



Illustrator CS6 – Transparências e Objetos

Sumário

Transparência	2
Criar um objeto 3D por revolução.....	7
Girando Objetos em ângulos.....	13
Configuração de Documento.....	20
Linhas Tracejadas.....	21

Transparência

O método para aplicar transparência em objetos ou imagens no Illustrator é muito simples. Para entender melhor como funcionam as transparências pensem em uma folha de vidro. Quanto maior a transparência, mais fácil ficará para ver o outro lado.

Imagens inseridas:



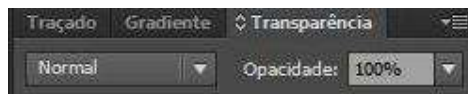
Desenhando um retângulo sobre a imagem que irá receber a transparência e aplicando um gradiente sobre o retângulo:



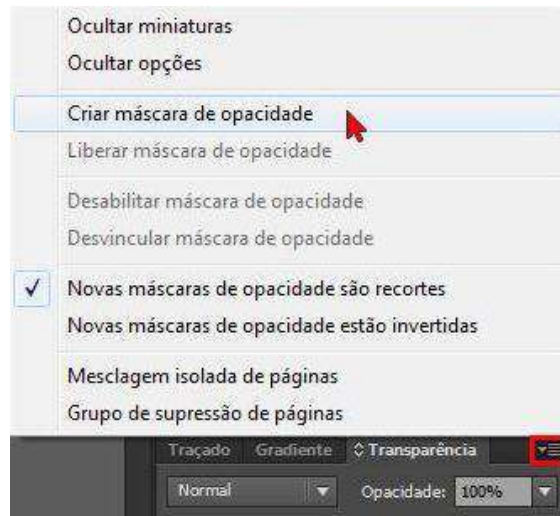
Neste momento faremos uma transparência com máscara de opacidade. Este retângulo será a nossa máscara. Como é um degradê, a imagem irá sumir aos poucos.

Para criar a máscara de opacidade, temos que selecionar a imagem natureza2 e o retângulo. Para isso, pressione as teclas <Ctrl>+<A> para a seleção de todas as imagens. Em seguida, pressione a tecla <Shift> e clique na imagem natureza1, para retirar apenas essa seleção.

Dê um duplo clique no painel Transparência para que sejam exibidas mais opções de transparência. Caso não apareça, continue clicando para que as opções sejam visualizadas.



Em seguida, clique no menu de opções do painel Transparência e selecione a opção Criar Máscara de Opacidade.

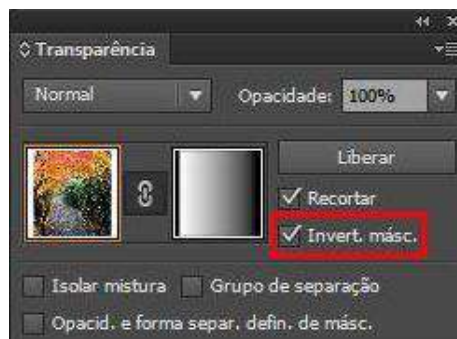


Observe a máscara criada:



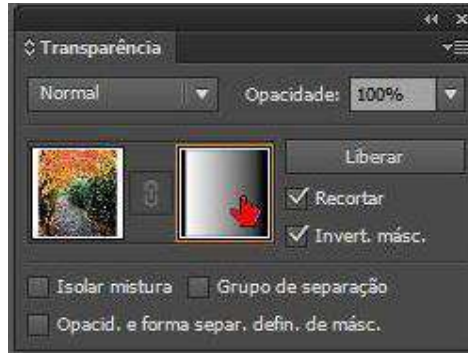
A seguir, vamos inverter o lado da transparência.

No painel Transparência, marque a opção Invert. Másc., para inverter a seleção.



Observe que as imagens estão quase unificadas, exceto por conseguirmos ver o final da imagem natureza1.

Com a máscara ainda selecionada, na paleta Transparência clique sobre a máscara gradiente.

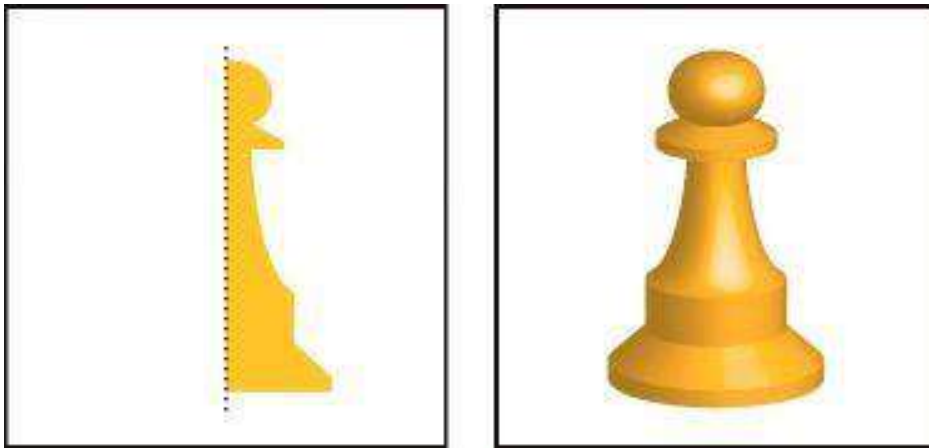


Observe o resultado:



Criar um objeto 3D por revolução

A revolução varre um caminho ou *perfil* em direção circular ao redor do eixo y global (eixo de revolução) para criar um objeto 3D. Como o eixo de revolução é fixo verticalmente, o caminho aberto ou fechado que é revolvido normalmente precisa representar metade do perfil do objeto 3D desejado em uma posição vertical voltada para frente. Em seguida, é possível revolver a posição do objeto 3D na caixa de diálogo do efeito.

