



# Illustrator CS6 – Conceitos Básicos

## Sumário

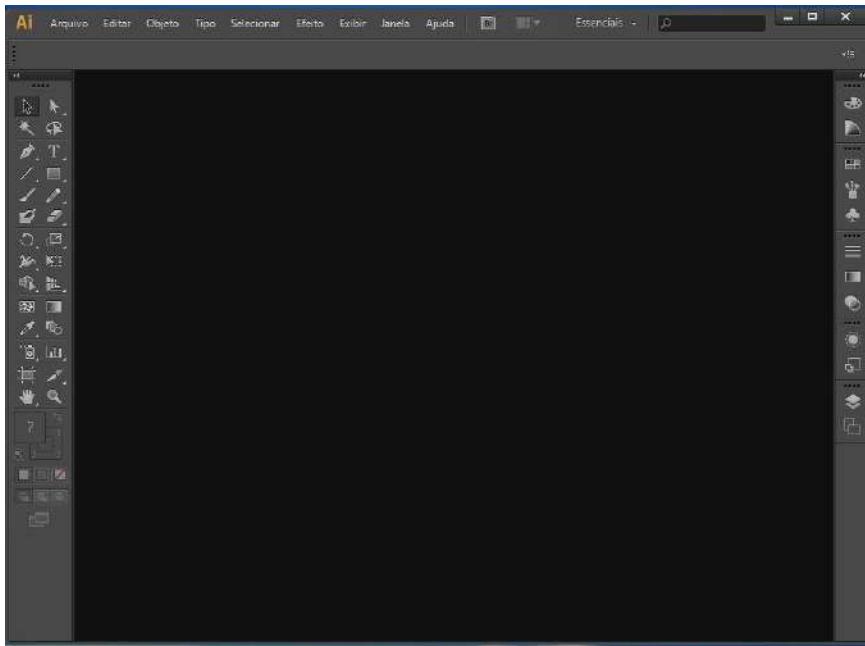
Iniciando o Illustrator .....	4
Conhecendo o Illustrator .....	5
Iniciando um novo Documento .....	6
Salvando um Documento .....	8
Abrindo um Documento.....	9
Modelos de Cores RGB .....	10
Modelos de Cores CMYK.....	12
Painéis ou Paletas .....	13
Organizando Painéis.....	14
Caixa de Ferramentas.....	18
Ferramenta Retângulo .....	23
Ferramenta Retângulo arredondado .....	24
Ferramenta Estrela .....	24
Traçado.....	25
Ferramenta Zoom .....	26

## Iniciando o Illustrator

Para iniciar o Adobe Illustrator CS6, clique no botão Iniciar, selecione Todos os Programas, opção Adobe Master Premium CS6 e escolha Adobe Illustrator CS6.



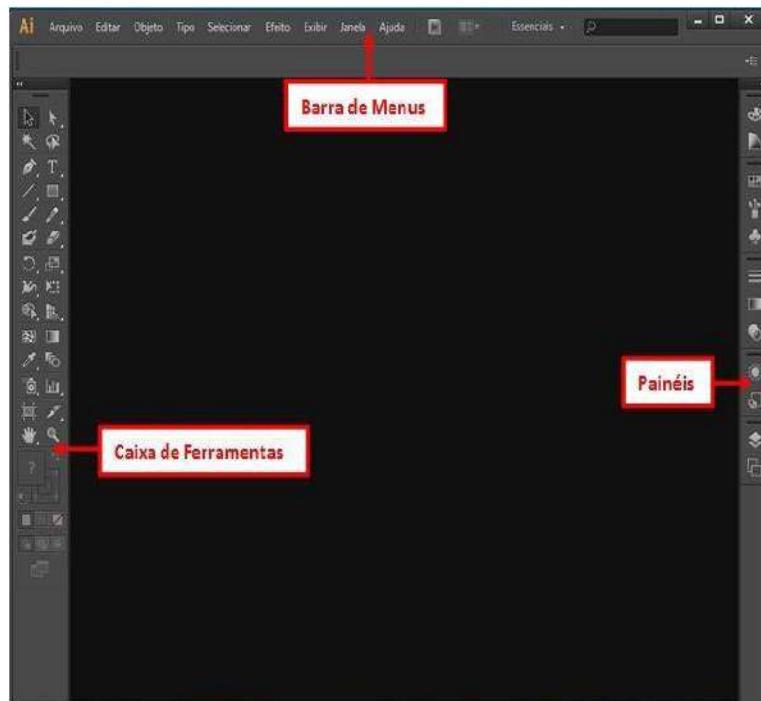
Programa aberto após o clique.



## *Conhecendo o Illustrator*

O Illustrator CS6 apresenta uma área de trabalho mais prática e inteligente, onde podemos trabalhar com as paletas posicionadas como painéis ou ícones.

Vamos conhecer os demais componentes da janela do Adobe Illustrator CS6.

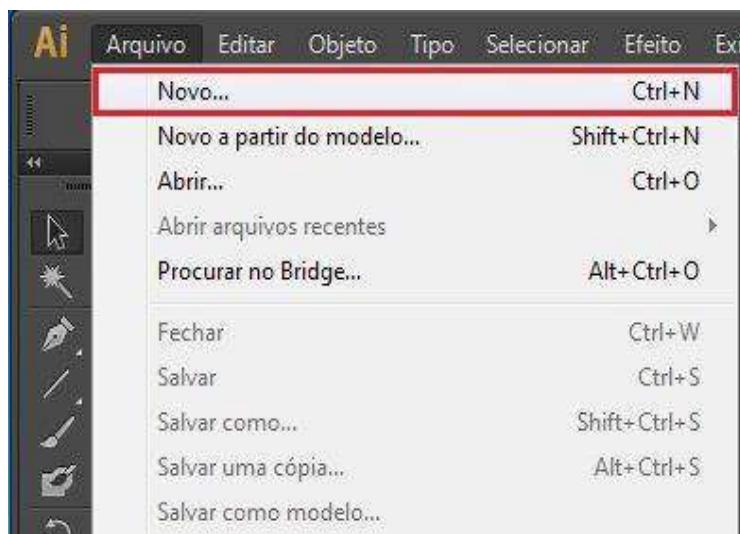


- Barra de Título: exibe o nome do aplicativo e possui os botões de função das janelas (Minimizar, Maximizar e Fechar).
- Barra de Menus: onde estão localizados os menus que contém as opções do programa para manipulação de objetos e demais recursos.
- Caixa de Ferramentas: contém as principais ferramentas de criação, manipulação e edição de objetos gráficos do programa.
- Painéis: pequenas caixas suspensas que possuem as opções dos recursos para a manipulação de objetos.

