaborado pela autora (2018)

Assim, criamos um caminho para o texto, então, basta ir no início desse caminho e digitar o que se deseja, no caso, o nome da nossa empresa. Depois disso, alinhamos o texto à esquerda através da Ferramenta Parágrafo.

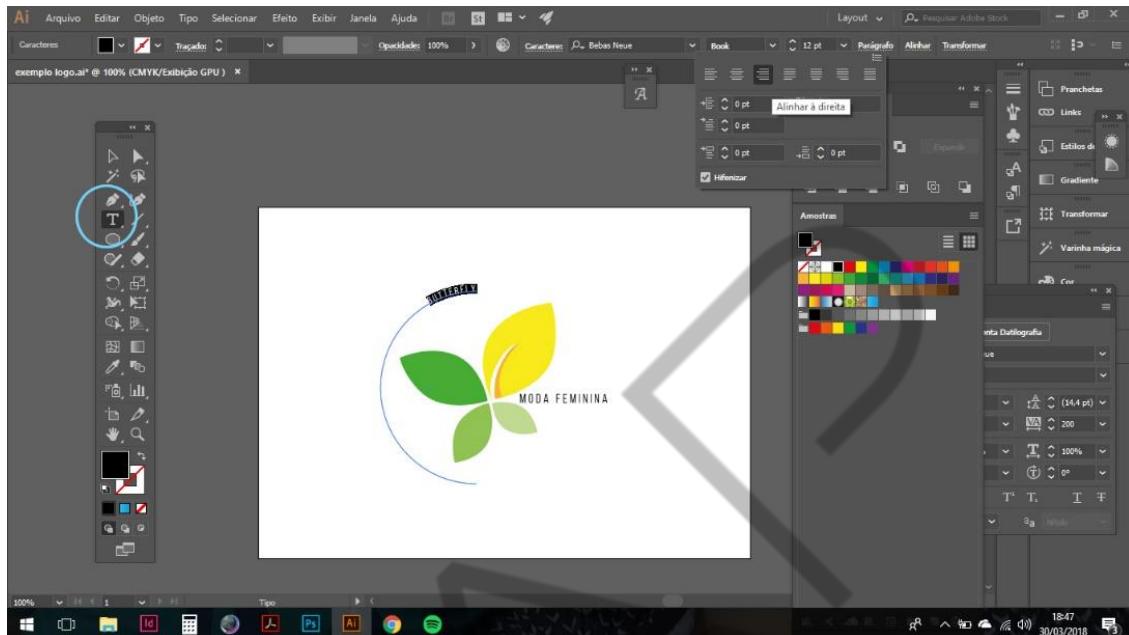


Figura 5.47 – arco completo, hora de posicionar o texto sobre ele

Fonte: Elaborado pela autora (2018)

Voltamos à fonte original que ele gostou e refizemos o trabalho de letras (quando você muda a forma de um texto, às vezes os ajustes precisam ser feitos novamente) e aí foi a hora de mexer com as sobreposições das asas que foram feitas através do menu **Objetos > Organizar > enviar para frente** e ou **Enviar para trás**. Sendo assim, as partes a serem mexidas precisam estar “desagrupadas” e selecionadas, (lembmando sempre que o princípio da imagem vetorial é trabalhar por partes).

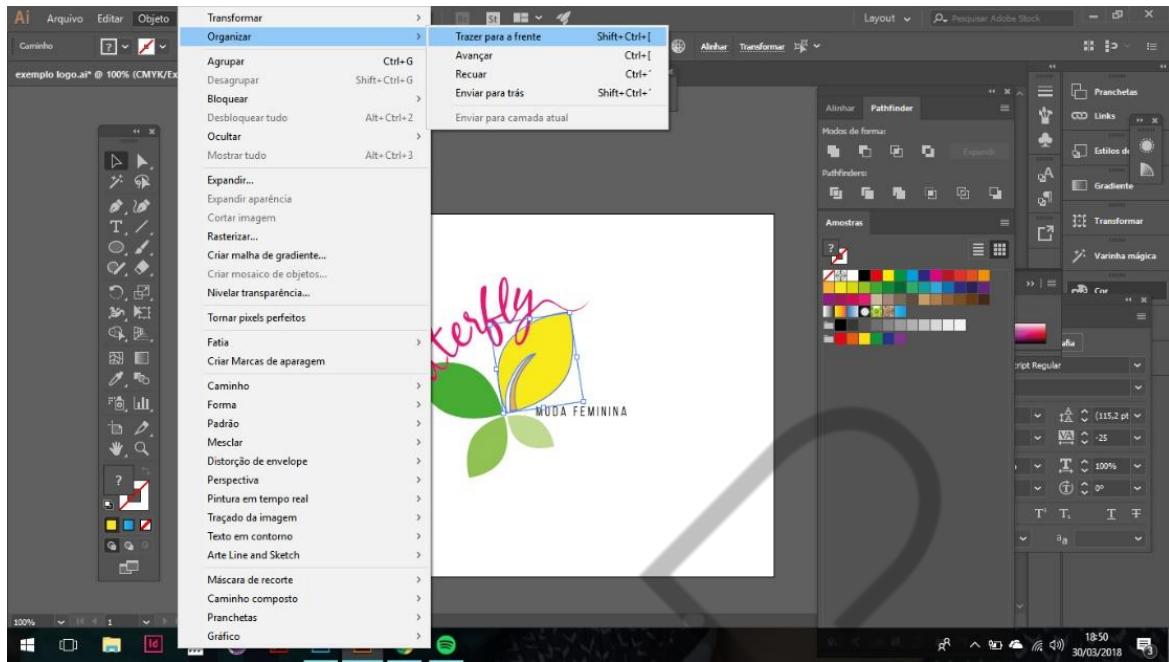


Figura 5.48 – Reorganizando a imagem de maneira que se sobreponha  
Fonte: Elaborado pela autora (2018)

Encerrada essa parte, fizemos um ajuste de cor, mas utilizando a ferramenta cores. Para acessar a ferramenta, selecione o que será trabalhado e, com o botão direito do mouse, clique duas vezes sobre o quadradinho de cores colorido que está na palheta de Ferramentas. Isso fará com que a tabela CMYK abra (lembrando que ali você também pode trabalhar com os códigos RGB, mas é mais fácil quando trabalhamos com o CMYK e depois exportamos para RGB, existem mais tabelas, inclusive, impressas de cores em CMYK).

**Dica importante:** sempre que for trabalhar uma segunda versão do seu JOB, salve o arquivo original com um outro nome. Umas das eternas piadas de designer é que temos sempre Arquivo\_Versão1253 antes de ter o Arquivo\_VersãoFinal e não é à toa. Algumas vezes, seu cliente pode voltar atrás ou pedir algo de versões anteriores.

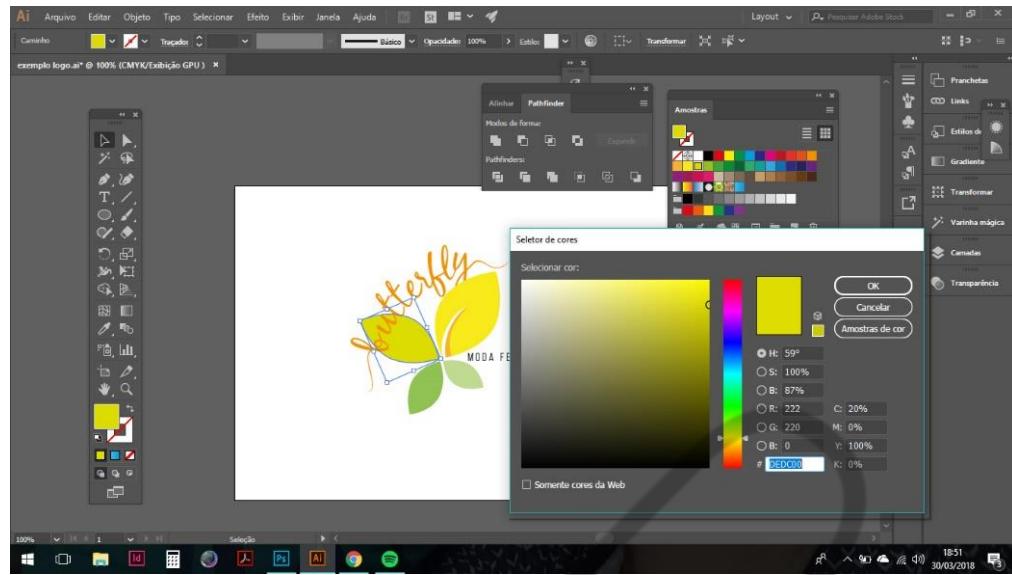
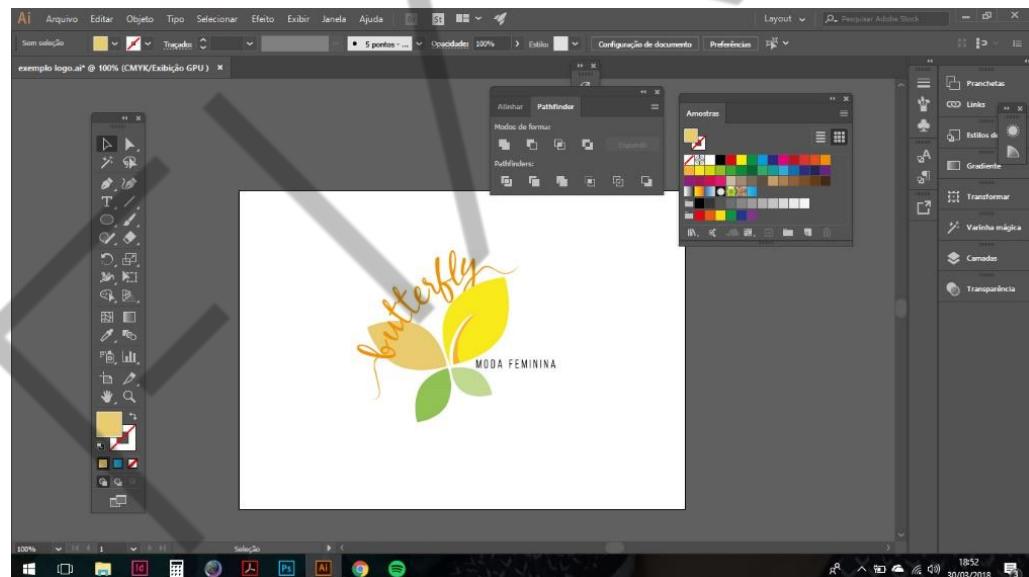


Figura 5.49 – Ajuste de cor via tabela CMYK e ou RGB

Fonte: Elaborado pela autora (2018)

Após efetuar todas as alterações, hora de finalizarmos e reenviarmos para o cliente, coisa que não será difícil se tivermos lá atrás observado bem na hora de fazer o nosso briefing!

Figura 5.50 – Logotipo versão final  
Fonte: Elaborado pela autora (2018)

#### 5.4 Trabalhando pequenos textos e parágrafos

O Illustrator é um programa para ilustração digital, assim como tantos outros, mas ele trabalha bem com textos e pequenos parágrafos. Para edições maiores de textos, ele funciona muito bem como apoio ao InDesign. Para aprendermos um pouco

sobre o uso das ferramentas de texto e parágrafos no Illustrator, vamos ver como acontece a criação de um cartaz.

Vamos supor que nosso cliente peça a confecção de um cartaz para uma festa que será realizada em sua casa noturna e, em razão disso, nós optamos para trabalhar no Illustrator por ter pouco texto e mais imagens e trabalho maior com fontes.

Para iniciar, abrimos um arquivo, mas nos “esquecemos” de colocar o tamanho correto da folha de trabalho. Isso é bem simples da gente consertar, nesse caso, devemos clicar sobre a Ferramenta Prancheta, isso seleciona a nossa “folha” e nos permite mudar o tamanho físico dela. Após selecionar a ferramenta e liberar a prancheta para modificação, podemos escolher tamanhos predeterminados ou estabelecermos o tamanho que precisamos de maneira manual, o que pode ser observado na imagem a seguir. No nosso caso, iremos usar o tamanho A3, que é um tamanho bacana para cartazes.