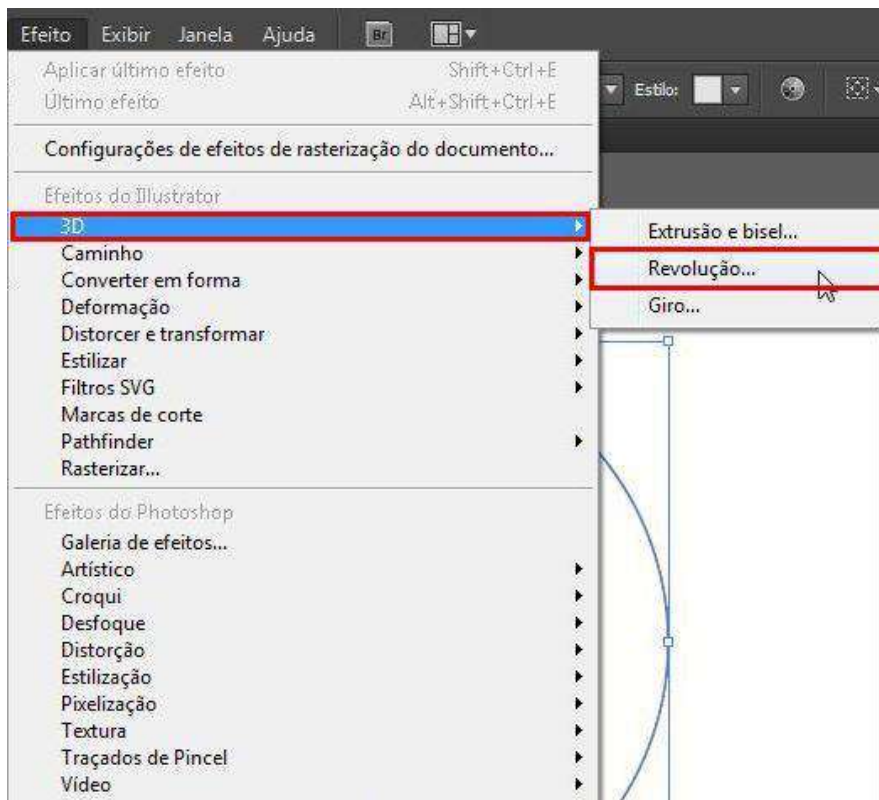


Mapear o trabalho artístico para um objeto 3D

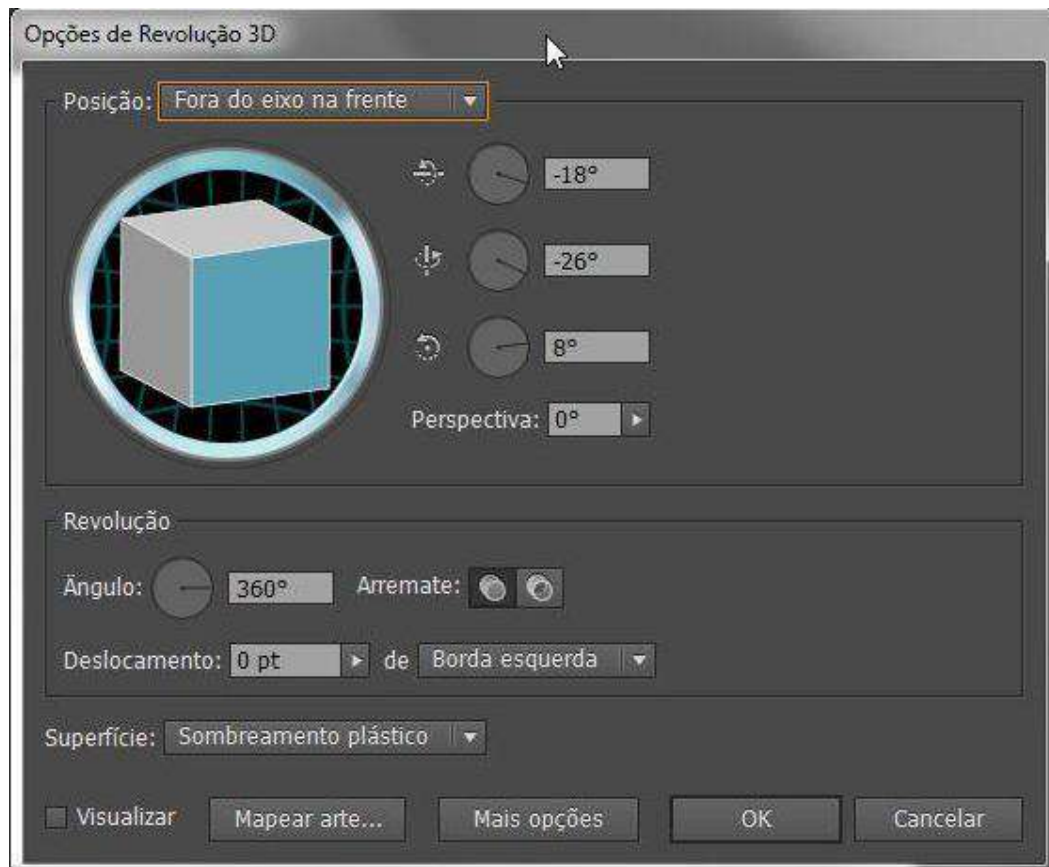
Cada objeto 3D é formado por várias superfícies. Por exemplo, um quadrado com extrusão se transforma em um cubo formado por seis superfícies: as faces frontal e traseira e as quatro faces laterais. Você pode fazer o mapeamento do trabalho artístico 2D para cada superfície em um objeto 3D. Por exemplo, é possível mapear um rótulo ou texto para um objeto com forma de garrafa ou simplesmente adicionar diferentes texturas a cada lateral de um objeto.