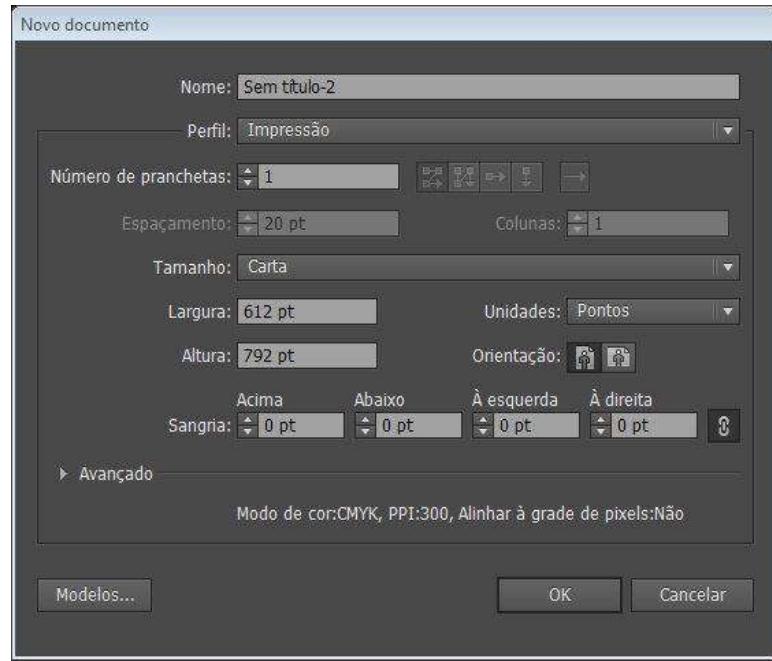
## ***Iniciando um novo Documento***

Vamos aprender a criar e salvar um novo arquivo do Illustrator CS6.

Clique no menu Arquivo e selecione Novo ou pressione as teclas de atalho Ctrl+N.



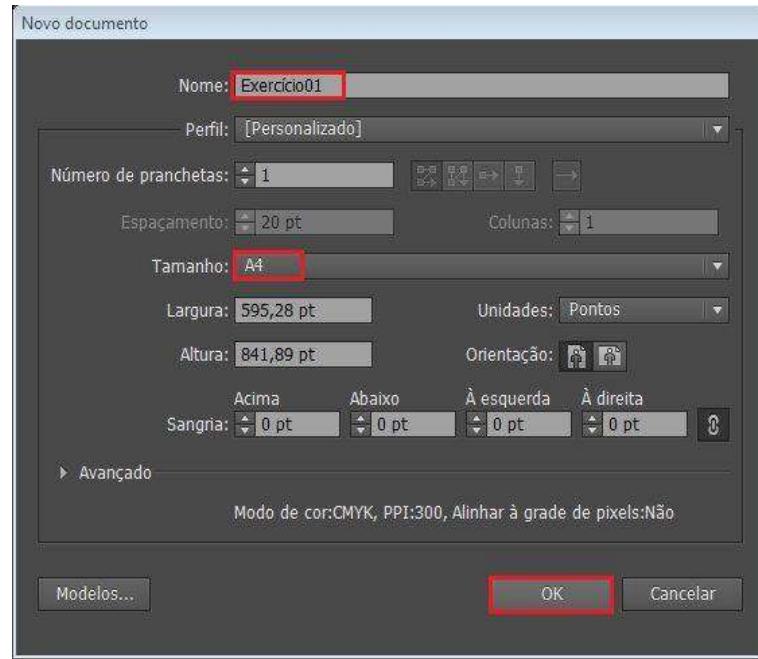
Após o clique surgirá a caixa de diálogo Novo Documento.



No campo Nome digite o nome desejado, para o documento a ser criado. Clique no drop-down da opção Tamanho e selecione A4, para o formato do documento, caso o mesmo não esteja selecionado.

Quanto aos campos referente às medidas (Largura, Altura e Unidades) não há necessidade de fazer alterações por enquanto. Mantenha o padrão que estiver aparecendo em sua janela.

Em seguida, clique em OK para finalizar a criação do documento.



Observe o documento criado, indicando ao lado do título a porcentagem de Zoom na visualização do mesmo, dentro da área de trabalho do Illustrator.