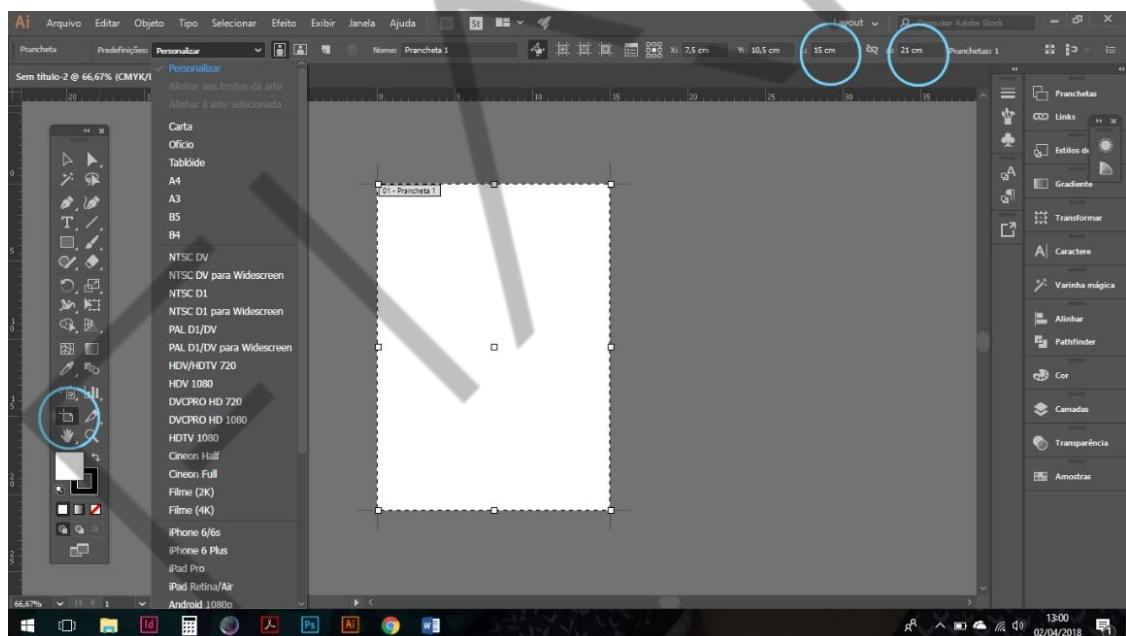


Figura 5.51 – Ajustando o tamanho de uma área de trabalho  
Fonte: Elaborado pela autora (2018)

Existem tamanhos que, na hora de imprimir, dão menos perda de papel, o que pode baratear o custo do seu trabalho para o cliente. Consulte sempre o seu fornecedor de impressão ou o do seu cliente para saber qual o padrão deles, às vezes, por milímetros, o trabalho pode mudar de custo.

Ajuste de página realizado, iniciaremos criando um fundo cinza claro e, desse modo, usaremos um polígono da ferramenta retângulo e vamos colorir usando a ferramenta de cor. Nesse trabalho, iremos usar uma imagem Bitmap para ilustrar o

cartaz, a foto escolhida foi aberta no Photoshop, trabalhada a resolução para ficar com um tamanho bom e importada para dentro do Illustrator.

O programa não permite nenhuma alteração de cor, nitidez ou mesmo de resolução de imagens em pixel, por isso é sempre legal trabalhar conjuntamente e conhecer os variados programas. Para trazer a foto para dentro do nosso arquivo, você pode fazer duas coisas: **Arquivo > inserir** ou ir onde está sua imagem salva no seu computador, clicar sobre ela e arrastar para dentro do arquivo.

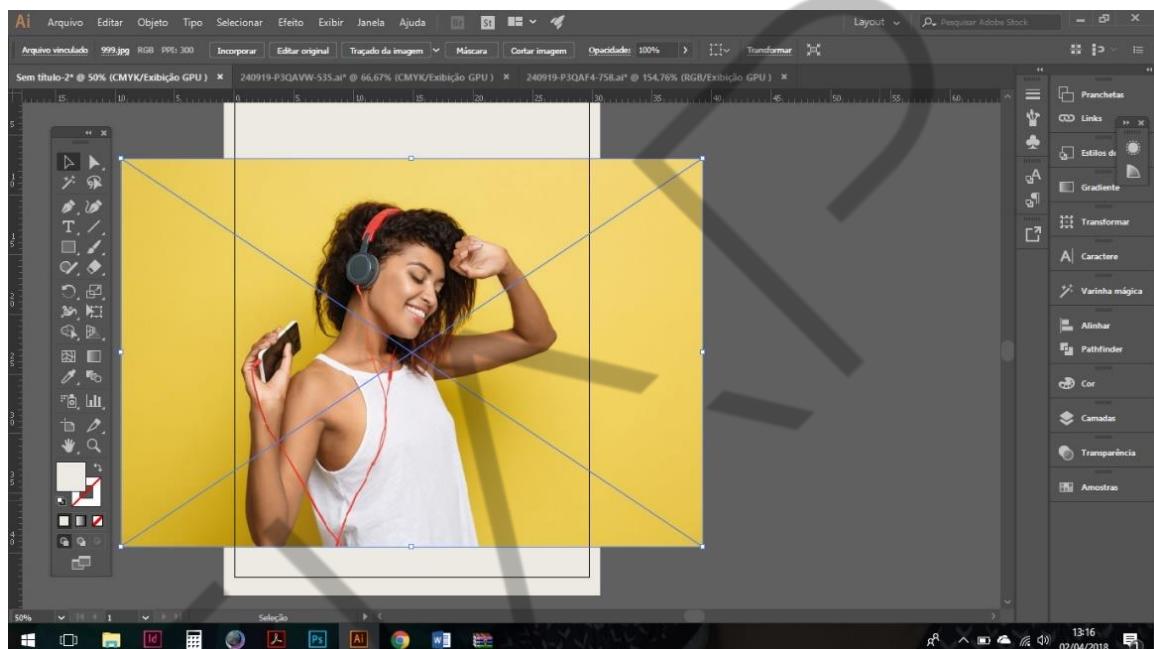


Figura 5.52 – Inserindo uma foto dentro do Illustrator

Fonte: Elaborado pela autora (2018)

Com a imagem pronta, vamos colocá-la no tamanho que precisamos (e forma também). Sendo assim, nós vamos envelopar a imagem, ou seja, colocá-la dentro de um polígono ou forma predeterminada. Primeiro com a ferramenta de polígono e com a tecla SHIFT pressionada, criamos um círculo e posicionamos sobre a imagem a ser envelopada. Depois disso, vamos em **Objeto>Máscara de Recorte>Criar** e temos a nossa foto em círculo pronta para ser usada. Existem algumas edições na imagem que o Illustrator permite fazer. O Corel também possui algumas ferramentas e filtros para isso, o que ajuda bastante.

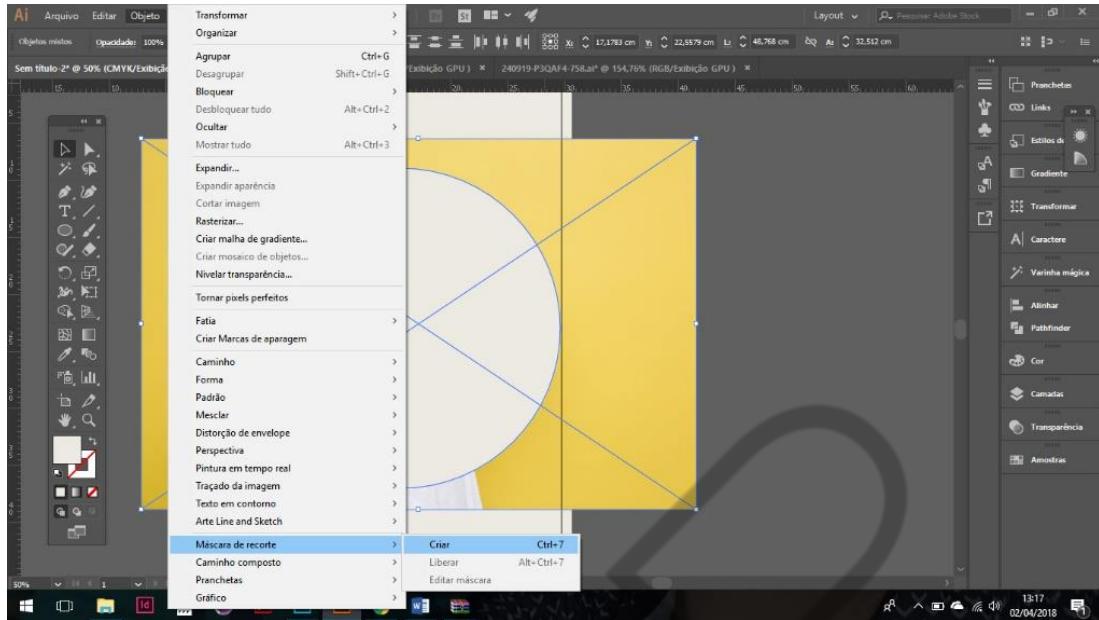


Figura 5.53 – Envelopando a imagem para o formato círculo

Fonte: Elaborado pela autora (2018)

Posicionamos a nossa imagem no centro da página, criamos alguns círculos coloridos para compô-la e iremos trabalhar a transparência deles. Assim como no Photoshop, os objetos podem ter suas transparências e luzes, trabalhadas de maneira uniforme através da ferramenta transparência. Essa ferramenta nos permite trabalhar as luzes e a opacidade de cada objeto dentro de um arquivo, tanto individualmente como em conjunto.

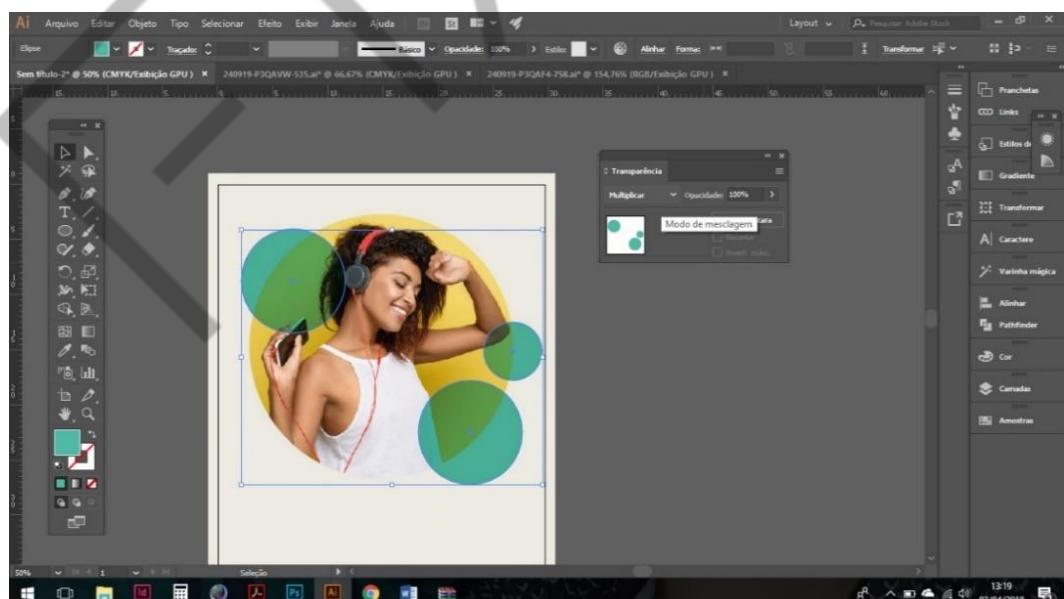


Figura 5.54 – Usando as transparências para tratar as cores e composição

Fonte: Elaborado pela autora (2018)

Optamos em dar aos círculos coloridos apenas o modo multiplicação, que mantém a cor na opacidade normal e cria uma transparência no polígono.

Adicionamos dois fios ao projeto para compor e damos aos dois a mesma espessura (é feio quando trabalhamos com linhas e nos esquecemos de uniformizar, mas se optar por algo com espessuras diferentes, deixe bem claro que isso é exatamente o que você quis e não que foi um descuido) e, para esse ajuste, você pode ir direto na palheta de traçado, com as linhas selecionadas e escolher o tamanho desejado.