Com o objeto finalizado, aplicamos a revolução 3D.

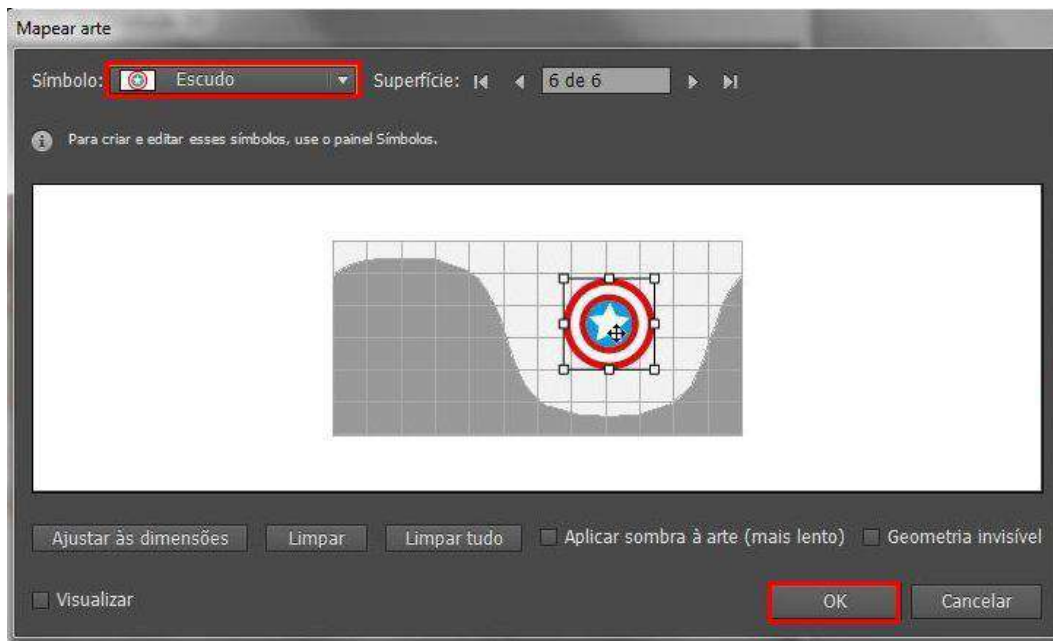


Será aberta a janela **Opções de Revolução 3D**.



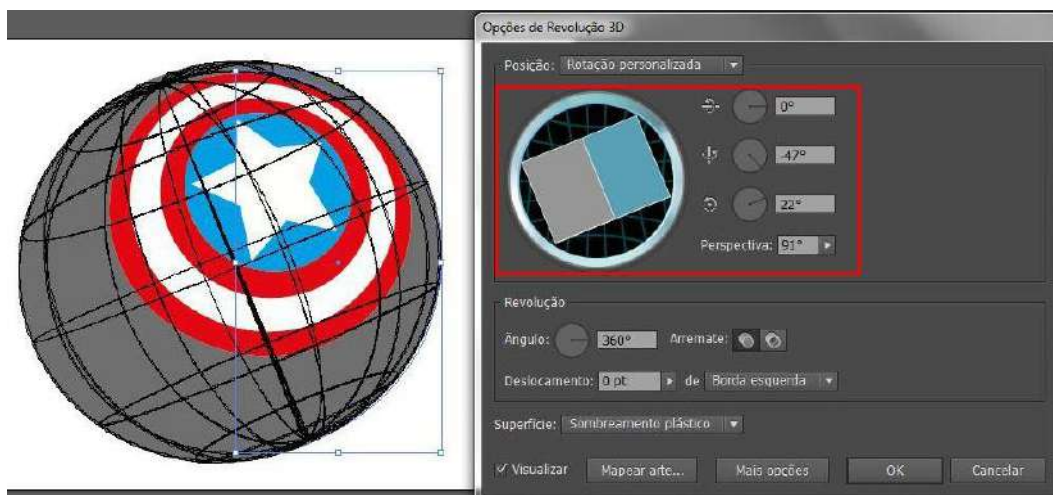
Na parte inferior do painel **Opções da Revolução 3D** clique sobre o botão **Mapear arte...** para abrir a malha da esfera, em seguida clique sobre o botão **Superfície** e procure o lado externo da esfera.

Em **Símbolo** clique sobre o ícone do escudo salvo anteriormente. Com este escudo irá surgir sobre a malha no painel e poderá ser reposicionado.



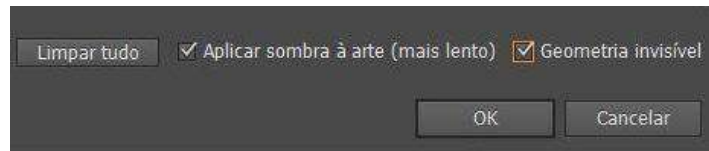
Ative a opção **Visualizar** na parte inferior do painel, para visualizar a aplicação do símbolo sobre a esfera.