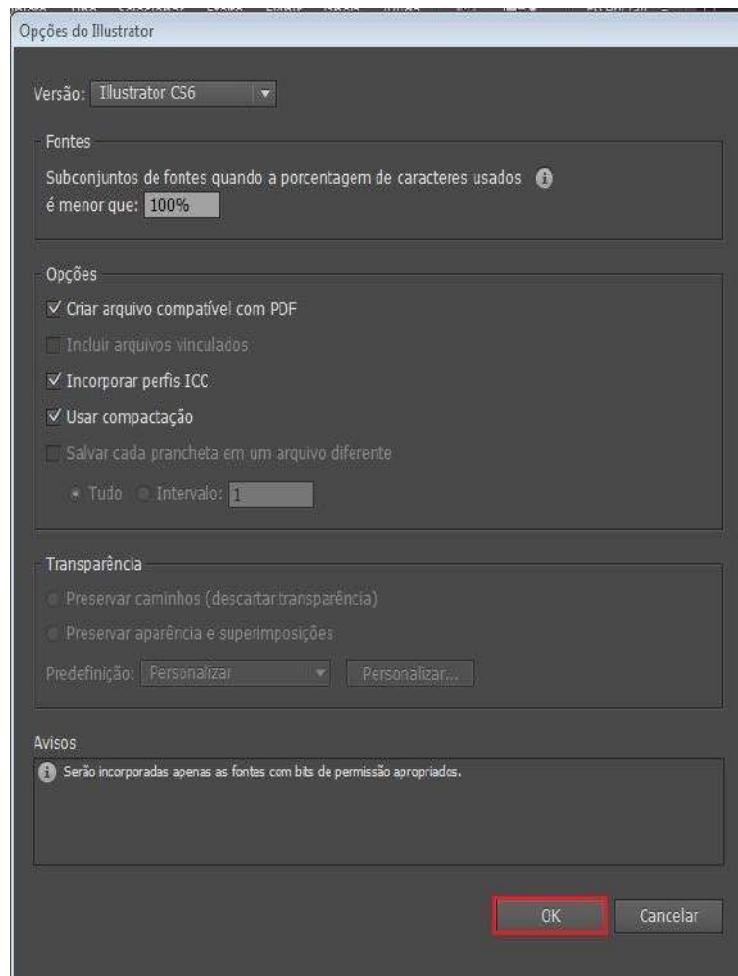
## Salvando um Documento

Para salvar o documento, clique no menu Arquivo e selecione o comando Salvar Como..., ou pressione as teclas de atalho Shift+Ctrl+S.



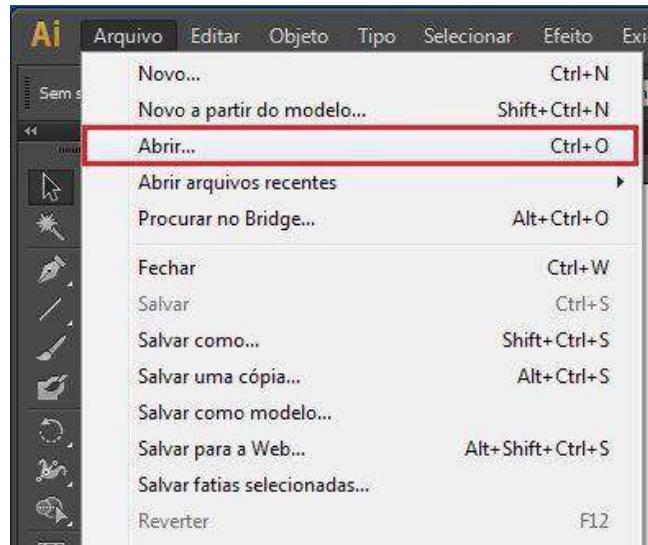
Na caixa de diálogo Salvar Como, selecione a sua pasta e clique em Salvar. O nome do arquivo já foi definido anteriormente.

Após salvar o arquivo, surge uma caixa de diálogo de nome Opções do Illustrator, onde temos algumas predefinições para a criação do arquivo, como a versão do programa para o qual este deverá ser salvo, neste caso Illustrator CS6. Temos também opções para caracteres, com compatibilidade para exportação em formato PDF.

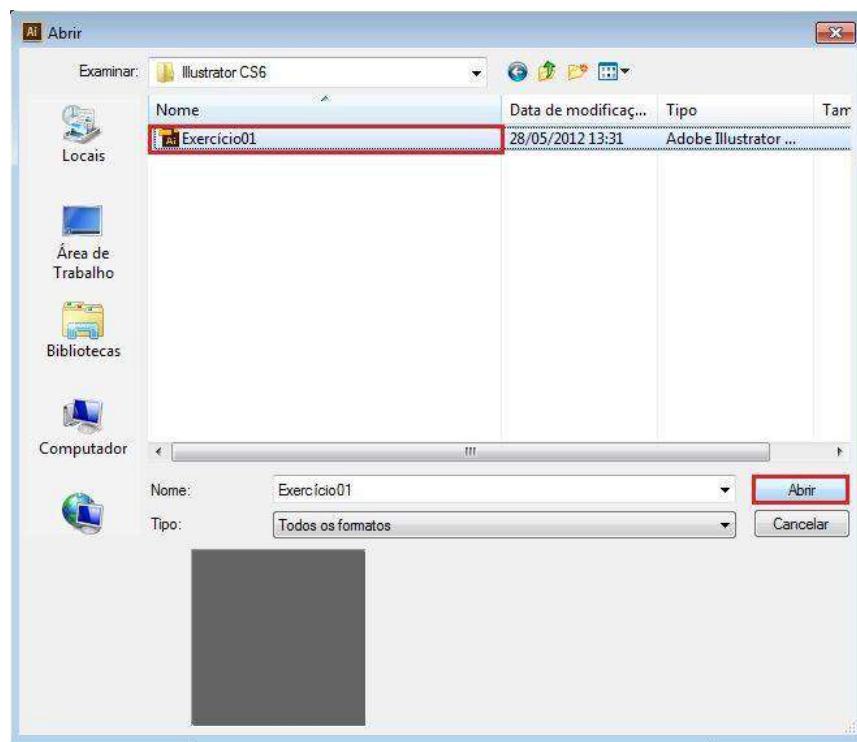


## Abrindo um Documento

Após fechar o documento anterior, surgirá a caixa de diálogo inicial do Adobe Illustrator, clique em Abrir. Caso tenha desabilitado esta caixa no início do curso, clique em Arquivo e selecione Abrir, ou utilize as teclas de atalho Ctrl+O.



Em seguida a caixa de diálogo Abrir será aberta. Escolha o local onde desejar, através do drop-down do campo Examinar e selecione o arquivo, clicando em seguida no botão Abrir.



## Modelos de Cores RGB

Vamos aprender um pouco sobre a teoria das cores:

A cor é produzida pelo monitor do computador e pelo dispositivo de impressão utilizando dois modelos de cores diferentes, métodos para exibir e medir cor. O olho humano percebe a cor de acordo com o comprimento de onda da luz que ele recebe.

As cores obtidas diretamente por decomposição natural da luz solar ou artificialmente mediante focos emissores de luz de uma longitude de onda determinada, se denominam cores aditivas.

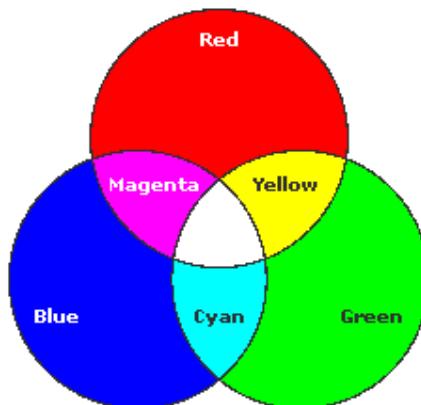
Não é necessária a união de todas as longitudes do espectro visível para obter o branco, já que se misturarmos só o vermelho, verde e azul obteremos o mesmo resultado. É por isso que estas cores são denominadas cores primárias, porque a soma das três produz o branco. Ademais, todas as cores do espectro podem ser obtidas a partir delas.