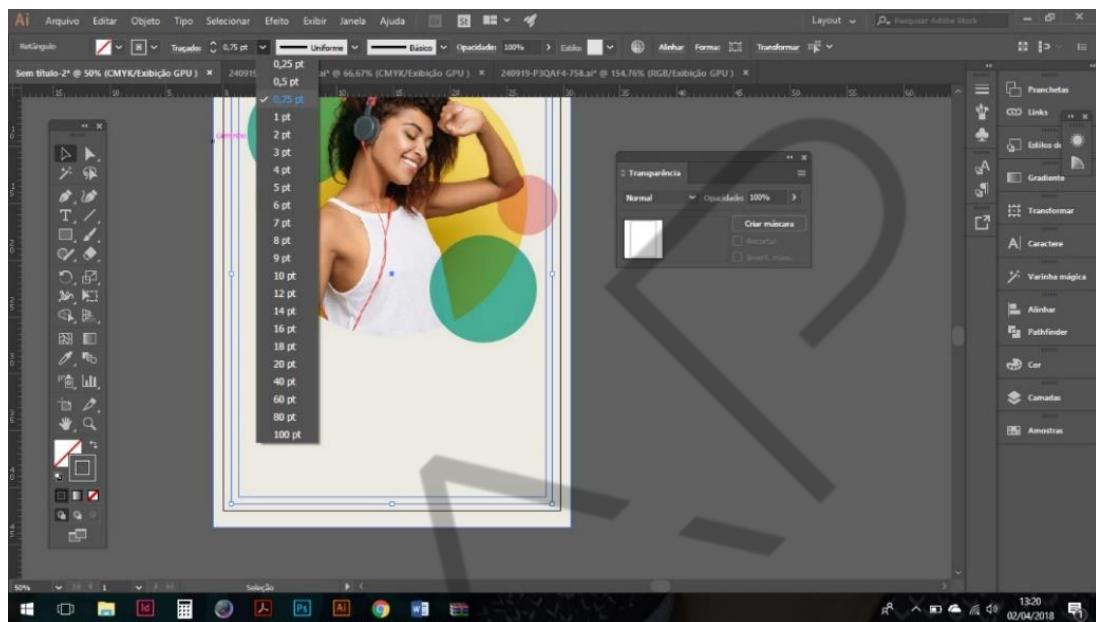


Figura 5.55 – Ajuste de espessura de contorno ou traçado  
Fonte: Elaborado pela autora (2018)

Resolvido o traçado, é hora de diagramar o texto (diagramar é a arte de posicionar o texto e as imagens de maneira estratégica, elegante e que transmita a informação desejada). Podemos digitar ou pedir ao cliente o texto digitado, nesse último caso, basta que você vá copiando os trechos e colando bloco a bloco. Não há a necessidade de estar com a ferramenta de texto – T – selecionada.

Todo trabalho de texto precisa ser revisado. Faz parte do seu trabalho se responsabilizar por isso. Mesmo que o cliente envie o texto digitado, você precisa de revisão, sempre. Por isso, o conselho dado antes sobre networking é importante. Tenha um revisor sempre por perto.

Trabalhar em blocos, nesse caso, é uma boa opção porque você tem maior autonomia na hora de formatar os pequenos textos e títulos, inclusive, usando o conta-gotas para isso, que é uma ferramenta presente em todos os programas da Adobe que seleciona as características de um objeto. Portanto, é necessário estar com o objeto que receberá essas características selecionado. Habilite o conta-gotas e vá até o objeto a ser copiado.

Para nosso cartaz, eu escolhi trabalhar com a Bebas, que é uma fonte paga e com direito autoral bem específico. Por isso, na hora de enviarmos para a impressão, teremos que transformar a fonte em curvas ou em PDF fechado porque elas não podem ser enviadas para ninguém (mas aconselho: faça isso após todas as revisões e aprovação final!).

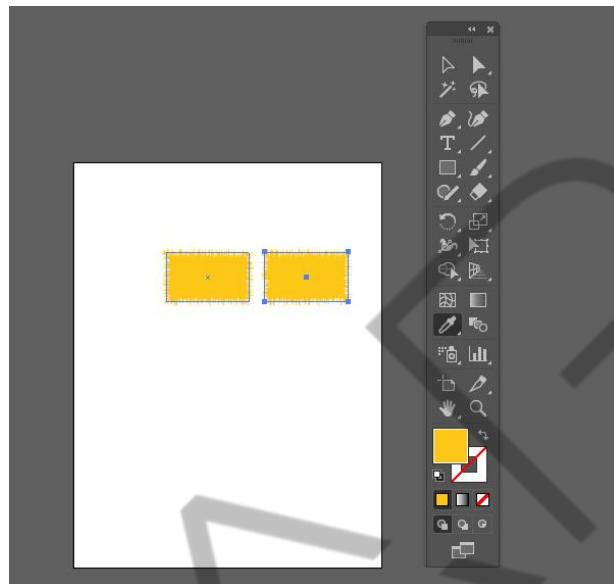


Figura 5.56 – Ferramenta conta-gotas copia as características de um objeto  
Fonte: Elaborado pela autora (2018)

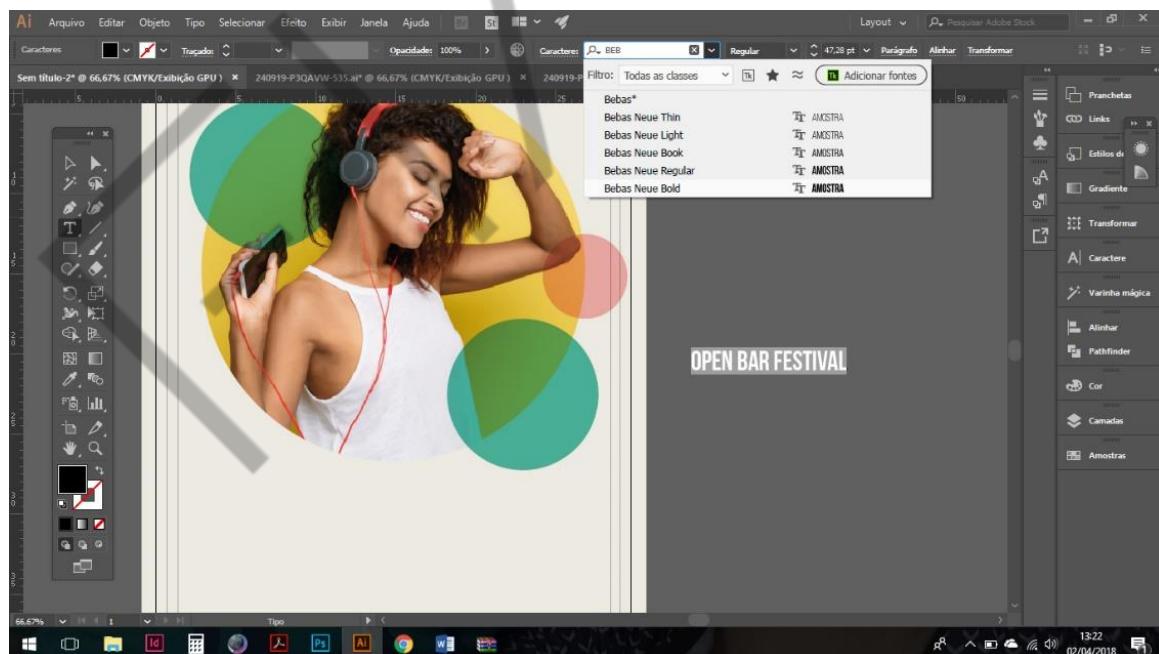


Figura 5.57 – Trabalhar o texto em blocos facilita na hora de formatar.  
Fonte: Elaborado pela autora (2018)

Digitamos o título do cartaz e após acertar o texto do título, trabalhar cada informação em blocos soltos facilita diagramar não apenas os tamanhos como também as cores e alinhamento deles.

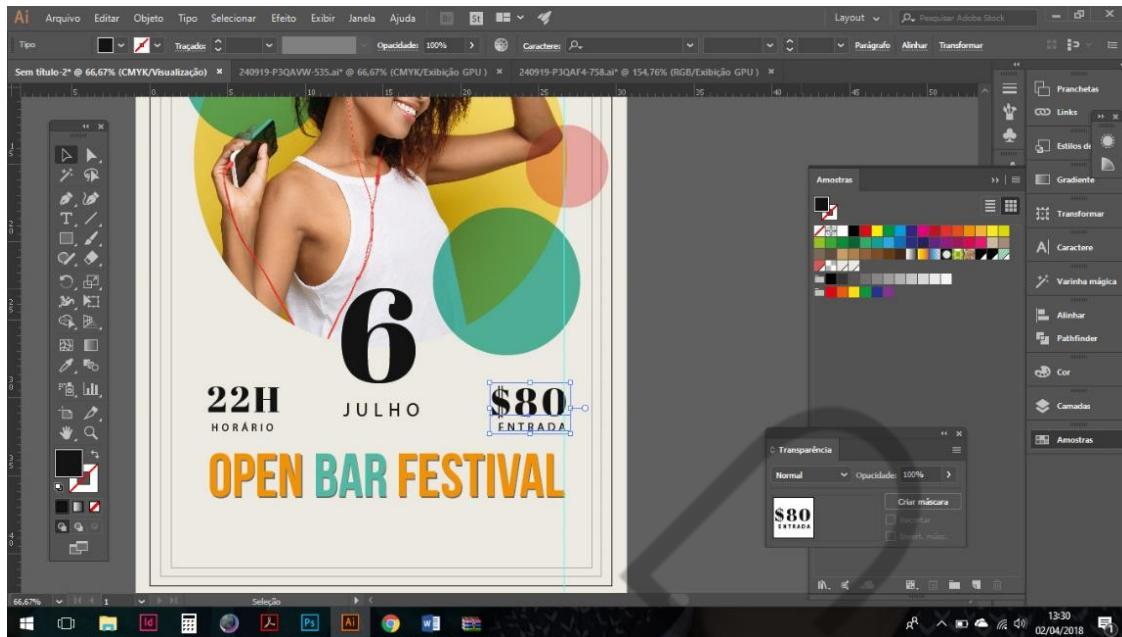


Figura 5.58 – Use as linhas-guias para melhorar o acabamento  
Fonte: Elaborado pela autora (2018)

Na hora de arte-finalizar o cartaz, as linhas-guias e o zoom in e o zoom out são essenciais porque às vezes é necessário que o alinhamento seja feito à mão, pela base das fontes. Por exemplo, alinhar textos com polígonos, ou textos maiores com textos menores.



Figura 5.59 – A ferramenta alinhar é essencial na finalização  
Fonte: Elaborado pela autora (2018)

Outra ferramenta que pode ser usada é a **Alinhar**, que é capaz de alinhar, inclusive, pontos de ancoragem. Digamos que você tenha um polígono com algumas

âncoras que precisam estar em linha reta, você pode apenas selecioná-las e usar a ferramenta de alinhar.

Muitas vezes, ao trabalhar com as guias, acabamos puxando tantas que nossa área de trabalho fica uma confusão de linhas e isso causa ruídos na hora de alinhar sua arte. Procure sempre ir limpando-as, para isso, você pode ir em Exibir > Guias > Limpar guias ou desbloqueá-las e ir tirando uma a uma (basta clicar sobre a que deseja apagar e dar um delete no teclado).

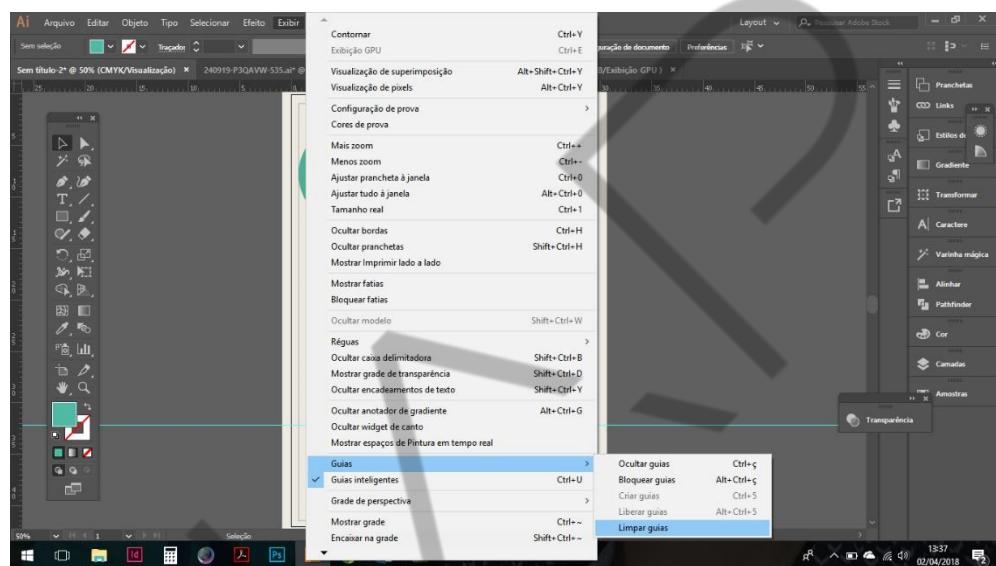


Figura 5.60 – Mantenha sua área de trabalho limpa e organizada  
Fonte: Elaborado pela autora (2018)

Revisado e aprovado pelo nosso cliente, é hora de fechar o arquivo e enviá-lo para a gráfica e eu não posso enviar as fontes por serem pagas e possuírem direito autoral. Apesar de ser um bom fornecedor, ele não tem saída em PDF. A solução, nesse caso, é transformar as fontes em curvas. Isso é muito usado também para criar efeitos visuais interessantes.