Dê um clique sobre o botão **OK** no painel **Mapear Arte** e volte para o painel **Opções de Revolução 3D**. Gire o cubo do painel para posicionar o escudo, como mostrado no exemplo abaixo. Aumente o valor do campo **Perspectiva** para criar um ângulo mais interessante para a cena.

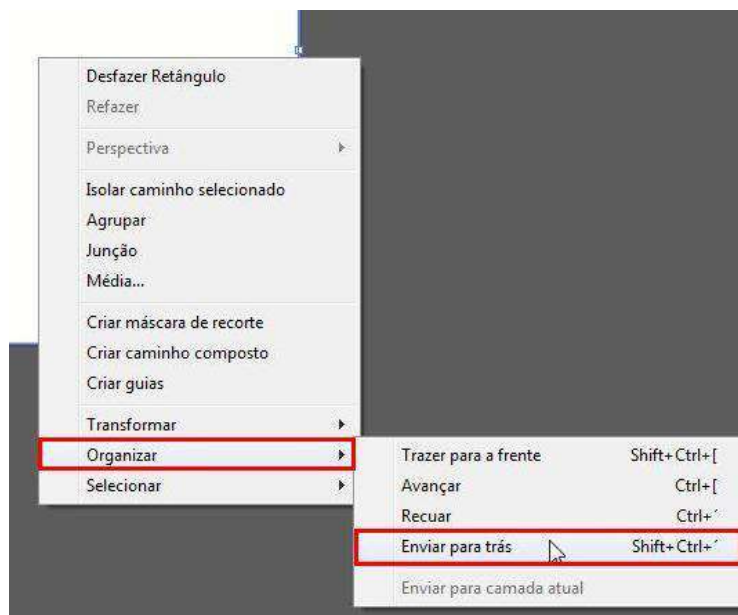


Atenção: Nesta etapa você deverá testar a perspectiva com o mapa do escudo manualmente para que você ajuste sua arte à esfera, pois os tamanhos e inclinações poderão variar de desenho para desenho.

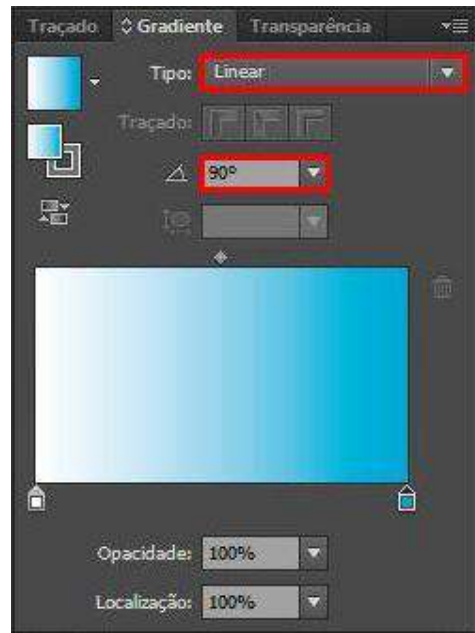
Antes de sair do painel **Opções de Revolução 3D**, dê um clique sobre a opção **Mapear Arte** e ative a opção **Aplicar sombra à arte (mais lento)**, que aplica a iluminação da esfera sobre o escudo, e marque também a opção **Geometria Invisível**, exibindo dessa forma somente o escudo em perspectiva.



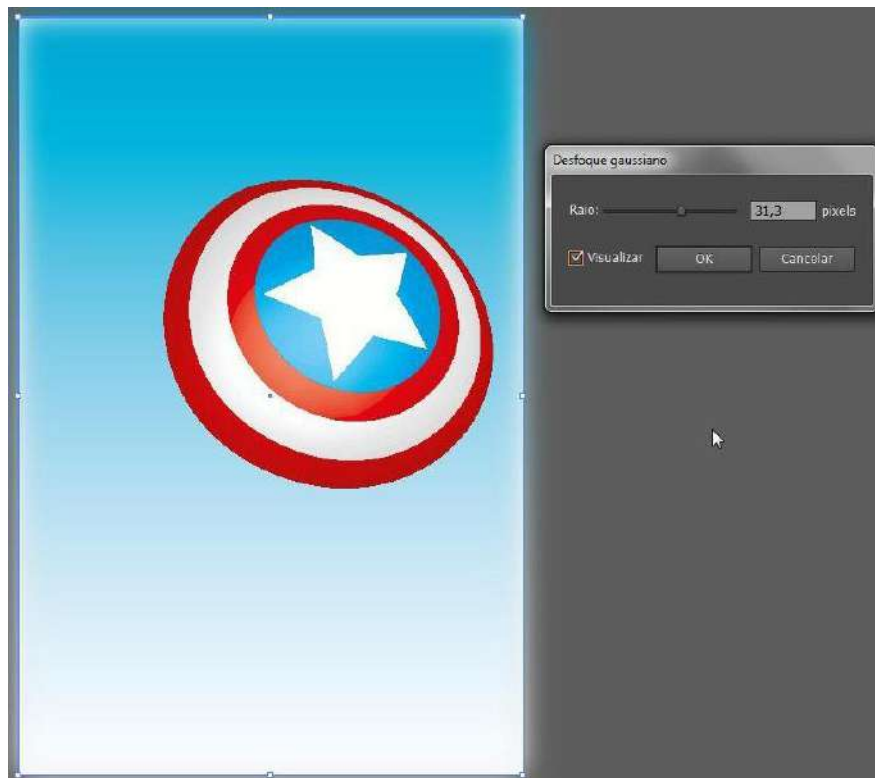
Crie um fundo do tamanho da página usando a ferramenta **Retângulo** e em seguida reorganize-o para trás, clicando sobre o retângulo com o botão direito do mouse e escolha a opção **Organizar, Enviar para trás**.