O monitor produz os pontos de luz partindo de três tubos de raios catódicos, um vermelho, outro verde e outro azul. Por este motivo, o modelo de definição de cores usado em trabalhos digitais é o modelo RGB (Red, Green, Blue).

O RGB é o método pelo qual os monitores exibem cor e CMYK (Cyan, Magenta, Yellow e Black), o método pelo qual as imagens são impressas utilizando as quatro cores de tinta de processo, são os dois modelos mais comuns de cores.

#### Modelo de Cores RGB

É a abreviatura do sistema de cores formado por vermelho (Red), verde (Green) e azul (Blue). O modelo de cores RGB é chamado de cores aditivas porque várias porcentagens de cada luz colorida são adicionadas para criar cores. Todos os monitores exibem cores apresentadas neste modelo.



Todas as cores que se visualizam no monitor estão em função das quantidades de vermelho, verde e azul utilizadas. Por isso, para representar uma cor no sistema RGB se atribui um valor entre 0 e 255 (notação decimal) ou entre 00 e

FF (notação hexadecimal) para cada um dos componentes vermelho, verde e azul que o formam. Os valores mais altos de RGB correspondem a uma quantidade maior de luz branca. Por conseguinte, quanto mais altos são os valores RGB, mais claras são as cores. A seguir temos uma tabela com algumas cores:

hexadecimal	RGB	decimal
#A52A2A		165, 42, 42
#DEB887		222, 184, 135
#5F9EA0		95, 158, 160
#7FFF00		127, 255, 0
#D2691E		210, 105, 30
#FF7F50		255, 127, 80
#6A95ED		100, 149, 237

Desta forma, uma cor qualquer virá representada no sistema RGB mediante a sintaxe decimal (R,G,B) ou mediante a sintaxe hexadecimal #RRGGBB. A cor vermelha pura, por exemplo, se especificará como (255,0,0) em notação RGB decimal e #FF0000 em notação RGB hexadecimal.

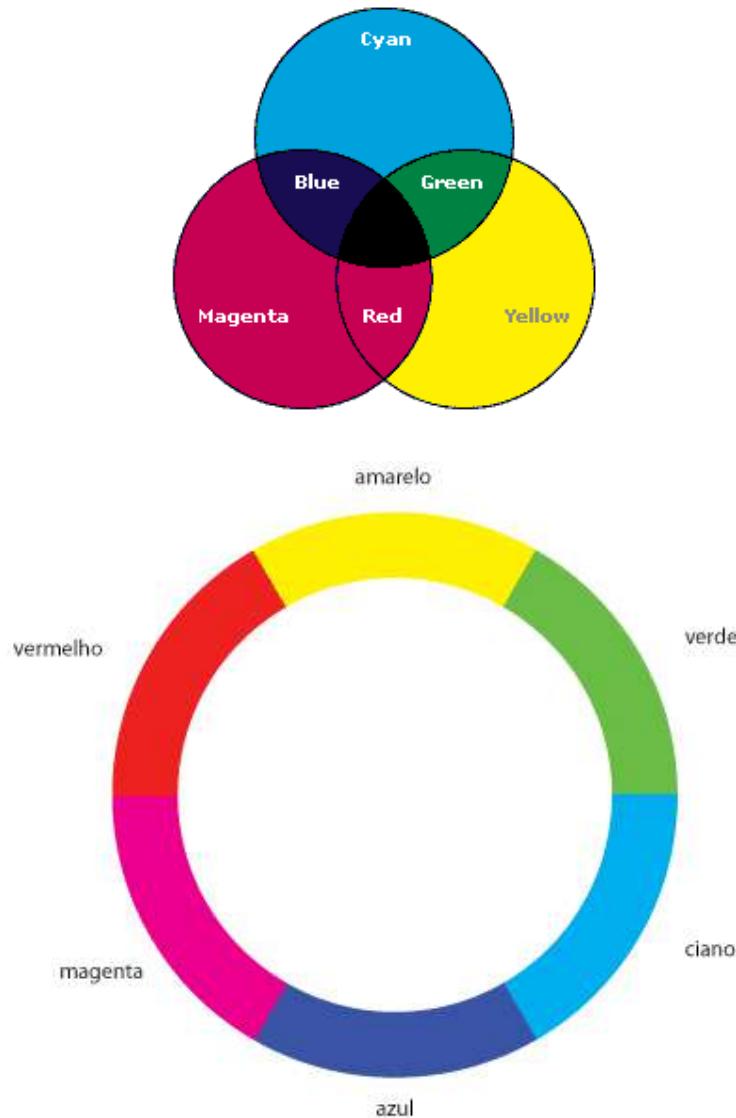
## Modelos de Cores CMYK

CMYK, do inglês Cyan, Magenta, Yellow e BlacK (ciano, magenta, amarelo e preto), é um sistema de cores subtrativas baseado na pigmentação das tintas, ou seja, não é puro como a luz e há diferenças entre as cores quando as vemos no monitor e quando as imprimimos. Por isso existem a diferenciação entre cores como RGB e CMYK, segundo a qual, a mistura em partes iguais dos três pigmentos primários (ciano, magenta e amarelo) resulta em preto. CMYK contém quatro pigmentos; os mencionados três primários mais o preto.

Efetivamente, a mescla de pigmentos ciano, magenta e amarelo não produz a cor branca, e sim uma cor cinza sujo, neutro. Quanto ao preto, tampouco é possível obtê-lo a partir dos primários, sendo necessário incluí-lo no conjunto de cores básicas subtrativas, obtendo-se o modelo CMYK (Cyan, Magenta, Yellow, Black).

O sistema CMYK, define as cores de forma similar a como funciona uma impressora de injeção de tinta ou uma imprensa comercial de quadricomia. A cor é da superposição ou de colocar juntas gotas de tinta semi-transparentes, das cores ciano (um azul brilhante), magenta (uma cor rosa intenso), amarelo e preto, e sua notação se corresponde com o valor em tanto por cento de cada uma destas cores.