Para transformar as linhas em curvas e elas serem tratadas como vetores e não como texto, você precisará ir em **Texto > Criar contornos**. Selecionamos apenas o que deseja que se vire contorno, se selecionarmos todas as fontes, todas irão se tornar um vetor.

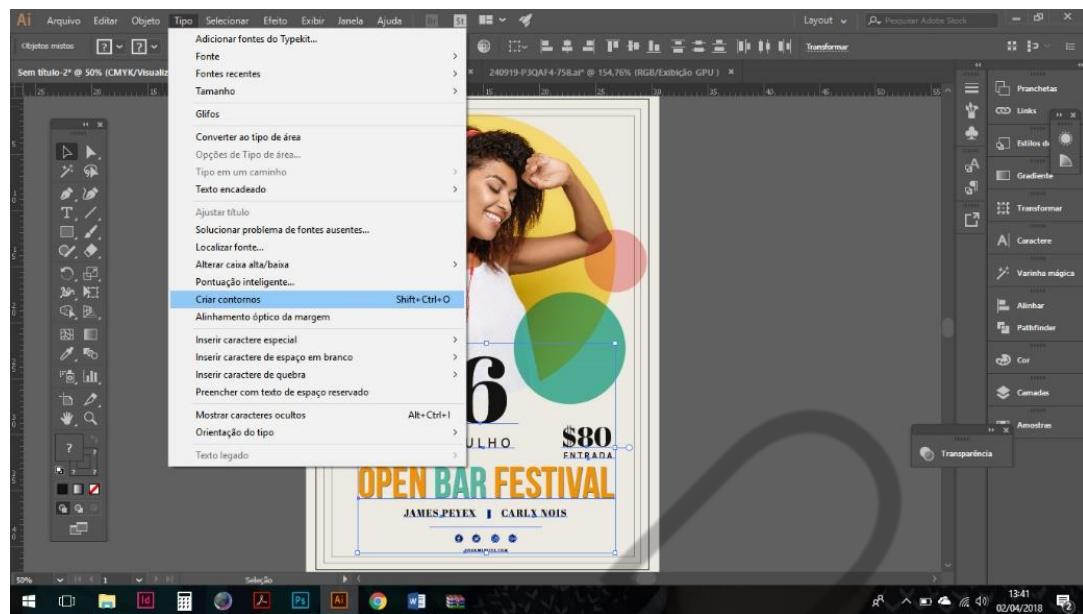


Figura 5.61 – Crie contornos para transformar textos em vetores

Fonte: Elaborado pela autora (2018)

Após selecionarmos tudo e aplicarmos a ferramenta, o texto será tratado como imagem vetorial, o que facilita também a manipulação muitas vezes e a aplicação de efeitos e filtros. Por exemplo, digamos que nosso próximo *job* seja um *flyer* digital para uso em redes sociais.

Nesse caso, o uso de uma fonte extrabold é o mais indicado, e nessa mesma família eu encontro uma. A seguir, iremos executar o seguinte trabalho: crie, no mesmo arquivo, uma outra área de trabalho com tamanho diferente (isso pode ser feito e basta que você execute o primeiro passo desse exercício), insira a imagem principal e deixe-a como fundo.

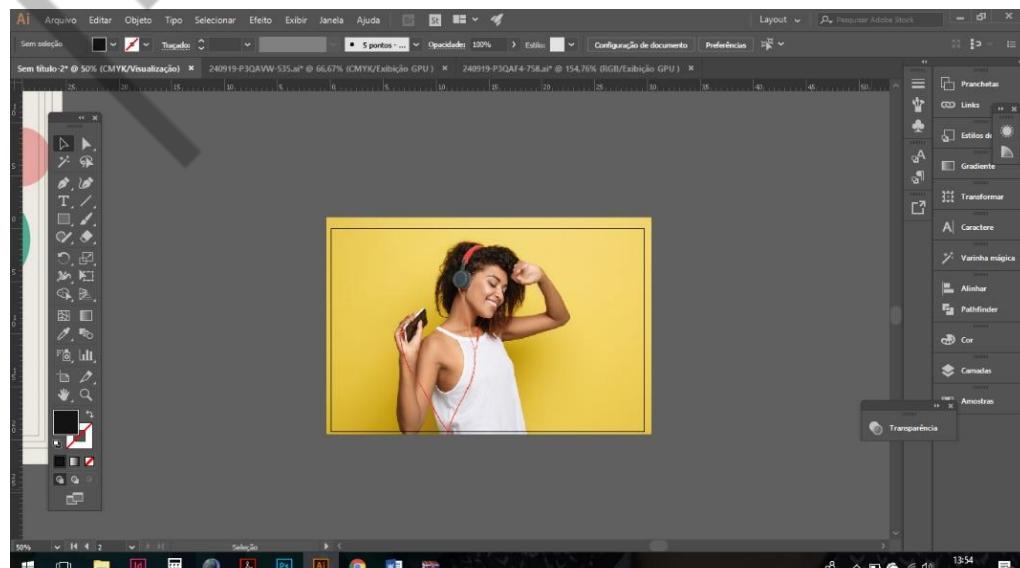


Figura 5.62 – Você pode ter várias áreas de trabalho dentro de um mesmo arquivo

Fonte: Elaborado pela autora (2018)

A partir daí, usaremos uma fonte extrabold para que a leitura com a aplicação dos efeitos possa ser melhor e posicionaremos sobre a imagem que queremos que apareça com o efeito no flyer.

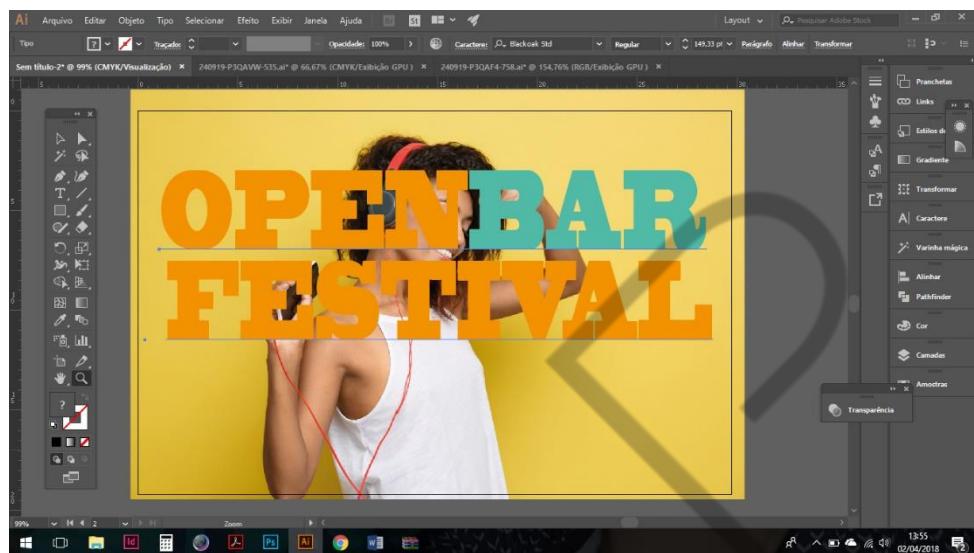


Figura 5.63 – Texto como envelope: é preciso transformá-lo em curvas  
Fonte: Elaborado pela autora (2018)

Transformaremos o trecho com o nome do festival em curvas, utilizando a ferramenta **Texto > Criar contornos**. O problema é que, quando transformamos um texto em imagem, todas as letras de uma frase são letras avulsas, se você desagrupá-las, irá ver que são vetores diferentes. Para que eu possa aplicar a imagem no fundo, preciso que elas sejam um único vetor. Para isso, precisamos transformá-las em caminho. Se não fizermos isso, ao tentarmos envelopar a imagem, o Illustrator não irá permitir. Para que eu consiga envelopar a imagem, o programa precisa entender que as três palavras, agora compostas por vários polígonos – cada letra se transformou em um –, são, na verdade, um único vetor (isso serve também para quando desejamos colocar um degradê único em uma palavra, ou outro tipo de efeito que exija a unificação das letras ou vários vetores). Precisamos, então, transformar isso em um caminho composto. Para que isso aconteça, selecionamos tudo e utilizamos o menu **Objeto > Caminho composto > Criar**.

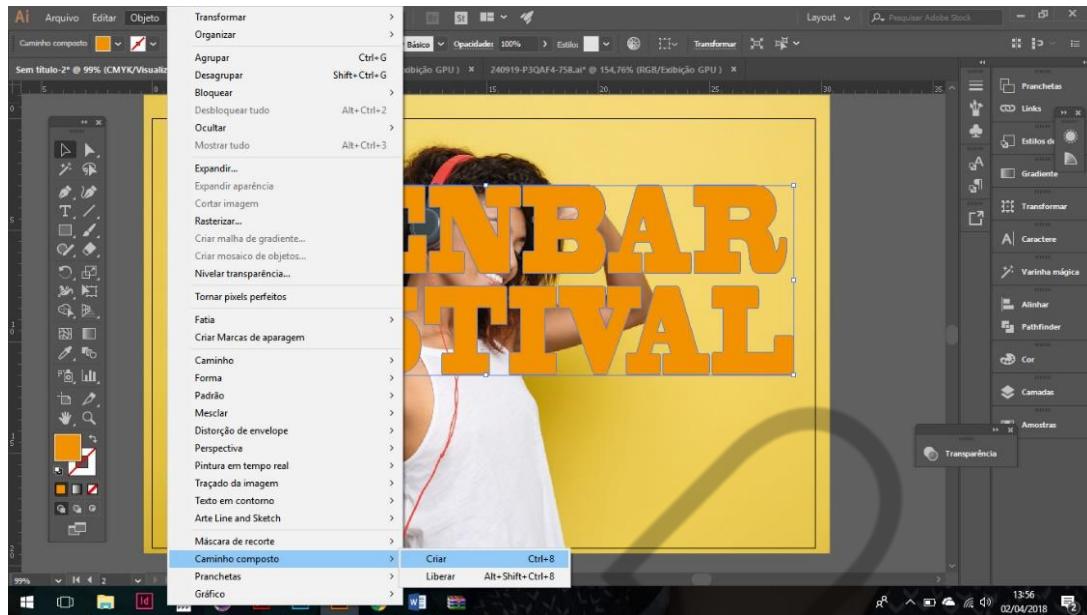


Figura 5.64 – Após serem transformadas em curvas, precisam ser transformadas em um vetor único  
Fonte: Elaborado pela autora (2018)

Com o texto sobreposto à imagem e as palavras transformadas em um polígono único, é hora de envelopar a foto, então, vamos em **Objeto > Máscara de recorte > Criar.**



Figura 5.65 – Para criar um degradê único em várias formas, use essa forma de trabalhar  
Fonte: Elaborado pela autora (2018)

Além da sombra que criamos lá trás, podemos usar alguns filtros especiais para criar sombras também. Inseri novamente a imagem inteira original e vou utilizar uma sombra de filtro para criar um efeito mais descolado para o Flyer.