Preencha o retângulo com um gradiente composto por azul e branco, configure a guia **Gradiente** como mostrado abaixo:



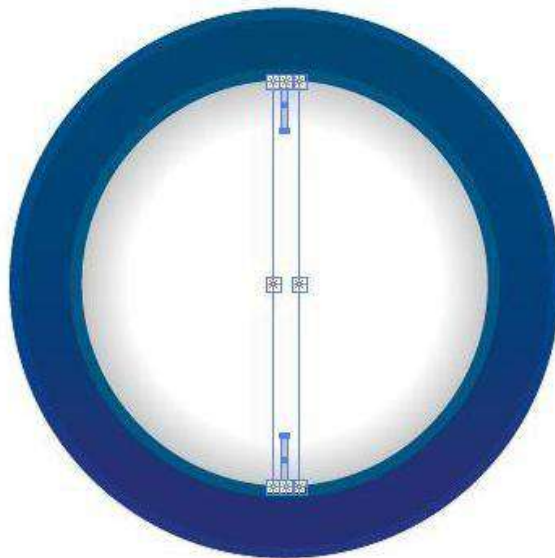
Selecione o retângulo e aplique o efeito **Desfoque**, **Desfoque Gaussiano**, configure com os valores aproximados aos mostrados abaixo:



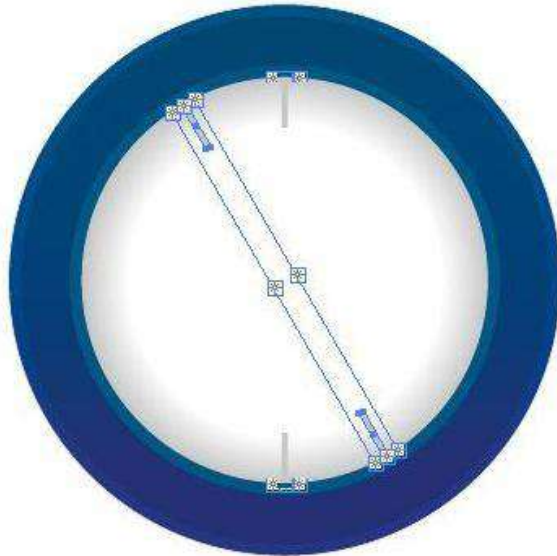
Girando Objetos em ângulos

Com o objeto criado, podemos adicioná-lo em qualquer ponto de nosso desenho.

Alinhe os ponteiros no centro da elipse.

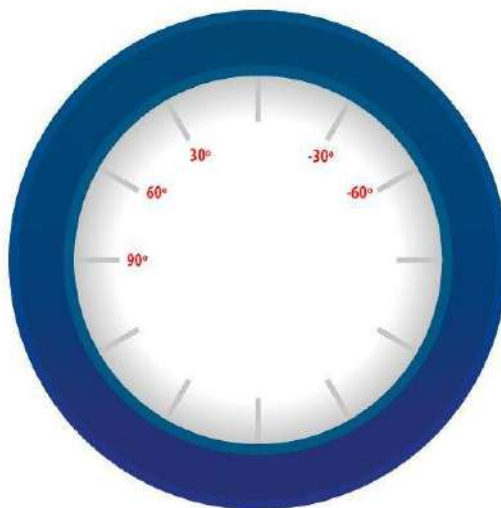


Com a cópia selecionada, no campo **Girar** digite **30** e tecla **Enter** para confirmar.



Para fazer a angulação dos ponteiros seguintes, faça como já explicado, faça uma cópia do primeiro conjunto criado e em seguida continue mudando o ângulo de cada copia criada.

Observe a imagem abaixo com o valor do ângulo que você digitar, partindo sempre do conjunto inicial de ponteiros criados.



Faça uma nova cópia da elipse central e em seguida, centralize-a e ajuste o gradiente para fluir verticalmente com o cinza claro.



O resultado final:



Neste exercício final, usaremos nossos conhecimentos adquiridos até aqui, para criar alguns vetores.

O que é vetorização?

Vetorização é o nome dado ao processo de transformação de uma imagem bitmap em vetores. Este processo geralmente é realizado através de programas gráficos como o Illustrator.

Porque vetorizar?

Quando é necessário melhorar a qualidade gráfica de uma imagem é necessário vetorizar. Os vetores, por não dependerem de resolução, são mais adequados para artes finais, logomarcas e ilustrações. Os vetores podem ser redimensionados e alterados facilmente, compondo o layout.

Como vetorizar?

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 rastreamento 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.

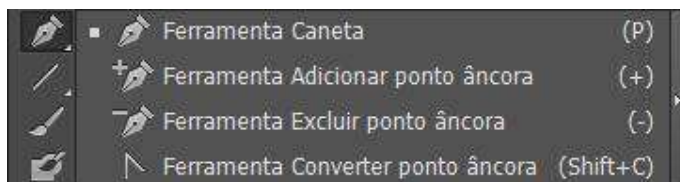
Criando Gráficos Vetoriais

Agora que já entendemos os conceitos principais para vetorização de imagens iremos criar a nossa vetorização.