Desta forma, uma cor qualquer virá expressa no sistema CMYK mediante a expressão (C,M,Y,K), na que figuram os tantos por cento que a cor possui dos componentes básicos do sistema. Por exemplo, (0,0,0,0) é branco puro (o branco do papel), enquanto que (100,0,100,0) corresponde à cor verde.



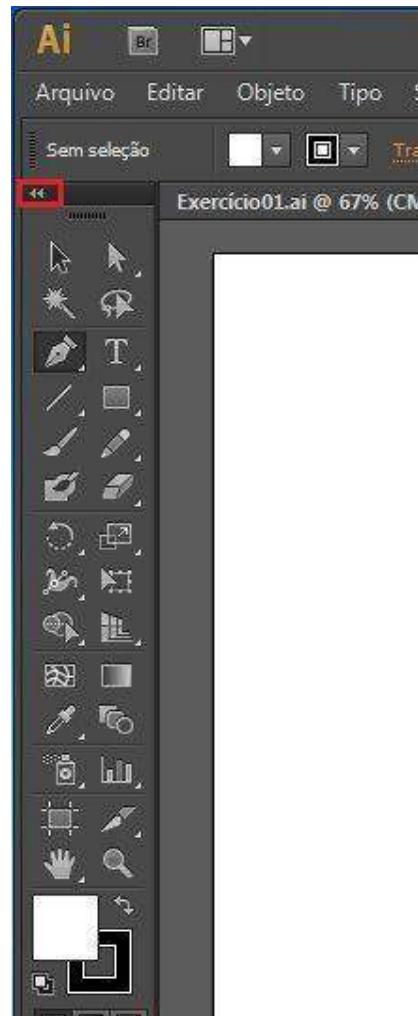
## *Painéis ou Paletas*

O Illustrator CS6 apresenta uma área de trabalho mais prática e inteligente, onde podemos trabalhar com as paletas (como eram conhecidas em versões anteriores), posicionadas como painéis ou ícones.

Os painéis, agora podem ser encaixados ao longo da borda da área de trabalho fornecendo um controle eficiente sobre ela. Clicar sobre as setas na parte superior direita do grupo, faz com que o mesmo se transforme em ícones.

Podemos exibir a Caixa de Ferramentas ou Painel de Ferramentas com uma ou duas colunas, através de novas setas que aparecem acima do painel.

Clique na seta dupla acima da Caixa de Ferramentas.

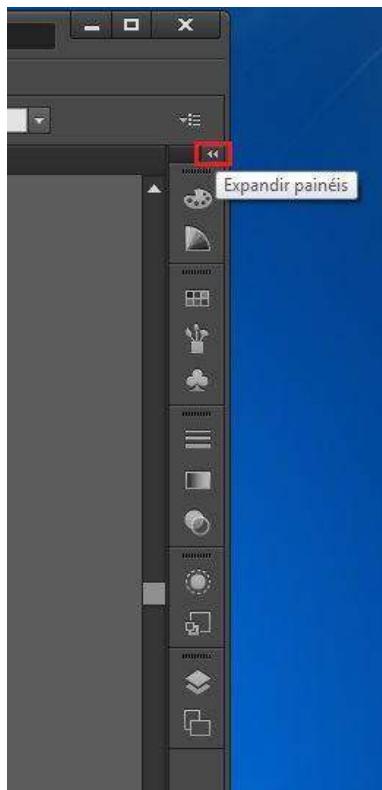


## Organizando Painéis

Clique nas setas, como indica a imagem a seguir para redimensionar o Painel.



Em seguida, visualize o painel em modo de Ícone:



Além de redimensionar os painéis, é possível fazê-los flutuar, podemos movê-los sobre a área de trabalho.

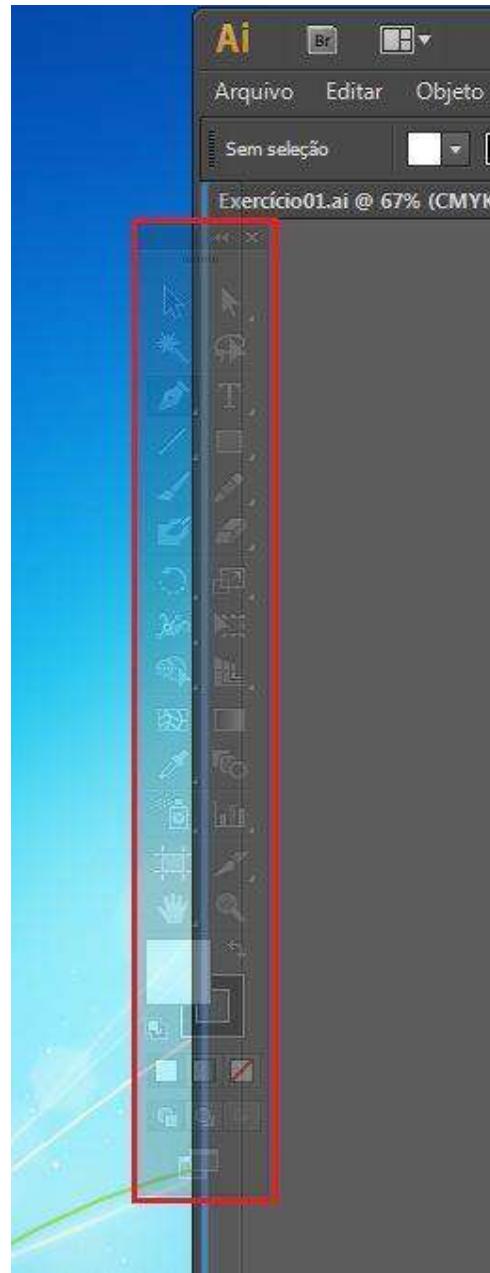
Para mover o painel, clique a partir da área pontilhada e arraste para o centro da área de trabalho.



Observe a caixa de ferramentas sendo movida para a área de trabalho.



Para encaixar o painel novamente, clique e arraste o mesmo utilizando a área cinza. Uma área transparente com borda azul à esquerda aparecerá. Solte o painel e ele se ajustará organizadamente no lado da área de trabalho.