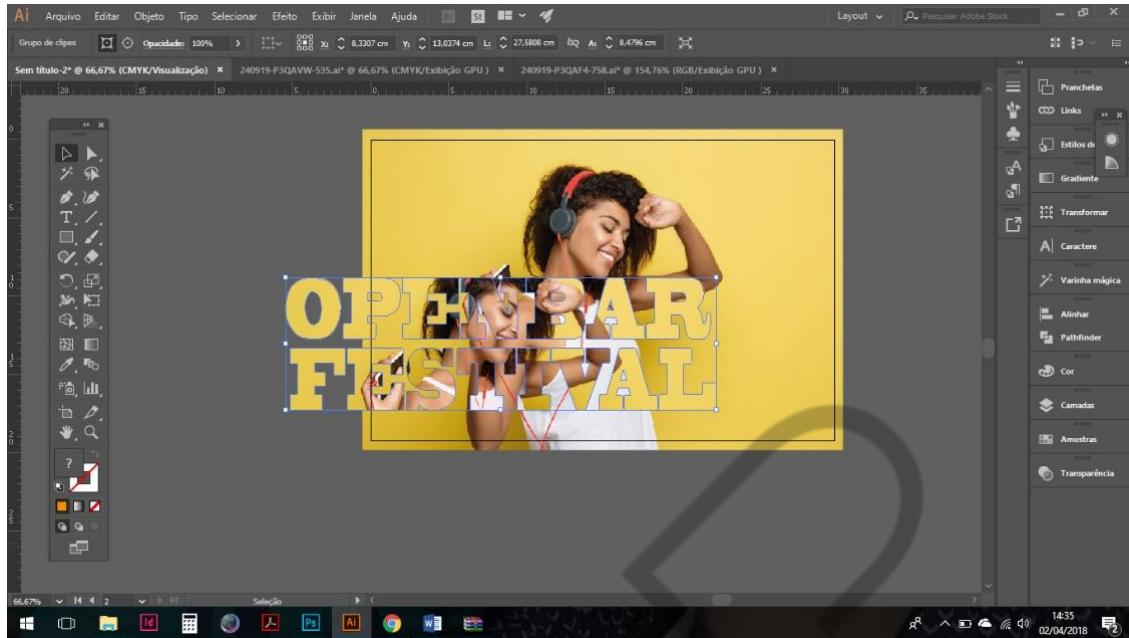


Figura 5.66 – Melhorando o flyer através de filtros do Illustrator  
Fonte: Elaborado pela autora (2018)

O Illustrator tem dentro dele alguns filtros bacanas que ajudam a dar um toque especial na hora de compor o seu trabalho. Esses filtros ficam na palheta Efeitos. É legal separar um tempo para aprender e explorar cada um deles, mesmo que inicialmente nada pareça combinar, saber onde estão e para que servem é muito importante na hora de você finalmente decidir o que usar.

No nosso caso, vamos usar a sombra apenas, mas você pode aproveitar e ir mexendo e explorando cada um deles agora que descobriu onde estão.

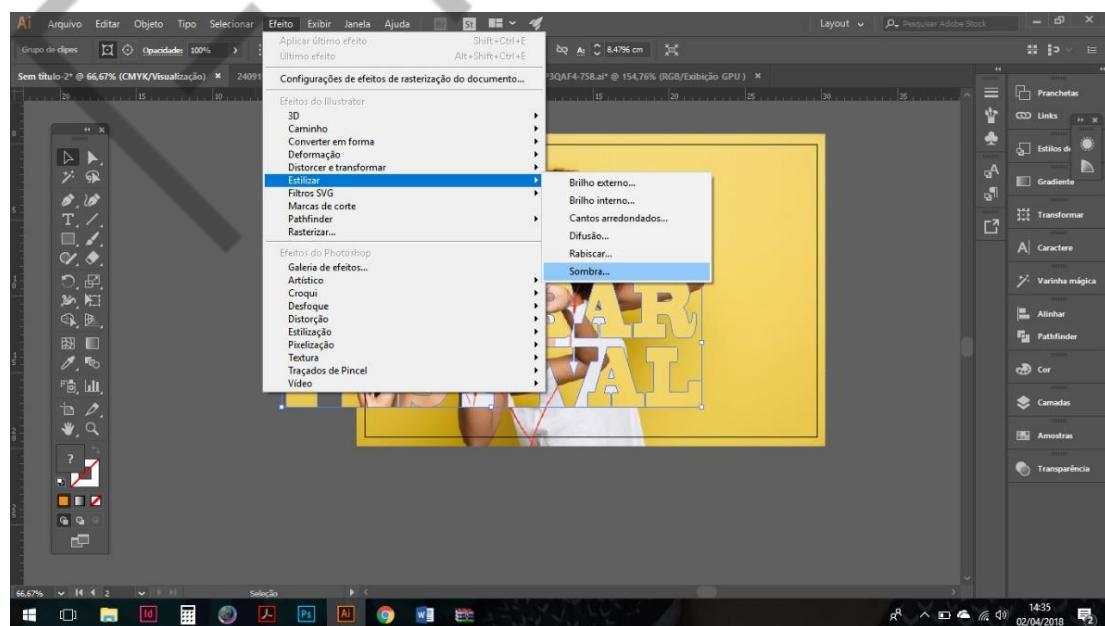


Figura 5.67 – Os filtros do Illustrator são tão interessantes, explore-os  
Fonte: Elaborado pela autora (2018)

Você vai descobrir quando clicar na opção, que abrirá uma outra caixa onde você pode escolher e controlar como será sua sombra. Tamanho, cor, direção, entre outras características dela. No nosso caso, sombra feita, basta agora posicionar sobre a imagem e temos um efeito fácil que pode socorrer você num momento ou outro!

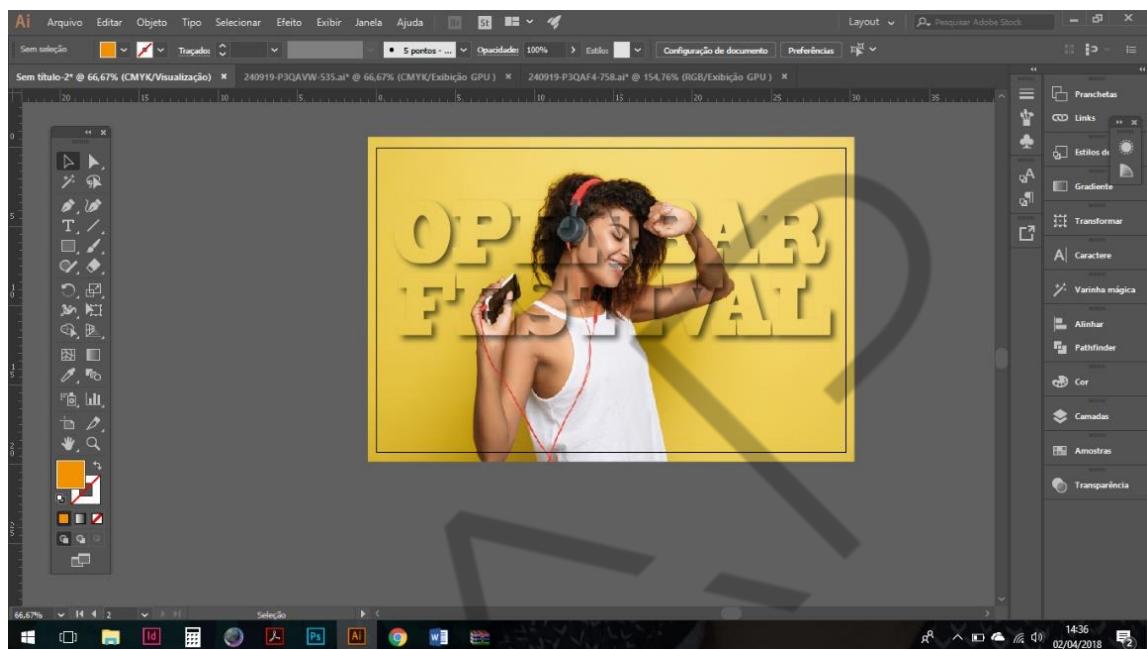


Figura 5.68 – Efeito prático do uso do filtro de sombras

Fonte: Elaborado pela autora (2018)

## 5.5 Criando ou utilizando uma amostra textura

Além da forma de trabalhar com amostras no Illustrator que já vimos anteriormente, abrindo e escolhendo paletas de cores predefinidas, uma outra boa maneira é você criá-las e salvá-las, criar estampas para se repetirem ou usar estampas prontas. Essas estampas têm diversas funções e podem ser trabalhadas de forma muito simples quando entendemos o processo. Você pode criar lindas texturas de fundo, adaptar outras ou mesmo utilizar em detalhes como títulos de sites, *flyers* e cartazes. É a sua criatividade quem vai mandar no processo.

Amostras são cores, tons, gradientes e padrões nomeados. As amostras associadas a um documento aparecem no painel Amostras. Essas amostras podem aparecer individualmente ou em grupos. Você pode abrir bibliotecas de amostras a partir de outros documentos do Illustrator e vários sistemas de cores. Bibliotecas de cores aparecem em painéis à parte e não são salvas com o documento. (HELP ADOBE 2018).

Vamos iniciar com um arquivo de amostras já pronto. Ao abri-lo, você encontrará quatro amostras florais. Para saber se são amostras ou texturas soltas, basta você olhar na paleta de amostras, os padrões devem constar lá e, caso isso não ocorra, é porque não é uma amostra – ainda.

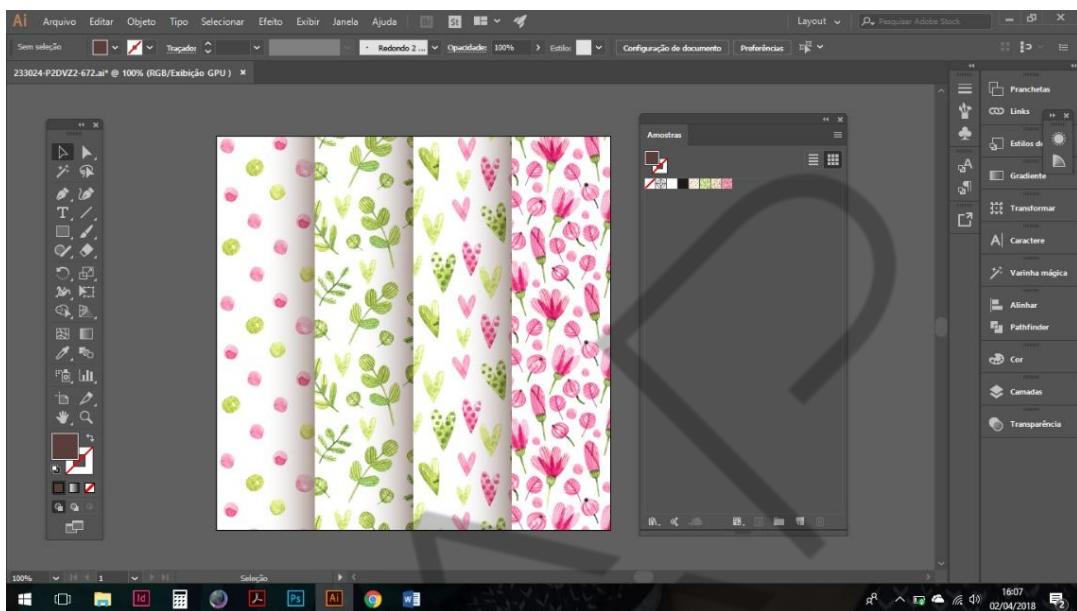


Figura 5.69 – Arquivo de estampas de amostras já prontas  
Fonte: Elaborado pela autora sobre arquivo do Freepik (2018)

Após escolhermos qual amostra irá ilustrar nossa frase, escrevemos a palavra que terá destaque, preferencialmente com uma fonte forte e com maior cobertura de cor (bold e extrabold são fontes legais para esse tipo de trabalho), trabalhamos as entrelinhas de maneira que fique harmônico e damos cor com a amostra.



Figura 5.70 – Utilize fontes mais pesadas para esse tipo de trabalho, a visualização pode ser melhor  
Fonte: Elaborado pela autora sobre arquivo do Freepik (2018)

Após colorir a palavra FLORES com a amostra escolhida, podemos perceber que a leitura ficou difícil, porque seu fundo é branco e precisava de uma maior densidade de estampa para funcionar. Então, criamos um quadrado com a amostra, selecionamos a ferramenta redimensionar, clicamos nela duas vezes e habilitamos todas as possíveis formas de redimensionar com proporcionalidade. Se isso não estiver habilitado, somente o polígono diminui, com essas ferramentas habilitadas, toda a textura diminui proporcionalmente.