Antes de começarmos precisamos entender alguns recursos presentes na ferramenta **Caneta**, a qual iremos utilizar para criar vetorizações.

Como citado acima, iremos criar uma vetorização manual, portanto precisamos entender alguns conceitos básicos para criação de um vetor.

Ferramenta Caneta:






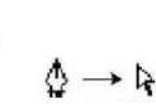

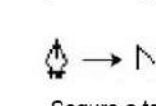


- 1- **Ferramenta Caneta** – usada para criar composições de linhas e curvaturas suaves em qualquer direção.

- 2- **Ferramenta adicionar ponto âncora** – usada para adicionar novos pontos de segmentação, podendo ser utilizada para criar novos pontos âncora para criação de curvas.
- 3- **Ferramenta Excluir ponto âncora** – remove o ponto criado, dando mais suavidade à forma criada.
- 4- **Ferramenta Converter ponto âncora** – após criar os ponto em segmentos retos, podemos converter estes pontos em curvaturas suaves.

Vejamos abaixo mais alguns conceitos sobre a ferramenta **Caneta**.

Assim como outras ferramentas devemos observar seus comportamentos, vejamos abaixo alguns comportamentos que devemos nos atentar sobre a ferramenta **Caneta**.

- | | |
|--|---|
|  <p>Iniciar novo segmento
Quando nada está selecionado ou nenhum ponto foi definido para continuar o segmento</p> |  <p>Continuar a partir do ponto
Clique em uma das pontas de um segmento para selecionar e continuar a partir dele</p> |
|  <p>Criar novo ponto
Sequencia natural de ponto no segmento que está em andamento</p> |  <p>Conectar dois segmentos
Quando um ponto está selecionado para selecionar e continuar a partir dele</p> |
|  <p>Fechar segmento
Quando um ponto está selecionado e o cursor em cima da outra extremidade do mesmo segmento</p> |  <p>Adicionar ponto
Selecione o segmento, posicione em cima de um ponto e clique para adicionar um ponto</p> <p>Segure a tecla CTRL para selecionar pontos e ajustar controles de curvatura</p> |
|  <p>Subtrair ponto
Selecione o segmento, posicione em cima de um ponto e clique para remover o ponto</p> |  <p>Converter para ponto de mudança de direção
Clique uma vez num Ponto Suave ou clique e arraste num Ponto de Canto</p> <p>Segure a tecla ALT para converter o ponto e ajustar os controles de curvatura individualmente</p> |

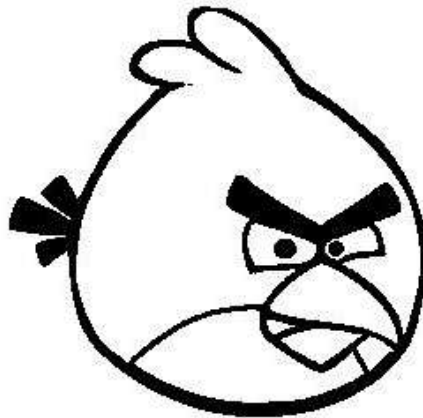
A primeira dica é, sempre quando for desenhar com a ferramenta **Caneta** selecionar primeiro a ferramenta **Seleção Direta** e depois a ferramenta **Caneta**.

Desta maneira quando selecionamos a tecla **CTRL** alternamos temporariamente para a **Seleção Direta** e podemos selecionar e manipular os

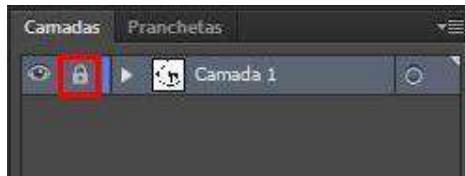
pontos individualmente e soltando a tecla, voltamos automaticamente para a **Caneta**.

Quando selecionamos a tecla **ALT**, alternamos temporariamente para a ferramenta de **Conversão de Pontos** e soltando a tecla voltamos automaticamente para a **Caneta**.

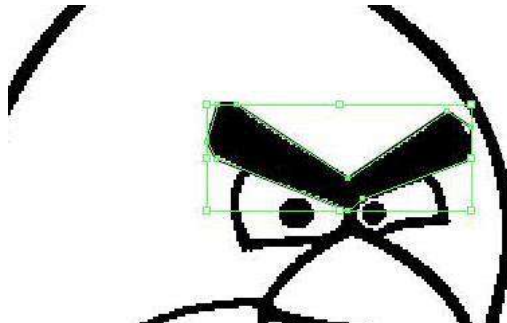
Arquivo inserido no documento em branco:



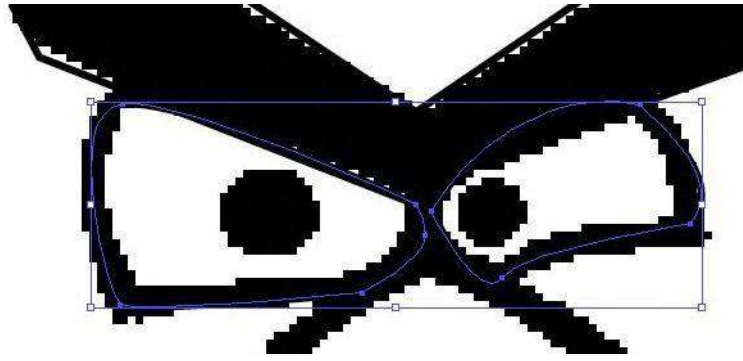
Na guia **Camadas** bloqueie a **Camada 1**.