Após encaixar o painel, mantenha o programa aberto.

## ***Caixa de Ferramentas***

A caixa de ferramentas contém as ferramentas de seleção, de desenho e pintura, ferramentas de edição, de visualização e as caixas de preenchimento e contorno.

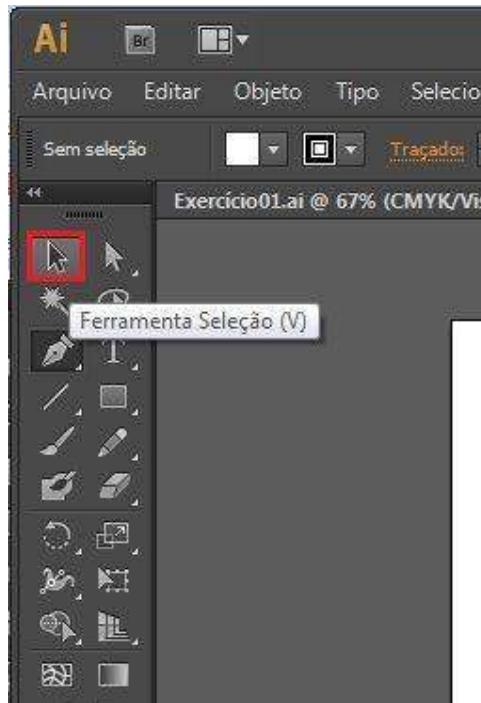
As ferramentas do programa estão renovadas e foram aprimoradas para garantir um uso muito mais prático e eficiente. Algumas das mudanças incluem

maior flexibilidade nos pontos de âncora, melhor performance e rapidez operacional em movimento de objetos, escalas e realização de transformações, por exemplo e uma nova ferramenta de borracha que permite apagar desenhos pixel por pixel, assim como no Photoshop.

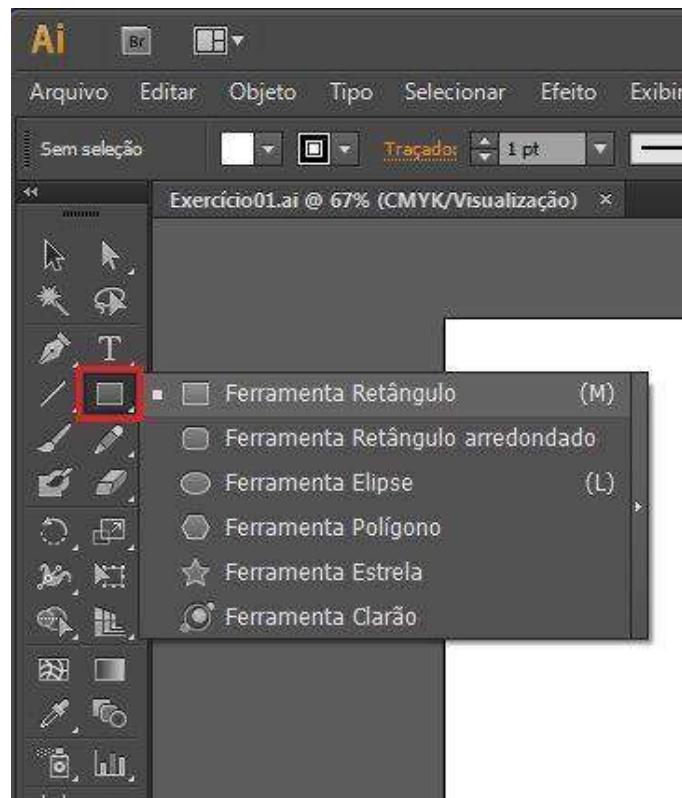
A seguir observe a nova Caixa de Ferramentas ou Painel Tools:



Posicione o cursor sobre a ferramenta Seleção. Note que o nome e o atalho são exibidos:



Para visualizar a ferramenta ou o seu grupo, mantenha pressionado o botão do mouse sobre a ferramenta até que um grupo apareça, então arraste o mouse até a ferramenta desejada e solte o botão.



Conheçamos a utilidade de cada um dos recursos contidos na caixa de ferramentas do Adobe Illustrator CS6.

- Seleção (V): Ferramenta que permite selecionar objetos.
- Seleção Direta (A): Permite selecionar e manipular os vértices e linhas de um objeto.
- Seleção de Grupos: Permite selecionar objetos agrupados.
- Varinha Mágica (Y): Seleciona objetos através de suas tolerâncias de preenchimento, bordas e opacidade.
- Lasso (Q): Permite selecionar livremente os vértices do objeto.
- Caneta (P): Permite criar paths (linhas e curvas) e fechados (estrelas, retângulos).
- Adicionar Ponto âncora (+): Ferramenta que permite adicionar vértices em paths.
- Excluir Ponto âncora (-): Ferramenta que permite deletar vértices em paths.
- Converter Ponto âncora (Shift+C): Permite converter vértices em curva.
- Texto (T): Permite criar textos horizontais.
- Tipo de Área: Permite criar textos horizontais com a forma de path definido.
- Tipo de Caminho: Ferramenta que permite criar textos horizontais em paths.
- Tipo Vertical : Permite criar textos verticais.
- Tipo de Área Vertical: Permite criar textos verticais com a forma do path definido.
- Tipo no caminho Vertical: Permite criar textos verticais em paths.
- Segmento de Linha (): Ferramenta que permite criar linhas.
- Arco: Ferramenta que permite criar arcos abertos e fechados.
- Espiral: Permite criar uma espiral.
- Grade Retangular : Permite criar uma grade retangular ou quadrada.
- Grade Polar: Permite criar uma grade circular ou oval.
- Retângulo (M): Ferramenta que permite criar um retângulo ou quadrado.
- Retângulo Arredondado: Ferramenta que permite criar retângulo ou quadrado com os cantos arredondados.
- Elipse: Ferramenta que permite criar elipse ou círculo.
- Polígono: Ferramenta que permite criar um polígono.
- Estrela: Ferramenta que permite criar uma estrela.
- Clarão: Ferramenta que permite criar um flash de luz.
- Pincel (B): Ferramenta que permite pintar traços pré-definidos.
- Lápis (N): Ferramenta que permite escrever ou desenhar traços.
- Suavizar: Ferramenta que permite suavizar os vértices do objeto.
- Borracha de caminho: Ferramenta que permite apagar ou abrir os segmentos de um objeto.