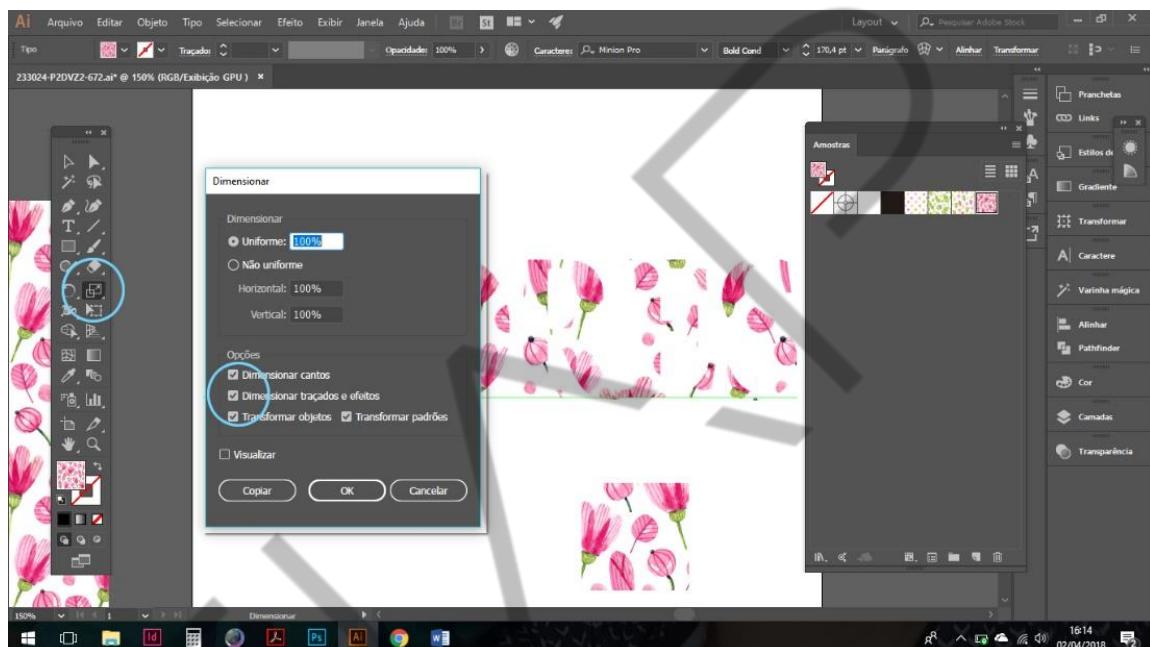


Figura 5.71 – Redimensione para aumentar ou diminuir a densidade da textura  
Fonte: Elaborado pela autora sobre arquivo do Freepik (2018)

Feito isso, com a ferramenta conta-gotas e a palavra FLORES selecionada, clicamos no quadradinho com a amostra no tamanho ideal para esse trabalho. Com a maior densidade da estampa conseguimos uma leitura melhor para a palavra.

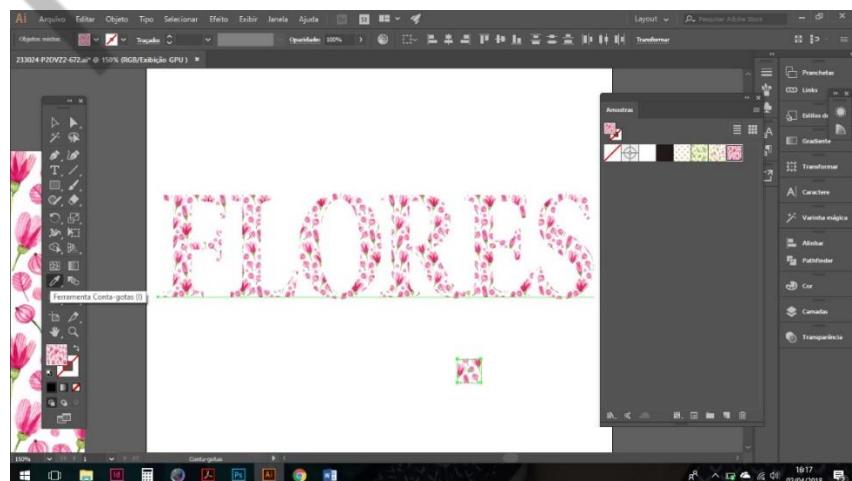


Figura 5.72 – Com a ferramenta conta gotas, colha a sua amostra modificada  
Fonte: Elaborado pela autora sobre arquivo do Freepik (2018)

Para finalizar, usaremos o efeito de sombra com outro padrão de cor e tamanho da sombra. Sendo assim, bastou que eu clicasse onde marcava preto e abriu imediatamente a tabela CMYK/RGB, dando isso como pronto, finalizamos a ilustração.

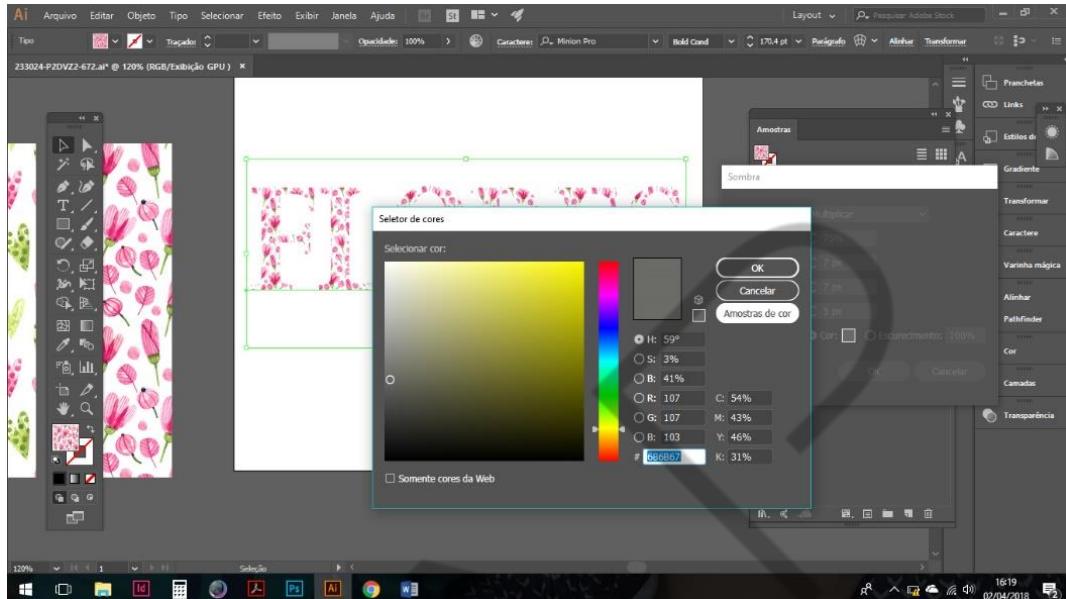


Figura 5.73 – Modificando as definições originais de um efeito de sombra  
Fonte: Elaborado pela autora sobre arquivo do Freepik (2018)

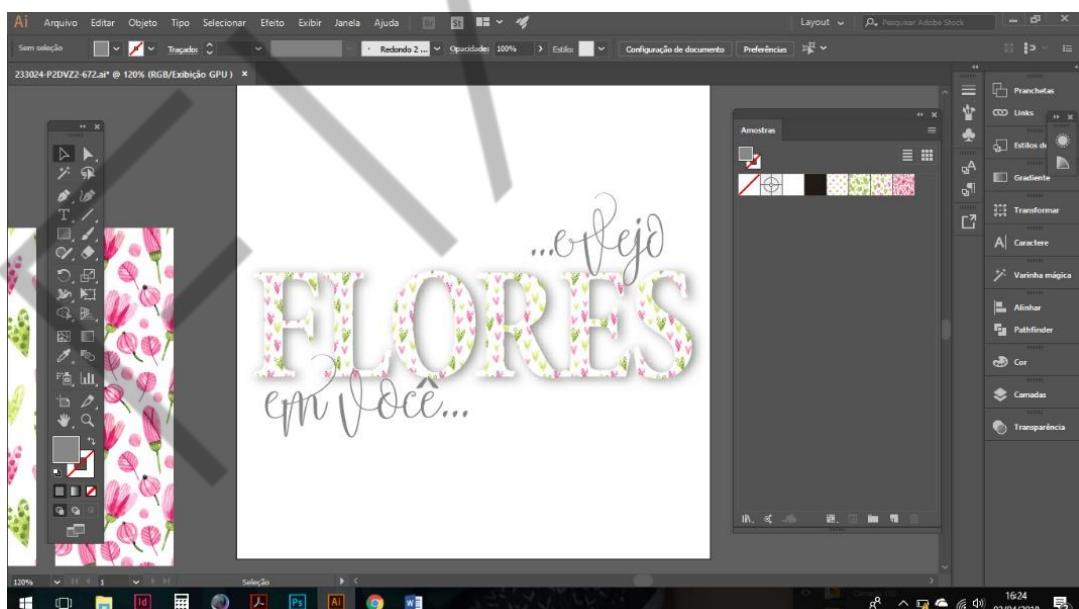


Figura 5.74 – textura aplicada sobre a palavra  
Fonte: Elaborado pela autora sobre arquivo do Freepik (2018)

Após finalizarmos a ilustração, percebemos que estava tudo muito clarinho e queríamos algo com mais impacto. Olhando novamente as amostras, não encontramos nenhuma que fosse ideal para o fundo que imaginamos. Então, resolvemos criar uma amostra a partir da amostra de bolinhas existente ali.

Dessa forma, clicamos sobre a amostra, seguramos e arrastamos para a minha área de trabalho. Percebem que ela vem no tamanho original e como o artista a criou.

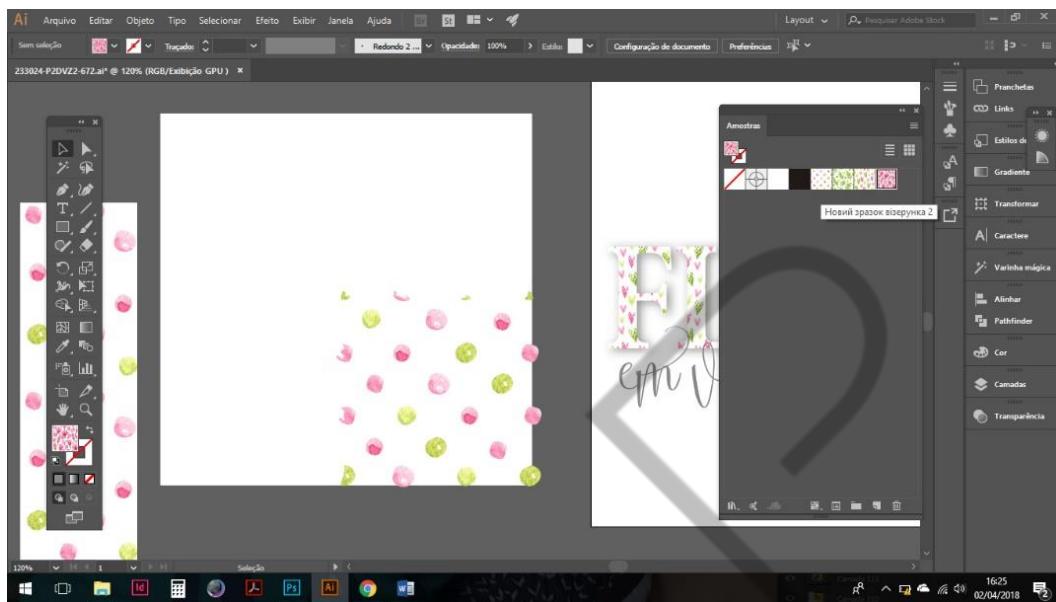


Figura 5.75 – Clique e arraste na estampa para modificar ou crie suas próprias da mesma forma  
Fonte: Elaborado pela autora sobre arquivo do Freepik (2018)

Eu queria simplificar e escolhemos uma bolinha verde e uma rosa, deletando todo o resto que não nos interessava no momento. A amostra original continua intacta na paleta, assim sendo, caso mude de ideia posso usá-la sem o menor problema.