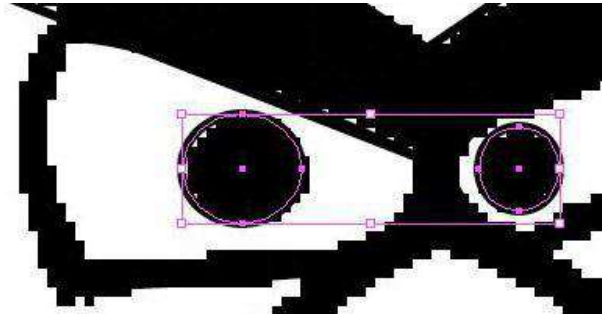
Crie uma nova camada, renomeie para **Sobrancelha** e faça a vetorização da sobrancelha do desenho.



Crie uma nova camada e vetorize o contorno dos olhos, troque o nome da camada para **Contorno**.



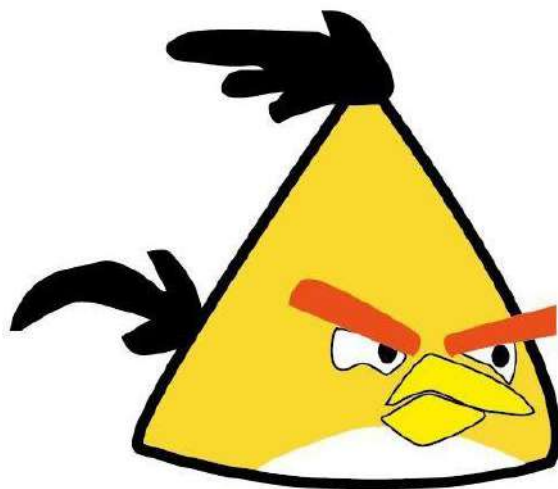
Crie uma nova camada e usando a ferramenta **Elipse** faça os olhos, renomeie a camada para **Olhos**.



Após repetir todo o procedimento sobre o objeto podemos colori-lo. Com a ferramenta **Balde de tinta em tempo real**.

Veja exemplos de objetos vetorizados manualmente:





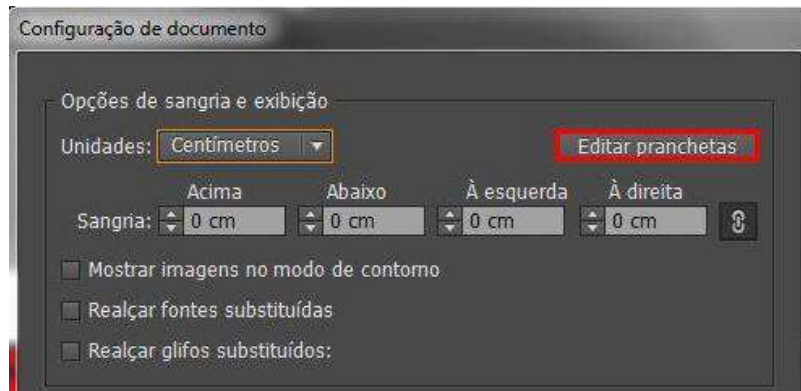
Configuração de Documento

Nesta opção podemos alterar o tamanho de nosso documento após ser criado, e alterar também configurações de medidas, é possível também inserir imagens como plano de fundo.

Na barra superior clique na opção **Configuração de documento**.

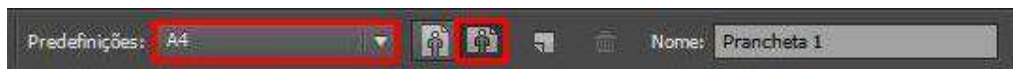


E na janela **Configuração do documento** clique em **Editar pranchetas** e dê **Ok**.

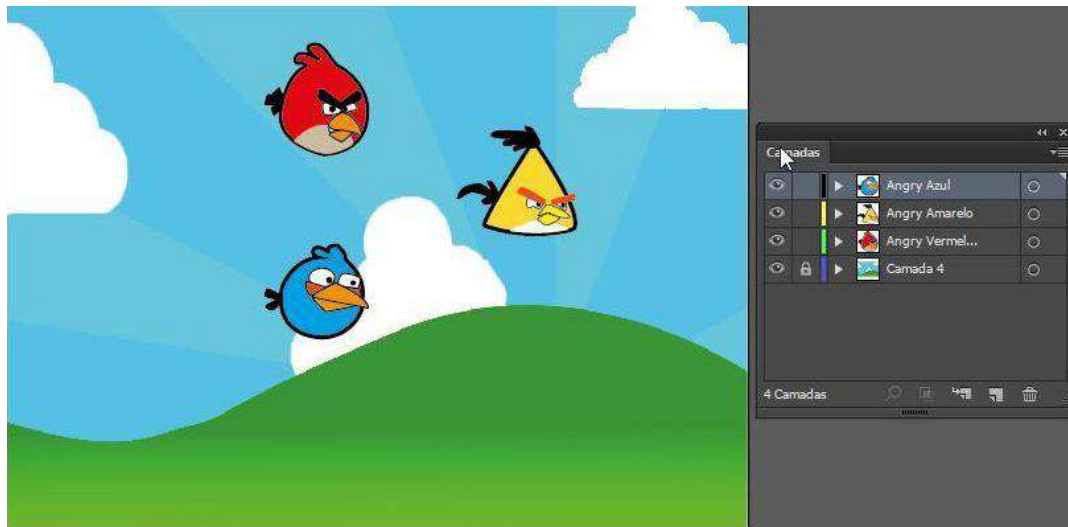


Observe que seu documento está com um contorno diferente, indicando que é possível trocar seu tamanho, porém não vamos utilizar esta opção.