- Girar (R): Ferramenta que permite rotacionar objetos, textos e imagens.
- Refletir (O): Ferramenta que permite refletir eixos e ângulos de objetos, textos e imagens.
- Dimensionar (S): Ferramenta que permite escalonar objetos, textos e imagens.
- Inclinar: Ferramenta que permite a distorção angular de objetos, textos e imagens.
- Alterar Forma: Ferramenta que permite criar vértices curvados nos objetos.
- Deformar (Shift + R): Ferramenta que permite distorcer os objetos.
- Redemoinho: Ferramenta que permite criar uma distorção em redemoinho nos objetos.
- Esvaziar: Ferramenta que permite insuflar os objetos.
- Inflar: Ferramenta que permite inflar os objetos.
- Guirlanda: Ferramenta que permite criar distorções pontiagudas arredondadas nos objetos.
- Cristalizar: Ferramenta que permite criar distorções pontiagudas nos objetos.
- Vicar: Ferramenta que permite criar distorções enrugadas nos objetos.
- Transformação Livre (E): Ferramenta que permite rotacionar objetos, textos e imagens.
- Pulverizar Símbolos (Shift + S): Ferramenta que permite multiplicar os símbolos.
- Deslocar Símbolos: Ferramenta que permite deslocar os símbolos.
- Comprimir Símbolos: Ferramenta que permite aproximar ou afastar os símbolos.
- Dimensionar Símbolos: Ferramenta que permite escalonar os símbolos.
- Girar Símbolos: Ferramenta que permite rotacionar os símbolos.
- Colorizar Símbolos: Ferramenta que permite modificar as cores dos símbolos.
- Transparência de Símbolos: Ferramenta que permite criar transparência nos símbolos.
- Estilizar Símbolos: Ferramenta que permite utilizar o graphicstyles no preenchimento dos símbolos.
- Gráfico de Colunas (J): Ferramenta que permite criar um gráfico de colunas.
- Gráfico de Colunas empilhadas: Ferramenta que permite criar um gráfico de colunas empilhadas.
- Gráfico de barras: Ferramenta que permite criar um gráfico de barras.
- Gráfico de barras empilhadas: Ferramenta que permite criar um gráfico de barras empilhadas.

- Gráfico de Linhas: Ferramenta que permite criar um gráfico de linhas.
- Gráfico de áreas: Ferramenta que permite criar um gráfico de área.
- Gráfico de dispersão: Ferramenta que permite criar um gráfico disperso.
- Gráfico de pizza: Ferramenta que permite criar um gráfico de pizza.
- Gráfico de radar: Ferramenta que permite criar uma gráfica de radar.
- Malha (U): Ferramenta que permite criar preenchimentos ou distorções através de uma malha.
- Gradiente (G): Ferramenta que permite criar um preenchimento gradiente de cores.
- Conta-Gotas (I): Ferramenta que permite mostrar o tom das cores dos objetos e imagens.
- Medida: Ferramenta que permite medir ângulos e distâncias de objetos.
- Fatia (Shift + K): Ferramenta que permite fatiar imagens.
- Fatia de Seleção: Ferramenta que permite selecionar as imagens fatiadas.
- Borracha (Shift + E): Ferramenta que permite apagar qualquer conteúdo.
- Mão (H): Ferramenta que permite mover sua área de trabalho.
- Zoom (Z): Ferramenta que permite aproximar ou distanciar a visualização de objetos, imagens ou textos.
- Preenchimento/ Traçado (X): Ferramenta que permite definir as cores de preenchimento e contorno dos objetos e textos. A seta inverte essas definições e o quadrado inferior à esquerda retorna a definição padrão.
- Cor (<): Ferramenta que permite abrir a janela Color.
- Gradiente (>): Ferramenta que permite criar um preenchimento gradiente de cores.
- Nenhum (/): Ferramenta que permite retirar as cores de preenchimento e contorno dos objetos e textos.
- Alterar Modo de Tela (F): Ferramenta que permite a visualização normal.

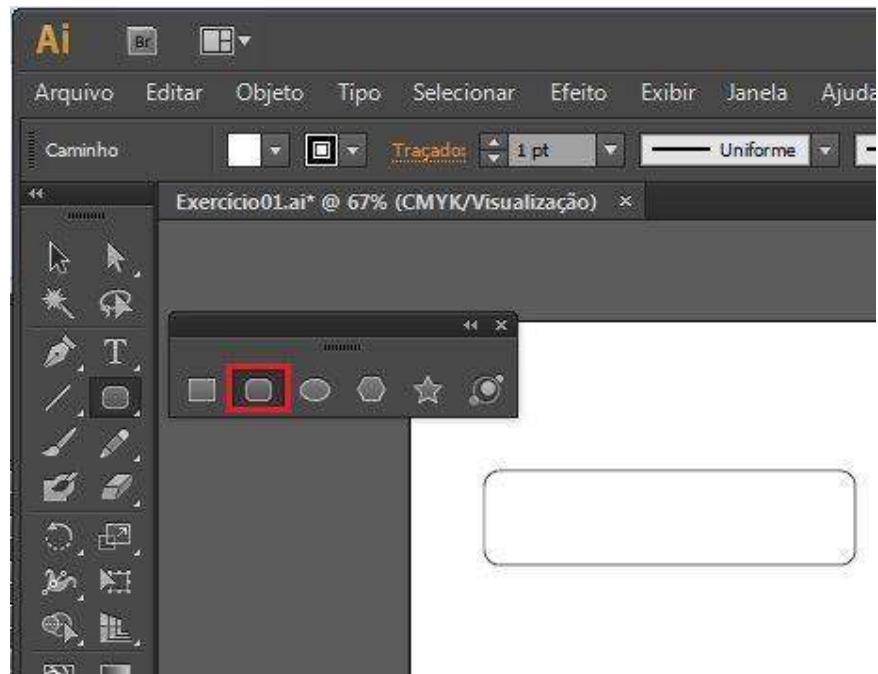
## Ferramenta Retângulo

Vamos primeiro deslocar um grupo de ferramentas da caixa de ferramentas e exibi-lo como um painel separado flutuante, posicione o cursor sobre a ferramenta desejada e clique, mantenha pressionado o botão do mouse e arraste-o sobre a seta indicadora, ao lado direito das opções de ferramentas. Em seguida, solte o botão para separar o grupo.