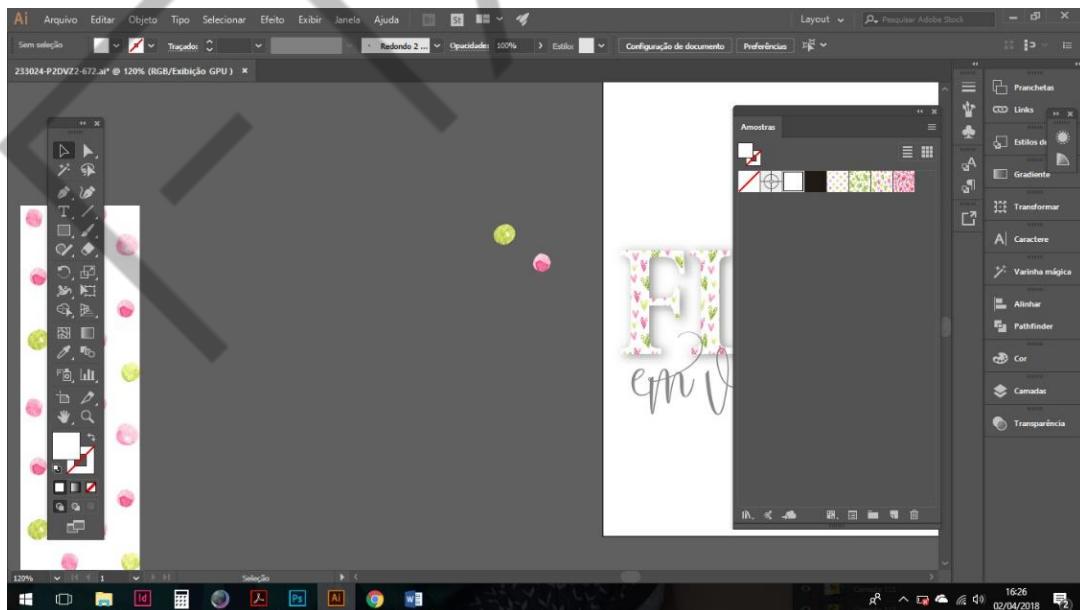


Figura 5.76 – Imagem já separada para criação da estampa de fundo  
Fonte: Elaborado pela autora sobre arquivo do Freepik (2018)

Para tornar agora esses pequenos desenhos uma amostra, é preciso criar um quadradinho perfeito e colocar as bolinhas sobre ele, alinhando-as. Se quiser que a

amostra mantenha o fundo branco, posso deixá-lo, se desejarmos posteriormente usar sobre um fundo de outra cor, é preciso ir na ferramenta cor e retirar o branco, clicando no quadradinho com o traço vermelho. Isso faz com que o fundo fique transparente. No nosso caso, ele ficará branco, então, selecione todo o desenho que eu criei com partes do outro vetor e arrasto novamente para a tabela de amostras.

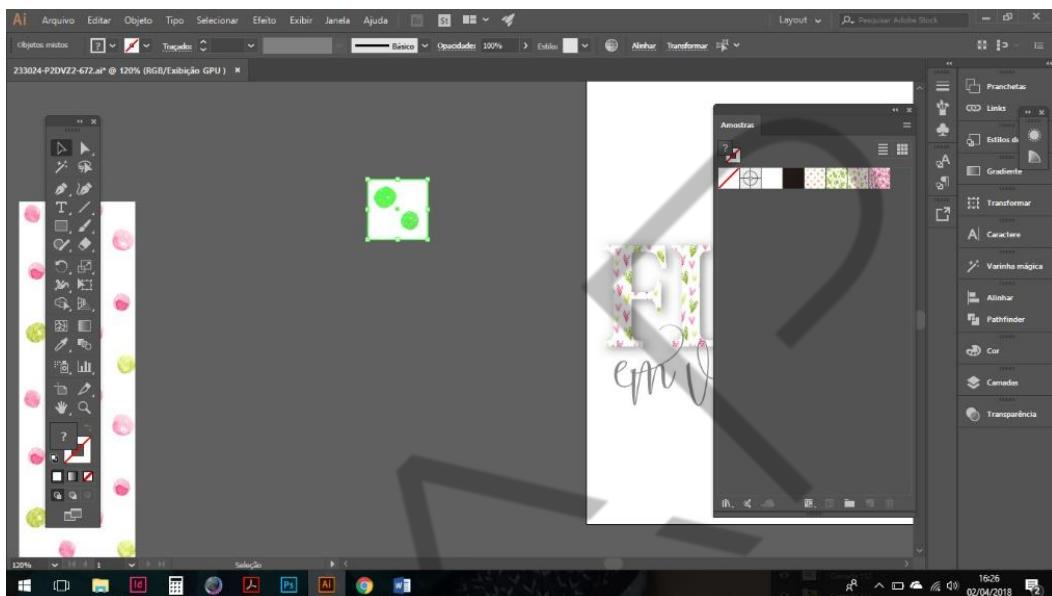


Figura 5.77 – Selecione tudo e arraste novamente para a paleta de amostras

Fonte: Elaborado pela autora sobre arquivo do Freepik (2018)

Pronto! Nossa nova amostra está na biblioteca. Criamos um polígono para o fundo e aplicamos a amostra que se encontra na paleta e, para dar melhor leitura, mudei a cor da palavra FLORES.

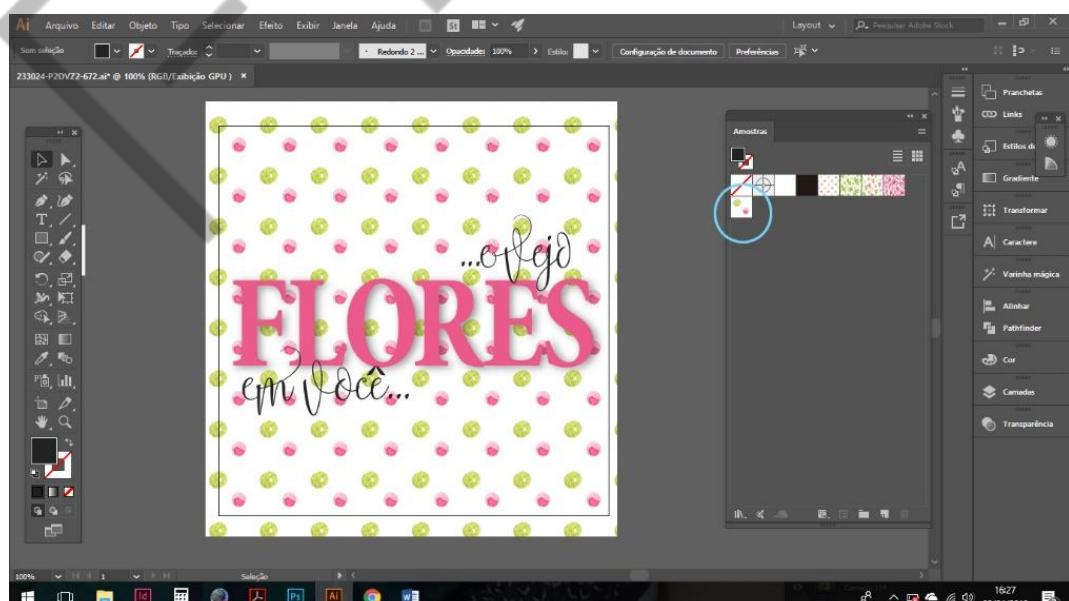


Figura 5.78 – Nova textura aplicada no polígono do fundo  
Fonte: Elaborado pela autora sobre arquivo do Freepik (2018)

## 5.6 Rasterizando uma imagem Bitmap

Vai acontecer com você, pois sempre acontece. Seu cliente pede um Outdoor e manda para você o logotipo dele em .JPG e você precisa, na verdade, de uma imagem enorme e descobre que irá ter que redesenhar ou rasterizar a imagem porque o tal logo tem 5 cm e jamais irá funcionar em grande escala.

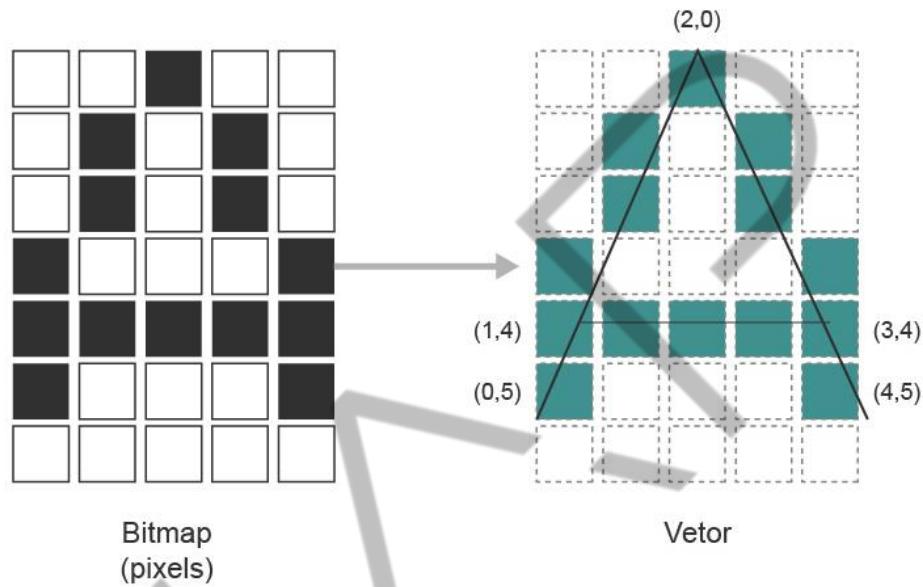


Figura 5.79 – Bitmap e vetor  
Fonte: FIAP (2018)

É possível traçar um trabalho artístico existente de modo a utilizá-lo como base para um novo desenho. Por exemplo, é possível criar um gráfico baseado em um esboço a lápis em papel. Ou importar uma imagem salva em outro programa gráfico e traçar sobre ela. A maneira mais fácil de traçar uma arte é abrir ou inserir um arquivo no Illustrator e traçar automaticamente o trabalho artístico com o comando Traçado de imagem. Várias predefinições de traçado oferecem opções de traçado para tipos específicos de trabalho artístico. Por exemplo, se você estiver traçando uma imagem que planeja usar como desenho técnico, escolha a predefinição Desenho técnico. Todas as opções de traçado alteram para o traçado ótimo de um desenho técnico. Também é possível controlar o nível do detalhe e como o traçado é preenchido e, até mesmo, salvar as configurações como uma predefinição personalizada para uso futuro. (HELP ADOBE 2018).



Figura 5.80 – Antes e depois de traçar uma imagem Bitmap usando o comando Traço em tempo real  
Fonte: Manual do Usuário Adobe (2015)

Ou seja, você pode jogar o Bitmap no seu programa de vetor e traçar a imagem (rasterizar), transformando a mesma em um vetor. Quando a imagem é simples, ou em preto e branco, esse rastreio é mais fácil, mas quando a imagem não está com uma boa resolução ou tem uma gama maior de cores, você pode ter que redesenhar todo o desenho. Mas nem sempre o resultado é perfeito, você pode economizar tempo em alguns casos, mas, em outros, a melhor forma acaba sendo mesmo o redesenho.

A vetorização nos permite ser realizada de forma manual ou automática. A vetorização manual é realizada através das ferramentas de desenho e edição de programas gráficos. Geralmente, é feita por cima de uma imagem digitalizada. A vetorização manual apresenta melhores resultados e uma arte-final mais limpa. A vetorização automática está presente na maioria dos programas gráficos atuais. É feita através de aplicações onde o usuário pode definir o estilo de rastreio desejado, assim como o nível de detalhes e suavidade. O método automático é mais rápido, mas o resultado pode depender do tipo da imagem original e da experiência do usuário. (ANDRADE, 2015).

Para mostrar na prática, vamos usar o logotipo da FEDEX. Primeiro, eu colhi uma imagem com uma resolução maior. Imagens com baixas resoluções acabam desenvolvendo uma rasteirização ruim e você tem que redesenhar manualmente.