Selecione na barra superior as opções mostradas abaixo:

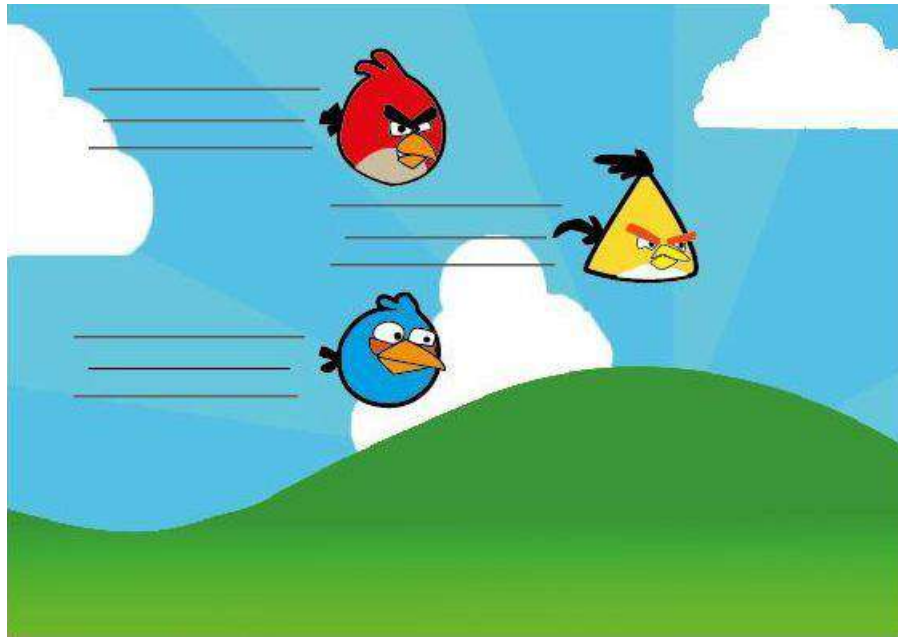


Redimensione a imagem do tamanho da página e em seguida bloqueie a camada. Redimensione também todos os desenhos e salve as alterações em seu arquivo.

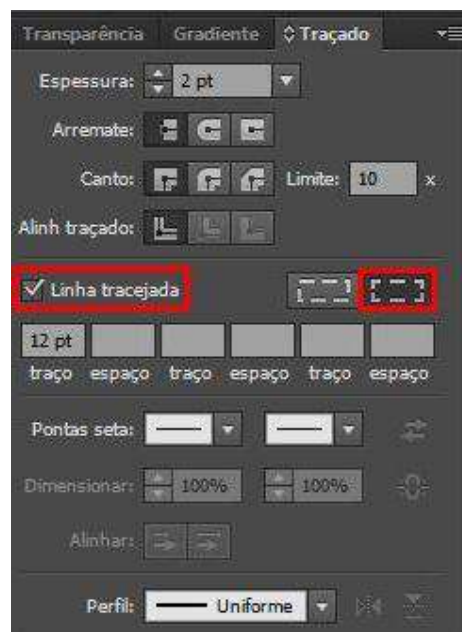


Linhas Tracejadas

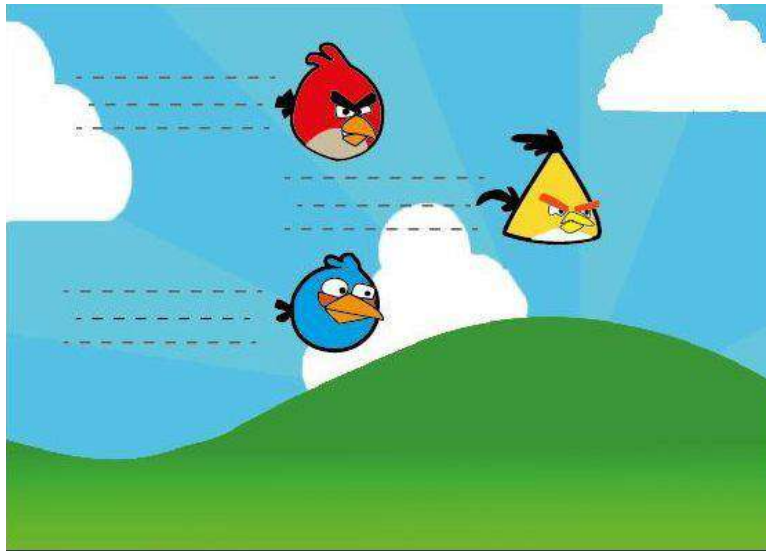
Em nosso documento podemos alterar qualquer tipo de linha, para o tipo tracejada, como mostrado no exemplo abaixo:



Selecione todas as linhas da camada, e marque a opção **Linha Tracejada** na guia **Traçado** e selecione a segunda opção.



Seu documento deve estar como na imagem abaixo:



Mude o contorno das linhas para um gradiente preto e branco.