Faça esse procedimento com a ferramenta Retângulo.

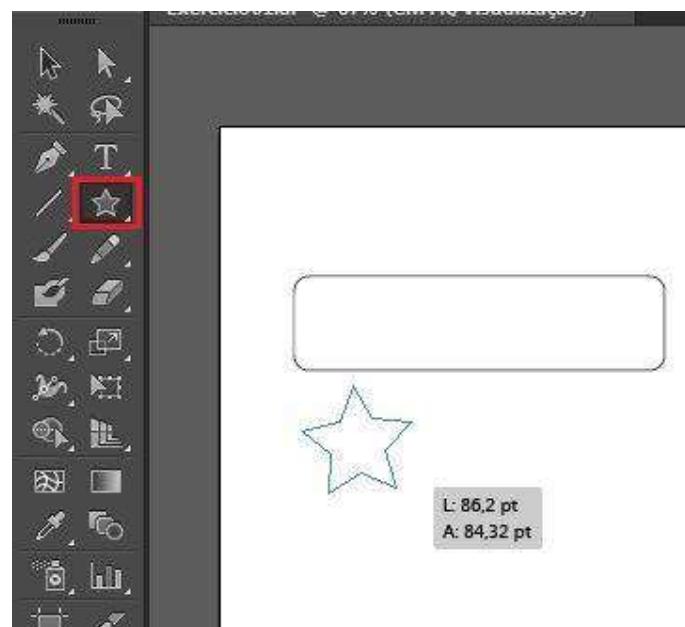
## Ferramenta Retângulo arredondado

Será utilizada a ferramenta retângulo com lados arredondados. Clique na ferramenta Retângulo Arredondado.

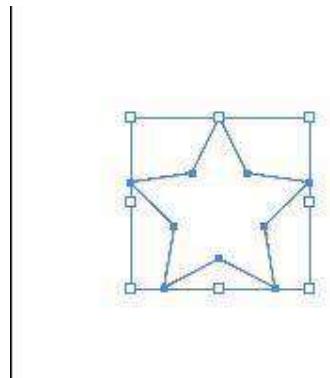


## Ferramenta Estrela

Criando a forma e pressionando a tecla Shift, temos um desenho perfeito.

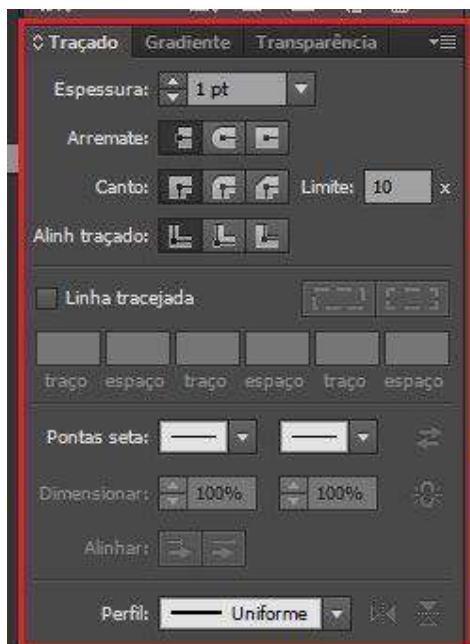


Pressionando a tecla Ctrl, esticamos as pontas do desenho.

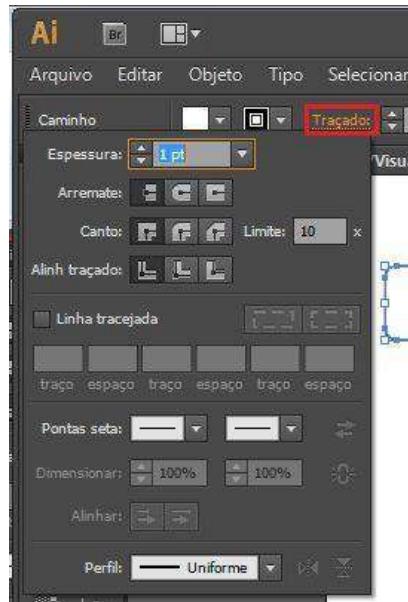


## Traçado

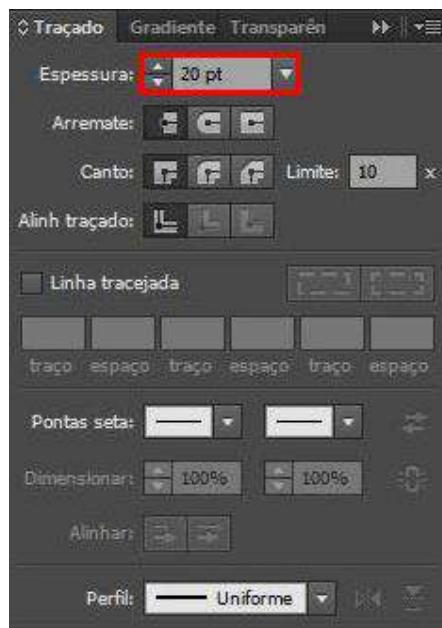
Com a forma selecionada podemos alterar a espessura da linha, iremos utilizar o painel Traçado, localizada ao lado direito da janela.



Esta opção também está localizada no Painel Controle, clicando em Traçado, surge o painel.



Com a forma selecionada, no painel Traçado defina a espessura de 20 pt :



## Ferramenta Zoom

No Illustrator temos a constante necessidade de visualizar o documento com grandes proporções de zoom. Nesta lição vamos aprender as principais formas de visualizar o desenho obtendo precisão na composição e algumas formas de navegar pelo documento.

Para expandir ou reduzir a visualização do desenho utilizamos o menu Exibir. Clique no mesmo e selecione a opção Mais Zoom ou pressione as teclas de atalho **<Ctrl>+<+>**.



Para reduzir a visualização, clique no menu Exibir e selecione Menos zoom ou utilize as teclas de atalho **<Ctrl>+<->**.