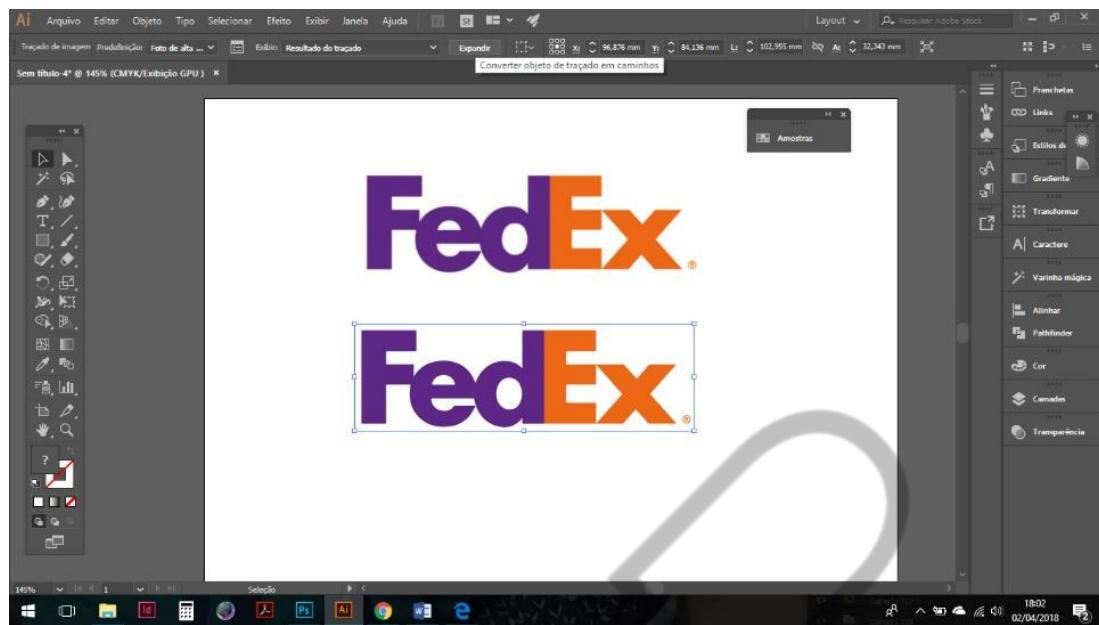


Figura 5.81 – Para melhor rasterização, a imagem precisa estar com uma resolução boa  
Fonte: Elaborado pela autora sobre logotipo da FEDEX (2018)

Eu copiei e coleei a imagem para manter as duas versões, mas ele vetoriza sempre a imagem que você inserir no arquivo – lembrando que isso não altera em nada a imagem JPG original, ok?

Para um rastreio automático, temos a ferramenta “**Converter**” a imagem em objeto traçado. Clique na imagem a ser vetorizada e na ferramenta. Opte por clicar na setinha para baixo que tem ao lado do nome e assim abrirá uma paleta de possibilidades.

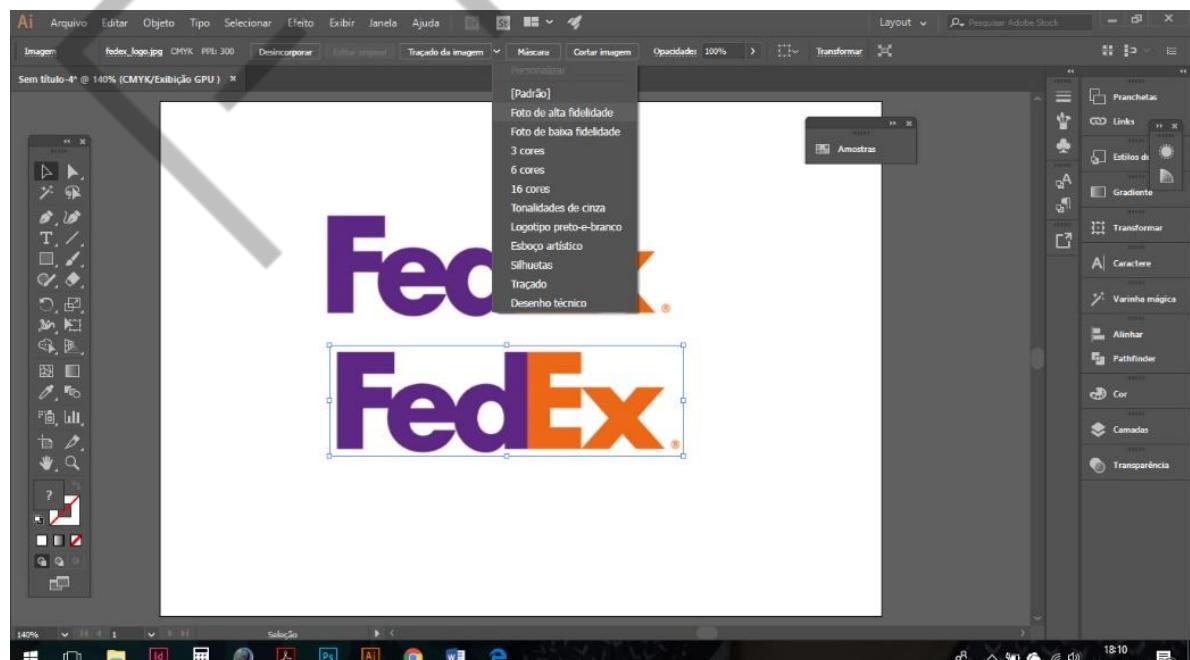


Figura 5.82 – A ferramenta possui variações diversas, escolha a que melhor atende você  
Fonte: Elaborado pela autora sobre arquivo do Freepik (2018)

Clique na opção que melhor irá atender você e o programa criará o vetor automaticamente. Depois é só ir em Expandir. O logotipo agora é um vetor e pode ser trabalhado como tal, inclusive, ampliado indefinidamente sem perder a definição.

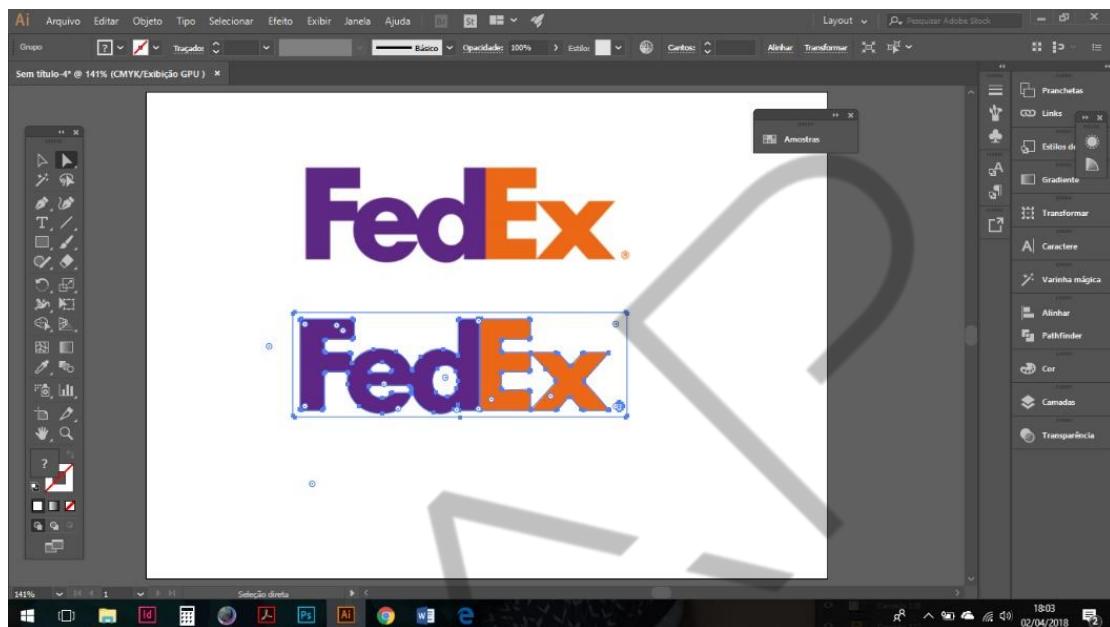


Figura 5.83 – Imagem original Bitmap e imagem já vetorizada  
Fonte: Elaborado pela autora sobre arquivo do Freepik (2018)

Agora que você conhece a linguagem vetorial e já tem um conhecimento básico do programa Illustrator, é hora de colocar a mão na massa e iniciar o seu processo de criação. Lembrando que imagens vetoriais serão usadas por você ao longo da sua vida em vários tipos de aplicações. Divirta-se com os dois.

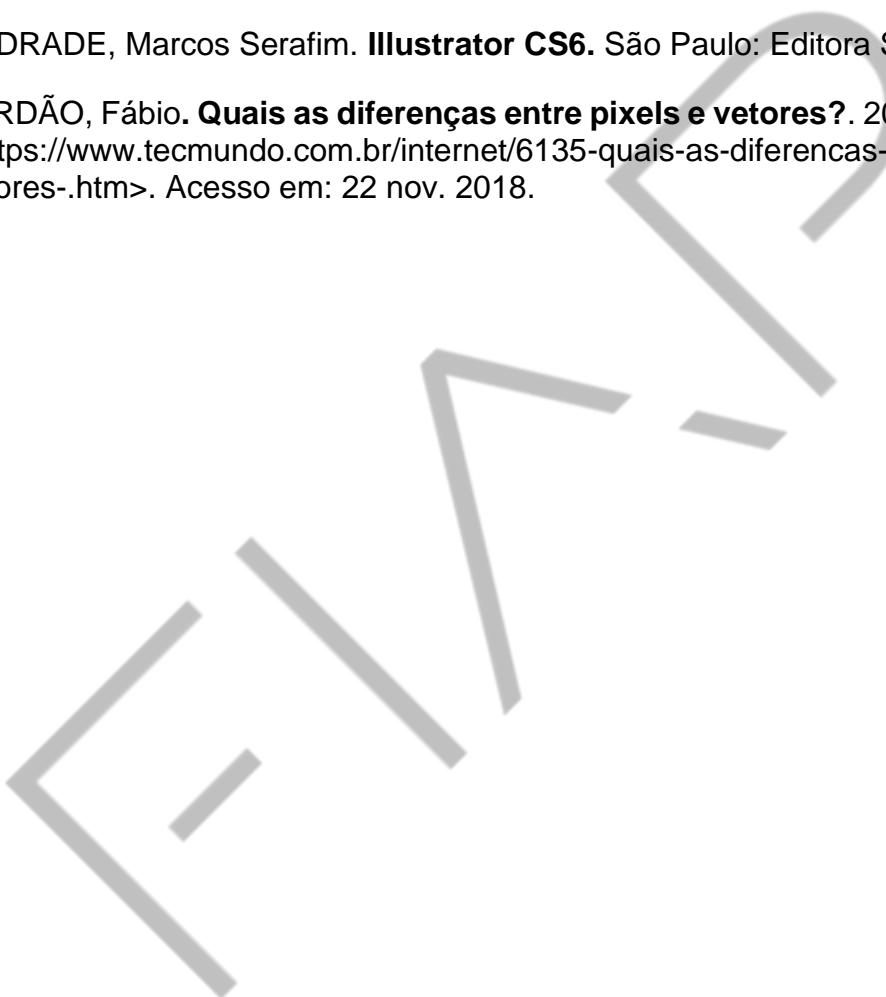
## REFERÊNCIAS

ADOBE. Manual do Usuário. **Verbete Amostras.** Disponível em: <<https://helpx.adobe.com/pt/illustrator/using/using-creating-swatches.html>>. Acesso em: 23 nov. 2018.

\_\_\_\_\_. **Verbete Vetorização.** Disponível em: <<https://helpx.adobe.com/pt/illustrator/using/image-trace.html>>. Acesso em: 23 nov. 2018.

ANDRADE, Marcos Serafim. **Illustrator CS6.** São Paulo: Editora Senac, 2015.

JORDÃO, Fábio. **Quais as diferenças entre pixels e vetores?** 2010. Disponível em: <<https://www.tecmundo.com.br/internet/6135-quais-as-diferencas-entre-pixels-e-vetores-.htm>>. Acesso em: 22 nov. 2018.



## GLOSSÁRIO

<b>Vetorizar</b>	Transformar uma imagem Bitmap em vetor, seja automaticamente, seja redesenhando suas formas.
<b>Rasterizar</b>	Transformar pixels em formas vetoriais.
<b>Briefing</b>	Conjunto de informações e instruções coletadas com um cliente para a confecção de um projeto.
<b>OpenType</b>	Tipo de fonte de computador criada pela Microsoft e, posteriormente, adaptada e melhorada pela Adobe. Geralmente, por ser melhorada, possui mais tipos e <u>glifos</u> .
<b>Arte-finalizar</b>	O termo refere-se ao ato de alinhar, colocar todas as imagens em alta resolução, fechar o arquivo, verificar as revisões e enviar para suas saídas. Seja para web, para impressão ou mesmo para TV.